

COLLEZIONE PIERO MARENGO

Progetto libro animato e d'artista Associazione culturale

Laboratorio di ricerca teorica, applicata e di formazione specialistica: valorizzazione, produzione, diffusione del libro. La tridimensionalità dal cartaceo al digitale.

Esposizione permanente, biblioteca e mediateca specializzata.

1. Il libro animato e il libro d'artista come oggetto di studio scientifico: tipologie, catalogazione, archivio, collocazione bibliotecaria e museale.

I libri animati costituiscono un insieme eterogeneo, ma allo stesso tempo intimamente connesso, organico e funzionale in cui libri contraddistinti da una attenta ricerca e scelta dei supporti cartacei e dalla utilizzazione di meccanismi ideati secondo un'alta attività progettuale, costruiti con abilità ingegneristica, conferiscono, nell'acquisizione di una dimensione tridimensionale e per la rapida trasformabilità dei loro elementi cartotecnici, forte incisività, risalto e vitalità a figure e forme del libro potenziandone il valore di promozione culturale.

Sono opere ibride, e, per questo, di fatto inclassificabili e incatalogabili a causa delle loro molteplici componenti e funzioni ("Is it a book or a toy"?, si chiede il curatore della "Opie Collection" a Oxford, collezione mista di libri per bambini, di pop-up e giocattoli) che mescolano e combinano, in diversa misura e con diverso equilibrio, a seconda delle diverse realtà editoriali in cui compaiono, vari aspetti e finalità (teatrali, dimostrative, narrative, educative, ludiche, tanto per indicarne alcune).

La varietà delle denominazioni: 'libri animati' (o altrimenti, 'libri mobili', distinti per meccanismi, 'libri meccanici', *livres à tirettes*, libri con tecnica 'lift the flap', libri pop-up, *livres à système*, *à transformation* o anche, *paper toys*, *tout court*, quando sia prevalente l'aspetto ludico) non ne esaurisce la complessa realtà ma illustra la loro natura 'popolare' e di ampia circolazione e diffusione e insieme di produzione sofisticata e complessa, altamente specializzata.

Studiati e valorizzati all'estero, dove godono del pieno riconoscimento da parte dei soggetti istituzionali competenti (Biblioteche, Musei, Università, Accademie) sono poco considerati e studiati in Italia se non come semplici *divertissement* per bambini e adolescenti – in quanto non vengono colte, nella

loro specifica forma-libro, le profonde implicazioni per i processi di conoscenza, lettura e percezione del testo, né la loro strategica importanza negli sviluppi e nelle trasformazioni relative alla storia dell'editoria.

Nella pratica editoriale i libri animati si affiancano, per tecniche di stampa e per strategie commerciali e si integrano, potenziandosi reciprocamente, (soprattutto nell'editoria del secondo Ottocento e primo Novecento), a ogni genere di prodotti artigianali e proto-industriali di editoria 'minore', 'modesta', 'popolare' e 'povera', di grande diffusione, quali carte mobili, biglietti augurali, 'valentines', cartoline, pubblicità tridimensionali, abbecedari, diorami, peep-show o tunnel prospettici, fogli da ritaglio da montare, 'arlecchinate' o 'metamorfofi', anamorfofi catottriche, "flip books", "blow books", giochi di carta, 'dolls' houses', automi di carta semoventi, azionati a sabbia.

Potenziale scigno, deposito, archivio e memoria consolidata di tutte le azioni e di tutti i gesti, colti con essenziale semplificazione e stilizzazione e nel libro racchiusi, quasi sprofondata e immersi, il libro animato si apre sprigionando energia e liberando forme, rivelando movimenti (animandosi, appunto) secondo quello che Maurice Blanchot indica come il 'tempo della metamorfosi' ("metamorfofi" vengono appunto spesso denominati i libri animati): "piano piano, benché subito", a suscitare e rivelare presenze e forme spesso sorprendenti e stupefacenti.

Il libro animato rappresenta, in tutti i tempi, un campo ideale, peraltro in comune e condiviso con tutte le forme-libro, di sperimentazione e ricerca, di innovazione progettuale e tecnica continua:

- nella presentazione tridimensionale delle figure e dello spazio;
- nell'indagine sulle potenzialità di resa artistica connesse con l'esplorazione dei valori di profondità e altezza rispetto al manifestarsi (al prender corpo) della visione;
- nell'interrelazione e reversibilità dei valori di "concavo" e "convesso", di "positivo" e "negativo", di 'piegabile', 'dispiegabile' e 'ripiegabile', potenzialità insite ed esprimibili dal supporto cartaceo stesso, (dalla sua consistenza materiale e plasticità);
- nell'inserimento, incastro e integrazione funzionale di figure non più intese come illustrazione o ornamento esterno a un testo, (come all'origine nei fogli da ritaglio montabili su supporti, di accompagnamento alla lettura del testo nel primissimo Ottocento), ma profondamente integrate (e dunque esse stesse testo), nelle forme di presentazione e di teatralità ricreabili 'privatamente' e individualmente nella pratica di 'lettura' (in un'operazione letteralmente 'a portata di mano').
- nel faccia a faccia e aperto confronto instaurato nel libro animato, secondo cui 'testo' e 'testura' materiale misurano, ridefiniscono, variano e arricchiscono, nell'ambito del "fare" artistico, il proprio potenziale spazio espressivo e creativo.

La dimensione di esplorazione e ricerca risulta, fin dalle prime elementari prove del libro animato, dallo stimolo ad esplorare cavità e distinguere stratificazioni, al 'guardar dentro', quasi scendendo in arcane e imperscrutabili profondità nel tentativo di rivelare il nascosto, il non visibile, il non pienamente

rappresentabile o esprimibile a parole, seguendo le suggestioni suscitate dalle fibre stesse o dalle pieghe della carta, in un sezionamento, in un' 'anatomia virtuale', in cui i diversi livelli e strati individuano forme e funzioni diverse (di corpi, organi del corpo, organismi, macchine o congegni), indicate attraverso la disposizione secondo diversi strati di 'alette' sagomate sovrapposte e sollevabili (*flaps*), o adottando sofisticate tecniche di piega, ritaglio, scavo, quasi individuando e assegnando al libro animato un 'compito' storico fondamentale, insieme di deposito, di conservazione e archiviazione e di successiva 'rianimazione' e riscoperta, in un' operazione di esplorazione e scavo, (e di rinegoziazione di senso) con esso strettamente connaturato.

Impegnato a valorizzare (fino ad andar oltre), gli aspetti materiali delle varietà di carte, della loro intima "texture" (consistenza, resistenza, densità e spessore), giungendo a rappresentarne anche gli aspetti iconico-simbolici (l'uso di cellofane, per la resa dell'acqua, ad esempio), con tecniche di stampa e coloritura in rilievo, finalizzate a segnalare le diverse modellizzazioni dell'immaginario attribuendo ad esse salienza e risalto, il libro animato sviluppa nel tempo particolarità tecniche nei meccanismi di animazione, attraverso tecniche di piega, sovrapposizione di strati, ritaglio, montaggio, collage, anche polimaterici che, partendo dalla versatilità del supporto cartaceo, lo indicano come infinitamente disponibile ad esprimersi nella sua capacità di farsi linguaggio artistico totale, suscitatore, rivelatore ed animatore di forme per la inesauribile ricchezza delle suggestioni suscitate dalla contiguità intima e dalla profonda interattività delle sue componenti strutturali.

Opere per parole e immagini, narrative o espositive con inserti visivi animati ed apprezzabili sensorialmente, con funzione educativa e dimostrativa e insieme ludica e di intrattenimento, opere di incerta catalogazione, proprio per la loro plurifunzionalità, i libri animati conquistano nel tempo un vasto spazio espressivo aprendolo a un pubblico di lettori molto diversificato, concorrendo a sempre nuove possibilità di definizione del concetto di 'opera-libro' (libro-oggetto, libro-congegno da azionare, mettere in funzione e utilizzare, libro-gioco, ad esempio; libro opera d'arte da contemplare, e ammirare nelle sue particolarità di articolazione e meccanismi di trasformazione, da preservare e custodire, appunto, idealmente all'interno di una collezione) e dei diversi concetti e modalità di 'lettura' adottabili (ad esempio, una lettura necessariamente 'discontinua' che può fondarsi sull'effetto di straniamento, stupore e meraviglia, ispirato dalla velocità o lentezza di trasformazione delle forme ma anche riattivato e rilanciato da principi di 'persistenza retinica', e una lettura 'combinatoria', capace di scompaginare, ritagliare, isolare e ricombinare sequenze e serie, di giocare su salti di scala).

L'opera del collezionista come primo lettore e 'lettore' di elezione, si è rivelata di vitale importanza nella scoperta, nella messa in valore e persino nella ricerca del linguaggio critico con cui analizzare e studiare questo particolare genere editoriale e nel riconoscimento e nell'attribuzione ad esso di un valore culturale (aspetto che è stato all'origine dell' aggregazione e della costituzione delle collezioni stesse), elemento che, a sua volta, ha suscitato l'attenzione delle istituzioni culturali (l'Università e le Accademie, lo IED, con l'istituzione di incarichi di insegnamento e cattedre a questo settore assegnati; le Biblioteche che hanno incluso le collezioni costituite per lasciti o acquisti,

dapprima quasi esclusivamente nella sezione della letteratura educativa per l'infanzia e la gioventù, per valorizzarle successivamente come insieme di libri rari (di valore non solo 'antiquario' o artistico, ma anche sociologico e antropologico, epistemologico, filosofico e scientifico, documentario e storico), capaci di rappresentare sinteticamente, di 'fare il punto' e di mostrare con grande incisività e risalto gli elementi distintivi di una data situazione culturale.

Nella sua evoluzione nel tempo il libro animato si è rivelato centrale nel catturare, intercettare e rappresentare, per le sue specifiche caratteristiche di plurifunzionalità e intermedialità, i fermenti e le spinte essenziali della modernità, gli aspetti di vitalità, di originalità e artisticità attivi e operanti nella contemporaneità, stimolando nuove concezioni del libro stesso, quali, ad esempio, il libro non più inteso esclusivamente come contenente un 'testo' ma, (come nell'avanguardia), come "texture", aggregato di forze, rete e intreccio di tracciati e percorsi virtuali attivabili da un moderno lettore-animatore, suscitatore di forme più che non decifratore di segni.

La natura ibrida dei libri animati che necessitano, per la loro definizione di funzione e classificazione, datazione e attribuzione (ad 'autori', 'artisti', 'artigiani', 'ideatori', progettisti, 'ingegneri della carta', illustratori, tipografi o editori) di indagini complesse su dati storici, sociologici e di cultura materiale nonché di un esame diretto riguardante particolarità iconiche, stilistiche, grafiche e tecniche), quali la varietà delle carte e delle loro molteplici funzioni, la loro consistenza, e rispetto al libro, le tecniche di stampa, l'ingegnosità dei meccanismi, delle tecniche di montaggio (collage e sovrapposizione totale o parziale di strati), dimostrano la necessità di accurati studi, con il ricorso all'esame diretto. La loro non classificabilità o la non certa attribuibilità a un 'autore', ideatore o progettista sicuramente e univocamente individuabile non escludono, anzi implicano, la necessità di una ricerca approfondita progettuale, concettuale, iconica e stilistica.

Per analizzare scientificamente il fenomeno complesso del libro animato sarà ovviamente necessario il ricorso alla ormai ricchissima bibliografia costituitasi nel tempo in molti paesi, e potrebbe inoltre risultare opportuno e utile affiancare a questo lo studio del settore contiguo, (pur non editoriale), del pre-cinema, (con lo studio dei dispositivi e effetti ottici e delle lastre per lanterna magica) e considerare il reciproco scambio e apporto di linguaggi espressivi e critici, come concorrenti alla valorizzazione del loro lavoro concettuale e progettuale: vale a dire, la resa del movimento e il sondaggio della profondità e densità dello spazio, l'interazione e la reciproca implicazione di bidimensionalità e tridimensionalità, di orizzontalità e verticalità, entrambe le arti (editoria del libro animato e cinema) risultando impegnate a identificare e potenziare al loro interno elementi di artisticità, nella produzione artigianale o industriale, trovandosi entrambe, e per lungo tempo, nella difficoltà di essere riconosciute come 'arte' alta.

2. Le carte e i libri animati nella Collezione Piero Marengo

La **Collezione** che Piero Marengo ha raccolto, studiato e, per quanto possibile, catalogato contiene esemplari di libri e carte animate di grande rarità. Per la sua ricchezza, è tra le pochissime in Italia in grado di documentare esaustivamente l'evoluzione nel tempo del genere editoriale dei "libri animati", dai dispositivi cartotecnici di movimentazione e animazione ai valori iconici e grafici da questi espressi, consentendo uno studio critico dell'interazione tra gli aspetti materiali del supporto cartaceo e quelli testuali.

Frutto esclusivo di curiosità intellettuale, del gusto per il libro animato e la carta animata in genere, per il libro d'artista moderno e d'avanguardia, la **Collezione** rappresenta un nucleo imprescindibile di riferimento per lo studio e la ricerca sui libri animati indagabili in relazione ai più vari campi del sapere e in prospettiva transculturale, da quello filosofico e scientifico a quello ideativo e progettuale, artistico e creativo, così come artigianale e strettamente tecnico-meccanico.

Nelle scelte di Piero Marengo l'interesse è sempre stato quello di considerare in ugual misura gli aspetti testuali e quelli materiali perché dal rapporto tra i due discendono gli elementi di sperimentazione, di originalità e di innovazione connaturati fin dalle origini con gli stessi libri animati ('novelty books' venivano definiti nella pubblicità) fino a identificarne l'essenziale qualità di congegni progettati e costruiti per dire il presente e presentare il nuovo, di 'macchine intermediali' che a loro volta prefigurano gli sviluppi della creatività digitale nell'attuale editoria.

La **Collezione Piero Marengo** comprende:

- sia il filone del libro animato prevalentemente tecnico-scientifico - destinato a un pubblico adulto, soprattutto di studiosi, di studenti, di tecnici - le cui origini si fanno risalire al Medioevo;
- sia il vasto settore del libro animato educativo e di intrattenimento destinato ai bambini e ai ragazzi;
- sia l'ambito dei libri d'artista, dove l'animazione delle pagine e l'esigenza di evasione dalla linearità del testo vanno a soddisfare la progettazione più propriamente creativa.

Nel primo caso si tratta di testi con dispositivi di animazione della figura limitati, nei tempi antichi, essenzialmente alla volvella e all'aletta sagomata e sovrapponibile, mentre i testi otto-novecenteschi presentano una maggior varietà di tali meccanismi.

Nel secondo caso si tratta di un prodotto frutto di una sapiente fusione di ingegneria della carta e di fantasia creativa tale da mettere in discussione la forma stessa e il concetto di libro tradizionale.

Nel caso del libro d'artista si tratta di un'ampia gamma di prodotti difficilmente riconducibili a chiare categorie che si rifanno ad una tradizione che da Mallarmé attraversa le Avanguardie fino a manifestarsi nelle forme più inquiete e interessanti del contemporaneo.

Nel filone tecnico-scientifico, sono presenti nelle Collezione esempi rappresentativi e rari risalenti al '600: due stampe tratte da Johann Remmelin, *Catoptrum microcosmicum*, s.l., (Ulm?) 1613 o Ausburg, David Franck, 1619; il

testo di Renatus Decartes (*sic*) *De Homine Figuris, et Latinitate Donatus...*, Lugduni Batavorum, apud Franciscum Moyardum et Petrum Leffen, 1662.

Altri testi rari e importanti, del medesimo filone, che giungono fino al sec. XX, sono: G.J. Witkowski, *Anatomie iconoclastique*, Paris, P.H. Lauwereyris, poi Steinheil, 1873-1902. Insieme molto raro degli 11 fascicoli pubblicati. La stessa BNF ne possiede soltanto 8; poi *Le Mecanicien Moderne*, Paris, Librairie Commerciale, s.d. (ma 1900 circa). Due volumi con 10 tavole a colori animate. Aggiunto un foglio con cannone francese 75 mm.; M. Ferrero, *La locomotiva*, Torino, Lattes, 1900; U. Fornari, *La macchina a vapore*, Roma, Milano, Napoli, Antonio Vallardi Editore, 1900; O. Morner, *Die Biene, ihr bau und ihre inneren organe*. Furth (bayern), Druk und Verlag von G. Lomensorhn, s.d. [ma ultimo decennio sec. XIX]; F. Rizzati, *Botanica per tutti*, Torino-Genova, S. Lattes & C. Editori, s.d. [ma 1928].

Nel vastissimo settore dei libri animati per bambini e ragazzi presenti nella **Collezione** sono di particolare rilievo e rarità i primi esempi di libri animati destinati all'infanzia: *Le livre joujou*, di Jean Pierre Brès, Paris, Janet, 1831 (presente alla BNF solo in due copie non complete); *Die beweglichen Bilder*, di Leopold Chimani, un pedagogista austriaco, Wien, Müller, 1835; *Suit of Armour for Youth*, di William Grimaldi, miniaturista inglese, London, Published by the Proprietor, 1824.

Di particolare rilievo sono i libri dell'editore inglese Nister, quali ad esempio i libri a dissolvenza ("dissolving pictures", "revolving pictures"), pubblicati anche da altri editori come Capendu in Francia (P. Delcourt, *Les transformations animés*, Paris, A. Capendu Editeur, s.d. [ma 1900]) e Hoepli in Italia (*Gira, Gira... Novellette per bambini. Sette quadri movibili*. Milano, Ulrico Hoepli, Editore-Libraio della Real Casa, s.d. [ma fine XIX secolo], rara edizione italiana di un libro inglese).

Negli ultimi decenni dell'Ottocento occupa un posto di rilievo l'illustratore e ingegnere della carta tedesco Lothar Meggendorfer, che ha rivoluzionato, innovato e perfezionato le tecniche di animazione, di cui è presente *l'Internationaler Circus*, Stuttgart, Verlag von J. F. Schreiber in Esslingen, s.d. [ca. 1887], considerato il libro animato più famoso al mondo.

Altri titoli che caratterizzano la sua produzione sono: *Lebendes Affentheater. Ein Ziehbilderbuch von Lothar Meggendorfer*, Esslingen, Verlag von J.F. Schreiber, s.d. [ca. 1890]; *Prinz Liliput. Ein lustiges Ziehbilderbuch von Lothar Meggendorfer*, Stuttgart, Esslingen, Verlag von J.F. Schreiber, s.d. [ca. 1898]; *La Zia Allegra*. 'Libro a trasformazioni'. Versione italiana di *Die Lustige Tante*, pubblicato a Esslingen da J.F. Schreiber nel 1900; *Aus dem leben. Lustiges Ziehbilderbuch von Lothar Meggendorfer*. München, Verlag von Braun & Schneider, s.d. [ma ca. 1887] e molti altri, rari e significativi.

Ampio spazio è riservato alla serie della Walt Disney, prodotta dalla casa editrice Blue Ribbon di New York, negli anni '30 e alla serie dedicata ai personaggi dei fumetti e dei cartoni animati classici, prodotta dalla Pleasure Books Inc. di Chicago.

Significativa e fondamentale per il discorso critico sul libro animato e la sua diffusione è anche la presenza nella **Collezione** delle serie, edite da Giraud, *Daily Express Children's Annual* e *Bookano*.

Gli editori italiani come Treves, Vallardi, Hoepli, Lattes, Rosenberg & Sellier tra fine '800 e inizi '900 pubblicano edizioni italiane di opere straniere le cui tavole animate erano acquistate all'estero, soprattutto da editori tedeschi e inglesi. Fa eccezione *Gioppino in cerca di fortuna. Teatrino in versi, personaggi movibili, otto quadri a colori* pubblicato a Milano da Fratelli Treves editori nel 1890 circa, considerato il primo libro animato di produzione originale italiana.

Adeguate spazio è riservato, nella **Collezione**, alla produzione italiana, che rispetto alla ricchezza della produzione tedesca, inglese e francese appare più modesta e scarsa. Databile forse intorno agli anni fra il 1910 e il 1920 è nella collana 'Quadri viventi', pubblicata a Torino dalla Libreria Internazionale Rosenberg & Sellier di cui fa parte *Fra nani e giganti. Viaggi avventurosi di Gulliver*. Databile intorno al 1920 è *Pinocchio. Albo movibile*, con le tavole di Attilio Mussino, pubblicato a Firenze da Bemporad. Di produzione originale italiana è la serie 'Le fiabe più belle, albi movibili per bambini' pubblicata dalla Deposito Edizioni, con le illustrazioni di Ezio Anichini. Nel 1932 la Deposito pubblicò un *Cappuccetto rosso* e nel 1933 una *Cenerentola*. Entrambi i libri furono stampati dalla Tipografia Franceschini, che più tardi, negli anni '40 inizierà come casa editrice la produzione di libri animati: nel 1943 pubblicò il celebre *Pinocchio animato* con illustrazione di Mussino. Sempre negli anni '40 la casa editrice Hoepli pubblicò i libri carosello con le scenografie di Zampini, nel 1945 la Casa editrice Mondadori pubblicò la serie 'I libri di Munari'. Di Bruno Munari, la Collezione accoglie anche la serie *I negozi. Via Mercanti. Cappelli, Pasticceria, Antica Farmacia, Orologiaio, Sali Tabacchi, Salumeria, Musica*. Milano, Casa Editrice Gentile, s.d. [ma 1940] e *Il Teatro dei bambini*. Milano, Casa Editrice Gentile, s.d. [ma 1947].

Negli anni '60 si afferma la figura del grafico e ingegnere della carta Vojtech Kubasta, originario di Praga, che realizzò per la casa editrice Artia, in collaborazione con la casa editrice Bancroft & Co., una vasta e originale produzione. Molto conosciuta è la serie dei *Panoscopic Model Books*, i cui titoli più importanti sono: *Father Christmas*, Praga, Artia, 1961; *An American Indian Camp*, London, Artia/Bancroft, 1962; *Marco Polo*, London, Artia/Bancroft, 1961; *Circus Life*, London, Praga, Artia/Bancroft & Co., 1960; *Polar Station*, London, Artia/Bancroft, s.d. [ca. 1950], molto raro.

Negli anni '60 domina anche la figura dell'editore Waldo Hunt, da cui prende avvio la seconda età dell'oro del libro animato. Con lui collaborarono i più importanti ingegneri della carta contemporanei: Ron van der Meer, David Carter, Kees Moerbeek, Matthew Reinhart e Robert Sabuda, di cui la collezione contiene i titoli più significativi: *The Chronicles of Narnia*, di Robert Sabuda, C.S. Lewis Pte. Ltd., 2007; *The Ark*, di Matthew Reinhart, New York, Little Simon, 2005; *600 Black Spots. A Pop-Up Book for Children of All Ages. A Classic Collectible Pop-Up*, di David Carter, New York, Little Simon, 2007.

Un ampio settore della **Collezione** è dedicato ai libri d'artista animati, con artisti come Gaele Pelachaud, Kveta Pacovska, Alain Satié, Keith Haring, Gianni Bertini, Andy Warhol, Raymond Queneau, Maurice Henry e altri.

Senza pretendere di offrire un elenco esaustivo si segnalano altri titoli significativi: *Dans l'oeuvre excoordiste*, di Alain Satié, Paris, PSI, 1994; *La Danse (des signes) avec une photographie hommage originale de l'auteur*, di Alain Satié, Paris, Publications PSI, 2010; *Garganta Tua*, di Sebastian Matta, Firenze,

Stamperia della Bezuga, 1981; *Cente mille milliards de poèmes. Postface de François Le Lionnais*, di Raymond Queneau, Paris, Editions Gallimard NRF, 1961; *Canal Street*, di Bernard Heidsieck e Gianni Bertini, Paris, 1986; *Y*, di Jean-François Bory e Jean Noël Laszlo, Paris, Editions Photographiques Marius Bar, 2009; *"Tra". Oggetto animato* di Vincenzo Ferrari, Milano, Finarte editore, 1981; *Urashima Taro. Libro carosello con fotografie*, di Gaelle Pelachaud, Paris, 2013. Esemplare unico; *Les Métamorphoses du Vide*, di Maurice Henry, Paris, Les Editions de Minuit, s.d. [ma 1955]; *Index (book)*, di Andy Warhol, New York, Random House, 1967.

Attingendo alla **Collezione** la Libreria Antiquaria Freddi ha proposto periodicamente sempre a cura di Eugenia e Piero Marengo, alcune mostre dedicate ai libri animati e ai libri d'artista animati.

Fin dal 2007 sono state organizzate mostre di artisti letteristi e verbo-visuali (quali ad esempio Gianni Bertini, Giorgio Nelva, Bernard Heidsieck, Arrigo Lora-Totino, Luciano Caruso, Jean-François Bory, Alain Satié, Dino Bedino, Maurice Lemaitre, Broutin).

3. Struttura e Missione del Progetto Libro animato e d'artista

La strutturazione del **Progetto libro animato e d'artista** intende, procedere, a partire da un rigoroso lavoro di documentazione e di seppure precaria e provvisoria catalogazione che tenda, per quanto possibile, al consolidamento metodologico dello studio e della ricerca sui libri e sulle carte animate, seguendo i nuovi sviluppi teorico-concettuali (sull'interrelazione di editoria cartacea e digitale, ad esempio) e individuando nuove istanze critiche attraverso la creazione di un programma organico, scientificamente fondato di seminari tematici, di cicli di conferenze, di lezioni integrate da laboratori, da tenersi periodicamente e tali da configurarsi come veri e propri coerenti 'moduli' di insegnamento o tirocini specifici che possano, in ragione della loro significatività, essere integrati e riconosciuti (con eventuale attribuzione di crediti formativi) all'interno di insegnamenti ufficiali tenuti in Università (nell'ambito di Museologia, Critica d'arte e Restauro, di Biblioteconomia e Bibliografia, di Teoria e Critica dei Media, e, in genere, di Comunicazione visiva), Politecnico (nell'ambito di Tecnologia della carta, Architettura, nell'ambito dell'attività di progettazione), Accademie (nell'ambito dello studio dei materiali e della grafica, anche in ordine all'invenzione di nuove forme editoriali) e allo IED (nell'ambito del design e alle sue varie applicazioni, ad esempio, la pubblicità o la moda) oppure intesi come corsi liberi di approfondimento e di aggiornamento (stages aziendali, ad esempio) riconosciuti e patrocinati da istituzioni accademiche e non: dalla Fondazione per l'Arte della Compagnia di San Paolo, alla Fondazione della Cassa di Risparmio torinese, nell'ambito dell'arte moderna e contemporanea alle OGR, al Comune di Torino, alla Regione Piemonte e rispettive Biblioteche, con le quali vengano avviate e condivise iniziative e attività (attraverso opportune forme di accordo culturale, di gemellaggio o di parternariato).

Corsi, cicli di lezioni ed esercitazioni verranno tenuti da studiosi italiani e stranieri, esperti ed esercitatori di livello internazionale, che possano contribuire all'approfondimento di tematiche sia generali sia specifiche connesse con le funzioni del libro animato, del libro d'artista e, più generalmente, del libro in quanto tale, considerati nella loro funzione storica così come negli esiti estremi della modernità.

Una rigorosa conduzione del **Progetto libro animato e d'artista** verrebbe assicurata e curata dai promotori stessi: proff. Giulio Lugli, Carla Vaglio, Maurizio Vivarelli oltreché dai due curatori della Collezione Piero Marengo, esperti cultori della materia e studiosi impegnati: Piero Marengo e Eugenia Marengo, che metterebbero così a frutto le specifiche competenze da loro maturate negli anni in questi studi:

Piero Marengo (collezionista, curatore della Collezione, già direttore editoriale della casa editrice UTET, consulente editoriale, co-autore, con Eugenia Marengo, di una presentazione della Collezione e di un'introduzione al libro animato: *Il Libro animato nel tempo, Immaginazione, Invenzione e Magia.*, negli anni organizzatore di mostre periodiche sul libro animato e sul libro d'artista presso la Libreria Antiquaria Freddi, e, occasionalmente, di mostre in altre sedi o istituzioni: a Grugliasco, la mostra sui "pop-up e il circo", tenutasi presso l'Istituto per i Beni Marionettistici e il Teatro Popolare, in concomitanza con gli spettacoli del Festival "Sul filo del circo" (*Libri animati tra circhi e serragli*, 3-11 luglio 2015) e, a Milano, presso la Casa dei Libri, di Andrea Kerbaker, (*Eppur si muovono. Percorsi del libro animato da Cartesio a Hirst*, 10 settembre-7 ottobre 2015)

Eugenia Marengo (co-curatrice della Collezione, vice-presidente dell'Associazione Culturale **Progetto libro animato e d'artista**). Laureata presso la Facoltà di Lettere e Filosofia di Torino con una tesi sul pre-cinema, *Il mondo delle immagini luminose: la lanterna magica e l'iconografia dei vetri da proiezione nella Collezione Barnes*, relatori i proff. Tomasi e Pesenti Campagnoni, tesi contenente una catalogazione secondo la scheda dei Beni Culturali, programma "Guarini Archivi" e "Iconclass" delle lastre per Lanterna magica della Collezione Barnes (con la sezione pre-cinema del Museo del Cinema e in particolare in ordine al concetto di 'animazione' e resa del movimento, Eugenia Marengo curerà di istituire significativi contatti; archivista, Diploma della Scuola Biennale di Archivistica, Paleografia e Diplomatica, conseguito nel 2009, presso l'Archivio di Stato di Torino; nel 2014 ha tenuto due conferenze sul libro e le carte animate, presso la Biblioteca della Regione Piemonte, a cura del Museo della Scuola e su invito del Prof. Pompeo Vagliani, organizzatore della mostra sul libro e sulle carte animate (*Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)*, 5 marzo-11 aprile 2014), lezioni per gli studenti dello IED, sede di Torino, nell'ambito di una collaborazione organica iniziata nel 2017 su invito del prof. Daniele Catalli e che si intende ampliare con laboratori di "paper engineering", (ad esempio, con la collaborazione di Dario Cestaro, Accademia di Belle Arti di Venezia, attivo in quella e in altre sedi).

Entrambi i curatori hanno saputo sviluppare una rete di rapporti con varie istituzioni e centri in Europa e in America (come si è detto, La Boutique du Livre Animé a Parigi, diretta da Jacques Desse, la "Movable Book Society", diretta da Ann Montanaro, negli Stati Uniti; il Musée de l'Imprimerie di Lione che contiene un'importante collezione di libri animati, le Accademie, l'Accademia Albertina di Torino e, in particolare, l'Accademia di Venezia e l'Istituto Universitario di Architettura di Venezia (IUAV), nella persona di Alessandra Messali, con cui è stata organizzata la mostra *La piega. Libri animati d'artista e carte mobili* (2-8 novembre 2016, con la collaborazione di Giuseppe Abate e di Paolo Rosso, del progetto culturale Microclima), l'Accademia delle Belle Arti di Napoli, attraverso un partenariato con l'Università di Cassino e la città di Sarno, all'interno del laboratorio TECNAL, di Tecnologia, Narrativa e Analisi del Linguaggio, Direttore Roberto Baronti Marchiò (accordo in via di definizione), l'Archivio Libri d'Artista, il Laboratorio 66, di Fernanda Fedi e Gino Gini, presso la Biblioteca Nazionale Braidense, Milano, centri quali quello per il libro d'artista a Sarno, diretto dal prof. Vincenzo Salerno, e associazioni quali quella di Hervé di Rosa, Association des Arts Modestes, l'Alien Studio, di Torino, dei My Cat Is An Alien (Maurizio e Roberto Opalio, artisti specializzati in musica d'avanguardia e in "libri d'artista"), gruppi di ricerca e lavoro quali, ad esempio, il gruppo Mirabilia, (di Michele Folla e Giorgia Aggio che offre laboratori a tutti i livelli e in ogni parte d'Italia, per la progettazione di libri tattili e sensoriali), che rappresentano una garanzia nell'assunzione di iniziative altamente qualificate da parte del **Progetto libro animato e d'artista** in collegamento con varie istituzioni per lezioni, conferenze e laboratori e la loro integrazione in programmi di insegnamento e di aggiornamento universitari e di Accademie, riconosciuti con l'attribuzione di crediti o l'istituzione di programmi di aggiornamento e perfezionamento per adulti in varie istituzioni (quali ad esempio la Reale Mutua di Torino, in ordine alla sua sezione museale), oppure nel quadro di attività di aggiornamento culturale all'interno di istituzioni e nel quadro di loro iniziative culturali (quali, ad esempio, la GAM, l'Unione industriale o la Camera di Commercio, la Fondazione Casa di Carità Arti e mestieri di Torino).

È allo studio, presso un editore qualificato, un'apposita collana editoriale dedicata alla pubblicazione sia di lezioni, conferenze e di monografie sull'argomento o su argomento affine sia di strumenti di lavoro (quali glossari plurilingue, ideazione e adattamento di sistemi di catalogazione e altro), ma il **Progetto libro animato e d'artista** si prefigge di stimolare l'ideazione, la progettazione, la creazione di start-up di forme nuove di editoria. Una rivista, TRAME, di impostazione comparatistica, diretta da Maria Teresa Giaveri e sostenuta dall'Università di Cassino è aperta alla pubblicazione degli Atti di Convegni e di contributi specifici sul libro d'artista e sul libro animato.

Della **Collezione**, collocata, per ragioni strettamente logistiche, all'interno della Libreria Antiquaria Freddi, si intende conservare il carattere di unitarietà e compattezza, in stretta aderenza alla passione intellettuale e alla rigosità che, orientando le scelte operate da Piero Marengo, sono state all'origine della sua costituzione. Già di fatto e da lungo tempo la **Collezione** svolge la funzione di documentazione orientata allo studio e alla ricerca, consentendo la consultazione e offrendo consulenza a cultori della materia,

collezionisti, studiosi, studenti universitari impegnati a strutturare e a redigere tesi di laurea o di dottorato, o anche semplicemente articoli o relazioni scientifiche, ad organizzatori di mostre, un'occasione di riflessione sul ruolo della progettazione editoriale ed artistica e dell' 'animazione' nei vari campi del sapere, creando all'interno dei locali della libreria le condizioni per uno studio sul campo, condotto mediante un esame diretto (seppure sorvegliato per la fragilità e deperibilità dei materiali) di libri e carte, ben diverso dalla consultabilità per riproduzioni e in fiches o filmati digitali (come di regola nelle biblioteche), che, utili sotto il profilo documentario e statistico, non consentono tuttavia una piena valutazione scientifica delle qualità materiali, dei supporti e delle caratteristiche fisico-tecniche dei meccanismi cartotecnici, nonché del loro valore storico-artistico, sociologico e antropologico: vale a dire del loro valore di 'bene culturale' in un ambiente storicamente e scientificamente indagabile e ricostruibile.

La messa a disposizione per la consultazione diretta di altre forme tridimensionali quali i biglietti di auguri, diorami, tunnel prospettici, e addirittura di dispositivi ottici tradizionalmente attribuiti al pre-cinema e impegnati anch'essi nella resa del movimento e della profondità dello spazio, inventati negli stessi anni delle prime edizioni moderne dei libri tridimensionali (vale a dire nei primi anni dell'Ottocento) e la presenza altresì della ricchissima bibliografia in varie lingue straniere costruita negli anni (che si intende continuare a incrementare ed aggiornare), vogliono rimandare, rifacendosi all'attività della Boutique du Livre Animé di Parigi, sostenuta dalla società degli Amis du Livre, alla doppia funzione di libreria di antiquariato e moderna (che, assicurando la presenza di un fondo storico garantisce al tempo stesso un continuo aggiornamento), in cui sia pienamente rappresentata, insieme ai libri, tutta la varietà dei meccanismi e dei dispositivi cartotecnici attestabile fin dalle origini (molti libri e fogli da ritaglio, data la loro rarità e spesso la loro vera e propria irreperibilità sul mercato e dunque irrimpiazzabilità, soprattutto se in buono stato e completi, costituiscono un fondo inalienabile), in cui si possano consultare e apprezzare sensorialmente modalità di fattura, formati, forme, particolarità di stampa, dispositivi cartotecnici, spessori e densità, qualità e varietà di carta e loro potenzialità espressive, valori tattili, iconici, e persino uditivi, coloriture, meccanismi di animazione e movimentazione e relativi effetti ottici, e nel riconoscimento di valori creativi e artistici specifici che possono essere addirittura ricondotti, come per il pre-cinema o per il cinema, a forme primitive di arte di movimentazione e scansione dello spazio, a elementari sequenze narrative (i graffiti sulle scene di caccia delle grotte di Lascaux, ad esempio) e sviluppare funzioni educative, abilità cognitive nell'esplorazione di profondità e estensione in altezza, in un sondaggio dello spazio che Bruno Munari ha riassunto in concavo-convesso, ripiegabile e replicabile.

A partire da questi temi, che si radicano nella peculiare identità della **Collezione**, il **Progetto libro animato e libro d'artista** si prefigge l'obiettivo connesso, in senso più generale, alla riconfigurazione in atto della morfologia estetica e cognitiva del libro, tradizionale e digitale, in una fase "ibrida" destinata a durare ancora per molti anni, con una particolare attenzione dedicata alle relazioni tra testo, immagini, supporto materiale del libro stesso. Sulla base di queste prospettive, a titolo esemplificativo, possono essere

valutate ipotesi di attività, da programmare con livelli di approfondimento diversificati, che riguardano da un lato le molte problematiche, strutturalmente interdisciplinari, del design e gli elementi più specificamente paratestuali del libro e dall'altro la sperimentazione di nuovi modelli di organizzazione concettuale del testo nello spazio digitale.

I livelli di apprendimento diversificati potranno esser raggiunti con la necessaria integrazione delle attività del **Progetto libro animato e libro d'artista** con i programmi e le attività istituzionali di altre realtà piemontesi, italiane e internazionali (prima fra tutte, a Torino, quella della Collezione Pompeo Vagliani di libri per fanciulli e carte animate presso il Museo della Scuola, ed inoltre, l'Università, a Torino, in particolare i Dipartimenti di Filosofia e Pedagogia, di Studi storici, di Informatica, di StudiUm, del Politecnico (ad esempio Corso di Laurea di Scienze ed Arti della Stampa) e altri soggetti interessati, le Accademie delle Belle arti (segnatamente Brera, Venezia, Napoli, Bari, Macerata, Torino, nelle loro varie articolazioni: corsi di Tecnologia della carta o di Progettazione artistica) o lo IED nelle sue varie sedi (con quello torinese è già in atto un programma di lezioni e laboratori promosso dal prof. Daniele Catalli), all'Accademia delle Scienze, alla Biblioteca Nazionale e alla Biblioteca Reale, al Museo del Cinema, sezione pre-cinema, alle Biblioteche, universitarie e non: alla Biblioteca Civica Centrale e la sua sezione per l'infanzia, ad esempio; all'Istituto per i Beni Marionettistici e il Teatro Popolare, a Grugliasco, fondato e condotto dai proff. Moretti e Cipolla e, per i 'libri d'artista, alla GAM, fino alla Fondazione Casa di Carità "Arti e mestieri".

Lo studio e l'analisi della struttura ibrida del libro animato e la costante apertura di nuovi campi di ricerca ad esso correlabili consente di rappresentare esemplarmente la radicale opera di ridefinizione del concetto di libro intercorsa negli anni attraverso il libro animato e d'artista, e, parallelamente, del concetto di "lettore" e di lettura.

Se al concetto di 'lettura' si deve necessariamente associare (Cavallo-Chartier, *Storia della lettura*, 1995) l'apprezzamento delle condizioni materiali del libro e della lettura stessa (sociologiche, antropologiche, storiche), è altrettanto evidente che, nel caso del libro animato, la pura valutazione della materialità non soddisfa né esaurisce la valutazione stessa del libro che dovrebbe riguardare piuttosto la natura e il livello ideativi-artistico della produzione editoriale, la tensione dinamica e il reciproco condizionamento tra testo e 'testura' materiale e la configurazione del testo come libro-oggetto e prodotto artistico capace di prefigurare le possibili forme aperte e libere del libro a venire.

La funzione di documentazione della **Collezione** potrebbe tradursi in una funzione di stimolo al pieno riconoscimento da parte dei soggetti istituzionalmente a questo preposti (come in Francia, in cui sono riconosciuti come Patrimoine all'interno di Biblioteche, Musei, Accademie) dei caratteri specifici e distintivi del libro animato e del libro d'artista, riconosciuti nella costituzione di sezioni speciali delle suddette istituzioni (e non solo in sezioni per l'infanzia o adolescenza).

Il **Progetto** potrebbe utilmente contribuire, con le sue attività, a definire e arricchire le competenze bibliografiche e storico-culturali, di bibliotecari consci del valore di 'bene culturale' del libro animato valorizzando in particolare

il concetto di 'animazione' all'interno delle strutture didattiche (seminari incentrati sul valore dell' 'animazione' potrebbero ben figurare, ad esempio, on un progetto simile a quello della CRT 2015 sulla Formazione di insegnanti 'efficaci').

In questo verrebbe riconosciuto e potenziato alla **Collezione** lo statuto di vero e proprio deposito e 'tesoro' di conoscenze e applicazioni pratiche delle stesse con la possibilità di individuazione di profili professionali e di formazione artistica applicati a svariati campi: non solo nell'editoria (con particolare riguardo alla 'piccola' editoria, fenomeno rilevante e crescente: cfr. Stefano Salis, "Più libri, più liberi, *Il Sole*) ma anche nella comunicazione pubblicitaria, nell'illustrazione tridimensionale, nella grafica, nella linguistica (un bestseller assoluto è rappresentato dal pop-up per l'insegnamento della grammatica inglese: *The Great Grammar Book*), nella pedagogia, nella psicologia e sociologia, addirittura nella moda, tanto per citarne alcuni.

Per parte sua, il digitale, realizza e porta avanti sul piano tecnico-informatico ciò che il pop-up ha anticipato sul piano fisico-cartaceo, e cioè la possibilità - e il desiderio latente, nella nostra cultura - di espandere il testo verso una dimensione *multimediale, immersiva e interattiva*:

- *multimediale* in quanto viene esaltata la interconnessione fra parola scritta ed altri codici, quello iconico soprattutto, ma anche quello sonoro;
- *immersiva* in quanto il testo si impadronisce della terza dimensione, lo spazio, e quindi diventa gestibile e percorribile;
- *interattiva* in quanto è possibile agire sul testo, in una prospettiva di *hands-on*, e ricevere da esso dei feed-back.

La ricerca punta quindi ad esplorare la presenza dei tre parametri qui sopra elencati nei testi pop-up in funzione del loro successivo sviluppo nella testualità digitale, tracciando linee di continuità e di persistenza che giustificano alla fine la presenza dei libri animati cartacei nella cultura contemporanea: e questo alla luce delle più recenti tendenze teoriche, che vedono il digitale non in alternativa al mondo fisico ma in un'ottica di integrazione e di riconfigurazione.

La prospettiva della ricerca potrebbe mirare in altri termini ad individuare la "complessità della testualità", che nasce nei libri animati e trova poi un ampio campo di applicazione nel digitale: ciò che caratterizza infatti la testualità digitale è la sua dinamicità e variabilità, che trova origine nelle strutture testuali di controllo sottostanti (gli algoritmi) per manifestarsi poi a livello di struttura superficiale nelle forme più diverse ed articolate.

Sempre nella prospettiva del digitale, e con un'attenzione più marcata alla componente oggettuale, va considerata infine la pratica dei *makers*, creativi che usano le stampanti digitali per produrre oggetti progettati a partire da una base testuale, da una serie di istruzioni alfanumeriche, che poi le macchine - sovrapponendo il materiale strato dopo strato - portano a realizzazione. Si tratta di un settore a duplice valenza: artigianale da un lato, in quanto la progettualità è del singolo *maker*, e il contesto produttivo è di portata limitata; industriale dall'altro, in quanto le copie prodotte sono assolutamente identiche l'una all'altra. Anche in questo fenomeno è possibile cogliere straordinarie somiglianze con i libri animati, in quanto si tratta di progetti che nascono come bidimensionali, su testo scritto, e poi vengono

"messi in moto" per assumere una presenza tridimensionale, impadronendosi dello spazio e passando dallo status di *testo* a quello di *oggetto*.

I promotori del **Progetto libro animato e d'artista** sono:

Piero Marengo, collezionista e studioso di libri e carte animate, co-titolare della Libreria Antiquaria Freddi, curatore della Collezione Piero Marengo

Eugenia Marengo, studiosa di pre-cinema e di libri e carte animate, titolare della Libreria Antiquaria Freddi, co-curatrice della Collezione Piero Marengo

Carla Vaglio (professore emerito di Letteratura inglese presso il Dipartimento StudiUm, Università di Torino)

Giulio Lughì (docente di Teoria e Tecnica dei Media digitali presso il Dipartimento Interateneo di scienze del Territorio, Università di Torino-Politecnico di Torino)

Maurizio Vivarelli (docente di Bibliografia e Biblioteconomia presso il Dipartimento di Studi Storici, Università di Torino)

4. Potenzialità del Progetto libro animato e d'artista: un'intervista come materiale per una tesi di laurea.

Per completare la presentazione e insieme per documentare alcune potenzialità che il **Progetto libro animato e d'artista**, nella sua piena attivazione potrà sviluppare, si acclude un'intervista rilasciata da Piero e Eugenia Marengo a Chiara Palestini, studentessa dell'Università di Roma La Sapienza, e inclusa nella tesi di laurea della stessa, intitolata *Il libro animato evoluzione di un genere editoriale: dai dispositivi semimobili ai pop-up*.

Relatore il prof. Giulio Perrone.

Intervista:

La Collezione Piero Marengo e la Libreria Antiquaria Freddi

La Libreria Antiquaria Freddi, di Piero Marengo e Eugenia Marengo, nasce nel 1990 a Torino e ospita, custodisce e conserva una collezione unica, per ricchezza, rarità e varietà, di libri animati e carte mobili, di libri d'artista, pezzi unici o di tiratura limitata, contenenti elementi animati.

- *Qual è la definizione di libro pop-up?*

Nel senso comune, per pop-up si intende qualsiasi tipo di libro che contiene parti mobili e movimentabili sia su un piano bidimensionale sia su un

piano tridimensionale, mentre invece dovrebbe essere solo quello in cui l'immagine si solleva, "salta su", ad apertura di pagina, ma nella descrizione dei relativi meccanismi di movimentazione i due tipi di testi risultano perfettamente distinguibili.

Il termine pop-up venne coniato nel 1932 dall'illustratore americano Lentz, di cui si ricorda il celebre *Pinocchio*, e brevettato nel 1933 dalla casa editrice Blue Ribbon Press di New York, che pubblicò negli anni '30 la famosa serie della Walt Disney.

In ogni caso non si può definire il libro animato come libro in senso tradizionale e tanto meno come libro illustrato, ma semmai come testo sperimentale (e ogni volta nuovo quanto a sperimentazione) che si caratterizza nel Medioevo, quando ancora la stampa non era stata inventata, per l'inserimento di dispositivi mobili, quali ad esempio le *alette* o le *volvelle*.

Il rapporto, talora antagonistico, tra parola e rappresentazione fisica dell'immagine utilizza e valorizza la matericità stessa della carta, le sue proprietà di plasticità vengono illustrate dall'inserimento e dall'incorporazione ingegnosa di dispositivi, meccanismi, congegni che rivelano nuovi spessori e profondità, nuovi volumi e piani prospettici producendo nuovi linguaggi verbo-visivi, suggerendo nuove modalità di scrittura e di lettura, con un susseguirsi di sorprese (o di magie, come è stato detto).

Dunque non è solo un testo da leggere (narrativo, espositivo o argomentativo), non è un testo solo da contemplare per il valore estetico delle sue immagini, ma un testo da interrogare e far parlare, nell'interazione e reciproco potenziamento di parola e immagine (animata). È un libro le cui immagini racchiudono e, se "movimentate", sprigionano potenzialità e energie arcane e segrete, corrispondendo concettualmente a un'esplorazione e sondaggio dello spazio, seguendo le regole della resa della tridimensionalità (altezza e profondità) e presentazione della realtà in movimento nelle sue trasformazioni, mutevolezza e nella sua metamorficità, con effetti di magia, sorpresa e meraviglia.

- *Il pop-up può essere ascritto esclusivamente alla definizione di libro?*

Data per scontata la sua sostanziale inclassificabilità il pop-up è piuttosto un libro-oggetto con funzioni difficilmente decifrabili, un libro-gioco aperto a varie possibilità, con valore sia educativo-istruttivo-tecnico sia ludico. Facendo ricorso a una nostra pubblicazione in brossura:

Il libro animato ha sviluppato nel tempo le sue originarie potenzialità di immaginazione, invenzione e magia a partire dalla sua materialità (varietà dei supporti, dei tipi di carta o cartoncino impiegati, lucentezza e risalto del colore) e dai suoi aspetti di progettualità che, facendo coincidere ed interagire tra di loro esperienza pratica, sensorialità e qualità tattili, abilità di manipolazione, rivelano pienamente ed esaltano la sua natura di congegno inteso a fini "spettacolari" o dimostrativi.

Gli aspetti cognitivi che si possono attribuire al libro animato sono legati all'idea che si possa conoscere attraverso un "fare", inteso come un "far sorgere", un "far saltar su" da profondità segrete, un "mettere in atto", sostanzialmente ripetendo un atto di creazione (in questo rappresentando implicitamente un

autentico elemento pedagogico e didattico) in cui il lettore, interagendo con il testo ed intervenendo su di esso, diventa protagonista, esecutore e "operatore" delle potenzialità "spettacolari" che il testo racchiude in sé, suscitando, attraverso l'animazione di figure, la rivelazione di forme, di profondità e spessori, la rivelazione dei tesori di realtà e presenze che il testo racchiude¹.

- *A quale pubblico si rivolge questo genere? È davvero un libro per bambini o ci sono prospettive di fruibilità per adulti?*

Per l'effetto di sorpresa e meraviglia che genera questa tipologia di libro, si potrebbe dire che, fin dall'Ottocento, è un libro educativo prevalentemente per bambini, ma per il principio del "creare" e del "far sorgere" ex novo e per il suo valore cognitivo interessa e si rivolge necessariamente anche gli adulti, come testimonia lo sviluppo editoriale dei tempi moderni.

- *Possiamo paragonare un libro pop-up alle nuove forme di realtà virtuale?*

La realtà cartacea e quella virtuale non crediamo si possano paragonare, ma reputiamo che le due forme e funzioni si integrino e potenzino vicendevolmente. Al *Museo della Scuola di Torino*, ad esempio, hanno utilizzato dei dispositivi multimediali per mostrare i meccanismi, i diversi dispositivi del libro animato, ma la nostra visione è che è la realtà materica che fa del libro pop-up un libro-scultura, un libro-architettura (con i relativi stadi di progettazione), che impone per uno studio completo e serio, un contatto (con tutti i sensi impegnati) e una verifica diretta.

- *Come è nata l'idea di collezionare e commerciare libri animati?*

Per prima è sorta la passione collezionistica, solo in seguito ho pensato di farne un settore specializzato della libreria. Tuttavia la mia passione in origine era rivolta più in generale alla carta in movimento, dai biglietti d'auguri tridimensionali, ai diorami teatrali settecenteschi, alle vedute ottiche effetto giorno-notte, etc. Tutti settori che, tuttavia, si potenziano vicendevolmente.

Solo in un secondo tempo la passione collezionistica si è indirizzata quasi esclusivamente ai libri animati.

- *In base a cosa classificherebbe le varie tipologie di libri animati?*

L'unico modo è classificarle attraverso i vari meccanismi, i diversi dispositivi di animazione, la qualità dei supporti e le varie tecniche di stampa. Anche se non esiste un metodo univoco di classificazione, proprio perché esistono competenze e caratteristiche diverse dei vari autori che lavorano e interagiscono fra loro, prospettando una valutazione sensoriale e un contatto

¹ Eugenia e Piero Marengo, *Il libro animato nel tempo: immaginazione, invenzione e magia*. Brossura realizzata in occasione della mostra *Eppur si muovono – Percorsi del libro animato da Cartesio a Hirst*, Kasa dei Libri, Milano, 11 settembre – 7 ottobre 2015.

diretto dei materiali, fino ad arrivare alla sofisticazione dei moderni ingegneri della carta (paper engineers).

- *Quali sono stati i momenti chiave della storia del libro pop-up?*

Tradizionalmente si fa risalire l'origine del libro animato al Medioevo. I principali dispositivi di animazione dell'immagine dell'epoca sono *l'aletta sollevabile (lift the flap)* applicata in testi scientifici, di botanica, anatomia e medicina e la *volvella* applicata, invece, soprattutto in testi astronomici (ad esempio la *Cosmographia* di Petrus Apianus).

Il libro animato nasce come libro per adulti, in grado di fornire agli studiosi uno strumento di conoscenza che rendesse di più facile comprensione un determinato argomento, attraverso l'utilizzo e la tecnica delle alette sovrapponibili che permettono di rivelare nei minimi dettagli le diverse parti o sezioni che compongono ad esempio il corpo umano, un insetto, un fiore, un'automobile, un aeroplano, un apparecchio, per spiegare il loro funzionamento.

È nei primi decenni dell'Ottocento che prende forma il libro animato come oggi lo intendiamo, concepito come prodotto organico, frutto di una sapiente fusione di ingegneria della carta e di fantasia creativa, che mette in discussione la forma del libro tradizionale, statica e piatta, per trasformarla in un oggetto interattivo nel quale il rilievo e l'animazione istituiscono un dialogo affascinante tra testo e immagine, fra narrazione e visualità, fra storia e sua rappresentazione².

All'inizio dell'Ottocento, intorno agli anni '20/'30, cominciano ad essere pubblicati i primi libri animati dedicati all'infanzia, poi la produzione subisce un arresto, per riprendere in Inghilterra tra gli anni 1855 e 1860. L'editore inglese Ernest Nister, ad esempio, pubblica in questo periodo libri animati con la tecnica della dissolvenza (*revolving pictures*, dissolvenze circolari).

Negli Stati Uniti e in Francia si affermano case editrici che producono libri animati, ma è in Germania che la produzione raggiunge i livelli più alti.

Negli ultimi decenni dell'Ottocento si afferma la figura dell'illustratore e paper engineer tedesco Lothar Meggendorfer, che opera una radicale innovazione nel modo di realizzare i libri animati. Crea dei meccanismi di leve e tiranti di cartone (utilizzava 5 o 7 perni e cerniere di rame) che consentono alle figure, ai personaggi di compiere più movimenti continui e simultanei.

La prima età dell'oro del libro animato va dal 1860 al 1914 e vede un incremento della produzione, ma con l'inizio della prima guerra mondiale la produzione di libri animati decade. Torna a intensificarsi negli anni '30 con le pubblicazioni della Walt Disney della casa editrice Blue Ribbon Press di New York. Anche Giraud brevetta quelli che vennero considerati i primi veri libri pop-up (*living models, pictures that spring to life, self-erecting models*) e pubblica la serie *Daily Express Children's Annual* e la serie *Bookano*.

² Eugenia e Piero Marengo, *Il libro animato nel tempo: immaginazione, invenzione e magia*. Brossura realizzata in occasione della mostra *Eppur si muovono - Percorsi del libro animato da Cartesio a Hirst*, Kasa dei Libri, Milano, 11 settembre - 7 ottobre 2015.

Negli anni '40 e '50 hanno un gran successo i libri animati di Julian Wehr, in cui l'animazione è semplice, ma raffinata e non prevede l'utilizzo di fili o perni. Negli anni '60 si afferma la figura di Vojtech Kubasta, grafico, disegnatore, illustratore e ingegnere della carta di Praga, che realizza per la casa editrice Artia, in collaborazione con la casa editrice Bancroft & Co., una vasta produzione. Molto conosciuta è la serie dei *Panoscopic Model Books*, scene panorama, diorami teatrali, spettacolari scenari tridimensionali e prospettici.

Negli anni '60 domina anche la figura di Waldo Hunt che nel 1965 crea la casa editrice Graphics International e poi nel 1969 fonda la Intervisual Communications, una vera e propria scuola di ingegneria della carta in cui si sono formati i più importanti paper engineers di oggi, come Ron van der Meer, David Carter, Kees Moerbeek e Robert Sabuda. Da lui prende avvio la seconda età dell'oro del libro animato.

- *Qual è stato il ruolo dell'Italia nella produzione dei libri animati?*

In Italia la produzione di libri animati si sviluppa tardi ed è considerata modesta in confronto a quella di Germania, Francia, Inghilterra e Stati Uniti.

Il primo libro italiano animato è quello intitolato *Gioppino in cerca di fortuna*, dei fratelli Treves, del 1890.

Gli editori italiani come Treves, Vallardi, Hoepli, Lattes, Rosenberg & Sellier tra fine '800 e inizi '900 pubblicano edizioni italiane di opere straniere acquistando le tavole animate all'estero, prendendo gli impianti del libro dalla Germania o dall'Inghilterra e traducendo o adattando il testo, mentre la casa editrice di Firenze Franceschini, è una delle poche che ha prodotto i suoi libri animati.

Negli anni '30 e '40 c'è un incremento della produzione: il celebre *Pinocchio animato* della Franceschini, con le tavole di Attilio Mussino, del 1943; i libri-carosello della casa editrice Hoepli con le scenografie di Zampini, del 1940; i cinque libri illustrati di Munari, della Mondadori del 1945, della serie *I libri di Munari*, che sono poi stati successivamente ristampati dalla casa editrice Corraini.

Bruno Munari è stato il primo che ha fatto del libro animato un vero e proprio prodotto artistico, attraverso continue e originali sperimentazioni e l'utilizzo di vari meccanismi come piegature della carta, ritagli, inserti e finestre, alette che si sollevano. La sua poliedrica attività comprende la creazione di diversi manufatti tra cui sculture pieghevoli da viaggio, disegni metamorfici (come la celebre serie delle forchette), collage, tavole tattili, dipinti, la serie dei *Libri illeggibili*, la serie de *I Prelibri*, alfabetieri illustrati e vari oggetti di design. Ha concepito il libro come un giocattolo educativo e didattico, in grado di offrire nuove stimolazioni sensoriali, attraverso la movimentazione di diverse forme e materiali.

- *Perché si è passati da un libro formulato per soli adulti, ad uno pensato per bambini?*

Nel Medioevo il libro animato nasce per adulti, in ambito tecnico-scientifico, a scopo didattico-dimostrativo. È un problema relativo a come si

intendeva l'educazione e al fatto che il bambino veniva considerato un adulto in miniatura, quindi non si pensava a libri prodotti appositamente per lui.

La concezione dell'educazione dell'infanzia è cambiata nei primi dell'Ottocento, quando cominciarono ad essere pubblicati libri destinati all'infanzia e ad essere dedicati loro settori specifici.

- *A quale target si rivolge la **Collezione Piero Marengo**?*

Per molti anni il libro animato è stato relegato all'ambito, considerato a torto minore, dell'editoria per bambini e ragazzi, nella combinazione ludico-educativa. È un problema culturale, c'è pregiudizio nei confronti del genere stesso, considerato di interesse settoriale, prevalentemente educativo.

Non c'è un collezionismo forte in Italia, mentre all'estero ci sono realtà valorizzate, sponsorizzate e riconosciute sia da istituzioni pubbliche sia private, come, per il privato, *La Boutique du Livre Animé* di Parigi, o società di amatori e collezionisti, quale la *Movable Book Society* in America, fondata da Ann Montanaro. Per il pubblico potremmo citare Biblioteche specializzate, Musei, Mediateche e Enti locali in tutto il mondo. In Italia purtroppo scarsamente attivi.

Oggi il libro animato è oggetto di studio e raccoglie intorno a sé appassionati e collezionisti, studiosi delle tecniche di costruzione e assemblaggio che, restando fondamentalmente le stesse nel tempo, ne sottolineano addirittura il carattere arcaico, essenziale e universale, plurivalente e multimediale.

È definito orgogliosamente *Art modeste* (Hervé di Rosa, Président de l'Association des Arts Modestes): con il valore, appunto di Arte che pone continuamente, analogamente al settore delle Arti applicate, il problema della definizione delle arti minori, della distinzione fra artigianato e arte.

Le tecniche del libro animato e il linguaggio artistico si sono fortemente rinnovate, dando luogo a prove originali e innovative, in autori di libri d'artista, come Gaelle Pelachaud, Kveta Pacovska, Alain Satié, Keith Haring, Gianni Bertini, Damien Hirst, Andy Warhol, Queneau, Bruno Munari e altri.

Noi abbiamo cercato di avvicinare e incuriosire il pubblico organizzando mostre sui libri animati e sui libri d'artista. Per esempio, nel novembre del 2016, abbiamo presentato la mostra intitolata *LA PIEGA, Libri animati e carte mobili*, di Giuseppe Abate e Alessandra Messali in collaborazione con Paolo Rosso – Microclima. Partendo da un concetto filosofico ricavato dal libro *La piega. Leibniz e il Barocco* di Deleuze «gli artisti espongono una serie di opere che hanno come elemento fondamentale, formale e simbolico il piegare. La piega è l'elemento base del libro pop-up. Quando pieghiamo un foglio lo dividiamo in parti e nello stesso tempo concediamo a quest'ultime di potersi toccare, di potersi piegare l'una sull'altra. La piega separa e unisce»³.

- *Quali sono le prospettive per il futuro in Italia?*

³ Eugenia e Piero Marengo, *LA PIEGA, Libri animati d'artista e carte mobili*. Brossura realizzata in occasione della mostra *La Piega*, Libreria Antiquaria Freddi, Torino, 3 - 8 novembre 2016.

Connesse alla **Collezione Piero Marengo**, intesa a promuovere le attività legate ai libri animati, oltre alle mostre che periodicamente organizziamo e alle conferenze ad esse connesse, vorremmo istituire e strutturare un vero e proprio **Progetto** organico di studio dedicato ai libri animati e ai libri d'artista allargando il campo ai problemi della rappresentazione tridimensionale e al digitale. In questo senso pensiamo al **Progetto libro animato e d'artista** come opportuna e utile sede di ricerca e di confronto di idee a tutti i livelli.