

If a ‘geo–graphy’ exists as a graphic representation of the Earth’s places, can it equally exist to express the representation of its phenomena? Considering the sequence of ‘contemporary places’ as coexistence of highly complex interacting scenarios, the question arises on what methods, what languages and what tools can be valid for possible visual restitution. Although a map is not equivalent to the duplicate of the territory it represents, able to understand the complexity of the communicative architecture of its system (Korzybski, in Mori 2014), it is nevertheless the reading model that allows to catch different aspects, matching the multiple levels of understanding of the system itself (Licata 2008). The graphic model in cartographic key is unicum representative, therefore, not only of the objectivity of the place, but also of its transformations in the course of history (Purini 1985), whose variables progressively broken down, interpreted and ‘re–configured’ make the map a designed image. In view of the above, the paper intends to discuss the theme of ‘place’ mapping as a system of real and rhetorical components (Cristallo, Mariani 2019a) that proceed within a historical–evolutionary path: from the first Dada photomontages as ‘interpretative processes’ to the examples of digital photographic compositing of the 2000s, through the photographic Atlases of Memory, up to a reflection on community maps as conceptual synthesis of stratified and self–determined information, in the definition of a visual grammar, by the local communities subject of the mapping. A critical path that naturally ends in the subject of a cartographic representation designed through Information Design strategies that include the graphic and visual ‘shaping’ of compositional–interpretative processes (Ciuccarelli 2014).

Keywords: Information Design, interpretation, mapping.

1. Representing places: from ‘geography’ to ‘infogeography’

The English sociologist David Morley, in his *Media, Modernity and Technology. The Geography of the New* (2007), defining the so–called ‘technologies of the newness’, describes new media and virtual realities as “heralding the ultimate death of geography” (Morley 2007, p. 201) and, evaluating how difficult it is today to make the traditional concept of ‘geography’ adhere to a so–called real territory, proposes as a descriptive counterpart definitions such as ‘secondary geography’ or ‘shadow geography’ to distinguish the expansion of the new virtual territory.

Starting from these observations, and considering to re–contextualize the ‘geography of the intangible’ through the research of new descriptive–representative models, Emanuele Frixia suggests a system defined as ‘geo–infographic’, that is “a visual text that has as a background the spatial image of a place, or a part of the world, and that puts together a multiplicity of textual forms” (Frixia 2011, p. 259). This proposal is further detailed as

“a formal extension of traditional maps that adapts geographic imagery to the various media of institutional communication and information” (Frixia 2011, p. 259).

If we then proceed through a lexical analytical process, against the background of the analyses by Morley and Frixia, with ‘geo–infographic’ we can distinguish a graphic representation of the place (objective component) designed through the information about the place (interpretative component); while, if we reverse the elements–words the combination changes into ‘info–geography’, that is a representation of the information about the place (objective component) designed through the graphics of the place (interpretative component; fig. 1).

If, as Morley argues, still using the delimitation ‘geography of places’ reproduces a content lacking an effective exemplificative effectiveness of the real world – due to an obvious distancing from physical truth in favour of a virtual and intangible reality – one can assume to represent places in their informational or, better, ‘info–geographic’ dimension. That is to say that the passage from an objective representation to an

Se una “geo–grafia” esiste in quanto rappresentazione grafica dei luoghi della Terra, può ugualmente esistere per esprimere la rappresentazione dei suoi fenomeni? Considerando la sequenza dei “luoghi contemporanei” come la convivenza di scenari interagenti altamente complessi, nasce l’interrogativo su quali linguaggi e quali strumenti possano essere validi per possibili restituzioni visuali. Sebbene una mappa non equivalga al duplicato del territorio che rappresenta, ovvero in grado di comprendere la complessità dell’architettura comunicativa del suo sistema (Korzybski, in Mori 2014), ne è tuttavia un modello di lettura che permette di coglierne aspetti diversi, mettendo in corrispondenza i molteplici livelli di comprensione del sistema stesso (Licata 2008). Il modello grafico in chiave cartografica è un *unicum* rappresentativo, dunque, non solo dell’oggettività del luogo, ma anche delle sue trasformazioni nel corso della storia (Purini 1985), le cui variabili, progressivamente scomposte, interpretate e “ri–configurate” fanno della mappa un’immagine progettata. Sulla scorta di queste premesse, il saggio intende argomentare il tema della mappatura del “luogo” in quanto sistema di componenti reali e retoriche (Cristallo, Mariani 2019a) che procedono all’interno di un percorso storico–evolutivo: dai primi fotomontaggi Dada come “processi interpretativi” agli esempi di *compositing* digitale degli anni Duemila, passando per gli atlanti fotografici della memoria, fino alle mappe di comunità come sintesi concettuali di informazioni stratificate e autodeterminate, nella definizione di una grammatica visuale, dalle comunità locali oggetto della mappatura. Un percorso critico che naturalmente si conclude nel soggetto di una rappresentazione cartografica progettata attraverso strategie dell’*Information Design* che includono la “messa in forma” grafica e visuale dei processi compositivi–interpretativi (Ciuccarelli 2014).

Parole chiave: *Information Design*, interpretazione, mappatura.

1. Rappresentare i luoghi: da “geografia” a “infogeografia”

Il sociologo inglese David Morley, nel suo *Media, Modernity and Technology. The Geography of the New* (2007), nel definire le cosiddette “tecnologie del nuovo”, descrive i nuovi *media* e le realtà virtuali come «foriere della definitiva morte della geografia» (Morley 2007, p. 201) e, valutando, a seguire, su come oggi sia difficile fare aderire il tradizionale concetto di “geografia” a un cosiddetto territorio reale, propone come contraltare descrittivo definizioni come “geografia secondaria” o “geografia ombra” per distinguere l’espansione del nuovo territorio virtuale.

Muovendo da queste osservazioni, e valutando di ricontestualizzare la “geografia dell’intangibile” attraverso la ricerca di nuovi modelli descrittivo–rappresentativi, Emanuele Frixia suggerisce un sistema definito “geo–infografica”, ovvero «un testo visivo che abbia come sfondo l’immagine spaziale di un luogo, o di una parte del mondo, e che metta insieme una molteplicità di forme testuali» (Frixia 2011, p. 259). Tale proposta viene inoltre circoscritta come

«un ampliamento formale rispetto alle mappe tradizionali che adatta le immagini geografiche ai diversi mezzi della comunicazione istituzionale e dell’informazione» (Frixia 2011, p. 259). Se poi procediamo attraverso un processo analitico di tipo lessicale, sullo sfondo delle analisi di Morley e Frixia, con “geo–infografica” possiamo distinguere una rappresentazione grafica del luogo (componente oggettiva) progettata attraverso le informazioni sul luogo (componente interpretativa); mentre, se invertiamo gli elementi–parole la combinazione muta in “info–geografia”, ossia una rappresentazione delle informazioni sul luogo (componente oggettiva) progettate attraverso la grafica del luogo (componente interpretativa; fig. 1).

Se, come sostiene Morley, utilizzare ancora la delimitazione “geografia dei luoghi” riproduce un contenuto privo di un’effettiva efficacia esemplificativa del mondo reale – a causa di un evidente allontanamento dalla verità fisica a favore di una realtà intangibile – si può supporre di rappresentare i luoghi nella loro dimensione informativa o, meglio, “infogeografica”. Vale a dire che il passaggio da una

informative one acts on a development of data processing that are nevertheless part of that same objective reality that must now be interpreted using other visual paradigms.

Understanding the ‘informative dimension’ of a place means understanding the complexity of the many communicative–representative variables that compose it within a reactive scenario in which, at the same time, they relate to each other and interact hierarchically with the whole system. The set of individual levels that order the system describes a complex model (Licata 2008) and, regarding to the place, depends on the filter of cognitive and perceptual structures that are imposed by the observer. As G. Bateson argues: “The relationship between mind and world is such that it is the observer who gives contours to things. There is co-implication and, so to speak, co-emergence between observation and contour” (Bateson, in Mori 2004, pp. 19–20), where ‘emergence’ means, in the logic of complex systems, a relational link based on the ‘production of novelty’ (Licata 2008, p. 28) that cannot be predicted or deduced from the system’s properties. As already mentioned by Bateson, Licata too defines ‘emergence’ as the consequence of the choice of a new point of view of the system by an observer who cannot do without “a new descriptive level in placing himself in front of the system” (Licata 2008, p. 28) of which he recognizes or intuitively the heterogeneous structure of meaning. As much as it may appear predictable – but it is not – the ‘reading’ of a place as a complex organism is equivalent to the predisposition of a model from time to time elaborated through a process of interpretation by the observer.

Because of what has been said so far, since the symbolic–exemplificative models of the ‘idea of place’ have been modified due to the change of meaning that its own rhetorical connotation has undergone, as anticipated in the definition of ‘infogeography’, the place as an iconic apparatus can be portrayed by means of its ‘figurability – imageability’ (Lynch 1969) – through the identification of images, at first mental (pre-figure) and the subsequent translation of these men-

tal images into forms (con-figure) through the coding of appropriate figures for a new visual languages. In other words, this progress constitutes a mapping operation based on a cognitive evolution whose result is a designed image. In this regard, A. Carroll (chief cartographer at ESRI – Environmental System Research Institute) states: “Maps make sense of things. They give order to complex environments and reveal patterns and relationships” (Carroll 2017, p. 44), emphasizing the analogy between multilevel maps (as exemplified by GIS – Geographic Information Systems) and the territory as a layering of multiple narrations (fig. 2).

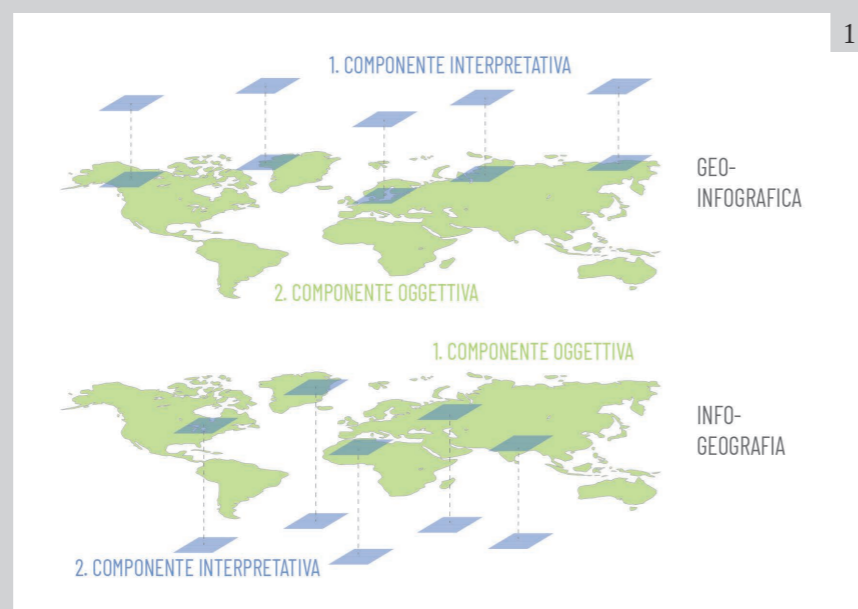
2. ‘Infogeography’: an interpretative process

‘Interpreting places’ is not a recent theme as well as widespread in many subjects of knowledge and scientific fields, just think, for the peculiarities of our arguments, the cartographic and the artistic tradition that, depending on the ages, has read reality through several contemporary filters including the ‘emotional’ one.

A theory – which sees emotion participating in the composition of the visible, in addition to ‘sight’ and ‘site’ – is unfolded in the *Carte du Pays de la Tendre* (Map of the Land of Tenderness), reconstructed by Madeleine de Scudéry in 1654 and engraved by François Chauveau

Figure 1
Vincenzo Cristallo, Miriam Mariani, *Geo-infografica and info-geografia*, 2021. Representation of conceptual transition from ‘geo-infografica’ to ‘info-geografia’: the interpretative dimension of places
© The authors.

Figure 2
John Nelson, *Animated Tornado Tree Rings*, 2018. Infographic map designed through the GIS (Geographic Information Systems) technique: seasonal map of tornadoes in North America. <https://adventuresinmapping.com/2018/04/13/animated-tornado-tree-rings/>
© John Nelson.

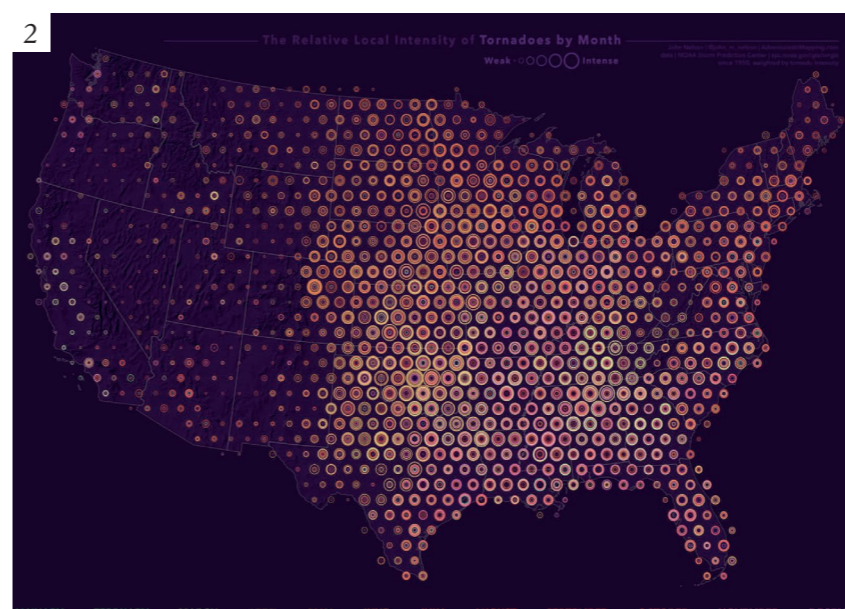


rappresentazione oggettiva a una informativa agisce su uno sviluppo di elaborazione di dati che fanno tuttavia parte di quella stessa realtà oggettiva che si deve ora interpretare utilizzando altri paradigmi visivi.

Comprendere la “dimensione informativa” di un luogo significa decifrarne la complessità delle numerose variabili comunicativo–rappresentative che lo compongono all’interno di uno scenario reattivo nel quale, contemporaneamente, le stesse si relazionano e interagiscono gerarchicamente tra loro e con l’intero sistema. L’insieme dei singoli livelli che ordinano il sistema raffigura un modello complesso (Licata 2008) e, in particolare, rispetto al luogo, dipende dal filtro delle strutture cognitive e percettive che impone l’osservatore. Come sostiene G. Bateson, «il rapporto tra mente e mondo è tale che è l’osservatore a dare contorni alle cose. C’è co-implicazione e, per così dire, co-emergenza tra osservazione e contorno» (Bateson, in Mori 2004, pp. 19–20), dove con “emergenza” si intende, nella logica dei sistemi complessi, un rapporto relazionale basato sulla “produzione di novità” (Licata 2008, p. 28) che non può essere predetta né derivata dalle proprietà del sistema. Come già accennato da Bateson, anche Licata definisce “emergenza” la conseguenza della scelta di un nuovo punto di vista del sistema da parte di un osservatore che non può fare più a meno di «un nuovo livello descrittivo

Figura 1
Vincenzo Cristallo, Miriam Mariani, *Geo-infografica e info-geografia*, 2021. Rappresentazione della transizione concettuale da “geo-infografica” a “info-geografia”: la dimensione informativa dei luoghi
© Gli autori.

Figura 2
John Nelson, *Animated Tornado Tree Rings*, 2018. Progetto di mappatura infografica realizzato attraverso le tecniche GIS – Geographic Information Systems: mappa stagionale dei tornado nel Nord-America. <https://adventuresinmapping.com/2018/04/13/animated-tornado-tree-rings/>
© John Nelson.



nel porsi davanti al sistema» (Licata 2008, p. 28) di cui ne riconosce o ne intuisce l’eterogenea struttura di senso. Sebbene possa apparire prevedibile – ma non lo è – la “lettura” di un luogo, in quanto organismo complesso, equivale alla predisposizione di un modello di volta in volta elaborato attraverso un processo di interpretazione da parte di chi lo osserva.

Per quanto finora detto, poiché i modelli simbolico–esemplificativi dell’“idea di luogo” si sono modificati a causa del cambiamento di significato che ha subito la sua stessa connotazione retorica, come anticipato nella definizione di “infogeografia”, il luogo come apparato iconico si può ritrarre per il tramite della sua “figurabilità” – *imageability* (Lynch 1969) – attraverso l’individuazione di immagini, dapprima mentali (pre-figurazione), e la successiva traduzione delle suddette immagini mentali in forme (con-figurazione) mediante la codifica di appropriate figure per un inedito linguaggio visivo. In altre parole, questo andamento costituisce un’operazione di mappatura basata su una evoluzione cognitiva il cui risultato è un’immagine progettata. Dichiaro a tal proposito A. Carroll (capo cartografo presso ESRI – Environmental System Research Institute): «Le mappe danno senso alle cose. Danno ordine ad ambienti complessi e rivelano schemi e relazioni» (Carroll 2017, p. 44), sottolineando l’analogia tra mappa multilivello (come ne sono un esempio i sistemi GIS – Geographic Information System) e il territorio come stratificazione di molteplici narrazioni (fig. 2).

2. “Infogeografia”: un processo interpretativo

‘Interpretare i luoghi’ è un tema affatto recente oltretutto diffuso in più campi del sapere e più ambiti scientifici, basti pensare, per le peculiarità dei nostri argomenti, alla tradizione cartografica e a quella artistica che, a seconda delle epoche, ha letto la realtà attraverso la contemporaneità di più filtri, compreso quello “emozionale”.

Una teoria – che vede partecipare alla composizione del visibile, oltre alla vista e al *site*, anche l’*emotion* – si dispiega nella *Carte du Pays de Tendre* (Mappa del Paese della Tenerezza), ricostruita da Madeleine de Scudéry nel 1654 e incisa da François Chauveau (fig. 3), a sua volta al centro del complesso testo di Giuliana Bru-

(fig. 3), in turn at the core of Giuliana Bruno’s complex text *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema* (2006). A literary experience that intends to overcome the very idea of a unifying and totalizing geography ‘produced solely by an abstract and distant eye’. For Bruno, as well as a ‘reason for conflict’ sometimes placed at the service of power, the cartographic theme can be other in the possibility that it becomes a rhetorical but necessary surface where to impress and express the transformative processes of our visual journey in the images and imagery of the visual arts (Bruno 2006). The theme of geography, therefore, in terms of an exploratory mapping of other places and knowledge, can land, as an example of overcoming genres and as a desire to ‘make graphic’ another knowledge, even in the emotional and intimate sphere.

Other symptomatic examples can be found in particular in art, in the works pertaining to the Dada movement, in those works which, through the photomontage technique, interpretation’s outcome of the artists who produced them, became the manifesto of a modernity overturned in its contents and values. During the experimentations of the first decades of the 20th century, in fact, the meaning of collage, and especially of photomontage, was clarified as “deconstruction of phenomenal reality and interpretative reconstruction of the processes that constitute it” (Capuzzo 2013, p. 7). Against the backdrop of the World War I, and in the framework of a controversial society emblemized in the urban disorder of the cities of the early 20th century, the juxtaposition or partial overlay of photos or parts of them, became one of the expressive techniques preferred by some personalities of the Berlin Dada movement such as George Grosz, John Heartfield and Raoul Hausmann, since it allowed them, due to the peculiarity of the combination, to express the fragmentation and trauma caused by the experience of living in a modern metropolis.

The contemporary evolution of the photomontage started by Dada is now known as ‘digital compositing’, that is a “digitally manipulated combination of at least two source images to produce an integrated result” (Brinkmann

2008, p. 3). Specifically, digital compositing involves the contribution of both technical and artistic skills in order to produce an image that is as realistic as possible but, in addition to practical skills and specific tools, what is most interesting about compositing is “the science of its entire process [...], from understanding how visual data is represented in a digital format to knowing how a camera reacts to light and colour” (Brinkmann 2008, p. 4).

The aforementioned techniques of photomontage and more recent digital compositing can be read as a relevant part of the forerunner methods of a research field of Visual Communication Design known as ‘Information Design’ – literally ‘Project of Information’ – which deals with representing more or less complex phenomena through the analysis and synthesis of data, associated with the coding of a visual language. Referring precisely to the nature of Information Design, G. Colin states that: “If there is one thing that is impressing about current graphic visualizations [...] it is precisely their message, rich, articulated and layered. This is confirmed by the constant dialogue they have with the artistic avantgardes of the 20th century, especially Constructivism and Dadaism, but also with Conceptualism and Poor Art» (Colin, Troiano 2014, p. 13). If, as happened in the avantgarde, Information Design is based on the subjective reworking of phenomena in a graphic-representational key,



Figure 3
François Chauveau, *Carte du Pays de Tendre*, 1654. Psycho-geographical map of the Land of Tenderness, inspiring to *Clélie, historia romaine* (1654) by Madame de Scudéry. [https://fr.wikipedia.org/wiki/ Carte_de_Tendre#/media/ Fichier:Carte_du_tendre.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Carte_de_Tendre#/media/Fichier:Carte_du_tendre.jpg) © Public Domain.

Figure 4
Paul Cox, *Carte du tendre Perpétuel*, 2000. Psycho-geographical map: the title recalls the original *Carte du Pays de Tendre* by François Chauveau (1654). [http:// indexgrafik.fr/paul-cox/](http://indexgrafik.fr/paul-cox/) © Paul Cox.

no *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema* del 2006. Un’esperienza letteraria che intende superare l’idea stessa di una geografia unificante e totalizzante “prodotta unicamente da un occhio astratto e distante”. Per la Bruno, oltre che “motivo di conflitto” posto talvolta al servizio del potere, il tema cartografico può essere altro nella possibilità che si trasformi in una retorica ma necessaria superficie dove imprimere ed esprimere i processi trasformativi del nostro viaggio visivo nelle immagini e nell’immaginario delle arti visive (Bruno 2006). Il tema della geografia, pertanto, nei termini di una mappatura esplorativa di altri luoghi e saperi, può approdare, come esempio del superamento dei generi e come volontà di “graficizzare” altre conoscenze, anche nella sfera emozionale e intimistica.

Altri sintomatici esempi si ritrovano in particolare modo nell’arte, in opere che afferiscono alla corrente Dada. Si tratta di quelle realizzazioni che, attraverso la tecnica del fotomontaggio, frutto dell’interpretazione degli artisti che le producevano, si sono fatte manifesto di una modernità capovolta nei contenuti e nei valori. Durante le sperimentazioni dei primi decenni del Novecento, infatti, il significato del collage, segnatamente il fotomontaggio, si venne precisando come «decostruzione della realtà fenomenica e ricostruzione interpretativa dei processi che la costituiscono» (Capuzzo 2013, p. 7). Sullo sfondo della Prima Guerra Mon-

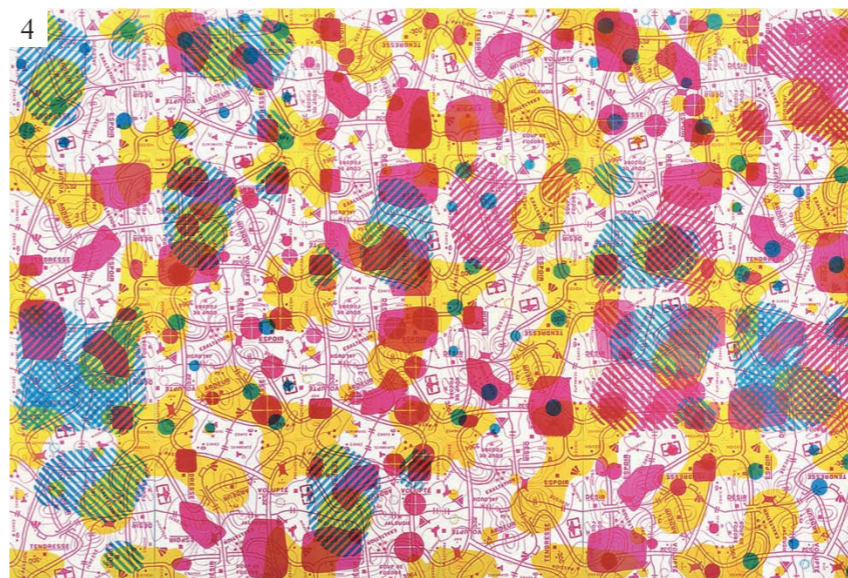
diale, e nella cornice di una società controversa emblemizzata nel disordine urbano delle città del primo Novecento, l’accostamento o la sovrapposizione parziale di foto o parti di queste, divenne una delle pratiche espressive preferite da alcune personalità del movimento Dada berlinese come George Grosz, John Heartfield e Raoul Hausmann, poiché permetteva loro, per la tipicità della combinazione, di esprimere la frammentarietà e il disorientamento del trauma provocato dall’esperienza di vita nella moderna metropoli.

L’evoluzione contemporanea del fotomontaggio avviato dai Dada è ad oggi noto con il nome di “compositing digitale”, ovvero una «combinazione manipolata digitalmente di almeno due immagini sorgente per produrre un risultato integrato» (Brinkmann 2008, p. 3). In particolare, il *compositing* digitale prevede il contributo tanto delle competenze tecniche quanto di quelle artistiche al fine di realizzare un’immagine quanto più possibile realistica ma, oltre alle abilità pratiche e agli strumenti specifici, ciò che più interessa del *compositing* è «la scienza del suo intero processo [...], dalla comprensione del modo in cui i dati visivi sono rappresentati in un formato digitale alla conoscenza di come una fotocamera reagisce alla luce e al colore» (Brinkmann 2008, p. 4).

Le tecniche sopra citate del fotomontaggio e del più recente *compositing* digitale possono essere lette come parte rilevante dei metodi precursori di un campo di ricerca del design della comunicazione visiva noto come *Information Design* – letteralmente “progetto dell’informazione” – che si occupa di rappresentare fenomeni più o meno complessi attraverso l’analisi e la sintesi dei dati, a loro volta associati alla codifica di un linguaggio visivo. Richiamandosi proprio alla natura dell’*Information Design*, G. Colin afferma che: «se c’è una cosa che colpisce nelle attuali visualizzazioni grafiche [...] è proprio il loro messaggio, ricco, articolato e stratificato. Lo conferma il costante dialogo che intrattengono con le avanguardie artistiche del XX secolo, soprattutto il Costruttivismo e il Dadaismo, ma anche con il Concettualismo e l’Arte Povera» (Colin, Troiano 2014, p. 13). Se, come avveniva nelle avanguardie, l’*Information Design* si basa sulla rielaborazione soggettiva

Figure 3
François Chauveau, *Carte du Pays de Tendre*, 1654. Mappa psicogeografica del Paese della Tenezza ispirato da *Clélie, historia romaine* (1654) di Madame de Scudéry. https://fr.wikipedia.org/wiki/ Carte_de_Tendre#/media/ Fichier:Carte_du_tendre.jpg © Pubblico dominio.

Figura 3
Paul Cox, *Carte du tendre Perpétuel*, 2000. Mappa psicogeografica: il titolo riprende la *Carte du Pays de Tendre* originale del 1654 di François Chauveau. [http:// indexgrafik.fr/paul-cox/](http://indexgrafik.fr/paul-cox/) © Paul Cox.



during the process of information mapping the one who collects, interprets and reworks data, encodes a language and, therefore, a communication model, becoming part of the communication system itself (fig. 4).

This high attention to the ‘subjectivity of representation’ is found in the field of communication ‘of’ and ‘for’ the territory. The territorial approach to places has made explicit the need to read the territory as a stratification of evolutionary processes that compose, in space and time, organic and complex living systems (Magnaghi 2017). The geography of places and, consequently, their representation, has therefore been enriched with intangible values and an informative dimension that inevitably characterizes the complexity of territorial realities. Official cartography, in fact, “undoubtedly offers an analytical and objective image of the territory but loses all that accurate knowledge of the place and all that experience of shared knowledge passed down over generations” (Summa 2009, p. 2). To overcome this uncertainty, cartographic representation has evolved in several experimental directions: from the ‘transfiguration’ of physical places into new and unreal places (Cristallo, Mariani 2019b), to the integration of the emotional, descriptive and narrative aspects through the design of new visual languages.

Therefore, what characterizes infographic maps is their graduated composition given by the elements that compose them, as well as the role of instrumental meaning that these take on in order to investigate and learn about the phenomena they represent, extrapolating their foundations, chronologies, causes and consequences, as well as predictions, opportunities and development of improvement strategies in different disciplinary fields. More precisely, according to the previously proposed definition of ‘infogeography’ as representation of information about the place designed through the graphics of the place, we can associate to this concept the elaboration of ‘community maps’, as a speculative and exclusive way of ‘graphing’ in an infographic key according to visual criteria multi-sense (and multidisciplinary) the value perception of places.

3. From photomontage to infographic map: evolution of a composite process

As mentioned, not a few ‘20th century theorists’ wrote about the social inhomogeneity proper of the metropolitan reality they witnessed. Known to many, in this direction, were the arguments of Georg Simmel, Walter Benjamin and Siegfried Kracauer. The latter narrates how it is impossible to catch Berlin’s complex modernity through an image obtained from a unitary perspective as could happen with Parisian panoramas. Berlin, on the contrary, required a multiplicity and simultaneity of observation levels that would better express its intricate dynamism (Capuzzo, 2013). Kracauer’s theories on the metropolis were what the Dutch artist, photographer and director Paul Citroen put into practice, creating *Metropolis* (1920–23): a series of photomontages inspired by the cities of the future (in which is clearly recognizable the influence of his teachers at the Bauhaus of Weimar, such as Raoul Hausmann and George Grosz), which later became the very emblem of the future city’s dystopia. A city governed by chaos, composed of overlapping skyscrapers and urban views framed by different directions and perspective plans that seem to self-generate, to move, as if they were part of a living organism (fig. 5). During



Figure 5
Paul Citroen, *Metropolis*, 1923.
Photomontage, 20,3x15,3
cm. <https://www.moma.org/collection/works/83984> © Paul Citroen/Artist Rights Society (ARS), New York/Pictoright, Amsterdam.

dei fenomeni in chiave grafico-rappresentativa, durante il processo di mappatura delle informazioni colui che colleziona, interpreta e rielabora i dati, codifica un linguaggio e, dunque, un modello di comunicazione, diventando parte del sistema comunicativo stesso (fig. 4).

Questa elevata attenzione alla “soggettività della rappresentazione” si ritrova nell’ambito della comunicazione “del” e “per” il territorio. L’approccio territorialista ai luoghi ha esplicitato la necessità di leggere il territorio come una stratificazione di processi evolutivi che compongono, nello spazio e nel tempo, dei sistemi viventi organici e complessi (Magnaghi 2017). La geografia dei luoghi e, di conseguenza, la loro rappresentazione, si è dunque arricchita di valori immateriali e di una dimensione informativa che caratterizza imprescindibilmente la complessità delle realtà territoriali. La cartografia ufficiale, infatti, «offre indubbiamente un’immagine analitica e oggettiva del territorio, ma perde tutta quella conoscenza puntuale del luogo e tutto quel bagaglio di saperi condivisi trasmessi per generazioni» (Summa 2009, p. 2). Per superare questa incertezza, la rappresentazione cartografica si è evoluta in più direzioni sperimentali: dalla “trasfigurazione” dei luoghi fisici in luoghi nuovi e irreali (Cristallo, Mariani 2019b), all’integrazione della sfera emozionale, descrittiva e narrativa attraverso la progettazione di nuovi linguaggi visivi.

Ciò che caratterizza pertanto le mappe infografiche è la loro composizione scalare data dagli elementi che le compongono, nonché dal ruolo di significato strumentale che questi assumono al fine di indagare e conoscere i fenomeni che rappresentano, estrapolandone fondamenti, cronologie, cause e conseguenze, nonché previsioni, opportunità e sviluppo di strategie di miglioramento in diversi campi disciplinari. Più precisamente, in accordo con la definizione precedentemente proposta di “infogeografia” come rappresentazione delle informazioni sul luogo progettate attraverso la grafica del luogo, si può associare a questo concetto l’elaborazione di “mappe di comunità” come una speculativa ed esclusiva modalità di infograficizzare secondo criteri visivi plurisenso (e pluridisciplinari) la percezione valoriale dei luoghi.

3. Dal fotomontaggio alla mappa infografica: evoluzione di un processo compositivo

Come accennato, non pochi “teorici del Novecento” scrivono della disomogeneità sociale propria della realtà metropolitana di cui erano testimoni. Note a molti, in questa direzione, le argomentazioni di Georg Simmel, Walter Benjamin e Siegfried Kracauer. Quest’ultimo racconta come sia impossibile di Berlino coglierne la propria complessa modernità attraverso un’immagine ottenuta da prospettiva unitaria così come poteva accadere per i panorami parigini. Berlino, al contrario, richiedeva una molteplicità e simultaneità di piani di osservazione che meglio ne avrebbero espresso l’intricata dinamicità (Capuzzo 2013). Le teorie di Kracauer sulla metropoli furono ciò che l’artista, fotografo e regista olandese Paul Citroen mise in pratica, realizzando *Metropolis* (1920–23): un ciclo di fotomontaggi ispirati alle città del futuro (nei quali altresì è ben riconoscibile l’influenza dei suoi docenti del Bauhaus di Weimar, quali Raoul Hausmann e George Grosz), divenuti in seguito l’emblema stesso della distopia della città futura. Una città governata dal caos, composta dal sovrapporsi di grattacieli e scorci urbani inquadri da direzioni e piani prospettici diversi che sembrano autogenerarsi, muoversi, come se facessero parte di un organismo vivo (fig. 5). Durante i primi anni del Novecento, il tema della riproduzione evocativa della città moderna fu certamente ricorrente nell’attività febbrile degli artisti che popolarono l’ambiente culturale europeo. Il fascino e la potenza della città interpretata dai futuristi, ad esempio, si traduce in alienazione e inquietudine per gli espressionisti tedeschi. Oltre a ciò, l’altra *Metropolis* dipinta da George Grosz, del 1916–17 rappresenta un ambiente urbano caotico, soffocante, infernale e porta con sé le conseguenze devastanti del primo conflitto mondiale, attraverso l’intricata composizione di direzioni e prospettive diverse che esprimono il tumulto metropolitano di persone che sembrano in fuga da qualcosa, presumibilmente la guerra e il progresso meccanico come annichilimento dell’uomo (fig. 6).

L’interesse di Benjamin e Kracauer sulle potenzialità della fotografia come mezzo espressivo, le cui sperimentazioni emergono dai fotomontaggi berlinesi, vede parallelamente svilupparsi

Figura 5
Paul Citroen, *Metropolis*, 1923.
Fotomontaggio, 20,3x15,3
cm. <https://www.moma.org/collection/works/83984> © Paul Citroen/Artist Rights Society (ARS), New York/Pictoright, Amsterdam.

the first years of the 20th century, the theme of the evocative reproduction of the modern city was recurrent in the feverish activity of the artists who populated the European cultural environment. The fascination and power of the city interpreted by the Futurists, for example, translated into alienation and disquietude for the German Expressionists. In addition to this, the other *Metropolis* painted by George Grosz in 1916–17 depicts a chaotic, oppressive, hellish urban environment and carries with it the devastating consequences of World War I through the intricate composition of different directions and perspectives that express the metropolitan disorder of people who seem to be fleeing from something, presumably war and mechanical progress as the annihilation of human beings (fig. 6).



Figure 6
George Grosz, *Metropolis*, 1916–17. Oil on canvas, 100x102 cm. <https://cultura.biografieonline.it/metropolis-quadro-grosz/>
© Biografieonline.

Benjamin and Kracauer’s interest about the potential of photography as a means of expression, whose experiments emerge from the Berlin photomontages, saw the parallel development of the figurative atlas of memory (*Bilderatlas Mnemosyne*) by Aby Warburg (1924–29), an iconographic mapping of photographs, graphic representations, maps and works of art based on the interdependence between figurative creation and textual sources of the precise historical context of reference. Warburg, defined by K. Forster as a “cartographer of the passions” (Forster 2002, p. 3) for the desire to replicate in his maps the models of representation of ethnographic atlases, elevated every single board to *Denkraum* (‘space of thought’), within which “what counted was the link between works of art and human experiences” (Forster 2002, p. 12).

Within the iconic framework outlined by Warburg’s work, a subsequent atlas of memory artistically emerged in Germany in 1962: Gerhard Richter’s *Atlas* project. In the early 1960s, Richter collected photographs cut out of newspapers, dividing them by themes, then making collages and paintings from them organized into visual sequences, composed of more than 800 boards, which cover an intense research that ends in 2013. Some photographs of Richter’s atlas of memories are coloured, others black and white, some even blurred, to symbolize the uncertainty and fading of

human memory, in which images tend to lose sharpness with the passage of time (fig. 7). The complex visual itinerary of *Atlas* represents an original model of archive about personal and collective memory, a visual dictionary whose photographic language, as well as the verbal one, besides ‘de’-scripting aims to “in-script a snapshot within a text” (Calzoni 2016, p. 51). Among the contemporary artists who seem to have collected to a certain extent the inheritance of the early 20th century (photomontages) and the early 60s (photographic archives), there is the Dane Peter Funch who, with the series of works *Babel Tales* produced in 2007, following his move to New York, is the interpreter of a visual transposition of the contemporary city that sees dynamically sequenced the times of everyday life so as to compose a kind of metaphorical place where new cultural and aesthetic trends are born and transformed, each time expressed and reformulated through the current communication media. The metropolis immortalized by Funch is not, however, the result of a simple photographic reportage based on techniques of photographic composition, but rather an interpretation of life in the Big Apple in which a paradoxical narrative plot is staged, which is tantamount to choosing as the only symbolic image of New York the ‘sum’ of the same view immortalized several times over several days, and subsequently reworked in the post-production phase. In fact, a digital compositing is produced, which places and

Figure 7
Gerhard Richter, *Atlas. Plate 5. Album Photos 1962–68*, 2011. On the occasion of Gerhard Richter’s 80th birthday, the Gerhard Richter Archive of the Staatliche Kunstsammlungen Dresden presents the artist’s *Atlas* in the Kunsthalle im Lipsiusbau. <https://artblart.com/category/gerhard-richter/>
© Gerhard Richter.

Figura 6
George Grosz, *Metropolis*, 1916–17. Olio su tela, 100x102 cm. <https://cultura.biografieonline.it/metropolis-quadro-grosz/>
© Biografieonline.

l’atlante figurativo della memoria (*Bilderatlas Mnemosyne*) di Aby Warburg (1924–29), una mappatura iconografica di fotografie, rappresentazioni grafiche, carte geografiche e opere d’arte basata sull’interdipendenza tra creazione figurativa e fonti testuali del preciso contesto storico di riferimento. Warburg, definito da K. Forster «cartografo delle passioni» (Forster 2002, p. 3) per la volontà di replicare nelle sue mappature i modelli di rappresentazione degli atlanti etnografici, elevava ogni singola tavola a *Denkraum* (“spazio del pensiero”), all’interno del quale «ciò che contava era il legame tra opere d’arte ed esperienze umane» (Forster 2002, p. 12).

Nella cornice iconica delineata dal lavoro di Warburg, nella Germania del 1962 si affaccia artisticamente un successivo atlante della memoria: il progetto *Atlas* di Gerhard Richter. Nei primi anni Sessanta Richter colleziona fotografie ritagliate dai giornali, dividendole per temi, facendone poi collage e quadri organizzati in sequenze visive, composte da più di 800 tavole, che percorrono una intensa ricerca che termina nel 2013. Alcune fotografie dell’atlante dei ricordi di Richter sono a colori, altre in bianco e nero, alcune perfino sfocate, a simboleggiare l’incertezza e la dissolvenza della memoria umana, in cui le immagini tendono a perdere nitidezza con il passare del tempo (fig.

Figura 7
Gerhard Richter, *Atlas. Plate 5. Album Photos 1962–68*, 2011. In occasione dell’ottantesimo compleanno di Gerhard Richter, l’Archivio Gerhard Richter della Staatliche Kunstsammlungen Dresden presenta l’*Atlas* dell’artista nella Kunsthalle im Lipsiusbau. <https://artblart.com/category/gerhard-richter/>
© Gerhard Richter.



7). Il complesso itinerario visivo di *Atlas* rappresenta un inedito modello di archivio della memoria personale e collettiva, un dizionario visivo il cui linguaggio fotografico, così come quello verbale, oltre a “de–scrivere” si prefigge di «in–scrivere un’istantanea all’interno di un testo» (Calzoni 2016, p. 51).

Tra gli artisti contemporanei che sembrano aver raccolto in una certa misura l’eredità del primo Novecento (i fotomontaggi) e dei primi anni Sessanta (l’archivio fotografico), vi è il danese Peter Funch che, con la serie di opere *Babel Tales* del 2007, in seguito al suo trasferimento a New York, si fa interprete di una trasposizione visuale della città contemporanea che vede dinamicamente sequenziati i tempi di vita della realtà quotidiana tali da predisporre una specie di luogo metaforico dove nascono e si trasformano nuove tendenze culturali ed estetiche, ogni volta espresse e riformulate attraverso i correnti mezzi di comunicazione. La metropoli immortalata da Funch non è tuttavia il risultato di un semplice *reportage* fotografico basato su tecniche di *photographic composition*, bensì una interpretazione della vita nella Grande Mela in cui si mette in scena un *plot* narrativo paradossale che equivale a scegliere come unica immagine simbolica di New York la “somma” dello stesso scorcio immortalato più volte in diversi giorni, e rimaneggiato successivamente in fase di postproduzione. Viene infatti realizzato un *compositing* digitale, che colloca e raggruppa nella stessa inquadratura situazioni e comportamenti sociali ricorrenti nei vari scatti. I risultati di questa operazione sono scene di folle che, perfettamente assemblate e sincronizzate, compiono le stesse azioni: parlare al telefono, fumare, sbadigliare, fotografare e così via (fig. 8). Ogni scorcio urbano diventa verosimilmente la scenografia di uno spettacolo che replica sé stesso e nel quale l’anonimato della folla moderna si esprime nell’astrazione della serialità delle azioni umane. Infatti, la ricerca visiva *Babel Tales* riproduce una sorta di compendio moderno e imperturbabile delle relazioni umane presenti nelle grandi città, ma ci dà anche la possibilità di considerare quali relazioni sono viceversa assenti. Non a caso ciò che l’artista lascia emergere dai propri scatti, attraverso la giustapposizione di gesti analoghi, è alquanto inquietante e

groups together in the same frame situations and social behaviours recurring in the various shots. The results of this operation are scenes of crowds that, perfectly assembled and synchronized, perform the same actions: talking on the phone, smoking, yawning, photographing and so on (fig. 8). Every urban setting becomes the scenography of a show that replicates itself in which the anonymity of the modern crowd is expressed in the abstraction of the seriality of human's actions. In fact, the visual research *Babel Tales* reproduces a sort of modern and composed compendium of human relations present in big cities, but it also gives us the possibility to consider which relations are vice versa absent. It is no coincidence that what the artist lets emerge from his shots, through the juxtaposition of similar gestures, is quite disturbing and raises crucial questions about the drift of certain social behaviours. Funch is also an example of postmodern artist, the son of the cultural change that requires an irregular and reversible approach to knowing things, one that does not allow a pre-established view of the world to prevail, and consequently internalizes the 'space of the metropolis' as an uninterrupted exhibition environment of fluctuating and vibrant images and therefore difficult to frame in its 'entirety' using a single point of view.

Parallel to digital compositing, another analogical model that we have already mentioned, and that deserves to be considered as a bridge-example between image compositing techniques and the representation of maps as such, is that of *Parish Maps*, or 'Community Maps', experiences of participatory cartography, made by local communities, with the aim of consolidating their history, protecting their tradition and, at the same time, encouraging their development. Unlike classic geographical maps, and at the same time different from simple photographic reproductions of places, the cartography of community maps puts in relation, in the same visual product, different languages, resuming the principle of artistic photomontages of the early 20th century, where the place's image is subjected to a process of decomposition and re-composition to achieve a refined interpretative scheme. In fact, as Aldo Summa points out, the community map "is an emotional map, so the representation can be very free, using any technique (drawings, collage, video, mixed media) and any support material" (Summa 2009, p. 4). The community map is a real process of self-representation that involves the active role of the local community that organizes itself independently, in fact, to participate volun-

Figure 8
Peter Funch, *Babel Tales*, 2007. <https://www.peterfunch.com/portfolio/babel-tales/>
© Peter Funch.

Figure 9
Parish Map. Community Map, an example. <https://www.commonground.org.uk/parish-maps-gallery/>
© Common Ground.



8

solleva domande cruciali sulla deriva di alcuni comportamenti sociali. Funch è inoltre a suo modo un artista postmoderno, figlio di un mutamento culturale che richiede un approccio irregolare e reversibile alla conoscenza delle cose, che non fa prevalere una vista preconstituita del mondo, e di conseguenza interiorizza lo “spazio della metropoli” come un ininterrotto ambiente espositivo di immagini fluttuanti e palpitante, difficile da inquadrare “interamente” se si utilizzasse un unico punto di vista. Parallelemente al *compositing* digitale, un altro modello dal tenore analogico che abbiamo già menzionato, e che merita una riflessione in quanto esempio-ponte tra le tecniche di composizione di immagini e la rappresentazione di mappe in quanto tali, è quello delle *Parish Maps*, o “Mappe di Comunità”, ovvero delle esperienze di cartografia partecipata, realizzate dalle comunità locali, con l’obiettivo di consolidarne la storia, tutelarne la tradizione e, contemporaneamente, incentivarne lo sviluppo. A differenza delle classiche mappe geografiche, e allo stesso tempo anche differenti delle semplici riproduzioni fotografiche dei luoghi, la cartografia delle mappe di comunità mette in relazione, nello stesso prodotto visuale, linguaggi differenti, riprendendo il principio dei fotomontaggi artistici del primo Novecento, dove l’immagine del luogo

viene sottoposta a un processo di scomposizione e ri-composizione per conseguire un ricerca schema interpretativo. Infatti, come precisa Aldo Summa, la mappa di comunità «è una carta affettiva, per cui la rappresentazione può essere molto libera, utilizzando qualunque tecnica (disegni, collage, video, tecniche miste) e qualsiasi materiale di supporto» (Summa 2009, p. 4). Quello della mappa di comunità è un vero e proprio processo di auto-rappresentazione che prevede il ruolo attivo della comunità locale che si organizza in autonomia per partecipare volontariamente e attivamente alla visualizzazione del proprio territorio. L’approccio *bottom-up* nasce dalla volontà di mettere insieme i contributi di ciascun partecipante per la costruzione dell’identità del luogo e delle qualità che la contrassegnano. Ciò che ne scaturisce è l’elaborazione di un proprio ed originale codice di rappresentazione, la cui caratteristica è l’essere più immediato e accessibile rispetto alle cartografie comuni. L’obiettivo della mappa di comunità non è, infatti, la sua perfezione estetica, bensì la sua comprensibilità e la trasmissione del valore affettivo (*Common Ground* 2020; fig. 9). Non a caso l’immagine che la cartografia partecipata deve restituire, al contrario di quella ufficiale, è quella di una «dimensione memoriale che dia conto dello “spazio vissuto”» e che in virtù di

Figura 8
Peter Funch, *Babel Tales*, 2007. <https://www.peterfunch.com/portfolio/babel-tales/>
© Peter Funch.

Figura 9
Parish Map. Esempio di mappa di comunità. <https://www.commonground.org.uk/parish-maps-gallery/>
© Common Ground.



9

tarily and consciously to the active and vital visualization of their own territory. The bottom-up approach stems from the desire to bring together the contributions of each participant for the construction of the identity of the place and the values that mark it. The result is the development of its own original code of representation, whose characteristic is to be more immediate and accessible than common cartography. The aim of the community map is not, in fact, its aesthetic perfection, but its comprehensibility and the transmission of emotional value (*Common Ground* 2020; fig. 9). It is no coincidence that the image that participatory cartography must return, as opposed to the official one, is a “memorial dimension that gives an account of lived space” and that, by virtue of this decisive requirement, “intervenes to make up for the semantic gaps left by the official one” (Madau 2015, p. 548).

As mentioned, community maps represent the critical junction to bring together the theme of contemporary experimentation of cartographic representation of places in the field of Information Design with the aim of filling that ‘semantic void’ neglected by official maps. All this certainly involves the high risk of partiality and multiplicity of interpretations that often polarize in the extremes of redundant richness or excessive abstraction of the elements used to elaborate the area to be reproduced. The example – which already possesses a discussed notoriety in the scientific debate around infographic communication – that probably manages to reconcile the co-presence of multiple visual-conceptual foundations, is the illustration project of the essay *The Game* by Alessandro Baricco (2018), by 100km Studio, communication designers specialized in maps and wayfinding. What should be noted of the visual project of *The Game* is not only the will to support and guide the understanding of the text that aims to propose critical keys so that we can live in ‘harmony’ with the digital reality (the ‘Game’), rather to make real (info) geographic maps, from a strong instrumental value, to ‘intellectually orient’ themselves in the contemporaneity of the ‘Game’, other-

wise the lack of course would make critical the possibility of approaching the advent of the new and expanded technological revolution. The elaboration of a mental geography that rebuilds what happened temporally from the beginnings of technology to the present day, constitutes a ‘transfiguration’ of events in portions of land, mountain ranges, islands, “attributing to them a navigable nature, visible and tangible, from immaterial to material, from metaphysical to physical” (Cristallo, Mariani 2019b, p. 25). The transformation of the temporal element into space, through a non-linear visual narrative, in fact, makes the cartographic representation no longer correspond to a simple objective transposition of the territory, but instead to a conceptual synthesis of it (Baricco 2018).

In this case, in front of the complexity of phenomenon, narrative becomes the tool that makes it actually perceptible, giving “meaning to what otherwise would be an illustration of the scale of events and rapid influx of information” (Ghosn, Jazairy 2019, p. 138), making the example of *The Game* the fundamental case study for understanding infographic mapping as well as for understanding the concept of ‘infogeography’ (fig. 10).

4. Conclusions

What has been presented so far constitutes a critical path that began with the opening question: if a ‘geo-geography’ exists as a graphic representation of the Earth’s places, can it equally exist to express the representation of its phenomena? to which we have tried to reply by examining and comparing thesis and case studies that in a straight line or implicitly contemplate places’ representation. The answer is affirmative, however a supplement id needed: what has been gathered from the previous comparisons, sheds light on the ‘informative nature’ of places, reversing, in a certain way, the main constituent elements that belong to the ‘representative process’ – that is, the place and its information. What emerges from that is, in fact, the conceptual transit from a ‘geography of places’ to an ‘infogeography of places’. A passage that, observed in three distinct argumentative as-

Figure 10
100km Studio, *The Game*, 2018. <https://www.laquartadicopertina.it/the-game-baricco/>
© Laquartadicopertina.

questo decisivo requisito «interviene per sopprimere ai vuoti semantici lasciati da quella ufficiale» (Madau 2015, p. 548).

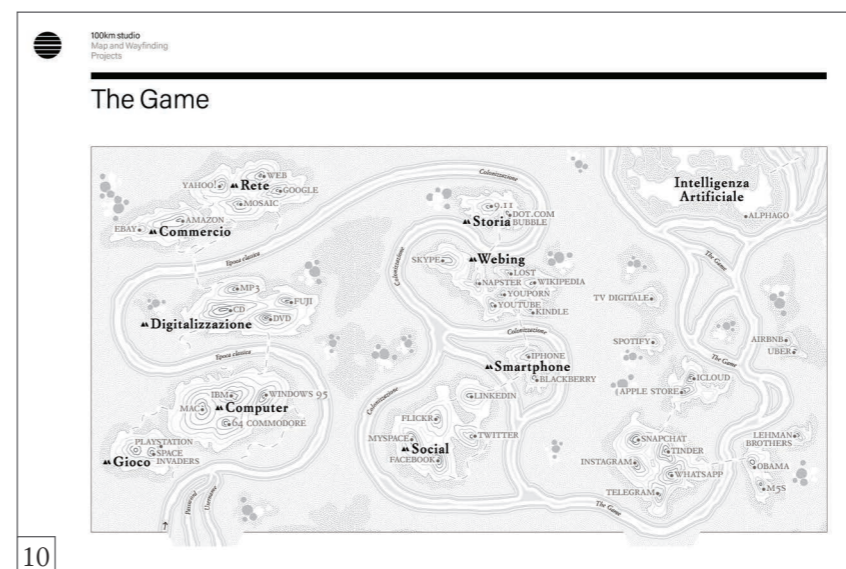
Come accennato, le mappe di comunità rappresentano lo snodo critico per far confluire il tema della sperimentazione contemporanea della rappresentazione cartografica dei luoghi nel campo dell’*Information Design* con l’obiettivo di colmare quel “vuoto semantico” trascurato dalle mappe ufficiali. Tutto ciò sicuramente comporta l’elevato rischio della parzialità e della molteplicità delle interpretazioni che spesso si polarizzano negli estremi della ridondante ricchezza o l’eccessiva astrazione degli elementi utilizzati per elaborare l’ambito da riprodurre. L’esempio – che già possiede una discussa notoriety nel dibattito scientifico intorno alla comunicazione di stampo infografico – che probabilmente riesce a conciliare la presenza di più fondamenti visivo-concettuali, è il progetto di illustrazione del saggio *The Game* di Alessandro Baricco (2018), realizzato da 100km Studio, designer della comunicazione specializzati in mappe e wayfinding. Ciò che va segnalato del progetto visivo di *The Game* non è solo la volontà di sostenere e guidare la comprensione di un testo che propone chiavi di lettura critiche affinché si possa convivere in “armonia” con la realtà digitale (il *Game*), trapela altresì l’obiettivo di realizzare mappe (info)geografiche per “orientarsi intellettualmente” nella contemporaneità del *Game*, pre-

sagando che la mancanza di rotta renderebbe critica la possibilità di avvicinarsi con piena coscienza all’avvento della nuova ed espansa rivoluzione tecnologica. L’elaborazione di una geografia mentale che ricostruisce quanto avvenuto temporalmente dagli esordi della tecnologia ai nostri giorni, costituisce una “trasfigurazione” degli avvenimenti in porzioni di terra, catene montuose, isole, «attribuendo ad essi una natura navigabile, visibile e tangibile, da immateriale a materiale, da metafisica a fisica» (Cristallo, Mariani 2019b, p. 25). La trasformazione dell’elemento temporale in spazio, attraverso una narrazione visiva non lineare, infatti, fa sì che la rappresentazione cartografica non corrisponda più ad una semplice trasposizione oggettiva del territorio, quanto invece a una sua sintesi concettuale (Baricco 2018). In questo caso, di fronte alla complessità del fenomeno, la narrazione diventa lo strumento che la rende effettivamente percepibile, dando «significato a ciò che sarebbe una pura descrizione della scala degli eventi e della rapidità del flusso di informazioni» (Ghosn, Jazairy 2019, p. 138), facendo dell’esempio di *The Game* il caso studio essenziale per la comprensione della mappatura infografica nonché per la comprensione del concetto di “infogeografia” (fig. 10).

4. Conclusions

Quanto finora esposto costituisce un percorso critico che ha preso vita dalla domanda di apertura: se una “geo-geografia” esiste in quanto rappresentazione grafica dei luoghi della Terra, può ugualmente esistere per esprimere la rappresentazione dei suoi fenomeni? Ad essa si è provato a rispondere esaminando e confrontando tesi e casi di studio che in linea retta o implicitamente contemplano la rappresentazione dei luoghi. La risposta è affermativa, tuttavia si rende necessaria un’integrazione: quanto raccolto dai precedenti raffronti fa luce sulla “natura divulgativa” dei luoghi ribaltandone, in un certo qual modo, gli elementi costitutivi principali che appartengono al “processo rappresentativo” – ovvero il luogo e le sue informazioni. Ciò che ne emerge è, infatti, il transit concettuale da una “geografia dei luoghi” ad una “infogeografia dei luoghi”. Un passaggio che, osservato in tre distinti aspetti argomentativi (dall’inquadra-

Figura 10
100km Studio, *The Game*, 2018. <https://www.laquartadicopertina.it/the-game-baricco/>
© Laquartadicopertina.



pects (from the framing of the theme, to its theoretical deepening up to the proposal of explanatory case studies), has made visible the evolution proper to the process of place’s representation. An evolution that from the objectivity of classical cartography, crosses the art of the 20th century using the photomontage technique, a practice that has been a tool of visual protest against the contradictions of an era that, come down to us in the guise of digital compositing, is now declined in the most recent experimentations in the field of infographic mapping. The atlas has gone from being the *Commercial and Political Atlas* by William Playfair (1786), Information Design’s pioneer, to Giuliana Bruno’s *Atlante delle emozioni*, through the photographic memory atlases by Aby Warburg (1924–29)

and Gerhard Richter (1962–2013). What emerges, however, is a programmatic analogy around the use of these techniques. A correspondence that focuses on the re-elaboration of the place according to a subjective point of view (phase of interpretation of the place) and its restitution through different tools (phase of configuration), nevertheless, with the same aim: to integrate the image of the place with that intangible information that comes from temporal, social, cultural and natural stratifications that make up the heterogeneity of the territory–system. In this sense, the ‘infogeography’ constitutes a model of representation of places with the aim of returning a complexity that cannot do without the perceptive and relational emotional extensions (Amoruso, in AA.VV. 2012).

References / Bibliografia

- AA.VV., 2012. *Il disegno come ricerca. Strumenti grafici e modelli rappresentativi per il progetto*. Santarcangelo di Romagna: Maggioli, pp. 250.
- BARICCO, A., 2018. *The Game*. Torino: Giulio Einaudi Editore, pp. 326.
- BRINKMANN, R., 2008. *The Art and Science of Digital Compositing. Techniques for Visual Effects, Animation and Motion Graphics*. Burlington: Morgan Kaufmann – Elsevier, pp. 364.
- BRUNO, G., 2006. *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*. Milano: Bruno Mondadori, pp. 471.
- CALZONI, R., 2016. Gli atlanti fotografici della memoria di Aby Warburg, Gerhard Richter e W.G. Sebald. In PIAZZA, M., GUINDANI, S. (cura), *Effetti di verità. Documenti e immagini tra storia e finzione*. Roma: RomaTre Press, pp. 49–66.
- CAPUZZO, P., 2013. Montaggi metropolitani. Döblin, Berlin Alexanderplatz. *Storicamente*. 9, 2013. [visitato 6 aprile 2021]. Disponibile da: https://cris.unibo.it/handle/11585/218275#_YB0ERhKg2w.
- CARROLL, A., 2017. Why maps are so interesting. In HARDER, C., BROWN, C. (Eds.), *The ArcGIS Book: 10 Big Ideas about Applying the Science of Where*. Redlands: Esri Press. [visitato 6 aprile 2021]. Disponibile da: <https://learn.arcgis.com/en/arcgis-book/chapter3/>.
- CIUCCARELLI, P., 2014. Visual Data. Progetti per una forma narrativa originale. In COLIN, G., TROIANO, A. (cura), *Le mappe del sapere*. Milano: Rizzoli, pp. 15–20.
- COLIN, G., TROIANO, A. (cura), 2014. *Le mappe del sapere*. Milano: Rizzoli, pp. 239.
- Common Ground*. Common Ground 2020. [visitato 20 Novembre 2020]. Disponibile da: <https://www.common-ground.org.uk/>.
- CRISTALLO, V., MARIANI, M., 2019a. From data gate to story gate. Territory Visualization Models and Processes for Design Driven Actions. In BISSON, M. (cura), *Proceedings of the IIIrd International Conference on Environmental Design*. Marsala, 3 – 4 ottobre 2019. Palermo: Palermo University Press, pp. 297–304.

mento del tema, al suo approfondimento teorico fino alla proposta di casi studio esplicativi), ha reso visibile l’evoluzione propria del processo di rappresentazione dei luoghi. Un’evoluzione che dall’oggettività della cartografia classica, attraversa l’arte del Novecento utilizzandone la tecnica del fotomontaggio, una pratica che ha costituito uno strumento di denuncia visiva nei confronti delle contraddizioni di un’epoca che, giunta fino ai nostri giorni nelle vesti del *compositing* digitale, viene oggi declinata nelle più recenti sperimentazioni nell’ambito della mappatura infografica. L’atlante è passato dall’essere il *Commercial and Political Atlas* di William Playfair (1786), pioniere dell’*Information Design*, all’*Atlante delle emozioni* di Giuliana Bruno, passando per gli atlanti fotografici della memoria di Aby Warburg (1924–29) e

Gerhard Richter (1962–2013). Quel che emerge è comunque un’analogia programmatica intorno all’uso di queste tecniche. Una corrispondenza che si incentra sulla rielaborazione del luogo secondo un punto di vista soggettivo (fase di interpretazione del luogo) e una sua restituzione mediante strumenti differenti (fase di configurazione), ciononostante, con il medesimo obiettivo, integrare ovvero l’immagine del luogo con quelle informazioni intangibili che provengono da stratificazioni temporali, sociali, culturali, naturali, che compongono l’eterogeneità del sistema territorio. In questo senso, l’“infogeografia” costituisce un modello di rappresentazione dei luoghi con l’obiettivo di restituire una complessità che non può fare a meno delle estensioni emotive percettive e relazionali (Amoruso, in AA.VV. 2012).

- CRISTALLO, V., MARIANI, M., 2019b. Visual Territories and Communicative Landscapes. Mapping and Configuration of Complex Phenomena. *PAD Journal*. 17, 2019, pp. 18–35.
- FORSTER, K.W., 2002. Aby Warburg cartografo delle passioni. In FORSTER, K.W., MAZZUCCO, K., *Introduzione ad Aby Warburg e all’Atlante della Memoria*. Milano: Bruno Mondadori, pp. 3–44.
- FRIXA, E., 2011. L’immagine infografica dell’Europa: il caso della stampa. In BONORA, P. (cura), *Rappresentare la territorialità*. Collana *Quaderni del Territorio*. Bologna: Archetipo Libri, pp. 259–272.
- GHOSN, R., JAZAIRY, E.H., 2019. Geostories. Another Architecture for the Environment. *Domus*. 1032, febbraio 2019, pp. 138–145.
- LICATA, I., 2008. *La logica aperta della mente*. Torino: Codice Edizioni, pp. 303.
- LYNCH, K., 1969. *L’immagine della città*. Venezia: Marsilio, pp. 249.
- MADAU, C., 2015. “Le mappe di comunità”: esperienze di cartografia partecipata per lo sviluppo locale. In *Atti della XIX Conferenza Nazionale ASITA – Associazioni Scientifiche per le Informazioni Territoriali ed Ambientali*. Lecco, 29 settembre – 1 ottobre 2015, pp. 541–548. [visitato 1 ottobre 2020]. Disponibile da: <http://atti.asita.it/ASITA2015/Pdf/323-662.pdf>.
- MAGNAGHI, A., 2017. La storia del territorio nell’approccio territorialista all’urbanistica e alla pianificazione. *Scienze del Territorio*. 5, 2017, pp. 32–41.
- MORI, L., 2014. Mappa e territorio. Il problema del referente nelle rappresentazioni del mondo. *Noéma*. 5 (2), 2014, Ricerche, pp. 19–36.
- MORLEY, D., 2007. *Media, Modernity and Technology. The Geography of the New*. Abingdon: Routledge, pp. 346.
- PURINI, F., 1985. Nove “figure” per il disegno d’architettura. *Op. cit.* 64, 1985, pp. 5–15.
- SUMMA, A., 2009. La percezione sociale del paesaggio: le mappe di comunità. In *Atti della XII Conferenza SIU – Società Italiana degli Urbanisti*. Bari, 19 – 20 febbraio 2009. [visitato 6 aprile 2021]. Disponibile da: <https://siu.bedita.net/atelier-2-abitare-il-paesaggio>.