

7. Infopoiesia / Infopoetry.

La visualizzazione dei dati tra metodo progettuale ed espressione artistica: una sperimentazione

Salvatore Zingale, Arianna Bellantuono

Dipartimento di Design, Politecnico di Milano

7.1 A partire dalla complessità

L'Infopoiesia è una forma atypica di visualizzazione dei dati, sperimentata nell'ambito del laboratorio *DensityDesign Lab* del Corso di Laurea Magistrale in *Design della Comunicazione* a partire dall'A.A. 2013-2014. Il laboratorio, attivo dal 2004 e diretto inizialmente da Paolo Ciuccarelli, ha per tema fondante i modi in cui può avvenire la visualizzazione dei dati e, di conseguenza, le forme in cui questi raccontano e rendono visibili e comprensibili diversi fenomeni e problemi della contemporaneità (cfr. Valsecchi *et al.*, 2010; Mauri *et al.*, 2019; Ciuccarelli, 2024b). In questi anni ha fornito a generazioni di studenti gli strumenti e i linguaggi dell'information design e, in generale, della rappresentazione vista come processo traduttivo (Zingale, 2016). Come si legge nella relazione presentata alla *Learn X Design Conferences DRS* del 2019, oltre all'obiettivo di formare validi professionisti del design dell'informazione, il laboratorio «aims to stimulate reflection on a designer's role in the information society [...]. The overarching goal is to encourage students' critical approach to data, opening up reflection, through practice,

about the criticalities related to the visual communication of data and information» (Mauri, *et al.*, 2019, p. 12) [Traduzione dell'autore: «mira a stimolare una riflessione sul ruolo del designer nella società dell'informazione [...]. L'obiettivo generale è incoraggiare negli studenti un approccio critico ai dati, apprendo, attraverso la pratica, una riflessione sulle criticità legate alla comunicazione visiva di dati e informazioni»].

Con riferimento ai classici della *Visual Education* dell'Isotype (Neurath, 1931) e della cartografia (Bertin, 1967), e avvalendosi dei contributi della statistica e della semiotica, il laboratorio *DensityDesign* ha esplorato le relazioni emergenti tra design della comunicazione, visualizzazione dell'informazione e sistemi complessi. Infatti, profondamente influenzato dalla teoria della complessità (Morin, 1990; Bocchi & Ceruti, 1995) il corso si è originariamente concentrato sulla creazione di artefatti visivi considerati come dispositivi generativi, per orientarsi in seguito verso temi della complessità sociale, con riferimento alla *Actor-Network Theory* e alla *Controversy Mapping* (Venturini, 2010).

Nel 2010 *DensityDesign Lab* [si costituisce anche come](#) laboratorio di ricerca presso il Dipartimento di Design al Politecnico di Milano, acquisendo in tal modo una visibilità internazionale e collaborando con entità esterne al Politecnico e con altre università. Portando così interamente la gestione e la visualizzazione dei dati all'interno della disciplina del design (Ciuccarelli, 2024b), la visualizzazione delle complessità affronta i compiti della comprensibilità e dell'accessibilità, della centralità dell'utente e quindi della gestione comunicazionale e cognitiva (cfr. Valsecchi *et al.*, 2010). Questo richiede al designer l'abilità pragmatica di metarappresentazione: l'abilità, nel nostro caso, di pensare anche con i pensieri dell'altro, ossia delle aspettative e i limiti dei lettori e degli utenti (Sperber & Wilson, 1986-1995). In questo senso, la visualizzazione e le sue relative interfacce fungono da mediatori cognitivi.

Infine, considerando la crescente disponibilità di dati che si trovano nel web, sono state via via riformulate le fonti, i metodi e gli strumenti del laboratorio, prendendo spunto dalle pratiche di *issue mapping* (Marres, 2015).

Come si può leggere in uno dei primi articoli scientifici del gruppo di ricercatori del laboratorio, «the communication artifacts that we intend to design cannot be considered as the solution to a ongoing wi-



[Nota 1.](#)
[Link →](#)

cked problem; mostly they are cognitive tools, that help to better (or thicker) understanding in order to better acting, taking into account both by conserving than visualizing, also uncertainty and unpredictability» (Valsecchi *et al.*, 2010, p. 182) [Traduzione dell'autore: «gli artefatti di comunicazione che intendiamo progettare non possono essere considerati la soluzione a un *wicked problem* in corso; per lo più sono strumenti cognitivi, che aiutano a una comprensione migliore (o più densa) per poter agire meglio, tenendo conto, sia nella conservazione sia nella visualizzazione, anche dell'incertezza e dell'imprevedibilità】.

Nel 2024 è stato tenuto un corso executive con lezioni e workshop al consorzio POLI.design: *Data visualization. La narrazione visiva delle informazioni*.

7.2 Infopoesia: le ragioni di un neologismo

Il riferimento alla complessità porta inevitabilmente alla necessità di interessarsi anche della rappresentazione dell'incertezza e dell'imprevedibilità, così come dei concetti *fuzzy*. Oltre a ciò, negli anni è sempre più emersa una doppia esigenza: da un lato, introdurre nella visualizzazione una maggiore carica comunicativa (Ciuccarelli, 2024b); dall'altro, coinvolgere il punto di vista del designer nel trattamento del dato. Da

Nota 2.

Il neologismo nasce con tutti gli altri scopi da un tweet di Borsacchi Matteo nel gennaio 2013, il quale riportava come hashtag #infopoesie riferito alle infografiche del laboratorio di ricerca DensityDesign pubblicate sul settimanale *La Lettura*. Fu così subito adottato da Paolo Ciuccarelli e dai docenti del laboratorio.

qui, favorita da un evento fortuito [2](#), prese via via forma l'idea di impegnare gli studenti in una esercitazione che mettesse alla prova le loro capacità immaginative ed espressive, oltre che tecnologiche.

L'aspetto atipico dell'infopoesia si manifesta così nei risultati cui essa perviene: artefatti che *visualizzano* – ma sarebbe più appropriato dire *traducono* – l'insieme dei dati di partenza in poster, video, interazioni web, libri, oggetti, audio che si collo-

cano fra la metodologia propria del design e l'espressione artistica. Fra i media usati vi sono anche pitture e sculture; perfino tappeti e vestiti.

Nella pagina web del sito DensityDesign dedicata all'infopoesia [3](#), è

Nota 3.

[Link→](#)

 possibile visualizzare le diverse infopoesie dal 2013 in poi.

Come è facilmente intuibile, il termine è un neologismo formato sul calco di *Infografica*. Uno dei modi più sintetici per far comprendere di che cosa si tratta è ricorrere a un aforisma: *l'infografica mira a*

far vedere i dati, l'infopoesia a farli sentire. L'aforisma, tuttavia, richiede anche una spiegazione: affinché si possa parlare di *Infopoesia* occorre che nell'artefatto finale siano presenti sia un riferimento ai dati raccolti e selezionati (*info-*), sia una configurazione espressiva che si discosti dalle modalità usuali del design (*-poesia*).

Lo scopo dell'infopoesia è quindi duplice: da un lato essa richiede agli studenti di partire dalle proprie interpretazioni dei dati, dalle proprie intenzioni comunicative e dalla propria soggettività; dall'altro, essa ha il compito di toccare la sensibilità dei lettori e quindi di avvicinarli a ciò che i dati rappresentano (Zingale, 2020). Ma vediamo come e in quale contesto è nata l'idea di questa pratica progettuale e quali sono le implicazioni teoriche che essa presenta.

A differenza dell'attività principale del laboratorio, che prevede la divisione in gruppi, l'infopoesia è stata concepita come esercitazione individuale, con il fine di permettere a ogni singolo studente di esprimere con maggiore libertà le proprie competenze e visioni. Lo spazio di scelta lasciato agli studenti riguarda anche i contenuti da affrontare.

Come nello sviluppo del lavoro di gruppo, specialmente nell'infopoesia è fondamentale la visualizzazione di un qualsiasi sistema complesso significa rendere visibile ciò che nel sistema è latente. E qui entra in gioco il tema ineliminabile dell'interpretazione: visualizzare vuol dire interpretare. Ma con quale fine? Come meglio spiegheremo, infatti, essa sospinge il designer a esplicitare la propria posizione sugli argomenti trattati, coinvolgendo la sfera della soggettività e dell'emotività.

Questa è stata la prima esigenza da cui l'idea di questo tipo di esercitazione ha preso le mosse. Come osserva Paolo Ciuccarelli, l'infopoesia nasce da:

the observation of the profound impact of technological skills in shaping students' understanding of data (and design): as their expertise grows, there's a tendency to zero in on data manipulation techniques, losing sight of the larger design frame they should be adopting. Seduced by the allure and the potentialities of data visualization tools and libraries, they might neglect considerations about the user, the context and ultimately the consequences and the impact of those data transformations. Infopoetry emerged as a means to counterbalance that phenomenon, intro-

ducing friction to cultivate a critical stance, by triggering a deeper reflection, and situating technological proficiency within the wider scope of design-driven innovation. (Ciuccarelli, 2024a, p. 7)

[Traduzione dell'autore: l'osservazione del profondo impatto delle competenze tecnologiche nel plasmare la comprensione dei dati (e del design) da parte degli studenti: man mano che la loro esperienza cresce, tendono a focalizzarsi sulle tecniche di manipolazione dei dati, perdendo di vista il quadro progettuale più ampio che dovrebbero adottare. Sedotti dal fascino e dalle potenzialità degli strumenti e delle librerie per la visualizzazione dei dati, possono trascurare le considerazioni sull'utente, sul contesto e, in ultima analisi, le conseguenze e l'impatto di quelle trasformazioni dei dati. L'infopoesia è emersa come un mezzo per controbilanciare questo fenomeno, introducendo attrito per coltivare una postura critica, innescando una riflessione più profonda e collocando la padronanza tecnologica entro l'orizzonte più ampio dell'innovazione guidata dal design.]

7.3 Una metodologia semiotica

Oltre a quella sintetizzata da Ciuccarelli, c'è una seconda ragione che ha spinto il gruppo di docenti a dare sempre più spazio a tale esercitazione: l'incontro tra processi semiotici e processi progettuali. L'esercizio dell'infopoesia ha infatti via via permesso di sperimentare come la semiotica possa essere impiegata anche come scienza normativa, ossia finalizzata a individuare *ciò che potrebbe essere*, attraverso contributi teorici pensati per raggiungere determinati obiettivi. Da questo punto di vista, questo esercizio costituisce una delle esperienze di progetto in cui è possibile sperimentare il modo in cui la semiotica è in grado di alimentare l'impresa progettuale. La produzione dell'infopoesia prevede infatti la conversione in prassi di alcuni concetti propri della teoria semiotica che si trovano, per così dire, sull'asse che va dall'interpretazione alla visualizzazione.

I sei punti che seguono, che fanno parte di ciò che abbiamo chiamato *preparation form*, vengono proposti agli studenti come guida alla progettazione della propria idea, la quale prende forma dialogicamente durante le revisioni intermedie con i docenti.

7.3.1 Interpretazione

Ogni attività semiotica è di per sé interpretativa. Tuttavia, qui con il termine *interpretazione* intendiamo un doppio sguardo del designer. Da un lato l'analisi e nella comprensione critica del dataset scelto e delle questioni sociali e culturali di cui questo è frutto; da un altro, l'interpretazione diventa il modo in cui l'artefatto da progettare possa dirsi *interpretante* del dataset. Questa *interpretazione in avanti* costituirà il percorso progettuale e presuppone che il designer agisca secondo una logica abduttiva e, quindi, secondo una serie di atti inventivi (Zingale, 2012).

7.3.2 Testualizzazione

La testualizzazione è conseguente alla scelta dell'argomento scelto e del dataset che lo rappresenta. Si tratta dell'organizzazione in una forma di *testo semiotico* dei dati provenienti anche da diverse fonti sparse. Nelle scienze semiotiche con l'espressione *testo* si intende un qualsiasi organismo culturale prodotto al fine di essere portatore di un senso e di un significato e che presenta una coerenza semantica: un *tessuto di segni*, per riprendere l'origine del termine, che spesso si manifesta in un artefatto quale un libro, un dipinto, un edificio, uno spettacolo, ecc. (Pozzato, 2001; Marrone, 2011). Ma a essere *testualizzate* possono anche essere parti della realtà sociale e culturale, come ad esempio un comportamento, un insieme di fatti problematici, modi di usare spazi e oggetti, forme di ritualità, e altro ancora. Anche la propria esperienza con i dispositivi digitali può divenire oggetto di testualizzazione (vedi § 4.).

Oltre a possedere un'espressione che rinvia a un significato, un testo deve presentare dei chiari limiti. Questi possono essere definiti o da una entità autoriale (per i testi che un osservatore trova già in quanto tali definiti) o dall'osservatore che ha interesse allo studio di una determinata pratica sociale. Nel caso dell'infopoesia è questo il testo che interessa, che possiamo denominare come *testo raccolto* – al quale possiamo opporre il *testo autoriale* –, perché deriva da ciò che l'operatore cerca, osserva e quindi seleziona. La definizione dei limiti distingue quindi ciò che va considerato come testo da tutto ciò che a esso non appartiene.

7.3.3 Pertinenza

Il lavoro di testualizzazione ci conduce verso un'altra questione studiata dalla semiotica, la quale entra a pieno diritto nella metodologia progettuale. Ci riferiamo al concetto di *pertinenza*, che qui adottiamo in particolare da Luis Prieto (1977). Secondo lo studioso argentino, «l'identità sotto cui si conosce un oggetto dipende dal punto di vista che si adotta per considerarlo», per cui, di conseguenza, «la pertinenza di un sistema di classificazione [...] può essere spiegata [...] soltanto dal punto di vista da cui si considerano gli oggetti in questione» (Prieto, 1975, p. 86).

Ciò vuol dire che nessun dataset trovato può essere considerato nella sua totalità e per ogni contenuto che esso comporta, ma il suo valore significante viene definito solo dal momento in cui il punto di vista di un soggetto ne mette in evidenza una o più pertinenze: nel nostro caso le pertinenze delineano la ragione per cui un dataset viene scelto.

La definizione delle pertinenze del dataset comporta quindi – anche implicitamente – la presenza dell'intenzione comunicativa del progettista, la volontà di evidenziare aspetti particolari del dataset o di portare alla luce suoi aspetti in ombra e trascurati. Il lavoro sulle pertinenze mira così a rendere visibile ciò che una visione *ovvia* non vede.

La nozione di pertinenza, come è noto, ha assunto nelle teorie della comunicazione anche un'altra valenza, quella messa in evidenza da Dan Sperber e Deirdre Wilson (1986, 1995), nota anche come *Relevance Theory*. In questo caso, l'oggetto di studio sono i livelli di cooperazione e di metarappresentazione fra due interlocutori. Tale cooperazione riguarda in particolare l'attività inferenziale del destinatario in un qualsiasi tipo di scambio comunicativo, ossia del suo lavoro cognitivo di comprensione. Questo viene o favorito attraverso la produzione di *effetti cognitivi*, che portano a un *benessere interpretativo*, o messo in crisi dagli *sforzi cognitivi* necessari per elaborare l'informazione di un atto comunicativo.

Anche questo aspetto permette di ritornare sul doppio sguardo del lavoro progettuale: da un lato la pertinenza concerne ciò che il designer decide di *vedere e considerare* all'interno di un dataset; dall'altro essa diventa una offerta interpretativa rivolta al fruitore, il quale sarà tanto in grado di cogliere il senso di un'infopoesia quanto sarà in grado di leggere nell'artefatto le intenzioni progettuali implicite.

7.3.4 Traduzione

Quello della traduzione è uno degli argomenti che proprio la sperimentazione dell'infopoesia ha contribuito a mettere in evidenza. Partendo dall'assunto che ogni azione progettuale prevede un percorso di traduzione (Zingale, 2016; Baule & Caratti, 2017), nell'infopoesia la traduzione è il passaggio dalla *nebulosa* del dataset – perché ogni raccolta di dati è frammentaria e vaga – alla sua ridefinizione in artefatto info-poetico. Va da sé che, in questo caso, il tipo di traduzione non segue i tre tipi di traduzione definiti da Roman Jakobson (1959): *intralinguistica* o riformulazione, *interlinguistica* o traduzione vera e propria, *intersemiotica* o trasmutazione. In questo caso la traduzione è un vero e proprio passaggio da una forma standard di comunicazione a una reinvenzione radicale. Ma è proprio in questa radicalità che si manifesta il potenziale didattico dell'infopoesia: spingere gli studenti a percorrere connessioni significanti inedite, associazioni di idee prima ignote, fino a scoprire quanto un'immagine usuale possa espandere lo spettro del senso delle cose.

7.3.5 Metafora

Qui interviene un altro classico concetto delle scienze del linguaggio, la metafora. Nel nostro caso, della metafora vengono privilegiati due aspetti: il suo essere inevitabilmente *immagine* e il suo carattere cognitivo, varco che conduce a nuove possibili conoscenze (Lorusso, 2005). Non, quindi, come figura di abbellimento del discorso ma come figura che mira a rendere visibili concetti altrimenti inesprimibili. La richiesta di individuare una metafora – o comunque un'immagine fortemente evocativa – come *luogo di rappresentazione* del dataset riserva infatti spesso delle sorprese. Si tratta di lavorare sulla forza espressiva di un'immagine, in grado al tempo stesso (i) di interpretare i contenuti ritenuti pertinenti del dataset (vedi 2.3.) e (ii) di stimolare l'immaginazione del fruttore.

7.3.6 Effetto di senso

Un ultimo aspetto del lavoro sulle pertinenze riguarda così le strategie affinché l'infopoesia si presenti con tutte le sue potenzialità comunicative, ciò che la pone al confine fra design e arte. In questa direzione si procede in vista della costruzione dell'*effetto di senso* che si inten-

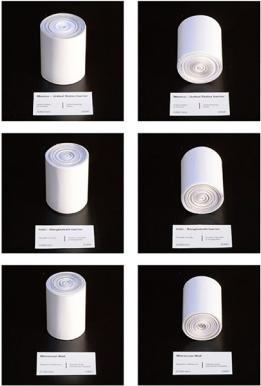


Figura 1. Si può quindi concludere dicendo che ogni infopoesia contiene come una implicita richiesta, che possiamo così formulare: *in questo artefatto ti mostro i dati relativi a un determinato fenomeno; ma oltre che alla denotazione dei dati ti chiedo di porre attenzione alle possibili evocazioni che derivano dal modo in cui essi vengono presentati.*

7.4 Tematiche affrontate

Per molti aspetti, la sperimentazione dell'infopoesia è *progetto di contenuti* e richiede spesso anche una critica sociale e culturale. Questo lo si evince anche considerando i temi di anno in anno scelti in piena autonomia dagli studenti. In diversi casi, l'infopoesia è un atto di informazione e chiarificazione. Come, ad esempio, l'infopoesia

Nota 4.

 *Confini* [4](#) di Alessandro Riva, che mostra i chilometri di muri non liberamente accessibili edificati dopo la caduta del Muro di Berlino nel 1989: la quantità è impressionante, anche perché questi dati non sono oggetto di informazione nei canali ufficiali. Nel corso di questi dieci anni le tematiche che il laboratorio ha toccato si sono via via adattate sia all'evoluzione tecnica e critica degli studenti sia al contesto sociale e politico, al fine di avvicinarli sempre più alla progettazione nell'ambito di un mondo complesso. Inizialmente i temi trattati dagli studenti riguardavano realtà sociali e culturali che, secondo il punto di vista del designer, avevano necessità di essere esplorate, raccontate e

de provocare nella mente dei fruitori, come già raccomandava Edgar Allan Poe in *The Philosophy of Composition* (1846).

Questo effetto di senso - emozionale o cognitivo - ha possibilità di essere efficiente a seconda del grado di inventiva della metafora individuata per tradurre i contenuti del dataset nell'infopoesia.

portate alla luce. Qui di seguito un elenco per difetto di alcuni dei temi più ricorrenti durante gli anni:

- cultura e alfabetizzazione (lettura, consumi culturali, herita-ge, ecc.);
- comportamenti problematici (spreco alimentare e del vestiario, analfabetismo, tempo libero, ecc.);
- alimentazione (mappe dei prodotti alimentari, valore del cibo, trattamento degli animali, denutrizione, ecc.);
- salute (sedentarietà, esposizione agli schermi o insonnia, HIV, tabagismo, insonnia, ecc.);
- diritti umani (migrazioni, eventi violenti o terroristici, condizioni carcerarie, lavoro, ecc.);
- scienza (caduta delle stelle, inquinamento nello spazio, con-nessioni digitali, ecc.);
- ecologia (scioglimento dei ghiacciai, deforestazioni, inquinamento, siccità, ecc.);
- problemi sociali (investimenti bellici, decrescita della popola-zione, violenza di genere, ecc.);
- trasporti (ritardi, collegamenti, incidenti aerei, ecc.).

Tutti i temi appena citati riguardano la rappresentazione di dati pubblici e di natura pubblica, la cui estrazione proviene da portali Open Data, statistiche nazionali e internazionali, e dati raccolti da attivisti.

Vi sono state anche alcune attività di disseminazione dei risultati dei primi cinque anni di attività – in particolare: una presentazione di Paolo Ciuccarelli allo Eyeo Festival 2016 [5](#), fra cui la mostra nel 2018 di alcuni video alla galleria Wild Mazzini di Torino [6](#), e due workshop all'ISIA di Firenze, il primo nel 2018, il secondo sui temi della pandemia Covid e la guerra in Ucraina nel 2022 [7](#).



Nota 5.
[Link→](#)



Nota 6.
[Link→](#)



Nota 7.
[Link→](#)

7.5 Verso una riappropriazione dei dati

Negli ultimi due anni accademici (2022-2023 e 2023-2024) i docenti hanno proposto agli studenti un tema comune, al quale è stato dato il titolo di *Algorithmic You* (Benedetti *et al.*, 2024). È stato indicato di lavorare sui dati provenienti dai canali digitali di ognuno, come social media

(Instagram, TikTok o Facebook) oppure statistiche dei propri dispositivi digitali, esplorando in tal modo il proprio personale rapporto con la tecnologia. Ciò ha aggiunto un'ulteriore pratica metodologica all'infopoesia che possiamo chiamare *autoetnografia*, la quale viene messa in atto dal designer nel momento in cui l'oggetto della sua indagine è la propria esperienza.

Anche in queste due edizioni, nonostante il tema comune, i risultati sviluppati sono stati estremamente variegati. Infatti, sono stati esplorati argomenti come: spostamenti, comunicazioni interpersonali, autobiografie, gesti ripetitivi, patologie nell'uso dei social network, timori e insicurezze legate al contesto sociale, storie familiari, interessi, e perfino aspetti della propria intimità. Tutto ciò è stato affrontato anche con autocritica, gioco, ironia. Il risultato è una riflessione sull'abuso dei social network e sulla *vita parallela* che si svolge nel mondo digitale; un esito che nella primavera del 2024 abbiamo presentato con

Nota 8.

La mostra faceva parte di una serie di iniziative dell'associazione Kultur einer Digitalstadt coordinata da Roland Lenz, con allestimento e cura di Arianna Bellantuono, Andrea Benedetti, Angeles Briones e Salvatore Zingale.

[Link→](#)



una mostra allestita alla Biblioteca della Technische Universität di Darmstadt [8](#). La mostra a Darmstadt [1](#) ha permesso di portare l'attenzione su una ulteriore funzione dell'infopoesia, vista in questo caso come atto di riappropriazione dei dati che ognuno di noi lascia nella sfera digitale. I dati sono infatti tracce che lasciamo dietro di noi, spesso senza rendercene conto. Come quelle fisiche, esse fanno parte del nostro vissuto quotidiano. Sono i segni di ciò che facciamo, delle nostre parole, dei nostri pensieri, dei nostri desideri, delle nostre relazioni sociali (Manchia, 2020). Si tratta tuttavia di tracce che



noi trascuriamo, ma che vengono raccolte da altri; tracce che altri sfruttano a proprio vantaggio. Perché lasciare che altri le raccolgano per il proprio profitto? Come possiamo contrastare, *poeticamente*, questa nuova forma di espropriazione?



In questo senso, le due edizioni di *Algorithmic You* [9](#) sono anche un atto di critica al potere degli algoritmi: un atto di riappropriazione. Ciò che ci viene sottratto per scopi commerciali o di controllo sociale diventa una pratica critica; ciò che era solo un numero diventa poesia. Diventa il materiale per un esercizio poetico e liberatorio [10](#).

Nota 9.

[Link→](#)



Nota 10.

[Link→](#)



7.6 Dal design all'arte e ritorno

Come anticipato, è proprio il piano espressivo-evocativo che differenzia l'infopoesia dall'infografica, perché amplia la dimensione estetica della visualizzazione. Nel corso degli anni è stata così notata una curiosa circostanza: spesso, più o meno inconsapevolmente, le soluzioni finali delle infopoesie presentano richiami a forme artistiche proprie delle neoavanguardie degli anni '60-'70, come se tali forme o procedure appartenessero a una cultura visiva comune, depositata nella nostra encyclopædia culturale [11](#).

Per esempio, l'infopoesia *Jumbo love Replaying Beaucoup Fish* [12](#) di Paz Del Zotto è la riproduzione ingigantita del CD del gruppo Underworld. La scultura morbida che risulta sembra ispirata a diverse opere di Claes Oldenburg (ad esempio, la *Soft Typewriter* del 1963), anche se nel nostro caso le dimensioni e il peso traducono in metafora il tempo di ascolto, per rappresentare fisicamente un'abitudine attuata nel mondo digitale: «L'aspetto liquido o debole dell'oggetto vuole rappresentare la sconsideratezza con cui si trascorre il tempo quando si ascolta la musica

attraverso i servizi di media streaming», si legge nel testo di presentazione. Un'altra sorprendente assonanza è quella in cui gli studenti fanno uso di tessuti e arazzi, in particolare l'infopoesia *Tapestry of Assumptions* [13](#) di Bianca Bauer, che richiama le opere di Alighiero Boetti. Diversi sono poi i casi di ripresa della Poesia visiva, con libri in cui i testi tendono a scomparire (*Unwritten* [14](#) di Simone Castagnola, *The silent Extinction* [15](#) di Alessia Bissolotti), oppure ad assumere materialità (*Crumpled Italia* [16](#) di Carola Barnaba) o ancora a presentare composizioni tipografiche assai vicine alla Poesia concreta. A volte,

Nota 11.

Il riferimento è alla nozione di Enciclopedia di Umberto Eco (1975, 1984), una sorta di *biblioteca delle biblioteche* che contiene ogni nozione e contenuto, dalla struttura reticolare aperta e multidimensionale.



[Nota 12.](#)
[Link→](#)

Figura 2.

Del Zotto, *Jumbo love Replaying Beaucoup Fish*, 2024.



[Nota 13.](#)
[Link→](#)



[Nota 14.](#)
[Link→](#)



[Nota 15.](#)
[Link→](#)



[Nota 16.](#)
[Link→](#)



Figura 3.
Bauer, *Tapestry of Assumptions*, 2024.



Figura 4.
a. Castagnola, *Unwritten*, 2017. Particolare.
b. Bissolotti, *The silent Extinction*, 2017. Particolare
c. Barnaba, *Crumpled Italia*, 2016. Particolare.



Figura 5.
Casavola, *Human Face*, 2024. Particolare.

questo rimando viene esplicitamente citato. Silvia Casavola, ad esempio, nell'infopoesia *Human Face* [17](#) ha sviluppato un particolare *esperimento letterario* al fine di indagare, tramite l'uso di processi algoritmici, il concetto di identità digitale. In questa progettazione è stato utilizzato il processo *image-to-text* di Instagram, che sostituisce le immagini presenti con parole. Queste ultime appaiono quasi decontestualizzate e sparse nella pagina, rifacendosi visivamente ai movimenti letterari sperimentali degli anni '50-'70 (Accame, 1977, 1981). Altri casi di richiami con figure e stilemi delle neoavanguardie (specie della Conceptual art) li lasciamo al gioco del riconoscimento del lettore.



Nota 17.
[Link→](#)

7.7 Fra divergenza e convergenza

Va infine osservato come gli studenti abbiano sempre affrontato questa prova, che, ricordiamo, si aggiunge alle esercitazioni di gruppo, con evidente interesse. Ciò è forse dovuto al fatto che, come detto, l'infopoesia permette di far emergere tematiche che altrimenti potrebbero rimanere invisibili. Ma vogliamo pensare che ci sia anche un'altra ragione: l'infopoesia è una di quelle esperienze che permette di pensare al progetto in maniera che definiremmo «divergente/convergente» (Guilford, 1967; Beaudot, 1973).

In un primo momento lo studente è chiamato a distaccarsi da visioni e credenze assodate, ritenute ovvie e immodificabili, affrontando l'imprevisto che il *fare poetico* comporta. La divergenza è, per così dire, un movimento abduttivo e inventivo verso l'alterità: ciò che appare estraneo, ciò che non ha ancora forma e che solo un atto inventivo può portare alla luce (Zingale, 2012; Bonfantini, 2021).

La convergenza è invece il procedere verso l'ottenimento di un obiettivo attraverso il ricorso a metodi di progetto consolidati negli anni e a tecniche di esecuzione ben collaudate. Qui a prevalere è sia il movimento induttivo e sperimentale sia quello deduttivo con applicazioni di regole e procedure, il cui fine è delineare una identità: dell'artefatto, del genere in cui si colloca, del suo artefice.

Come si può comprendere dalla presentazione della sperimentazione infopoetica, questo è uno dei casi in cui è stato possibile veri-

ficare gli effetti dell'incontro fra la disciplina del design e la ricerca di una semiotica vista in chiave progettuale. Ma è anche un caso in cui la ricerca trova il suo terreno di verifica o di confutazione proprio nella didattica, nel confronto dialogico, in una idea di *formazione* che va oltre la mera acquisizione di competenze, dove la *forma* da acquisire sia il luogo della costruzione di un senso.

Bibliografia

- Accame, V. (1977). *Il segno poetico*. Munt Press.
- Baule, G., & Caratti, E. (Eds.). (2017). *Design is : The paradigm for the culture of design. "Design and": A manifesto*. FrancoAngeli.
- Beaudot, A. (1973). *La créativité*. Bordas.
- Benedetti, A., Briones, A., & Bellantuono, A. (2024). Algorithmic you. Un design-setting per la riappropriazione dei dati personali attraverso narrazioni poetiche e rivisitando modelli di poesia visiva. *Ocula*, 25(30), 261–286.
- Bertin, J. (1967). *Sémiologie graphique. Les diagrammes, les réseaux, les cartes*. Gauthier-Villars/Mouton & Cie.
- Bocchi, G., & Ceruti, M. (Eds.). (1995). *La sfida della complessità*. Feltrinelli.
- Bonfantini, M. A. (2021). *Scritti sull'inventiva: Saggi e dialoghi*. Mimesis.
- Ciuccarelli, P. (2024a). On the relevance of infopoetry in designing with data: A designerly approach to trigger users' re-actions. In A. Benedetti, A. Briones, A. Bellantuono, P. Ciuccarelli, & S. Zingale, *Algorithmic you. What is Infopoetry? Libretto di presentazione*. Bibliothek Technische Universität, Darmstadt.
- Ciuccarelli, P. (2024b). Un approccio umanistico e interdisciplinare alla visualizzazione dei dati: La via politecnica all'information design. In V. Buccchetti (Ed.), *Design della comunicazione. Un ritratto disciplinare: studi e traiettorie*. FrancoAngeli.
- Eco, U. (1975). *Trattato di semiotica generale*. Bompiani.
- Eco, U. (1984). *Semiotica e filosofia del linguaggio*. Einaudi.
- Guilford, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hill.
- Jakobson, R. (1959). On linguistic aspects of . In R. Brower (Ed.), *On* . Harvard University Press.
- Lorusso, A. M. (Ed.). (2005). *Metafora e conoscenza*. Bompiani.
- Manchia, V. (2020). *Il discorso dei dati: Note semiotiche sulla visualizzazione delle informazioni*. FrancoAngeli.
- Marres, N. (2015). Why Map Issues? On Controversy Analysis as a Digital Method. *Science Technology and Human Values*, 40(5), 655–686.
- Marrone, G. (2011). *Introduzione alla semiotica del testo*. Laterza.
- Mauri, M., Colombo, G., Briones, A., Ciuccarelli, P. (2019). *Teaching the critical role of designers in the data society: the DensityDesign approach*.

Morin, E. (1990). *Introduction à la pensée complexe*, 1990; trad. di Monica Corbani, *Introduzione al pensiero complesso*, Sperling & Kupfer, 1993.

Neurath, Otto (1931). Visual education and the social and economic museum in Vienna. In M. Neurath, & R.S. Cohen (Eds.), *Empiricism and Sociology*. Reidel, 21-218.

Piccoli Trapletti, G. (2017). *Un coup de data. Infopoesia. Verso un approccio poetico alla visualizzazione*. Tesi di Laurea magistrale. Politecnico di Milano.

Poe, E. A. (1846). *The philosophy of composition*. University of Adelaide Library.

Pozzato, M. P. (2001). *Semiotica del testo*. Carocci.

Prieto, L. J. (1977). *Pertinencia y práctica: ensayo de semiología*. Editorial G. Gili.

Sperber, D. & Wilson, D. (1986/1995), *Relevance. Cognition and communication*. Blackwell Publishers Ltd.

Valsecchi, F., Ciuccarelli, P., Ricci, D., & Caviglia, G. (2010). The DensityDesign lab: communication design experiments among complexity and sustainability. *Proceedings Cumulus Conference 2010 "Young Creators for Better City and Better Life"*. Tongji University, China.

Venturini, T. (2010). Diving in magma: how to explore controversies with actor-network theory. *Public Understanding of Science*, 19 (3).

Zingale, S. (2012). *Interpretazione e progetto. Semiotica dell'inventiva*. FrancoAngeli.

Zingale, S. (2016). Design as activity: a semiotic overview. *Proceedings of DRS 2016, Design Research Society 50th Anniversary Conference*. Brighton, UK, 27th-30th June 2016.

Zingale, S. (2020). Infopoesia: l'enunciazione poetica dei dati. Una sperimentazione fra arte e design della comunicazione. *E/C Rivista dell'Associazione italiana studi semiotici*. 14(30), 366-373.