

**Studi e riscoperte. 1**  
Passato e futuro dei libri animati

# SORPRESE MOBILI

Ingegnosi e interattivi, i dispositivi all'interno dei libri animati invitano alla scoperta visiva e tattile di dettagli curiosi nascosti a prima vista agli occhi del lettore. Dalle prime testimonianze medievali alla produzione per l'infanzia, fino all'abbandono del supporto cartaceo e alla nascita dei libri digitali e delle app, un viaggio affascinante tra arte, creatività ed editoria.

Antonella Sbrilli

**M**

olto prima che il cinema realizzasse l'illusione del movimento e che il computer consentisse di navigare ipertesti e aprire pagine virtuali, circolavano oggetti che – a partire dalla forma del libro – consentivano animazioni e interazioni. Erano i libri animati, i cui discendenti sono gli attuali libri pop-

up, con i loro effetti tridimensionali e le sorprese percettive.

Oggetti fragili e preziosi – conosciuti in inglese come “movable books” –, i libri animati presentano al loro interno dei dispositivi cartacei che invitano i lettori a toccare le pagine per sollevare lembi, tirare linguette, ruotare “volvelle”, in modo da visualizzare immagini nascoste, attivare effetti di scorrimento, suggerire il passaggio da un prima a un dopo.

L'origine e la storia di questi manufatti è il tema di un progetto ambizioso che prevede la creazione di

Johannes Regiomontanus, pseudonimo di Johannes Müller, *Calendarium*, Venezia 1476, Milano, Biblioteca francescana.

un Centro internazionale di studi e l'organizzazione di un convegno nel 2020 dedicato alla conservazione, al restauro e alla fruizione dei libri animati di interesse storico-artistico e scientifico.

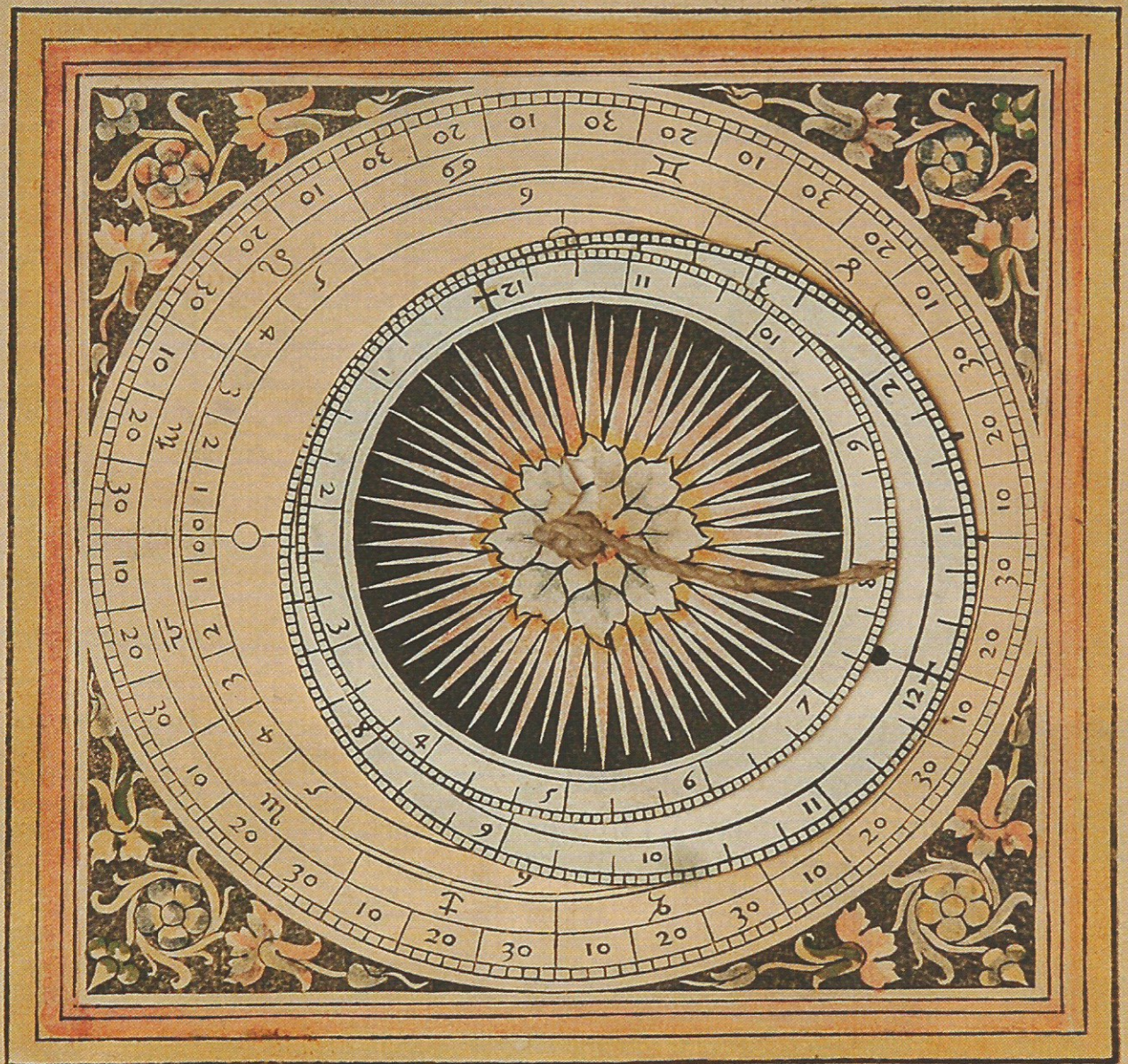
La prima tappa di questo progetto è stata l'organizzazione di due mostre gemellate e dal titolo in comune, *Pop-App. Scienza, arte e gioco*

*nella storia del libro animato dalla carta alle app*, svoltesi fra maggio e giugno 2019, una a Roma, presso l'Istituto centrale per la grafica e l'altra a Torino, al Museo della scuola e del libro per l'infanzia, il Musli, situato in palazzo Barolo.

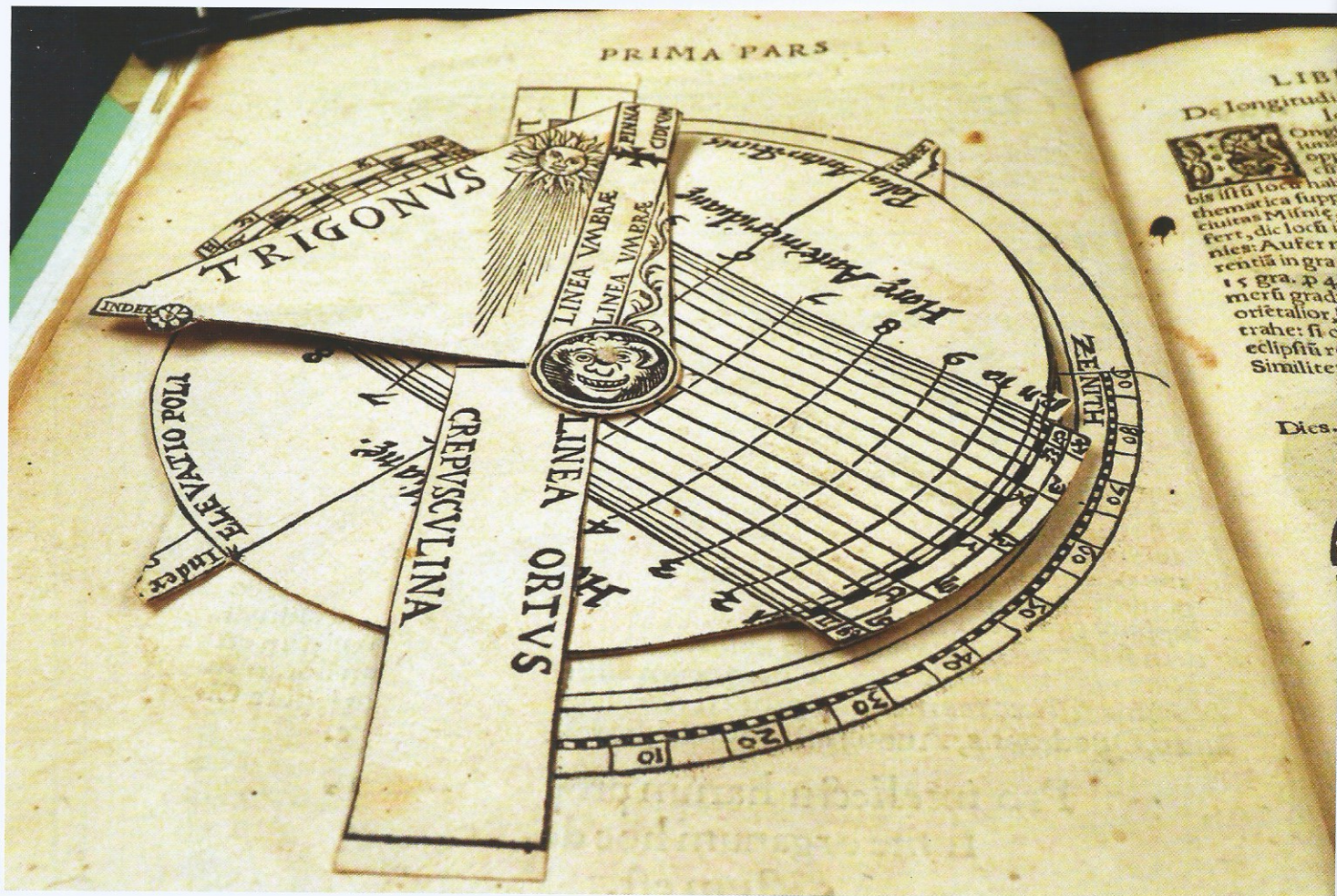
L'idea e la realizzazione delle mostre si deve a Gianfranco Crupi, docente di biblioteconomia alla Sapienza di Roma e autore di una vasta ricognizione sui libri animati antichi, e a Pompeo Vagliani, presidente

INSTRUMENTVM VERI MOTVS LVNAE.

MINVE.



ADDE.



## I libri animati antichi propongono una modalità di esplorazione visiva su livelli sensoriali multipli

della Fondazione Tancredi di Barolo. La Fondazione torinese conserva una collezione assai ricca di libri animati per l'infanzia editi fra Otto e Novecento, con esemplari che presentano una gamma sorprendente di soluzioni cartotecniche pensate per la didattica e per il gioco, con una attenzione particolare al cosiddetto "precinema".

Promuovere la conoscenza di questi manufatti, presenti, in forma di fogli mobili volanti, sin nei manoscritti medievali; catalogare gli esemplari antichi conservati nel patrimonio librario nazionale; esplorare i nessi con la storia dell'educazione e dell'editoria; indagare le loro potenzialità artistiche e creative, in relazione anche all'evoluzione delle tecnologie: non a caso, il gioco di parole del titolo *Pop-App* racchiude la metamorfosi tecnologica che ha condotto le ingegnose soluzioni del passato fin dentro i nostri dispositivi digitali, trasferendo nelle interfacce gli espedienti interattivi e gli effetti di movimento ottenuti in passato con la meccanica cartacea.

Pietro Apiano,  
*Cosmographia*,  
Anversa 1539,  
Roma, Biblioteca  
nazionale centrale.

A documentazione delle mostre e come punto di partenza di ulteriori sviluppi, restano due pubblicazioni, edita entrambe dalla Fondazione Tancredi di Barolo: un'agile guida all'esposizione torinese, che presenta una scelta di libri animati organizzati per tipologia (libri-teatro, libri-panorama, libri-peepshow, leporelli, libri-giostra ecc.), insieme con una varietà di dispositivi di animazione e meraviglia, e un consistente volume a più voci che racconta la storia culturale di questi manufatti e dei loro usi.

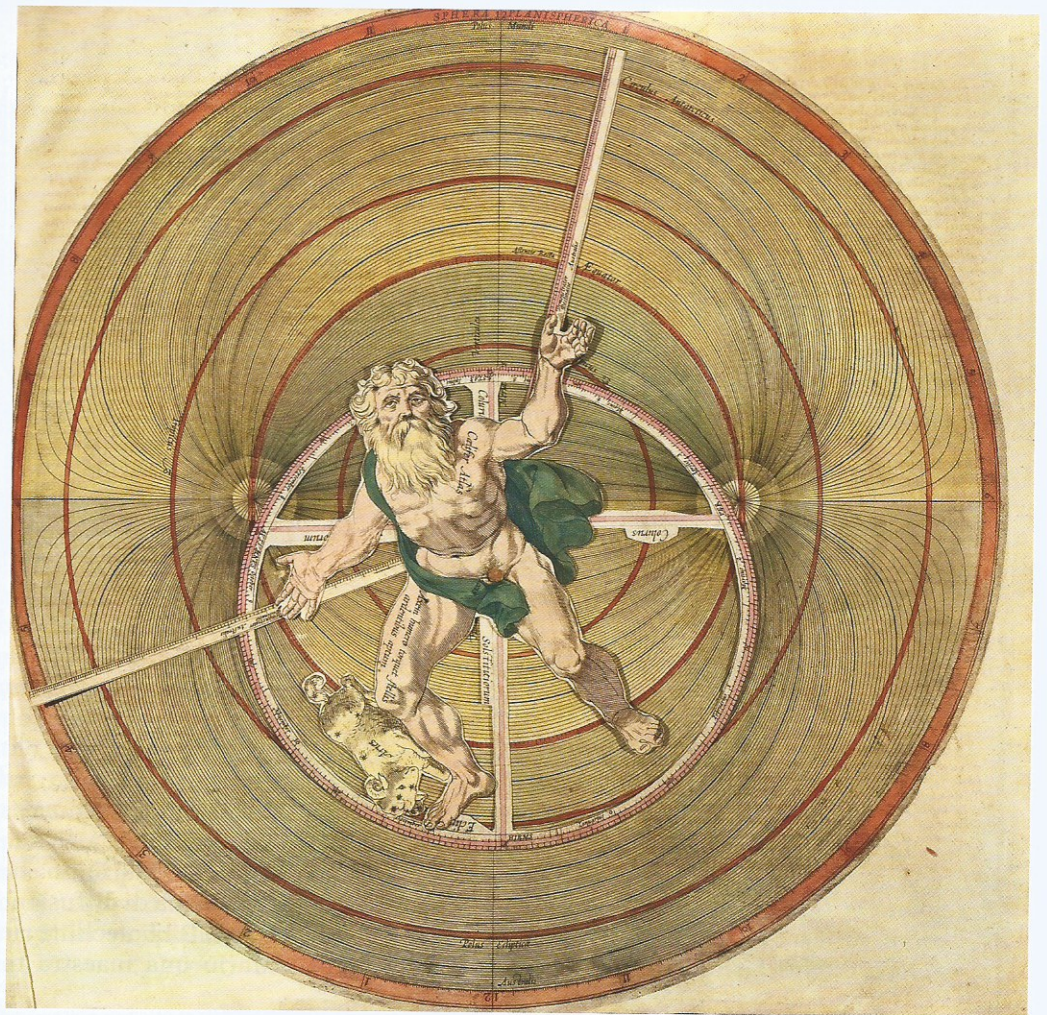
Risaltano, nei primi secoli della stampa, i trattati di mnemotecnica e di retorica, i volumi di astronomia, come quello di Pietro Apiano, i calendari – esemplare il quattrocentesco Regiomontano col suo sistema di dischi rotanti che consentono di calcolare le fasi lunari –, e poi i cosiddetti "libri di sorte" per interrogare il futuro, i libri di anatomia, le cui parti mobili, sollevandosi, mostrano l'interno del corpo, come si vede nel *De homine figuris* di René Descartes (Cartesio), dove la tavola raffigurante il cuore presenta due parti mobili in corrispondenza dei ventricoli, che, sollevate, mettono in evidenza i vasi sanguigni sottostanti.

Davanti alla vastità dello scibile, i libri animati antichi propongono una modalità di esplorazione visiva, tattile, mobile, in cui il lettore è chiamato a interagire,

*Sfera planisferica*,  
in Ottavio Pisani,  
*Astrologia seu motus et loca  
sidereum*, Anversa 1613,  
tavola p. XXX,  
Firenze, Museo Galileo.

In basso,  
René Descartes  
(Cartesio),  
*De homine figuris*,  
Leida 1662,  
Roma,  
Biblioteca nazionale centrale.

spostandosi su livelli sensoriali multipli e simulando esperienze che, proprio in virtù di questa attività, si fissano profondamente nella memoria, secondo un percorso cognitivo che Bruno Munari avrebbe ribadito e modulato con i suoi stessi libri e con il suo metodo.





**Preziosi manufatti in cui gioco e lettura sono garbatamente cuciti insieme**

La “scoperta dell’infanzia” a partire dal Seicento e la svolta pedagogica ottocentesca portano in primo piano la figura del bambino e l’avvio di una produzione variegata e sempre più specializzata di libri con intenti didattici e ludici.

Fra i tanti casi documentati da *Pop-App*, quello di Paola Lombroso Carrara, che oltre a contribuire alla fondazione del “Corriere dei Piccoli” e a firmare come Zia Mariù una celebre rubrica, diede avvio alla campagna di diffusione della lettura nei paesi d’Italia, con le Bibliotechine rurali. Per questa impresa di Zia Mariù una maestra toscana di nome Luisella Terzi

Qui sopra,  
*Les souvenirs de Finette*,  
*Modèle des poupées*,  
 Parigi 1847 circa,  
 Torino, Fondazione  
 Tancredi di Barolo.

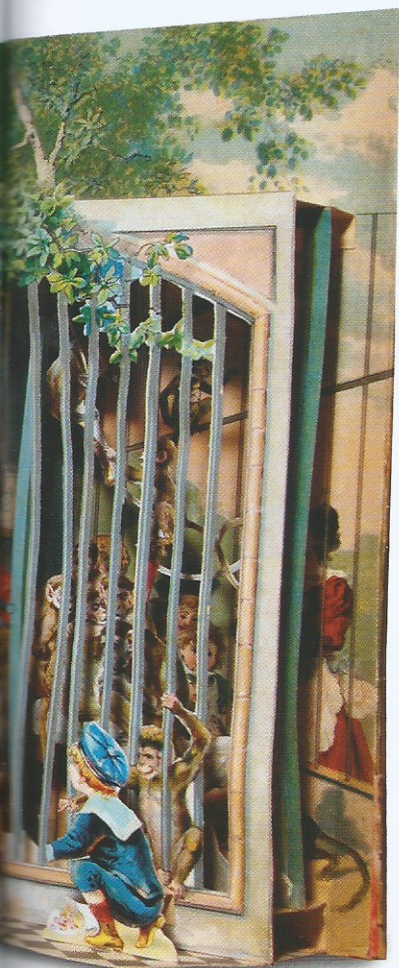


(1892-1973) realizzò una serie di piccole animazioni con figure di carta montate con il filo nei punti di snodo, raccolte anche in albi animati, preziosi manufatti in cui gioco e lettura sono garbatamente cuciti insieme.

Non mancano, in questa lunga storia, anche invenzioni che guardano alla storia dell'arte, come i libri combinatori di Jean-Pierre Brès, fra cui il *Musée des paysagistes* (1826) che consente di comporre, per combinazione di tessere di cartone, tanti quadri diversi a partire da migliaia di dipinti di paesaggio, in anticipo su giochi surrealisti e su applicazioni museali contemporanee.

Fra bibliofilia e creatività, fra apprendimento e divertimento, i libri animati sono arrivati via via a livelli di allestimento sofisticatissimi, con libri pop-up ideati da tecnici di "paper engineering", e a riletture creative da parte di artisti: nella sede romana della mostra era esposta l'opera di Bruna D'Alessandro, *Breast Book*, un libro d'acciaio in cui, pagina dopo pagina, la forma di un seno emergeva a partire da una forma circolare in copertina.

E ora, nell'epoca delle realtà miste e aumentate, della formazione permanente e interattiva, della pervasività del gioco, i libri animati, nella loro varietà d'uso e destinazione, continuano a proporre un repertorio raffinato di soluzioni, di curiosità, di esperimenti: "piattaforme creative" valide su qualunque supporto, dalla carta alle app. ▲



A sinistra,  
*Im Zoologischen Garten.*  
*Ein Bilderbuch zum Aufstellen,*  
Esslingen, Monaco s. d. (1890?),  
Torino, Fondazione  
Tancredi di Barolo.

A destra, dall'alto:  
album animato in copia unica,  
colorato a mano  
e con movimenti a leveraggi,  
ideato e realizzato  
da Luisella Terzi per il volume  
*Le fiabe di zia Mariù*  
[1913],  
scritto da Paola Lombroso Carrara  
e illustrato da Attilio Mussino,  
Torino, Fondazione Tancredi  
di Barolo;  
Carlo Collodi,  
*The "Pop-Up" Pinocchio:*  
*Being the Life and Adventures*  
*of a Wooden Puppet Who Finally*  
*Became a Real Boy,* con illustrazioni  
"pop-up" di Harold B. Lentz,  
New York 1932, Torino,  
Fondazione Tancredi di Barolo.

