

PUBLICA

Linguaggi Grafici  
**ILLUSTRAZIONE**

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

ISBN: 978-88-99586-15-7



PUBLICA

Linguaggi Grafici  
**ILLUSTRAZIONE**

a cura di

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

ISBN: 978-88-99586-15-7

# PUBLICA

## COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo  
Dino Borri  
Paolo Ceccarelli  
Enrico Cicalò  
Enrico Corti  
Nicola Di Battista  
Carolina Di Biase  
Michele Di Sivo  
Domenico D'Orsogna  
Maria Linda Falcidieno  
Francesca Fatta  
Paolo Giandebiaggi  
Elisabetta Gola  
Riccardo Gulli  
Emiliano Ilardi  
Francesco Indovina  
Elena Ippoliti  
Giuseppe Las Casas  
Mario Losasso  
Giovanni Maciocco  
Vincenzo Melluso  
Benedetto Meloni  
Domenico Moccia  
Giulio Mondini  
Renato Morganti  
Stefano Moroni  
Stefano Musso  
Zaida Muxi  
Oriol Nel.lo  
João Nunes  
Gian Giacomo Ortu  
Giorgio Peghin  
Rossella Salerno  
Enzo Scandurra  
Silvano Tagliagambe

## **Linguaggi Grafici**

La serie Linguaggi Grafici propone l'esplorazione dei diversi ambiti delle Scienze Grafiche e l'approfondimento di campi specifici capaci di far emergere nuove prospettive di ricerca. La serie indaga le molteplici declinazioni delle forme di rappresentazione grafica e di comunicazione visiva, proponendo una riflessione collettiva, aperta, interdisciplinare e trasversale capace di stimolare nuovi sguardi e nuovi filoni di indagine. Ciascun volume della serie è identificato da un lemma, che definisce al contempo una categoria di artefatti visivi e un campo di indagine, che si configura come chiave interpretativa per la raccolta di contributi provenienti da ambiti culturali, disciplinari e metodologici differenti, che tuttavia riconoscono nei linguaggi grafici un territorio di azione e di ricerca comune.

### COMITATO EDITORIALE

Enrico Cicalò  
Valeria Menchetelli  
Andrea Ruggieri  
Francesca Savini  
Ilaria Trizio  
Michele Valentino

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

Enrico Cicalò, Ilaria Trizio (a cura di)  
*Linguaggi Grafici. ILLUSTRAZIONE*  
© PUBLICA, Alghero, 2020  
ISBN 978 88 99586 15 7  
Pubblicazione Dicembre 2020

DISEGNO RESEARCH LAB – PUBLICA  
Dipartimento di Architettura, Urbanistica e Design  
Università degli Studi di Sassari  
[WWW.PUBLICAPRESS.IT](http://WWW.PUBLICAPRESS.IT)



# INDICE

- 14 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:  
evoluzioni, funzioni e definizioni**  
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio
- 26 **I linguaggi grafici dell'illustrazione:  
temi, sguardi ed esperienze**  
Enrico Cicalò, Ilaria Trizio

## LINGUAGGI

- 50 **Testi illustrati, immagini descritte**  
Giovanna A. Massari, Cristina Pellegatta
- 70 **Cartografie letterarie. Le illustrazioni  
da "parlanti figure" a narrazioni autonome**  
Valeria Menchetelli
- 98 ***Graphic novel*: analisi critica e imitazioni intermediali  
dalla carta alla pellicola**  
Massimiliano Lo Turco
- 120 **Camilleri '*lost and found*' nelle traduzioni  
delle immagini di copertina**  
Francesca Fatta
- 142 **In sovraimpressione.  
I layers e la lettura delle immagini**  
Edoardo Dotto

**166 Le immagini pittogrammatiche.  
Evoluzione di un concetto**  
Leonardo Paris

**186 Il disegno assente.  
Quando l'architettura è illustrata  
senza illustrazioni**  
Paolo Belardi

## **SCIENZE**

**196 Descrivere il mare. Luigi Ferdinando Marsigli  
e l'immagine scientifica**  
Laura Carlevaris

**232 Le macchine dell'architettura e del corpo umano  
e le loro illustrazioni tridimensionali**  
Cristina Cåndito

**256 Il libro *pop-up* fra illustrazione e animazione  
con il foglio di carta**  
Vincenzo Cirillo

**284 Il verde come figura: iconografia botanica e *collage* tra arte,  
architettura e design.  
[con intervista e illustrazioni dell'artista Paola Tasseti]**  
Marta Magagnini

## **COSTRUZIONE**

**314 Teoria e prassi costruttiva nelle illustrazioni,  
tra Settecento e Ottocento**  
Lia Maria Papa

**334 Innovazione geometrica nell'opera di Amédée-François Frézier  
sul taglio delle pietre**  
Nicola Pisacane

354 **L'Architettura in Comodo Sesto:  
*Monumenti di Fabbriche Antiche* Illustrati ad Uso  
dei "Giovani Ornatissimi" (1796-1807)**

Martino Pavignano

382 **Illustrazione di gesti.  
Traduzione di processi**

Maria D'Uonno, Alice Palmieri

402 **Entre las portadas de las *Regole* de Serlio  
y la *Regola* de Vignola**

Francisco Martínez Mindeguía

## **ARCHITETTURE**

424 **Progetto di architettura e comunicazione grafica**

Michele Valentino

442 **L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei,  
*cyberpunk* e architettura  
attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici  
del manga contemporaneo**

Alessandro Basso

466 **Architettura a fumetti  
e fumetti di architettura**

Sara Conte, Valentina Marchetti

492 ***Déjà-vu*. L'immaginario pittorico e architettonico  
rivisitato nel *graphic novel***

Cristian Farinella, Lorena Greco

512 **Le innovazioni visive nei *graphic novel* di Chris Ware,  
per un metalinguaggio narrativo dell'architettura**

Michela De Domenico

538 **La seconda vita delle architetture incompiute nei fumetti.  
Manuele Fior e *Celestia***

Fabio Colonnese

## CITTÀ

- 566 **L'illustrazione nel contesto delle discipline urbanistiche**  
Mara Balestrieri, Amedeo Ganciu
- 588 **La rappresentazione della città. Tecniche visuali per la narrazione, l'analisi e la progettazione dello spazio urbano**  
Francesca Ronco
- 610 **Fumetto e *graphic journalism* per raccontare la città. L'esperienza di *Quartieri***  
Alekos Diacodimitri
- 626 **Le illustrazioni di città nei primi testi letterari dell'800 in Italia**  
Pasquale Tunzi
- 656 **Le illustrazioni di copertina de *Le Cento Città d'Italia* come iconemi del costruendo 'Sistema Paese'**  
Ursula Zich

## PATRIMONIO CULTURALE

- 680 **La comunicazione delle macchine a spalla della Sardegna. Dal rilievo al *visual journalism***  
Marta Pileri
- 698 **Rappresentare l'architettura militare tra 'antichi' linguaggi e nuove frontiere. Le mura di Cagliari in Età Moderna**  
Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna, Marco Utzeri
- 722 **Comunicare l'archeologia con le immagini: dal disegno ricostruttivo alla realtà virtuale**  
Francesca Savini

## **NARRAZIONE**

758 **Illustrazione e cronaca nel Seicento:  
il caso goriziano**  
Veronica Riavis

782 **La luce sotto la superficie.  
Illustrazioni terracquee  
per una narrazione del paesaggio**  
Claudio Patanè

## **GRAFICA EDITORIALE**

808 **Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica  
tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni**  
Maurizio Marco Bocconcino

838 **Il linguaggio grafico dell'*Illustrazione Abruzzese*,  
rivista di cultura e immagini**  
Caterina Palestini

864 **La gioventù dell'ONB, tra grafica e manualistica**  
Salvatore Santuccio

## **GRAFICA PUBBLICITARIA**

888 **Cucine senza ricette: modelli, generi e illustrazioni  
dalla Depressione all'*American Way***  
Santi Centineo

906 **La *réclame* viaggia per posta:  
illustrazioni pubblicitarie in cartolina  
dalla fine dell'Ottocento alla metà del Novecento**  
Alessandra Meschini

934 **L'illustrazione di moda tra arte e pubblicità**  
Manuela Piscitelli

- 952 **Riflessioni sulla grafica pubblicitaria francese  
nella prima metà del XX secolo**  
Marcello Scalzo

## **PRODUZIONE CULTURALE**

- 978 ***World-building e concept art:*  
inventare e rappresentare mondi immaginari**  
Barbara Ansaldi
- 1004 **Il linguaggio dell'illustrazione nel cinema d'animazione:  
una rappresentazione della rappresentazione**  
Martina Attenni, Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito,  
Cecilia Mazzoli, Caterina Morganti
- 1024 **I paesaggi di Roberto Raviola**  
Francesco Maggio
- 1042 **Enrico Prampolini illustratore**  
Thea Pedone
- 1056 **La danza nelle arti figurative tra Ottocento e Avanguardia**  
Starlight Vattano
- 1080 **Le invenzioni di Steven M. Johnson. Un'intervista**  
Federico Rebecchini

## **INFANZIA**

- 1110 **L'illustrazione per l'infanzia:  
dal disegno manuale al disegno digitale,  
dalla modellazione 3D alla prototipazione**  
Giulia Bertola
- 1128 ***Dedans et dehors. L'uso della sezione  
nei libri e nei fumetti di Annette Tison e Talus Taylor***  
Camilla Casonato

- 1158 Case straordinarie tra architettura e invenzione.  
Dodici albi illustrati (o poco più) per l'infanzia**  
Alessandro Luigini

## **RICERCA E DIDATTICA**

- 1186 Rappresentare le innovazioni culturali di Adriano Olivetti.  
La grafica per la conoscenza e il progetto**  
Pia Davico
- 1216 Razionalismo e comunicazione digitale:  
la rappresentazione dei progetti incompiuti  
di Terragni a Roma**  
Stefano Botta, Daniele Calisi
- 1238 Studio del rapporto percettivo  
tra colore e dettaglio del tratto**  
Alessandro Martinelli
- 1250 Illustration in Collage Technology.  
Collage-Metaphor as an Instrument  
for Forming of Creative Thinking**  
Nataliia Skliarenko

Linguaggi Grafici

# ILLUSTRAZIONE

In questo volume si vuole riportare al centro del dibattito scientifico il ruolo e le potenzialità dei linguaggi grafici più popolari e più conosciuti dal pubblico: i linguaggi grafici dell'illustrazione. Nell'illustrazione i metodi di rappresentazione, le tecniche grafiche e i caratteri stilistici collaborano al fine di rendere efficace la comunicazione di un concetto, un fenomeno, una situazione, un oggetto, uno spazio, un evento o una narrazione in maniera intuitiva, veloce e coinvolgente, anche verso un pubblico non specializzato. Con la trasformazione dei processi di comunicazione legati alle tecnologie e ai dispositivi digitali, nonché ai canali social, questi linguaggi grafici hanno assunto una rinnovata centralità testimoniata dalla nascita di nuovi ambiti transdisciplinari – come il Visual Journalism e l'Infografica –, dal rilancio di linguaggi consolidati – come quelli del fumetto e dell'animazione –, dalla nascita e dall'affermazione di nuovi generi come il Graphic Novel o dall'ibridazione dei linguaggi specialistici quali quelli legati al progetto architettonico le cui rappresentazioni in particolari contesti, per essere maggiormente efficaci e persuasive, si ispirano a linguaggi dell'illustrazione.

Il verbo 'illustrare' assume diversi significati tutti riconducibili al concetto di rendere chiaro, declinato secondo diverse sfumature. Illustrare significa chiarire, spiegare e commentare ma anche corredare di figure un testo per agevolarne e ampliarne la comprensione o per renderlo più attraente. Proprio per questa sua efficacia l'illustrazione ha conquistato nel corso della storia un ruolo centrale nei diversi ambiti della società, dalla ricerca scientifica all'intrattenimento, dalla progettazione alla letteratura, dalla formazione alla moda e al design.

L'illustrazione si configura dunque come uno strumento efficace a supporto della visualizzazione, dell'informazione, della divulgazione, dell'educazione, della sensibilizzazione, della comunicazione e della narrazione nei più svariati contesti.

Il libro desidera dare spazio sia a contributi scientifici di carattere generale che relativi a particolari campi di applicazione o casi di studio specifici, sia riferiti alla storia che all'attualità, sia di tipo teorico-culturale che tecnico-metodologico, purché significativi di questa particolare declinazione del disegno e della rappresentazione grafica e delle sue prospettive.

# 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.

# I linguaggi grafici dell'illustrazione: temi, sguardi ed esperienze

**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)

Il volume *Illustrazione* è il primo di una serie di pubblicazioni sui *Linguaggi grafici* in cui si propone una riflessione collettiva su temi che, pur essendo tradizionalmente al centro delle Scienze Grafiche, necessitano di essere aggiornati e ricollocati al centro del dibattito contemporaneo. Il volume qui presentato assume la connotazione di una riflessione collettiva a cui hanno partecipato oltre ottanta autori, con la proposta di argomenti ed esperienze in cui il tema dell'illustrazione è declinato in molteplici forme. Il concetto è infatti trasversale in termini disciplinari, tecnici, culturali, storici e geografici e consente per questo innumerevoli letture capaci di arricchirsi e stimolarsi reciprocamente.

Un numero così elevato di contributi che affrontano lo stesso tema in modi tanto differenti poteva essere strutturato in altrettanti innumerevoli modi. La scelta è stata quella di suddividere il volume in sezioni che non ambiscono a presentare in maniera esaustiva un particolare sguardo o campo di applicazione dei linguaggi grafici dell'illustrazione ma che rappresentano l'apertura di finestre significative capaci di avviare percorsi di ricerca e di proporre ulteriori sviluppi di indagine disciplinare. La sequenza di queste sezioni cerca di accompagnare e orientare il lettore nell'esplorazione di un universo complesso, in un percorso concettuale che attraversa gli ambiti di indagine in maniera naturale e intuitiva.

All'interno delle singole sezioni tematiche si possono trovare contributi con impostazioni molto diverse, da quelli con un taglio più tecnico e legato alla sfera delle professioni a quelli più teorici riferiti invece alla sfera della ricerca scientifica e accademica, da quelli proposti dai più giovani che guardano alle nuove tecnologie e ai più innovativi campi di applicazione a quelli che indagano la storia e la tradizione. L'insieme di questi punti di vista contribuisce a ricostruire i confini di un campo di ricerca, quello dell'illustrazione, e a prospettare nuovi territori di indagine che, a partire da questo volume, possono essere esplorati dalla comunità scientifica.

## **Linguaggi**

Ai linguaggi grafici dell'illustrazione viene assegnato il ruolo di comunicare visivamente un contenuto a un particolare pubblico legandolo ad altri linguaggi di comunicazione, come quello

scritto, quello uditivo, quello tattile. Tradizionalmente l'illustrazione si è evoluta nella costante definizione di nuove relazioni con uno di questi canali di comunicazione e, in particolare, con quello dei testi scritti. Tra immagini e parole si sono sviluppate nel corso della storia dell'illustrazione innumerevoli forme di interazione che hanno portato a delineare un *continuum* piuttosto che una dicotomia.

Proprio questo *continuum* è stato esplorato nella prima sezione del volume. Il capitolo dedicato ai *Linguaggi* si apre infatti con un contributo che analizza le relazioni tra parole e immagini e focalizza l'attenzione sul ruolo di predominanza di una categoria rispetto all'altra, andando a definire le due concezioni opposte: quella delle immagini come complemento dei testi, nei testi illustrati, e quella dei testi come complemento delle immagini, nelle immagini descritte. In *Testi illustrati, immagini descritte*, Giovanna Massari e Cristina Pellegatta mettono in evidenza il potenziamento reciproco di cui immagini e parole sono capaci nell'essere messe in relazione con il comune obiettivo di trasmettere un messaggio o un contenuto nel modo più efficace. L'illustrazione dei testi, così come il commento delle immagini, consente di moltiplicare e arricchire i significati trasmessi. Illustrazione e didascalia, come complemento rispettivamente di testi e immagini, vengono dunque visti non come elementi marginali nel processo di comunicazione ma come protagonisti della narrazione. Le due autrici mettono in evidenza la figura dell'illustratore come mediatore capace di stimolare la costruzione di nuovi immaginari nel lettore. Tra parole e immagini si realizza una concatenazione di trasposizioni a partire dalle immagini visualizzate nella mente dell'autore che le traduce in parole scritte che a loro volta verranno tradotte dall'illustratore in immagini, per essere poi commentate dalle parole scritte delle didascalie che, sommandosi alle parole dei testi e alle immagini illustrate, verranno ulteriormente interpretate dal lettore dando vita a nuove e differenti immagini mentali. L'illustratore propone al lettore una propria sintesi visiva dei testi scritti dall'autore, operando una vera e propria traduzione tra linguaggi, da quello scritto a quello disegnato, utilizzando i propri strumenti personali, sia in termini grafici che in termini di repertori iconografici e immaginifici.

La concatenazione delle relazioni tra autore, illustratore e lettore può essere dunque letta come una sequenza di traduzioni di contenuti tra linguaggi scritti e linguaggi disegnati, in cui ogni

passaggio è fortemente influenzato dal bagaglio di esperienze e di immaginari di ciascuno degli attori coinvolti. Tutte interpretazioni, queste, che mirano sempre a ritrovare l'intenzione del testo. Lo stesso testo può dunque dar vita a immagini mentali differenti a seconda della sensibilità dei diversi lettori, che possono tradurre in immagini i propri immaginari dando forma a trasposizioni iconiche del tutto differenti, sebbene descrittive degli stessi contenuti. Nel caso in cui i lettori appartengano poi a culture e idiomi diversi, le traduzioni iconiche dei contenuti subiscono l'influenza di fattori ancora più complessi. Questo differente esempio di traduzione è al centro del contributo di Francesca Fatta che in *Camilleri 'lost and found' nelle traduzioni delle immagini di copertina* analizza le rese delle immagini di copertina nei diversi contesti geografici e culturali. Sebbene si sia sempre portati a pensare che le immagini parlino un linguaggio universale e possano essere comprese e interpretate da tutti a prescindere dalla propria appartenenza idiomatologica, il contributo di Francesca Fatta evidenzia come la traslazione di un testo scritto in immagine possa portare a risultati molto differenti a seconda del contesto. Le traduzioni editoriali delle illustrazioni di copertina dei volumi costituiscono un campo di indagine paradigmatico da questo punto di vista, in quanto condensare il testo in un'unica immagine equivale a tradurre un testo esteso e complesso in un'unica suggestione visiva capace di rappresentare l'opera e di interpretarla per un pubblico particolare, con una precisa caratterizzazione culturale e sociale.

La scelta o l'elaborazione di un'immagine di copertina è solo l'esempio più noto di traduzione di testi estesi e complessi in una illustrazione, che in questo caso costituisce una sorta di sinne-doché grafica in cui l'immagine diviene l'opera letteraria. Esistono tuttavia altre modalità di effettuare tale passaggio in cui l'immagine non si limita a visualizzare una suggestione capace di sostituirsi al tutto, ma si pone come obiettivo la rappresentazione il più possibile esaustiva del tutto divenendo una mappa narrativa dell'opera letteraria. Valeria Menchetelli in *Cartografie letterarie. Le illustrazioni da "parlanti figure" a narrazioni autonome* presenta e discute questa tipologia di illustrazione letteraria in cui l'immagine si emancipa dalla parola divenendo essa stessa racconto del tutto piuttosto che illustrazione di una parte. Sono quelle che l'autrice definisce 'letterature grafiche', ovvero visualizzazioni delle narrazioni e condensazioni sotto forma di mappe

dell'intero svolgimento del percorso narrativo, che rinunciano alla sequenzialità che tradizionalmente caratterizza le narrazioni grafiche, a partire da quelle dei testi e degli albi illustrati sino ad arrivare a quelle dei fumetti e dei *graphic novel*.

La sequenzialità della narrazione costituisce infatti la strategia che le opere illustrate hanno tradizionalmente preso in prestito dalle opere letterarie per dare vita a forme di traduzione che potremmo definire di tipo quasi 'letterale', in cui le immagini ripercorrono fedelmente la scansione del racconto dando forma a veri e propri romanzi per immagini, o libri disegnati, come quelli identificati con il genere *graphic novel*, a cui Massimiliano Lo Turco dedica il suo contributo. In *Graphic novel: analisi critica e imitazioni intermediali dalla carta alla pellicola* l'autore evidenzia come gli elementi grafici di fumetti e romanzi grafici non si limitano a illustrare la storia, ma essi stessi sono la storia, l'opera letteraria basata sull'immagine in cui la stratificazione di testi, pur chiarendo e facilitando la lettura delle vicende narrate, si fa puramente accessoria.

Eppure è proprio sulla stratificazione dei testi sulle immagini che si basa una parte importante della comunicazione visiva che arriva sino alle più attuali evoluzioni della realtà aumentata. Come spiega Edoardo Dotto nel suo articolo, *In sovrainpressione. I layers e la lettura delle immagini* l'uso di layer testuali che si sommano all'immagine costituisce una modalità illustrativa che ne orienta e guida la lettura. La sovrapposizione all'immagine di figure astratte, o di indicazioni e descrizioni di testo può ridurre l'ambiguità e la complessità nell'interpretazione della realtà. La parola sovrapposta alla figura può modificare il significato dell'illustrazione e guidare l'attenzione sulle cose rappresentate, influenzando fortemente sulla loro lettura.

Testi e immagini possono dunque rappresentare due entità che sviluppano tra loro relazioni di complementarità come nel caso dei testi illustrati, delle immagini descritte; di sineddoche come nel caso delle illustrazioni di copertina delle opere letterarie; ma le immagini possono anche ambire ad affrancarsi dalle narrazioni scritte, quasi a voler reggere da sole il peso di descrizioni estese e complesse come nel caso delle 'cartografie letterarie' o dei *graphic novel*. La stessa ambizione delle immagini a sostituirsi totalmente ai testi scritti può essere rintracciata nei segni e nei simboli, come i pittogrammi, a cui dedica il suo contributo Leonardo Paris che in *Le immagini pittogrammatiche*.

*Evoluzione di un concetto* riconosce come aspetto caratterizzante del pittogramma la sua autonomia da qualsiasi forma di comunicazione scritta e/o parlata, anche se, come riporta l'autore, paradossalmente sono stati proprio questi segni inizialmente figurativi a evolversi progressivamente verso forme via via sempre più astratte determinando la nascita e l'evoluzione delle diverse scritture alfabetiche.

Infine, per rammentare che non sempre nella competizione tra immagini e parole sono solo le prime a volersi autonomizzare totalmente, Paolo Belardi ricorda che anche le parole fanno a meno delle illustrazioni, perfino nella discussione di temi che sembrerebbero non poter prescindere da una componente esplicativa di tipo iconico. Nel fare questo, Paolo Belardi in *Il disegno assente. Quando l'architettura è illustrata senza illustrazioni* evidenzia come la rinuncia di Leon Battista Alberti all'uso di illustrazioni nel *De re aedificatoria*, uno scritto programmatico, costituisce quasi un virtuosismo. Ispirandosi a Mercurio che manifesta i propri poteri divini facendosi comprendere facilmente usando soltanto le parole, Leon Battista Alberti ricorda che nella comunicazione naturale e spontanea si fa normalmente uso di più canali di comunicazione e il rinunciare ad alcuni di essi risulta essere una forzatura, un'impresa non alla portata di tutti gli esseri umani.

## Scienze

Un esempio significativo della complementarità tra linguaggio verbale e linguaggio grafico è costituito dall'illustrazione scientifica, in cui le immagini non restituiscono solamente una visualizzazione di contenuti già descritti attraverso i testi ma divengono esse stesse prodotto della ricerca e al contempo strumento di indagine. Laura Carlevaris in *Descrivere il mare. Luigi Ferdinando Marsigli e l'immagine scientifica* presenta un caso di studio significativo di come le illustrazioni costituiscano un capitolo essenziale della comunicazione scientifica e della verifica del metodo di indagine applicato. Nell'esperienza dell'*Histoire physique de la mer* di Luigi Ferdinando Marsigli da lei descritta, l'integrazione tra arte e scienza, tra parole e immagini consente l'avanzamento della ricerca e l'affermazione del disegno come strumento conoscitivo. Se prima del Seicento i disegni a corredo dei trattati non erano spesso

neanche eseguiti dal vero ma riprendevano rappresentazioni presenti in lavori precedenti, a partire da questo secolo e grazie all'evoluzione delle tecnologie di indagine scientifica è possibile compiere un'osservazione più dettagliata e approfondita della realtà che stimola la rappresentazione dei fenomeni naturali in maniera precisa, coerente e realistica. L'immagine non si presenta come un'interruzione della lettura con finalità decorative ma si sposa con il testo divenendo elemento centrale del lavoro dello studioso che concepisce, controlla o realizza direttamente gli apparati iconografici delle opere scritte. L'approccio all'illustrazione deve essere in questo caso di tipo scientifico e non meramente artistico. Come evidenzia Laura Carlevaris, per Marsigli il disegno è uno strumento essenziale anche per la formazione dei giovani ricercatori che devono imparare a disegnare dal vero per ambire a comprendere la complessità e la profondità dei fenomeni naturali.

Una concezione del disegno, questa, ricorrente in tutta la storia dell'illustrazione scientifica e in tutti i suoi diversi possibili campi di applicazione, come quello botanico, da cui deriva un ricco repertorio di erbari grafici in cui all'illustrazione può essere oggi riconosciuto oltre che il ruolo di insostituibile strumento di indagine anche quello di riconosciuta espressione artistica. Come evidenzia Marta Magagnini in *Il verde come figura: iconografia botanica e collage tra arte, architettura e design*, lo studio della morfologia delle piante implica abilità mentali solitamente associate all'arte oltre che alla scienza. Arte e scienza si integrano nelle illustrazioni naturalistiche e botaniche che raggiungono il loro apice con la nascita delle Università e degli orti botanici ad esse collegati, all'interno dei quali si organizzavano vere e proprie scuole di pittura che vedevano scienziati e artisti collaborare con l'obiettivo comune di realizzare immagini utili al progresso della ricerca scientifica e della didattica. Marta Magagnini focalizza la sua attenzione sulla valenza artistica delle illustrazioni botaniche, sulle diverse possibili tecniche di rappresentazione e sulla sperimentazione di nuovi linguaggi nel corso della storia, fino ai nostri giorni.

La necessità di visualizzare in maniera efficace la conoscenza scientifica è sempre stata dunque un forte stimolo per l'evoluzione delle modalità e delle tecniche di rappresentazione grafica che poi si sono affermate e diffuse in altri ambiti. È quello che sostiene anche Cristina Cándito a proposito dei *moveable books* – ovvero testi con illustrazioni composte da elementi mobili, che comprendono diverse categorie formali, quali *volvelle*, *flap* e *pop-up* – che

affondano le proprie radici nell'illustrazione anatomica e architettonica e che ora sono presenti in maniera diffusa nell'editoria per ragazzi. Il suo articolo *Le macchine dell'architettura e del corpo umano e le loro illustrazioni tridimensionali* discute le potenzialità di queste strategie grafiche per illustrare combinazioni, simulazioni, stratificazioni, meccanismi, codici attraverso un *excursus* storico che affronta diversi campi di applicazione per focalizzarsi poi sull'ambito anatomico e architettonico. L'uso di questi elementi mobili all'interno delle pagine dei prodotti editoriali cartacei ha semplificato la comprensione dei contenuti al punto da trovare poi un fertile campo di applicazione proprio negli ambiti dell'intrattenimento e dell'editoria per ragazzi, finendo quasi per essere a questi relegato. Un esempio delle potenzialità divulgative di questi dispositivi meccanici paratestuali in ambito scientifico e in relazione a un pubblico appartenente alla fascia scolare viene presentato anche da Vincenzo Cirillo che propone una sperimentazione didattica sul tema dell'applicazione delle tecniche *pop-up* alla rappresentazione grafica degli insetti, finalizzata alla sensibilizzazione su tematiche etiche. Nell'articolo *Il libro pop-up fra illustrazione e animazione con il foglio di carta* l'autore spiega come lo sfogliare i libri *pop-up* stimoli un'interazione diversa dal semplice voltare le pagine, in cui il lettore viene attratto e coinvolto nello scoprire le 'sorprese' che l'illustratore ha ideato, vivendo un'esperienza fisica e multisensoriale, oltre che intellettuale. L'esperienza didattica presentata evidenzia come l'integrazione tra la ricerca in ambito grafico delle illustrazioni, quella in ambito ingegneristico dei meccanismi di animazione e quella in ambito scientifico e sociale dei contenuti culturali possa costituire un'occasione di crescita nel percorso formativo del *designer*.

## **Costruzione**

L'ampio repertorio di illustrazioni della pubblicistica scientifica esprime il fermento culturale dell'epoca che ha visto nascere l'*Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, par une société de gens de lettres* curata da Denis Diderot e Jean-Baptiste Le Rond D'Alembert, le cui immagini coniugano teoria e pratica, scienza e arte, ricerca e divulgazione. Indagando quest'epoca, Lia Maria Papa evidenzia come tra Settecento e Ottocento il contenuto delle illustrazioni tecniche e scientifiche dei

manuali e delle riviste specializzate integri, nei diversi campi di indagine e in particolare in quello delle costruzioni civili e dell'architettura, le finalità esplorative con quelle divulgative, gli aspetti tecnici e disciplinari con quelli figurativi ed evocativi. Insieme all'evoluzione scientifica e tecnologica che ha caratterizzato il Settecento e l'Ottocento, si è sviluppata infatti la necessità di trasmettere informazioni di tipo tecnico attraverso l'uso di convenzioni e simboli oggettivi e schematici capaci di discretizzare le forme grazie all'impiego di un linguaggio grafico rivolto agli addetti al campo delle costruzioni. È tale lessico grafico ad essere indagato dall'autrice nell'articolo *Teoria e prassi costruttiva nelle illustrazioni, tra Settecento e Ottocento*. Nel contributo viene messo in evidenza come l'uso della geometria descrittiva di Monge risponda alle concrete esigenze di specifici problemi che necessitano di essere teorizzati ed espressi con un linguaggio adatto a spiegare i principi costruttivi e le istruzioni esecutive di supporto alla pratica professionale, come nel caso della stereotomia, dove le illustrazioni delle *planches* si rivelano indispensabili per comprendere e visualizzare le minuziose descrizioni contenute nel testo. Nel contributo *Innovazione geometrica nell'opera di Amédée-François Frézier sul taglio delle pietre* Nicola Pisacane delinea l'appartenenza di questa trattatistica alla tradizione enciclopedista. Nelle sue opere, Frézier razionalizza la scienza del taglio della pietra, dimostrando il legame "irrinunciabile fra modello, disegno e realizzazione dell'opera, secondo una concezione oggi di grande attualità che fa di questa corrispondenza la struttura portante della moderna scienza della rappresentazione". Come evidenzia l'autore, l'impiego dei differenti metodi di rappresentazioni nelle illustrazioni delle *planches* sottolinea la necessità del trattato tanto di chiarire il problema spaziale alla base dell'idea architettonica prefigurata, quanto di specificare con chiarezza i principi geometrici e i processi di costruzione di un elemento lapideo e di tutte le parti che lo costituiscono. Nella divulgazione di nozioni tecniche le illustrazioni si rivelano dunque parte centrale e imprescindibile, nonché strumento coerente per la trascrizione di azioni e gesti alla base della produzione degli elementi costruttivi, a prescindere dal materiale utilizzato. Così come per la lavorazione dei blocchi lapidei, nella stessa sezione Maria D'Uonno e Alice Palmieri discutono l'uso delle illustrazioni per documentare e trasmettere la conoscenza relativa al costruire con i blocchi di terra. Richiamando le immagini delle tavole a corre-

do del testo *École d'architecture rurale* (1791) con cui François Cointeraux descrive gli attrezzi necessari per lavorare la terra e alcune delle operazioni manuali volte a smuovere, raccogliere, livellare e comprimere il terreno per la preparazione della miscela utile alla costruzione, nell'articolo *Illustrazione di gesti. Traduzione di processi*, le autrici dibattono sul ruolo delle illustrazioni come mezzo per entrare nelle dinamiche generative dei processi costruttivi, declinati nei passaggi e nelle fasi di lavorazione che li determinano. La rappresentazione grafica diventa così strumento di narrazione della tecnica attraverso la descrizione delle gestualità su cui si fonda il metodo costruttivo e a prescindere dal manufatto prodotto. Le autrici esemplificano questo concetto applicandolo a due campi apparentemente molto differenti, l'architettura e la sartoria, accomunati proprio dall'uso dell'illustrazione quale strumento di descrizione dei processi produttivi la cui trasmissione è stata tradizionalmente relegata all'apprendimento diretto in cantiere e in bottega. Il valore didattico e divulgativo dell'illustrazione di architettura è al centro anche del contributo di Martino Pavignano che nel contributo *L'Architettura in Comodo Sesto: Monumenti di Fabbriche Antiche Illustrati ad Uso dei "Giovani Ornatissimi"* (1796-1807) evidenzia il ruolo dei supporti visuali per lo studio delle più importanti architetture antiche all'interno di un approccio volto allo studio dell'architettura e basato tanto sulle attività di rilievo dei monumenti antichi quanto sulla copia di rilievi eseguiti da altri autori; attività che divengono al contempo sia base per una successiva rielaborazione di indirizzo progettuale che vero e proprio atto di moltiplicazione della memoria. Sempre nell'ambito delle illustrazioni dei trattati d'architettura si colloca infine il contributo di Francisco Martínez Mindeguía, *Entre las portadas de las Regole de Serlio y la Regola de Vignola*, che mette a confronto le illustrazioni dei frontespizi dei trattati sugli ordini classici di Sebastiano Serlio e di Giacomo Barozzi da Vignola.

## **Architetture**

Le rappresentazioni grafiche dell'architettura non devono essere viste esclusivamente come mere descrizioni di oggetti e delle loro modalità di costruzione ma possono essere osservate nel loro essere espressione di una ricerca artistica e figurativa.

Michele Valentino nell'articolo *Progetto di architettura e comunicazione grafica*, partendo dall'indagine delle prime sperimentazioni grafiche degli anni '60 analizza l'uso delle diverse tecniche di rappresentazione non solo come raffigurazione del progetto ma anche come concettualizzazione e visualizzazione delle teorie architettoniche, in cui le regole del disegno tradizionale si fondono e si contaminano con i linguaggi meno convenzionali attraverso l'uso del collage e della fotografia, fino all'utilizzo di tecniche più prossime alla grafica pubblicitaria e ai fumetti. Sono, queste, forme di ibridazione linguistica che Sara Conte e Valeria Marchetti approfondiscono nell'articolo *Architettura a fumetti e fumetti di architettura*, indagando nello specifico sia l'influenza che il linguaggio dei fumetti ha sul mondo dell'architettura, sia il ruolo dell'architettura all'interno delle narrazioni a fumetti e dei *graphic novels*. La loro ricerca si concentra sull'analisi dei fumetti che utilizzano l'architettura come sfondo parlante della narrazione e delle biografie a fumetti, ponendo l'attenzione sulle relative modalità di descrizione dell'architettura. Nel disegnare queste scenografie architettoniche gli illustratori attingono dal ricco repertorio della storia della fotografia, del cinema, dell'architettura, della pittura, in un flusso costante di relazioni e rimandi visivi. In *Déjà-vu. L'immaginario pittorico e architettonico rivisitato nel graphic novel*, Cristian Farinella e Lorena Greco analizzano questo specifico fenomeno nelle opere di due architetti-illustratori, Manuele Fior e Tsutomu Nihei, mettendo in evidenza i rispettivi richiami ai progetti più visionari dei maestri dell'architettura. I linguaggi grafici delle opere di Manuele Fior e di Tsutomu Nihei vengono poi ripresi e approfonditi negli articoli *La seconda vita delle architetture incomplete nei fumetti. Manuele Fior e Celestia* di Fabio Colonnese, e *L'oscuro mondo di Tsutomu Nihei, cyberpunk e architettura attraverso le tecniche grafiche e i caratteri stilistici del manga contemporaneo* di Alessandro Basso. Architettura e fumetto entrano nuovamente in relazione attraverso molteplici forme di ibridazione e contaminazione capaci di coinvolgere ulteriori linguaggi e repertori visivi, come quelli dell'infografica, nell'articolo di Michela De Domenico, *Le innovazioni visive nei graphic novel di Chris Ware, per un metalinguaggio narrativo dell'architettura*. Nel suo contributo l'autrice mette in evidenza come i codici e gli elementi propri dell'architettura, dell'infografica e del fumetto contribuiscono alla realizzazione di una sorta di fumetto architettonico infografico. Vignette, *balloons*, mappe, diagrammi,

assonometrie, sezioni e prospetti vengono qui mescolati, decostruiti e ricomposti in maniera inedita dando vita a una rappresentazione dell'architettura intuitiva e iconica, più aderente ai meccanismi cerebrali della visione.

## Città

Il tema dell'illustrazione come strumento di coinvolgimento del pubblico nel processo progettuale è anche al centro del contributo di Mara Balestrieri e Amedeo Ganciu che, in *L'illustrazione nel contesto delle discipline urbanistiche*, analizzano il disegno come interfaccia rispetto a differenti tipologie di pubblico non specialistico da coinvolgere nel processo di pianificazione del territorio e di progettazione della città. In questo articolo, le vedute di città prodotte da urbanisti e pianificatori, così come da architetti e artisti, diventano rappresentazioni della complessità urbana e allo stesso tempo ipotesi grafiche di possibili scenari futuri. Come evidenziano gli autori, il tema dell'illustrazione in urbanistica ha acquisito una nuova centralità con il ritorno del tema della rappresentazione dello spazio legata alla necessità di facilitare i processi partecipativi. Si ritiene infatti che l'illustrazione esprima in modo più sintetico e di rapida lettura contenuti e significati, permettendo pertanto anche a un pubblico non esperto la comprensione di fenomeni e processi articolati. Infatti, come evidenzia Francesca Ronco in *La rappresentazione della città. Tecniche visuali per la narrazione, l'analisi e la progettazione dello spazio urbano*, il disegno e la comunicazione visiva costituiscono un importante canale di espressione e sensibilizzazione, particolarmente adatto al coinvolgimento di bambini e giovani interessati da processi partecipativi e didattici. L'illustrazione come strumento di sensibilizzazione è anche il tema dell'articolo proposto da Alekos Diacodimitri che nel suo *Fumetto e graphic journalism per raccontare la città. L'esperienza di Quartieri* racconta il processo creativo alla base della realizzazione di un volume di inchiesta e di denuncia sociale che attraverso il linguaggio del *graphic journalism* descrive le problematiche delle periferie delle città.

Sebbene differente negli obiettivi e nella collocazione temporale, anche il contributo di Ursula Zich approfondisce l'immagine della città in relazione alla sensibilizzazione su temi sociali. Il suo articolo *Le illustrazioni di copertina de Le Cento Città d'Italia*

come iconemi del costruendo 'Sistema Paese' mostra e discute l'apparato illustrativo de *Le Cento Città d'Italia* in relazione all'invenzione e alla promozione del 'prodotto Italia' rivolto alle nuove masse dell'allora nascente sistema paese, che dovevano essere educate a un concetto di territorio nazionale unitario attraverso la diffusione di efficaci iconemi territoriali. Le immagini contribuiscono in questo processo alla costruzione e all'espansione degli immaginari, contribuendo alla crescita di nuove consapevolezze e spianando il terreno alla costruzione del nuovo. Come puntualizza Pasquale Tunzi in *Le illustrazioni di città nei primi testi letterari dell'800 in Italia*, l'illustrazione urbana diventa già nell'Ottocento simbolo dei cambiamenti. La sua presenza nei romanzi contribuisce a far crescere la consapevolezza di una società nuova, divenendo così espressione di progresso ed emblema della competizione sociale e commerciale.

### **Patrimonio culturale**

Nell'assolvere a una funzione divulgativa e di trasmissione della conoscenza, l'illustrazione si configura come il risultato del processo scientifico critico. Come spiega Francesca Savini in *Comunicare l'archeologia con le immagini: dal disegno ricostruttivo alla realtà virtuale*, le illustrazioni in ambito archeologico non si limitano a far vedere qualcosa che non è più in essere o è di difficile comprensione, ma traducono le ipotesi ricostruttive in un linguaggio universale dal forte potere comunicativo ed evocativo, garantendo la trasmissione di contenuti complessi e favorendo una maggiore comprensione. Anche le storie illustrate, i fumetti e i *graphic novel*, insieme alle illustrazioni diffuse attraverso i social media, all'interno della comunicazione del patrimonio culturale si rivelano efficaci canali di *edutainment* capaci di raggiungere un target di utenti composto anche da bambini e adolescenti. Le immagini elaborate con rigore scientifico rendono disponibili ricostruzioni di paesaggi, edifici antichi, ambienti antropici, architetture monumentali, attività produttive che facilitano la comprensione dell'attività archeologica, dei risultati della ricerca e del patrimonio culturale. L'approccio scientifico all'illustrazione nei processi di traduzione grafica e trasmissione della conoscenza al pubblico è discussa anche da Andrea Pirinu, Giancarlo Sanna e Marco Utzeri in *Rappresentare*

*l'architettura militare tra "antichi" linguaggi e nuove frontiere. Le mura di Cagliari in Età Moderna.* In questo articolo gli autori approfondiscono il passaggio dai linguaggi tecnici e specialistici a quelli divulgativi nella rappresentazione della piazzaforte cagliaritana, dove tecniche di disegno manuale e di modellazione digitale si integrano per favorire la comunicazione dei risultati dell'indagine scientifica.

La crescente domanda di prodotti di divulgazione scientifica di qualità ha fatto emergere nuovi approcci transdisciplinari alla rappresentazione della conoscenza come quello del *visual journalism* – inteso come attività di informazione realizzata attraverso la combinazione di testo e immagini, in cui si privilegia l'immagine rispetto al testo così che l'utente percepisca immediatamente il contenuto in maniera semplice e coinvolgente – che Marta Pileri presenta e applica nella ricerca presentata nel contributo *La comunicazione delle macchine a spalla della Sardegna. Dal rilievo al visual journalism*. Nel caso di studio presentato dall'autrice viene proposta una metodologia di rappresentazione del patrimonio culturale intangibile a partire dal rilievo e dalla rappresentazione degli aspetti più concreti e tangibili, che costituiscono un'opportunità di accesso alle fonti più difficili da raccogliere e interpretare, come quelle orali, rese disponibili dalle persone e dai gruppi che, attraverso la custodia degli oggetti del patrimonio, garantiscono la sopravvivenza dei riti e delle tradizioni.

## **Narrazione**

L'illustrazione, come visto nella sezione precedente, può essere il risultato di un processo di indagine scientifica, ma può anche divenire essa stessa fonte per l'indagine scientifica, vero e proprio patrimonio documentale capace di contribuire in maniera rilevante alla conoscenza di luoghi, fatti e tempi a noi lontani. Come scrive Veronica Riavis in *Illustrazione e cronaca nel Seicento: il caso goriziano*, la ricca produzione grafica di persone e luoghi menzionati in documenti storici costituisce un vero e proprio documento iconografico a testimonianza dei caratteri della vita sociale ed economica del passato. Gli stessi documenti storici possono poi assurgere a fonte di ispirazione per esperienze di reinterpretazione dell'illustrazione come documentazione dei

paesaggi della contemporaneità, come dimostra l'esperienza di Claudio Patanè esposta in *La luce sotto la superficie. Illustrazioni terracquee per una narrazione del paesaggio*. La sua ricerca propone di tradurre, a partire dal Codice Romano Carratelli redatto da un anonimo ingegnere militare di fine Cinquecento, e dalle sue illustrazioni, quello che l'autore definisce un paesaggio terracqueo della Calabria, arrivando a reinventare possibili e inediti scenari di rigenerazione della visione, della lettura, della narrazione illustrata del paesaggio.

### **Grafica editoriale**

Il tema del rapporto tra narrazione scritta e immagini è al centro della produzione editoriale e trova una significativa esemplificazione nelle copertine che stimolano l'invenzione di forme sempre nuove e diverse di interazione tra immagine e testi. Questo tema, già affrontato in apertura del volume, ritorna nel contributo di Maurizio Marco Bocconcino, che nel suo articolo *Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni* – partendo dalla copiosa produzione di Ferenc Pintér (1931-2008) – mostra una parte del vasto repertorio del grafico che presso la Mondadori ha per trent'anni disegnato le copertine e le tavole di illustrazione di numerose collane che hanno segnato la storia della grafica editoriale non solo italiana. Le copertine del *grafikus* Pintér, come scrive Bocconcino, sono anticipazioni del testo, pregustazione, immagine da conservare. Il termine ungherese *grafikus* assume infatti “un'estensione semantica e qualitativa molto più ricca che non il termine italiano ‘grafico’. Esso allude alla capacità di creare un linguaggio, una grafia, una geometria della copertina di cui l'illustrazione è solo un elemento”. Anche nel contributo di Caterina Palestini, *Il linguaggio grafico dell'Illustrazione Abruzzese, rivista di cultura e immagini*, le copertine esplorano i meandri dell'arte e dell'immaginario. Nel suo articolo l'autrice indaga il ruolo concettuale svolto dall'illustrazione nell'ambito del cenacolo dannunziano, tra la fine dell'Ottocento e il primo ventennio del Novecento, e discute le illustrazioni delle riviste *L'Illustrazione Abruzzese* e *La Grande illustrazione* evidenziando come questo genere abbia espresso i cambiamenti dei fenomeni culturali collettivi. Manifestazioni culturali, sociali e politiche

possono essere lette e interpretate alla luce della produzione grafica di cui si sono nutrite, come dimostra Salvatore Santuccio nel suo contributo *La gioventù dell'ONB, tra grafica e manualistica*, dove descrive come l'Opera Nazionale Balilla sia stata alimentata dal ricco repertorio di immagini e illustrazioni prodotte da un gran numero di grafici e di creativi. Sotto l'ala dell'ONB si svilupperà una produzione di opuscoli, *pamphlet* e testi propagandistici, oltre a veri e propri periodici di intrattenimento che contribuiranno in maniera rilevante alla crescita di adesioni. Grafici e illustratori assumeranno un ruolo fondamentale nel costruire un sistema identitario che riuscirà ad avvicinare le giovani generazioni attraverso l'uso di linguaggi grafici e prodotti editoriali propagandistici che finiranno poi per assumere caratteri retorici e militaristi.

### **Grafica pubblicitaria**

Il rapporto tra illustrazione e costruzione di sistemi identitari si esprimerà in maniera ancora più forte nell'ambito della comunicazione e della promozione dei beni di consumo, all'interno della cartellonistica che si sviluppa intorno alla metà dell'Ottocento e che permane sino ai nostri giorni come una delle manifestazioni più significative di applicazione dei linguaggi grafici dell'illustrazione. Marcello Scalzo nel suo articolo *Riflessioni sulla grafica pubblicitaria francese nella prima metà del XX secolo* analizza un capitolo particolare di questa storia, quello della cartellonistica francese del dopoguerra. Finite le privazioni e le restrizioni dovute alla guerra, la Francia vive un grande periodo di crescita, economica e sociale; con la ripresa della produzione industriale e la crescita dei consumi, si assiste alla nascita di nuove aziende e nuovi marchi che necessitano di radicarsi nell'immaginario collettivo dei nuovi consumatori. Le aziende commissionano ai grafici e ai pubblicitari manifesti in grado di costruire forti relazioni emotive con i consumatori. Se il manifesto era chiamato ad agire sulle grandi masse negli spazi pubblici delle città, altri prodotti e altri formati miravano a raggiungere i consumatori secondo canali più privati, fortemente individualizzati e personalizzati. È questo il caso della cartolina, che Alessandra Meschini discute nel suo contributo *La réclame viaggia per posta: illustrazioni pubblicitarie in cartolina dalla fine*

*dell'Ottocento alla metà del Novecento.* Concentrando l'attenzione sul periodo storico che va da fine Ottocento agli anni Cinquanta del Novecento, il suo contributo circoscrive il campo di interesse alle cartoline pubblicitarie di prodotti ed eventi italiani, cercando di indagare ed evidenziare, attraverso un approccio storico-tecnico e comparativo frequenze, analogie, differenze, articolazioni, stilemi adottati. Le innumerevoli illustrazioni di *réclame* analizzate in questo articolo mostrano come l'illustrazione veicoli valori, simboli, modelli e stili di vita, documentando i mutamenti dei costumi sociali. Altro importante veicolo e testimonianza dei mutamenti della società è invece l'illustrazione nell'ambito della moda. Su questo tema si focalizza l'articolo di Manuela Piscitelli che esamina *L'illustrazione di moda tra arte e pubblicità*, proponendo una lettura critica del ruolo dell'illustrazione di moda e dell'evoluzione delle sue caratteristiche, ripercorrendo le trasformazioni che storicamente hanno portato dalla ritrattistica di corte, che può essere considerata una prima forma di illustrazione di moda con un intento prevalentemente informativo e artistico, a un ruolo sempre più indirizzato all'intento pubblicitario. Come evidenzia l'autrice, il periodo tra fine Ottocento e inizio Novecento segna una profonda trasformazione e modernizzazione dell'illustrazione di moda, dovuta alla collaborazione degli artisti con il mondo dell'editoria e della grafica pubblicitaria. Nasce un nuovo rapporto tra arte, moda e pubblicità da cui deriva il nuovo ruolo dell'illustrazione di moda che mira a sedurre un pubblico sempre più ampio per indurre all'acquisto. Il ruolo della grafica diventa quello di costruire una narrazione visiva fatta di immagini in grado di coinvolgere l'osservatore e proiettarlo all'interno di un'atmosfera attraente e desiderabile. L'illustrazione di moda disegnerà la nuova figura femminile, quella di una donna moderna, che cerca di svincolarsi dagli stereotipi dell'immagine tradizionale a lei riservata, anch'essa strategicamente costruita attraverso altri usi dei linguaggi grafici dell'illustrazione. Santi Centineo contribuisce all'indagine su questo tema proponendo invece un articolo che analizza il rapporto tra campagne di comunicazione e imposizione dello stereotipo femminile novecentesco, limitato a ruoli di servizio, e relegato a dominare i soli spazi domestici delle cucine. In *Cucine senza ricette: modelli, generi e illustrazioni dalla Depressione all'American Way*, Santi Centineo ripercorre la complessa storia dell'ambiente della cucina rintracciando

alcuni elementi comunicativi e narrativi tipici della cultura americana che parla di felicità e di realizzazione femminile all'interno degli spazi domestici attraverso le immagini delle campagne pubblicitarie che imporranno i modelli femminili e familiari di riferimento per diverse generazioni.

## **Produzione culturale**

L'illustrazione, dunque, impone modelli e suggerisce potenziali orizzonti divenendo raffigurazione del possibile e dell'immaginario e materializzazione delle immagini mentali che stanno alla base dello sviluppo dei processi progettuali. Tuttavia, spesso le illustrazioni sono non solo la visualizzazione delle idee progettuali ma, soprattutto quando il soggetto progettato è pura invenzione, diventano esse stesse l'unico prodotto del processo creativo. È questo il caso de *Le Invenzioni di Steven M. Johnson*. Un'intervista di Federico Rebecchini, che presenta incredibili invenzioni disegnate di oggetti, veicoli e capi d'abbigliamento modellati sulle esigenze (e non-esigenze) dell'uomo moderno. In altri casi l'illustrazione è invece non il fine ma il mezzo con cui visualizzare mondi immaginari che faranno poi da sfondo ad altre forme di progettualità, come videogame, film, serie TV e altre forme di narrazione che alimentano l'industria dell'intrattenimento. Barbara Ansaldi, nel suo articolo *World-building e concept art: inventare e rappresentare mondi immaginari* apre una finestra sul mondo della *concept art* come forma di comunicazione visiva finalizzata a visualizzare in maniera evocativa e suggestiva idee di ambientazioni, personaggi, creature, veicoli, costumi, che costituiscono 'l'architettura visuale' dei progetti di artefatti visivi finalizzati all'intrattenimento. Una forma d'arte, questa, alla base dell'invenzione e della restituzione di luoghi e personaggi anche in ambito cinematografico, dove il linguaggio grafico dell'illustrazione può non solo essere il linguaggio dell'ideazione ma anche quello dell'espressione della narrazione. Nel loro articolo, Martina Attenni, Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito, Cecilia Mazzoli e Caterina Morganti presentano a questo proposito una particolare declinazione del cinema di animazione, quella fondata su disegni bidimensionali, ottenuti attraverso diversi modelli di rappresentazione. Gli autori, nel contributo *Il linguaggio dell'illustrazione nel cinema d'animazione:*

*una rappresentazione della rappresentazione*, focalizzano la loro attenzione sulle relazioni dell'illustrazione con la dimensione temporale e su come a partire da immagini fisse si ottenga il movimento delle stesse per mezzo delle tecniche di animazione. Lo *storyboard* del disegno animato è composto dai fotogrammi che descrivono momenti salienti della narrazione analogamente a quanto avviene per le vignette del fumetto, in cui è invece la sequenzialità delle immagini a scandire il ritmo del tempo della narrazione. Alla tecnica narrativa e grafica del fumetto è dedicato l'articolo di Francesco Maggio, *I paesaggi di Roberto Raviola*, che indaga l'opera di Roberto Raviola, conosciuto con lo pseudonimo di Magnus e autore delle immagini di Alan Ford. Nel suo modo di immaginare lo spazio appaiono evidenti i richiami agli studi di scenografia condotti in Accademia in cui bozzettistica, disegno, pittura, architettura, studio della prospettiva, letteratura e narrativa confluiscono nella realizzazione di una messa in scena di tipo teatrale.

L'uso delle illustrazioni per rappresentare le spazialità scenografiche è anche al centro dell'opera di Enrico Prampolini esplorata da Thea Pedone nell'articolo *Enrico Prampolini illustratore*. Prampolini concepisce le sue opere per la promozione della sua attività di scenografo ma anche come sperimentazioni scenografiche. L'uso dei linguaggi grafici nell'ambito dello spettacolo e della produzione culturale è anche il tema del contributo di Starlight Vattano che in *La danza nelle arti figurative tra Ottocento e Avanguardia* presenta una riflessione sulle illustrazioni della danza, dei suoi soggetti e degli abiti di scena. L'autrice esplora gli archivi che conservano schizzi di studio, bozzetti di scena e progetti scenografici alla ricerca di immagini che ritraggono il corpo che danza alla ricerca di codici, simboli, schemi e percezioni in grado di restituire la varietà e la ricchezza dei linguaggi grafici utilizzati in questo ambito.

## **Infanzia**

L'ambito in cui l'illustrazione tradizionalmente gioca un ruolo da protagonista è sempre stato quello dell'apprendimento, soprattutto in relazione ai pubblici più giovani. Giulia Bertola nel suo articolo *L'illustrazione per l'infanzia: dal disegno manuale al disegno digitale, dalla modellazione 3D alla prototipazione*, a

partire da alcune considerazioni sull'apprendimento in età evolutiva, presenta un'esperienza personale di sperimentazione nel campo dell'illustrazione per l'infanzia in cui le diverse tecniche si integrano mettendo a sistema l'intera filiera della rappresentazione, a partire dal disegno manuale, attraversando quello digitale per poi giungere alla prototipazione di modelli in scala realizzati mediante la macchina a taglio laser e la fresa a controllo numerico. Vengono così realizzati immagini e oggetti con i quali il bambino può interagire in maniera attiva e stimolare le proprie capacità di immaginare e di pensare, che sono alla base del suo sviluppo cognitivo ed emotivo.

La proposta di stimoli visivi e stilemi differenti, oltre che allargare gli orizzonti dell'immaginazione del bambino, contribuisce a rafforzare la sua alfabetizzazione visiva. Anche uno degli iconemi più ricorrenti nell'esperienza del bambino, come la casa, può essere rappresentato in forme differenti contrastando gli stereotipi grafico-visivi che tendono a radicarsi nella mente del bambino a causa di una povertà di esperienze visive. Alessandro Luigini in *Case straordinarie tra architettura e invenzione. Dodici albi illustrati (o poco più) per l'infanzia* esamina la rappresentazione della casa in dodici pubblicazioni d'autore, sei delle quali presentano case d'invenzione mentre le restanti sei contengono case permutate dalla storia dell'architettura moderna e contemporanea. Oltre che importanti riferimenti grafici ed estetici, le illustrazioni di questi libri possono essere viste anche come un valido supporto per attività educative volte a comunicare i contenuti disciplinari dell'architettura e condividere i contenuti pedagogici che l'architettura, e in particolare l'architettura della casa, possono simbolizzare. L'illustrazione di architettura negli albi illustrati per l'infanzia è anche la protagonista del saggio di Camilla Casonato che in *Dedans et dehors. L'uso della sezione nei libri e nei fumetti di Annette Tison e Talus Taylor* analizza i richiami ai tradizionali metodi di rappresentazione dell'architettura nei libri di Annette Tison e Talus Taylor. Le proiezioni con il metodo di Monge, pur essendo quelle che maggiormente si distaccano dall'esperienza visiva e richiedono competenze di lettura grafica e capacità di astrazione, diventano la base di formidabili visualizzazioni capaci di coinvolgere i giovani lettori e di trasmettere anche contenuti tecnici e specialistici in forma ludica e narrativa. A partire dall'analisi di un campione di oltre novanta volumi pubblicati in Italia, Francia e

Stati Uniti tra i primi anni Settanta e la metà degli anni Ottanta, Camilla Casonato analizza i diversi usi che gli autori fanno della sezione, che consente ai giovani lettori di ‘entrare’ nelle case o di trasmettere contenuti tecnico-disciplinari attinenti all’architettura, all’ingegneria, alla meccanica e alle scienze naturali.

## Ricerca e didattica

Oltre che a trasmettere contenuti specialistici, l’illustrazione viene chiamata a comunicare anche contenuti di altra natura, come quelli ideologici e culturali che sono al centro della ricerca condotta da Pia Davico in un *atelier* didattico, presentata nell’articolo *Rappresentare le innovazioni culturali di Adriano Olivetti. La grafica per la conoscenza e il progetto*. L’articolo presenta un percorso esplorativo che compone documenti, citazioni, suggestioni iconiche e approfondimenti scritti, che prende forma in differenti trame narrative, in cui l’illustrazione assume un ruolo centrale come guida di percorsi espressivi e culturali finalizzati a sensibilizzare le capacità critiche e non solo estetiche e compositive degli studenti e far loro comprendere l’esperienza di Adriano Olivetti. La rappresentazione diventa uno strumento per trasmettere conoscenza all’interno di esperienze trasversali tra didattica e ricerca anche nel caso dello studio proposto da Stefano Botta e Daniele Calisi che in *Razionalismo e comunicazione digitale: la rappresentazione dei progetti incompiuti di Terragni a Roma* presentano un *excursus* tra le opere incompiute di Terragni che, a partire dall’analisi e dall’interpretazione dei documenti grafici pervenuti, passando per la riproduzione digitale dei progetti quanto più possibile fedele alle fonti, arriva a sperimentare i linguaggi grafici più adatti a valorizzare queste architetture. L’illustrazione può infatti essere basata su linguaggi grafici differenti che possono utilizzare e combinare gli elementi grafici in vari modi, come evidenzia Alessandro Martinelli nel suo contributo che indaga i diversi effetti percettivi delle illustrazioni al variare di due caratteristiche principali: la quantità di colore e la quantità di dettagli nel tratto. Il suo *Studio del rapporto percettivo tra colore e dettaglio del tratto*, partendo dalla misurazione delle percezioni di un pubblico campione, verifica l’ipotesi secondo cui percependo diverse quantità di colore l’osservatore ha l’illusione di una maggiore o minore complessità del *lineart*, e/o viceversa.

Su un'altra linea si muove invece la sperimentazione di Nataliia Skliarenko che indaga invece non la percezione ma la produzione dell'immagine e il pensiero alla base dei processi creativi. In *Illustration in Collage Technology. Collage-Metaphor as an Instrument for Forming of Creative Thinking*, l'autrice utilizza la tecnica del collage-metafora come tecnica di creazione di un'immagine, come metodo di progettazione di illustrazioni e come modello di formazione del pensiero progettuale creativo.

Il collage consente anche ai non esperti la creazione di figure a partire dalla selezione di immagini visive scelte in funzione di particolari associazioni mentali, concettuali e visive che porteranno le singole parti dall'essere rappresentazioni di oggetti specifici al divenire immagini associative originali e inedite.

