

Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni

Original

Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni / Bocconcino, MAURIZIO MARCO - In: Linguaggi Grafici - Illustrazione / Enrico Cicalò, Ilaria Trizio. - ELETTRONICO. - Alghero (IT) : Publica, 2020. - ISBN 9788899586157. - pp. 808-837

Availability:

This version is available at: 11583/2873032 since: 2021-03-03T20:17:05Z

Publisher:

Publica

Published

DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

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

P V B L I C A

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

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



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 Cándito

**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 Cicalò¹, Ilaria Trizio²

¹ Università degli Studi di Sassari
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
enrico.cicalo@uniss.it

² Consiglio Nazionale delle Ricerche
Istituto per le Tecnologie della Costruzione
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 Cicalò¹, Ilaria Trizio²

¹ Università degli Studi di Sassari
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
enrico.cicalo@uniss.it

² Consiglio Nazionale delle Ricerche
Istituto per le Tecnologie della Costruzione
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 viva 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 idiomantica, 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 sinneddoche 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 sovraimpressione. 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 sinédocoche 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 sanno fare 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 incompiute 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.

GRAFICA EDITORIALE

**Tutti i Pintèr di Pintèr: narrazione grafica
tra schizzi, copertine, manifesti, illustrazioni**

**All the Pintèr of Pintèr: Graphic Narrative
among Sketches, Covers, Posters, Illustrations**

Maurizio Marco Bocconcino

Politecnico di Torino

Dipartimento di Ingegneria Strutturale, Edile e Geotecnica

maurizio.bocconcino@polito.it



Ferenc Pintér
grafikus
illustrazione editoriale
tecniche grafiche
disegnare libri

Ferenc Pintér
grafikus
editorial illustration
graphic techniques
drawing books

L'attività più conosciuta di Ferenc Pintér (1931-2008), formatosi nella scuola d'arte di Budapest, è quella della grafica per l'editoria. Per più di trent'anni, infatti, a partire dal 1961, ha lavorato come impiegato nell'ufficio grafico della casa editrice Mondadori, realizzando centinaia di copertine di importanti collane e numerose tavole di illustrazione nelle quali ha dato prova di una capacità di sintesi fuori dell'ordinario con risultati estetici molto raffinati e innovativi. Meno conosciuta, ma altrettanto importante, è la sua attività volta alla progettazione di manifesti di carattere sociale, politico e culturale. Una produzione ampia che si è sviluppata con continuità accanto a quella delle copertine e delle illustrazioni dei libri. Per disegnare, Pintér ha impiegato svariate tecniche tra le quali quelle legate ai colori a tempera e, a partire dagli anni Settanta, ai pennarelli, su una carta molto resistente impressa a tela o su cartoncino liscio *Schoeller*.

A partire dalla copiosa produzione, il contributo vuol mostrare una parte del vasto repertorio del *grafikus* Pintér, attraverso differenti filtri interpretativi: le tecniche, la composizione, i contenuti sono esaminati per consentire letture comparative e quadri sinottici. Un prontuario, un vocabolario grafico di ciò che l'espressività di Ferenc Pintér ha segnato nella memoria di coloro che si soffermano sulla copertina come anticipazione del testo, pregustazione, immagine da conservare.

The best-known activity of Ferenc Pintér (1931-2008), who trained at the Budapest School of Art, is graphic design for publishers. For more than thirty years, in fact, starting in 1961, he worked as an employee in the graphics department of the Mondadori publishing house, producing hundreds of covers for important series and numerous illustrations in which he demonstrated an extraordinary ability to synthesise with highly refined and innovative aesthetic results. Less well known, but equally important, is his activity aimed at designing posters of a social, political and cultural nature. A wide-ranging production that developed continuously alongside that of book covers and illustrations. Pintér used a variety of drawing techniques, including tempera colours and, from the 1970s, felt-tip pens, on highly resistant paper printed on canvas or smooth *Schoeller* cardboard.

Starting from this copious production, the contribution aims to show part of the vast repertoire of Pintér's *grafikus*, through different interpretative filters: techniques, composition, contents are examined to allow comparative readings and synoptic pictures. A handbook, a graphic vocabulary of what Ferenc Pintér's expressiveness has marked in the memory of those who dwell on the cover as an anticipation of the text, a foretaste, an image to be preserved.

Un po' di sentimento, ma smetto subito

Mi son ritrovato in casa uno dei più grandi illustratori del secolo scorso, il più grande disegnatore di copertine di libri. No, non lui in carne e ossa, sebbene ancora vivente all'epoca e ora non più. Sui fogli, a spiegarmi il Disegno, un libro regalato da mio padre quando avevo undici anni e che sceglieammo insieme. No, no, non su internet, sebbene già allora cominciasse ad affacciarsi ancora timido nelle vite di alcuni. In una libreria, ce n'è ancora qualcuna da qualche parte per fortuna, e resiste, nonostante. Perché l'illustrazione stava solo sulla carta e oggi vive retroilluminata sui nostri schermi, e di questo non ci si deve dolere troppo, aggiunge senza togliere. Anche da uno schermo partiranno alcune delle osservazioni di tipo grafico che verranno proposte. In occasione del convegno IMG2019 scrissi presuntuoso i ricordi personali nella sceneggiatura di un cortometraggio davvero corto, con tre immagini sole, istanti fissati in un arco di tempo di oltre trent'anni (fig. 2). Li ripropongo qui, da lì riparto per dire il sentimento che abbiamo tutti quando incontriamo e riconosciamo il bel disegno, e la calma improvvisa, però vivace e fanciullesca, che mi sorprende quando per caso sollevo un libro e riconosco le illustrazioni di Ferenc Pintér, di gran lunga oltre mille lavori. Un viaggio a ritroso negli anni della fanciullezza e della adolescenza, dei pavimenti e degli scaffali delle biblioteche civiche consumati a passare e ripassare, osservare e aprire, leggere e rileggere su panchine e poi camminando, libri economici tascabili e letterature mie, ma di tutti noi, la passione rimasta per il libro usato che dalle bancarelle ogni volta mi ricorda quegli scaffali, quella scoperta ripetuta che non ha mai deluso. Mai partendo da Pintér avrei pensato di ritrovare così tanto, di poter tracciare dei contorni a ciò che allora potevo solo confusamente annusare. Penso: "Se passa anche solo un grammo di questa marmellata di sentimenti che mi impiastra, forse rimane scritto qualcosa di utile". Sicuramente per me. Mi auguro per tutti noi.

Scena 1 – 1984, int. domestico, giorno. Un bambino, circa undici anni, tra le mani una guida al disegno di un autore che per lui ha un nome strano; con una matita cerca di copiarne su un foglio le illustrazioni. Stacco.

Scena 2 – Qualche anno dopo, int. biblioteca, giorno. Un ragazzo, lo stesso bambino, cresciuto, tra lunghe file di libri osserva

Fig. 1
Disegno dell'autore, ispirato da una copertina di Ferenc Pintér, grafite e tempera su colla acrilica stesa su cartone e incisa con taglierino da grafico, dimensioni originale mm 100x150, 1994.

volumi correnti, sciupati, vissuti. In alcuni libri, davanti al volume, sulla copertina, riconosce i disegni; sul retro, lo stesso nome strano in una scritta “Copertina di Ferenc Pinter”, senza accento sulla “e”, ahì. Stacco.

Scena 3 – Oggi, 2019, int. studio domestico, giorno. Su un tavolo alcuni libri della collana “Le inchieste del commissario Maigret”, altri della collana “Oscar Mondadori”, i libri dell’amico di Pintér, Santo Alligo, delle foto dei disegni. Le mani di un uomo li dispongono, quasi affiancati, disordinati. L’uomo sale su una sedia, ha una macchina fotografica digitale. Staziona. Inquadra. Scatta. Dissolvenza.

Qualcuno pensa che si torni sempre dove si è stati felici; in questo caso forse sarebbe più appropriato dire che l’assassino torna sempre sul luogo del delitto. In un certo momento della sua vita lavorativa Pintér incontra la scrittura, colpisce nel segno e lascia il segno.

Fig. 2
Raccolte dell’autore,
Scena 1, Scena 2 e
Scena 3 (fonte: foto
dell’autore).



Copertina di Ferenc Pinter

Lire 350



Note introduttive

L'attività più conosciuta di Franco Pintér (1931-2008), formatosi nella scuola d'arte di Budapest e divenuto Ferenc nella sua firma per via degli amici ungheresi, è quella della grafica per l'editoria. Per più di trent'anni, a partire dal 1961, ha lavorato come impiegato della casa editrice Mondadori componendo più di mille copertine. Sue quelle dei libri del commissario Maigret di Simenon, delle collane *Omnibus* e *Omnibus Gialli*, delle opere di alcuni autori italiani e stranieri negli *Oscar*.

Sono tanti i grafici e gli illustratori di genio che hanno vestito delle loro invenzioni la storia dell'editoria italiana; la grafica editoriale di Pintér comincia a essere riscoperta negli ultimi anni attraverso la pubblicazione di varie monografie e cataloghi, i suoi manifesti sono senza clamore ospitati nelle più importanti collezioni pubbliche internazionali.

Ai volumi di Santo Alligo, messinese cresciuto a Torino, artista, uno dei massimi esperti italiani di libri illustrati, che ha legato molti dei suoi lavori critici all'editore Little Nemo, si devono molti degli approfondimenti qui condotti, a partire dalla sollecitazione del titolo, tributo alla trilogia monografica pintériana di Alligo. Tra il 2008 e il 2011 pubblica, infatti, tre volumi dedicati all'amico Ferenc: *Tutti i Maigret di Pintér*, *Tutti gli Omnibus di Pintér*, *Tutti gli Oscar di Pintér*. Tra i maggiori estimatori e studiosi di Ferenc Pintér, Santo Alligo ha raccolto molta parte della produzione dell'illustratore e molti materiali inediti [1]. In questi testi sono presenti contributi delle persone più vicine a Pintér, tra le tante la moglie Paola Roncato e uno dei figli, Antonio Pintér, che ne danno un ritratto molto umano e quotidiano, in tinta con ciò che lo stesso *grafikus* diceva di sé quando si presentava quasi come un semplice impiegato di una grande casa editrice. È questo che affascina, l'arte col colletto bianco, che per doversi ripetere ogni giorno diventa mestiere artigiano. E viene in mente come lo stesso scrittore a cui Pintér ha legato parte della sua fama, Georges Simenon, e al quale ne ha anche restituita, in fondo facesse lo stesso con la scrittura. Pintér ha disegnato circa centosessanta copertine per Maigret (comprese le inedite), lui afferma "con immutato interesse, anzi piacere". Rimangono per lui il soggetto stimolante di sempre, in grado a volte di parlare un linguaggio grafico "scarno e denso" come la prosa di Simenon, di creare la medesima atmosfera avvolgente dei racconti attraverso i particolari (Pintér, citato in Alligo, 2008).

Fig. 3

Ferenc Pintér, in alto, da sinistra, manifesti per Darmol (calmante) per Belloid (antidolorifico) e per utensili in alluminio, pubblicati su *Gebräusgraphic* 1956 (fonte: <http://www.ferencpinter.it/>); al centro rifacimenti in tempera su cartone 2007 (dimensione mm 705x500 e 510x365, in Mascheroni & Peduzzi, 2009, pp. 52, 54, 55); in basso pannelli per padiglione Radiomarelli alla Fiera di Milano del 1957 (fonte: <http://www.ferencpinter.it/>).

Fig. 4

Campagne pubblicitarie (realizzate e studi), 1960-1962, e Manifesto per il Festival Universitario del Teatro, 1965 (fonte: <http://www.ferencpinter.it/>).



Pintér...

Le scuole artistiche di Budapest preparavano tecnicamente gli alunni in modo tradizionale ma rigoroso. La prima esposizione del manifesto ungherese del dopoguerra nel 1948 è una rivelazione per Pintér, in questa egli coglie i punti di riferimento fondamentali; seguiranno anni di socialismo reale che reprimono e livellano anche l'arte grafica, "c'è da immaginarsi cosa significasse per i grafici che sapevano coniugare rigore stilistico, stilizzazione e senso decorativo con la grande sapienza del disegno, sforzarsi di imitare l'oleografia sovietica", dirà molti anni dopo Pintér (Alligo, 2005, p. 207). Presenterà sei manifesti alla mostra del poster ungherese del 1956, esposti in seguito anche a Varsavia e a Mosca, presentati sulle riviste *Graphis* e *Gebrauchsgraphik* (fig. 3). È quello l'anno del secondo intervento corazzato sovietico in terra ungherese, l'anno in cui Pintér fa ritorno clandestinamente in Italia dove raggiunge la madre e la sorella a Firenze.

All'arrivo in Italia il suo bagaglio di esperienze era quindi già molto ampio, per cui non trova particolare difficoltà a realizzare un grande pannello per radio Marelli alla fiera di Milano e l'anno successivo un altro per il monopolio tabacchi. Poco conosciuta è l'attività volta alla progettazione di campagne pubblicitarie e di manifesti di carattere sociale, politico e culturale, una produzione ampia che si è sviluppata con continuità accanto al resto (fig. 4).

Il passaggio dalle grandi dimensioni dei pannelli espositivi e commerciali alle altre più ridotte dell'editoria avvenne senza difficoltà: come si vedrà nel paragrafo successivo, copertine, risguardi, illustrazioni, locandine sono sviluppate con un proprio stile che coniuga rigore compositivo, grande capacità tecnica e notevole libertà creativa.

... incontra la scrittura

Il primo incarico alla Mondadori nel 1960 consiste nel realizzare avvisi pubblicitari per la collana dei *Gialli Mondadori* e degli *Urania*, eseguiti con linea nera, a larghe pennellate o con pennino (fig. 5). Gli vengono affidate anche le illustrazioni di due libri strenna, *Tre anni* di Anton Čechov, con otto illustrazioni a colori, e *Michele Strogoff* di Jules Verne, copertina a colori e sedici disegni realizzati con inchiostro a china, ora a punta di pennello, ora a macchie nere (fig. 6).

Fig. 5

Avvisi pubblicitari per le collane *Gialli Mondadori* e *Urania*, 1960 (fonte: libri dell'autore).



Misteri d'ufficio
per Donald Lam
e Archie Goodwin.
A metà
di romanzo le tracce
di una donna
scompare.
Ma i due poliziotti
non si arrendono.

**DONALD LAM
SULLA PISTA
di A.A. Fair**
È il secondo
Capitolo del Giallo
da Mondadori il meglio

Quando l'idea fa il romanzo
tutti i sospetti cadono su Garbo. Il marito.
Non un solo particolare lo poteva cogliere.
Per un istante l'incubo è più delizioso
Perry Mason.

**PERRY MASON
E LE DUE MOGLI**
di Eric Stanley Gardner
un romanzo di mistero e di commedia
in cui l'astuto Perry Mason può fare tutto,
con un solo che legge nel n. 202 del
L'esperto del Giallo.



ANONIMA CAROGNE
di Richard Stark
in cui il detective
Harry Faber
investiga
la scomparsa
di una donna
che ha
lasciato
un mistero
che solo
lui può
scoprire.

I NERI DI MONDADORI
il primo
di una serie
di romanzi
che hanno
come
protagonista
Harry Faber.



L'INCUBO NERO
di Garbo
Un delitto inedito, un caso
che non si risolve
se non si scopre
la verità che è
in mano al
capitolo del Giallo.



**C'E' DEL MARCIO
IN VERNON
STREET**
di A.A. Fair
Un delitto
che non si
risolve se non
si scopre
la verità che è
in mano al
capitolo del Giallo.

I NERI DI MONDADORI
il primo
di una serie
di romanzi
che hanno
come
protagonista
Harry Faber.



**GLI ASSASSINI
VOGLIONO IL TE**
di Michael Muller
Un delitto
che non si
risolve se non
si scopre
la verità che è
in mano al
capitolo del Giallo.



**L'ASSASSINO
LE VUOLE BELLE**
di Harry K. O'Neil
Un delitto
che non si
risolve se non
si scopre
la verità che è
in mano al
capitolo del Giallo.

I NERI DI MONDADORI
il primo
di una serie
di romanzi
che hanno
come
protagonista
Harry Faber.



**L'UOMO
CHE CADEDE
SULLA
TERRA**
di V. de Tola
Un delitto
che non si
risolve se non
si scopre
la verità che è
in mano al
capitolo del Giallo.



FANTOMAS
ha cento volte
un agghiacciante storia
del famoso criminale
per il
FANTOMAS 70
tutta la serie delle sue
incredibili avventure su
FANTOMAS
il mensile Mondadori
un numero: lire 200

I NERI DI MONDADORI
il primo
di una serie
di romanzi
che hanno
come
protagonista
Harry Faber.

Al romanzo poliziesco Pintér ha dedicato molta della sua carriera. E ha preso spesso in prestito, come modello, i personaggi interpretati al cinema o per la televisione. Somiglianze a volte solo evocate, a volte esplicite. È stato educato alla sofisticata scuola ungherese e a quella polacca, quindi evita la banalità dei manifesti cinematografici. Al contrario ricostruisce visioni sinottiche che suggeriscono più che precisare ambienti e personaggi. Così è anche nei suoi primi disegni.

Le serie delle *Inchieste del commissario Maigret*, gli *Omnibus Gialli* e gli *Oscar Mondadori* sono tre collane che per molti anni si sovrappongono nella produzione di Pintér. Si vedranno in questo ordine raccolti alcuni dei lavori più significativi.

I Maigret

Pintér incontra Georges Simenon (1903-1989) e il suo Maigret (settantacinque romanzi e ventotto racconti pubblicati nel periodo 1931-1972) [2] per la prima volta nel 1961 nella collana *Omnibus* di Mondadori, due volumi venduti in cofanetto editoriale con il disegno della sovraccoperta.

Nel 1966 Mondadori varò in seguito due collane, *Tutte le opere di Georges Simenon – Le inchieste del commissario Maigret* e, nei paperback, *Le inchieste del commissario Maigret*, affidando a Pintér le illustrazioni delle copertine, il quale scelse come modello l'attore Gino Cervi che già da due anni interpretava Maigret nella serie televisiva [3] e che già Mario Tempesti aveva scelto come soggetto nella collana che aveva ospitato precedentemente Simenon; alcune copertine per Maigret nella figura 6 seguente: da sinistra, *Biblioteca economica Mondadori* (BeM), 1954-56, *Il girasole*, sempre Mondadori, 1959-60, *I romanzi di Simenon*, 1962-63, *I libri del Pavone*, 1964-1965, *Le inchieste del commissario Maigret*, 1966-69, *Oscar Mondadori* 1969-82. Tutte le copertine Mondadori assumono la veste grafica creata, per lo studio grafico interno, da Paul Sharff prima (in Mondadori fino al 1966), da Mario Tempesti poi, cui si deve la prima copertina illustrata, infine da Pintér. L'uso della fotografia e del colore giallo di fondo caratterizza il passaggio di Maigret alla casa editrice Adelphi alla fine del secolo scorso.

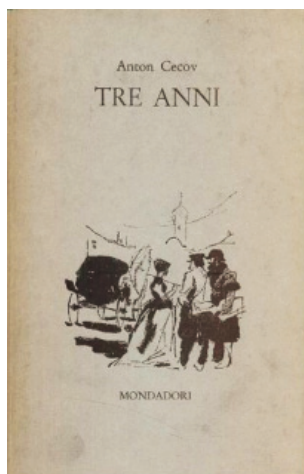
La collana completa *Tutte le opere di Georges Simenon – Le inchieste del commissario Maigret* si compone di otto volumi (più quattro per i romanzi 'senza Maigret'), pubblicati tra il 1966 e il

Fig. 6

Illustrazioni per i romanzi *Tre anni di Anton Čechov* e *Michele Strogoff* di Jules Verne, 1960 (fonte: libri dell'autore).

Fig. 7

Copertine di alcune collane che hanno ospitato Maigret (fonti: libri dell'autore e siti internet editori).



1974 (l'intera collana si concluderà nel 1978). L'impostazione grafica di queste copertine, realizzate a tempera, sono molto più simili a quelle che saranno nei Maigret della collana degli *Oscar Mondadori* che non a quelle coeve disegnate tra il 1966 e il 1969, strutturalmente meno varie e forse più scontate: nelle parole dello stesso Pintér, in questi disegni notevoli variazioni di qualità erano presenti; lo disturbava "il richiamo alla cartellonistica cinematografica, nella quale, come sappiamo, sono assenti ogni rigore o interpretazione grafica" (Alligo, 2008, p. 18). Una parte l'artista salvava ed era quella eseguita di getto, senza ripensamenti o incertezze (Alligo, 2008).

Nel 1969 prende avvio la nuova collana di Maigret inserita negli *Oscar Mondadori*, collana dove Pintér già aveva disegnato copertine per romanzi di altri autori. Gli *Oscar* furono la prima collana di veri libri tascabili di narrativa a uscire nelle edicole, nel 1965 [4]. Nelle circa settanta copertine per Maigret, la libertà di Pintér sembra ritrovata, ha a disposizione l'intera copertina e può contare dunque su una maggiore possibilità creativa. Ogni copertina sorprende per l'idea, per il taglio grafico e per la maestria tecnica che alterna le tempere al pennino, le fotografie trattate con acidi e poi dipinte al pennarello, con innovative soluzioni formali.

Negli *Oscar* Pintér è più libero si diceva. Meno meticoloso all'apparenza, più immediato, estemporaneo. E sempre qui ritroviamo molto del linguaggio usato nei manifesti appunto, il luogo dove esplicitamente è più marcata l'influenza della scuola della fanciullezza e della adolescenza. Pintér prediligeva cogliere l'eroe di Simenon non nei momenti di azione, ma in quelli di riflessione, ossia nell'istante in cui un oggetto o una situazione gli permettono di risolvere il caso (Alligo, 2011, p. 15).

Nella figura 7 ritroviamo:

- in alto le otto copertine dedicate a Maigret nella prima collana; osserviamo con Santo Alligo "l'impostazione grafica, assai suggestiva, e la tessitura pittorica delle tempere create per queste sovraccoperte. Qui Maigret è attore unico, l'ambientazione è essenziale, scarna, pronta a suggerire il punto nodale del romanzo" (Alligo, 2008, p. 12). La tovaglia a quadretti rossi con una bottiglia e un bicchiere, una parete color crema e uno zoccolo marrone scuro che suggeriscono la camicia e il pantalone di Maigret secondo un frequente gioco adottato da Pintér di negativo e positivo, la prospettiva dal basso all'alto di un angolo di una ringhiera, la sagoma del commissario campita nei toni verdi su fondo nero

Fig. 8

I *Maigret* di Pintér, dal 1961 al 1967, dimensioni originali mm 110x184, 105x215 e 240x310 (fonti: libri dell'autore e <http://www.ferencpinter.it/>).

che si illumina del bagliore magenta della stufa accesa, l'angolo prospettico che svela la pistola nascosta sulla sommità di un armadio dietro al quale spunta sospettoso il volto di Maigret (Alligo, 2008);

- nella colonna a sinistra quelle più significative della serie, a detta dello stesso autore che in generale le considerava "brutte" (Bocconcino, 2019); in una gabbia fissa, il ritratto di Maigret/Cervi in piano americano si staglia su fondi di un colore primario sempre diverso (accostamenti di tinte acide e fredde con colori dai toni caldi e solari) insieme ad alcuni piccoli elementi figurativi, personaggi o particolari che riassumono i connotati del racconto. La scritta "Maigret" in carattere bastone maiuscolo campeggia, sempre in colore magenta. In questi disegni Pintér impiegò colori a tempera e una carta molto spessa impressa a tela di cui sfruttava la trama per evidenziare la matericità dei tessuti con i quali 'vestiva' il commissario;

- nella colonna a destra si raffrontano le precedenti illustrazioni con le copertine dei medesimi titoli, disegnate per la serie degli Oscar Mondadori nel successivo periodo 1969-1982; diverse le tecniche impiegate, principalmente la tempera e, agli inizi degli anni Settanta, anche i pennarelli. Un'altra tecnica utilizzata è quella di sciogliere, sfumare l'immagine fotografica con della benzina e quindi intervenire con la tempera ridisegnando le figure e gli elementi della scena, così ottenendo un'immagine molto liquida, fluida, dove è difficile distinguere dove sia presente e dove non sia presente l'intervento del pennello;

- in basso, infine, la prima incursione di Pintér nell'universo di Maigret (1961) e l'ultima (1991), pubblicata sempre da Mondadori nei Mystbooks; in questa, l'ombra del ponte incrocia la diagonale opposta della figura piegata del commissario, quasi a formare una grande X; si vedono anche due disegni, ottenuti con la grafite su carta il primo (un autoritratto del 2007 Ferenc Pintér disegna Maigret, dimensione mm 240x310) e il secondo con l'inchiostro di china tracciato con la punta schiacciata del pennello asciugato (Maigret suggerisce a Simenon, 1990, dimensione originale mm 105x215).

Pintér disegna le copertine su una misura di foglio molto prossima all'originale che sarà stampato, circa un dieci per cento maggiore. Negli anni ungheresi aveva dipinto pannelli anche di ottanta metri quadri e quindi questo potrebbe stupire; ascoltando le sue parole, sempre per voce del suo amico Santo Alligo, scopriamo

che per esperienza egli sapeva che l'effetto 'monumentale' si sarebbe potuto ottenere anche sui piccoli formati lavorando sulle luci e sulle ombre e sull'angolazione data dal punto di vista. Alcune copertine ridisegnate e altre inedite, immaginate da Pintér per romanzi 'inesistenti' del commissario, sono raccolte nel volume *Pintér illustra Maigret* (Pinter, 2007).

Gli *Omnibus*

I volumi degli *Omnibus Gialli* prendono avvio nel 1969 con un impegno elevato di Pintér. In questi lavori emerge la ricerca di un singolo dettaglio che viene ingigantito fino ad avere l'impatto di un manifesto. Scrive Ferenc Pintér:

Un'esperienza significativa per me è stata quella dei gialli *Omnibus*, sempre Mondadori, che avevano un formato grosso e un impianto grafico che costringeva a un disegno stilizzato, sintetico, dove anche solo una mano, un profilo dovevano essere molto espressivi. Questa collana ebbe riconoscimento anche all'estero e fu scelta per rappresentare per la veste grafica tutta la produzione Mondadori in un numero speciale dedicato dall'autorevole rivista tedesca *Gebrauchsgraphik* al libro italiano. (Alligo, 2014, p. 21)

Le copertine degli *Omnibus* sono di carattere maggiormente grafico ed essenziale, la copertina è rigida, impressa a tela, e l'illustrazione applicata; essa diventa icona del racconto poliziesco a partire da un'idea nella quale, attraverso un particolare molto ravvicinato, si riflette l'intero romanzo.

Gli *Oscar*

Tra le serie fondamentali nelle quasi mille copertine negli Oscar (1967-2007), si distinguono per alcuni tratti quelle che Pintér realizza per i romanzi di Cesare Pavese e di Grazia Deledda. In queste troviamo la pittura grafica citata da diversi critici, qui ritroviamo più fervida la materia appresa nelle scuole e nelle esperienze, numerosi i particolari, il fasciame di una barca, un tronco marcito, la terra arata i cui solchi sono ottenuti raschiando con una lametta lo spesso

strato di tempera non ancora asciutto, la paglia di una sedia, attrezzi della vita contadina. Il mondo contadino di Pavese e il mondo rurale della Deledda. Sulla piccola superficie della carta *schoeller*, Pintér si è intonato al mondo degli autori.

...colpisce nel segno

Pintér ha pubblicato per Mondadori un piccolo, prezioso libro sulle tecniche del disegno, una serie di accorgimenti assolutamente poco accademici, la cui semplicità è inversamente proporzionale alla complessità dei risultati ottenuti, ed è questa una delle chiavi di accesso alla sua arte. Soddisfare le aspettative (Paola Roncato Pintér citati in Alligo, 2014, p. 9). Qui sta l'arte di Pintér, applicata nell'incontro dell'esigenza del committente con la creatività dell'artista. Pintér è un illustratore. Ma è soprattutto, a suo stesso dire, un *grafikus*, termine che nella lingua ungherese ha un'estensione semantica e qualitativa molto più ricca del corrispondente italiano 'grafico' [5].

Biro, penna, pennino, pennello, matita, china, tempera, penarello, hanno lasciato tracce indelebili ed evocative su carte molto resistenti impresse a tela o su cartoncini lisci, sintesi insolite e magistrali. Il grande pubblico, che si è trovato libri con una sua copertina tra le mani, libri che ha letto e sfogliato con passione, probabile non sappia neppure chi sia Pintér. I grafici lo sanno, eccome.

Pintér si costruisce un proprio dizionario, innumerevoli tentativi che gli fanno le parole per il suo discorso, sempre fulminante. Allora il volto giapponese, il lavoro della terra, il gioco delle superfici, la prospettiva ardita, i volti di uomo e di donna (che rappresentano tutti gli uomini, tutte le donne), dove la sua indole rivoluzionaria sale in superficie e resta in sospensione. E tutto lui condivide in questa piccola quanto densa guida al disegno.

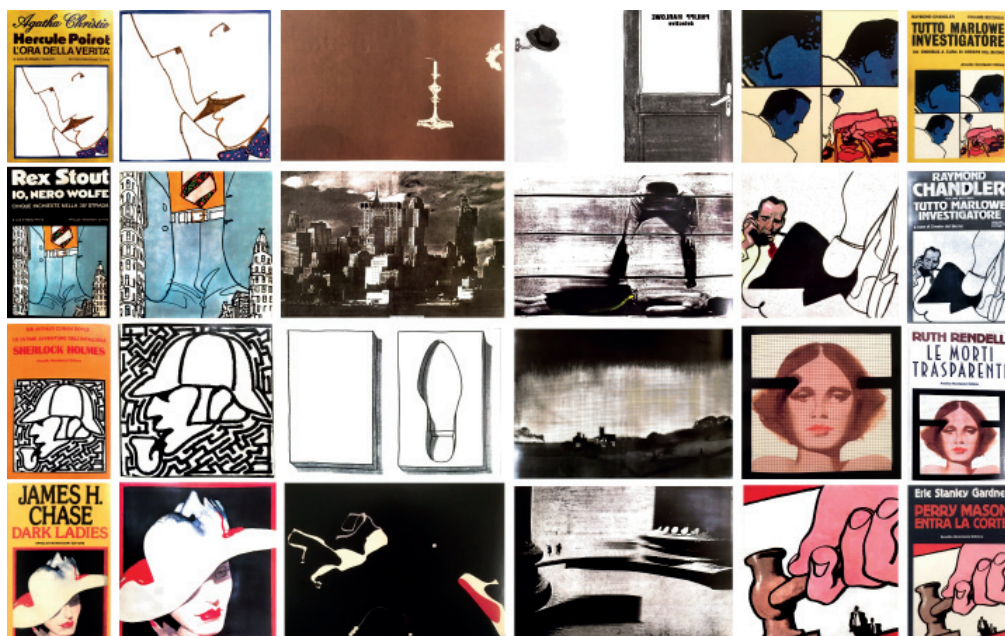
Il passaggio dalla visione reale alla immagine disegnata richiede di ricercare gli elementi figurativi attraverso i quali questa immagine si definisce. Nella guida, Pintér propone disegni molto semplici, a partire dagli elementi della composizione, linee, superfici, volumi (fasci di linee curve che disegnano colline, rette per definire un orizzonte marino, effetti di profondità ottenuti avvicinando o allontanando i segni); l'uso della prospettiva è coinvolgente, il punto di vista e il punto di fuga variano fino a far coincidere la linea

Fig. 9

Alcune copertine e quarte di copertine dagli *Omnibus Gialli*, una buona compagnia per Maigret, 1969-92 (fonte: Alligo, 2009, pp. 94, 95, 144, 145, 254, 255).

Fig. 10

Le copertine realizzate per i romanzi di Cesare Pavese nella collana *Oscar Mondadori*, 1969-72, dimensioni originali mm 110x184 (fonti: libri dell'autore, Alligo, 2011, p. 120).



d'orizzonte con i bordi del foglio, mantenendo inalterato l'andamento delle linee verticali e di quelle orizzontali. Esaspera gli spostamenti degli elementi fondamentali della prospettiva per caricare di suggestioni o di effetti particolari, facendo perdere le proporzioni reali della scena osservata. Sono esempi di deformazione prospettica e di prospettiva aerea dell'immagine con effetti anche ironici o di precipizio di tutte le linee che rispondono a tre punti di fuga.

Pintér si sofferma anche sulle ombre come elemento di valorizzazione prima di trattare le tecniche del segno (tratto sottile e tratto pesante, il tratteggio ordinato e il tratteggio libero, lo sfumato), la grafite, il carboncino, la china, il *rapidograph*, inchiostri ad anilina mescolati a brunolina, l'impiego del colore, l'acquarello, la tempera variamente diluita, il pennarello, le tecniche miste (il pennello asciugato e schiacciato, la colla acrilica, il bisturi da grafico ecc.) (figg. 12, 13).

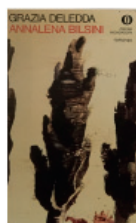
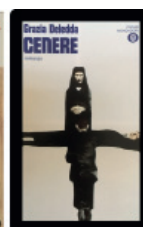
C'è pure il ritratto; certo, Gino Cervi. Ma in episodi singoli ritroviamo Claudia Cardinale (nel film tratto da *La ragazza di Bube* di Carlo Cassola, 1959, diretto da Luigi Comencini nel 1963), Alberto Sordi (diretto da Elio Petri nel 1963 per *Il maestro di Vigevano* di Lucio Mastronardi, 1962) e, in episodi ripetuti, Sean Connery nell'intera serie di Ian Fleming, anche per quei capitoli cinematografici che non vedono più l'attore scozzese come interprete. Ancora ritratti di scrittori e personaggi famosi: dal 1969, Pintér realizza alcune copertine incentrate solo sul volto degli scrittori, ottenuti per sottrazione affidandosi al solo filo sottile della china. Nuovi ritratti dal 1986 per la collana *Guida alla lettura*, dove oltre che della linea si avvale anche del colore. Del tutto diversi i personaggi che realizza dal 1984 per la collana *I grandi romanzi* dove Pintér torna alla pittura alta e ai riferimenti a lui cari Diego Velázquez e Frans Hals (mentre all'altro amato pittore Henry Matisse si ispireranno alcune copertine fauviste di diversi anni prima) (fig. 14).

Ai manifesti commerciali degli anni Settanta che ritornano periodicamente a fianco della sua attività editoriale, negli anni Ottanta ritroviamo i manifesti politici, un impegno civile da lui molto sentito; in questi, proprio impiegando quel linguaggio oleografico del regime russo che aveva appiattito la corrente grafica creativa negli anni dell'Ungheria, afferma l'esatto contrario, la libertà e la pace (fig. 15).

Una delle ultime collane dove impegna il suo talento è quella dei *Saggi Mondadori*; in questa pochi segni in piccole vignette efficacemente sintetiche (fig. 16).

Fig. 11

Le copertine realizzate per i romanzi di Grazia Deledda nella collana *Oscar Mondadori*, 1969-88, dimensioni originali mm 110x184 (fonti: libri dell'autore, Alligo, 2011, pp. 78, 80).



Un lavoro importante di illustrazione del testo [6] è quello relativo al romanzo *Noi vivi* (titolo originale *We the Living*), primo romanzo della scrittrice statunitense di origini russe Ayn Rand [7]. Nel 1990 il quotidiano *Il Messaggero* pubblicò a puntate una serie di 60 disegni in bianco e nero realizzati da Pintér e basati sul testo del libro. Le tavole sono state anche raccolte in un'edizione limitata dalle Edizioni d'Arte Lo Scarabeo (fig. 17). Citiamo così due case editrici che hanno fortemente voluto commissionare o raccogliere le illustrazioni pittoriche di Pintér, le appena menzionate Edizioni d'Arte Lo Scarabeo di Torino [8] e la casa editrice Segni&Disegni ancora di Torino; quest'ultima nel 2003 anticipa la pubblicazione di otto tavole del suo *Pinocchio*, commissionato dall'editore e collezionista Pietro Alligo (fondatore de Lo Scarabeo nel 1987), fratello di Santo, pubblicato in tutte le quarantotto tavole illustrate nel 2011 sempre con Lo Scarabeo; una produzione che si discosta per originalità da tutte le precedenti numerose edizioni illustrate del libro di Carlo Collodi, così ispirata di nuovo da una produzione televisiva, lo sceneggiato a puntate di Luigi Comencini del 1972: "Pintér era visivamente onnivoro, di quella realizzazione amava tutto, la poetica, la tridimensionalità di personaggi comici che avevano un retrogusto amaro e drammatico" (Antonio Pintér, citato in Collodi, 2011, p. 20) (fig. 18).

... e lascia il segno

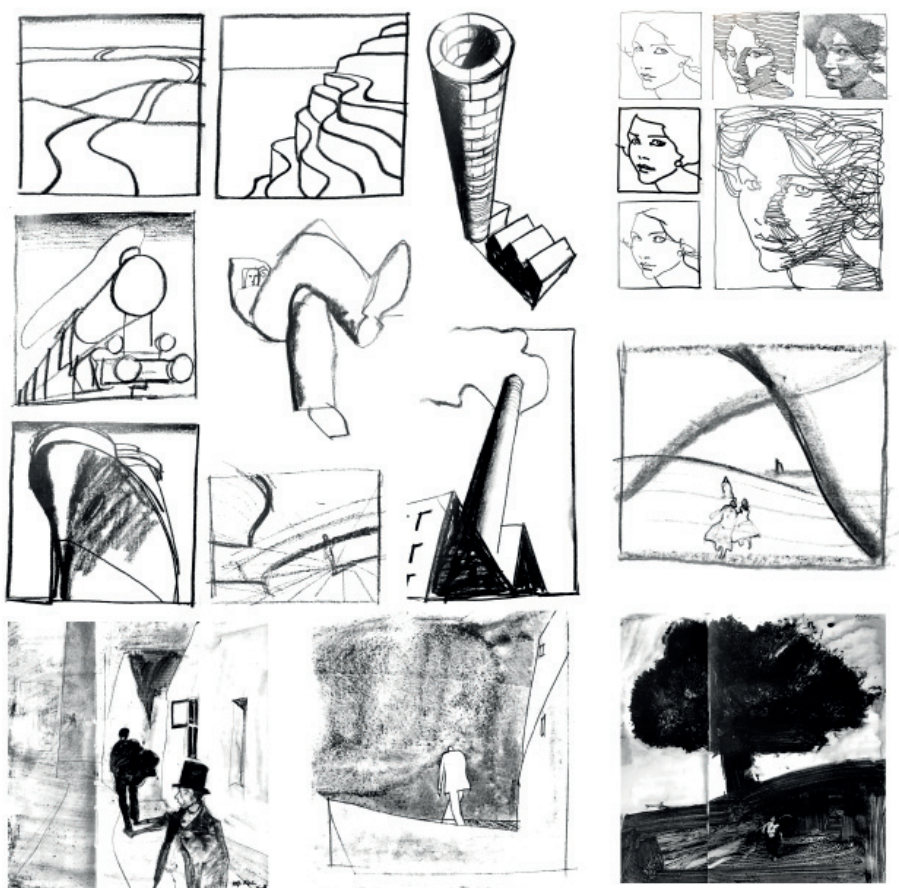
Occhio, mente e mano si fondono nella 'realtà' dell'immagine disegnata. Non si può ridisegnare Pintér, si può scomporre il corpus dei suoi disegni evidenziandone i termini ricorrenti e gli aspetti di novità. Si può osservare cercando di dare un ordine per ritrovare l'origine della sua semplicità. *Pinterest* è un social network basato sulla condivisione di fotografie, video e immagini. Il nome deriva dall'unione delle parole inglesi *pin* (spillo, puntina) e *interest* (interesse). Nel testo si è cercato di destare interesse verso il lavoro di Pintér attraverso l'allestimento di un assonante e personale Pintérest analogico che condensa un corpus di illustrazioni e disegni vasto e variegato dove "non sono presenti una linea o un punto d'ombra che siano inessenziali". Con le parole di Santo Alligo che li ha sistematicamente raccolti e presentati, un tentativo di sintesi dei "più di mille disegni, una galleria di immagini indimenticabili, una vera e propria originale

Fig. 12

Le tecniche del segno: il disegno grafico e i procedimenti operativi (fonte: Pintér, 1984, pp. 102-107).

Fig. 13

La rappresentazione del soggetto e l'immagine creativa (fonte: Pintér, 1984, pp. 208, 209).



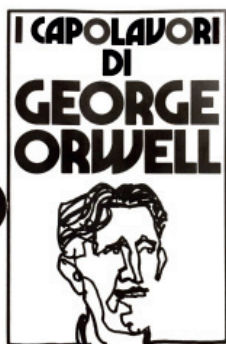
pinacoteca custodita in milioni di librerie domestiche” (Alligo, 2005, p. 218).

Il repertorio di disegni, dipinti, illustrazioni di Pintér si apre sconfinato man mano che ci si addentra. Ogni volta è stupore, non viene altra parola. La soluzione grafica, il segno che raccoglie tutto in un atomo che esplode e si ricompone nella sua complessità quando, dall’occhio con cui osserviamo, il contenuto viene trasmesso al cervello. Un condensato pronto a riprendere tutta la sua consistenza non appena entra a contatto con la vista, si scompatta, si gonfia, in un caleidoscopio di mille figure, di centinaia di scene. E tutto prima di attaccare a leggere il testo. Quel clic che gli editori conoscono bene perché, non nascondiamolo, il libro è anche un oggetto, la sua copertina fa vendere anche testi mediocri. Quando è riuscita. Dalle colonne del quotidiano *Il Sole 24 Ore* Stefano Salis affermava pochi giorni dopo la scomparsa di Ferenc (Franco) Pintér: “Si dice spesso che non si giudica il libro dalla copertina: vero. Ma anche perché, a volte, la copertina è di gran lunga la cosa migliore del libro” (Alligo, 2009, p. 11). Tornano in mente le parole del personaggio interpretato da Nanni Moretti ne *La messa è finita*, giovane prete che in una libreria risponde scocciato a un avventore che continua a chiedere consigli per un libro da regalare a una signora, e mai è soddisfatto: “Senta, ma perché mi dice sempre di no: per il riassunto qua dietro, per il titolo, per la copertina, perché?”.

Pintér ha scritto il suo libro e ce l’ho ha lasciato, lo possiamo sfogliare nella moltitudine di racconti in illustrazioni e disegni. Le copertine di Pintér sono autorevoli, si impongono al lettore per la loro sintesi efficace, la suggestione e l’evocazione contenuta nelle immagini, nei loro punti di inquadratura, per la composizione grafica e per il proporzionamento delle superfici, la padronanza degli strumenti e delle tecniche, il dosaggio equilibrato del lettering (per la scelta del carattere molte volte si confrontava Pintér con l’amico e collega grafico Elio Uberti, soprattutto prima che arrivassero i caratteri trasferibili su carta). Pintér non prediligeva una tecnica sola, le prediligeva tutte, di tutte era capace purché si potesse piegare e si addicesse al suo scopo [9]. Tra gli strumenti ne aveva resuscitato uno obsoleto, la tempera, che stendeva al cavalletto, sempre lo stesso, dal 1957. Un uso delle tecniche definito da alcuni critici a volte scolastico, prudente. Gli schizzi di Pintér sono una benedizione, il retrobottega della sua officina dove trovare tracce. Nello schizzo è presente la prima visione, la memoria iconografica più profonda. Tra esso e l’esito finale esiste uno spazio

Fig. 14

Alcuni ritratti dalle collane: in alto *Oscar Mondadori*, 1969, al centro *I grandi romanzi*, 1984-87, in basso *Guida alla lettura*, 1986-90 (fonti: libri dell’autore, Alligo, 2011, pp. 238, 240).



teatro di
Samuel Beckett

Aspettando Godot
Finale di partita
L'ultimo nastro di Krapp
Giorni felici




OSCAR MONDADORI

teatro di
Eugène Ionesco

La Contatrice calva
La lezione
Amedeo o Come sbarazzarsene
L'improvviso dell'Alma
ovvero
Il camaleonte del pastore
Assassino senza movente



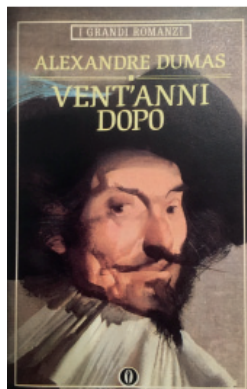

OSCAR MONDADORI

teatro di
John Osborne

Ricorda con rabbia
L'isirione
Materia di scandalo
e preoccupazione
Lutero




OSCAR MONDADORI



di tentativi per adattare e forzare le forme nello spazio e nel tempo disponibile. La lotta tra spontaneità e precisione. Ritroviamo le incertezze stilistiche, i ripensamenti, gli errori. Senza di esse si perde la storia del disegno (Domenico Rosa, citato in Alligo, 2014, p. 15). Questi di Pintér rivelano il piacere e già la complessità finale. Le ombre che suggeriscono veloci un volume, il tipo di superficie, la sua consistenza. Usava matite grasse, pennarelli spessi e china. Ogni cosa ha una sua precisa collocazione nello spazio. Il taglio delle immagini è la forza di Pintér, la capacità di sintesi non solo grafica. Egli ha conferito identità non solo ai libri Mondadori; ne ha conferita una ad ogni autore, un'icona grafica del loro stile di scrittura e della loro poetica.

Ringraziamenti

Ringrazio Ferenc Pintér che m'ha catturato bambino coi suoi disegni; per tutti coloro che lo amano, il suo amico Santo Alligo che con tanto affetto e sincera passione lo celebra e il sito internet <http://www.ferencpinter.it>; Pina Novello che è la mia professoressa di Disegno.

Note

[1] In particolare il bellissimo volume ricco di schizzi preparatori e lavori inediti *Pintér inedito* (Alligo, 2014), con interventi di Paola Roncato Pintér, Domenico Rosa, Antonio Pintér e Roberto Farina oltre a Santo Alligo.

[2] Curiosamente mai in Italia è stata pubblicata una singola collana che le ricomprenda tutte. Si riportano alcune note cronologiche dei Maigret in Italia, curate da Ezio Rocchi Balbi per il sito del Milano Pipa Club: Maigret appare in Italia, per la prima volta, nel 1932 nella collana *I libri neri* della Mondadori col titolo *L'ombra cinese*. Sempre di Mondadori la successiva collana *I romanzi polizieschi di Georges Simenon*, che hanno la copertina fotografica come l'originale francese edito da Fayard, anche se pubblica solo 12 delle 19 inchieste scritte tra il 1931 e il 1934. In Italia, per leggere le prime inchieste e alcune di quelle "nuove" bisognerà attendere il 1954, la collana *Biblioteca economica Mondadori* (BeM) e la copertina assume la veste grafica creata, per lo studio grafico interno Mondadori, dall'olandese Sharff. Più o meno la stessa veste ha una nuova collana Mondadori, *Il girasole*, tra il 1959 ed il 1960. Maigret è ormai un best seller e Mondadori, nel 1962, lo rilancia nella collana *I romanzi di Simenon*. La grafica è sempre di Sharff.

Fig. 15

Bozzetti per manifesti e manifesti, 1980-2007, dimensioni mm 700x500 circa (fonti: Mascheroni & Peduzzi, 2009, pp. 16, 19, 22 e <http://www.ferencpinter.it/>).



Il primo Maigret disegnato in copertina si deve a Mario Tempesti, anche lui dello studio grafico interno Mondadori. La nuova collana, *I libri del pavone*, si esaurisce tra il 1964 e il 1965. Dal 1966 *Le inchieste del commissario Maigret*, che diventa un quattordicinale Mondadori di grande successo, non solo perché la collana è pressoché completa, ma anche per lo straordinario impatto che offrono le copertine disegnate dal grande Ferenc Pinter. Anche se Pinter le definisce “le copertine brutte”, preferendo quelle della successiva edizione, più grafiche. I libri della collana, che probabilmente sono tuttora i più diffusi nelle nostre librerie domestiche, si aprono senza rispettare l’ordine cronologico nel marzo 1966 col nr. 1. *Maigret e il ladro pigro* (Maigret et le voleur parasite - 1964), e chiudono col nr. 76 nel gennaio 1969 con *L'amico d'infanzia di Maigret* (*L'ami d'enfance de Maigret* - 1968). Non sono pubblicati *Maigret e il capellone imprudente* (Maigret et le tueur) e *Maigret e il commerciante di vini* (Maigret et le marchand de vin), che Simenon scriverà solo nel 1970. L’ultima edizione Mondadori dedicata a Maigret è negli Oscar, dal 1969 al 1973, e le copertine sono sempre di Pinter, che esaurirà il suo lavoro per la casa di Segrate. Per Pinter queste sono le copertine più belle, quelle che soddisfano maggiormente il suo gusto grafico. Dopo una lunga pausa – e innumerevoli ristampe – Maigret passa all’Adelphi, che lo rivisita completamente, sia per le traduzioni, sia per l’impostazione originale dei romanzi che ritrovano, in copertina, l’uso della fotografia in bianco e nero o a colori.

[3] I sedici episodi che compongono i quattro cicli televisivi delle *Inchieste del commissario Maigret*, per la regia di Mario Landi, furono mandati in onda tra il 1964 e il 1972. Pinter chiese al laboratorio fotografico della casa editrice di scattare qualche frame di scena con lo scopo di avere documentazione sugli ambienti ricostruiti negli studi romani. Gli sceneggiati televisivi con Cervi resero celebre al grande pubblico italiano il personaggio di Maigret che, fissato nelle copertine di Pinter, è diventato una figura ben riconoscibile.

[4] Nel 1949 già un altro grande editore aveva lanciato sul mercato l’economica *Biblioteca Universale Rizzoli*, posta in vendita in libreria, con cadenza di dieci uscite mensili. E anche altre ristampe a basso costo dei più famosi romanzi del tempo erano state pubblicate dalla Mondadori medesima e da Feltrinelli. Riportiamo le parole stampate in quarta di copertina, anche per ricordare uno spaccato sociale di un determinato periodo storico dell’editoria: “Gli Oscar, i libri-transistor (lo slogan sembra fosse coniato dal poeta Vittorio Sereni) che fanno biblioteca, presentano settimanalmente i capolavori della letteratura e le storie più avvincenti in edizione integrale super economica per il tempo libero. Gli Oscar sono i libri 1965 per gli italiani che lavorano: per gli operai, per i tecnici, per gli impiegati, per i funzionari, per i dirigenti, per i professionisti, per gli studenti, per la famiglia, per tutti i membri attivi e informati della società. A casa, in tram, in autobus, in filobus, in metropolitana, in automobile, in taxi, in treno, in barca, in motoscafo, in transatlantico, in jet, in fabbrica, in ufficio, al bar, nei viaggi di lavoro, nei week-end, in crociera,

Fig. 16

Tempere su carta per le copertine della collana *Saggi Mondadori*, dimensioni circa mm 100x100 (fonti: libri dell’autore e Mascheroni & Peduzzi, 2009, pp. 72-79).

Fig. 17

A sinistra copertina per l’edizione Longanesi del romanzo *Noi vivi* di Ayn Rand, 1990, disegno per la copertina del libro; a destra *Le avventure di Pinocchio*, dimensione in stampa delle tavole circa mm 210x297 (fonti: libri dell’autore e Collodi, 2011, p. 50).



gli Oscar saranno sempre nella vostra tasca, sempre a portata di mano. Con gli Oscar una casa editrice tradizionalmente all'avanguardia ha ideato e creato il libro settimanale di altissimo livello per un pubblico in movimento. Gli Oscar sono gli Oscar dei libri: si rinnovano ogni settimana, durano tutta la vita" (MPC, 2019).

[5] Scrive Ferenc Pintér: "Non mi considero infatti un illustratore, anche se è difficile in Italia definire il mio lavoro. Negli altri paesi dove sono stato, mi definiscono un grafico, ma qui per grafico si intende un'altra cosa e cioè chi lavora con ritagli di foto e composizione dei testi, mentre per me è sempre stato quello che disegna o fa altre cose nel campo dell'arte applicata con funzioni commerciali" (Alligo, 2014, p. 7). Il termine *grafikus*, nella spiegazione di Antonio Pintér, ha 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 e forse non il più rilevante (Giampiero Mughini, citato in Collodi, 2011, p. 12).

[6] Rimandiamo al saggio di Santo Alligo contenuto nel volume 2 di Pittori di carta – Libri illustrati tra Otto e Novecento per scoprire criticamente anche l'intensa produzione di Pintér "a forte tasso pittorico e d'arte figurativa" (fuori dalle collane, racconti di Italo Calvino, Enzo Biagi, John Alcorn, Piero Chiara, Adalbert von Chamisso, Edgar Allan Poe, Fëdor Dostoevskij, Robert Louis Stevenson, Emilio Salgari, Joseph Conrad, Graham Green, Ian Fleming, testi sacri, un volume in una collana di Bruno Munari, un Macbeth shakespeariano).

[7] Uscito in originale in prima edizione nel 1936, successivamente in una nuova versione parzialmente rivista nel 1959, e pubblicato in Italia nella sua prima versione nel 1937.

[8] Nel 1989 Pintér dipinse i 22 Trionfi dei Tarocchi dell'Immaginario, pubblicati da Lo Scarabeo di Torino con la presentazione dello storico dell'arte Federico Zeri.

[9] Da un'intervista leggibile all'indirizzo del Milano Pipa Club (ceci est un pipe!): Inevitabile quindi l'uso, come matita grassa, della Cyclop grafite 4B per i disegni e delle tempere (Marabò, Talens, Windsor-Newton), "mai l'olio e non mi piace l'acrilico", precisa Pintér che, in realtà, è in grado di esprimersi graficamente con tutte le tecniche, incluso alcune sperimentali che l'hanno visto decolorare e disegnare su stampa come su fondo metallico. Se c'è una cosa, però, che colpisce del grande Ferenc (oltre al fatto che fumi la pipa) è la sua grande semplicità, la sua modestia, la sua consapevolezza di essere bravo e, ciononostante, la sua decisione di rimanere dietro le quinte, di non apparire. "Bisogna anche sapersi 'vendere' e avere fortuna — conclude Pintér —. Vendermi non è mai stato il mio forte e mi ritengo già fortunato di avere fatto il mio percorso in Mondadori senza fare mai mancare nulla alla mia famiglia. Forse le sembrerà strano, in questi tempi dove le tasse cercano tutti di evitarle, ma quando fatturai la mia prima collaborazione esterna ero orgoglioso di poter pagare le tasse. Ero soddisfatto di poter dare il mio contributo a questo Paese che mi ha dato tanto..." (MPC, 2019).

Bibliografia

- Alligo, S. (2005). *Pittori di carta - Libri illustrati tra Otto e Novecento*. Volume II. Little Nemo Editore.
- Alligo, S. (2008). *Tutti i Maigret di Pintér*. Little Nemo Editore.
- Alligo, S. (2009). *Tutti gli Omnibus di Pintér*. Little Nemo Editore.
- Alligo, S. (2011). *Tutti gli Oscar di Pintér*. Little Nemo Editore.
- Alligo, S. (2014). *Pintér inedito*. Lo Scarabeo.
- Bocconcino, M. (2019). I Maigret belli e quelli brutti. La grafica editoriale di Ferenc Pintér / The beautiful and the ugly Maigret. Ferenc Pintér's editorial graphics. In E. Cicalò, D. Basso, S. Brusaporci, M. M. Moretti, M. Lo Turco, A. Luigini, V. Menchetelli, C. Panciroli, D. Rossi, & D. Villa (a cura di), *IMG2019 - II Convegno Internazionale e Interdisciplinare su Immagini e Immaginazione / 2nd International and Interdisciplinary Conference on Images and Imagination* (Book of abstracts) (pp. 164-165). Publica.
- Mascheroni, G., & Peduzzi, P. (a cura di) (2009). *Ferenc Pintér Manifesti e altro*. Edizioni La Vita Felice.
- MPC (2019). <<http://www.mpcmail.it/>> (ultimo accesso 30 settembre 2020).
- Collodi, C. (2011). *Le avventure di Pinocchio*. Lo Scarabeo.
- Pintér, F. (1984). *Guida al disegno, tecniche e stile - Dalla realtà all'immagine creativa*. Arnoldo Mondadori Editore.
- Pintér, F. (2007). *Pintér illustra Maigret*. Segni Disegni.

