

Indice

Indice	1
1. Introduzione	3
1.1. Definizione di Infografica	3
1.2. Stato dell'arte.....	4
1.3. Otto Neurath e Isotype	7
2. Progetti simili e segnaletica moderna.....	11
2.1. Olimpiadi 1972 e Segnaletica dei trasporti degli Stati Uniti d'America	11
2.2. Pittogrammi olimpici nel tempo	15
2.2.1. Evoluzioni	15
2.3. I designer contemporanei e il loro uso della segnaletica.....	26
3. Progetto Centro Culturale Stazione Leopolda di Pisa.....	31
3.1. Storia della Stazione Leopolda	31
3.2. Scelta stilistica.....	36
3.3. Progetto	37
4. Conclusioni	43
Bibliografia	45
Sitografia.....	45

1. Introduzione

La presente tesi riporta i risultati del lavoro svolto durante il tirocinio nel periodo tra il 13 Aprile e il 15 Settembre 2010, al Centro Culturale Stazione Leopolda di Pisa.

Il tirocinio ha avuto come scopo l'ideazione, progettazione e realizzazione della segnaletica interna.

Sono stati analizzati i segnali precedentemente esistenti, sia dal punto di vista grafico che fisico, in particolare ci si è concentrati sui supporti precedentemente installati e si è deciso di realizzare la nuova segnaletica basandosi sulla grafica del logo già esistente e dalla storia passata sulla struttura.

Il lavoro svolto ha portato alla realizzazione e installazione di quanto è stato prodotto; la proposta di sostituzione delle strutture di sostegno utilizzate fino a quel momento è stata scartata per questioni economiche.

1.1. Definizione di Infografica

L'information graphic o **infographic** ("infografica" in italiano) si occupa principalmente dell'organizzazione e della rappresentazione di dati e informazioni in forma grafica, permettendo di trasmettere delle informazioni in modo immediato, semplice ed espressivo.

Le immagini sono prodotte con l'utilizzo di computer e spesso con palette grafiche elettroniche, ottenendo così rappresentazioni 2D e 3D spesso realistiche, sia animate che statiche.

Esistono molti tipi di infografica a partire dai diagrammi di flusso, fino ad arrivare alle tabelle, passando attraverso schemi a blocchi, mappe concettuali, mappe, grafici, senza dimenticare i **sistemi di segnaletica**, oggetto di questa tesi.

Utilizzata spesso in riviste specializzate, giornali, manuali, libri di testo etc., l'infografica è adoperata anche da matematici, statisti e informatici per la rappresentazione di concetti astratti.

Per dare un'idea di cosa sia e come funziona, si propone la seguente immagine che con l'infografica stessa vuole spiegare a chi legge il suo utilizzo.

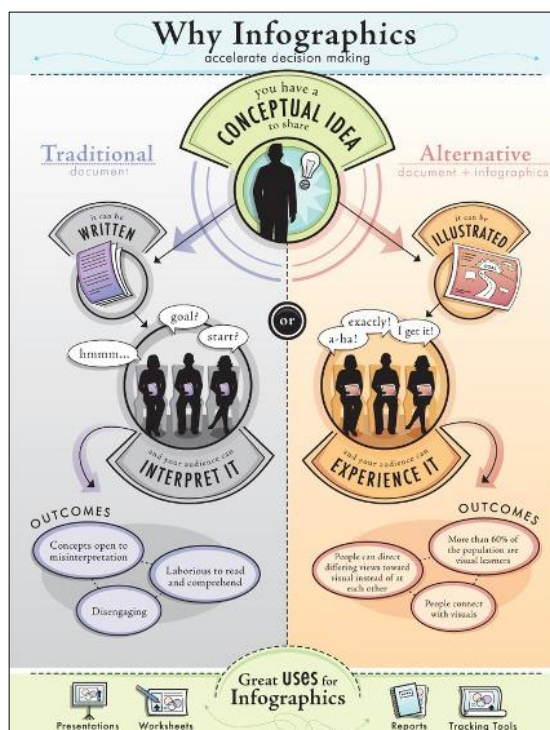


Figura 1: Perché l'infografica?

1.2. Stato dell'arte

Le prime forme di infografica sono mappe cartografiche, le prime risalenti addirittura al 7500 a.C., e successivamente, a partire dal 1600, pubblicazioni di tipo astronomico. Ma la produzione comincia ad essere più intensa a partire dalla seconda metà del XVIII secolo. Infatti si possono trovare grafici per studi economici, statistici, chimici e storiografici.

Christoph Scheiner (1573-1650), gesuita e matematico tedesco, si applicò negli studi di ottica e di astronomia; nel 1610 pubblicò la sua opera *Rosa Ursina sive Sol*,

ex admirando facularum et macularum suarum phenomeno varius in cui esponeva le sue scoperte sulle macchine solari e sosteneva la teoria tolemaica della Terra al centro dell'universo. All'interno della sua pubblicazione troviamo molte immagini che illustrano meglio i suoi studi.

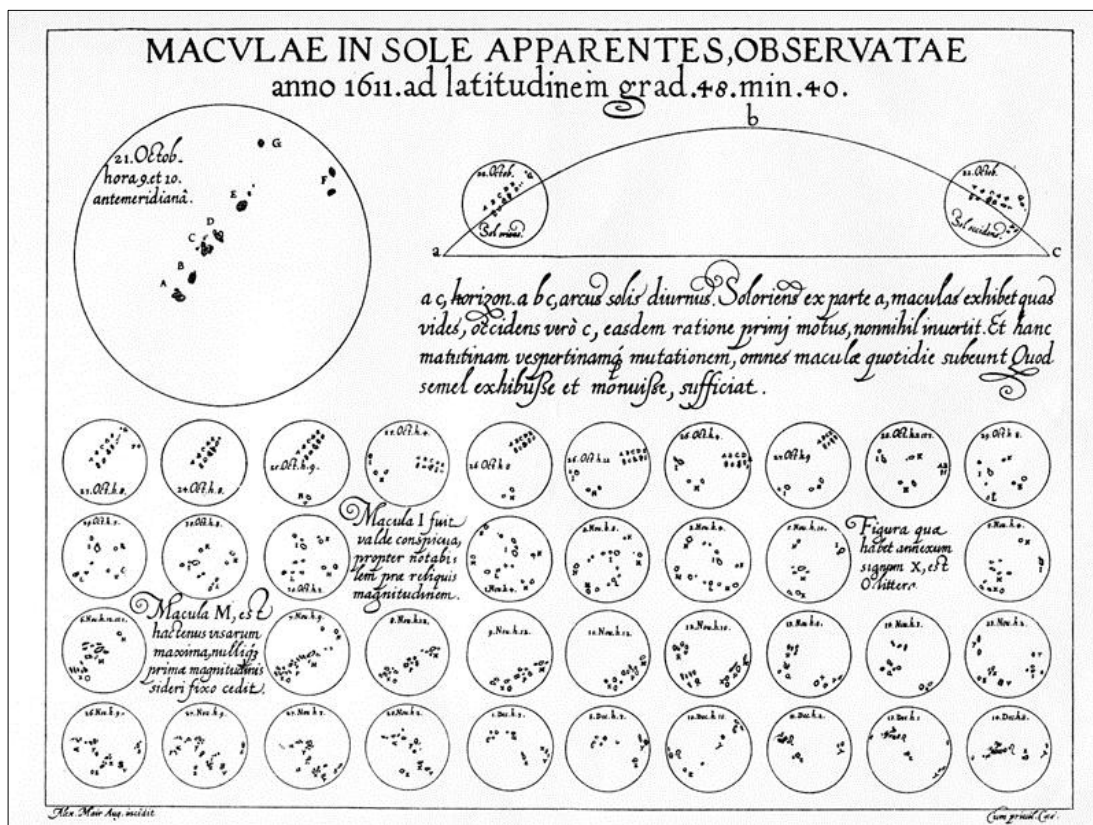


Figura 2: Christoph Scheiner

William Playfair (1759-1823) fu uno statista scozzese ed è considerato colui che introdusse la grafia in statistica. Nel 1786 pubblicò *“L’Atlante commerciale e politico”*, un trattato sull’economia del diciottesimo secolo: vi sono ben 44 grafici, di cui 43 di serie storiche mentre l’ultimo è considerato il primo esempio di grafo a barre affiancate. Successivamente, nel 1801, introdusse il diagramma a torta.

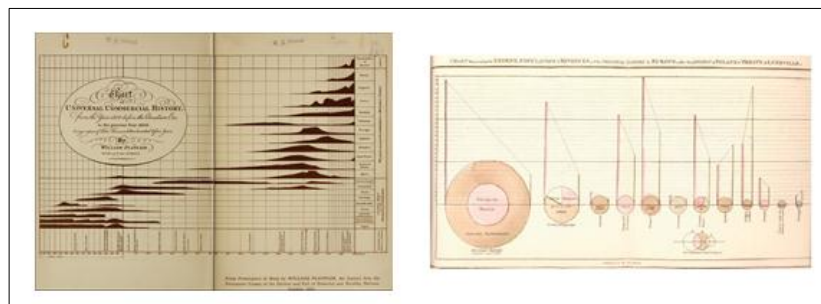


Figura 3: William Playfair

James Joseph Sylvester (1814-1897), ritenuto l'ideatore del termine "grafico", fu un matematico britannico che, nei suoi vari studi, pubblicò molti diagrammi che descrivevano la relazione fra i legami chimici e le proprietà matematiche; è considerato anche colui che introdusse i grafici in matematica.

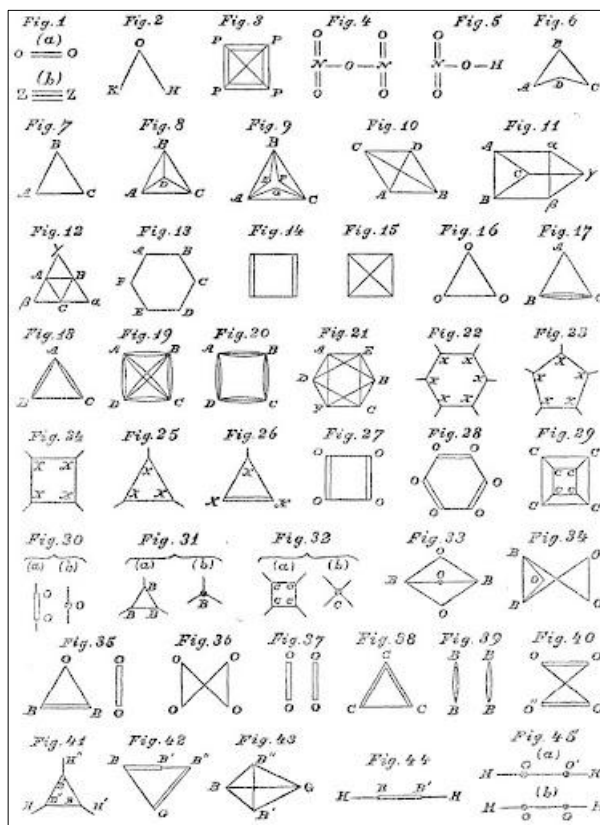


Figura 4: James Joseph Sylvester

Charles Joseph Minard (1781-1870), fu un celebre ingegnere idraulico francese. È noto soprattutto per le sue innovazioni nell'ambito dell'infografica; i suoi lavori dunque non furono considerati importanti tanto dal punto di vista statistico, quanto per come riuscì a visualizzare gli aspetti numerici e le varie relazioni informative. Egli affermava infatti:

L'obiettivo alla base delle mie cartes figuratives è solo in parte quello di esprimere risultati statistici, meglio svolto dai semplici numeri, principalmente cerco di comunicare all'occhio dell'osservatore la relazione non fornita immediatamente da numeri che richiederebbero un calcolo mentale.

Il suo lavoro più importante è *Carte figurative des pertes successives en hommes de l'Armée Française dans la campagne de Russie 1812-1813*, una descrizione della rovinosa campagna di Napoleone verso Mosca. Riuscì a rappresentare cinque variabili in una sola immagine bidimensionale: quante truppe morirono per la fame e le ferite;

le temperature incontrate durante il cammino; l'altitudine raggiunta nella marcia; la distanza e la direzione.

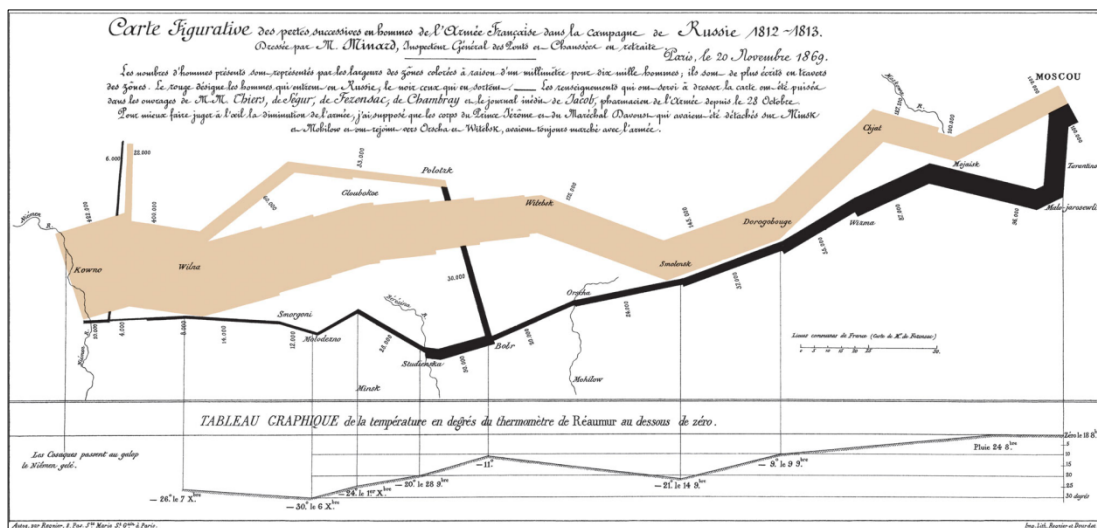


Figura 5: Charles Joseph Minard

1.3. Otto Neurath e Isotype

A partire degli anni '30 del secolo scorso viene ideata l'infografica come la conosciamo adesso grazie alla creazione, da parte di Otto Neurath, di pittogrammi da utilizzare come linguaggio visivo internazionale.

Otto Neurath (1882-1945), con l'aiuto di **Gert Arntz** (1900-1988) e **Marie Reide-meister Neurath** (1898-1986), ideò tale sistema, che prese il nome di **Isotype** (International System of Typographic Picture Education), nel 1936.

Neurath, sociologo, economista e filosofo austriaco, nel 1925 fondò e diresse il Museo Sociale ed Economico di Vienna, il cui scopo era quello di rendere noto al cittadino medio dati statistici e informazioni per comprendere meglio ciò che stava succedendo nel paese. Utilizzando le sue parole:

il cittadino medio dovrebbe essere in grado di acquisire illimitate informazioni su ogni tema che gli interessa, così come può ottenere informazioni geografiche da mappe e atlanti.

“L'educazione visiva” è ciò che è sempre stata alla base di Isotype, elaborato infatti per mostre e libri (anche per i bambini dell'età scolare). È sempre stato un “lingua-

gio per aiutare”, accompagnato da elementi verbali, e non destinato a sostituire quello verbale. Neurath capì che non sarebbe mai potuto diventare un linguaggio sviluppato pienamente e lo definì “language-like technique” (tecnica di simil linguaggio).

Questo metodo si sviluppò in un periodo in cui le immagini diventavano sempre più centrali nell'ambito informativo: si potevano trovare illustrazioni o immagini nel campo dell'istruzione, oppure i film, i quotidiani che inserivano sempre più raffigurazioni, la pubblicità con rappresentazioni visive etc etc...

Neurath si interessò alle teorie del linguaggio di Wittgenstein e prendendone spunto creò un linguaggio visivo che fosse formato da regole precise: le icone potevano essere combinate tra loro seguendo tali criteri, in modo da dare origine ad un sistema visivo internazionale e comprensibile da tutti. Chiunque avrebbe potuto carpire informazioni in modo veloce, immediato e comprensibile anche in un paese diverso, come per esempio trovare un ospedale, una banca o un telefono.

Isotype, che prende questo nome solo nel 1936 e precedentemente era semplicemente chiamato “metodo viennese”, è un sistema che si basa su criteri fondamentali per una buona ed efficace rappresentazione di dati quantitativi e il suo compito principale era quello di trasformare informazioni complesse in caratteri auto-esplicativi molto semplici.

Agli oggetti o alle categorie che desideriamo raffigurare associamo un segno, che deve essere caratterizzato da tre attributi: semplicità, riconoscibilità e immediatezza. E' importante evitare l'abuso di dettagli, poiché i segni devono essere compresi anche senza l'utilizzo di parole e devono poter essere allineati su una stessa linea come fossero caratteri tipografici. La semplicità diventa la chiave di volta di tutto il sistema.

Una delle prime regole di Isotype è che le quantità maggiori non sono rappresentate da pittogrammi allargati, bensì da un numero più elevato di questi e della stessa dimensione. A parere di Neurath, pittogrammi ripetuti che rappresentano all'interno di un grafico un valore stabilito (e che se necessario possono essere contati), permettono un confronto accurato, che non può essere effettuato con caratteri di grandezze differenti.

Sempre per mantenere gli attributi sopra citati, il metodo introdotto da Neurath non utilizza una rappresentazione in prospettiva; inoltre vi sono regole anche per quanto

riguarda la tavolozza cromatica da poter utilizzare. I colori suggeriti sono solo sette: bianco, blu, verde, giallo, rosso, marrone e nero e devono essere così diversi tra loro da non creare problemi nell'identificazione da parte di chi li sta esaminando.

Le radici di questo lavoro si fondavano su un semplice “vocabolario grafico” di rappresentazioni simboliche stilizzate che riportavano ogni forma possibile: da uomini e donne a macchine, da cani e gatti a camion ed aerei. Un insieme di componenti dalla silhouette neutra che contrasta l'interpretazione soggettiva. Neurath infatti chiese agli artisti suoi collaboratori di produrre i pittogrammi partendo da sagome ritagliate dalla carta o da semplici immagini fatte con penna e inchiostro. Arntz riuscì però a mettere un po' di calore e umorismo nei gesti in cui le figure tenevano un giornale o un porta pranzo.

Fin dall'inizio la principale innovatrice fu Marie Reidemeister, che divenne moglie di Neurath. Il progetto che definisce meglio la prima fase di Isotype (il noto “metodo viennese”), è la raccolta delle 100 carte statistiche; mentre la miglior esposizione della tecnica inventata da Neurath, Reidemeister e Arntz è il libro di Otto *International picture language* (1936).

I tre fondarono un istituto partner nel 1931/32, il cui nome era Mundaneum, per poter sopperire alle ingenti richieste dall'estero e poter promuovere il proprio lavoro in ambito internazionale. L'istituto aveva piccole mostre sparse per il mondo tra Berlino, L'Aia, Londra e New York.

Alcuni membri del team viennese periodicamente andavano in Unione Sovietica durante i primi anni '30 per poter facilitare la configurazione del “All-Union Institute of Pictorial Statistics of Soviet Construction and Economy”, anche conosciuto come IZOSTAT, che fra le molte cose produceva anche grafici statistici sui piani quinquennali.

In seguito alla chiusura del Museo Sociale di Vienna, Neurath, Reidemeister e Arntz si trasferirono nel 1934 in Olanda, fondando l' “International Foundation for Visual Education” a L'Aia.

In questo periodo molte commissioni importanti arrivarono dagli Stati Uniti d'America: due significative fra queste furono dei prodotti grafici per l'Associazione Nazio-

nale Tuberculosis e il libro *Modern man in the making* (1939) di Otto Neurath (punto importante per Isotype, su cui Reidemeister e Arntz collaborarono fianco a fianco).



Figura 6: Esempi di rappresentazioni contenute in "*Modern man in the making*"

Costretti a fuggire per l'invasione tedesca, Otto e Marie andarono in Inghilterra dove nel 1942 fondarono l' "Isotype Institute". Là Isotype venne utilizzato per le pubblicazioni promosse dal Ministero dell'Informazione durante il periodo della guerra e per i film documentari di Paul Rotha.

Neurath morì nel 1945 ma Marie Reidemesiter e i suoi collaboratori continuarono a utilizzare Isotype per la rappresentazione di informazioni complesse, in modo particolare per le divulgazioni di tipo scientifico per bambini e ragazzi. Ciò che fu un vero campo di prova per Marie in ambiente internazionale fu la progettazione del design dell'informazione per l'educazione civica, le procedure d'elezione e lo sviluppo economico della regione occidentale della Nigeria negli anni '50 del secolo scorso.



Figura 7: Esempio di icone create per Isotype

2. Progetti simili e segnaletica moderna

Il lavoro di Neurath e dei suoi collaboratori è diventato fondamentale per l'infografica e la segnaletica moderna. Sui loro principi si basano tutte le scelte successive che riguardano questi campi: i primi due esempi di grande importanza, che si possono ritrovare nella vita comune, sono la segnaletica ideata dall' A.I.G.A. (American Institute of Graphic Arts) per il Dipartimento dei Trasporti degli Stati Uniti d'America, e la grafica delle Olimpiadi di Monaco del 1972, creata da Otl Aicher.

I simboli che quotidianamente incontriamo camminando o viaggiando per le nostre città ed in tutto il mondo sono internazionalmente riconosciuti proprio grazie al lavoro di Otl; allo stesso modo le icone che distinguono i vari sport sono uguali in tutto il mondo.

2.1. Olimpiadi 1972 e Segnaletica dei trasporti degli Stati Uniti d'America

I giochi olimpici di Monaco del 1972 sono ricordati per due eventi importanti: il primo è il tragico "Massacro di Monaco", in cui a causa di un attentato restarono uccisi undici atleti israeliani, cinque fedayyin e un poliziotto tedesco. Il secondo, che interessa la trattazione di questa tesi, è la creazione di icone che rappresentassero tutti gli sport praticati nell'olimpiade.

Sono simboli che rappresentano in modo stilizzato, ma immediatamente comprensibile, il tipo di sport in questione: generalmente si vede la sagoma di un uomo di colore nero su sfondo bianco, nell'esecuzione di un'azione. La semplicità, sia per quanto riguarda lo stile dell'immagine che l'utilizzo dei colori, è fondamentale per la comprensione immediata del messaggio che è racchiuso nei disegni: basta prendere in considerazione l'immagine che rappresenta il calcio.

Si può notare la sagoma di un uomo di colore nero in campo bianco, piegato verso destra, con una gamba distesa e una che, di dimensioni circa dimezzate rispetto all'altra, dimostra essere piegata all'indietro. In basso, alla destra della figura, c'è un

cerchio nero che rappresenta una palla. Con questa semplice rappresentazione si capisce che questo è un uomo che gioca a calcio e che è in procinto di calciare la palla con la gamba destra. Come accennato in precedenza, è sconsigliato l'uso della prospettiva e nessuna delle icone create è creata in ottica prospettica; nonostante le raffigurazioni siano in due dimensioni, si può facilmente comprendere l'azione, come e dove sono posizionate le varie parti: la palla sarà davanti all'uomo, anche se è disegnata al suo fianco.

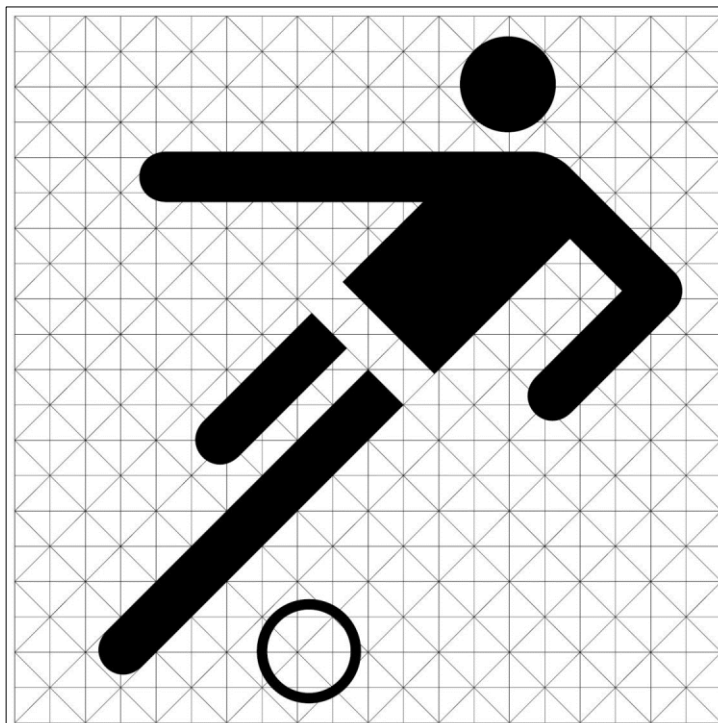


Figura 8: immagine che rappresenta il gioco del Calcio, Otl Aicher

Otl Aicher (1922-1991), designer tedesco, creò questo sistema di pittogrammi in collaborazione con la Scuola Superiore del Design (o Scuola di Ulm), da lui fondata nel 1953 insieme a Inge Aicher-Scholl e Max Bill. La Scuola lavorava su molti aspetti della società e produceva prodotti di vario tipo, non solo di grafica informativa.

Come ben sappiamo, tutto ciò divenne la base dell'intera produzione mondiale successiva, restando uno standard comprensibile da tutti gli uomini vedenti, indipendentemente dalle loro conoscenze linguistiche.

Qui sotto è riportato un insieme delle icone che sono state prodotte per le Olimpiadi di Monaco e che saranno ispirazione per la creazione della segnaletica prodotta nel 1974 dai soci dell'A.I.G.A.

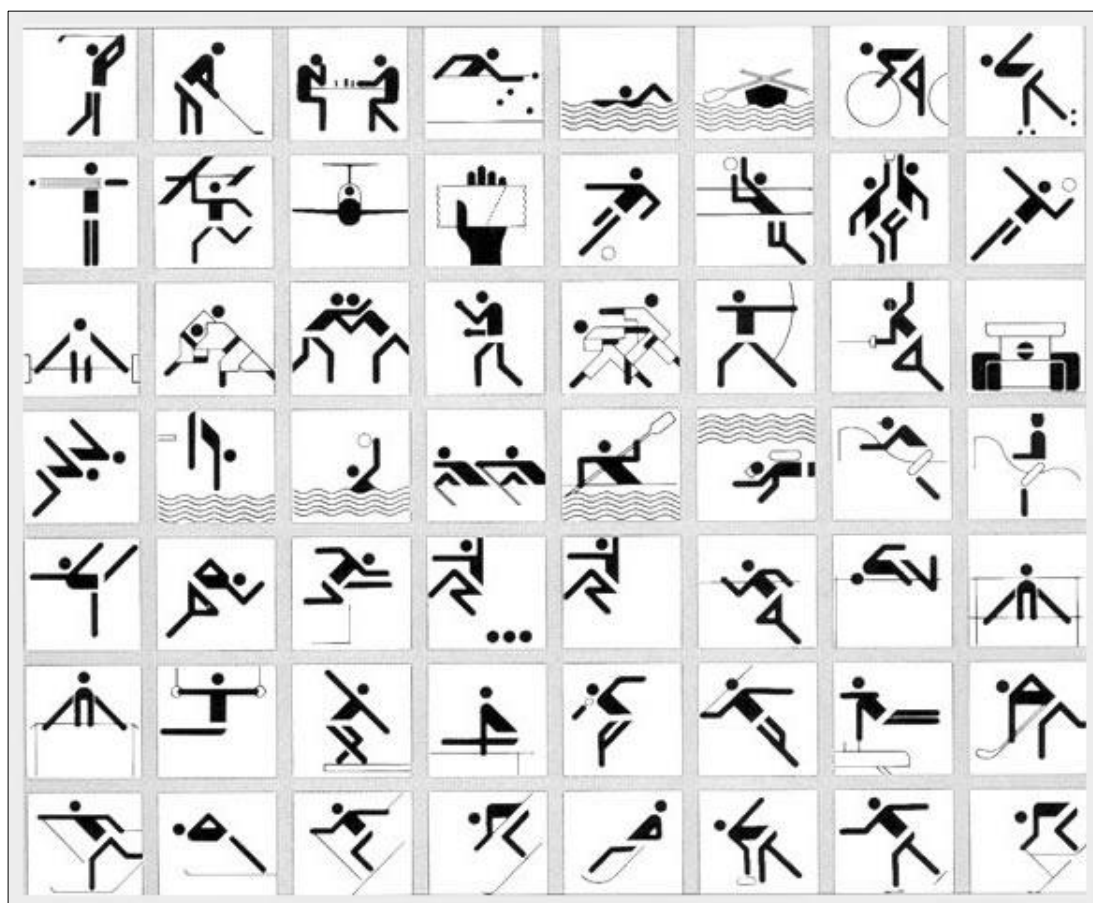


Figura 9: Segnaletica per le Olimpiadi di Monaco 1972, Otl Aicher

A.I.G.A. è un'organizzazione professionale che si occupa di design. Nata del 1914 da un gruppo di designers di New York, con il nome "American Institute of Graphic Arts", ha cambiato in A.I.G.A., acronimo del nome precedente, nel 2006.

Ispirati dal lavoro di Otl, nel 1974 crearono 34 simboli per il Servizio di Trasporti americano; numero che arrivò a 50 nel 1979, anno in cui aggiunsero le restanti 16.

I simboli furono progettati per poter essere utilizzati in luoghi comuni ma che mettono il cittadino nel dubbio e nella condizione di dover prendere una decisione veloce e senza dover pensare troppo: "dove si trova la banca?", "dovrò andare a destra o a sinistra per andare alla stazione?", queste potrebbero essere domande banali ma che ognuno pensa quotidianamente quando si trova in un luogo sconosciuto. In collaborazione con il Dipartimento dei Trasporti americano, l'istituto di arti grafiche creò

2.2. Pittogrammi olimpici nel tempo

Come per tutte le cose che ben funzionano e vengono apprezzate, le icone per le Olimpiadi vengono spesso riadattate col passare delle edizioni secondo il gusto dei designers, che cercano di modificarle seguendo un criterio di immagine coordinata con tutto il resto della produzione grafica dell'evento (dal logo alle mascotte, alla grafica in generale); oppure cercando di riproporla in chiave etnica, in modo che rispecchi maggiormente le caratteristiche e la cultura del paese ospitante.

Le Olimpiadi sono un evento a cadenza quadriennale, in cui i migliori atleti delle nazioni dei cinque continenti si sfidano in quasi tutte le discipline sportive esistenti. Si chiamano così per ricordare i Giochi Olimpici svolti nell'antica Grecia tra i migliori atleti della Grecia stessa. Il nome generico comprende le Olimpiadi estive, le Olimpiadi invernali e le Paralimpiadi e si svolgono in periodi differenti all'interno dell'anno. L'emblema dei Giochi è la bandiera bianca con i cinque cerchi colorati, simbolo che non cambia mai nel tempo: il primo logo olimpico con i cinque cerchi intrecciati compare per la prima volta ad Anversa nel 1920; come simbolo di questo evento lo troviamo sempre e chiunque lo noti ha già chiaro il significato, come accade con le segnaletiche. Di seguito si riportano le icone dei Giochi estivi.

2.2.1. Evoluzioni

Il primo che creò dei pittogrammi per le Olimpiadi, in modo che i partecipanti e gli spettatori potessero orientarsi meglio, fu Masasa Katsumie e Yoshiro Yamashita fu il grafico che le produsse. Per i Giochi di **Tokyo 1964**, questi due artisti crearono le icone per i vari sport e 39 pittogrammi per informazioni generiche.



Figura 11: Icone informative Olimpiadi Tokyo 1964



Figura 12: Icone sport olimpici Tokyo 1964

Per l'edizione di **Messico City 1968** un gruppo di grafici si riunì per creare la nuova segnaletica per la manifestazione e con questa disegnarono anche il manifesto.

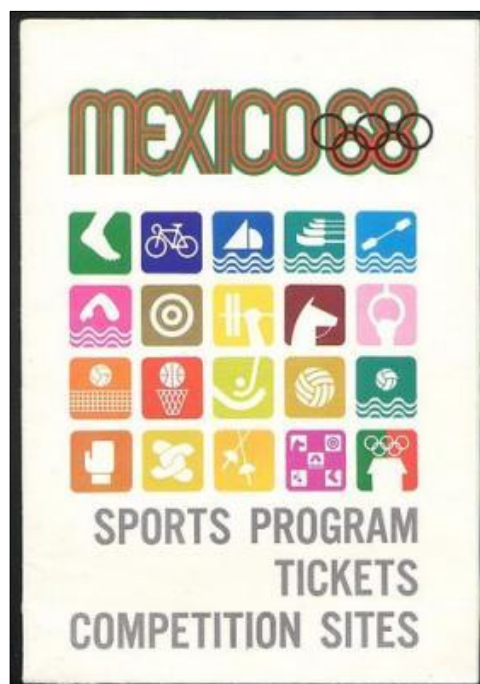


Figura 13: Manifesto programma Messico City 1968

Come già detto in precedenza, l'edizione di Monaco 1972 fu quella che segnò un vero traguardo per quanto riguarda la grafica e la segnaletica nel mondo dello sport, rimanendo il punto di partenza per tutte le grafiche successive. Per le Olimpiadi di **Montreal 1976**, i cambiamenti non furono quasi effettuati, solo piccoli adattamenti quali ridimensionamenti, pertanto la grafica rimase pressoché uguale a quella dei Giochi precedenti.

Per **Mosca 1980** il Comitato di Organizzazione per i Giochi Olimpici chiese a tutti i laureati di diverse scuole d'arte di proporre una segnaletica per quella edizione: il vincitore fu Nikolai Belkow. La sua soluzione risulta molto semplice, estremamente comprensibile e con una linea nuova più arrotondata e meno spigolosa.



Figura 14: Icone Mosca 1980 - Nikolai Belkow

I designers della segnaletica per **Los Angeles 1984** identificarono sei caratteristiche per cui un'icona potesse avere successo: doveva avere una **comunicazione trasparente** in modo che uomini e donne di diverse nazioni potessero comprenderle immediatamente; **coerente**, tutte le icone dovevano essere comprese come un insieme, quindi dimensioni, stile e soggetti dovevano essere coerenti fra le varie immagini; **leggibile e pratica**, doveva essere facilmente riproducibile in scala, sia in positivo che in negativo, e altamente visibile; **flessibile**, i pittogrammi non devono dipendere da un bordo e devono essere chiari sia in positivo che in negativo; **distinzione di design**, non ci si dovrebbe basare su mode stilistiche o commerciali ma rivolgersi ad un pubblico proveniente da culture differenti; **compatibile**, deve creare attrattiva ed essere in linea con le grafiche create appositamente per l'evento.

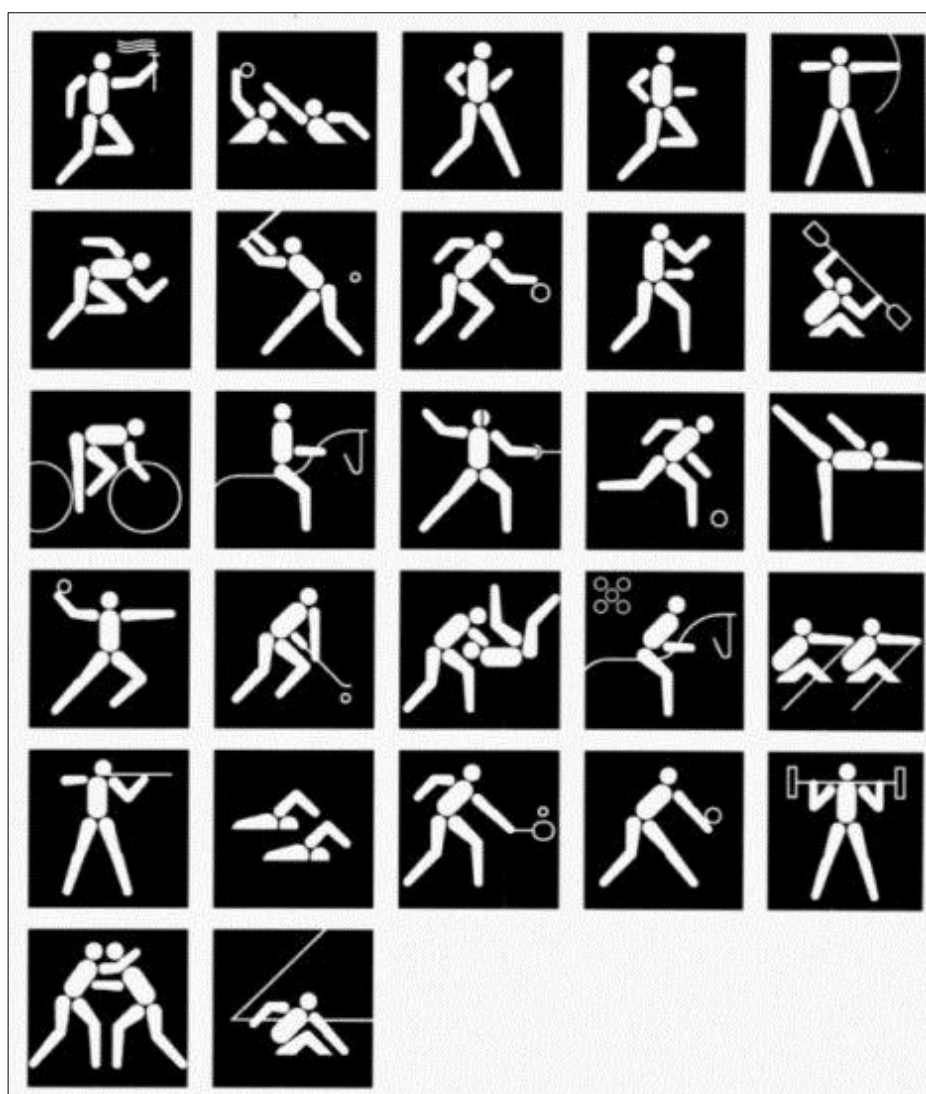


Figura 15: Icone Los Angeles 1984

Il risultato dell'applicazione dei criteri fondamentali da utilizzare secondo i grafici di Los Angeles, fu un sistema di icone molto semplici le cui sagome erano molto simili ad uno stilizzato "manichino di legno" per il disegno: i criteri furono centrati in pieno e l'effetto ricevuto fu di una segnaletica efficiente.



Figura 16: Confronto fra icona e manichino di legno

Nel **1988** i Giochi si effettuarono a **Seoul** e gli organizzatori vollero creare una nuova e più accattivante grafica. Questa non si discostava molto dalla precedente ma le parti di testa, tronco, braccia e gambe erano più visibili perché colorate in modo differente. A parte questo e altri piccoli cambiamenti, non era molto differente dalla precedente. Gli organizzatori però decisero di creare delle altre segnaletiche informative che potessero aiutare maggiormente i partecipanti ed i visitatori.

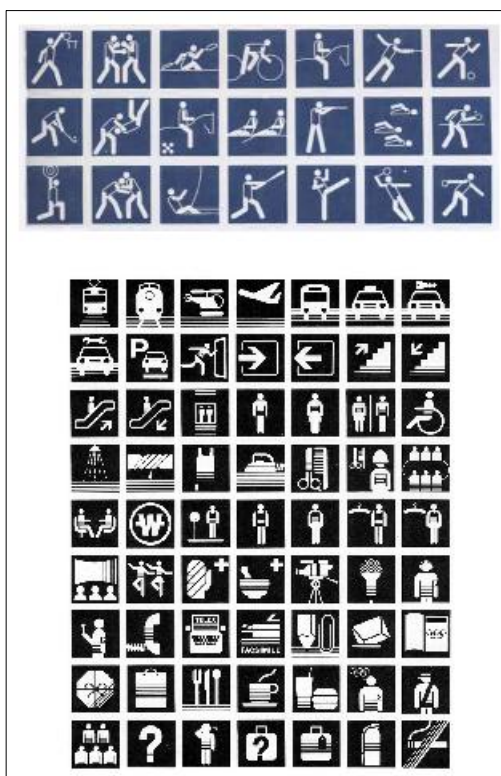


Figura 17: Icone Seoul 1988

Con **Barcellona 1992** il cambiamento fu piuttosto evidente: non c'era più la linea geometrica che era stata adottata fino a quel momento e le sagome erano identificate

solo da testa e arti. Le linee curve davano l'idea dell'uomo in movimento ma allo stesso tempo erano abbastanza semplici e chiare da poter fornire facilmente l'informazione. Come per alcune edizioni passate, anche per Barcellona venne riadattata la segnaletica informativa per far sì che fosse in linea con il resto della produzione.



Figura 18: Icone per Barcellona 1992

L'edizione di **Atlanta 1996** era celebrativa per i 100 anni delle Olimpiadi moderne; la scelta per la nuova segnaletica fu molto brillante e adeguata all'occasione: le sagome ricordavano i disegni sui vasi greci o le statue della Grecia antica, un buon connubio tra la grazia di un atleta in posa e la bellezza, un po' come si notava nel culto del corpo che avevano i greci antichi. Le figure infatti non erano più geometriche ma riproducevano, pur in modo ancora stilizzato, le parti del corpo e la muscolatura: si poteva vedere distintamente nella gamba la parte del piede, della caviglia, del polpaccio fino al ginocchio, la coscia fino alla forma dei glutei.

Questa scelta è andata ancora oltre quanto fatto per le Olimpiadi del 1992, portando ancora avanti la ricerca in campo grafico, cambiando l'idea ma restando efficace, classica e innovativa allo stesso tempo: anche grafici delle edizioni precedenti avevano cercato un modo per poter raffigurare meglio la figura umana, più vicina alla realtà e più raffinata, senza però riuscire nell'intento. Tra le prime grafiche e quella

appena proposta si può notare facilmente la diversità di fondo: nonostante una delle regole fondamentali proposta da Neurath fosse quella di evitare la presenza di numerosi dettagli (ecco il motivo per cui le sagome delle precedenti grafiche erano più simili ad uno stickman, figura che rappresenta l'uomo con un cerchio per la testa e dei segmenti per braccia, gambe e torso), l'idea di introdurre dettagli semplici come la muscolatura, non infastidisce l'osservatore e l'immagine resta facilmente interpretabile e aggraziata.



Figura 19: Icone per Atlanta 1996

La prima manifestazione del nuovo millennio si svolse a **Sydney** nel **2000**. Le parole chiave per la grafica di quell'anno furono: funzionale, distintivo e memorabile. A tal proposito i designer scelti per le varie creazioni cercarono qualcosa che potesse esprimere le qualità uniche di Sydney, dell'Australia e delle Olimpiadi in generale. Vennero quindi create appositamente l'emblema (con il noto "uomo del millennio") ed i pittogrammi. L'agenzia grafica FHA Image Design ha studiato molto per poter arrivare ad un buon risultato, riuscendo così ad ampliare la tavolozza dei colori, dei motivi, cambiare i caratteri tipografici, le vignette e la grafica in generale, in modo da poter dare un aspetto che facesse distinguere il loro lavoro dai precedenti.

Un simbolo importante di quell'edizione è il **blu**: scelto come colore principale perché ricordava il colore dell'oceano e del cielo, oltre che perché aveva un buon impatto televisivo. Oltre a questo colore ne furono scelti altri undici che potessero essere in contrasto e che furono ispirati da vari elementi che andavano dalla flora ai festival, dalla fauna selvaggia alle feste per bambini sulla spiaggia, dai deserti alle barriere coralline, fino alla tecnologia e all'architettura moderna di Sydney.

Basandosi sull'idea del mare, la grafica e le figure cercarono di seguire i suoi movimenti fluidi, in particolare i cerchi concentrici che si formano sulla superficie dell'acqua grazie ad una goccia. Quest'ultimi si trovano anche sul manifesto dell'evento.



Figura 20: Manifesto ed icone di Sydney 2000

Il **2004** fu l'anno in cui i Giochi tornarono alle origini, ossia ad **Atene**. Se per le Olimpiadi di Atlanta 1996 le figure ricordavano le figure dei vasi greci, in questo caso i nuovi pittogrammi furono ispirati proprio ad elementi della Grecia antica: la semplicità delle sagome umane era ispirata alle statuette cicladiche; l'espressione artistica delle icone deriva invece dalle figure nere delle ceramiche, in cui la parte nera rappresenta il corpo umano e le linee bianche definiscono i dettagli. Le sagome nere sono rappresentate solidamente su uno sfondo che assomiglia ad un frammento di vaso antico.

Nonostante la particolarità della scelta grafica, i pittogrammi resta molto comprensibili e riconoscibili.



Figura 21: Icone Atene 2004

Per le Olimpiadi di **Beijin 2008** (nome cinese per Pechino), concorsero due proposte: “seal characters” dell’Accademia Centrale di Belle Arti e “string” dell’Accademia di Arti e Design dell’Università di Tsinghua. Venne riunita una commissione di entrambe le istituzioni e vennero prese in considerazione tutte e due le idee, migliorandole anche sulla base di suggerimenti interni ed esterni. I pittogrammi che ne scaturirono vennero battezzati “Beauty of Seal Characters” e coniugavano le antiche iscrizioni cinesi su manufatti di osso e bronzo, alle semplici realizzazioni effettuate con le moderne arti grafiche, rendendole così facilmente comprensibili. L’utilizzo del contrasto tra bianco e nero e le sagome disegnate come se fosse stato usato un pennello, suscitano una sensazione di movimento e grazia ma allo stesso tempo ispira vigore e vitalità.

Le immagini create sono dunque molto vicine alla cultura del luogo che ospitava i Giochi e il suo ricordo si mantiene nel tempo anche grazie a questa caratteristica.



Figura 22: Confronto tra le iscrizioni dell'antica Cina e le icone per i Giochi Olimpici

Le Olimpiadi di quest'anno si svolgeranno a **Londra** e rispetto alla precedente edizione saranno caratterizzate, a mio parere, da un eccesso di particolari. I designer di questa manifestazione sono tornati a figure più spigolose ed un po' più plastiche, utilizzando forme meno lineari. Sono state presentate due versioni, una in bianco e nero ed una colorata: la seconda si scosta abbastanza dalle linee guida di Neurath, è meno comprensibile, troppo "sporca" rispetto a quanto espresso dalla Scuola di Vienna. I colori sono troppo accesi e fluo, utilizzati non sempre appropriatamente e con utilizzo di linee che dovrebbero dare senso di movimento ma rendono solo il tutto meno comprensibile.

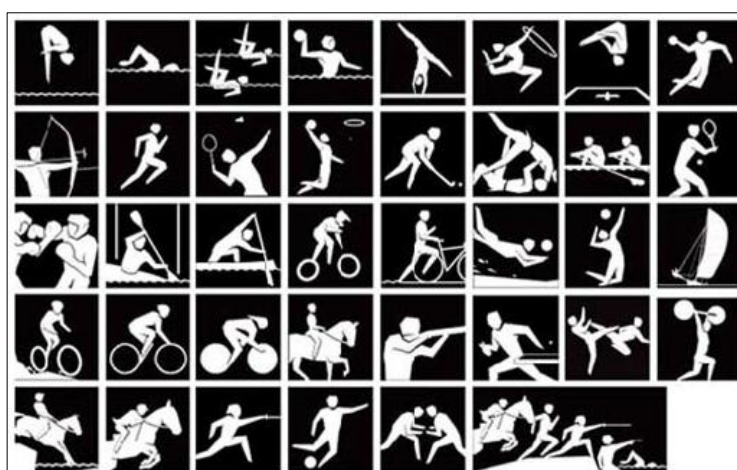


Figura 23: Icone in bianco e nero per Londra 2012

2.3. I designer contemporanei e il loro uso della segnaletica

In questi anni in cui la popolazione è inondata da input di qualsiasi natura, è necessario che le persone siano guidate ed aiutate durante le attività di tutti i giorni, in modo da poter svolgere i propri compiti al meglio e ottimizzare i tempi.

Ormai in quasi tutte le istituzioni, pubbliche o private, è possibile trovare una segnaletica che indichi come potersi muovere, più o meno facilmente, anche senza avere una conoscenza pregressa del luogo. Dal momento che tutto questo è diventato di grande importanza, esistono figure che si occupano esclusivamente di infografica e segnaletica. I professionisti che si potrebbero nominare sono diversi, ma riportiamo solo qualche esempio di designer che creano icone e segnaletica.

Sam Ward, che attualmente vive in Florida, ha clienti di fama mondiale come Disney, Kodak, McDonalds, Fujitsu, Apple Computer e molti altri. Utilizza la grafica in molti campi, dai disegni per bambini all'infografica. Ecco alcune icone create da Ward.



Figura 26: Icone di Sam Ward

John Grimwade, formatosi al Canterbury College of Art e attuale Graphic Director presso il Conde Nast Publications, è un altro grafico molto affermato e oltre a produrre molte infografiche, è un creatore di icone di vario genere.

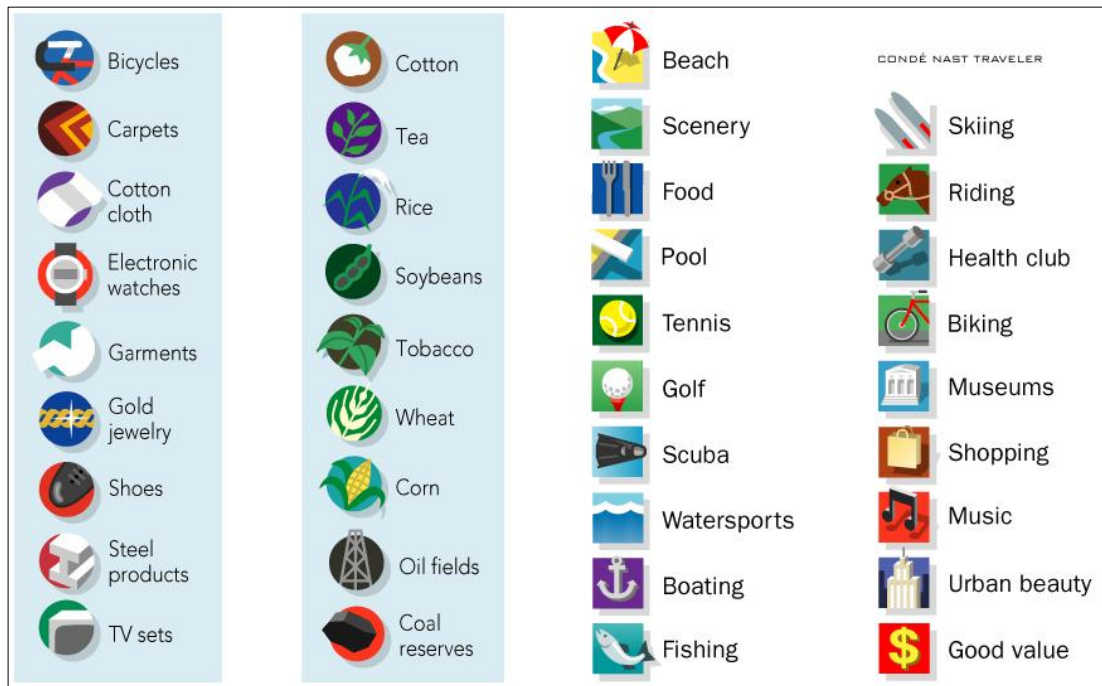


Figura 27: Icone di John Grimwade

Nigel Holmes, nato in Inghilterra nel 1942, si è laureato in illustrazione presso il Royal College of Art nel 1966. Ha lavorato per marchi prestigiosi come American Express, Timberland, Apple, Gillette, Sony e Visa e per riviste quali Time Magazine, Cosmopolitan, Life e molti altri. Ha anche tenuto corsi presso varie università ed è autore di svariate pubblicazioni e libri. Ecco alcune icone create rispettivamente per Apple e per il Journal of American Medical Association.

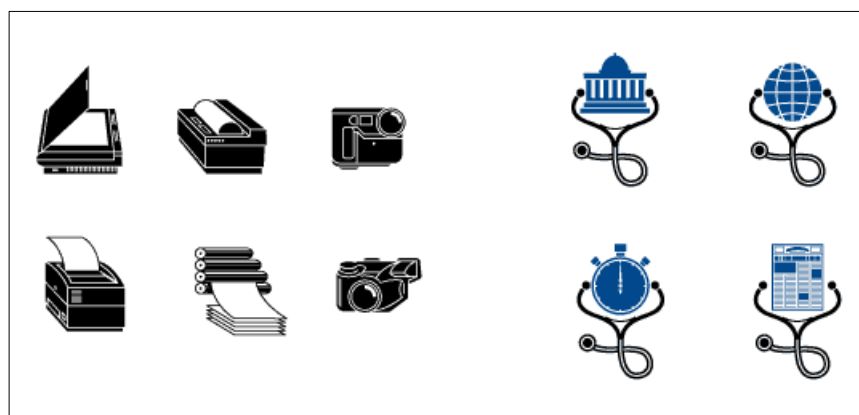


Figura 28: Icone per Apple e il Journal of American Medical Association di Nigel Holmes

Adesso focalizziamo maggiormente l'attenzione su un altro grafico riconosciuto in ambito internazionale: **Paul Mijksenaar**. Nato nel 1944, ha fondato e dirige tuttora l'agenzia di design "Mijksenaar" le cui sedi sono ad Amsterdam e New York. Egli è specializzato in **wayfinding**: questo è il comportamento che hanno uomini ed animali per orientarsi nello spazio e poter arrivare da un luogo all'altro. Per questo motivo la scienza che studia la pianificazione e la progettazione di segnaletiche orientative prende lo stesso nome. Wayfinding è il modo in cui si sceglie un percorso e per farlo si utilizzano dei segnali esterni che permettono di capire la nostra posizione, aiutandoci a capire come arrivare alla meta: la segnaletica da lui prodotta, come quella che viene proposta in questa tesi, fa parte di questo sistema.

Mijksenaar è famoso per la segnaletica di aeroporti importanti come il JFK di New York, lo Schiphol di Amsterdam o l'aeroporto internazionale di Washington-Dulles. Andiamo ora ad analizzare alcuni suoi lavori di minor rilievo internazionale ma più importante ai fini di questa relazione.

La **Foresta di Amsterdam** è un luogo multifunzionale per il quale Mijksenaar ha studiato un sistema di piantine orientative e cartelli segnaletici che fosse chiaro ed immediato ma che allo stesso tempo fosse ben integrato con la natura circostante. Infatti le strutture che sorreggono i cartelli in alluminio sono di legno, in modo da diminuire l'impatto ambientale. La grafica è molto semplice e delicata ma efficace e comprensibile: i colori usati sono il blu scuro e bianco ed il contrasto aiuta la leggibilità anche a distanza; oltre ad aver messo le indicazioni direzionali ed i simboli, ha aggiunto i chilometri da percorrere.



Figura 29: Mappa della Foresta di Amsterdam creata da Mijksenaar



Figura 30: Segnaletica per la Foresta di Amsterdam di Mijksenaar

L'altro progetto interessante realizzato riguarda la segnaletica prodotta per il **Museo Marittimo di Rotterdam**. In occasione della ristrutturazione del museo, è stato chiesto a Mijksenaar di creare per questo una nuova segnaletica. Egli ha cercato di riportare lo stile della struttura e degli ambienti interni anche nei cartelli indicatori. Si può notare infatti come i colori utilizzati nella segnaletica riprendano quelli della struttura in cui sono inseriti: il color grigio riprende le pareti ed il rosso è lo stesso delle piastre in acciaio dell'edificio. I cartelli sono dunque ben inseriti ed il contrasto tra i colori rende tutto chiaro e comprensibile. Ma la particolarità sta nelle icone che sono state create: è il museo marittimo, oltre agli oggetti esposti cos'altro potrebbe ricordare il luogo in cui si trovano i visitatori? Paul Mijksenaar ha riadattato le sagome classiche della segnaletica standard in modo che fossero più vicine al mondo marittimo, utilizzando dei semplici elementi, i classici stereotipi che in questa chiave risultano molto efficaci: il cappello da marinaio ed il colletto o la maglietta a righe orizzontali. La scelta stilistica, oltre ad essere ben realizzata e molto raffinata, ha anche una resa simpatica ed accattivante, sia per gli adulti che per i bambini e non toglie comprensibilità alle informazioni.

La sua scelta attraente e divertente è simile a quanto svolto nel mio progetto, fatta per essere particolare ma non invasiva e per avvicinarsi di più al pubblico. Ecco alcune foto della segnaletica del museo.

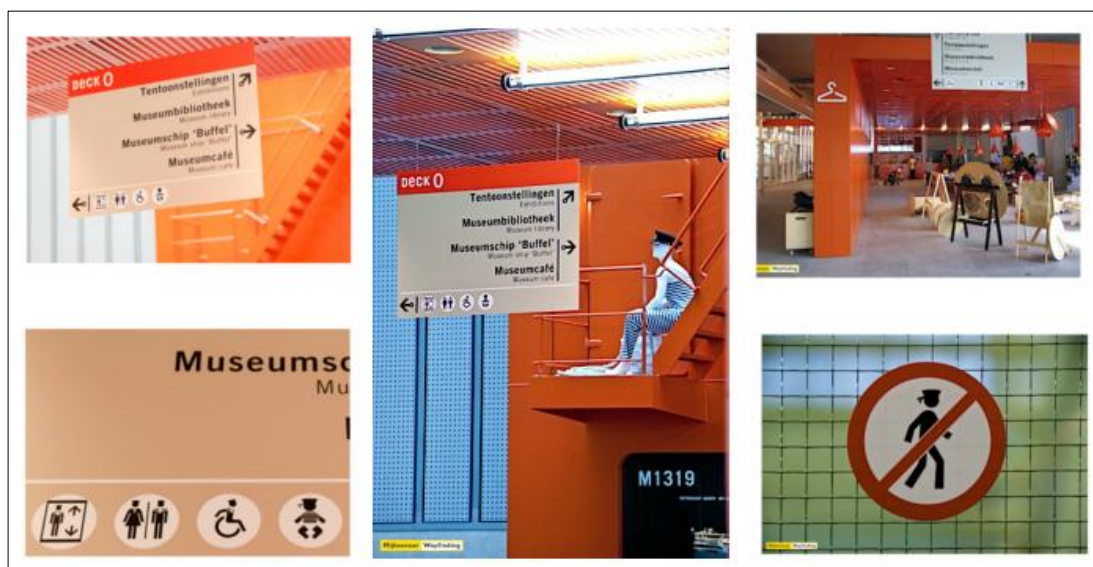


Figura 31: Segnaletica all'interno del Museo Marittimo di Rotterdam creata da Mijksenaar

3. Progetto Centro Culturale Stazione Leopolda di Pisa

Il progetto è nato all'interno del tirocinio universitario, in collaborazione con il Laboratorio di Cultura Digitale. Come possiamo leggere sul sito del Laboratorio:

Il Laboratorio mira a sviluppare nuova conoscenza, strumenti e progetti capaci di guidare la valorizzazione di tale patrimonio, attraverso l'applicazione delle metodologie del design e delle tecnologie digitali; al tempo stesso, si propone di esplorare in che modo l'utilizzo di queste ultime vada a modificare la sostanza della produzione culturale.

Sviluppare nuova conoscenza, strumenti e progetti sperimentando e applicando le metodologie del design e delle tecnologie digitali. Una intensa attività di ricerca in grado di rispondere alla continua innovazione tecnologica. Modelli e Linguaggi capaci di produrre valore culturale, artistico, sociale e economico.

Il Laboratorio di Cultura Digitale svolge le sue attività sia all'interno che all'esterno dell'Ateneo, mettendo le sue conoscenze al servizio della buona informazione.

Tutte le icone sono state create con Adobe Illustrator CS4, programma di **grafica vettoriale**. Questo tipo di grafica si basa sull'utilizzo di primitive matematiche per sviluppare e salvare le immagini, mentre in quella raster sono descritte con una griglia di pixel.

Si è preferita la prima tecnica grafica poiché le immagini possono essere ingrandite o ristrette senza che avvenga una perdita di dati della figura stessa. La scalabilità dei prodotti è fondamentale per poterli riprodurre in dimensioni diverse e senza problemi su vari supporti e superfici. Inoltre, se in un futuro venisse deciso di riutilizzare le icone con grandezze diverse da quelle attuali, non ci sarebbero problemi di nessuna natura e le loro caratteristiche resterebbero inalterate.

3.1. Storia della Stazione Leopolda

Nel marzo 1838 fu presentato a Leopoldo II (Granduca di Toscana) il progetto definitivo della prima strada ferrata nel Granducato. Il fiorentino Emanuele Fenzi e il

commerciante Pietro Semi ripresero e riproposero le idee del 1826, supportati dal cambiamento dei tempi e delle innovazioni anche in campo ferroviario.

Leopoldo ritenne importante cercare una figura professionale che conoscesse molto bene il compito che avrebbe dovuto svolgere: si affidò all'ingegnere londinese **Robert Stephenson**, noto per essere stato, insieme a suo padre George, tra gli ingegneri che svilupparono vari progetti ferroviari in Inghilterra e fondarono una delle società che producevano locomotive. Stephenson ritenne che il tracciato migliore fra quelli proposti fosse **Livorno – Pisa – Pontedera – Empoli – Firenze**, in modo da consentire un utilizzo della linea sia per le merci che per gli abitanti delle zone limitrofe. I tratti ferroviari vennero attivati nei seguenti modi:

- Livorno – Pisa, inaugurato il 13 marzo 1844;
- Pisa – Cascina, ottobre 1845;
- Cascina – Pontedera, gennaio 1846;
- Pontedera – Empoli, giugno 1847;
- Empoli – Firenze, collegato il 10 giugno 1848 durante la prima guerra d'indipendenza italiana.

La Stazione Leopolda venne progettata su tre binari: il primo destinato alle partenze, il secondo agli arrivi ed il terzo per le manovre.

Ciò che ci può aiutare a capire quanto questa innovazione fosse importante anche a livello sociale è la stesura degli orari delle corse, che venne scritto sia in italiano che in francese: la tabella degli orari Pisa – Livorno prevedeva quattro partenze da Pisa (ore 7, 9, 14 e 16) e quattro da Livorno (ore 8, 10, 15 e 17).

In data 13 marzo 1844 la cronaca dell'epoca riportava così l'inaugurazione:

[...] Quell'istituzione ignota all'età precedenti è stata fra noi pure introdotta, mercé del Tronco della Strada Ferrata Leopolda, ben'augurato e saviamente ideato primordio, che coi vantaggi di sì rapida ed economica comunicazione unisce due illustri Toscane città, l'una per la primaria Università, l'altra pel nostro Porto distinte. Il 13 marzo fu il giorno dell'inaugurazione ed apertura al pubblico servizio della strada suddetta.

[...] Dopo di che all'una e mezza, ricominciando i loro concerti le due bande – quella livornese e quella pisana –, si dà il segnale della partenza.

Freme pei tubi della macchina sprigionandosi il vapore: si levano colonne di denso fumo, e agitate dal vento che spira volteggiano per l'aria: suona il fischio del macchinista avvisando le guardie anche lontane di chiudere i cancelli ed impedire che si traversi la via. E tosto muove e si dilegua quasi in un punto ai meravigliati sguardi il primo Locomotore fra noi venuto, seco traendo un convoglio di cinque carrozze.

Successivamente alla nascita del nuovo stato italiano nel 1861, venne deciso di costruire una fitta rete ferroviaria che potesse abbracciare tutte le parti del Paese e spezzare l'isolamento degli stati esistenti prima dell'unità. A tal proposito nel 1863 venne inaugurata la nuova Stazione Ferroviaria di Pisa e la vecchia Stazione Leopolda venne regredita a semplice scalo merci. Questo cambiamento di destinazione d'uso costrinse il comune e la società delle ferrovie ad apporre sostanziali cambiamenti alla struttura leopoldina.

Giunti ai primi anni del '900, dopo alcuni problemi sorti con le autorità marittime e ferroviarie livornesi, il comune si accordò con la società ferroviaria per sviluppare il quartiere di Porta Fiorentina, previa cessazione di terreni per poter sviluppare la zona della nuova Stazione Ferroviaria di Pisa. Nello stesso periodo però nacque l'idea di costruire un mercato coperto, come quelli presenti a Firenze o Livorno. Pertanto nel giugno 1929, dopo essere stati effettuati i lavori di trasformazione dello stabile, venne inaugurato il mercato coperto negli ambienti della ex Stazione Leopolda.

Come si può facilmente capire, la struttura originaria subì molti cambiamenti, per esempio la lottizzazione degli spazi da utilizzare per i banchi, oppure l'abbattimento del fabbricato che veniva prima usato come biglietteria e poi per le spedizioni merci, per poter aumentare la capacità di spazio nel piazzale.

Nel corso della seconda guerra mondiale, l'Amministrazione Comunale pensò di realizzare un rifugio antiaereo per gli abitanti delle zone limitrofe, proprio sotto le sedi del mercato, poiché si ritenne che la Stazione Ferroviaria potesse essere uno degli obiettivi bellici.

Nel periodo tra settembre 1946 e agosto 1950, l'ex Stazione Leopolda venne utilizzata dal Circolo delle Costruzioni Telegrafiche e Telefoniche di Pisa perché potesse ripristinare le telecomunicazioni danneggiate a causa della guerra appena finita. Alla

fine di questo arco di tempo la sede del mercato fu soggetta a lavori di ristrutturazione e ampliamento. Dopo gli ultimi lavori effettuati nel 1961, fu proposto di spostare il mercato in un luogo più periferico poiché la zona di Porta Fiorentina era diventata col passare degli anni un'area urbana importante e che ormai era collegata direttamente al centro storico.

Dopo molte proposte per trovare l'utilizzo più adatto alla struttura, nel 1992 il Mercato Generale venne finalmente spostato nella nuova area industriale di Ospedaletto, permettendo all'ex Stazione Leopolda di poter essere recuperata senza ulteriori problemi. Così nel 1994 un insieme di trenta associazioni cittadine propose di far diventare l'ex mercato un centro culturale e sociale. Da questa idea e dai progetti di recupero è nato il centro multifunzionale che conosciamo oggi: nel 1999 la gestione fu affidata all'Associazione Casa della Città Leopolda, costituita dalle associazioni che promossero il progetto.

Adesso la Stazione Leopolda ha diviso i suoi spazi nel modo seguente:

- **Leopolda Storica:** è il corpo principale. Di 1400 mq, viene utilizzato per ospitare convegni, fiere, spettacoli etc;
- **Sala Convegni:** utilizzata per attività didattiche, convegni e piccole mostre, può contenere 80 persone ed è adiacente al punto informazioni e al Centro Multimediale;
- **Sala Prove:** si trova nell'ex locale dei frigoriferi, nominato "diacciaia", ed è adoperata per lezioni teatrali, di danza o musica. La sua grande apertura verso il piazzale interno consente attività che mettono in relazione l'interno con l'esterno;
- **Ludoteca:** luogo adibito alle attività per i bambini e i ragazzi tra i 3 e i 12 anni. Utilizzato anche per attività e laboratori in collaborazione con le scuole;
- **Fumettoteca Jack Kirby:** ambiente per gli appassionati dei fumetti, contiene circa 10000 tra albi, volumi e riviste antologiche;
- **Leocaffè:** struttura di recente costruzione (inaugurato nel giugno 2005), realizzato insieme alla pavimentazione del piazzale interno. Successivamente è

stata creata l'isola pedonale davanti all'ingresso in Piazza Guerrazzi. Questo ambiente è un punto di ristoro che può essere usato per organizzare feste;

- **Centro Multimediale:** sistema composto da 8 computer ed un laboratorio video;
- **Emeroteca:** punto per la lettura di quotidiani e periodici, all'interno della struttura che contiene il Centro Multimediale e la Sala Convegni;
- **Piazzale interno:** è l'ambiente più grande e corre da un capo all'altro della struttura. Comprende spazi diversi e giochi per bambini.

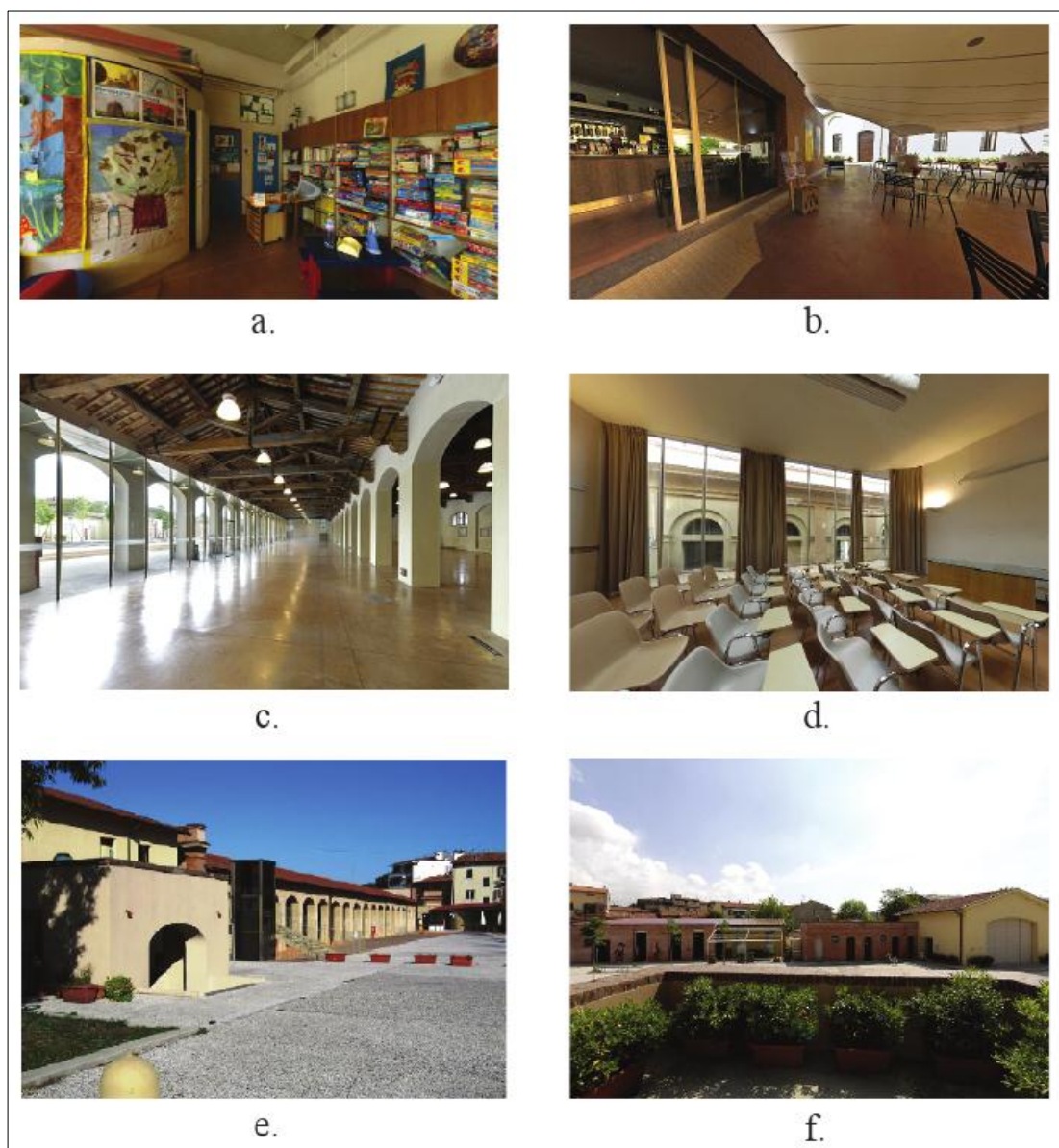


Figura 32: Foto Centro Culturale. a) Fumettoteca; b) Leocaffè; c) Leopolda Storica; d) Sala Convegni; e) Piazzale esterno; f) veduta dalla terrazza

3.2. Scelta stilistica

Paolo Francesco Licari scrive nella sua relazione:

[...]Un altro aspetto importante che assume la segnaletica all'interno di una organizzazione è quello di essere parte integrante della sua comunicazione: la dimensione interna e le modalità comunicative che essa attua verso l'esterno.

Per ogni azienda la segnaletica ambientale dovrebbe rappresentare il biglietto da visita più importante, essere coerente per immagini e per significato a tutte le forme di comunicazione aziendale, cartacea e non, come la carta intestata, il biglietto da visita, il sito internet[...].

Come “biglietto da visita”, è necessario che la segnaletica sia ben studiata e che sia in linea con l’ambiente, con le attività svolte e le persone che frequentano la struttura. Dunque la scelta stilistica di stampo ottocentesco si è basata principalmente su due elementi fondamentali: il **logo** del Centro Culturale e la **storia** della Stazione Leopolda.

Il Centro Culturale aveva già a sua disposizione un logo che lo caratterizzasse e distinguesse all’interno della società pisana: si tratta di una locomotiva ottocentesca piuttosto stilizzata, non perfettamente definita, formata da linee bordeaux più o meno spesse. In primo piano vi è la scritta “Stazione Leopolda Pisa” in carattere Eurostyle di colore nero.

Oltre al logo era presente una seconda icona, quella del Leocaffè. Creata in seconda battuta rispetto al primo e da un autore diverso, l’icona del punto di ristoro era costituita da una tazza “mug” di carattere moderno e simile alla locomotiva solo per il colore e la scritta in primo piano. Era troppo attuale e definita e la differenza (soprattutto di “mano”) fra le due saltava immediatamente alla vista.

Unendo le conoscenze storiche sulla struttura con il logo già presente, si è optato per mantenere una coerenza con quest’ultimo, in linea con le origini della Stazione Leopolda e si è proceduto con la creazione di nuove icone per le varie aree del Centro Culturale, sostituendo anche quella del Leocaffè.

La differenza tra le nuove icone e il logo principale è percepibile: gli autori sono differenti, come lo sono senz'altro le tecniche che sono state utilizzate per la realizzazione. Il logo della Stazione Leopolda è stato creato sicuramente mediante una tavoletta grafica e disegnato a mano. Le altre icone invece sono state ottenute con l'utilizzo del touchpad e degli strumenti geometrici di Illustrator. Nonostante ciò la differenza è relativa poiché la coerenza stilistica è mantenuta.

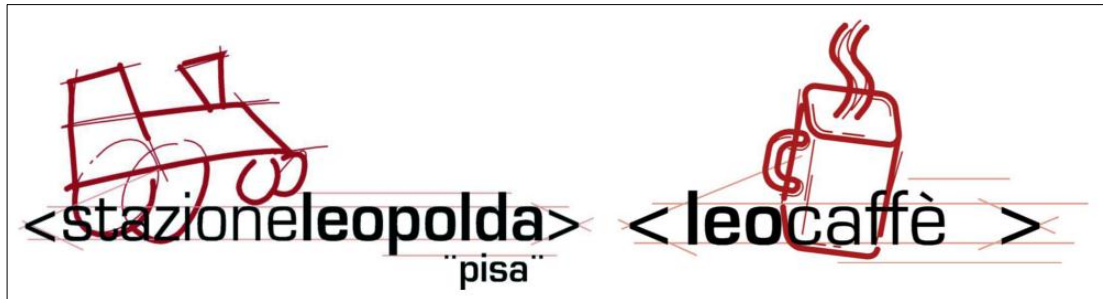


Figura 33: Icone già esistenti del Centro Culturale e del Leocaffè

3.3. Progetto

Licari afferma:

L'informazione che l'emittente intende trasmettere dovrà essere il più possibile vicina a quella che il destinatario si attende. Quindi l'emissione, ovvero la produzione di un disegno, comporta il concepire l'espressione figurativa come un mezzo di comunicazione e non come una semplice informazione o strumento utilizzato per trasmetterla.

In questo caso l'icona evoca sinteticamente un'elaborazione mentale e funziona dunque quale equivalente visivo della parola; in senso semiotico si tratterebbe di un segno che rappresenta un oggetto per somiglianza, che "sta per", sostituendo l'oggetto stesso in un'espressione comunicativa potenzialmente atta a esemplificare un concetto. Come ogni messaggio verbale, il messaggio iconico, costituito da immagini, riflette infatti un'intenzione comunicativa utilizzando codici socialmente riconosciuti. Noi infatti ci muoviamo nelle strade delle città a piedi, in bicicletta e all'interno delle macchine riconoscendo codici socialmente costruiti con i quali evitiamo i pericoli a cui siamo quotidianamente esposti. Possiamo fare ciò perché siamo in grado di decifrare i segnali di pericolo che ci indicano divieti e istruzioni.

Sempre più spesso utilizziamo un linguaggio pregno di segni, simboli, immagini e segnali, come pittogrammi e immagini scritte per velocizzare il nostro orientamento nello spazio. Ed essi sono da un lato abbreviazioni visive, mentre dall'altro costituiscono un nuovo linguaggio che lo si può vedere come una semplificazione di contenuti complessi.

Si è dovuto studiare un “linguaggio grafico” che fosse in linea con la struttura ma che allo stesso tempo fosse efficace, che rimandasse il pensiero alle vere attività svolte nelle varie zone del Centro e fosse accattivante e originale allo stesso tempo.

Per poter essere in linea con le origini della struttura e riportare un po' di '800 anche nelle sue icone, è stato necessario considerare gli oggetti ed i costumi dell'epoca. Per tutti gli spazi utilizzati è stata fatta una ricerca su quali fossero gli oggetti che più facilmente rimandassero alle attività da svolgersi in quel particolare sito.

Dopo la fase di studio si è passati alla creazione stilizzata delle icone da dover scegliere e successivamente perfezionare. In alcuni casi le icone non sono state inventate completamente (come per esempio l'uomo e la donna per le toilettes) ma semplicemente riadattate.

Un esempio tra i più significativi per quanto riguarda le prove da fare per arrivare al risultato definitivo è quello che prende in considerazione il logo del Leocaffè. Inizialmente l'idea di cambiare completamente il logo già esistente non era stata presa in considerazione per ragioni economiche: si voleva utilizzare quello già creato per non sprecare il denaro speso per quella commissione.

La prima idea fu quella di adoperare i segnali ferroviari per poter rimandare ogni riferimento alla vecchia stazione. In linea con quest'idea il simbolo del Leocaffè venne inserito all'interno di un cerchio rosso in varie modalità: prima il logo senza la scritta, poi con la scritta affiancata o sottostante e alla fine la scritta senza il logo.

Sempre su questa linea vennero create due bandiere, un cappello da ferroviere, un fischietto, una fontana (come quella presente davanti alla stazione centrale), una lanterna, i portici della stazione e una trombetta, tutti più o meno abbastanza stilizzati per poter essere scelti.

Nessuna delle icone proposte fu accettata e si decise di cambiare concetto di fondo: l'Ottocento nel suo complesso ed i suoi oggetti divennero la base per le produzioni successive.

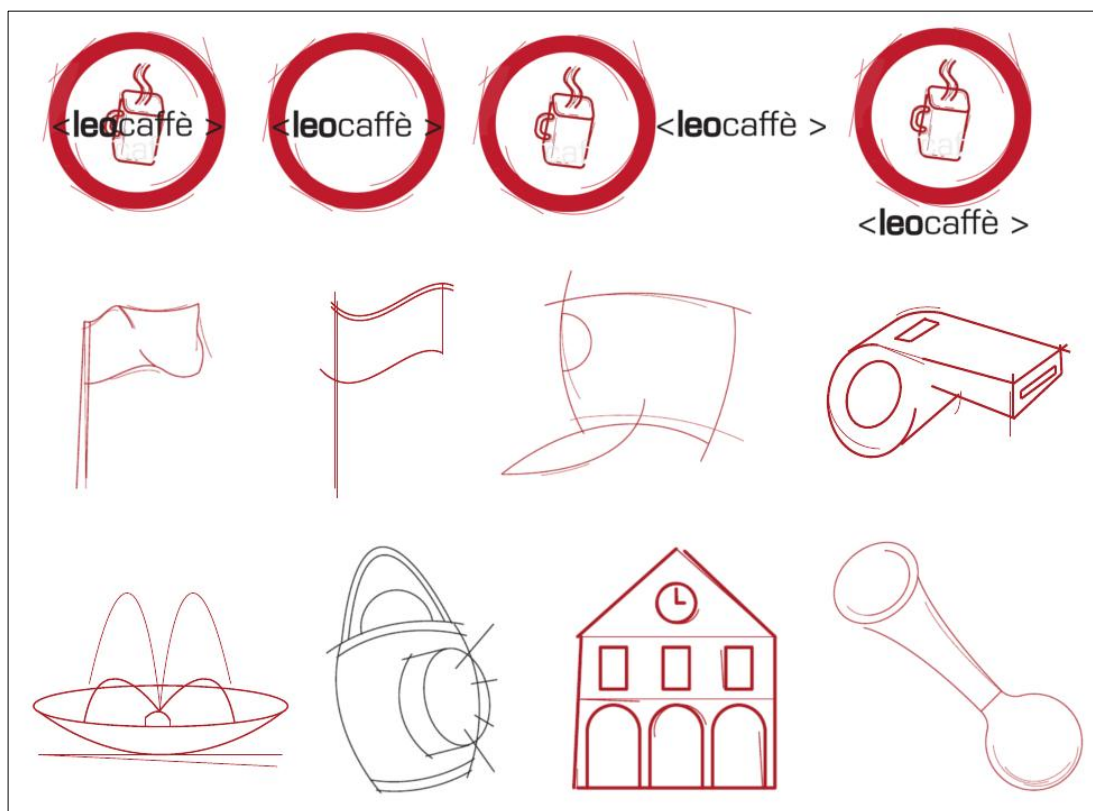


Figura 34: Studi e prove per le icone da creare

La tazza già esistente, per le ragioni menzionate precedentemente, è stata sostituita con una tazza da tè che non fosse moderna. Le sagome per le toilettes sono state ricreate in modo che ricordassero gli abiti ottocenteschi e gli accessori del periodo: tuba e bastone per l'uomo, cappello a tesa larga con piuma e ombrellino per la donna. Per quanto riguarda la Sala Convegni, il Centro Multimediale e la Sala Prove, sono state create delle icone che rimandassero già idealmente al luogo in questione ma con oggetti "vintage". Per la Sala Convegni si è optato per una pergamena con piuma, come usava al tempo: siamo soliti prendere appunti durante riunioni o convegni, con il classico metodo "carta e penna", cosa meglio di questo per rappresentarlo? Il Centro Multimediale invece ha una macchina da scrivere: essendo composto da computer, si è pensato che l'antenato fosse il simbolo più chiaro e simpatico. Sull'insegna della Sala Prove invece spicca un tamburo, che ricorda la musica ed il ritmo.

La Leopolda Storica, centro delle attività, era la vecchia sede ferroviaria, quindi è sembrato appropriato accostarvi l'immagine della facciata di una stazione ferroviaria. Questa ha avuto vari cambiamenti prima di prendere le forme attuali.

I simboli per la Fumettoteca, il Punto Informazioni e la Ludoteca sono stati gli ultimi ed i più difficili, poiché non esistevano molte cose di stampo ottocentesco da potervi associare. Si è dunque deciso di fare delle icone che rimandassero alle varie aree e che potessero essere in linea con lo stile seguito.

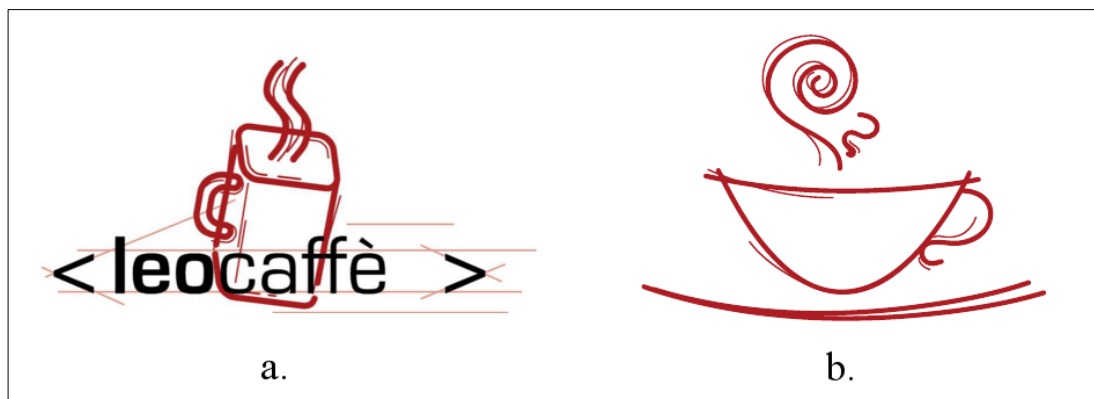


Figura 35: a) Vecchio logo del Leocaffè; b) Nuova icona per il Leocaffè



Figura 36: Insieme dei loghi

Il Centro Culturale non era munito di alcuna cartina, utile per orientarsi all'interno dell'area, sufficientemente vasta e dispersiva. È stata presa la planimetria della struttura e modificata, togliendo gli elementi in surplus o differenti rispetto alla struttura odierna (la planimetria trovata è precedente agli ultimi lavori effettuati) e aggiungendo ciò che mancava come il Leocaffè. Per rendere le aree più visibili e riconoscibili a

colpo d'occhio, sono state colorate con colori diversi e nella legenda in basso sono state inserite le fasce colorate con il nome, in modo da rendere evidente l'associazione.

Affinché chi deve recarsi nelle varie zone della struttura possa orientarsi anche solo ricordando i colori, sulle frecce, insieme alle icone e i nomi delle aree, sono state disegnate delle fasce colorate che corrispondono a quanto si può vedere sulla cartina.

Le dimensioni originali in cui doveva essere stampata la cartina erano 100x70cm; tuttavia come si può facilmente notare, la piantina attuale è di una grandezza molto inferiore a quanto stabilito e il tutto risulta sacrificato: le scritte, in questo modo più piccole, rendono difficile la lettura a chi vi si appropia e gli spazi sono ridotti.

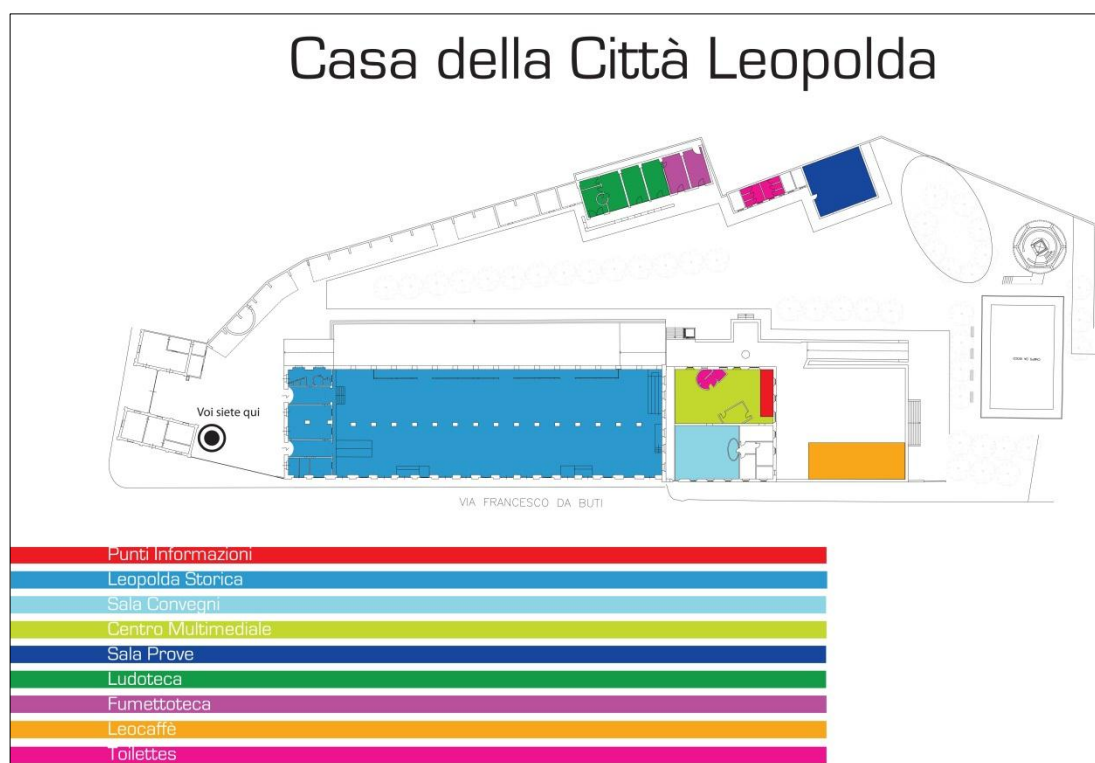


Figura 37: Piantina del Centro Culturale

Recentemente è stato installato un totem informativo all'ingresso principale della Stazione Leopolda, a fianco della cartina. Sono state utilizzate le icone prodotte per il progetto e l'informativa risulta abbastanza in linea con quanto realizzato in precedenza.

Si riportano di seguito delle fotografie della segnaletica installata al Centro Culturale.

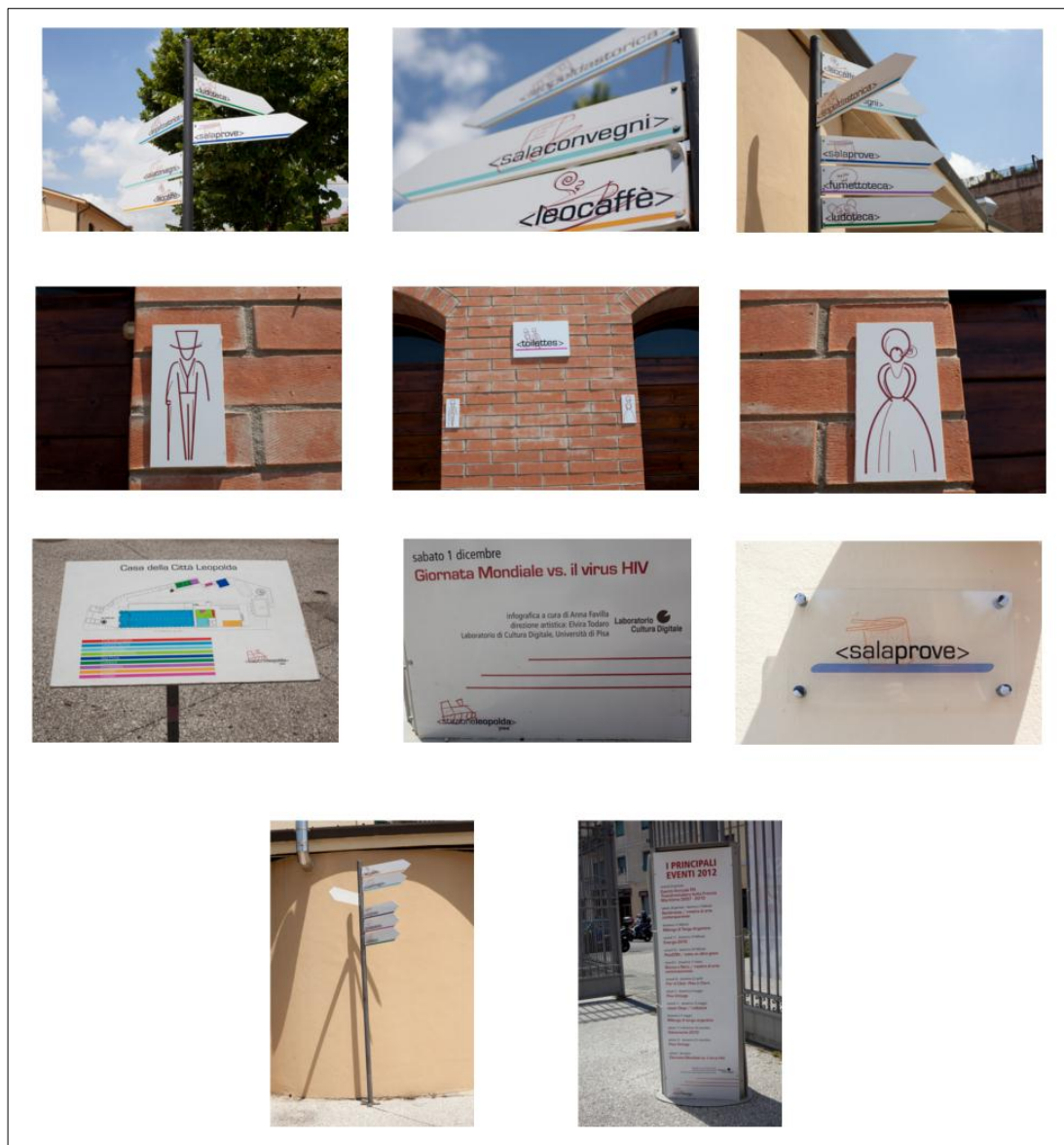


Figura 38: Alcune foto della Segnaletica installata al Centro Culturale ed il Totem aggiuntivo

4. Conclusioni

L'uomo fin da tempi antichi ha cercato un modo per poter riportare concetti complessi e con molte variabili o significati, in un modo più semplice e veloce. I primi studiosi che hanno imboccato la via dei grafici per esprimere le informazioni di varia natura (storiche, economiche, fisiche, matematiche etc. etc.), hanno cercato una soluzione che mettesse insieme molte informazioni ma che allo stesso tempo non rendesse queste più complicate e meno comprensibili di quanto potessero già esserlo. Dopo aver notato che queste rappresentazioni erano veramente utili per studiare avvenimenti e dati, cominciarono a prendere piede e ad essere studiate in modo da essere più efficaci. Nasce così l'infografica moderna da persone come Otto Neurath che cercava di informare la popolazione del suo tempo su quanto accadeva. Studiando il per trovare il metodo più efficace, egli costituì un sistema che è alla base dell'infografica moderna, così come le regole che utilizzò per la creazione di questo stesso. I tempi cambiano e la grafica si adatta alle mode dei periodi ma mantiene la sua identità informativa e le sue regole: è così che i designer hanno creato uno standard sui suoi lavori ed ogni volta creano qualcosa di nuovo su quella base. Il lavoro svolto in questa tesi è atto a rendere noto come le idee di Neurath e poi di Aicher e dei grafici dell'A.I.G.A. siano state e siano ancora fondamentali per l'infografica moderna ed in particolare la segnaletica. In un mondo come quello attuale sarebbe difficile orientarsi senza una segnaletica adeguata, sia muovendosi a piedi che con dei mezzi: le strade, gli uffici, gli ospedali etc. sono i luoghi che frequentiamo quotidianamente, da sempre o per la prima volta, e la segnaletica, se adeguata, ci aiuta a svolgere le nostre attività in modo dinamico e ottimale. Il progetto svolto al Centro Culturale Stazione Leopolda di Pisa rientra in questo ambito: creare una segnaletica che renda più facile l'orientamento in un luogo vasto e dispersivo. Allo stesso tempo è stata studiata la storia dell'edificio, non nato come Centro Culturale ma come Stazione Ferroviaria, per poter creare una grafica che fosse in linea con l'ambiente, che ricordasse il passato della struttura e che fosse in tema con il logo che era già presente. Sono dunque state create le icone per tutte le zone e la segnaletica da apporre sugli appositi sostegni, oltre alla piantina da apporre all'ingresso del luogo per rendere più agevole l'orientamento e l'individuazione delle varie aree. Il progetto è arrivato a compimento, essendo stata installata la segnaletica in tutte le sue parti.

Bibliografia

Roberto Pasqualetti, Stefano Sodi. *La Stazione Leopolda*. Edizioni ETS, 2002

Sitografia

www.wikipedia.it

en.wikipedia.org

www.magarinos.com.ar

www.theatlantic.com

labcd.humnet.unipi.it

www.leopolda.it

www.stat-project.com

www.erco.com

www.domusweb.it

www.aiga.org

www.olympic-museum.de

www.mijksenaar.com

www.samwardart.com

www.johngrimwade.com

www.nigelholmes.com

www.designworkplan.com

www.narrareigruppi.it/volumi/volumi-anno-2008/anno-iii-vol-i-marzo-2008/comunicazione-e-orientamento-nei-servizi-socio-sanitari/template-licari-pdf/asHTML