



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale in

Economia e Gestione delle
Arti e delle Attività Culturali

Tesi di Laurea

RICERCHE SUL LINGUAGGIO DI INFORMATION DESIGN

Relatrice / Relatore

Ch. Prof. Walter Quattrococchi

Laureanda

Alice Zanzi

Matricola 871973

Anno Accademico

2018/2019

INDICE

RINGRAZIAMENTI	Pag. 1
INTRODUZIONE	Pag. 2
1. VISUAL DESIGN E INFORMATION DESIGN	Pag. 4
2. ESPERIMENTI PRATICI	Pag. 14
2.1 PRIMO ESPERIMENTO	Pag. 14
2.2 SECONDO ESPERIMENTO	Pag. 28
3. I DATI INCONTRANO L'ARTE.	Pag. 35
CONCLUSIONI	Pag. 61
BIBLIOGRAFIA e SITOGRAFIA.	Pag. 63

RINGRAZIAMENTI

Il ringraziamento principale lo devo alla mia famiglia, nel senso più ampio del termine, la quale non ha mai smesso di credere nelle mie capacità e molte volte è riuscita a darmi la forza di continuare nel mio percorso universitario.

Voglio ringraziare il mio professore Quattrococchi Walter, il quale ha seguito la tesi con entusiasmo riuscendo a tramandarlo anche a me e permettendomi di mettere in gioco le mie capacità.

Sicuramente un grazie speciale sarà destinato alla mia collega di Corso Maddalena Rainaldi la quale ha voluto condividere con me questa esperienza aiutandoci nei momenti di dubbi e mostrandosi sempre disponibile per collaborare.

In fine Grazie a tutte quelle persone che sono state vicine a me in questo momento sia sulla terra che nei cieli, grazie ai sorrisi e al supporto che ognuno di voi mi ha regalato. Grazie per avermi fatto da “cavie” in questo mio esperimento e grazie soprattutto di non aver mai dubitato nelle mie capacità.

INTRODUZIONE

La ricerca che ho elaborato si pone come principale obiettivo quello di utilizzare l'Information Design per esplicitare le opere d'arte presenti nella piattaforma online Madamaarte.

La ricerca porterà allo sviluppo di nuovi linguaggi per spiegare le opere d'arte e gli artisti.

Le informazioni rilevate in questa ricerca non sono state semplici da trovare in quanto si tratta di una disciplina ancora in via di sviluppo e che non è ancora stata applicata nel campo artistico. Per questo motivo l'ostacolo maggiore si è presentato nel reperimento di informazioni, ma soprattutto nella gestione di un linguaggio nuovo a me sconosciuto che ha implicato l'utilizzo di diverse discipline che dovessero lavorare sinergicamente. Anche l'attitudine all'applicazione di questo linguaggio ha comportato uno sviluppo personale di nuove skills per esempio l'utilizzo della fantasia a favore di un obiettivo, il disegno effettivo e preparatorio, ma soprattutto l'efficacia e l'immediatezza della veicolazione del significato attraverso il proprio lavoro.

Come precedentemente scritto la disciplina tratta di un'applicazione in un nuovo campo semantico e per questo motivo ho deciso di utilizzare un linguaggio semplice e chiaro. Inoltre ho voluto riportare anche i commenti dei confronti con gli artisti proposti o con le persone che si sono offerte per effettuare degli esperimenti. In questo modo si può avere una visione di come viene recepita dalle persone e permette di mostrare se il lavoro da me effettuato sia stato efficace nel suo intento.

La ricerca viene strutturata in tre capitoli, i quali sono collegati tra di loro permettendomi di mostrare lo sviluppo crescente dei miei studi.

Il primo capitolo tratta principalmente di un'indagine posta agli universitari con una breve critica ai risultati ottenuti. In seguito si specifica la disciplina che viene utilizzata per la ricerca. Come riferimento principale nella spiegazione sarà presente come riferimento il progetto Dear Data.

Il secondo capitolo tratta dei primi passi pratici che sono stati effettuati nella ricerca. Vengono proposti due esperimenti di matrice differente tra di loro, infatti il primo progetto utilizzerà i dati con uno scopo umanistico mentre il secondo progetto si concentrerà sull'utilizzo dei dati con uno scopo di traduzione di un articolo economico-finanziario.

A seguito di ogni esperimento seguirà un commento nel quale saranno presenti le difficoltà incontrate per eseguire il lavoro.

Il terzo capitolo riguarda il cuore della ricerca. In queste pagine troverete la vera applicazione della ricerca nell'ambito artistico. Saranno mostrate le motivazioni delle scelte effettuate per la rappresentazione e verrà proposto un riscontro con l'artista dell'elaborato.

Di ogni opera verrà presentato il testo a cui ho preso ispirazione per la creazione del linguaggio proposto e saranno presentate le opere scelte per questa ricerca.

In fine il quarto capitolo ho voluto lasciarlo alle conclusioni per mostrare i cambiamenti e le scoperte effettuate durante la mia ricerca.

Grazie a questa tesi mi è stata data la possibilità di mettere alla prova alcune capacità che parevano assopite o che non pensavo di possedere. Il percorso effettuato è stato molto interessante e mi ha influenzato positivamente sull'utilizzo dei dati ma anche sul rapporto che i dati possono avere con le nostre passioni o la nostra vita quotidiana.

1. VISUAL DESIGN E INFORMATION DESIGN.

L'inizio della ricerca si è basato su una indagine effettuata da Maddalena Rainaldi e me stessa.

Abbiamo voluto effettuare un questionario online che andasse a trattare dei temi riguardanti la sua ricerca di tesi e la mia ricerca di tesi, in quanto sono correlate fra loro.

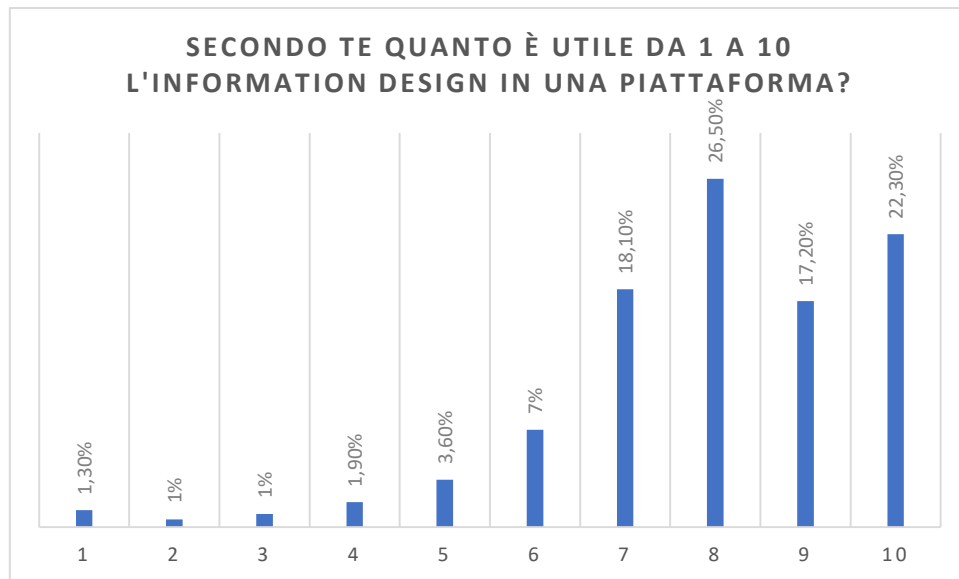
Il questionario era rivolto ad un bacino di utenti preciso, ossia agli universitari di entrambi i sessi.

Nello specifico della mia ricerca ho voluto porre delle domande a gente esterna senza essermi informata in prima persona dei temi che sarei andata a trattare. Ho scelto di iniziare in questa maniera, la ricerca di tesi, in quanto volevo vedere come e cosa considerava la gente dei temi che sarei andata a trattare in seguito.

Il primo quesito che risulta rilevante nella mia tesi riguarda l'Information Design. In questo quesito si andava a verificare se gli studenti erano a conoscenza dell'Information Design.

Il risultato in percentuale a questa domanda risulta che il 60.2% degli studenti non era a conoscenza dell'Information Design, mentre il 39.8% degli studenti sapeva che cosa significava.

Nel secondo quesito si è chiesto di assegnare il valore aggiuntivo dell'information Design all'interno di una piattaforma, per cui assegnare un numero da 1 a 10, dove 1 risulta inutile e 10 risulta estremamente utile, sull'utilità dell'Information Design a favore di una piattaforma online.

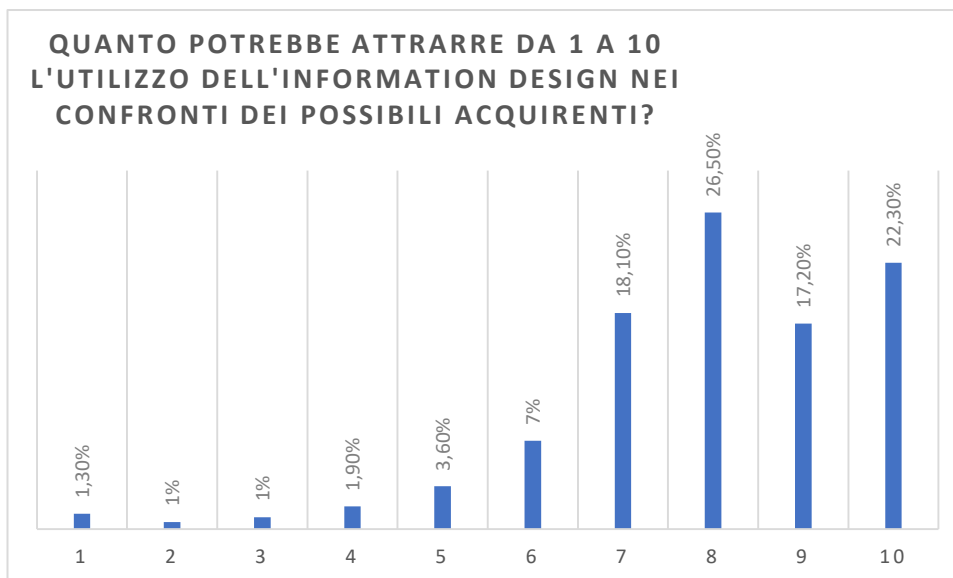


Il risultato in percentuale di questo quesito è molto “disperso” potremmo affermare, in quanto non esiste una netta maggioranza, ma al contrario possiamo constatare una netta minoranza rappresentata dal numero 2 a cui è stato verificato un valore dello 0%.

Il numero 8 ha ricevuto la maggior parte dei consensi da parte degli studenti, ossia la maggior parte di loro reputa che l’apporto dell’Information Design alla piattaforma online sia utile con un valore pari a 8 e la percentuale degli studenti che la recepisce in questa maniera risulta il 34,3%.

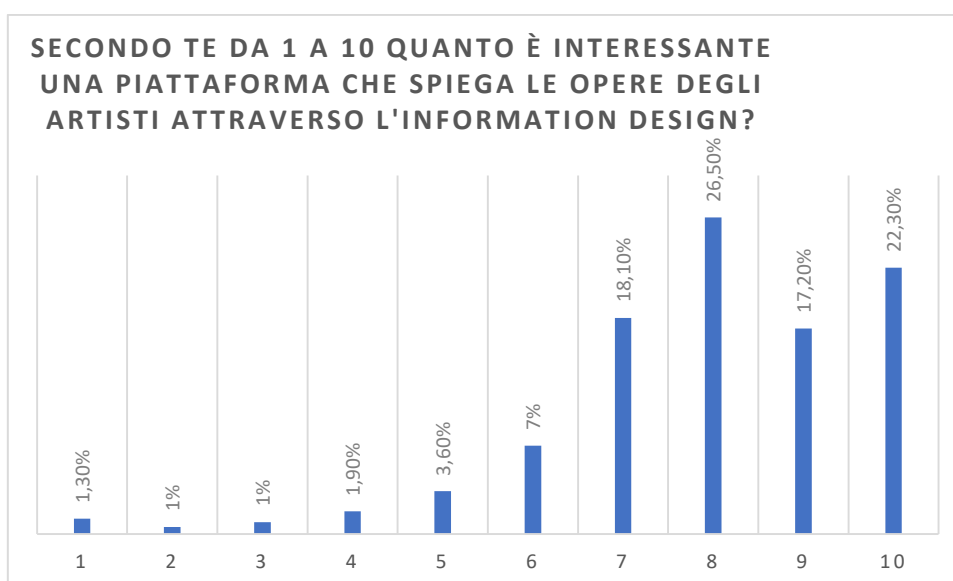
Il terzo quesito indaga sulla percezione del linguaggio di Information Design, ossia se il linguaggio utilizzato viene recepito in maniera facile o difficile. Dall’indagine risulta che il 33,3% degli studenti lo ritiene un linguaggio difficile e che, al contrario, il 66,7% di loro lo reputa un linguaggio semplice.

Riguardo al quarto quesito notiamo, come nel caso del secondo quesito, che gli studenti dovevano assegnare un valore da 1 a 10 sull’utilità dell’Information Design nei confronti degli acquirenti. In questo caso si voleva andare a constatare l’utilità dell’Information Design per attrarre dei nuovi acquirenti.



La minoranza viene rappresentata dal valore 2 che ottiene una percentuale di 0.3% mentre la maggioranza viene rappresentata dal valore 8 con una percentuale di 26.9%.

In fine l'ultimo quesito posto agli studenti riguarda il grado di interesse che suscita una piattaforma che esplica le sue opere attraverso l'Information Design. Anche in questo quesito si è chiesto agli studenti di applicare un valore da 1 a 10 sull'interesse che potrebbe suscitare una piattaforma che utilizza il mezzo dell'Information Design per la spiegazione delle opere.



La maggioranza degli studenti ha attribuito un valore pari a 8 a questo quesito e rappresentano il 26,5% di loro. La minoranza, rappresentata dallo 0,6% degli studenti, ha ritenuto che il valore da attribuire a questa domanda sia il valore 2.

A seguito di questa indagine si possono effettuare delle constatazioni. Guardando i valori dei risultati si può notare subito una discrepanza che mi ha fatto sorgere un dubbio. Nel primo quesito si andava a verificare quanti studenti erano a conoscenza dell'Information Design e vediamo che la maggior parte delle persone che hanno risposto al test afferma che non ne erano a conoscenza, mentre nel quesito numero tre vediamo che la maggioranza degli studenti reputa il linguaggio di Information Design come semplice. Considerando questi valori sorge in automatico un sospetto, in quanto se all'inizio gli studenti non sapevano cosa fosse l'Information Design come possono andare a giudicarlo come un linguaggio semplice? Sono diventati automaticamente tutti capaci? Già a questo proposito capisco che la ricerca non può essere del tutto attendibile. Sicuramente ci saranno stati dei passaggi che si potevano migliorare o che, sicuramente, potevano essere spiegati meglio.

Per questo motivo ho voluto prendere in considerazione i numeri come un tracciato e non come una linea guida. Osservando i risultati in questa ottica non mi sono effettuata un'idea precisa per cui lascio ancora un ampio margine di aspettativa. In questo modo i numeri mi permettono di credere che per un'ampia maggioranza degli studenti l'Information Design può essere utile e attrattivo per le piattaforme online, nonostante non sia ben chiaro il significato e la ricerca per effettuare dell'Information Design.

Come precedentemente annunciato la ricerca è cominciata senza aver effettuato delle indagini precedenti.

Si è utilizzato il termine di Visual Design e Information Design senza però avere spiegato il loro intrinseco significato, per questo li andrò a spiegare in seguito.

Quando parliamo di Visual Design ci stiamo riferendo a qualsiasi design che può essere visto. Se ci fermiamo a questa affermazione ci rendiamo conto che allora qualsiasi cosa potrebbe essere considerata Visual Design. Per apprendere il vero

significato di questo termine dobbiamo suddividere le due parole e spiegarle singolarmente.

Con il termine Design facciamo riferimento ad un artefatto di design dove una delle sue caratteristiche primarie è rappresentata dalla sua riproducibilità in serie, per cui non esiste un unico originale. La sua caratteristica primaria si esprime non per un fattore meramente estetico, bensì per un fattore anche funzionale ossia che dia un senso all'artefatto. Secondo questa caratteristica vediamo che il design è formato da dei lavori sinergici e complementari di diverse discipline dove sicuramente troveremo la disciplina della creatività che a sua volta sarà accostata ad altre discipline come quella dell'informazione tecnologica. Solitamente i designer semplificano questa interdisciplinarietà con un'affermazione di gusto ossia attraverso l'esclamazione del mi piace! Effettivamente questa visione semplicistica viene suggerita anche dai motori di ricerca online dove al risultato della ricerca di Design esprimono un elenco puntato e semplicistico di alcuni passaggi da effettuare per andare a rilevare i dati salienti di questa disciplina.

Per questo motivo è bene ricordare che il design viene formato da un insieme di discipline che non riguardano solamente un fattore estetico ma che comprendono anche una funzionalità dell'artefatto. A questo proposito è giusto chiedersi quali possano essere allora degli artefatti di visual design e dove si possono trovare? Nei giorni odierni gli artefatti di design sono ovunque e molto spesso non ce ne rendiamo nemmeno conto. Alcuni esempi potrebbero essere la scatola dei surgelati o le magliette.

Dal momento che è stato chiarito cosa vuol dire design introduciamo la parola Visual che in italiano potrebbe essere tradotta come visto. La sua traduzione ci permette di capire cosa significa Visual Design ossia design che può essere visto. Anche in questo caso bisogna spiegare esattamente cosa si intende con il termine visto perché di primo impatto ci verrebbe da affermare che è ciò che vedo con i miei occhi, ma in questo caso specifico ci sono alcune connotazioni differenti. Bisogna specificare questo termine altrimenti tutti gli oggetti verrebbero classificati come visual design

quando in verità esistono diverse categorie di design come product design. Il visual design «*comprende tutto quello che è progettato per essere visto secondo certe intenzioni*» (F.R., 2018)¹. In questa ottica l'artefatto assume il significato estetico di bellezza e funziona come tramite di storie o di intenzioni dei suoi creatori. Per effettuare un artefatto di Visual Design che abbia un denso significato da trasmettere bisogna tenere presente anche il contesto economico culturale e sociale in cui viene collocato.

Questa disciplina possiede delle regole intrinseche nella sua applicazione, le quali però possiedono delle connotazioni diverse in base allo scopo e al luogo in cui vengono applicate. Per questo motivo bisogna tenere sempre in considerazione in quale luogo questa disciplina viene applicata e in quale periodo è stata applicata o verrà applicata.

A differenza del Visual Design la terminologia dell'Information design non è ancora così chiara in quanto gli studi di questa disciplina sono tutt'ora in continua evoluzione.

Questa disciplina è legata al Visual Design, infatti vediamo che ci sono alcune caratteristiche che li accomunano. Per esplicitare questa disciplina bisogna concentrarsi sul percorso e lo scopo della sua realizzazione. L'Information Design comprende la progettazione e la produzione di prodotti informativi complessi i quali perseguono un obiettivo di comunicazione e informazione. Il processo di esecuzione inizia attraverso l'elaborazione dei dati prescelti, ossia considerati rilevanti, e prosegue con una combinazione di questi dati in maniera tale che diano vita ad un prodotto. L'obiettivo primario del prodotto è quello di essere stato formato rispettando l'efficacia e l'efficienza di elementi grafici, visuali ed alfabetici. Perché ciò avvenga si utilizza un approccio interdisciplinare e che le varie discipline devono lavorare in maniera sinergica. Questa correlazione di discipline l'abbiamo già riscontrata nel Visual Design, per questo motivo vediamo che l'Information Design possiede delle similitudini con il Visual Design.

¹ F.R. *critica portatile al Visual Design Da Gutenberg ai social network*, Einaudi, Verona 2018, primo capitolo

Una delle caratteristiche principali dell'Information design riguarda la chiarezza e l'immediatezza con la quale gli spettatori o i fruitori percepiscono il prodotto.

Attraverso questa definizione i due termini precedentemente utilizzati, ossia Visual Design e Information Design, sembrano molto simili e pare quasi inequivocabile assimilarli come un unico termine. La differenza effettivamente non pare immediata, per questo motivo bisogna approfondire l'argomento.

L'Information Design basa il suo lavoro sui dati, i quali non sono solo dati matematici o informatici ma possono essere considerati dati qualsiasi informazione che incontriamo, anche nel quotidiano.

Le prime persone che iniziarono a proporre una visione differente dei dati sono state le graphic designer Giorgia Lupi e Stefania Posavec. Loro iniziarono un progetto nel 2005 intitolato Dear Data. Il progetto aveva una durata annuale e si proponeva di utilizzare i dati analogici in maniera differente, rendendoli parte del quotidiano. Il progetto iniziò con una corrispondenza per posta dove le due designer si scambiavano delle cartoline settimanalmente le quali riportavano le informazioni sulla vita quotidiana o su dei temi che volevano affrontare.

La particolarità di questo progetto riguarda la maniera in cui venivano espresse le informazioni, infatti loro non si scrivevano a parole le vicende della settimana, ma utilizzavano la metodologia dell'Information Design.

La cartolina, utilizzata come supporto di scambio delle informazioni, aveva una composizione specifica. Su un lato veniva riportato un disegno, mentre nell'altro lato veniva riportata una legenda. In questa maniera i dati non venivano scritti a parole, ma venivano rappresentati da dei simboli creati dalle scrittrici. Sicuramente il processo non era semplice in quanto bisognava riuscire a effettuare diversi passaggi di diverse discipline. A supporto di questo vi propongo un loro esempio per poterlo analizzare:



Figura 1 Image courtesy Dear-Data.com

Come mostra l'immagine la cartolina viene suddivisa in due parti ossia la parte dedicata alla rappresentazione grafica dei dati e la parte dedicata alla spiegazione dei dati per cui a una rispettiva legenda. Per effettuare questo processo di rappresentazione bisogna inizialmente raccogliere i dati che si vogliono rappresentare, in quanto sarebbe impossibile poter descrivere qualsiasi tipologia di dato che si intercorre quotidianamente. In seguito bisogna realizzare un linguaggio che sia immediato da comprendere e al contempo facile da interpretare. In questa fase di realizzazione del prodotto interviene la disciplina artistica. Siccome i dati sono rappresentati attraverso dei disegni a mano, le creatrici dell'opera devono possedere delle skills di disegno o almeno rendere l'elaborato comprensibile. Inoltre per rendere efficace la comprensione del prodotto bisogna utilizzare la propria immaginazione ossia per poter rappresentare i dati non bisogna solamente essere capaci di disegnare, ma bisogna possedere anche l'immaginazione per come rappresentare i dati. Terminato il prodotto si inviava attraverso la casella postale. Il processo di Information Design non è ancora terminato in quanto il prodotto è

concluso ma chi riceve il prodotto deve capire quello che si voleva trasmettere. Non è semplice riuscire a creare un linguaggio comprensibile in maniera immediata, soprattutto se non si utilizzano le parole come veicolo principale.

L'approccio ai dati proposto da questo progetto è totalmente innovativo, in quanto si emancipa un lato nascosto dei dati. In questo caso i dati non sono visti come numeri freddi o con distacco, ma sono integrati nella vita quotidiana e ti permettono di metterti in contatto con altre persone. Da notare soprattutto come essi permettano alle persone di mettersi in contatto e di mantenere un discorso senza l'utilizzo principale della scrittura o della parola, i quali sono considerati i canali d'espressione primari per comunicare con le persone.

La visione innovativa dei dati ha permesso di svincolare l'idea precedente della percezione di essi. Questa visione ha permesso di attribuire ai dati una connotazione umanistica, la quale non era mai stata presa in considerazione precedentemente.

Il nuovo linguaggio proposto da Giorgia Lupi e Stefania Posavec ha incuriosito diverse aziende, le quali volevano applicare il linguaggio di Information Design ai propri prodotti.

Tra queste aziende incontriamo il Corriere della Sera che ha voluto applicare questo linguaggio ai propri articoli per verificare la comprensione delle informazioni da parte dei lettori.

In questo caso l'Information Design veniva applicato a degli articoli di giornale, per cui trattava dei dati che non si riscontravano nel quotidiano ma trattava dei dati che rappresentavano la notizia quotidiana.

Questa collaborazione ha permesso di mostrare un altro lato dell'utilizzo di questo linguaggio il quale ha mostrato di essere versatile in diverse situazioni.

Un ultimo esempio di questo linguaggio riguarda proprio il progetto Dear Data. In questo progetto sono stati creati 52 linguaggi in un anno e hanno incuriosito anche una grande casa d'Arte come il Moma di New York, il quale ospita nella sua collezione permanente questi lavori.

Secondo questo esempio i dati rappresentano un'opera d'arte in sé.

Lo sviluppo dell'applicazione dell'information Design è ancora in evoluzione, questo comporta che l'utilizzo di questo linguaggio non è ancora stato del tutto circoscritto o determinato. Vediamo infatti che questo linguaggio ha permesso la nascita di nuove aziende come IBM, la quale propone dei progetti differenti da Dear Data. Anche le collaborazioni con ditte esterne permettono lo sviluppo di questa disciplina contribuendo all'applicazione di nuove metodologie o all'applicazione del medesimo linguaggio ad ambiti differenti.

Concluse le ricerche e avendo accennato alla terminologia specifica che sarà utilizzata in seguito mi è sorto un dubbio ossia perché non applicare l'Information Design per la spiegazione delle opere d'arte?

La mia ricerca inizia principalmente da questo dubbio e nel provare ad elaborare dei linguaggi che possano essere espressione ed esplicitazione sia dell'opera che dell'artista.

2. ESPERIMENTI PRATICI

In questo capitolo mi concentrerò sull'applicazione del linguaggio di Information design attraverso due esperimenti pratici molto differenti tra di loro.

2.1 PRIMO ESPERIMENTO

A seguito dello studio teorico riguardante il Visual Design e l'Information Design decisi di iniziare i primi passi pratici per la mia ricerca.

Non sapendo esattamente da dove incominciare e soprattutto come iniziare la ricerca decisi di andare a guardare alcune conferenze tenute da Giorgia Lupi per la spiegazione dei suoi lavori.

Rimasi colpita da una conferenza tenuta dall'autrice a Milano intitolata MtMG. Nella conferenza mi colpì il modo in cui vennero utilizzati i dati, ossia come tramite per permettere alla gente di fare conoscenza in base ai propri interessi.

Mi resi conto che le mie conoscenze erano limitate, per questo mi chiesi come i dati potevano esprimere il pensiero della gente e ad accomunarli. Seguendo il discorso della conferenza vidi che lei stessa mise in pratica un esempio che permise alle persone di riconoscersi nelle altre attraverso l'utilizzo di questi. Il progetto di riferimento si è tenuto nel 2017 per lo spazio target al TED². Lei creò un quiz dove le persone dovevano rispondere e in base al risultato delle proprie decisioni gli veniva data una spilla in maniera tale che i propri interessi venivano esplicitati su di essa.

² Ted rappresenta un'associazione no profit che si focalizza nella diffusione delle idee di vario genere e argomento. Lo strumento principale che ha permesso all'azienda di nascere sono state le conferenze e in seguito si è sviluppato in altri supporti. Nel 2017 a Vancouver l'associazione ha chiesto all'azienda Accurat, guidata da Giorgia Lupi, di creare un'esperienza unica per i visitatori.

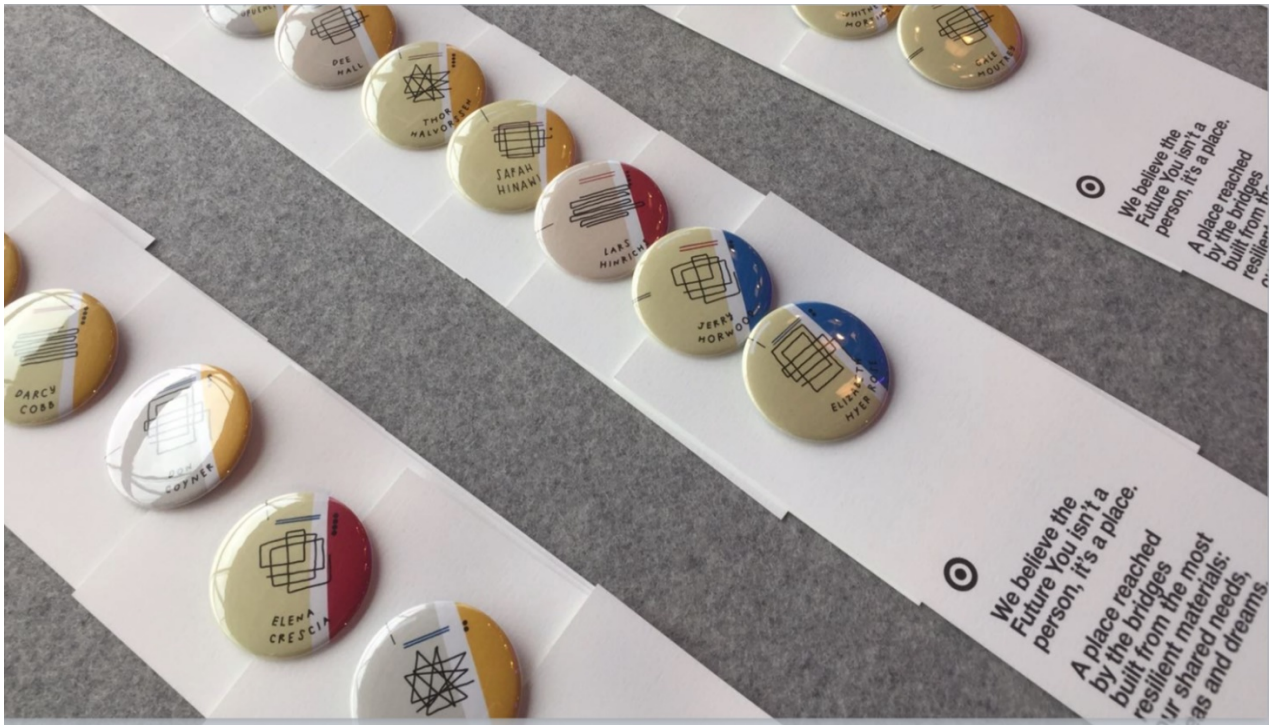


Figura 2 Image courtesy Giorgia Lupi.com

Decisi di volere provare anche io questo esperimento per riuscire a capire come potevano funzionare i dati in una luce differente. Rivolsi questo quiz a cinque persone. Prima di tutto scelsi le domande ossia:

1. Dove ti trovi meglio a studiare? A. Casa B. Biblioteca C. In Giardino D. Al Parco
2. Quando hai una chance di leggere cosa preferisci leggere? A. Magazine B. News Paper C. Novella D. Non Romanzo
3. Se ci sono delle regole tu preferisci? A. Seguirle B. Ignorarle
4. Quante e-mail non lette hai nel tuo box dell'Università? A.1 B.20 C. Over 100 D. 0
5. Se devi dare un esame preferisci: A. Scritto B. Orale
6. A che ora preferisci che ci siano le lezioni? A. Primo mattino B. Tarda mattinata C. Primo pomeriggio D. Tardo pomeriggio

Le domande poste sono state scelte in base ad un criterio specifico. Il quiz è stato posto a cinque studentesse frequentanti l'Università, che rientrano nell'arco

temporale che inizia dal primo anno di triennale all'ultimo anno di magistrale. Ho preferito l'ambiente dell'Università in quanto l'ho riconosciuto più simile al mio stato attuale. In base a questa decisione ho posto le domande e i corrispettivi simboli e figure da applicare a ciascun quesito.

La scelta del colore la spiegherò in seguito.

Tornando alle forme decisi di mantenere la forma circolare del cerchio di una spilla in quanto presi in considerazione un triangolo inizialmente, però mi resi conto che non avrebbe aiutato la gente a socializzare tra loro. Se fosse stato un triangolo mi avrebbe dato la sensazione di una gerarchia verticale e questo non aiuta a socializzare fra individui. Così mi resi conto che gli angoli sarebbero stati un ostacolo in quanto denotano una nota aspra del carattere o della decisione di una persona. Optai in fine di mantenere la figura del cerchio in quanto dava il senso di unione, come un abbraccio e la metafora che decisi di attribuire a questo simbolo sarebbe stata l'accoglienza di ogni aspetto delle scelte delle persone in maniera che si possano fondere e permettano di conversare senza ostacoli. Questa decisione mi permise di utilizzare delle immagini Data Centriche³.

In riferimento ai simboli, decisi di riprendere i simboli utilizzati da Giorgia Lupi applicandoli però secondo la mia logica. Analizzandoli uno per uno vediamo che il primo rappresenta una S con più pance o curve. Decisi di attribuire una curva ad ogni opzione in maniera tale che in base alla pancia della S sarebbero state esplicate le scelte delle persone. Per il Secondo quesito decisi di riprendere questo simbolo // e decisi che sarebbe stato il colore a delineare la differenza della scelta. In questo modo attribui un colore per ogni alternativa e in base alla risposta avrei mostrato la loro scelta con il simbolo delle // con il corrispettivo colore attribuito alla scelta. Le scelte con i rispettivi colori sono: Magasine- Giallo; News Paper- Blu; Novella- Grigio; Non Romanzo – Verde.

Per la Terza domanda ripresi sempre i simboli dell'indagine a cui mi sono riferita ma anche in questo caso optai per modificare l'applicazione di essi sui miei studi. Le

³ Terminologia utilizzata da Giorgia Lupi nella conferenza del MtMG a Milano.

scelte sono rappresentate da A. Seguirle contraddistinto da una / e B. Ignorarle segnato da //. In questo caso non ho utilizzato i colori in quanto le opzioni erano minori e i simboli delineavano benissimo la differenza senza ulteriori aggiunte. Nella quarta domanda decisi di attribuire un pallino ad ogni scelta in maniera crescente.

Per la 5 e 6 domanda decisi di utilizzare lo sfondo in quanto le ritenevo più personali per il tema da me prescelto ossia l'Università. Decisi di dare più importanza alla 5 domanda cedendogli lo spazio più ampio in quanto riguardavano gli esami. Questa domanda permette di capire non solo in che maniera si vuole affrontare un esame ma anche se una persona può essere timida o meno, se è una persona socievole o introversa. La domanda numero sei invece denota una routine di una persona ossia le sue modalità di gestire il tempo e di affrontare le giornate.

Dopo essermi concentrate sui dati tecnici ossia i simboli e i questionari ho lasciato in secondo piano i colori. Infatti decisi di attribuire dei colori a mia scelta totalmente casuali per procedere più velocemente nell'applicazione pratica della mia indagine. Ho scelto di dividere in due momenti il mio esperimento in maniera tale che potevo concentrarmi sulle indagini in maniera diversa, per questo motivo dei colori ne parleremo in seguito in maniera approfondita.

In seguito vi propongo lo schema 6.1, il quale andrà ad esplicitare in maniera visiva ciò che ho precedentemente spiegato con le parole.

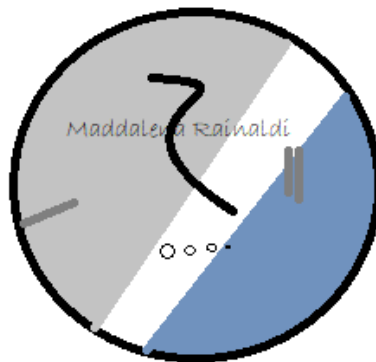
1. Dove ti trovi meglio a studiare? A. Casa B. Biblioteca C. In Giardino D. Al Parco
 Simboli:
2. Quando hai una chance di leggere cosa preferisci leggere? A. Magazine B. News Paper C. Novella D. Non Romanzo
 Simboli:
3. Se ci sono delle regole tu preferisci? A. Seguirle B. Ignorarle
 Simboli:
4. Quante e-mail non lette hai nel tuo box dell'Università? A. 1 B. 20 C. Over 100 D. 0
 Simboli:
5. Se devi dare un esame preferisci: A. Scritto B. Orale
 Simboli:
6. A che ora preferisci che ci siano le lezioni? A. Primo mattino B. Tarda mattinata C. Primo pomeriggio D. Tardo pomeriggio
 Simboli:

Questo schema permette di comprendere in maniera approfondita l'assegnazione dei simboli ai quesiti.

Lo schema 6.1 rappresenta le domande poste alle cinque candidate con la loro applicazione nella pratica dei simboli.

Le candidate a cui ho posto la mia indagine sono nell'ambito universitario, appartenenti ad anni differenti, e sono rappresentate da cinque ragazze: Maddalena, Gaia, Sofia, Suada e Marzia.

Prendendo in considerazione Maddalena vediamo che le sue risposte sono: 1. A; 2. C; 3. A; 4. D; 5. B; 6. A.

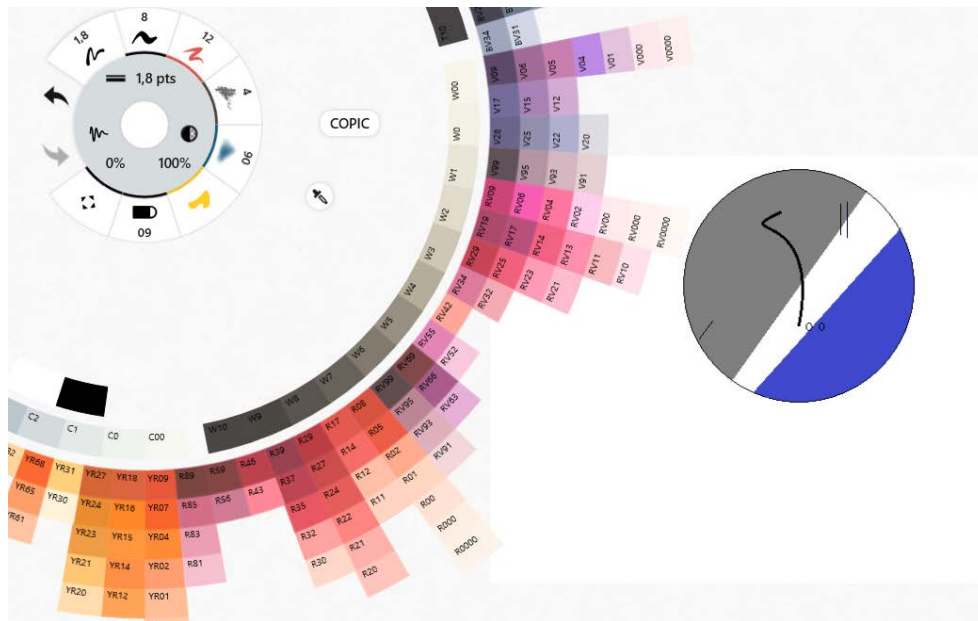


Date le sue risposte decisi di utilizzare Microsoft Paint per formarmi una idea di come sarebbe venuta inizialmente la mia prima applicazione pratica.

Questa prima prova mostra in generale come dovrebbe venire una spilla nel suo insieme, ma vediamo che comunque non è abbastanza specifica nei dettagli. Per esempio il nome non è nella posizione corretta e i bordi non sono ben delineati e nemmeno il tratto. Per questo motivo ho deciso di utilizzare un altro strumento di rappresentazione per le prossime candidate.

Le risposte delle candidate Suada e Marzia corrispondono, questo significa che il loro risultato è uguale ed è il seguente: 1. A; 2. C; 3. A; 4. B; 5. B; 6. B.

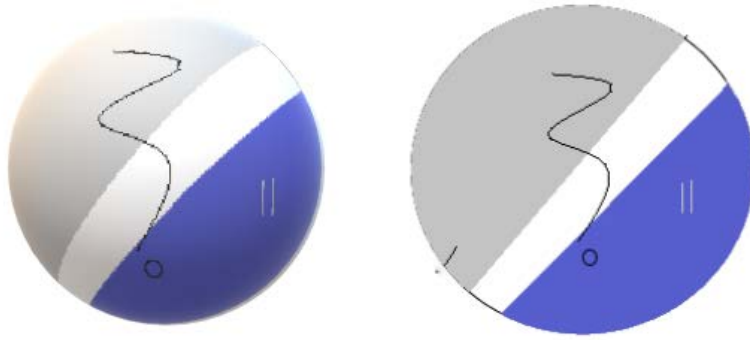
Siccome ho notato che Paint non mi soddisfaceva nella rappresentazione pratica, ho utilizzato l'app Concepts per modificare la grafica. Il risultato dell'indagine con questa applicazione è il seguente:



Come mostra il disegno anche in questo caso non si riesce ad ottenere un lavoro minuzioso e di precisione utilizzando il linguaggio grafico di Information design, bensì ci sono ancora troppe impurezze. Un esempio riguarda la difficoltà di inserire il nome nell'immagine in quanto, non era possibile posizionarlo lateralmente. Oltre ad un fattore di visualizzazione grafica anche il significato che si vuole tramandare non è corretto come dimostra l'imprecisione e la sgranatura dei simboli i quali non sono facilmente visibili ed ostacolano il concetto per il quale è stata effettuata la ricerca.

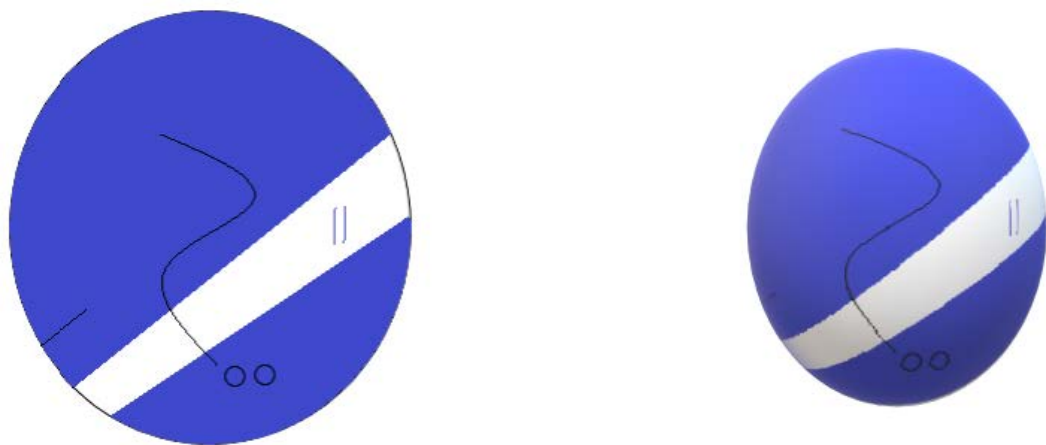
Infine ho deciso di cambiare nuovamente la modalità di proposta di visualizzazione utilizzando l'applicazione di Paint 3D per effettuare lo sviluppo della ricerca per le ultime due persone a cui ho sottoposto la mia indagine.

Le risposte del quiz effettuato da Sofia sono le seguenti: 1. B; 2. B; 3. A; 4. B; 5. B; 6. B.



Mentre le risposte riscontrate dalla compilazione dell'indagine da parte di Gaia sono:

1. B; 2. B; 3. A; 4. B; 5. B; 6. B.



Le immagini proposte sono state riportate in formato 2D e in formato 3D in maniera tale da valutare su quale piano sarebbe stato meglio lavorare. La proposta grafica di questi lavori risulta più nitida anche se poco curata. Il formato 3D non rispecchia la mia ricerca principale e la motivazione riguarda la comprensione. Questo formato non propone i dettagli in maniera evidente, anzi tende a nasconderli come la linea laterale sul lato sinistro. La sgranatura dell'immagine risulta più evidente in questa tipologia di rappresentazione, infatti le linee di separazione dei colori risultano frastagliate e il colore proposto non è omogeneo. Il problema dell'applicazione del colore non omogeneo comporta dei fraintendimenti di comprensione.

Terminata la sperimentazione pratica mi sono rivolta alle persone a cui avevo posto l'indagine, chiedendo a loro se avessero riscontrato dei problemi o dei quesiti su di essa.

La prima osservazione che mi venne fatta fu proprio che in una domanda, nel dettaglio la seconda, non era chiara la parola Novella, infatti loro stesse si chiesero a cosa facevo riferimento. Per risolvere questo problema decisi di sostituire il termine Novella con il termine Romanzo.

La seconda osservazione riguardava proprio i colori utilizzati per creare questo esperimento. Loro stesse non trovavano un senso nella disposizione dei colori. Questa osservazione mi fece notare l'importanza dell'utilizzo di un colore, di come, pur non avendo familiarità con l'Information design, possa cambiare la percezione attraverso la specificità dell'utilizzo di essi.

In riferimento all'ultima osservazione decisi di andare ad approfondire l'utilizzo dei colori nell' Information design e se ci fosse un codice nell'utilizzo degli stessi. Mi sorpresi che in molti siti veniva riportato come un aspetto fondamentale, se non imprescindibile, per il corretto funzionamento di questa disciplina. Per effettuare una corretta scelta dei colori non si fa riferimento ad un'unica disciplina di Information Design, ma bisogna tenere in considerazione la disciplina di Graphic Design. Come era stato anticipato nel primo capitolo la disciplina posta in esame nella mia ricerca richiede l'ausilio di altre discipline e nello specifico per i colori bisogna utilizzare una metodologia sinergica. Questo comporta che non si può fare affidamento esclusivamente all'Information Design ma bisogna utilizzare delle nozioni derivanti da altre discipline.

Il sito che mi colpì in particolare viene rappresentato da Grafigata⁴, il quale riporta esattamente le regole ritenute imprescindibili da applicare per un corretto svolgimento di un progetto, infatti esso riporta sei punti cardine per effettuare questo lavoro:

⁴ Grafigata.com rappresenta un blog italiano destinato ai Graphic Designer, ai quali viene permesso di imparare o migliorare le proprie conoscenze riguardanti questo ambito. Attraverso questa piattaforma online si possono consultare sia articoli che video inerenti a questa disciplina e si possono applicare in ambiti differenti.

- Per effettuare un lavoro corretto bisogna avere una conoscenza approfondita della tipografia e bisogna effettuare uno studio dei font che si possono utilizzare.
- Le griglie rappresentano un campo da gioco dove si può apportare la propria fantasia e non vengono considerate delle costrizioni ma al contrario costituiscono il punto di inizio per il lavoro da effettuare. Un errore che si propone di frequente da parte dei visual designer viene rappresentato dalla mancanza di un ordine all'interno delle griglie.
- Lo spazio bianco viene utilizzato per creare equilibrio visivo, in maniera tale che il colore bianco ricopra un ruolo attivo nella progettazione.
- Le dimensioni, che siano date da immagini o dai font, comportano le gerarchie visive.

Un apporto fondamentale al progetto viene dato dai colori i quali sono i portatori di significato e delle emozioni. Un colore permette di comunicare dei significati i quali vengono recepiti come delle emozioni. In questa ottica vediamo che la scelta della palette dei colori diventa di fondamentale importanza per il processo creativo e per effettuare una scelta corretta bisogna approfondire lo studio di ogni singolo colore legato all'emozione che trasmette. Si possono riassumere dei punti chiave che permettono una scelta efficace:

1. Scegliere i colori basandosi sul target degli interlocutori.
2. Identificare con precisione gli scopi che vuoi raggiungere e, al tempo stesso, tenere in considerazione il messaggio che si vuole tramandare attraverso il colore prescelto.
3. La semplicità costituisce la parte focale del lavoro.

Il design risulta efficiente nel momento che rispecchia le caratteristiche dell'utile e del bello.

Tenendo in considerazione le istruzioni di questo sito mi resi conto però, che mancava ancora qualcosa nella mia ricerca, per questo motivo iniziai a riguardare i

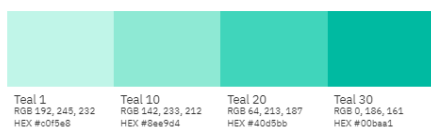
siti di Giorgia Lupi. Mi resi conto che ciò che stavo cercando l'avevo incontrato nel sito di IBM⁵, nella sezione Design Language.

Lo stesso sito proponeva alcuni modelli che si potevano utilizzare a seconda delle necessità e del lavoro che si doveva affrontare, in particolare viene riproposta una sezione dedicata all'applicazione dei colori. I colori hanno una grande influenza sulla visione dell'occhio, per questo motivo bisogna considerare il messaggio che comunica un dato colore. Per effettuare un utilizzo corretto dei colori il sito propone una scelta strategica:

- Per rappresentare la medesima categoria di data non si possono utilizzare colori differenti o contrastanti.
- Per rappresentare dei data contrastanti di devono utilizzare dei colori contrastanti che rispecchino i data. Al contrario per rappresentare dei data complementari bisogna utilizzare dei colori complementari.
- Se si vuole rappresentare un gruppo di dati bisogna utilizzare dei colori simili tra loro.

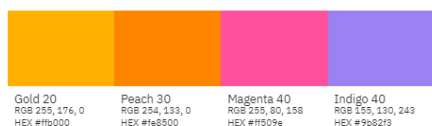
I colori possono esprimere delle categorie, le misure quantitative, gli intervalli e i temi fondamentali di una ricerca.

La pagina online di IBM propone delle palette di colori che si possono utilizzare in diverse situazioni:



Se si vuole rappresentare la stessa tipologia di dati

o dei dati complementari si può utilizzare la sfumatura di un colore scelto.



Se si vogliono rappresentare diverse tipologie di dati

si possono utilizzare colori differenti.

⁵ IBM rappresenta una società volta ad aiutare gli acquirenti a modificare o migliorare digitalmente la loro attività. Si focalizza sulla strategia, creatività e tecnologia per il raggiungimento degli obiettivi degli acquirenti.



Se si vuole rappresentare un gruppo di dati



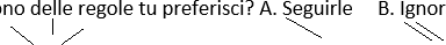
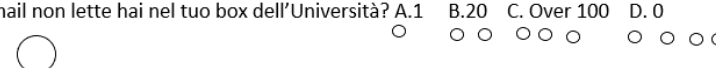
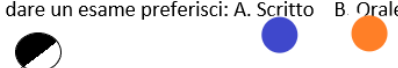
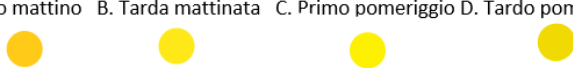
simili con un dato contrastante si può utilizzare un colore e le sue sfumature per lo stesso gruppo di dati e a confronto con un colore contrastante per rappresentare il dato contrastante.

In seguito a queste linee guida ho ripreso in considerazione la mia ricerca e ho apportato alcune modifiche.

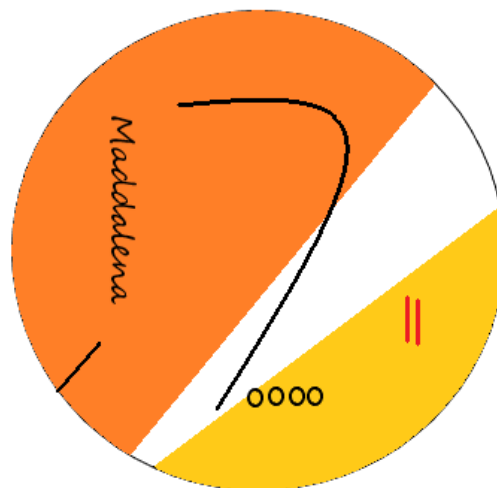
Lo schema 6.1 mostra a quali domande sono stati attribuiti i colori che risultano nel prodotto finale iniziale. Nel quesito numero 6 mi resi conto che le scelte proposte al pubblico rappresentano un continuo della giornata, per questa ragione decisi di utilizzare un unico colore con le sue sfumature. Decisi di utilizzare il colore giallo in quanto mi basai, seconda una mia visione, sulla percezione dell'essere umano. Noi umani suddividiamo la giornata in base alla luce solare che si riversa sulla terra e attribuiamo alla luce solare il colore giallo, per questa ragione ho scelto questo colore.

Per il quesito numero 5 decisi di attribuire due colori contrastanti, in quanto le stesse scelte proposte dalla domanda sono completamente differenti e divergenti fra di loro. Decisi che per la scelta A, rappresentata dalla scelta Scritta, avrei utilizzato il colore blu ispirandomi alle penne blu che vengono spesso utilizzate dagli alunni e decisi di non utilizzare il colore nero in quanto già alcuni simboli vengono presentati in questo colore e si andrebbero a confondere. Avendo stabilito il colore per la prima scelta mi informai sul colore divergente del blu e vidi che le possibilità potevano essere date dal colore arancione o il colore giallo. In fine optai per il colore arancione che sarebbe stato utilizzato per la seconda scelta di questo quesito. Per il quesito numero 2 mi resi conto che le scelte fra loro non erano concatenate in alcun modo, infatti i generi proposti sono differenti in essere tra loro. Per questo motivo decisi di utilizzare i colori primari e un colore secondario di contrasto. I colori attribuiti alle scelte sono i seguenti: A. Giallo B. Blu C. Rosso D. Verde.

A seguito di queste modifiche anche lo schema presentato inizialmente ossia lo schema 6 ha subito delle trasformazioni e si è evoluto nello schema 6.2. In seguito viene riportato lo schema con gli appositi aggiustamenti.

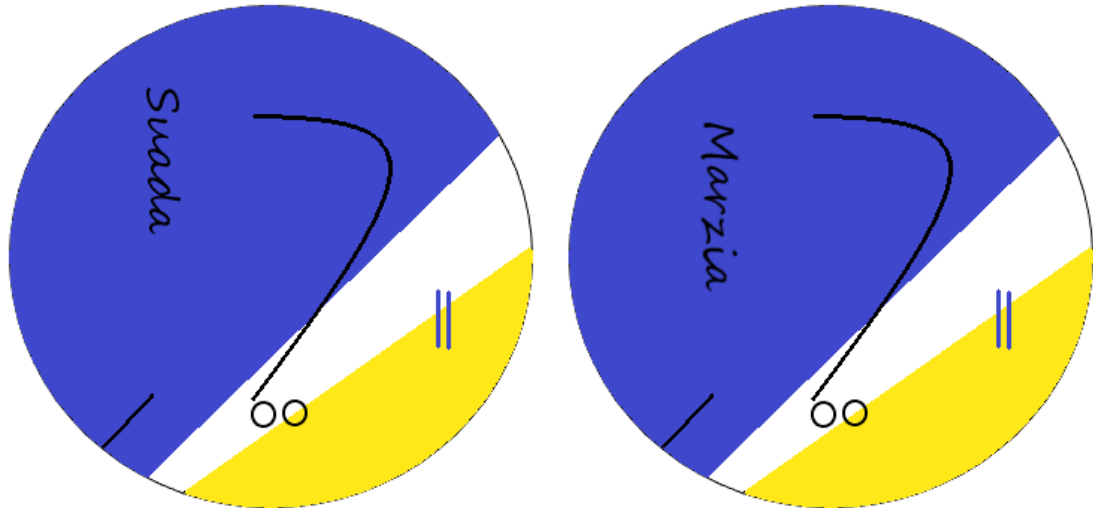
1. Dove ti trovi meglio a studiare? A. Casa B. Biblioteca C. In Giardino D. Al Parco
 Simboli: 
2. Quando hai una chance di leggere cosa preferisci leggere? A. Magasin B. News Paper C. Romanzo D. Non Romanzo
 Simboli: 
3. Se ci sono delle regole tu preferisci? A. Seguirle B. Ignorarle
 Simboli: 
4. Quante e-mail non lette hai nel tuo box dell'Università? A. 1 B. 20 C. Over 100 D. 0
 Simboli: 
5. Se devi dare un esame preferisci: A. Scritto B. Orale
 Simboli: 
6. A che ora preferisci che ci siano le lezioni? A. Primo mattino B. Tarda mattinata C. Primo pomeriggio D. Tardo pomeriggio
 Simboli: 

Non sono andata a modificare solamente lo schema, bensì anche i risultati delle risposte percepite dalle persone a cui avevo sottoposto il quiz inizialmente.

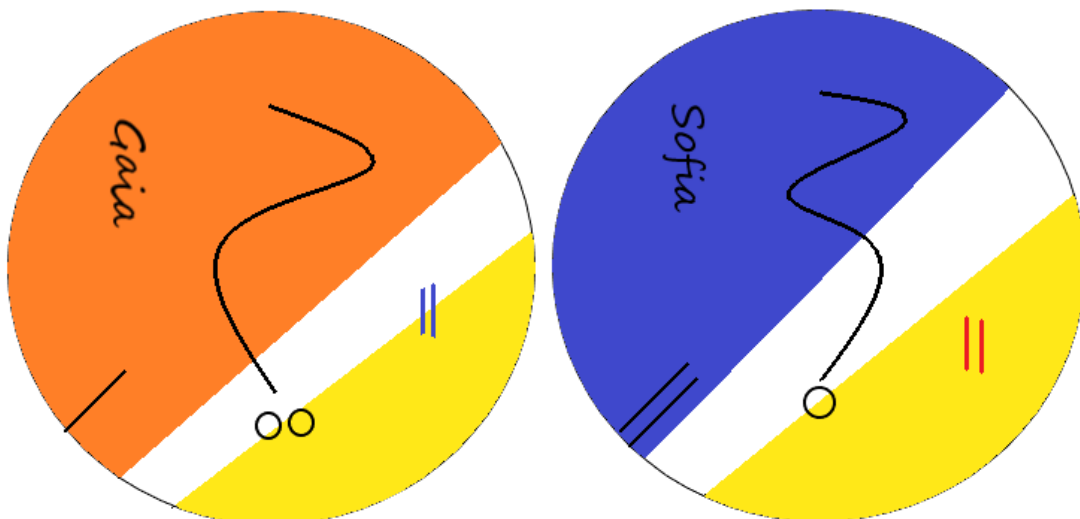


Il primo esperimento è stato applicato sui riscontri percepiti da Maddalena. Rispetto al primo lavoro, oltre ad essere cambiati i colori, ho utilizzato Paint 3D invece che Paint. Il risultato si mostra più nitido nella presentazione delle forme e più dettagliato. I cerchi sono della stessa misura e il nome non sovrasta più l'immagine complessiva.

La linea principale si presenta con un'impostazione migliore e si rispecchia nella legenda dello schema 6.2.



Sia per l'esperimento di Suada che per l'esperimento di Marzia la proposta visiva è completamente differente. Entrambe le candidate avevano riportato le stesse risposte, per questo motivo il progetto è uguale. La precisione e la nitidezza della figura rende facilmente distinguibile ogni tratto caratteristico della scelta effettuata. Il nome viene riportato correttamente in quanto non ho utilizzato l'applicazione Concept ma Paint 3D. Le sgranature visive si sono ridotte notevolmente e i colori permettono una comprensione immediata della loro scelta.



Per l'esperimento di Gaia e Sofia la dinamica è stata differente. Per la loro rappresentazione iniziale avevo utilizzato l'applicazione di Paint 3D e l'ho mantenuta anche in questa rappresentazione. Inizialmente avevo provato a mostrare l'elaborato in formato 3D ma in seguito alle ultime ricerche ho notato che questa presentazione non permetteva una fruizione agevole ai candidati. In primo luogo, se mantenevo il formato 3D i dettagli sarebbero stati quasi vani in quanto non erano abbastanza evidenti o si presentavano sgranati. In secondo luogo, il formato 3D non riprende la mia idea iniziale ossia di creare una spilla per i candidati.

Alla fine di questo primo esperimento restai colpita da due osservazioni:

- L'importanza dei colori.
- Il lavoro di ricerca per ogni singolo dettaglio.

Questo esperimento è stato molto articolato e abbastanza difficile da completare. Se la stesura del questionario è risultata abbastanza immediata, la rappresentazione di esso ha messo in luce molti ostacoli che non pensavo di dovere affrontare. I colori, in primo luogo, sono stati davvero importanti in quanto mi hanno permesso di immergermi in un "mondo" con delle norme da rispettare e con delle considerazioni importanti da effettuare. Il colore denota moltissimo l'elaborato, cosa che non avrei mai pensato.

I dettagli sono essenziali per la riuscita del progetto. Ogni dettaglio rappresenta una chiave interpretativa che deve essere immediata e facilmente distinguibile. Date queste considerazioni sui dettagli ne consegue che anche l'applicazione utilizzata deve essere all'altezza del progetto potremmo dire, ossia l'applicazione deve essere chiara e nitida per poter mettere in luce ogni dettaglio che si vuole aggiungere.

Come ultima considerazione vorrei soffermarmi sull'utilizzo differente dei dati. Grazie a questo esperimento ho potuto constatare che i dati possono davvero accomunare le persone come afferma Giorgia Lupi. Nell'esperimento le stesse candidate si sono ritrovate nella presentazione e senza dare loro alcuna spiegazione

del processo hanno notato le differenze e le uguaglianze tra i loro risultati utilizzandoli come approccio di conversazione tra di loro.

2.2 SECONDO ESPERIMENTO

In seguito al primo esperimento mi sono soffermata su un altro aspetto dell'utilizzo dei dati. In questo esperimento ho voluto concentrarmi su un articolo economico finanziario e applicare l'Information Design secondo un'ottica economica. Il mio intento è quello di trasformare i dati economici finanziari in un linguaggio di Information Design dove l'obbiettivo principale non riguarda più l'accomunare delle persone secondo i propri interessi, bensì di tradurre l'articolo con un linguaggio differente.

Inizialmente decisi di selezionare un articolo presente nella piattaforma di Marketers, redatto da Marco Baston, intitolato "Trump e il ritorno alla old economy" per poter effettuare il mio secondo esperimento. L'articolo svolge un ruolo fondamentale in quanto costituisce il supporto dal quale vado a selezionare i dati per il mio progetto.

In questa ricerca, a differenza della prima, ho deciso di non andare subito a visionare i lavori di Giorgia Lupi, in maniera tale che la mia immaginazione potesse esprimersi liberamente e di potere mettere alla prova ciò che avevo appreso fino a questo momento. In questo modo andrò a confrontarmi con l'inventrice dell'Information Design solo nel momento in cui l'esperimento sarà finito.

L'articolo selezionato riporta come Trump sia asceso alla Casa Bianca vincendo le elezioni tenute per la candidatura del presidente in America. Il presidente propone la sua visione economica da applicare al paese, la quale risulta antitetica ai dettami posti da Obama. Il punto focale della sua manovra economica verte sulla ripresa dell'importanza delle aziende "fisiche" e sulla manodopera. Questa manovra andrebbe a discapito delle nuove tecnologie le quali permetterebbero di ampliare il mercato ad una estensione globale. Il discorso tenuto da Trump in sede di post-elezione afferma che sarà revisionata la politica economica accreditandola allo Stato

in maniera tale che ci siano dei benefici per le imprese e degli investimenti nelle infrastrutture e nelle grandi opere. Questa manovra non tiene in considerazione gli svantaggi e i danni che andranno a colpire i lavoratori e alcune aziende senza l'utilizzo della tecnologia. Secondo questa ottica si pone importanza agli attori economici del paese e all'apporto finanziario a favore degli imprenditori. Il discorso del neo eletto presidente comporta dei problemi molto seri che riguardano la disoccupazione dei cittadini. Questo problema non è dato solamente da questa manovra che si vuole effettuare ma anche dal problema della ricollocazione dei lavoratori, in quanto molto spesso non riescono a trovare un nuovo lavoro per la poca preparazione nell'ambito dei settori o delle mansioni.

Il problema che sta emergendo era stato precedentemente rivelato da Thomas Piketty. L'autore aveva già trattato precedentemente nei suoi scritti cosa avrebbe comportato una sfrenata globalizzazione di uno Stato. I primi tratti salienti che scaturiscono da questa decisione di politica economica riguardano la disoccupazione, la disuguaglianza e la povertà. Questo ragionamento corrisponde alla visione del presidente Trump. Bisogna però tenere in considerazione che le nuove tecnologie fanno parte dei nostri giorni e sono inserite nei lavori quotidiani. La situazione che si presenta potrebbe scaturire dei problemi economici finanziari a discapito in primo luogo dei lavoratori.⁶

Il testo riportato è stato scelto in quanto tratta dati riguardanti l'economia e la politica economica prescelta dal presidente Trump e mostra alcune importanti conseguenze derivanti dalle sue decisioni. Come si può notare il tema trattato in questo esperimento è molto differente rispetto al tema prescelto nell'esperimento precedente. Se nel primo esperimento utilizzavo i dati per accomunare le persone secondo i propri interessi e le proprie preferenze, in questo esperimento mi baso su dei dati politici ed economici per effettuare un utilizzo differente dei dati stessi.

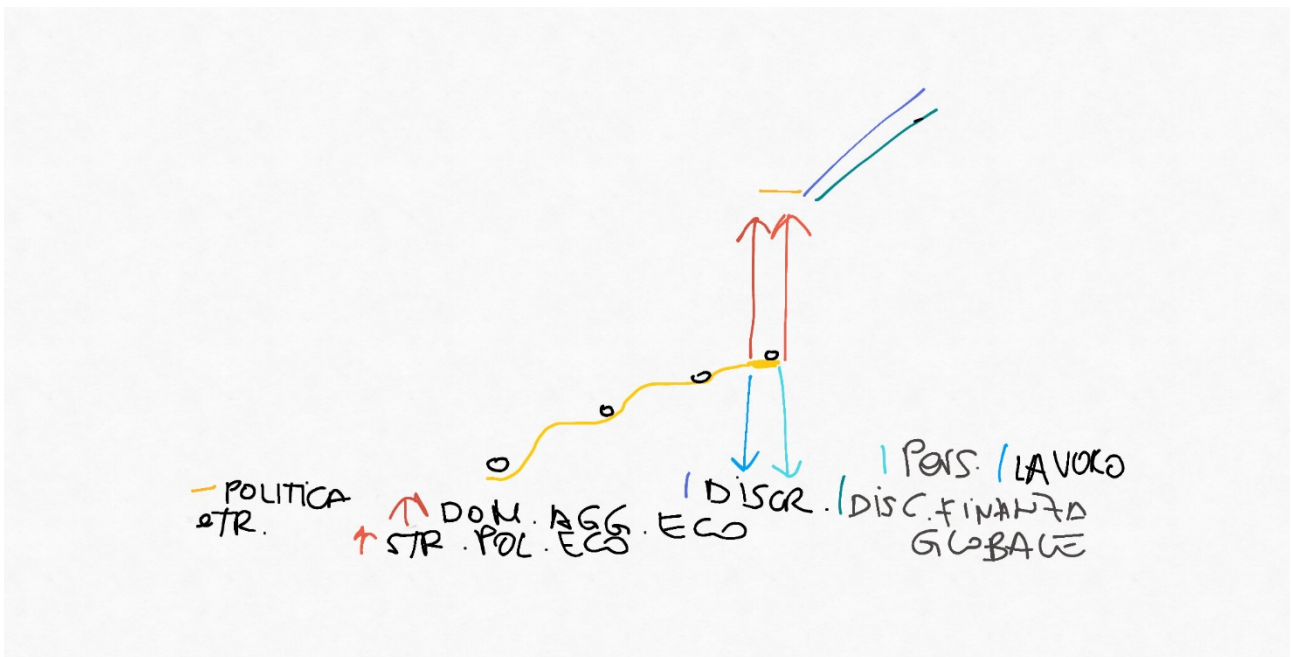
Leggendo attentamente l'articolo mi sono concentrata sulle informazioni che io ritenevo più importanti per poterle riportare all'interno della legenda dell'Information

⁶ Marco Baston, *Trump e la old economy*, Marketeters.

Design.

Iniziai il processo scegliendo l'applicazione Concepts come supporto per lo sviluppo del progetto. In seguito iniziai a riportare le notizie scelte in forma di visual information, senza avere un'idea precisa per la forma del lavoro, riportandole come se fosse una bozza personale per vedere se avevo appreso tutte le informazioni e per iniziare a sperimentare.

Il risultato fu il seguente:



Come espresso precedentemente questo disegno esprime la prima bozza, come dimostra la legenda scritta sotto forma di abbreviazione, per arrivare al risultato finale. L'intento principale era quello di concentrarmi principalmente su due aspetti: Il primo riguarda l'importanza di aver capito l'articolo scelto e di aver riportato le informazioni principali; il secondo aspetto riguarda la divisione delle informazioni e il loro posizionamento all'interno del disegno.

Le informazioni scelte erano sufficienti per descrivere l'articolo, ma il disegno riportato non rappresentava l'idea che doveva trasmettere. La forma riportata non allude a nessun disegno significativo, anzi potrebbe sembrare un grafico disegnato a mano.

Decisi di rileggere l'articolo e di provare ad assimilare ad ogni informazione un'immagine che potesse esprimere il concetto in maniera immediata. Per esempio,

prendendo in considerazione la figura di Trump mi sono chiesta quale sarebbe stata la prima immagine che mi sarebbe venuta in mente pensando a lui. Come risposta mi venne in mente la sua parrucca, ormai utilizzata sia nella satira sia come status symbol per rappresentarlo dai mass-media e dalle piattaforme o applicazioni di scambio delle informazioni, esempio Facebook.

Di seguito viene riportato il lavoro effettivo dell'esperimento, effettuato con il supporto di Paint 3D:



Il risultato di questo esperimento viene denominato “hand-drawn visualization”⁷, in quanto riguarda un disegno a mano libera per la visualizzazione dei dati. Per questo progetto non sono ricorso all'utilizzo di forme o simboli preesistenti nelle applicazioni di supporto per la realizzazione visiva. Il lavoro riportato è stato effettuato interamente a mano libera a differenza del primo esperimento dove avevo utilizzato il supporto di simboli presenti in Microsoft Paint 3D.

⁷ Hand-drawn visualization: termine utilizzato nel linguaggio di Information Design per sottolineare che il lavoro è stato effettuato a mano senza l'aiuto di figure esterne o simboli preimpostati.

I simboli scelti hanno dei significati intrinseci a loro stessi. Il simbolo della S ricorda la base del dollaro e il colore oro come la virgola che accentua la fine del dollaro in sommità rappresentano la parrucca di Trump. Il cerchio vuoto rappresenta la scalata per il successo del presidente attraverso la sua politica economica. Le due frecce dei rispettivi colori rosso e arancio rappresentano le volontà del presidente per perseguire la propria politica.

Per scegliere questi due colori, rosso e arancio, sono andata a cercare il colore del potere e, sin dall'antichità, il colore prescelto è il rosso. Inoltre sono andata a cercare se il rosso venisse utilizzato dai presidenti americani per veicolare alcuni significati subliminali e riscontrai questa foto:



Forza e Convinzione.

Figura 3 Image courtesy Walter Graff

Qui il Presidente degli Stati Uniti sta cercando di mostrare al pubblico la sua forza per le soluzioni energetiche degli Stati Uniti. Una cravatta blu non avrebbe mostrato forza. «Il Rosso dimostra che è un serio combattente».⁸ Questo dimostra che il rosso è simbolo di potere e riesce a catturare subito l'attenzione di un lettore o uno spettatore.

⁸ Walter Graff, *Colore o Colore (la psicologia del Colore)*, cultor.org, 2018.

Prendendo in considerazione l'immagine sovrastante vediamo come i colori vadano ad influenzare il nostro pensiero e che molte volte la scelta di un colore rappresenta una scelta strategica pensata antecedentemente.

La scelta del colore arancione l'ho effettuata pensando che vicino al colore rosso avrei dovuto mettere un altro colore vivace che gli assomigliasse e optai per l'arancione.

Al contrario le frecce con i colori azzurro e blu rappresentano il lato negativo di questa politica, ossia perseguendo questa strada si andrà a screditare il ruolo svolto dai lavoratori.

La scelta dei colori è data per contrasto ossia, il colore dell'acqua ossia il blu risulta antitetica al colore del fuoco ossia il rosso. In questo caso verrebbe considerato come la disgrazia del popolo data da altre scelte.

Per quanto riguarda la figura del cerchio esterno ha due diverse gradazioni di verde in quanto appartengono alla medesima teoria proposta da Thomas Piketty. Mostrano due lati differenti di questa teoria ossia l'aspetto della diseguaglianza e l'aspetto della povertà dovuti alla globalizzazione. La scelta del colore verde è stata decisa in quanto i dollari americani sono di questo colore.

Terminato l'esperimento ho deciso di confrontarmi con alcune nozioni base apprese dagli studi su Giorgia Lupi. Lei stessa affermava, nel video MtMG | Giorgia Lupi | Lingua italiana⁹, di non dover prendere in considerazione tutti i dati presenti ma di dover sceglierne alcuni ossia quelli che riteniamo più importanti. Grazie, anche, al libro da lei scritto *Dear Data*¹⁰ mi resi conto che doveva esserci un tema specifico nella rappresentazione, ma soprattutto dovevo utilizzare la mia fantasia per mostrare ciò che i miei occhi vedevano come dati.

Grazie all'esperimento precedente ho tenuto molto in considerazione la funzione dei colori effettuando delle ricerche approfondite sul significato di ognuno di essi, dando anche una spiegazione valida per la ricerca dei Data Information e per la loro rappresentazione.

⁹ Conferenza tenuta a Milano in sede di un incontro di MtMG, video online.

¹⁰ Giorgia Lupi e Stefania Posavec, *Dear Data*, USA, 2016.

Ho rispettato i canoni principali sia per lo stimolo visivo dei colori, sia per la rappresentazione cristallina e diretta posta da Giorgia Lupi e sia nella scelta dei dati da rappresentare per questo tema.

Inoltre posso affermare che questo esperimento l'ho trovato molto più difficile di quello precedente.

La difficoltà principale è stata quella di non volere utilizzare una base per effettuare il lavoro di Visual Information, ma di utilizzare la mia fantasia e le regole che avevo appreso precedentemente all'esperimento.

Uno dei punti principali che mi hanno ostacolato è stata proprio la forma della presentazione in quanto volevo che fosse immediato il significato attraverso il potere dell'immagine, per questo ho dovuto effettuare due prove completamente differenti fra loro. La forma finale non è stata semplice da effettuare, sono dovute intervenire diverse discipline e la mia fantasia. Quando si inizia un progetto senza avere un'idea o un appoggio visivo si riesce a vedere solamente un foglio bianco sembrerebbe il "blocco dello scrittore" ma in questo caso si tratterebbe del blocco del linguaggio di Information Design.

In riferimento all'utilizzo dei colori mi sono trovata molto meglio rispetto all'esperimento pregresso grazie alle nozioni che avevo appreso e all'importanza dell'utilizzo di essi.

Per la rappresentazione ho voluto utilizzare l'applicazione Concepts in quanto mi permetteva di disegnare a mano libera l'intero esperimento.

3. I DATI INCONTRANO L'ARTE.

In seguito ai precedenti esperimenti, decisi di provare ad applicare ciò che avevo imparato sul Visual Information agli artefatti dell'arte.

Grazie al primo esperimento ho potuto provare ad applicare alcuni metodi di Visual Information per accomunare le persone, per cui utilizzare i dati forniti dalle persone stesse per potersi ritrovare in altre persone. In questo esperimento ho iniziato a muovere i miei primi passi in questa disciplina e mi resi conto quanto sia difficile mostrare i dati sotto forma di Visual Information e soprattutto di vedere come i colori siano determinanti per la rappresentazione.

Grazie al secondo esperimento ho potuto applicare l'approccio di Visual Information a dei dati economico politici. In questo esperimento l'ostacolo maggiore è stato quello di rappresentare le informazioni selezionate, in quanto la presentazione dei dati deve essere chiara e diretta per il lettore con dei riferimenti espliciti, quando è possibile.

Grazie alle informazioni raccolte e alle conoscenze maturate ho deciso di applicare il linguaggio di Visual Information ad un ambito molto vasto ossia l'ambito dell'Arte. In collaborazione con Maddalena Rainaldi si è voluto creare un sito apposito per gli artisti emergenti, per poterli promuovere e dare visibilità grazie a questa piattaforma online denominata Madamaarte.

Il mio apporto per questa piattaforma è stato quello di occuparmi dei loghi all'interno del sito, ma soprattutto di proporre le informazioni degli artisti e dei loro artefatti in chiave di Information Design. Il mio lavoro svolto è stato quello di ricevere le informazioni dagli artisti con i loro artefatti e di poterli esprimere attraverso l'Information Design. Abbiamo deciso, io e Maddalena Rainaldi, di suddividere il sito in quattro macro categorie ossia Disegno, Pittura, Ceramica e Fotografia, e per ogni categoria riportare dei lavori di artisti poco conosciuti.

La prima macro categoria a cui mi sono dedicata è stata la Pittura, dove l'artista proposta si chiama Silvia Zucchi.

L'artista ha proposto, di sua scelta, un suo lavoro con l'apposita descrizione dell'opera e con una breve descrizione di lei stessa in maniera tale di avere un quadro generale sia su di lei sia sul quadro.

Le informazioni a cui ho fatto fede per effettuare il mio lavoro sono riportate nella scheda del sito Madamaarte, nella sezione Pittura di Silvia Zucchi. L'opera presentata dall'artista si intitola "Ritratto di Jean-Michel Basquiat" ed è la seguente:

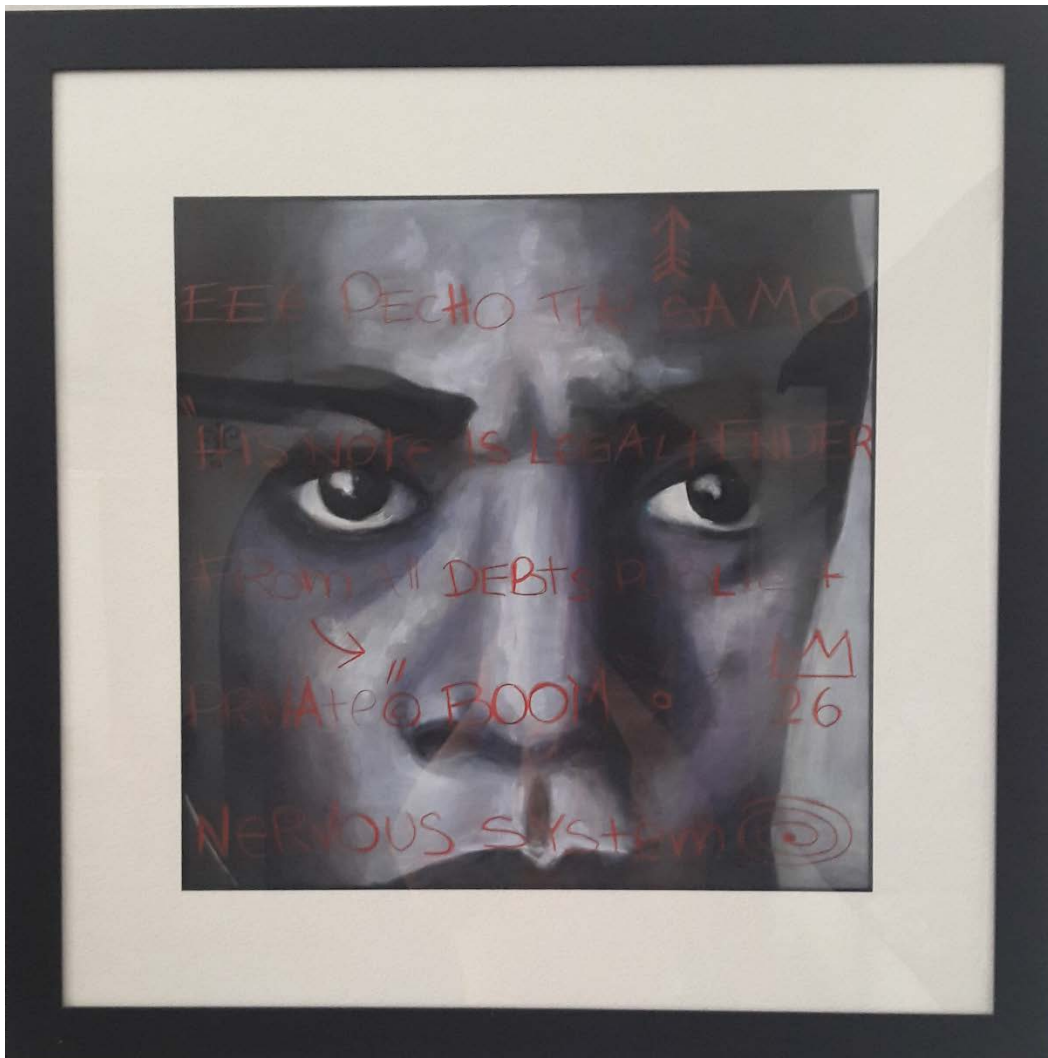


Figura 4 Image courtesy Silvia Zucchi

La scheda riportata per descrivere l'artista è riportata sul sito internet Madamaarte. L'artista Silvia Zucchi ha presentato la sua passione per l'arte sin da ragazza ed è proprio per questa passione che ha frequentato il liceo Artistico di Morbegno, So. In questa scuola l'artista è entrata in contatto con le nuove tecniche di realizzazione e ha sviluppato una propria sensibilità artistica. Gli stimoli alla quale era sottoposta giornalmente in questa infrastruttura hanno permesso una produzione intensa delle sue opere, le quali venivano visionate dai professori.

Silvia si è sempre dimostrata una persona molto introversa dove riesce ad esprimere le sue emozioni attraverso l'arte, la quale gli permette di mostrare le sfaccettature delle sue emozioni. Ogni opera prodotta da lei nasce in un momento di forte sensibilità.

L'opera da lei proposta riguarda un progetto scolastico effettuato durante il secondo anno di liceo. Il lavoro che doveva svolgere riguardava la presentazione di un volto di un artista molto giovane che non fosse molto conosciuto dagli studenti. La realizzazione del progetto comprendeva l'utilizzo delle tele e delle tempere. La realizzazione dell'opera è iniziata da una foto in bianco e nero e l'utilizzo dei colori è stato lasciato come libera interpretazione degli artisti.

L'artista venne subito catturata da un dettaglio incontrato sul viso di Basquiat, il quale esprimeva una grande malinconia attraverso i suoi occhi. Di seguito si è informata sulla vita di questo artista cercandone di comprendere l'animo profondo racchiuso in questi occhi. Grazie alle informazioni raccolte emerse che Basquiat aveva delle caratteristiche che lo delineavano come artista, per esempio le scritte che vengono riportate da Silvia all'interno della sua opera.¹¹

In seguito a queste informazioni ho iniziato a selezionare i dati che, a mio parere, risultavano i più rilevanti per l'applicazione dell'Information Design. In seguito li ho riportati secondo il linguaggio da me prescelto per esplicitare queste informazioni.

¹¹ Madamaarte, sezione pittura: <https://madamaarte.wordpress.com/pittura/>

La mia proposta per rappresentare le informazioni selezionate è la seguente:

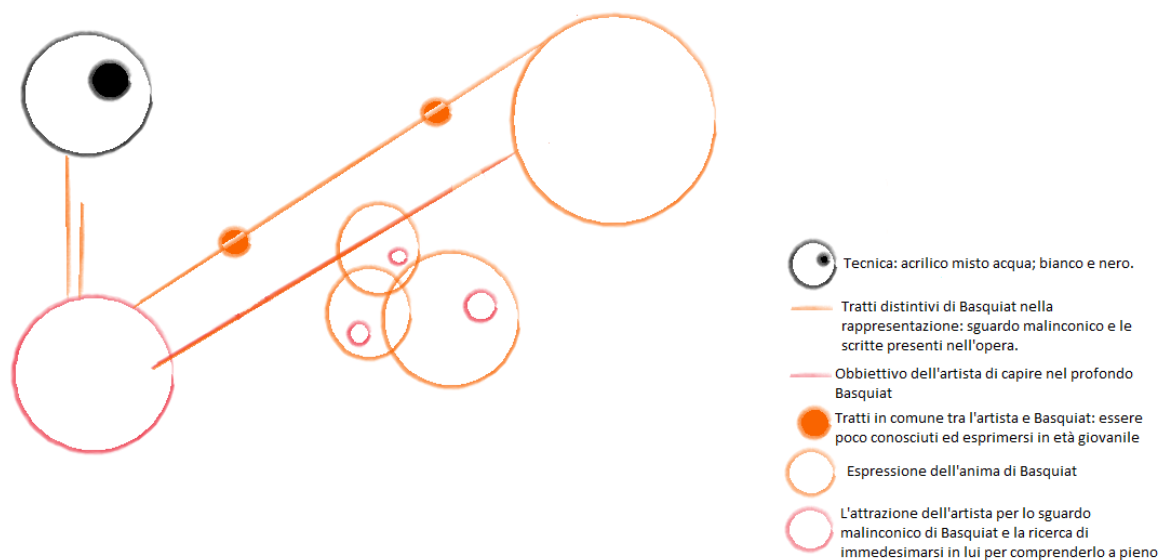


Figura 5 Image courtesy Alice Zanzi

L'immagine riportata si può dividere in due riquadri principali.

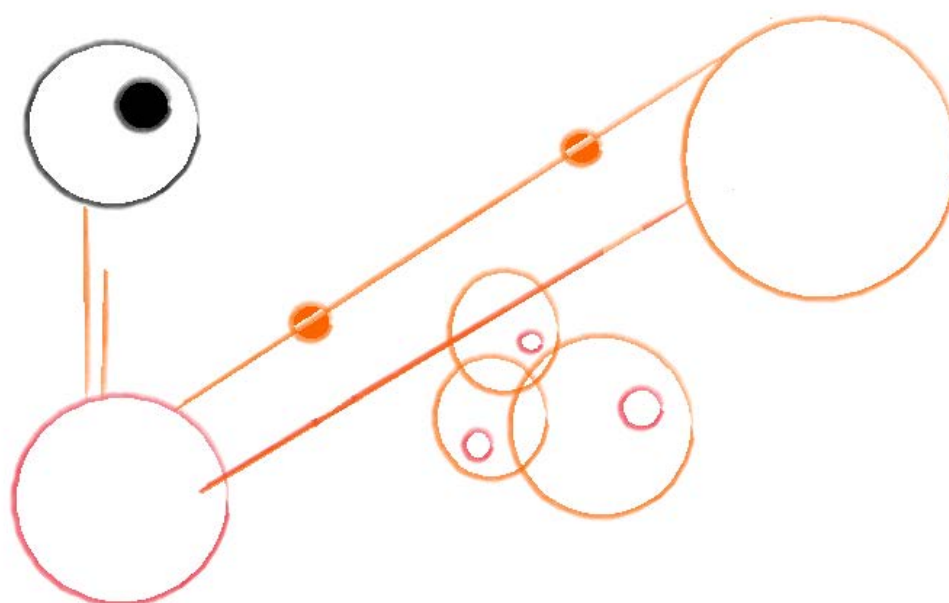


Figura 6 Image courtesy Alice Zanzi

Il riquadro di sinistra dell'opera riporta la tecnica utilizzata dall'artista per effettuare il quadro e la rappresentazione di Basquiat con i suoi tratti distintivi che caratterizzano il soggetto proposto.

Il riquadro di destra rappresenta l'artista e il soggetto Basquiat con le loro similitudini e l'intento dell'artista di voler comprendere a pieno l'animo dell'artista.

I colori scelti in questa rappresentazione hanno una logica ripresa dal quadro stesso. Il colore nero rappresenta la tecnica utilizzata dall'artista ovvero la tecnica di come si presenta il quadro. Il colore arancione, che identifica Basquiat, nelle sue sfumature l'ho ripreso dalle scritte presenti nel quadro. Il colore rosso rappresenta l'artista e la sua voglia di apprendere l'animo del soggetto rappresentato e l'ho scelto perché l'ho ritenuto simile a quello utilizzato per la rappresentazione di Basquiat in maniera tale da mostrare come sia l'artista sia il soggetto rappresentato avessero delle caratteristiche simili.

La rappresentazione del disegno è stata effettuata con l'applicazione di Paint in quanto era possibile effettuare un tratto simile a quello del pennello, così da rimandare l'immaginazione delle persone alla macro categoria a cui fa parte l'opera dell'artista.

Il progetto presenta dei cerchi come forma predominante, questa scelta stilistica l'ho effettuata per poter mostrare allo spettatore come delle "sfere personali" si possano intrecciare e completare tra di loro. Da notare che la parola "sfere" è stata prescelta per la rappresentazione del progetto.

In riferimento alla legenda, vediamo che molte spiegazioni sono state riprese direttamente dal sito in cui è stata pubblicata l'opera. Anche nella legenda si è mantenuta la distinzione della tecnica e del significato dell'opera, proprio come nella rappresentazione del linguaggio.

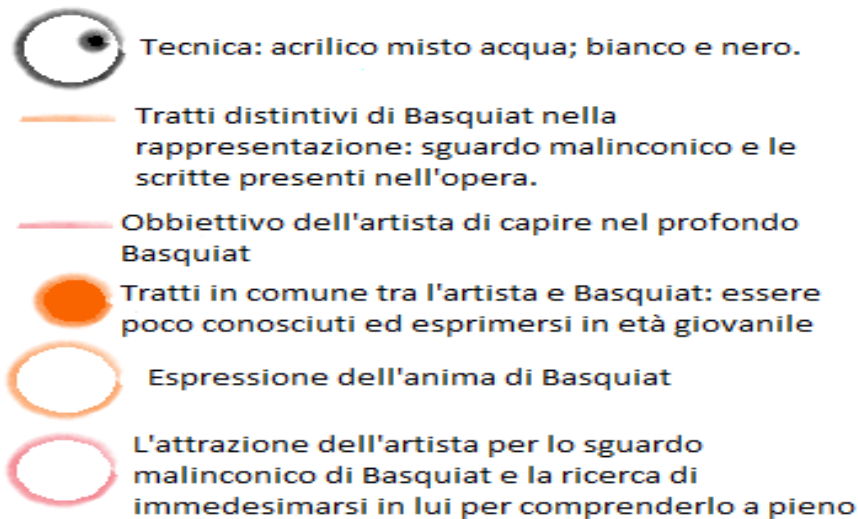


Figura 7 Image courtesy Alice Zanzi

In seguito ho inviato il lavoro concluso all'artista per avere un riscontro sul lavoro effettuato e soprattutto per sapere se lei stessa si rivedeva nella rappresentazione.

L'artista ha espresso la sua gratitudine per il lavoro, ma soprattutto ha affermato che il linguaggio utilizzato è perfettamente in linea con l'opera da lei proposta. Ha apprezzato molto l'utilizzo dello stile di rappresentazione ossia il formato del tratto del pennello digitale. Inoltre la suddivisione della rappresentazione ha permesso di non creare dei fraintendimenti tra i temi trattati e le tecniche. Silvia ha voluto sottolineare che il colore da me prescelto non era perfettamente pertinente con l'opera da lei proposta. L'artista ha richiesto di potere cambiare i colori così accesi con dei colori più cupi. Inoltre ha suggerito l'utilizzo del colore viola per poter rappresentare i tratti distintivi e rappresentativi di Basquiat.

Nonostante queste modifiche afferma di essere molto soddisfatta della rappresentazione proposta ed ha apprezzato molto i dettagli e la struttura del lavoro.

A seguito del riscontro con l'artista ho apportato le modifiche da lei richieste ed il risultato finale è il seguente:

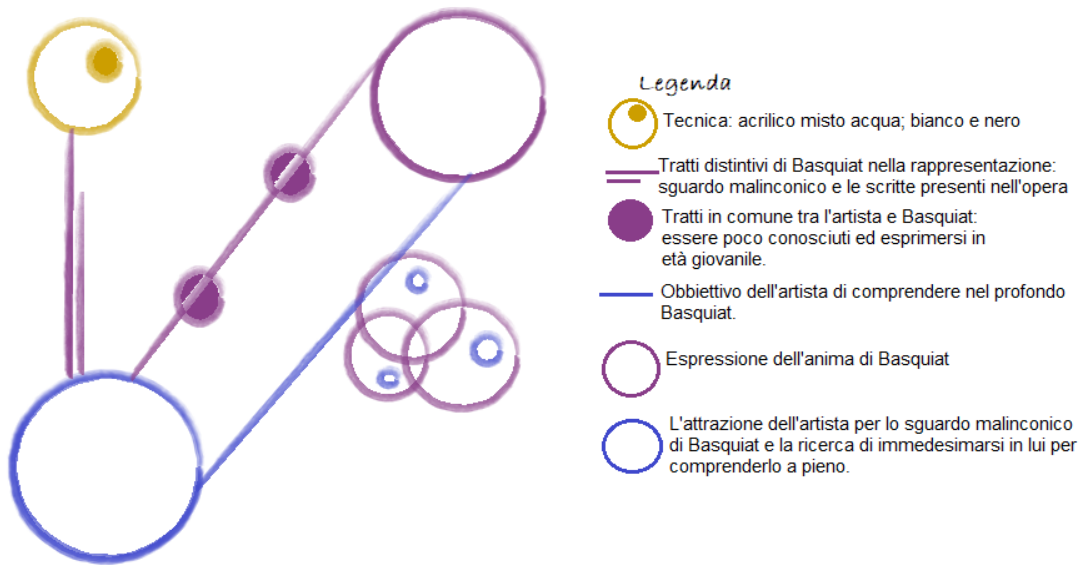


Figura 8 Image courtesy Alice Zanzi

Il linguaggio visivo è notevolmente cambiato da quello precedentemente proposto.

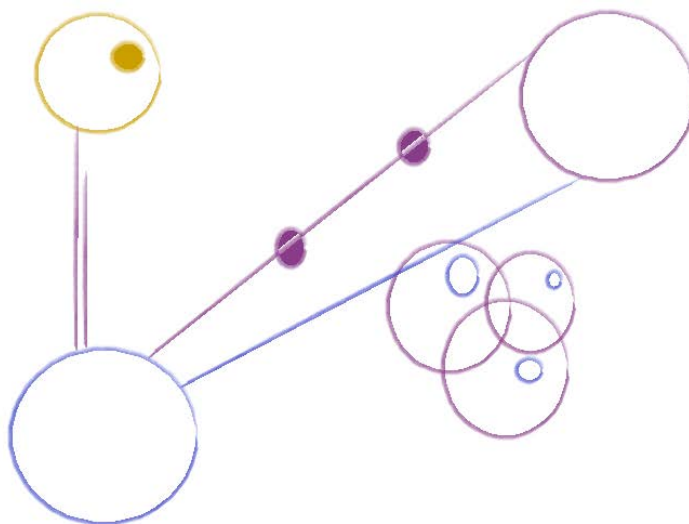


Figura 9 Image courtesy Alice Zanzi

Analizzando l'immagine vediamo subito che si ottiene un impatto visivo completamente differente.

Ho voluto utilizzare il blu come secondo colore scuro da abbinare al colore viola. La scelta del blu è stata ripresa dalla fisionomia dell'artista ossia dai suoi occhi colore azzurro, scurendoli per mantenere dei toni più cupi e inerenti alla descrizione dell'artista. Il colore giallo ocra l'ho voluto utilizzare perché volevo marcare la differenza della struttura del linguaggio. Questo colore denota un netto contrasto con gli altri colori utilizzati, proprio perché rappresenta la tecnica e non il significato dell'opera. Per restare nel tema di colori poco sgargianti ho voluto optare non per un giallo acceso ma per un giallo ocra tendente all'oro.

Nonostante le modifiche eseguite sono riuscita a mantenere le caratteristiche del lavoro che avevano colpito l'artista pur apportando le modifiche da lei suggeritemi. In fine l'artista ha confermato che questa rappresentazione era perfetta per la spiegazione sia di lei come artista, sia della sua opera.

La seconda macro categoria che ho affrontato è stata la Ceramica, dove l'artista proposta si chiama Giulia Pavin.

L'artista ha proposto, anche in questo caso, l'opera da lei scelta con una descrizione dettagliata dell'opera e della sua stessa vita.

Le informazioni a cui ho fatto fede per effettuare il mio lavoro sono riportate nella scheda del sito Madamaarte, nella sezione Ceramica di Giulia Pavin.

L'opera presentata dall'artista si intitola "Unione di due elementi: Terra e Acqua" ed è la seguente:



Figura 10 Image courtesy Giulia Pavin

L'artista Giulia Pavin ha manifestato un grande interesse per le discipline artistiche sin dalla giovane età. Questo interesse ha portato l'artista ad iscriversi all'Liceo Artistico Biancardi di Grosseto, la sua terra d'origine. Gli studi compiuti hanno permesso all'artista di potere sperimentare nuove tecniche a lei sconosciute. L'interesse in questa disciplina ha continuato a persistere fino a portare l'artista ad intraprendere gli studi di Scienza storiche dei Beni Culturali all'Università di Siena. Una caratteristica che ha sempre distinto Giulia è data dalla sua capacità manuale la quale si è sempre manifestata grazie all'utilizzo e la modellazione della ceramica. La piena espressione dell'utilizzo di questo materiale si è sviluppato nella fase liceale, inoltre ha portato l'artista a seguire dei corsi mirati per l'apprendimento di questo materiale. In fine, grazie alle sue doti, Giulia è riuscita a compiere diverse mostre ed esposizioni.

L'opera che propone l'artista prende ispirazione da un'altra delle sue passioni ossia la Grecia. Giulia ha preso ispirazione dalla teoria greca espressa dal Filosofo Assimene

di Mileto. La teoria studia il legame tra gli elementi i quali danno origine a qualsiasi sostanza e vanno a comporre la materia. L'artista ha voluto concentrarsi su due elementi fondamentali al posto di analizzarli tutti. Gli elementi riportati nell'opera sono l'acqua che simboleggia la nascita della vita attraverso il nostro percorso sulla terra e la terra la quale simboleggia la terra fiorente ossia quella materia solida che ospita la vita e la mantiene. Il percorso proposto ossia dall'acqua alla terra cerca di oltrepassare gli ostacoli dell'acqua impetuosa fino ad approdare sulla terra rigogliosa. Per esprimere l'antica teoria greca, l'artista opta per utilizzare, come base della sua opera, un blocco di ceramica grezza che in seguito andrà a modellare. La lavorazione inizia proprio dalla ceramica grezza la quale viene trasformata in un piatto irregolare ossia con i bordi che riportano l'idea dell'acqua e della terra. In seguito viene dipinto con due tipologie di smalto che si riversano nel colore blu per riportare l'acqua e del colore marrone per riportare la terra.¹²

Grazie ai dati che mi hanno fornito ho iniziato a tradurli con il linguaggio di Information Design e il primo risultato è il seguente:

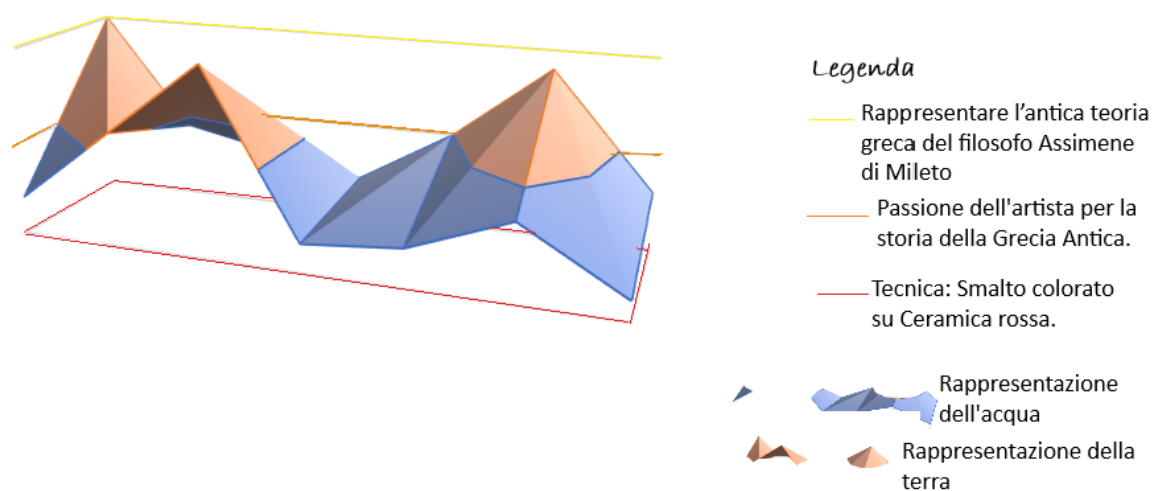


Figura 11 Image courtesy Alice Zanzi

¹² Madamaarte, Sezione Ceramica: <https://madamaarte.wordpress.com/ceramica/>

Il metodo utilizzato per questa rappresentazione è stato completamente differente dalle altre rappresentazioni proposte precedentemente. In primo luogo, le forme utilizzate sono di un formato 3D create grazie all'ausilio di Microsoft Excel. Ho scelto questo formato per essere più vicino alla presentazione reale dell'elemento dell'acqua e del mare e, soprattutto, ho voluto fare un contrasto con la rappresentazione dell'artista dove lei riporta questi elementi in una superficie piana mentre io la riporto in forma tridimensionale. Inoltre, il formato 3D riporta alla memoria la consistenza della materia utilizzata per l'opera. Sul fondo dell'immagine in formato 3D si presentano tre linee di colori e forme differenti. La prima linea che si vede, partendo dal basso, è di colore rosso scuro ed essa rappresenta la tecnica utilizzata dall'artista per la realizzazione dell'opera. Spostando lo sguardo verso l'alto ho voluto utilizzare lo stesso formato di linee per le due seguenti, in quanto rappresentano due temi che si riprendono a vicenda, ossia la passione dell'artista per la storia della Grecia Antica la quale l'ha portata ad effettuare delle ricerche approfondite su questa parte della storia fino a scegliere la rappresentazione dell'antica teoria greca del filosofo Anassimene di Mileto rappresentata dall'ultima linea presente.

I colori scelti per questa rappresentazione fanno fede alla memoria visiva ossia a ciò che un essere umano assimila a degli oggetti o delle cose o persone. Questa tecnica l'ho sperimentata nel secondo esperimento in riferimento ai dati economici finanziari. Il colore della terra è rappresentato dal marrone e il colore dell'acqua è rappresentato dall'azzurro, come i colori che vengono utilizzati dalle persone per rappresentare questi due elementi.

Per rappresentare la Tecnica utilizzata dall'artista ho scelto il colore rosso tendente al mattone, proprio per riportare il colore della creta rossa. Per le seguenti linee ho voluto utilizzare delle sfumature del colore giallo in quanto trattano dei temi tra loro collegati. La scelta del colore giallo come base è stata data dalla presa visione della

bandiera di Stato utilizzata dal 1833 al 1858, dove nel medio veniva rappresentata una corona colore giallo¹³.

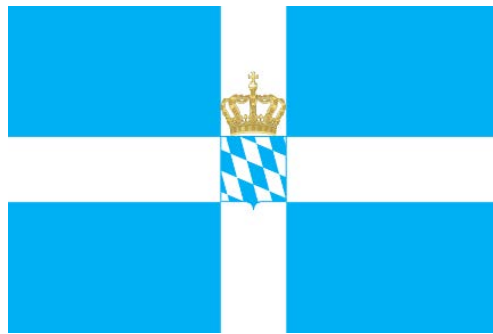


Figura 12 Image courtesy Philly boy92 - Opera propria

Ho voluto riprendere, anche, l'importanza del significato della Grecia come culla della civiltà, dove nel suo massimo splendore l'oro veniva utilizzato per la rappresentazione dei suoi regnanti e per mostrare al mondo quanto fosse prospera. Nonostante le ricerche effettuate per la rappresentazione, notavo che il linguaggio proposto non era del tutto facile da comprendere anzi presentava delle lacune, per questo motivo ho voluto modificare il progetto iniziale.

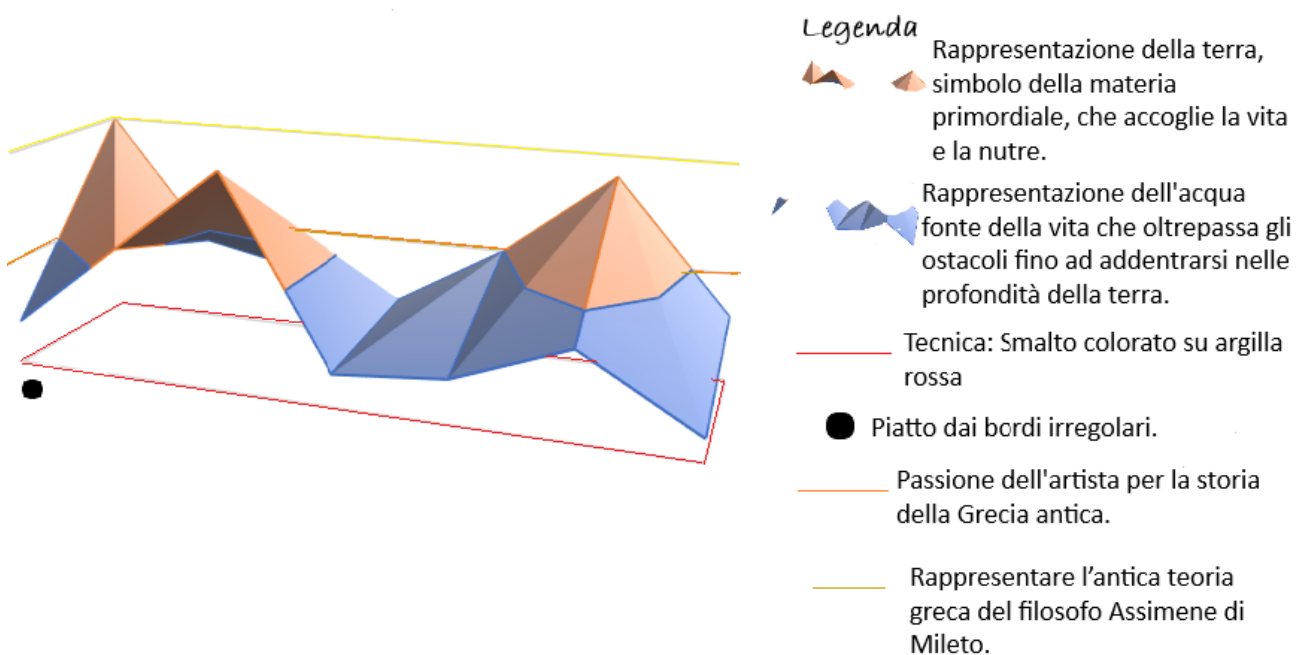


Figura 13 Image courtesy Alice Zanzi

¹³ Wikipedia, Bandiera della Grecia: https://it.wikipedia.org/wiki/Bandiera_della_Grecia

Le modifiche apportate si riferiscono soprattutto al punto nero presente nel progetto, ossia quello che nella legenda rappresenta il formato dell'opera piatto dai bordi irregolari. L'aggiunta di questo elemento l'ho ritenuta di fondamentale importanza in quanto la ceramica può avere delle forme completamente differenti. Le modifiche maggiori sono state effettuate sulla legenda della rappresentazione in quanto presentava delle incomprensioni secondo il mio punto di vista.

Legenda







-  Rappresentazione della terra, simbolo della materia primordiale, che accoglie la vita e la nutre
-  Rappresentazione dell'acqua, fonte della vita che oltrepassa gli ostacoli fino ad addentrarsi nelle profondità della terra.
-  Tecnica: Smalto colorato su argilla rossa.
-  Piatto dai bordi irregolari
-  Passione dell'artista per la storia della Grecia antica.
-  Rappresentare l'antica teoria greca del filosofo Assimene di Mileto.

Figura 14 Image courtesy Alice Zanzi

La legenda precedente non spiegava in maniera esaustiva ciò che era rappresentato e se veniva paragonato al testo didascalico dell'opera non si riusciva a capire a cosa si riferisse il simbolo prescelto. In seguito a questa constatazione ho deciso di riprendere e modificare leggermente le frasi proposte dalla didascalia dell'opera per riportarle nella legenda.

Inseguito ho inviato il lavoro concluso all'artista per avere un riscontro sul lavoro effettuato e soprattutto per sapere se lei stessa si rivedeva nella rappresentazione.

L'artista è rimasta molto soddisfatta del mio lavoro. Lei conferma di rispecchiarsi in questa visione interpretativa che le ho proposto. Quello che l'ha colpita di più è stata l'immediatezza con il quale questo linguaggio veicola i significati ossia come lo stesso lavoro trasmette le volontà dell'artista. Grazie al suo riscontro ho potuto constatare che secondo lei, essendo così immediato come discorso anche le persone

esterne che non conoscono l'Information Design riescono a capire sia il lavoro effettuato sia il messaggio che si vuole tramandare.

Terminato il lavoro mi ritengo molto soddisfatta di questo linguaggio in quanto la stessa artista mi ha sottolineato come il messaggio si veicoli in maniera fluida e diretta. Per sviluppare questo progetto non ho incontrato particolari difficoltà in quanto appena avevo ricevuto le informazioni sulle quali dovevo lavorare, avevo già in mente un possibile sviluppo. L'unico passaggio che avevo paura che destabilizzasse il messaggio da veicolare era la forma. Infatti, in questo progetto ho sperimentato delle forme in 3D, le quali non avevo mai preso in considerazione. La forma, alla fine, è stata davvero utile e giusta per il progetto da svolgere.

La terza macro-categoria che ho affrontato è stata la Fotografia, dove l'artista proposta si chiama Linda Zanzi.

L'artista ha proposto, anche in questo caso, l'opera da lei scelta con una descrizione dettagliata dell'opera e della sua stessa vita.

Le informazioni a cui ho fatto fede per effettuare il mio lavoro sono riportate nella scheda del sito Madamaarte, nella sezione Fotografia di Linda Zanzi.

L'opera presentata dall'artista si intitola "Palma n°1" ed è la seguente:



Figura 15 Image courtesy Linda Zanzi

Linda Zanzi è una giovane artista di Verona, la quale ha sempre espresso un'interesse per la fotografia. Questa passione nasce attraverso l'incontro di un suo amico, il quale ha stimolato la giovane artista ad interessarsi a questa disciplina. Il suo percorso di studi è abbastanza insolito in quanto lei non ha mai intrapreso degli studi in questa disciplina, ma si è formata come autodidatta attraverso la consultazione di libri differenti per porre le proprie basi e prese spunto da fotografi già affermati. Secondo l'artista per effettuare una buona fotografia bisogna percorrere un grande periodo di pratica iniziando dalle fotografie più semplici. Lei stessa sostiene di essersi immersa in un mondo molto complesso ma grazie allo sforzo, impegno e dedizione si possono raggiungere dei risultati molto buoni, arrivando a porre delle buone basi di inizio e inseguito, dopo molta pratica e tempo, si può trasformare questa passione in una carriera professionale. Lo stile singolare dell'artista segue un'unica regola ossia qui e adesso, il così detto Hit et nunk. Esso significa che Linda non prepara uno scenario fotografico ma cattura un'immagine in un momento unico che non si presenterà in seguito ritraendo quello che la circonda. La scelta di questo stile è data dalla visione intrinseca dell'artista per la fotografia ossia lei stessa ritiene che una fotografia sia l'unico mezzo che mantiene in vita il passato. Con il passare del tempo l'artista si è concentrata sul ritratto fotografico e sulle fotografie paesaggistiche.

L'opera proposta dall'artista si intitola Palma n°1, effettuata con la macchina fotografica Canon 600D. Come precedentemente riportato per l'artista la fotografia si propone come l'unico mezzo per mantenere vivo il passato e in questo specifico caso riporta alla memoria dell'autrice uno dei momenti più belli effettuati all'estero. Lo scatto fotografico è stato effettuato in Spagna e rappresenta per lei il viaggio di fine maturità. L'esperienza immortalata era stata molto attesa dal momento che il viaggio era stato programmato con le amiche sin dal primo anno scolastico. La composizione fotografica porta in primo piano delle palee oscurate dalla luce del sole calante. Siamo presenti nelle ore del tramonto. L'emozione suscitata all'artista in questo preciso istante le ha permesso di catturare un momento indimenticabile che riesce a rievocarle momenti unici del suo passato. Le foto devono avere una storia o

un'emozione e in questo caso la meraviglia del sole calante e del luogo unico e singolare rievocano nell'artista momenti emozionali.¹⁴

A seguito della descrizione dell'artista ho rielaborato i dati da me prescelti, rendendoli visibili nel linguaggio di Information Design.

L'espressione visiva è la seguente:

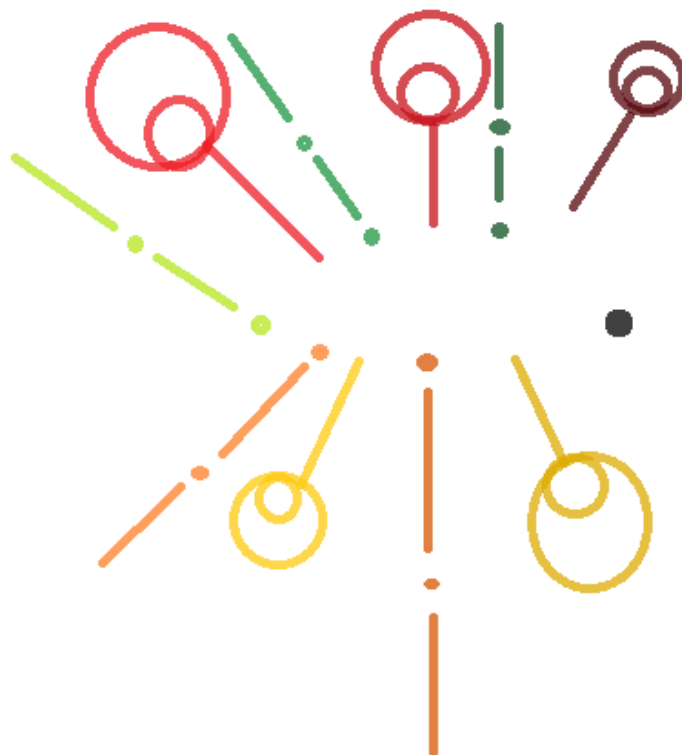


Figura 16 Image courtesy Alice Zanzi

¹⁴ Madamaarte, sezione fotografia: <https://madamaarte.wordpress.com/fotografia/>

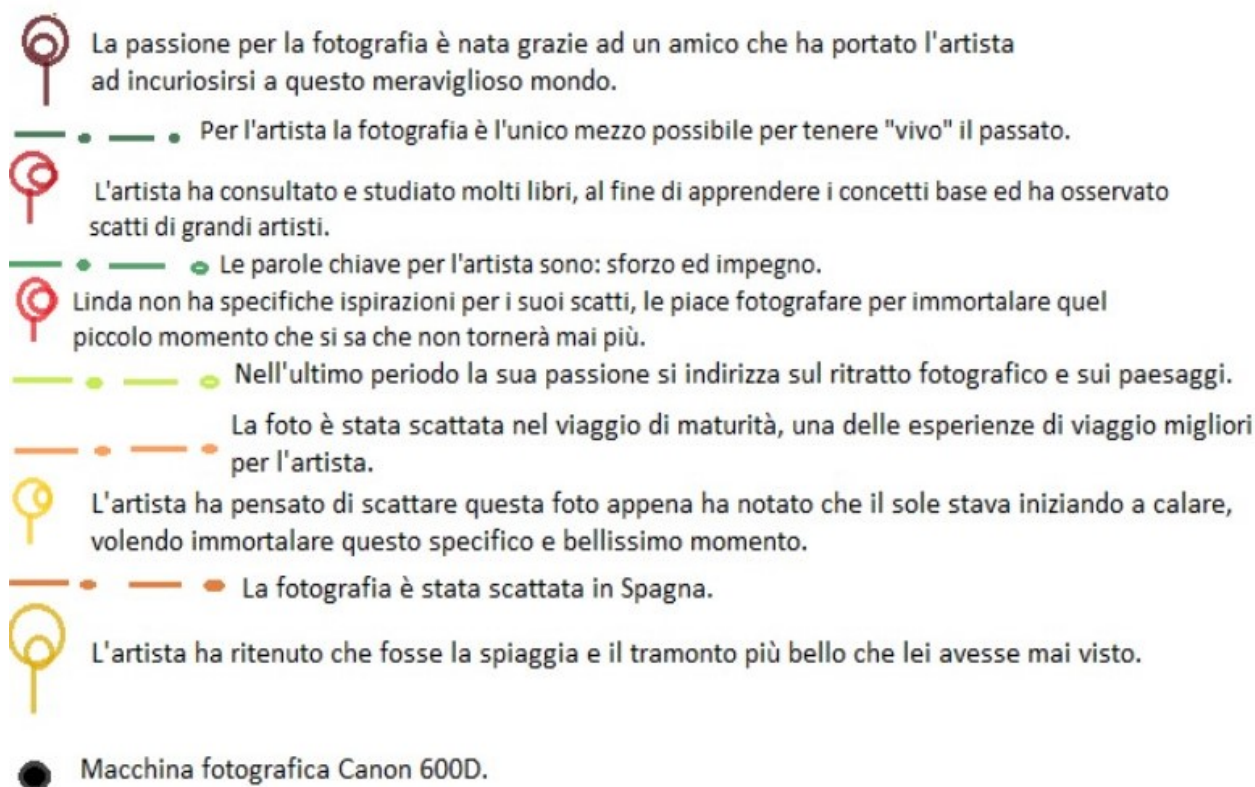


Figura 17 Image courtesy Alice Zanzi

Il metodo utilizzato per questa rappresentazione si focalizza soprattutto sulla struttura di essa. L'immagine riportata ha la forma di un occhio proprio perché questa tipologia di artefatto artistico si compie grazie alla visione dell'artista ossia si mostra con gli occhi di colui o colei che compie l'azione.

Ho voluto riprendere la separazione applicata al primo macro tema dove andavo a separare il pensiero e la personalità dell'artista e la descrizione del tema e del modo in cui è stato effettuato l'artefatto proposto.

In questa rappresentazione si potrebbe suddividere il disegno "dell'occhio" in due rettangoli che sono i corrispettivi della "rima" superiore dell'occhio e della "rima" inferiore dell'occhio. La rima superiore dell'occhio riporta le note salienti dell'artista e della nascita della sua passione per la fotografia. La rima inferiore dell'occhio propone i dettagli dell'opera ossia del perché proprio quest'opera e cosa le suscitasse in lei.

Il punto nero è la base con il quale è stata scattata la fotografia ossia con quale macchina fotografica è stata effettuata la foto. Ho voluto utilizzare il punto nero perché rappresenta l'interno dell'occhio e stilisticamente andava a concludere il ciclo proposto dai colori.

Se ci focalizziamo sulla rappresentazione possiamo notare che ho utilizzato due tipologie di rappresentazioni ossia una linea con un punto e un cerchio con una linea. Questi due simboli sono alternati tra loro. Nella rima superiore il simbolo del cerchio con la linea rappresenta la passione della fotografia mentre la linea rappresenta il significato della fotografia per lei e come raggiungere l'obiettivo per effettuare le fotografie ossia con sforzo ed impegno.

Per quanto riguarda la rima inferiore l'alternanza dei simboli ha un altro significato. I simboli utilizzati sono i medesimi utilizzati nella rima superiore. Nella rima inferiore il simbolo del cerchio con la linea rappresenta la passione della fotografia ossia cosa ha suscitato nell'artista questo scatto, mentre il simbolo della linea con il punto rappresenta il luogo in cui ha scattato la fotografia.

In questa rappresentazione vediamo che la divisione nella rappresentazione è molto più articolata, infatti il disegno può essere diviso sia per arcata superiore e arcata inferiore, ma all'interno dell'arcata, sia superiore sia inferiore, si va a suddividere i diversi temi con simboli diversi e alternati.

I colori che ho voluto utilizzare riprendono le sfumature della foto proposta dall'artista. Per l'arcata inferiore ho utilizzato delle sfumature di giallo e di arancione perché i temi sono concatenati tra di loro e si vanno a completare. Per l'arcata superiore ho utilizzato il verde e il rosso con le loro sfumature per potere mettere in risalto le sfaccettature della persona e dalla passione della persona. Il rosso riprende il colore del tramonto e il verde il colore delle palme.

Terminato il progetto ho inviato il lavoro all'artista chiedendole cosa pensasse del linguaggio elaborato e se esso le permetteva di immedesimarsi e rispecchiarsi nella spiegazione.

L'artista ha dimostrato il suo apprezzamento nel linguaggio, soprattutto nell'utilizzo dei colori prescelti. Lei stessa afferma che i colori vivaci rappresentano una parte fondamentale dello scatto fotografico ma anche per la spiegazione del proprio carattere.

Il progetto presentato si è rivelato molto più complesso rispetto agli altri. La suddivisione nelle macro-categorie del linguaggio ha permesso di rappresentare nel dettaglio ogni singola sfaccettatura sia del carattere sia dell'opera. La struttura si è dimostrata molto più complicata nell'ideazione. Se l'idea di rappresentare un occhio è stata immediata, l'idea di suddividerla in arcate ha portato a delle difficoltà di significato da affrontare. Il linguaggio, nel suo insieme, riesce ad esprimere perfettamente il messaggio in maniera chiara e diretta. La scelta dei colori, invece, è risultata più semplice in quanto la fotografia stessa permetteva di trarre degli spunti o delle linee guida. Ritengo che sino a questo momento sia il lavoro meglio riuscito per una struttura data da assimilazione e veicolazione del messaggio. La complessità nella spiegazione non va a sminuire l'importanza dell'obbiettivo per il quale è stato creato questo linguaggio.

La quarta macro-categoria che ho affrontato è stata la Fotografia, dove l'artista proposta si chiama Alice De Bona.

L'artista ha proposto, anche in questo caso, l'opera da lei scelta con una descrizione dettagliata dell'opera e della sua stessa vita.

Le informazioni a cui ho fatto fede per effettuare il mio lavoro sono riportate nella scheda del sito Madamaarte, nella sezione stampa su Incisione di Alice De Bona.

L'opera presentata dall'artista si intitola Spazi disabitati ed è la seguente:



Figura 18 Image courtesy Alice de Bona



Figura 19 Image courtesy Alice de Bona



Figura 20 Image courtesy Alice De Bona



Figura 21 Image courtesy Alice de Bona

La giovane artista di 21 anni, Alice De Bona, lavora e studia a Venezia. Il suo percorso di studi artistici prosegue tutt'ora a Venezia frequentando l'accademia di Belle Arti. Grazie al suo percorso formativo l'artista ha scelto di focalizzarsi sulla rappresentazione dell'identità. Questo tema è molto ampio e articolato, ma l'artista è riuscita ad arrivare a una interpretazione personale del concetto che vuole trattare. Lei ritiene che l'identità, riconosciuta come essenza autonoma rispetto al corpo e alla sessualità, si rispecchia nella coscienza dell'anima. Le sue opere si pongono come obiettivo lo stimolo celebrale dei fruitori i quali si dovrebbero porre dei quesiti personali sul concetto riproposto. Sicuramente il percorso che propone l'artista non è semplice da percorrere, per questo i quesiti che si pongono gli spettatori funzionano come linee guida che permettono di immedesimarsi in una contraddizione che si presenta nel quotidiano. Per la rappresentazione di questo argomento l'artista utilizza la tecnica della punta secca la quale gli permette di esprimersi liberamente ma al contempo di essere molto precisa negli effetti che vuole mostrare. Sicuramente questa tecnica richiede una versatilità e una conoscenza approfondita del mezzo di lavoro.

L'opera proposta dall'artista rappresenta un progetto formato da sei incisioni incorporate in due trittici differenti. Le misure riportate di ogni incisione sono 15 cm x 21 cm e la tecnica utilizzata è la punta secca. La divisione delle incisioni permette all'artista di proporre un percorso che sottolinea la degenerazione della comunicazione fra individui, sfociando in spazi disabitati, come propone il titolo del progetto. L'opera mostra una ricerca accurata da parte dell'artista, la quale analizza l'ambiguità che presenta l'essere umano. Gli spazi disabitati nascono dal narcisismo della propria identità che causa l'apatia delle emozioni. Come conseguenza la persona non riesce a focalizzarsi sui temi principali della vita, ma si concentra sulle distrazioni. Questa distrazione provoca il blocco dello sviluppo della coscienza personale. Appare dunque lampante la contraddizione crescente insita negli individui dove la psiche umana la rappresenta mediante l'io, super-io, inconscio, simbolicamente traslati nella fisicità del corpo. Per dimostrare questi livelli insiti

nell'uomo, l'artista utilizza dei materiali differenti focalizzandosi sui tessuti proposti ossia pellicce, pizzi, tendaggi e spazi vuoti di un singolo colore.¹⁵

A seguito delle informazioni ricevute il progetto sviluppato è il seguente:

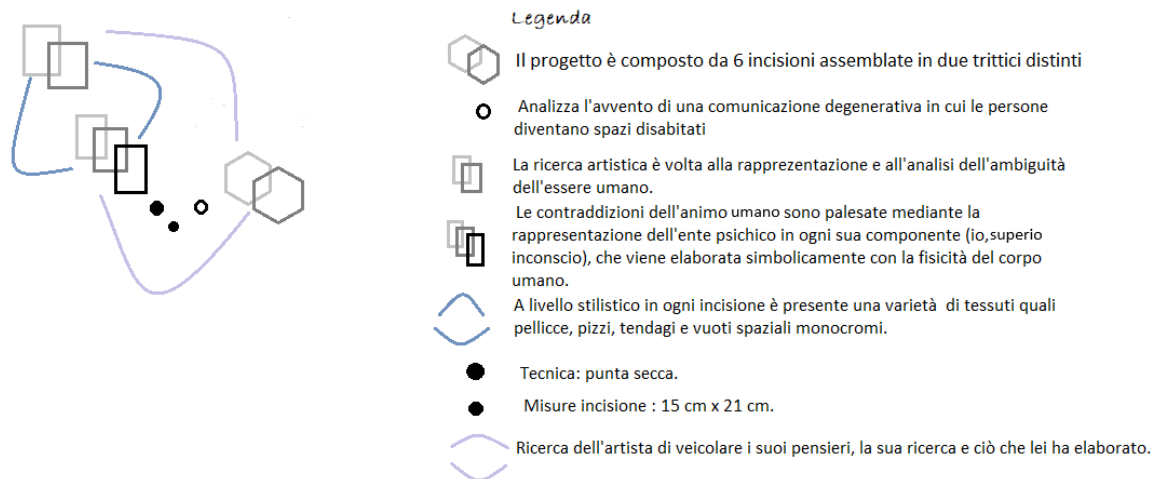


Figura 22 Image courtesy Alice Zanzi

Siccome in questo formato non si riesce a leggere in maniera chiara la legenda e notare i dettagli del linguaggio progettato riporto di seguito il lavoro suddiviso in due momenti.

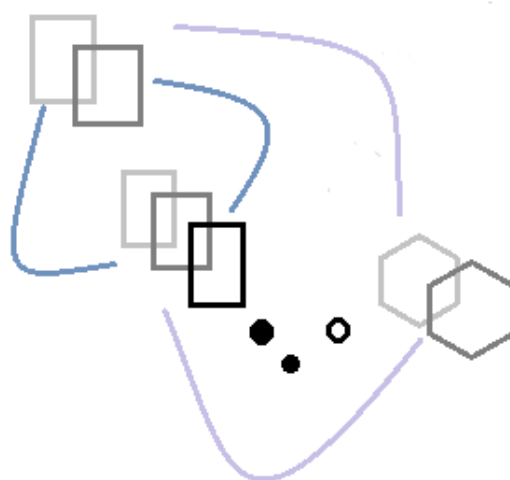


Figura 23 Image courtesy Alice Zanzi

¹⁵ Madamaarte, sezione stampa su incisione: <https://madamaarte.wordpress.com/2019/08/20/spazi-disabitati-2/>

Legenda



Il progetto è composto da 6 incisioni assemblate in due tritichi distinti



Analizza l'avvento di una comunicazione degenerativa in cui le persone diventano spazi disabilitati



La ricerca artistica è volta alla rappresentazione e all'analisi dell'ambiguità dell'essere umano.



Le contraddizioni dell'animo umano sono palesate mediante la rappresentazione dell'ente psichico in ogni sua componente (io, superio inconscio), che viene elaborata simbolicamente con la fisicità del corpo umano.



A livello stilistico in ogni incisione è presente una varietà di tessuti quali pellicce, pizzi, tendaggi e vuoti spaziali monocromi.



Tecnica: punta secca.



Misure incisione : 15 cm x 21 cm.



Ricerca dell'artista di veicolare i suoi pensieri, la sua ricerca e ciò che lei ha elaborato.

Figura 24 Image courtesy Alice Zanzi

Per effettuare questo linguaggio interpretativo ho selezionato alcune informazioni che ho ritenuto salienti.

Questa rappresentazione può essere suddivisa in tre quadrati. Partendo dal lato destro incontriamo due esagoni che rappresentano le sei incisioni in due tritichi. La scelta dell'esagono l'ho ripresa dal numero delle incisioni riportate dall'artista e la scelta di proporle due di esagoni rappresenta i due tritichi. Per mostrare la loro stretta correlazione ho voluto sovrapporli.

Sempre in tema di tecnica stilistica ho voluto utilizzare due cerchi pieni di diversa grandezza per mostrare i dettagli della tecnica utilizzati dall'artista.

Il contenuto dell'opera viene esplicitato da un cerchio vuoto, da tre quadrati sovrapposti. La scelta della forma del quadrato riprende l'idea dell'essere umano stilizzato con le sue diverse sfaccettature accentuate dai colori prescelti. Per interpretare meglio il linguaggio proposto bisogna fare perno sui due quadrati

sovrapposti inizialmente che veicolano l'idea dell'artista ossia la sua ricerca volta alla rappresentazione e all'analisi dell'ambiguità dell'essere umano.

Per veicolare in maniera efficace il suo pensiero l'artista ha utilizzato materiali differenti che in questa rappresentazione vengono esplicitati dalle linee azzurre, le quali fungono da tramite per l'elaborato dell'io, super io e l'inconscio, rappresentati dai tre quadrati sovrapposti.

L'intero processo di veicolazione dell'idea prescelta viene presentato dalle linee grigie che sono il legante dall'idea embrionale alla effettiva rappresentazione.

La struttura prescelta non è casuale. L'intera rappresentazione potrebbe essere paragonata al cosmo e in particolare alla figura seguente.

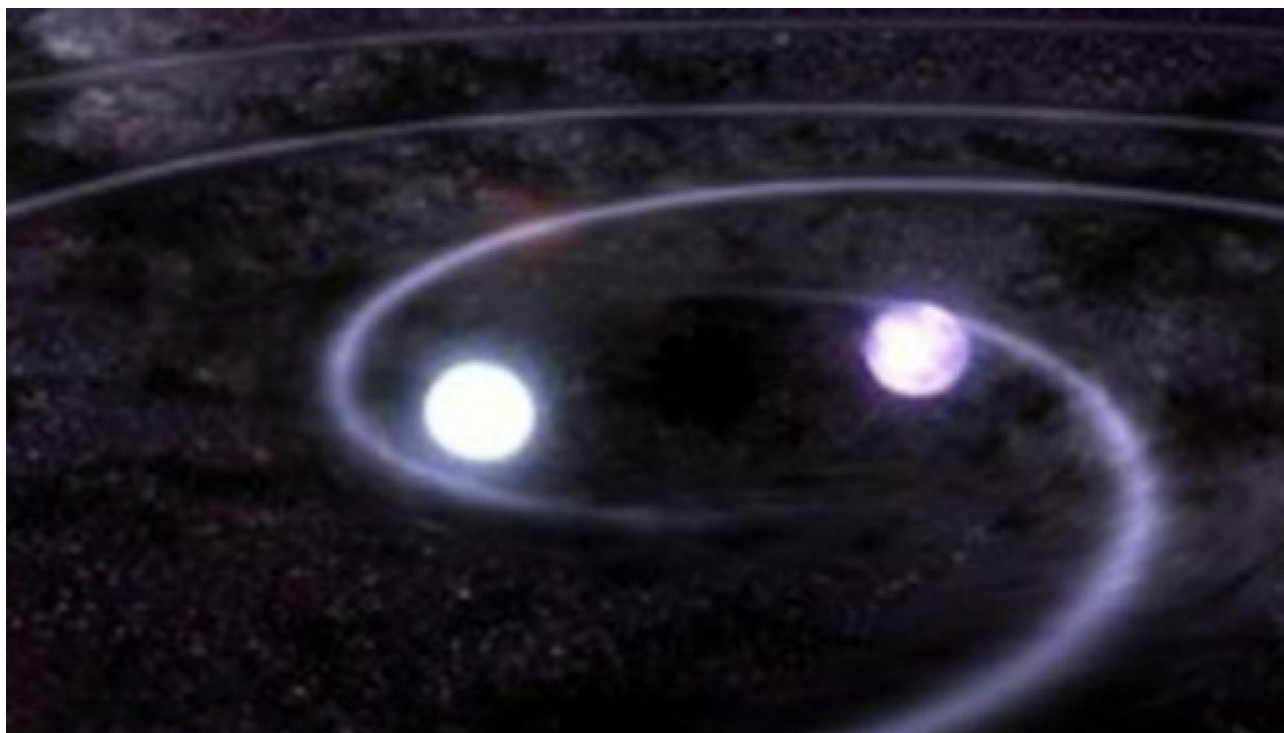


Figura 25 Image courtesy Mediterraneinews.com

Attraverso questa immagine ho voluto rappresentare l'ambiguità dell'essere umano, l'idea portante per la raffigurazione delle opere. L'immagine comprende due nuclei che rappresenterebbero l'io interiore e il suo straniamento, mentre le ellissi sono ciò che comporta ogni scelta e ciò che lega queste due entità. Le macchie di puntini

bianchi mi hanno permesso di introdurre nella mia presentazione l'utilizzo della tecnica dell'artista.

Si può notare che l'immagine proposta ha delle figure ellittiche o tonde mentre nel progetto le figure riportate sono molto più schematiche. Questa differenza l'ho introdotta in quanto ho voluto riprendere il tratto incisivo dell'artista il quale è pulito e molto geometrico con delle linee ed incisioni molto schematiche.

I colori selezionati hanno avuto origine secondo una mia logica. Per esprimere a pieno l'idea dello straniamento ho voluto utilizzare due colori contrastanti come base ossia il nero e il bianco riportati nel cerchio nero con interno bianco. Le sfumature di grigio rappresentano l'essere della persona e siccome sono caratterizzate dall'origine unica di un essere umano ho usato le diverse gradazioni di una matrice di colore grigio. In questo modo il grigio diventa il colore legante e di veicolo dell'ideologia con la pratica applicata per l'artefatto.

Il colore azzurro scuro si propone come legante stilistico invece ossia della tecnica che esprime le sfaccettature dell'essere umano.

In seguito allo studio e al progetto effettuato ho inviato l'elaborato all'artista per avere una sua opinione sulla presentazione della sua opera e il riscontro.

L'artista ha espresso il suo gradimento del linguaggio sottolineando i simboli che sono stati utilizzati. I simboli rappresentano esattamente la sua percezione della opera e, come si è definita lei stessa, li riconosce come decisi e sintetici esattamente come il suo carattere. Inoltre, aggiunge che l'utilizzo delle forme è stato riportato in maniera creativa ed intelligente.

Il risultato finale ha permesso una buona resa del supporto per veicolare il messaggio scelto dall'artista. Trattare di un tema così importante dato dall'interiorità dell'essere umano è stato abbastanza complesso in quanto ho dovuto lavorare su piani differenti della nostra psiche. Solitamente anche a parole è difficile spiegare l'equilibrio interiore e molti psicologi hanno studiato questo meccanismo. Per questo motivo poterlo esprimere in maniera corretta e chiara è risultato un ostacolo, in maniera particolare per l'espressione del linguaggio per cui per l'utilizzo della mia fantasia.

CONCLUSIONI.

Il percorso di questa tesi mi ha permesso di scoprire dei concetti e delle espressioni differenti dall'uso comune.

Inizialmente lo studio teorico ha riportato dei problemi di comprensione sul linguaggio che avrei utilizzato in seguito. La mancanza di studi e di informazioni non mi ha permesso di capire, solamente con la teoria, il vero funzionamento dell'Information Design. Questa disciplina è relativamente giovane e non è ancora stata applicata a tutti i campi disciplinari che normalmente si conoscono. Sicuramente una delle prime questioni che mi sono sorte era come i dati possano essere utilizzati in maniera differente e come siano potuti diventare parte di una collezione permanente artistica. Mi ha incuriosito anche il perché non siano stati utilizzati nel campo disciplinare dell'arte. Posso affermare che nel primo capitolo la mia idea era molto vaga se non nulla e molte spiegazioni non erano esaustive.

Solamente grazie al secondo capitolo, attraverso i miei primi esperimenti pratici, ho iniziato a capire come doveva funzionare realmente la composizione di un nuovo linguaggio di questa disciplina.

Nel secondo capitolo le difficoltà sono state innumerevoli e lo dimostra molto bene il numero dei tentativi effettuati prima di comporre un vero linguaggio. Il progetto iniziale dove i dati vengono utilizzati per accomunare le persone lo ritenevo molto ambiguo e si può dire anche futile. Solamente con la sua applicazione ho notato quante lacune possedevo, soprattutto nella considerazione dei dati. Attraverso questo esperimento mi sono resa conto di come un dettaglio possa essere fondamentale, di come un colore possa cambiare il significato, di come la gente possa interpretare un progetto. Il secondo esperimento l'ho ritenuto più complesso per i temi trattati infatti riguardavano dati economico politici. Normalmente è difficile capire cosa vogliono dire i presidenti in generale o la politica in generale e doverla riportare secondo un linguaggio nuovo è stato davvero molto difficile. La rappresentazione rischiava di risultare ambigua proprio come il testo prescelto.

La vera svolta creativa l'ho incontrata nell'ultimo capitolo. Mi sono resa conto che le idee e le ricerche mi riuscivano molto meglio, mi sentivo più fiduciosa in quello che stavo costruendo. Forse potrebbe trattarsi anche dell'ambito in cui ho applicato le mie conoscenze, il quale mi interessa molto di più. Non saprei esattamente come descrivere il percorso proposto ad ogni artista in quanto è risultato sempre differente, sia nella progettazione che nella realizzazione. Sono rimasta molto soddisfatta dai commenti ricevuti dalle artiste e ritengo che il confronto con le persone esterne sia di fondamentale importanza in quanto ti permette di capire se effettivamente il tuo lavoro è avvenuto con successo oppure no.

Si penserebbe che il lavoro sia finito nel momento in cui si vede una realizzazione dettagliata ma non è affatto vero. Il lavoro continua quando lo si porge alle rispettive persone per vedere la loro reazione e i loro commenti. Molti di questi lavori sono stati rivolti anche a persone non direttamente interessate nel progetto in maniera tale che mi potessero dare dei giudizi esterni.

In fine la realizzazione di questi progetti artistici è stata pubblicata sul sito di Madamaarte e mi rendo conto che rappresentano un tocco in più per la comprensione. So che può sembrare banale ma a volte le persone non hanno voglia di leggere un papiro su un argomento e preferiscono guardare le immagini, le quali molte volte non hanno alcun riferimento con lo scritto sottostante. Questo linguaggio invece ha permesso di connettere le persone con l'arte attraverso un'immagine e lo rende molto più attrattivo il sito utilizzato o la spiegazione utilizzata. Il messaggio viene recepito in maniera chiara e diretta, anzi potremmo dire unica nel suo genere.

Grazie al progetto ho potuto ampliare il mio portfolio di abilità e mettere alla prova me stessa superando ostacoli e mostrando attitudini che non avrei mai creduto.

BIBLIOGRAFIA e SITOGRAFIA.

Alice Zanzi, M. R. (s.d.). *Madamaarte, sezione pittura*. Tratto da

<https://madamaarte.wordpress.com/pittura/>

Archivio, G. t. (2018, ottobre 26). *Minimegaprint*. Tratto da

<https://minimegaprint.com/blog/psicologia-del-colore-come-vengono-usati-colori-nella-comunicazione-e-nella-pubblicita/>

F.R. (2018). *Critica portatile al Visual Design da Gutenberg ai social Network*.

Verona: Einaudi.

Graff, W. (2018). *Cultore Collage*. Tratto da Colore e colore.

IBM GROUP, G. L. (s.d.). *IBM design elements*. Tratto da IBM.COM:

<https://www.ibm.com/design/language/elements/color>

Leeuwen, G. K. (s.d.). *Reading Images The Grammar of Visual Design*. Uk:

Routledge.

Lupi, G. (2017). *Giorgia Lupi*. Tratto da Data portraits at Ted 2017:

<http://giorgialupi.com/data-portraits-at-ted2017>

Lupi, G. (s.d.). *Conferenza tenuta a Milano in sede di un incontro di MtMG*. Tratto da MtMg.com: <https://www.youtube.com/watch?v=2NGO4Cu74xk&t=1359s>

Lupi, G. (s.d.). *Giorgia Lupi information designer*. Tratto da Elleddecor.com:

<https://www.elleddecor.com/it/people/a26931024/giorgia-lupi-information-designer/>

Lupi, G. (s.d.). *Giorgia Lupi.com*. Tratto da Giorgia Lupi.com:

<http://giorgialupi.com/>

Miglietta, L. (s.d.). *Grafigata*. Tratto da Grafigata.com:

<https://www.grafigata.com/about/>

Posavec, G. L. (2016). *Dear Data*. USA.

Posavec, G. L. (s.d.). *Dear Data*. Tratto da Dear-data.com: <http://www.dear-data.com/theproject>

puro, C. (s.d.). Tratto da Colorepuro.it: <http://www.colorepuro.it/impariamo-ad-abbinare-i-colori/schema-colori-complementari-divergenti>

Rainaldi, A. Z. (s.d.). *Madamaarte*. Tratto da Madamaarte.com: <https://madamaarte.wordpress.com>

Rainaldi, A. Z. (s.d.). *Madamaarte, sezione ceramica*. Tratto da <https://madamaarte.wordpress.com/ceramica/>

Rainaldi, A. Z. (s.d.). *Madamaarte, sezione fotografia*. Tratto da <https://madamaarte.wordpress.com/fotografia/>

Rainaldi, A. Z. (s.d.). *Madamaarte, sezione stampa su incisione*. Tratto da <https://madamaarte.wordpress.com/stampa-su-incisione-2/>

Sbarbati, S. (s.d.). *Frizzi Frizzi*. Tratto da Frizzi Frizzi.it: <https://www.frizzifrizzi.it/2016/09/09/dear-data-progetto-giorgia-lupi-stefanie-posavec-diventa-un-libro/>

Ted, O. o. (s.d.). *Ted*. Tratto da Ted.com: <https://www.ted.com/#/>

Treccani, E. (s.d.). *Treccani.it*. Tratto da Treccani.it: http://www.treccani.it/enciclopedia/information-design_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/

Wikipedia. (s.d.). *Wikipedia, Bandiera della Grecia*. Tratto da https://it.wikipedia.org/wiki/Bandiera_della_Grecia