

# I linguaggi grafici dell'illustrazione: evoluzioni, funzioni e definizioni

**Enrico Cicalò<sup>1</sup>, Ilaria Trizio<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Università degli Studi di Sassari  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
[enrico.cicalo@uniss.it](mailto:enrico.cicalo@uniss.it)

<sup>2</sup> Consiglio Nazionale delle Ricerche  
Istituto per le Tecnologie della Costruzione  
[trizio@itc.cnr.it](mailto:trizio@itc.cnr.it)

Una pubblicazione interamente dedicata all'illustrazione potrebbe essere concepita secondo diversi approcci. Numerosi sono i volumi, e più in generale la pubblicistica, che a livello nazionale e internazionale offrono spazio alla discussione dei diversi aspetti relativi all'illustrazione, come quelli legati alla storia di questa particolare tipologia di immagine (Chiggio, 1978; Pallottino, 1992, 2010; Doyle et al., 2019), quelli relativi alla sua produzione e agli aspetti più vicini alla professione (Male, 2014, 2017) e quelli che indagano il suo rapporto con i testi scritti (Miller, 1992) o dedicati all'approfondimento di esperienze peculiari, declinazioni specifiche o campi di indagine chiaramente delimitati. In questo volume si vuole invece esprimere un punto di vista differente, quello delle esperienze di una comunità scientifica che focalizza le proprie attività didattiche e di ricerca sul disegno delle immagini e che cerca di rappresentare la ricchezza degli studi che oggi coinvolgono i docenti delle discipline del Disegno. Questo volume si orienta dunque su una delle due possibili anime della ricerca sull'illustrazione, quella 'riflessiva', sul 'già fatto', rivolta alla figura dello studioso, del critico, dell'analista, che Giovanni Anceschi (1992, pp. 164, 165) affianca a quella del filone di indagine 'generativo' sul 'da farsi', più orientata sulla figura dell'illustratore come professionista.

I contributi pubblicati in questo volume sono solo una parte delle proposte pervenute in risposta a una *call* avente per oggetto i 'linguaggi grafici dell'illustrazione' e sottoposte a un processo di *double blind peer review* che ha selezionato quelle che revisori e curatori hanno valutato come maggiormente significative rispetto alla poliedricità del tema proposto. Il processo di selezione dei contributi da inserire nel volume ha però richiesto la definizione di criteri sulla base dei quali impostare la valutazione e riconoscere la coerenza con i temi della *call*. Il primo criterio non poteva che essere legato alla definizione stessa della parola illustrazione, ovvero al riconoscimento di quei caratteri che distinguono questa particolare tipologia di immagine.

L'analisi della letteratura sul tema rivela che non esiste una definizione univoca e condivisa di cosa debba essere considerata oggi un'illustrazione, ma esistono piuttosto molteplici punti di vista legati alle differenti discipline e professioni che gravitano intorno a questo tema, alle varie tecniche esecutive e ai numerosi supporti utilizzati, alle diverse finalità e ai differenti pubblici a cui sono orientate, così come alle svariate concezioni che nel corso del tem-

po si sono stratificate modificandone non solo i significati ma anche i caratteri stilistici ed estetici. Si è rivelato pertanto necessario aprire il volume con un approfondimento finalizzato a tracciare i confini del campo di indagine analizzato, accennando all'evoluzione di tale concetto, discutendo le possibili declinazioni delle sue funzioni per poi giungere a darne una possibile definizione capace di chiarire il percorso scientifico ed editoriale che ha portato alla realizzazione di questo volume. Tale definizione non ambisce a essere un riferimento dogmatico e monolitico ma si limita piuttosto a rispondere all'esigenza contingente e contestuale di definire i caratteri del soggetto della ricerca.

## **Evoluzioni**

L'ambiguità della definizione dell'«illustrazione» deriva dal suo essere immagine e, in quanto tale, soggetta a infinite evoluzioni storiche e culturali. Si potrebbe sostenere che i primi disegni, e dunque le prime immagini siano state una forma arcaica e primordiale di illustrazione. Emanuele Luzzati definisce il mestiere dell'illustratore come il più antico del mondo:

già nell'età della pietra gli uomini delle caverne graffiavano sui muri storie di caccia e di guerra; poi tutte le grandi civiltà hanno avuto i loro pittori, i loro scultori, per raccontare storie di dei, di eroi, leggende, epopee, sino al Rinascimento, dove gli ultimi grandi narratori si chiamavano Giotto, Beato Angelico, Paolo Uccello, Benozzo Gozzoli, Piero della Francesca, Carpaccio ecc. (Luzzati, 1985, p. 9)

Illustrazione, immagine, opera d'arte, disegno sembrano essere da questo punto di vista quasi sinonimi, e in effetti queste parole per secoli hanno assunto sostanzialmente gli stessi significati, in quanto i disegni sono stati tra le prime forme di immagine finalizzate all'illustrazione di eventi, persone, luoghi, concetti e idee attraverso gli strumenti e le tecniche delle arti visive.

Le prime reali testimonianze di disegno, nella storia dell'arte, sono di disegno illustrativo. Solo con la metà del XIV secolo, infatti, il disegno diventa visualizzazione di un processo interpretativo o ideativo: nei secoli anteriori, le prime espres-

sioni grafiche sono illustrazioni a penna e a pennello dei codici e dei salteri, miniature monocrome o appena acquerellate. Si tratta cioè di disegni illustrativi di un testo, cui sono strettamente collegati e dipendenti. (De Fiore, 1983, p. 209)

L'illustrazione è una forma di disegno. Essa ha origine dal disegno, sia perché storicamente il disegno è stata la prima forma di illustrazione, sia perché la sua ideazione continua a trarre origine dal disegno come strumento di progetto e di esplorazione del possibile. Si può dunque sostenere che l'illustrazione sia la prima forma di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva. Infatti, sebbene non sia chiara la funzione delle prime pitture rupestri, è condivisa l'idea che esse fossero una forma di linguaggio più che una semplice decorazione. Superata la teoria secondo cui le caverne che ospitarono queste prime forme di rappresentazione fossero luoghi dell'abitare, questi siti si rivelano oggi come biblioteche primordiali in cui custodire e rendere disponibili informazioni (Male, 2014 p. 22).

L'illustrazione è sempre stata infatti la forma più efficace di trasmissione delle informazioni, un genere di disegno realizzato per raccontare con l'immagine, capace di farsi comprendere da tutti (De Fiore, 1983, p. 211), ancor prima della scrittura. L'illustrazione, prima della sua evoluzione in forme più simboliche, viene considerata la base della prima forma di scrittura. Le illustrazioni assumono la forma di codici grafici con un significato condiviso, nei geroglifici le immagini diventano linguaggio, una forma di comunicazione fondata sull'illustrazione. In epoca classica le illustrazioni diventano poi fondamentali strumenti di trasmissione e di produzione della conoscenza all'interno dei trattati scientifici per poi essere adottate dal Cristianesimo quale linguaggio privilegiato di comunicazione degli insegnamenti e dei contenuti religiosi alle grandi masse di fedeli analfabeti che solo attraverso di esse potevano ricevere gli insegnamenti della dottrina cristiana.

è del resto ancora affascinante leggere la *Bibbia dei Poveri*, quella serie cioè di storie del Vecchio e Nuovo Testamento che i pittori e i mosaicisti paleocristiani *raccontavano* sulle pareti delle basiliche, attraverso una processione di immagini, senza soluzione di continuità, in uno sforzo mistico di far

conoscere e capire anche a chi non sapeva leggere, la gloria e la grandezza di Dio attraverso le sue Storie. Il disegno sulle pareti delle basiliche diventa linguaggio per il popolo, in una serie di scene che pur mantenendo l'unità del luogo si susseguono nel tempo e sembrano anticipare le future Bibbie, illustrate dalla stampa e dal cinema, in una serie di affascinanti sequenze cinematografiche ante litteram. (De Fiore, 1967, p. 356)

Il ruolo dell'illustrazione da sempre è dunque fondamentale per l'intera storia della conoscenza così come anche nella società attuale, in quanto tutti gli aspetti della nostra vita quotidiana beneficiano del potere comunicativo delle illustrazioni nei più svariati ambiti, da quello della formazione e dell'educazione a quello della scienza e della conoscenza, dall'editoria e dall'informazione, alla pubblicità e al commercio, dalla ricerca scientifica e dalla divulgazione all'intrattenimento.

## **Funzioni**

Dal punto di vista etimologico il termine 'illustrazione' affonda le sue radici nel latino *lux*, dare lustro, mettere in luce, rendere visibile e comprensibile. Come scrive Alan Gowans (1971, pp. 105, 106), l'illustrare è in realtà la funzione di tutte le arti grafiche che cercano di rendere visibili luoghi, eventi, storie e persone, siano essi reali o immaginari. Sino alla metà del XIX secolo non esisteva infatti una concezione di illustratore differente da quella dell'artista, così come inteso oggi. L'illustrazione era semplicemente una delle prestazioni, delle possibili tipologie di opera che gli artisti venivano chiamati ad eseguire per i più svariati motivi dalle possibili committenze.

L'illustrare è in realtà una delle missioni più tradizionali delle arti visive. Tuttavia, sebbene l'illustrazione si sia configurata nel corso della storia come una delle più importanti fonti di formazione e di informazione, è stata poi relegata ad un ruolo minore rispetto alle altre forme artistiche (Gowans, 1971, pp. 105, 106). L'illustrazione ha assunto così nell'immaginario collettivo una condizione di inferiorità rispetto all'arte 'alta' in quanto considerata dalla critica come legata alla cultura popolare, alla quotidianità, alla comunicazione di massa e dunque di minor valore ri-

spetto alle espressioni puramente estetiche rivolte a un pubblico più colto ed elitario. Questa distinzione appare chiara nelle parole di Berenson che scrive:

Con il termine illustrazione si indica tutto quanto ci interessa, non per le qualità intrinseche tali il colore, la forma e la composizione, ma per il valore della cosa rappresentata, sia del mondo interno, sia del nostro mondo interiore [...]. Un'opera d'arte priva di qualsiasi valore intrinseco [...] per noi si riduce all'illustrazione finché in essa distinguiamo soltanto ciò che si riferisce agli oggetti reali o immaginari delle loro figurazioni [...] comprese tutte quelle immagini visive, non importa quanto elaborate o cariche di concetti, e non importa in che guisa espresse, la cui forma non abbia un intrinseco merito artistico che possiamo, più o meno consapevolmente, percepire. (Berenson, 1965, pp. 123-127)

Gowans definisce quattro principali funzioni delle illustrazioni:

- documentare, ovvero creare la memoria visiva di una cosa o una persona;
- narrare, ovvero spiegare o intrattenere attraverso le immagini;
- persuadere, ovvero affermare, sostenere o smentire delle idee;
- decorare, ovvero migliorare l'aspetto delle cose o renderle riconoscibili identificandole.

Secondo questo approccio gran parte delle immagini prodotte rientrerebbe nella definizione di illustrazione (Doyle et al., 2019, p. xvii). La storia dell'illustrazione dovrebbe allora coincidere con la storia dell'arte ma così non è. Le opere che discutono la storia dell'arte generalmente escludono la storia dell'illustrazione a causa del suo essere finalizzata ad uno scopo utilitaristico associato al consumo e alla ri-produzione, al contrario dell'opera d'arte nella sua concezione più 'alta' che si riferisce piuttosto ad oggetti unici finalizzati generalmente alla sola fruizione estetica (Gowan, 1971, pp. 105, 106). Questa separazione tra arte e illustrazione viene ricollegata all'invenzione della stampa da Emanuele Luzzati che scrive:

soprattutto a causa dell'invenzione della stampa, il pittore ha cessato di raccontare storie per raccontare di più sé stesso, mentre l'illustratore si è dedicato soprattutto alla pagina per commentare col disegno un testo scritto. (Luzzati, 1985, p. 9)

La separazione della storia dell'arte dalla storia dell'illustrazione sarebbe da ricondurre dunque, secondo questo punto di vista, alla dipendenza dell'illustrazione da un testo scritto, al suo essere componente accessoria di un'opera piuttosto che opera di per sé. In effetti, nella concezione tradizionale di illustrazione, secondo l'approccio più classico, questa è un'immagine avente un ruolo secondario rispetto ai contenuti espressi attraverso il linguaggio scritto e potrebbe, pertanto, essere anche omessa senza perdere questo contenuto (Walther, 2019). Sebbene in merito a questo paradosso Sartori invece affermi: "Non c'è contrasto tra parola e immagine. Contrariamente a quanto vado sostenendo, il capire per concetti e il capire vedendo si combinano a 'somma positiva', rinforzandosi o quantomeno integrandosi l'uno con l'altro" (Sartori 2005, p. 26).

Levin (1981; Levin et al., 1987) discute le illustrazioni in funzione delle loro relazioni con i testi scritti:

- decorazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a fruire un testo rendendolo più attraente (ma senza essere rilevanti per il testo);
- rappresentazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a visualizzare un particolare evento, persona, luogo o cosa;
- trasformazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a ricordare le informazioni chiave di un testo;
- organizzazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a organizzare le informazioni in una struttura coerente;
- interpretazione, quando le illustrazioni possono aiutare il lettore a capire il testo.

Eppure è noto che non sempre il testo assume un ruolo primario nella composizione con l'immagine, che da sempre si è invece resa autonoma rispetto ai testi scritti, addirittura anticipandoli, come già visto. In realtà in passato molte opere d'arte erano finalizzate al raggiungimento di particolari obiettivi e in particolare alla trasmissione di messaggi, informazioni, idee, divenendo insostituibili strumenti di apprendimento, di memoria, di propaganda, di documentazione, di conoscenza, capaci di plasmare l'immaginario collettivo nei confronti del potere, della religione, della scienza, della storia, della geografia, della società, della cultura. Le illustrazioni si configurano dunque come i mezzi più efficaci per stimolare e sollecitare l'immaginazione dell'opinione pubblica e costruire la narrazione del mondo. Secondo Rossana Bossaglia

(1992), l'illustrazione ha sempre reso visibili eventi e concetti, mantenendo nel tempo la funzione fondamentale dell'arte figurativa di rendere intelligibile un contenuto narrativo e simbolico agli analfabeti e ai semplici e a un livello culturale già più evoluto, di rendere in sintesi e con immediatezza una situazione o un evento (Bossaglia, 1992, p. 9). L'illustrazione ha dato forma al mondo e continua in questa sua azione, in quanto l'idea che noi ci facciamo degli eventi, dei luoghi e delle persone non dipende da ciò che essi siano o siano stati realmente, ma dal loro racconto e dunque anche dalle iconografie che si sono impresse nelle nostre menti plasmando i nostri immaginari (Mitchell, 2018).

## **Definizioni**

Le definizioni di 'illustrazione' che la letteratura offre sono numerose, e in queste si possono ritrovare le tracce dei significati storicamente sedimentati discussi in precedenza, così come le nuove declinazioni legate alla produzione contemporanea.

All'interno del dibattito sul tema possono essere rintracciati tre filoni di indagine: quello utilitaristico-funzionale, quello produttivo/ri-produttivo e infine quello sperimentale-espressivo che verranno di seguito discussi per poter arrivare a una definizione di 'illustrazione' utile a orientare la ricerca.

Secondo diversi autori, l' 'illustrazione' può essere definita come una forma di comunicazione visiva e allo stesso tempo una forma d'arte, ma a differenza di altre forme d'arte essa deve rispondere a una domanda, servire a uno scopo, ovvero alla trasmissione di un messaggio visivo a un pubblico (Male, 2017, p. 5; Brinkerhoff & McIlwain Nishimura, 2019, p. 2).

L'aspetto utilitaristico-funzionale si configura come una discriminante fondamentale nella definizione di illustrazione. L'illustrazione, come forma di comunicazione visiva di uno specifico messaggio a un pubblico, risponde a esigenze specifiche di una particolare committenza (Male, 2017, p. 9). Essa si differenzia dal disegno artistico proprio delle belle arti così come dal disegno tecnico volto alla sola analisi e rappresentazione progettuale di particolari soggetti, in quanto il primo si porrebbe come obiettivo il semplice godimento estetico mentre il secondo sarebbe finalizzato alla costruzione di un manufatto, escludendo entrambi, o mettendo in secondo piano, la comunicazione di un

messaggio come scopo principale. Tuttavia è innegabile che possano esserci sovrapposizioni concettuali tra questi differenti tipi di rappresentazione nel momento in cui le loro funzioni non siano così ben definite o possano cambiare a seconda del tempo e dello spazio in cui vengono recepite, in quanto i significati ad esse attribuiti possono mutare ed evolversi.

L'«illustrazione» si può manifestare nelle più svariate forme ed essere realizzata attraverso innumerevoli tecniche che vanno dai disegni manuali al collage, dalla grafica digitale alla modellazione 3D, dal fumetto all'animazione; può rappresentare infiniti soggetti ed essere prodotta con svariati stili e materiali, ma ciò che distingue un'«illustrazione» da altre tipologie di immagine non è il «cosa» essa rappresenti o «come» lo rappresenti ma il «perché» essa venga prodotta (Doyle et al., 2019, p. xvii).

In altre definizioni all'aspetto della produzione si aggiunge un riferimento all'aspetto della ri-produzione, come nella definizione di Walther (2019) secondo cui l'«illustrazione» è una ri-produzione visiva bidimensionale della realtà ottenuta attraverso il disegno, la pittura o altre tecniche di design come il collage, la modellazione 3D o la fotografia finalizzata alla ri-produzione seriale. Anche nella definizione di Paola Pallottino gli aspetti ri-produttivi assumono un ruolo centrale. Dal suo punto di vista può essere definita illustrazione

solo ed esclusivamente ogni multiplo ottenuto tramite riproduzione stampa di un artefatto di natura grafico-pittorica, commissionato dall'industria editoriale, e per quanto reperibile nei relativi prodotti come libri e periodici. Questo per evidenziare subito, accanto alla sua natura di *merce* – l'attività dell'illustrare è comunque legata alla committenza editoriale – la sua peculiare caratteristica di *multiplo*, che la separa anni luce dalla miniatura, che costituisce sempre un esemplare unico. (Pallottino, 2010, p. 17).

Essendo l'illustrazione un disegno funzionale esso necessita di un linguaggio grafico adeguato al raggiungimento dello scopo in quanto:

Il fine comunicativo-informativo che presiede le intenzioni dell'emittente di un messaggio grafico contribuisce a determinare le scelte strutturali dei mezzi disegnativi.

In ciò pare non esservi alcuna analogia con linguaggio verbale.

In quest'ultimo, infatti, lo scopo informativo cui tende il messaggio influenza il livello stilistico-sintattico dell'uso della lingua, senza intaccare il livello grammaticale; nella comunicazione grafico-disegnativa la qualità del contenuto da trasmettere (illustrativo, operativo, tassonomico, segnaletico ecc.) determina la scelta degli elementi strutturali che costituiscono il messaggio giungendo a far intervenire di volta in volta tratti para-grammaticali diversi. (Massironi, 1982, p. 75)

La realizzazione di un'illustrazione richiama dunque la sperimentazione di linguaggi grafici adeguati alla rappresentazione del particolare soggetto, alla tipologia del messaggio da comunicare, alle peculiarità del pubblico da raggiungere, dai canali e dagli strumenti disponibili a veicolare il messaggio; condizioni queste fortemente variabili e sempre diverse che obbligano a muoversi senza poter ricorrere a codici grafici predefiniti o strategie preconfigurate ma che mettono al centro la sensibilità, la cultura, l'esperienza, la tecnica, lo sguardo e la mano dell'illustratore.

La discussione degli aspetti utilitaristico-funzionali, produttivi/ri-produttivi e sperimentali-espressivi conduce così a ipotizzare una definizione sintetica di illustrazione capace di condensare in poche righe il dibattito che emerge dalla letteratura.

*L'illustrazione è una forma di comunicazione visiva in cui vengono sperimentati linguaggi grafici adeguati al raggiungimento di uno scopo, ovvero la trasmissione a un pubblico di un messaggio visivo ri-producibile.*

Sebbene non possa e non debba essere utilizzata come teorema, quella che si propone è una definizione che consente di classificare una rappresentazione come illustrazione distinguendola dalle altre forme di rappresentazione come il disegno artistico, finalizzato alla sola ricerca estetico-espressiva; o come il disegno tecnico e le diverse declinazioni delle rappresentazioni di progetto, in cui, pur essendo presente la componente funzionale è invece assente la componente sperimentale in quanto il disegno tecnico rimane vincolato a metodi di rappresentazione e linguaggi grafici standardizzati e codificati. Allo stesso tempo, attraverso questa definizione, l'illustrazione si configura come un punto di contatto tra queste due forme di

disegno, quello 'funzionale' e quello 'artistico', in cui la ricerca di forme di espressione grafica si coniuga con la risposta a uno scopo determinato. La differenza tra un disegno funzionale e un disegno artistico risiede nel fatto che il primo è strutturato secondo una sempre più settoriale forma di codificazione del segno grafico, una sorta di normativa grafica, mentre il secondo richiede una ricerca continua di invenzione della forma grafica del segno e una ricerca verso nuove possibilità espressive (Di Napoli, 2004, p. 441). Il confine tra le due forme non è sempre esplicito, ma esse si trovano spesso a convivere, come nel caso dell'illustrazione. Manfredo Massironi sottolinea a sua volta questo aspetto quando scrive che l'illustrazione prospera in quella fascia di terra di nessuno compresa tra il disegno-progetto e l'arte o pittura-ricerca (Massironi, 1978, p. 23).

Proprio questa terra di nessuno è il territorio che questo volume ambisce a esplorare, un percorso da tracciare all'interno del vastissimo mondo delle immagini che rende indispensabili efficaci strumenti di orientamento, come la definizione che ci siamo dati: l'illustrazione come forma di comunicazione visiva utilitaristico-funzionale, sperimentale e ri-producibile finalizzata alla pubblica fruizione.

## Bibliografia

- Anceschi, G. (1992). *L'oggetto della raffigurazione*. ETAS.
- Berenson, B. (1965). *I pittori italiani del rinascimento*. Sansoni.
- Chiggio, E. (a cura di) (1978). *Illustratori Italiani I*. Quadrangolo.
- Doyle, B., Grove, J., & Sherman, W. (2019). *History of Illustration*. Bloomsbury.
- Bossaglia, R. (1992). Prefazione. In P. Pallottino, *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia* (pp. 9-10). Ilisso.
- Brinkerhoff, R., & McIlwain Nishimura, M. (2019). Image and meaning, Prehistory-1500CE. In B. Doyle, J. Grove, & W. Sherman, *History of Illustration* (pp. 2-16). Bloomsbury.
- De Fiore, G. (1967). *Dizionario del disegno*. La scuola Editrice.
- De Fiore, G. (1983). *Corso di Disegno* (vol. III). Fabbri.
- Di Napoli, (2004). *Disegnare e conoscere. La mano, l'occhio e il segno*. Einaudi.
- Gowans, A. (1971). *The Unchanging Arts: New Forms for the Traditional Functions of Art in Society*. Lippincott.
- Levin, J. R. (1981). On the functions of pictures in prose. In F. J. Pirozzolo, & M. C. Wittrock (Eds.), *Neuropsychological and cognitive processes in reading* (pp. 203-228). Academic Press.

- Levin, J. R., Anglin, G. J., & Carney, R. N. (1987). On empirically validating functions of pictures in prose. In D. M. Willows, & H.A. Houghton (Eds.), *The psychology of illustration: Vol. 1. Basic research* (pp. 51-85). Springer-Verlag.
- Luzzati, L. (1985). Confesso che mi diverto. In Galleria il Vicolo di Genova (a cura di), *Lele Luzzati: figure incrociate. l'opera completa di un protagonista della grafica* (p. 9). la casa Usher.
- Male, A. (2014). *Illustration. Meeting the brief*. Bloomsbury.
- Male, A. (2017). *Illustration. A theoretical & Contextual Perspective*. Bloomsbury.
- Massironi, M. (1978). "Il senso dell'illustrazione". In E. Chiggio (a cura di), *Illustratori Italiani I* (pp. 23-24). Quadrangolo.
- Massironi, M. (1982). *Vedere con il disegno*. Muzzio.
- Miller, J. H. (1992). *Illustration*. Harvard University Press.
- Mitchell, W. J. T. (2018). *Scienza delle immagini. Iconologia, cultura visuale ed estetica dei media*. Johan & Levi.
- Pallottino, P. (1992). *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*. Ilisso.
- Pallottino, P. (2010). *Storia dell'illustrazione italiana. Cinque secoli di immagini riprodotte*. VoLo.
- Sartori, G. (2014). *Homo videns. Televisione e post-pensiero* [E-book]. Editori Laterza.
- Sartori, G. (2005). *Homo videns*. Editori Laterza
- Walther, F. (2019). Shifting Authorship: The Illustrator's Role in Contemporary Book Illustration: Decision-Making with Depictive, Augmenting, and Appropriational Strategies: Illustration: Concept of Diffusion vs. Innovation. *A Companion to Illustration*, 305-329.