



Citation: Vagliani, P. (2025). Libri interattivi per l'infanzia: sperimentazioni creative nel rapporto testo e immagine. *Rivista di Storia dell'Educazione* 12(1): 41-51. doi: 10.36253/rse-16775

Received: November 8, 2024

Accepted: February 3, 2025

Published: June 5, 2025

© 2024 Author(s). This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<https://www.fupress.com>) and distributed, except where otherwise noted, under the terms of the CC BY 4.0 License for content and CC0 1.0 Universal for metadata.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

Editor: Martino Negri, Università degli Studi di Milano Bicocca.

Libri interattivi per l'infanzia: sperimentazioni creative nel rapporto testo e immagine

Interactive Books for Children: Creative Experiments in the Relationship Between Text and Image

POMPEO VAGLIANI

Fondazione Tancredi di Barolo - MUSLI Museo della Scuola e del Libro per l'infanzia di Torino, Italia

info@fondazionetancredidibarolo.it

Abstract. In the development of interactive books for children dating back to the Nineteenth century, the child reader not only qualifies and defines the technical-constructive characteristics of these artifacts, but also directs their purposes, which vary, with different weight and meanings, from pure entertainment to edutainment. The aim of the first experimenters is increasing the “rate of playfulness” of the book/object as if it were a “paper platform” capable of containing and conveying manipulative aspects previously completely unrelated to that media but present in the doll or puppet games. After this pioneering phase, the second half of the nineteenth century witnessed the development of true ludic engineering based on an increasingly sophisticated cartotechnique, which also aimed at encompassing the pre-cinema experiments. This contribution analyzes in detail some significant cases in which the presence of devices has an evocative and narrative function and the purpose of making reading a playful activity, by acting on the relationship between text and images. In such “augmented reality” books the physical vision of the transformation of images causes an amplification of the affabulatory effect, responding to the needs of animism and artificialism peculiar to the child. The staging, made possible by its ability to magically interact with the book/object, is also stimulated by the presence of special signs in the paratext or specific messages included in the text, which nevertheless do not limit the child's freedom. These solutions open a path to present experiments in multimedia, not always characterized by the same degree of creativity, perhaps owing to the great availability of technological means.

Keywords: interactive books, edutainment, text/image relationship.

Riassunto. Nello sviluppo dei libri interattivi destinati all'infanzia fin dai primi anni dell'Ottocento, il destinatario bambino non solo qualifica e specializza le caratteristiche tecnico-costruttive di questi manufatti, ma ne orienta anche le finalità, che oscillano, con peso diverso e con diverse accezioni, dall'intrattenimento puro all'*edutainment*. L'idea dei primi sperimentatori è di accrescere il “tasso di ludicità” dell'oggetto libro come fosse una “piattaforma di carta”, capace di contenere e veicolare componenti manipolatorie prima estranee a quel *medium* ma presenti nel gioco della bambola o in quello

delle marionette. Dopo questa fase pionieristica, nella seconda metà dell'Ottocento si assiste allo sviluppo di una vera e propria ingegneria ludica basata su una sempre più sofisticata cartotecnica che tende a inglobare anche le sperimentazioni del precinema. Il presente contributo analizza in dettaglio alcuni casi significativi in cui la presenza di dispositivi ha una funzione evocativa e narrativa, e come fine principale rendere ludica la lettura agendo sul rapporto fra testo e immagine: libri a "realtà aumentata" in cui la visione fisica della trasformazione delle immagini provoca un'amplificazione dell'effetto affabulatorio. La messa in scena, resa possibile dalla sua capacità di interagire magicamente con l'oggetto libro, è stimolata anche dalla presenza di appositi segni nel paratesto o da specifici messaggi inseriti nel testo che tuttavia non limitano la libertà di fruizione. Le soluzioni adottate aprono una strada che conduce alle attuali sperimentazioni in campo multimediale, non sempre sviluppate con altrettanta creatività, forse per la sovrabbondanza dei mezzi tecnologici.

Parole chiave: libri interattivi, edutainment, rapporto testo/immagine.

UNA STORIA ANTICA E UN INIZIO EMBLEMATICO: LA VOLVELLA DI COMENIO (*ORBIS PICTUS*, 1658)

I rapporti tra libro illustrato e libro animato risalgono al capostipite del libro illustrato educativo, l'*Orbis Pictus* di Comenio. Riconoscendo il ruolo centrale dell'immagine per ancorare alla concretezza i processi mentali che conducono il bambino alla conoscenza (Farné 2002, 26), nel capitolo relativo al Cielo l'autore introduce per la prima volta un dispositivo mobile, erede dei libri animati antichi¹: una volvelle costituita da due dischi di carta, uno fisso e uno mobile, ruotante intorno al primo. Il dispositivo doveva essere montato e posizionato nella pagina vuota a sinistra della descrizione del Cielo, così da facilitare la comprensione del concetto del movimento del Sole e dei pianeti intorno alla Terra, secondo il sistema tolemaico².

La volvelle rappresentava una possibilità nuova nel contesto dei libri didattici per l'infanzia: permetteva infatti al bambino di "mettere in moto" l'immagine simulando il movimento di rotazione, quindi l'alternanza del giorno e della notte e il passaggio del tempo. Mentre le immagini statiche facilitavano il collegamento tra gli oggetti rappresentati e il loro nome³, la volvelle con-

sentiva di visualizzare, attraverso l'azione manipolatoria, il concetto complesso descritto dal verbo "rotatur"⁴.

L'introduzione del dispositivo richiedeva modifiche al paratesto: i due dischi costituenti la volvelle erano stampati in una pagina collocata dopo l'introduzione e prima del testo, con specifiche istruzioni di montaggio per il legatore⁵.

Per capirne il funzionamento, solo in apparenza molto semplice, occorre un esame diretto di un esemplare originale, pervenuto integro e correttamente montato.

Nell'immagine qui riprodotta, ricavata da un'edizione tardo settecentesca, risalta la presenza del colore, applicato da una mano esperta – certamente di un adulto⁶ – e assente editorialmente in tutte le copie dell'*Orbis Pictus*.

Il disco esterno, che rappresenta il cielo, ha un foro centrale di diametro più piccolo rispetto al disco interno, raffigurante la Terra. Quest'ultimo è incollato alla pagina in modo tale da lasciare staccato uno spazio millimetrico lungo la circonferenza, che permetta l'inserimento del disco forato esterno, il quale, una volta incastrato, può essere preso con due dita e fatto lenta-

⁴ Il dispositivo, montato a pagina 10, contrappunta la frase a pagina 11 «*Coelum 1 rotatur, & ambit Terram, 2*».

⁵ La pratica di lasciare le volvelle da ritagliare e montare a cura dell'utente era molto diffusa anche nel caso di quelle, più complesse, inserite nei libri scientifici per adulti, utilizzate per eseguire calcoli o altre operazioni. Il *Cosmographicus liber* di Apiano (1524), ad esempio, presentava in appendice due elementi di carta robusta da ritagliare e montare per costruire un "notturlabio", ovvero uno strumento per il calcolo dell'ora della notte in base alla posizione delle ultime due stelle del Grande Carro rispetto alla Stella Polare. La collocazione di elementi mobili nel paratesto lasciava al lettore la libertà di scegliere se lasciarli dov'erano o collocarli negli appositi spazi vuoti del libro: si è quindi creata un'eterogeneità di esiti tale per cui alcune copie si sono conservate intonse, in altre le parti mobili sono state correttamente montate, in altre ancora il taglio è stato seguito da un montaggio scorretto (Strano 2019, 111). Cfr. Gravelle et al. 2012.

⁶ In altri casi l'intervento di coloritura risulta più grossolano e infantile, quasi a sottolineare l'esigenza del bambino di disporre di immagini variopinte. Il colore sarà, insieme alla scontornatura delle immagini, una delle caratteristiche principali dei primi libri animati per l'infanzia.

¹ I link sono stati abbreviati con il metodo Tiny URL; la data di ultima consultazione è per tutti il 28 ottobre 2024. L'apparato integrale delle immagini relative alle fonti citate è fruibile al seguente link: https://www.fondazioneancredidibarolo.com/librianimati_rse/. La presenza di dispositivi mobili nei libri manoscritti e a stampa antichi, con particolare riferimento all'uso della volvelle, è oggetto di approfondita analisi nella prima sezione del volume *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, intitolata *Libri animati antichi tra filosofia e scienza* e curata da Gianfranco Crupi.

² Al funzionamento della volvelle di Comenio accennano Carola Pohlmann (2000, 3-4) e Peter Goßens (2016, 57-59).

³ Nei due dischi, i simboli dei corpi celesti – ma anche la rappresentazione della luce e del buio mediante tratteggio a chiaroscuro – sono contraddistinti da un numero corrispondente ai loro nomi elencati nel testo.



Figura 1. Comenii, Joh. Amos. 1769. *Orbis Sensualium Pictus...Der Sichtbaren Welt*. Noribergæ: Endteri.

mente ruotare, senza fuoriuscire e cadere⁷. Si tratta di un dispositivo *sui generis*, non così facile da azionare, che non pare abbia corrispettivo in altri tipi di volvelle progettati per libri scientifici⁸.

Negli esemplari dell'*Orbis Pictus* conosciuti, la volvella risulta spesso assente o manomessa, per ragioni che vanno dalla fragilità del dispositivo, all'incompetenza del legatore⁹, all'imperizia nell'uso da parte del bambino, fino al potenziale utilizzo frequente da parte dello stesso, tenendo conto dell'innegabile attrazione ludica che un disco mobile poteva suscitare.

Il caso della volvella di Comenio evidenzia alcuni dei problemi che spesso si incontrano nell'effettuare studi storici su questi manufatti: dalla dimensione interna-

⁷ Nell'esemplare in esame, è stata in un secondo momento aggiunta una linguetta triangolare che, fuoriuscendo dalla corona, ne rende più facile la prensione. Molti dispositivi inseriti all'interno di libri animati per bambini presentano interventi maldestri di manomissione o integrazione, dovuti sia al loro danneggiamento sia a tentativi di ripristino (Field 2019, 25-58).

⁸ Si può pertanto supporre che sia stato ideato dallo stesso Comenio sulla base della sua conoscenza ed utilizzo di dispositivi simili, all'epoca molto diffusi in tutta Europa nei libri astronomici e astrologici.

⁹ Un esempio interessante è costituito dall'edizione del 1729 dell'*Orbis Pictus* segnalata da Suzanne Karr Schmidt e conservata presso la Newberry Library. Risorsa: <https://tinyurl.com/hha9k7ra>.

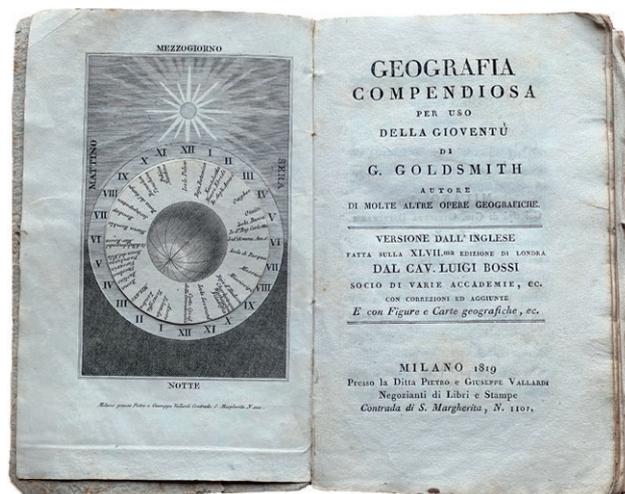


Figura 2. Goldsmith, G. (Jeremiah Joyce). 1819. *Geografia compendiosa per uso della gioventù*. Milano: Vallardi.

zionale della ricerca, alla scarsa disponibilità di esemplari integri conservati nelle biblioteche o nelle collezioni pubbliche, fino alla mancanza, soprattutto in Italia, di repertori e banche dati sull'argomento.

Sempre in ambito didattico, la volvella ebbe un discreto successo a partire dalla seconda metà del Settecento, essendo impiegata in due diversi filoni di opere divulgative destinate ai "giovineti": quello geografico, per il calcolo dei fusi orari, e quello astronomico, per la misurazione della posizione delle stelle. Nel 1803 l'editore inglese Richard Phillips diede alle stampe il testo *An Easy Grammar of General Geography* di Goldsmith (Jeremiah Joyce), le cui vendite conobbero una crescita esponenziale in tutta la prima metà del secolo (Issitt 2002, 99-100). Nel 1819 ne comparve un'edizione italiana ad opera di Antonio Vallardi, uno dei primi esempi di libro didattico divulgativo per bambini con un dispositivo mobile pubblicato nel nostro paese.

Il dispositivo, in antiporta, aveva lo scopo prevalente di attirare l'attenzione e stimolare la curiosità dei giovani lettori. Da un disco mobile centrale, una Terra disegnata in modo prospettico come una sfera, si dipartono i nomi di ventiquattro città opportunamente scelte e ordinate. Tale disco, circondato da una corona circolare disegnata sul fondo della pagina, a mo' di orologio, può essere fatto ruotare intorno ad un asse fissato mediante un filo annodato: il movimento rotatorio consente la visualizzazione delle differenze di fuso orario nelle città in esame (avendo come riferimento Londra nell'edizione inglese, Milano in quella italiana).

La geografia è una delle materie in cui la didattica attraverso l'immagine si sviluppa con maggiore intensità e creatività, anche attraverso l'impiego di dispositivi carto-

tecniche. Nel *Nouvel Atlas des Enfants*, un atlante geografico del 1772 pensato appositamente per i bambini, le tavole geografiche – collocate sul lato sinistro del libro e ripiegate su sé stesse – erano concepite graficamente in modo tale da lasciare, una volta aperte, uno spazio bianco libero. L'obiettivo era consentire di tenere la cartina aperta e al contempo sfogliare agevolmente le pagine per leggere le sezioni di testo corrispondenti. Nel paratesto, una nota al rilegatore¹⁰ indicava dove collocare le tavole, con la puntualizzazione che la parte bianca doveva essere mantenuta.

Altri dispositivi cartotecnici complessi potevano simulare la rappresentazione tridimensionale della sfera terrestre senza ricorrere a modelli di legno o di metallo.

Ne è un esempio il *Globe artificiel et mécanique* di Augustin LeGrand¹¹, che prevedeva un sistema di tiranti in grado di trasformare una figura piatta disegnata a spicchi in un globo cartaceo tridimensionale. In alcune edizioni era incluso anche un libretto che spiegava la procedura – tutt'altro che facile – con cui costruire l'oggetto maneggiando carta e cordini. Anche questo dispositivo ebbe una penetrazione capillare in tutta Europa¹²: in Italia, risulta un'edizione stampata a Milano da Regazzoni nel 1850¹³.

I libri a leporello (denominati anche *panorama books*), grazie alla loro struttura ad ante collegate in modo continuo e in verticale, consentivano invece al bambino di percepire contemporaneamente un insieme di “quadri” o elementi connessi tra di loro (ad esempio, un paesaggio visto nel suo sviluppo, la sequenza delle lettere dell'alfabeto o delle note e regole musicali)¹⁴. In campo geografico vennero utilizzati per rappresentare usi e costumi dei popoli, di norma raffigurati nelle tavole illustrate dei libri divulgativi. L'editore milanese Ubicini ha dato alle stampe *Alcune cognizioni geografiche. Alfabeto* (1840 ca.), con ogni probabilità il primo leporello realizzato in Italia. L'esperimento italiano risulta comunque debole: il collegamento tra testo e immagini è spesso

casuale e incoerente, quindi di scarsa efficacia mnemonica¹⁵, quasi a testimoniare come, nel nostro paese, la progettazione di questi manufatti fosse ancora alle prime armi, anche nelle zone di più ampia influenza culturale e editoriale mitteleuropea, come il Lombardo-Veneto.

Ma la vera e propria fioritura dei libri interattivi per l'infanzia si verificò non tanto nell'ambito delle pubblicazioni di carattere didattico, quanto piuttosto nel campo dei libri di amena lettura, agendo sull'immagine (trasformandola, rendendola mobile o tridimensionale...) grazie allo sviluppo di dispositivi che richiedevano la partecipazione attiva del bambino.

RAPPORTI TRA IL LIBRO ILLUSTRATO E IL LIBRO INTERATTIVO¹⁶ PER L'INFANZIA: LE ORIGINI

Agli stessi anni di pubblicazione dell'*Orbis Pictus* risalgono i *turn up books* (*metamorphosis*, “libri metamorfici” in italiano), basati sulla piegatura della carta e sulla trasformazione delle immagini, diffusi in Inghilterra con finalità di istruzione religiosa. Tali manufatti cartacei, di cui il primo conosciuto è *The Beginning, Progress and End of Man*¹⁷, erano costituiti da un unico foglio di carta stampato su entrambi i lati, con parti mobili ripiegate che si potevano sollevare, generando il gioco combinatorio delle figure (Reid-Walsh 2018, 59). Nella seconda metà del Settecento essi si arricchiscono della componente umoristica, legata ai personaggi della Commedia dell'Arte: nascono le *Harlequinades* di Robert Sawyer che, grazie alla loro capacità di offrire divertimento, segnano il passaggio dalla cultura popolare alla cultura dell'infanzia¹⁸. Recentemente ne è stata dimostrata la straordinaria diffusione, non solo come prodotti a stam-

¹⁰ «Avis au relieur. Le Relieur aura soin de placer les Cartes & les Figures suivant cette Table, & d'en conserver le Papier blanc, afin qu'elles se puissent déployer à main gauche, à l'usage du Livre» (*Nouvel Atlas* 1772, XX).

¹¹ Per un inquadramento biografico e bibliografico dell'autore, si rimanda a Desse 2016.

¹² Per la complessa storia editoriale, si veda Desse 2021, 401-423. La produzione austriaca di mappamondi pieghevoli nel corso dell'Ottocento è invece oggetto di approfondita analisi in Mokre 2024.

¹³ Una copia della seconda edizione completa del libretto è conservata presso il Royal Museum di Greenwich. Risorsa: <https://tinyurl.com/3ymhrfry>.

¹⁴ La funzione può anche essere narrativa: Hannah Field individua una corrispondenza tra la narrazione iconografica del leporello e la decorazione a pannelli che caratterizzava l'ambiente di gioco nelle *nursery rooms* inglesi (Field 2019, 59-92). D'altro lato, il leporello può anche generare veri e propri spazi di lettura, che modificano il rapporto tra il bambino, l'ambiente e l'oggetto libro (Bachmann 2016, 125-133).

¹⁵ Nella quarta pagina, ad esempio, alla lettera D viene abbinato il nome “Discordia”, nella didascalia riferito al “Capo Discordia sulla costa del Groenland”. L'immagine, per contro, rappresenta due fanciulle “sedute sopra un Capo o Promontorio”, intente a pescare in atteggiamento amicale.

¹⁶ Il termine compare nel titolo del saggio *Interactive Books: Playful Media before Pop-Ups* (Walsh 2018). Il concetto di interazione è più ampio di quello di lettura: i libri interattivi richiedono infatti un'interazione multisensoriale con il supporto cartaceo, una manipolazione più o meno complessa e inconsueta del libro, considerato come hardware (Farné 2019, 225). *Playful Media* li chiama Walsh, ma anche *paper platform*, associandoli ai prodotti multimediali. Dal punto di vista bibliologico, i libri interattivi si pongono a metà strada tra giochi di carta, *ephemera* e libri illustrati, e presentano una varietà di dispositivi tale da rendere attualmente difficile pervenire ad una terminologia condivisa. Per le problematiche relative al glossario, cfr. Pollone, Reid-Walsh e Vagliani 2024.

¹⁷ Di questo libretto la British Library conserva la più antica edizione conosciuta, datata 1650 (London: Alstop for T. Dunster). Risorsa: <https://tinyurl.com/4ysrxp2h>.

¹⁸ Sulle *Harlequinades* come collegamento tra gli *ephemera* e gli albi illustrati, cfr. Field 2019, 20-22.

pa, ma anche come manufatti artigianali realizzati in ambito domestico dai bambini (Reid-Walsh 2018, 97-110).

Lavorare con la carta, piegare e ritagliare immagini singole scontornate erano operazioni ricorrenti per i bambini nei giochi e passatempi familiari, sia a partire da fogli sciolti sia da pubblicazioni a stampa di tipo educativo enciclopedico, in qualche modo eredi dell'*Orbis Pictus*. Le figure soggette a questo trattamento erano spesso proposte già scontornate e colorate¹⁹ per realizzare album con raccolte di ritagli (*scrap books*): è il caso della raccolta di volumi *Bilderbuch für Kinder* di Friedrich Justin Bertuch (1792-1830), o delle tavole proposte dall'editore Engelbrecht per costruire figure tridimensionali e creare diorami.

Nella costruzione artigianale dei teatri d'ombre di fine Settecento, il ritaglio poteva prevedere la realizzazione di figure in silhouette provviste di tiranti in grado di mettere in movimento le articolazioni (Marazzi 2021, 102-103), piccole figure mobili che però non avevano ancora nessun corrispettivo all'interno dei libri.

I bambini acquisivano le capacità manipolatorie di lavorazione della carta con l'aiuto di genitori, fratelli e sorelle maggiori, istitutori che già alla fine del Settecento avevano a disposizione le prime guide di metodo, ricche di figure ed esempi pratici. Capostipite è il libro *Der Papparbeiter* dell'educatore tedesco Bernhard Heinrich Blasche²⁰, studioso di forme di lavoro manuale e tecnico adatte alla gioventù. L'operetta riscosse un successo di portata europea: in particolare, dall'edizione francese di A. de Bécourt del 1828 derivò, nel 1831, una prima edizione italiana pubblicata a Firenze. Nella prefazione, il traduttore, professore di disegno, sottolinea la finalità non solo didattica (apprendimento della geometria piana e sferica), ma anche metodologica, pedagogica ed estetica.

Giochi di carta, figure mobili e movibili, effetti ottici e figure tridimensionali erano dunque già ben presenti e coinvolgevano direttamente i bambini nella loro costruzione, ma rimanevano in un territorio parallelo a quello del libro illustrato per l'infanzia che si stava sviluppando negli stessi anni.

SPERIMENTAZIONI E INNOVAZIONI

L'inizio del XIX secolo segna – soprattutto in Francia, Inghilterra, Paesi Bassi e Germania – un periodo di for-

¹⁹ Di norma, le figure all'esterno della casa (ad esempio, in un giardino) venivano proposte scontornate; quelle al chiuso, invece, erano "inquadrare". L'operazione di scontornare le figure è necessaria per poterle animare.

²⁰ La prima edizione del 1797 è stata digitalizzata dalla Oxford University. Risorsa: <https://tinyurl.com/rkvefw8c>.

te fermento creativo, a cui seguono iniziative editoriali di immediato riscontro internazionale, favorite dallo sviluppo di nuove tecnologie di stampa (ad esempio la litografia) e da una nuova visione dell'infanzia. È un momento di grande discontinuità con il passato, una «rottura epistemologica» (Desse 2021, 47) che ridefinisce il libro come oggetto complesso e il lettore bambino come *interactor* in grado di mettere in atto un insieme di relazioni che si stabiliscono nel processo di "uso" dell'oggetto²¹. Nella concezione complessiva del nuovo tipo di libro, ai ruoli dell'autore, illustratore, incisore e litografo si aggiunge anche quello, fondamentale, del progettista del prototipo (futuro *paper designer*): molteplici figure che nella pratica possono coincidere con una sola persona.

La nuova progettazione si manifesta prima di tutto nell'apparato iconografico, e agisce modificando il rapporto tra testo, immagine e fruitore. La storia del libro interattivo si intreccia quindi con quella dell'albo illustrato per l'infanzia, che introducendo il colore ha rappresentato a suo tempo una rivoluzione significativa, e in cui «il racconto si sviluppa [...] principalmente grazie al rapporto dialettico fra parole e immagini; si parla a questo proposito specificamente di un "iconotesto", cioè di un codice composito verbo-visuale» (Terrusi 2012, 94).

Il passaggio dai giochi di carta, come le bambole da ritagliare, ai primi libri interattivi di soggetto analogo è costituito dai *paper doll books* dell'editore inglese S. & J. Fuller, una serie di ben undici libretti comparsi tra il 1810 e il 1816 e costituiti da un certo numero di figure (da sette a nove) ritagliate e colorate a mano e da un breve testo narrativo contenuto in un libretto a stampa, il tutto racchiuso in un astuccio di cartone. Per ciascun episodio, accanto alla pagina scritta ne è prevista una bianca in cui costruire la figura relativa. La *remediation* consiste nel dotare il libretto di una testa – sempre la stessa – inseribile mediante una linguetta su un corpo abbigliato in modo diverso in funzione del procedere della narrazione.

Le finalità morali sono evidenti nei testi dei primi due volumetti, proposti in coppia dall'editore: *The History of Little Fanny* e *The History and Adventures of Little Henry* del 1810, ciascuno dei quali racconta il percorso di crescita del protagonista, seguendo gli stereotipi di genere del tempo e i dettami della pedagogia di John Locke (Adams e Keene 2017, 61). Nel suo primo quadro Fanny, ancora piccola, tiene in braccio una bambola, simbolo del "piacere" del gioco; al termine della storia, invece, nelle sue mani compare un libro, testimonianza del suo processo di crescita verso il traguardo moralmente accetta-

²¹ La specificità della struttura formale e comunicativa del libro animato ha portato all'attenzione di studiosi della storia del libro e di critici della letteratura il fatto che l'atto di lettura non è solo un processo mentale, ma ha anche una forte componente fisica (Field 2019, 193).



Figura 3. *Les portes fermées ou Les doubles surprises*. s.d. [1820 c.a.]. [Paris: Marcilly?].

to del “dovere” dell’istruzione. In realtà, l’hardware che caratterizza il libro nelle sue componenti mobili, con personaggi e accessori intercambiabili, consente di giocare mescolando le parti a piacimento, con potenziali effetti ludici e nonsensici che superano le rigide divisioni di genere codificate nelle narrazioni di partenza. Le creazioni di Fuller riscossero un successo notevole e diedero vita a imitazioni in tutto il mondo (Desse 2021, 73-219), forse proprio perché rispondevano sia alle esigenze educative degli adulti sia a quelle ludiche del bambino.

Meccanismo fondamentale per agire in modo innovativo sull’immagine è il *flap* (“aletta”), dispositivo duale, basato su un foglio di carta piegata atto a rappresentare due stati (iniziale e finale) che si evidenziano a seguito della manipolazione. Il *flap* interviene sull’immagine modificandola, con funzionamento simile a quello dei libri metamorfici, oppure nascondendo e mostrando magicamente ciò che c’è sotto, stimolando l’azione elementare di sollevare.

Legata alla funzione del *flap* è l’immagine della porta, che per sua natura si apre e si chiude. La vediamo in atto in *Kleinigheden voor kinderen* (1809)²², la prima traduzione in olandese di una raccolta di racconti di taglio moraleggiante scritti da Johann Andreas Christian Löhner, uno dei più popolari autori tedeschi di libri per bambini dell’inizio dell’Ottocento. Il *flap* interviene per rendere

interattiva la tavola che illustra una delle ultime storie, in cui due bambini sono rappresentati di ritorno a casa dopo una giornata trascorsa nei campi, in piedi di fronte alla porta chiusa. Sollevando il *flap* (la porta) si rivela una scena totalmente caotica dove, sul tavolo, compare anche uno scimiotto dalla veste rossa. L’immagine animata è perfetta per trasmettere l’effetto sorpresa generato nei protagonisti della storia dall’apertura della porta.

Il meccanismo di base dell’aletta poteva combinarsi anche con altri dispositivi, generando effetti supplementari. Un esempio risalente agli anni Venti dell’Ottocento riguarda la piccola tavola *La fileuse*²³, che raffigura un’anziana filatrice seduta accanto ad una porta chiusa.

Il sollevamento del *flap* – dunque l’apertura della porta – rivela una giovane seduta accanto ad una finestra. Se lo sfondo viene retroilluminato, compare magicamente una terza immagine, un giovane intento a cantare una serenata all’amata. Il lettore è quindi sollecitato a mettere in atto più azioni: non solo sollevare il *flap*, ma anche disporre la figura di fronte ad un’appropriata fonte di luce²⁴. Dal punto di vista della relazione tra tempo di lettura e tempo di azionamento dei dispositivi, la combinazione di questi due movimenti genera una sequenza

²² È considerato il primo libro per bambini in olandese con parti mobili (Buijnsters en Buijnsters-Smets 2001, 394).

²³ La tavola appartiene ad una serie di sei incisioni colorate, *Les portes fermée ou les doubles surprises* (Desse 2021, 395-399).

²⁴ La popolarità di questi giochi di trasparenza continuò anche nella seconda metà dell’Ottocento, stimolando una ricca produzione di album di stampe trasparenti da retro-illuminare (Pesenti Campagnoni 2019, 237).



Figura 4. Jean-Pierre Brès, s.d. [1831]. *Le livre Joujou*. Paris: Louis Janet.

“in differita” scandita in tre momenti, creando un effetto di “doppia sorpresa” progettualmente pensato per arricchire le possibilità di lettura.

Aprire la porta o sollevare un lembo può innescare o contrappuntare un'intera storia, come accade nell'albo illustrato con parti mobili del 1873 *Das verlorene geglaubte Hänschen*, uno dei primi ad essere pensato e scritto da una donna. Nella storia – un lungo testo in rima scandito in dodici episodi, a cui sono abbinate altrettante tavole – la nonna alla ricerca del nipotino solleva o apre via via la coperta di un letto, l'anta di un armadio, il coperchio di un pozzo, la porta di una stalla, un cancello di legno, la tovaglia di un tavolo, fino a ritrovarlo addormentato sul lettino dietro le cortine di un'alcova. Il sollevamento ricorrente dell'aletta agisce come meccanismo di rinforzo narrativo, scandendo il ritmo di lettura e amplificando non solo l'effetto ludico legato alla ripetitività delle azioni descritte, ma anche la partecipazione emotiva del lettore verso la scoperta finale. La sequenza narrativa e l'uso del *flap*, sia pure con le opportune differenze, sembra anticipare *Toc toc* di Bruno Munari del 1945²⁵.

²⁵ Nel libro, la copertina stessa è trasformata in porta, con l'aggiunta del titolo onomatopoeico che evoca l'azione del bussare (“toc toc”), seguito dalla tipica domanda “chi è?” e dall'invito a compiere l'azione conseguente (“apri la porta”). Un foro simile a uno spioncino lascia scorgere il disegno di un occhio, evocando al di là della porta la presenza di un misterioso “qualcuno”. L'apertura della copertina/porta spinge il bambino a sollevare una successione obbligatoria di *flap* di dimensioni decrescenti, che fungono da pagine interne del libro e mostrano contenitori ed animali via via più piccoli. La stessa struttura di racconto, con un analogo apparato iconografico e con l'utilizzo del *flap*, caratterizzano

immagini che si trasformano magicamente mediante trascinamento caratterizzano il più famoso e innovativo libro animato della prima metà dell'Ottocento, *Le livre Joujou* di Jean-Pierre Brès (Desse 2012).

Nelle dodici tavole animate inserite nel testo i dispositivi di scorrimento consentono di modificare la forma dei personaggi (per esempio, allungare il collo o cambiare testa) e far comparire e scomparire oggetti o costruzioni, rendendo sensibili le trasformazioni che nella storia fiabesca sono generate dal potere sovraumano di una fata o di un mago. Rivolgendosi ai bambini, nella sua presentazione l'autore esplicita lo scopo dell'innovazione introdotta:

Per rendere questo libro ancora più divertente, ho voluto che vi offrisse qualcosa di nuovo nei disegni che contiene. Questi disegni raffigurano le scene principali in azione, perché molte parti sono mobili, e rivelano vari oggetti e personaggi che inizialmente erano nascosti alla vista. [...] Questo, miei giovani lettori, è il piccolo meccanismo che ho utilizzato per mettere in moto alcune delle scene principali della storia che state per leggere (Brès 1831, IV-VI).

Nel testo, un asterisco indica quando attivare il meccanismo, e la conseguente visione fisica della trasformazione provoca un'amplificazione dell'effetto affabulatorio. La fiaba diventa quindi un racconto animato che il bambino è in grado di far vivere azionando le figure a mano a mano che prosegue nella lettura, in questo senso diventando lui stesso il mago.

anche l'album *Where is Tommy?* di Tony Sarg, comparso nel 1932 (New York: Greenberg Publisher), erede dell'esemplare del 1873.

Nella prefazione, Brès suggerisce ai bambini una socializzazione dell'esperienza di lettura, una spettacolarizzazione in grado di stupire un pubblico di piccoli amici:

Potrete fare delle piacevoli sorprese ai vostri amici mostrando loro le parti delle immagini che sono nascoste e che mostrerete loro solo quando la lettura vi condurrà agli eventi che i disegni descrivono con precisione (Brès 1831, VI).

Anche in area austriaca, nel periodo Biedermeier, la fruttuosa relazione tra editori, scrittori ed illustratori diede vita a nuove sperimentazioni. Particolarmente fecondo fu il rapporto tra l'editore viennese Müller, attento alla qualità estetica delle illustrazioni, e Leopold Chimani, educatore, insegnante e autore di un centinaio di libri per bambini e ragazzi, di taglio moraleggiante o patriottico (Pohlmann 2010, 75-77). Negli stessi anni di uscita del libro di Brès, Müller e Chimani danno vita a due volumi interattivi, *Die beweglichen Bilder mit der Beschreibung einiger schönen Umgebungen Wiens* (1835) e *Bunte Scenerien aus dem Menschenleben*.

Il primo volume impiega in realtà un meccanismo a trascinamento delle figure simile a quello applicato da Brès nel *Livre Joujou*.

Il secondo propone invece una nuova realizzazione cartotecnica, in grado di dar vita a strutture tridimensionali, "teatrini di carta" che, per poter "emergere", richiedono l'intervento del bambino. Il nuovo dispositivo si presenta chiuso, appoggiato sul fondo della pagina: un nastro colorato consente il sollevamento di una splendida scenografia teatrale in cinque livelli verticali, collegati tra loro da appositi tiranti di carta incollati sul retro. Degna di nota è l'accurata progettazione dell'immagine: il gusto è quello dei migliori albi illustrati per l'infanzia del periodo Biedermeier. Nella tavola animata in antiporta, il primo livello è costituito dal fondo stesso della pagina, in cui è disegnato un sentiero che si addentra prospetticamente in un prato fiorito. Seguono tre livelli intermedi con figure scontornate e traforate, attraverso cui si può spingere lo sguardo fino al quinto livello, il panorama collinare disegnato sullo sfondo. Le cinque scene animate, pur essendo collegate alla narrazione scritta, non possono avere una funzione di contrappunto al testo per l'impossibilità pratica di tenere sollevata la costruzione scenica e contemporaneamente sfogliare le pagine. La loro funzione, quindi, è quella di introdurre elementi spettacolari e sorprendenti, e la mancanza di una progettualità complessiva è resa evidente dall'assenza di precise indicazioni di lettura nel paratesto, presenti invece in Brès. Da questo primo esperimento deriveranno, dopo la metà del secolo, i libri scenici dell'editore



Figura 5. Leopold Chimani. 1836. *Bunte Scenerien aus dem Menschenleben*. Vienna: Müller.

inglese Dean & Son, vera e propria officina di novità che permetterà di inserire all'interno dei libri animati tutte le suggestioni del precinema²⁶.

QUESTIONI APERTE E PROSPETTIVE DI RICERCA

Gli esempi analizzati mettono in luce lo straordinario interesse di questi manufatti, degni di studi che

²⁶ Spettacoli e dispositivi ottici hanno ricoperto un ruolo fondamentale nella cultura popolare dell'Ottocento. La ricca produzione di libri illustrati e animati che sfruttavano le novità delle più recenti ricreazioni ottiche è oggetto di studio da parte di Plunkett, il quale sottolinea come «only by tracing the multiple interactions between print, optical and graphic media is it possible to further demonstrate the intermediality characterising nineteenth-century popular culture» (Plunkett 2007, 21). Tale produzione è fiorita soprattutto nell'Inghilterra di epoca vittoriana, incoraggiata dall'incremento demografico e dalla crescita dell'industria editoriale, e ha trovato in Dean & Son una fucina di innovazioni capaci di modificare radicalmente il modo in cui i libri interattivi venivano progettati (Plunkett 2005, 18). Sempre incentrando l'attenzione sugli anni del lungo regno della regina Vittoria, Hanna Field allarga il campo, esaminando anche le creazioni tridimensionali di altri editori – come Raphael Tuck e Nister – e comprendendo le immagini stereoscopiche (Field 2019, 93-121). È essenziale sottolineare come, nel quadro dei rapporti tra libri animati per l'infanzia e macchine del precinema, l'editoria abbia avuto un ruolo non solo debitore, ma anche propulsivo, stimolando la nascita di soluzioni meccaniche utili per "mettere in moto" immagini connotate a vario tipo come "pre-cinematografiche" (Pesenti Campagnoni 2019, 235).

* Il POP-APP International Centre on Interactive Books, costituito all'interno della Fondazione Tancredi di Barolo nel 2021, a seguito del convegno internazionale Pop-App, si prefigge lo scopo di promuovere a livello internazionale lo studio e la valorizzazione dei libri animati di interesse storico. Risorsa: <https://www.pop-app.org>.

li colleghino alla storia del libro e dell'albo illustrato, nonché alla storia della letteratura per l'infanzia e della lettura. È necessario portare alla luce una produzione di carattere internazionale che, per quanto tutt'altro che scarsa fin dalla prima metà dell'Ottocento, oggi risulta in parte scomparsa dalla memoria collettiva, riducendosi ad un «un frammento del nostro patrimonio stampato che è quasi totalmente svanito» (Desse 2021, 67).

La difficoltà di definizione, la rarità degli esemplari e l'assenza di repertori rendono i libri interattivi un oggetto complesso da studiare. Nei manuali di storia della letteratura per l'infanzia sono poco presenti, proprio per la mancanza di una collocazione in un ambito disciplinare ben individuato, salvo contributi relativi alla produzione più recente di Munari (Terrusi 2012, 42-47).

Occorre intensificare gli studi relativi ai rapporti dell'Italia con l'editoria europea coeva, per accertare le fonti utilizzate e gli adattamenti, sebbene alcuni riferimenti specifici al nostro paese si trovino nella ricerca relativa al mercato internazionale dei libri illustrati per l'infanzia di Göte Klingberg (Klingberg 2008, 13-33) e in un'accuratissima bibliografia sulla produzione di Lothar Meggendorfer (Georg e von Katzenheim 2012).

A causa della loro natura di oggetti effimeri, rivolti prevalentemente all'infanzia con finalità ludiche e assimilati a giocattoli di carta, raramente i libri interattivi sono stati conservati nelle biblioteche pubbliche, soprattutto in Italia. Si rende quindi necessario sviluppare repertori e banche dati, sia per i libri animati, sia per i libri illustrati, la cui storia è ad essi connessa sin dalle origini. Altrettanto importante è la definizione di un glossario condiviso a livello internazionale, con ricadute immediate sulla catalogazione di questi manufatti, ancora frammentaria. Come sottolinea Bachmann, «guardare questi e altri aspetti nel dettaglio e in relazione al tempo, allo spazio e alla performatività dei libri mobili resta per il momento un desideratum» (Bachmann 2016, 144-145).

FONTI

- Alcune cognizioni geografiche. Alfabeto.* s.d. [1845-1846]. Milano: Libreria d'Educazione e d'Istruzione di Andrea Ubicini.
- Bécourt (de), A. 1828. *Art de fabriquer toutes sortes d'ouvrages en papier, pour l'instruction et l'amusement des jeunes gens des deux sexes.* Paris: Audot Éditeur.
- Bécourt (de), A. 1831. *Arte di costruire ogni sorta di oggetti in rilievo e in carta per servire ad istruzione e passatempo della gioventù d'ambidue i sessi.* Firenze: per V. Batelli e figli.
- Bertuch, Friedrich Justin. 1801. *Bilderbuch für Kinder.* Weimar: Industrie-Comptoirs. <https://doi.org/10.11588/digit.3198>.
- Blasche, Bernhard Heinrich. 1847. *Der Papparbeiter oder Anleitung in Pappe zu arbeiten.* Stuttgart: Hoffmann'sche Verlags-Buchhandlung.
- Brès, Jean-Pierre. s.d. [1831]. *Le livre-Joujou.* Paris: Louis Janet Libraire.
- Chimani, Leopold. 1836. *Bunte Scenerien aus dem Menschenleben.* Wien: Müller.
- Commenii, Joh. Amos. 1658. *Orbis Sensualium Pictus... Die Sichtbare Welt.* Noribergæ: Endteri.
- Comenii, Joh. Amos. 1769. *Orbis Sensualium Picti... Der Sichtbaren Welt.* Noribergæ: Endteri.
- Das verloren geglaubte Hänschen. Gesucht und wiedergefunden von der Großmutter. Ein neuerfundenes schönes Bilderbuch für Kinder von 3 bis 8 Jahren.* 1873. Leipzig: Alfred Oehmigke.
- Goldsmith, G. (Jeremiah Joyce). 1819. *Geografia compendiosa per uso della gioventù.* Milano: Vallardi.
- Les portes fermées ou Les doubles surprises.* s.d. [1820 c.a.]. [Paris: Marcilly?]
- Löhr, Johann Andreas Christian. 1809. *Kleinigheden voor kinderen.* Amsterdam: Willem van Vliet.
- Munari, Bruno. 1945. *Toc toc. Chi è? Apri la porta.* Verona: Mondadori.
- Nouvel Atlas des Enfans.* 1772. Amsterdam: B. VLAM Libraire.
- Sarg, Tony. 1932. *Where is Tommy?* New York: Greenberg Publisher.
- The History of little Fanny. Exemplified in a series of figures.* 1811. Londra: S & J Fuller.
- Adams, Katherine H., and Michael L. Keene. 2017. *Paper Dolls: Fragile Figures, Enduring Symbols.* Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc.
- Bachmann, Christian A. 2016. "Raum - Zeit - Performanz: Aspekte einer Ästhetik beweglicher Bücher am Beispiel von Werken Lothar Meggendorfers." In *Bewegungsbücher. Spielformen, Poetiken, Konstellationen*, herausgegeben von Chrisitan A. Bachmann, Laura Emans und Monika Schmitz-Emans, 125-146. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag.
- Buijnsters, P.J., en Leontine Buijnsters-Smets. 2001. *Lust en Leering. Geschiedenis van het Nederlandse Kinderboek in de negentiende eeuw.* Zwolle: Waanders Uitgevers.
- Crupi, Gianfranco. 2018. "Apianus e le volvelle del cielo." *Paratesto: rivista internazionale* 15: 31-47.

BIBLIOGRAFIA CRITICA

- Desse, Jacques. 2012. "L'invention du livre à tirettes : *Le Livre joujou*, de Jean-Pierre Brès (1831)." https://issuu.com/libraires-associes/docs/le_livre_joujou.
- Desse, Jacques. 2014. "Un chapitre méconnu de l'origine des livres animés..." *La boutique du livre animé*, juillet 7. <https://boutiquedulivreanime.blogspot.com/2014/07/un-chapitre-meconnu-de-lorigine-des.html>.
- Desse, Jacques. 2016. "Augustin Legrand, un pionnier inconnu du livre jeunesse." *Strenae* 10. <https://doi.org/10.4000/strenae.1486>.
- Desse, Jacques. 2021. *Figures mobiles. Les premières livres animés français pour la jeunesse. Essai de bibliographie*. https://issuu.com/libraires-associes/docs/figures_mobiles_-_extraits.
- Farné, Roberto. 2002. *Iconologia didattica. Le immagini per l'educazione: dall'Orbis Pictus a Sesame Street*. Bologna: Zanichelli.
- Farné, Roberto. 2006. *Diletto e giovamento. Le immagini e l'educazione*. Torino: UTET.
- Farné, Roberto. 2019. "Libri in gioco." In *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 221-234. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- Field, Hannah. 2019. *Playing with the Book: Victorian Movable Picture Books and the Child Reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Friedrich Georg, und Reinhilde von Katzenheim, bearb. 2012. *Lothar Meggendorfer. Annotiertes Werkverzeichnis. Bücher und verwandte Druckwerke, Spiele, Modellierbogen*. Zürich, Wien, Berlin: Edition combonx.
- Giorda, Cristiano. 2021. *L'immagine del mondo nella geografia dei bambini. Una ricerca sui materiali scolastici e parascolastici italiani fra Otto e Novecento*. Milano: FrancoAngeli.
- Goßens, Peter. 2016. "Kinetik und Bildlichkeit um 1900." In *Bewegungsbücher. Spielformen, Poetiken, Konstellationen*, herausgegeben von Christian A. Bachmann, Laura Emans und Monika Schmitz-Emans, 125-146. Berlin: Christian A. Bachmann Verlag.
- Gravelle, Michelle, Coralee Leroux and Anah Mustapha. 2012. "Volvellas" *ArchBook*, December 1. <https://drc.usask.ca/projects/archbook/volvelles.php>.
- Issitt, John R. 2002. "Jeremiah Joyce: science educationist." *Endeavour* 26 (3): 97-101. [https://doi.org/10.1016/S0160-9327\(02\)01432-1](https://doi.org/10.1016/S0160-9327(02)01432-1).
- Marazzi Elisa, cur. 2021. *Stampe per crescere. Imparare e sognare con le immagini nell'Europa moderna*. Trento: Publistampa Edizioni.
- Milano Alberto, cur. 1993. *Fabbrica d'immagini, gioco e litografia nei fogli della Raccolta Bertarelli*. Milano: Vangelista Editori.
- Mokre, Jan. 2024. "Erschwingliche Weltenbilder aus Graz" *Österreichische Nationalbibliothek*, 1 Juli. <https://www.onb.ac.at/mehr/blogs/detail/erschwingliche-weltenbilder-aus-graz>.
- Pesenti Campagnoni, Donata. 2019. "Esperienze della visione: rapporti tra libri animati e macchine del pre-cinema." In *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 235-244. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- Plunkett, John. 2005. "Optical Recreations and Victorian Literature." In *Literature and the Visual Media*, edited by David Seed, 1-28. Cambridge: D.S. Brewer.
- Plunkett, John. 2007. "Moving Books/Moving Images: Optical Recreations and Children's Publishing 1800-1900." In *Interdisciplinary Studies in the Long Nineteenth Century* 5: 1-27. <https://doi.org/10.16995/ntn.463>.
- Pohlmann, Carola. 2000. „Nur für brave Kinder“ - Spiel- und Verwandlungsbücher im 19. Jahrhundert: Vortrag gehalten im Rahmen der Ausstellung „Kulturen im Kontext - Zehn Jahre Sammlung Deutscher Drucke“ am 17.12.2000 in der Niedersächsischen Staats- und Universitätsbibliothek Göttingen.
- Pohlmann, Carola. 2010. "Bunte Scenerien aus dem Menschenleben. Leopold Chimani und sein Verleger Heinrich Friedrich Müller." In *Kindheit, Kindheitsliteratur, Kinderliteratur. Studien zur Geschichte der österreichischen Literatur*, herausgegeben von Susanne Blumesberger, Hans-Heino Ewers, Gunda Mairbäurl, Michael Rohrwasser, 69-82. Wien: Praesens Verlag.
- Pollone, Eliana A., Jacqueline Reid-Walsh, Pompeo Vagliani. 2024. "Prima del glossario. Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi/ Before the glossary. Linguistic and methodological reflections on interactive books." *JIB* 3: 1-38. <https://doi.org/10.57579/2024.1>.
- Reid Walsh, Jacqueline. 2018. *Interactive Books: Playful Media before Pop-Ups*. New York: Routledge.
- Rigamonti, Valentina. 2020. "L'albo illustrato: dal libro animato alla *Media Education*". Tesi di Laurea in Scienze dell'Educazione e della Formazione, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano.
- Strano, Giorgio. 2019. "'Nebbia di fili': strumenti di carta per l'astronomia pratica (1474-1613)" In *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 107-119. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- Terrusi, Marcella. 2012. *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*. Roma: Carocci.

Vagliani, Pompeo. 2019a. "Libri animati per l'infanzia: piattaforme creative dalla carta alle app." In *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 183-219. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

Vagliani, Pompeo. 2019b. *Tante teste tanti cervelli. Lanterna magica delle facce umane. Guida alla mostra*. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.