

# UNITÀ DI CRISI

Unità di crisi è un collettivo composto da grafici, teorici della comunicazione visiva, architetti. Il collettivo nasce da una riflessione comune sul concetto di crisi, (definita come "una discontinuità improvvisa che costringe ad azioni di adattamento alla nuova situazione") e dalla percezione che oggi la successione delle discontinuità ha raggiunto una frequenza tale da non consentire agli individui il tempo necessario per l'adattamento. Ciò porta il collettivo a parlare di Crisi globale e permanente. All'interno di questo scenario la figura del designer, inteso come colui che dà forma alle cose, materiali e immateriali, perché acquistino un senso, ricopre un ruolo sempre più decisivo. Da qui l'idea di Unità di crisi, una struttura organizzativa che si attiva al rivelarsi di una specifica emergenza e che, con gli strumenti della comunicazione visiva e dei linguaggi, cerchi di individuarne natura e confini, proponendo soluzioni transitorie.

## KRISIS

Krisis è una pubblicazione non periodica prodotta da Unità di crisi. Krisis nasce dalla volontà di proporre una riflessione sul tema della crisi permanente e sulle implicazioni del lavoro del designer all'interno di questo scenario.

Ogni volume, dedicato ad una singola emergenza, si presenta come un archivio all'interno del quale confluiscono contributi di varia natura (articoli, interviste, fotoreportage, ricerche, illustrazioni, video, progetti). Ogni pubblicazione cerca dunque di creare un discorso e un percorso tra elementi eterogenei e poliformi, ma che alla luce dell'argomento trattato assumono un significato comune.

## KRISIS | ORIENTATION

### CONTRIBUTORI

*Ruedi Baur*

*Camilla Boemio*

*Foundland*

*Letra*

*Yana Milev*

*Merijin Oudenampsen*

*Wolfgang Scheppe*

*Société Réaliste*

*xDxD.vs.xDxD*

*Bavo*

*Hal Foster*

*Matthias Görlich*

*Enrico Manera*

*Bruno 9li*

*Marco Quaggiotto*

*Pavel Maria Smejkal*

*Studio Temp*

*Evert Ypma*

Oltre a questi contributi sarà pubblicata una selezione dei lavori pervenutici tramite call for entries.

### KRISIS | ORIENTATION

[www.krisismagazine.com](http://www.krisismagazine.com)

Come ospiti dell'esposizione L'edicola, abbiamo deciso di presentare parte del lavoro preliminare relativo al prossimo numero di Krisis. Questo sarà dedicato alla crisi dei paradigmi orientativi e al conseguente senso di disorientamento. Con il termine "disorientamento" si intende in genere l'impossibilità di orientare sé stessi in relazione al tempo, allo spazio e alle persone. Una tale accezione del termine indica una realtà individuale, uno stato di coscienza atipico del singolo soggetto di fronte al mondo che lo circonda. Ma il disorientamento di cui ci stiamo occupando ora sembra presentarsi come un'esperienza sia individuale che collettiva. La crisi dell'orientamento nasce dalla complessità delle correlazioni tra numerose emergenze diverse, il cui effetto più visibile è una complessiva tendenza alla frammentazione, alla individualizzazione, alla selezione, alla separazione, alla monetizzazione del contesto sociale e ambientale. I paradigmi di orientamento diventano circoscritti, limitati, incapaci di costruire visioni ampie e condivise. L'accelerazione progressiva dei fenomeni limita la capacità di produrre orientamento dall'esperienza vissuta e accresce la necessità di informazioni e indicazioni provenienti dall'esterno. In questo scenario diventa cruciale ripensare al disorientamento come un'esperienza che possa essere una fonte di rinnovamento per nuove pratiche d'orientamento. Per questo motivo abbiamo deciso di presentare un lavoro retrospettivo sull'Odissea e il viaggio di Ulisse: mito che fonda la cultura occidentale a partire da una situazione di disorientamento.

Ulisse, prototipo del naufrago, può essere visto come colui che perennemente deve ricostruirsi un proprio orientamento al fine di ritornare ad Itaca. In più di duemila anni il materiale mitologico dell'Odissea è stato tramandato e reinterpretato ogni volta secondo il frame culturale dominante. Si sono in questo modo sviluppati diverse interpretazioni del mito, e quindi diverse letture del tema del disorientamento. La bacheca che presentiamo vuole essere allora una sorta di perlustrazione di come il tema del disorientamento all'interno del mito dell'Odissea sia stato di volta in volta rappresentato, narrato e quindi assimilato ad una certa cultura e società.

## FOUNDLAND

Foundland contributes with four posters, adapted from our visual essay contribution in Krisis Magazine's Disorientation issue. These show our visual research related to pro-regime propaganda images, which are created by the Syrian Electronic Army and distributed on Facebook. As well as images which are created and spread online by activists working inside Syria and around the world. By collecting and interpreting political facts and fictions through Facebook observations, we document the functioning and consequences of digitally produced and virally spread images. Our new publication "*Simba, the last prince of Ba'ath country*" can be ordered via our website [www.foundland.org](http://www.foundland.org). Foundland Collective has been in existence since 2009, originally co-founded by Lauren Alexander (Cape Town, South Africa) and Ghalia Elsrakbi (Damascus Syria). We are currently based in Amsterdam. Our name "Foundland" was chosen as a way to encompass our joint fascination with collecting and researching images and language which we use in order to create visual statements or reactions, particularly to understand our political environment. Currently our focus has shifted to considering virtual environments (such as Facebook and Youtube) as public space with political functioning, particularly in the Middle East.



# ORIENTARSI NEL MONDO