

## I libri animati antichi

La storia dei libri animati è una storia antica, che affonda le sue radici in alcune precoci testimonianze manoscritte del tardo Medioevo e nei primi prodotti della stampa a caratteri mobili. I dispositivi meccanici utilizzati, prevalentemente in opere di carattere scientifico, sono le volvelle e i flap.

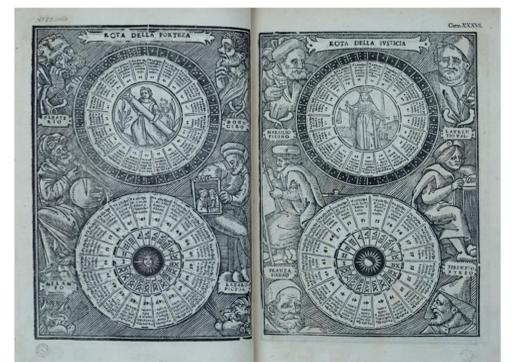
Le *volvelle*, dischi rotanti membranacei o di carta, sono state impiegate soprattutto per il calcolo di base di fenomeni astronomici, come strumenti di misurazione del tempo (Petrus Apianus, Girolamo Cantone, Giovanni Galucci) o per indicare successioni cronologiche delle dinastie regnanti (Johan David Köhler). Le volvelle trovarono applicazione anche in trattati di filosofia (Ramon Lull), di religione (Jan David), di crittografia (Giovanni Battista Della Porta) o come applicazione nell'arte della navigazione (Girolamo Alberti). Inoltre furono usate anche in libri la cui funzione divinatoria era di norma supportata da un ricco corredo di immagini ed era attivata da strumenti basati sull'aleatorietà e il caso, come i dadi, le carte, le monete o, appunto, le volvelle.

Lo straordinario *Triumpho di Fortuna* di Sigismondo Fanti, pur non presentando dispositivi meccanici, è tuttavia un libro potenzialmente animato, perché comporta un alto grado di interazione con il lettore/giocatore.

I *flap*, costituiti invece da alette o lembi di carta pieghevoli, al fine di coprire e poi rivelare una o più immagini sottostanti, furono soprattutto impiegati nei libri anatomici, come nel *De homine figuris* del filosofo René Descartes. Sollevando progressivamente i singoli lembi, si mostra infatti al lettore la struttura interna e la disposizione stratificata degli organi e degli apparati del corpo umano. Sfogliando i singoli flap, il lettore/spettatore veniva infatti invitato a partecipare a un'autopsia virtuale, a una simulazione del processo di dissezione umana eseguita nei teatri anatomici.



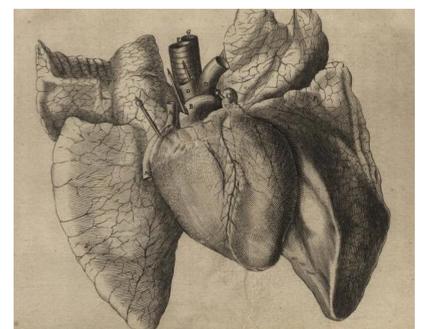
1.



2.



3.



4.

1. Petrus Apianus, *Astronomicum caesareum*, [Ingolstadii, in aedibus nostri, 1540], collazione Ris.21.2. Ministero dei Beni e della Attività Culturali e del Turismo, Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino. Divieto di riproduzione.

2. Sigismondo Fanti, *Triumpho di fortuna di Sigismondo Fanti ferrarese*, Venegia, per Agostin da Portese ad instantia di Iacomo Giunta mercante fiorentino, 1526 nel mese di genaro [1527], collocazione Ris.22.2. Ministero dei Beni e della Attività Culturali e del Turismo, Biblioteca Nazionale Universitaria di Torino. Divieto di riproduzione.

3. David Ioannes, *Veridicus Christianus*, Antverpiae, Officina Plantiniana, 1601.

4. Renato Descartes, *De homine figuris et latini tate donatus a Florentio Schuyf, Luguduni Batavorum, apud Franciscum Moyardum & Petrum Leffen*, 1662. Biblioteca Dipartimento di Matematica Guido Castelnuovo, Sapienza Università di Roma.

## Le origini del libro interattivo per l'infanzia

A metà Settecento videro la luce i libri metamorfici a trasformazione con finalità di istruzione religiosa, costituiti da un unico foglio di carta con parti mobili ripiegate che si potevano sollevare, generando il gioco combinatorio delle figure. In particolare quelli centrati sui personaggi della Commedia dell'Arte, prodotti in Inghilterra a partire dal 1776, le *Harlequinade*, segnano il passaggio dalla cultura popolare a quella dell'infanzia.

Tra i più famosi libri animati per bambini di produzione inglese dell'inizio dell'Ottocento, ricordiamo *Little Fanny* (1810), in cui il libro si trasforma per la prima volta in un gioco, quello della bambola da vestire, *The Toilet* (1821) e *A Suit of Armour for Youth* (1824) di Stacey Grimaldi, che utilizzano il meccanismo di animazione del flap.

Altri libri gioco sono costituiti da fondali, che raffigurano vari ambienti o paesaggi, e da un sistema di figure già ritagliate da inserire in appositi tagli per costruire e animare delle scene, come i quattro volumetti *Le Jeu des Fables* editi a Parigi tra il 1818 e il 1819, dedicati alle favole di La Fontaine.

In altri casi, al posto delle tavole illustrate, è possibile estrarre e posizionare figure in cartoncino sagomate accanto al libro formando piccole scene in grado di enfatizzare un passo importante del testo. Nel famoso *Le livre Joujou* di Jean-Pierre Brès (1831), il primo che utilizza un sistema a leveraggi, è possibile modificare la forma dei personaggi, far comparire e scomparire magicamente oggetti o costruzioni. Brès idea anche giochi creativi che consentono di comporre, per combinazione, un numero elevatissimo di quadri e paesaggi diversi.

A questi si aggiungono altri libri didattico-ludici con movimenti a volvelle o che si aprono a panorama, tra cui un raro *Alfabeto geografico* (1845-46) di produzione italiana e due esemplari francesi di metà Ottocento, dedicati al gioco delle bambole e alla divulgazione musicale.



1.



2.



3.



4.

1. *The History of little Fanny. Exemplified in a series of figures*, 7a ed., London, S. & J. Fuller, 1811 [1a ed. 1810].

2. *Le Jeu des Fables, ou Fables de LaFontaine mises en action: avec figures coloriées et découpées, dessinée et gravées par Lambert aîné*, Paris, Nepveu-Lefuel, 1818.

3. Jean-Pierre Brès, *Le Livre Joujou*, Paris, Louis Janet, s.d. [1831].

4. Antoine Elwart, *Solfège du jeune âge. Français et Anglais*, s.l., s.n., s.d. [1837].