

## Prima del glossario

Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi

## Before the glossary

Linguistic and methodological reflections on interactive books

**Eliana Angela Pollone**

Università di Roma “La Sapienza”

Contact: [elianaangela.pollone@uniroma1.it](mailto:elianaangela.pollone@uniroma1.it)

**Jacqueline Reid-Walsh**

The Pennsylvania State University

Contact: [jxr67@psu.edu](mailto:jxr67@psu.edu)

**Pompeo Vagliani**

Fondazione Tancredi di Barolo

Contact: [info@fondazionetancredidibarolo.it](mailto:info@fondazionetancredidibarolo.it)

### KEYWORDS

Glossario; libri interattivi; flap.

### CITATION

Pollone, Eliana A., Jacqueline Reid-Walsh, Pompeo Vagliani, “Prima del glossario. Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi/Before the glossary. Linguistic and methodological reflections on interactive books”, *JIB*, 3 (April 2024): 1-38. DOI: 10.57579/2024.1.

## ABSTRACT

La disponibilità di un glossario per i libri interattivi è da tempo auspicata in particolare da chi, in assenza di linee guida standardizzate, si occupa della loro catalogazione, ma anche da studiosi e specialisti che si trovano spesso a dialogare su questi materiali partendo da presupposti diversi, concettuali e linguistici. In prima battuta il problema del glossario riguarda i libri, però nella pratica comprende anche oggetti che libri non sono, ma che presentano gli stessi dispositivi.

L'attuale situazione di fatto vede consolidata nelle varie lingue e anche all'interno della stessa lingua una varietà di definizioni, le quali mostrano abitudini terminologiche e scelte implicite che rendono difficile un confronto e una standardizzazione. Il fenomeno è particolarmente rilevante per quanto riguarda i libri per l'infanzia, che presentano una estrema varietà nei dispositivi e nelle loro combinazioni, richiedono molteplicità di azioni e generano effetti diversi, con funzioni spesso narrative e con obiettivi ludici e didattici.

L'ipotesi metodologica è che il glossario debba partire non tanto dal confronto delle varie definizioni attualmente in essere (che comunque sono da tenere ben presenti), ma dalla costruzione di un'esplicita tassonomia, di una classificazione ad albero di oggetti simili in classi e sottoclassi, in funzione della quale standardizzare gli aspetti lessicali. Partire cioè dall'osservazione degli oggetti e in modo induttivo proporre le definizioni.

Nell'ultima parte dell'articolo viene proposta come esempio un'analisi ravvicinata sul dispositivo 'aletta' (*flap*), apparentemente semplice ma estremamente flessibile, in grado di stimolare, specie nel campo dei libri per l'infanzia, sempre nuove sperimentazioni creative per le quali occorre trovare il 'giusto' nome.

---

The availability of a glossary for interactive books has long been hoped for in particular by those who, in the absence of standardized guidelines, deal with the cataloging of interactive books but also by scholars and specialists who often find themselves discussing these materials starting from different presuppositions, conceptual and linguistic. In the first instance the glossary problem concerns books, but in practice it also includes objects which are not books but which present similar devices.

The current situation sees a variety of definitions consolidated in various languages and even within the same language, which show terminological habits and implicit choices that make comparison and standardization difficult. This phenomenon is particularly relevant with regard to children's books which present an extreme variety in devices and their combinations, require multiple actions and generate different effects, often with narrative functions and with playful and educational objectives.

The methodological hypothesis is that the glossary should start not so much from the comparison of the various definitions currently in place (which in any case must be kept in mind) but from the construction of an explicit taxonomy, a tree classification of similar objects in classes and subclasses, based on which to standardize the lexical aspects. That is, starting from the observation of objects and inductively proposing definitions.

In the last part of the article, a close analysis of the 'flap' device is proposed as an example, apparently simple but extremely flexible, capable of stimulating, especially in the field of children's books, ever new creative experiments for which ones to find the 'right' name.

## Prima del glossario

### Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi\*

Uno dei primi problemi che sorge occupandosi di libri animati è la mancanza, a livello sia italiano che internazionale, di un lessico condiviso, nonostante l'esistenza di alcune proposte, non prive di contraddizioni, che non arrivano mai – né ambiscono – a offrire un quadro generalizzabile ed esaustivo della materia.<sup>1</sup> Il problema è tanto più grande quando si ha a che fare con i libri animati destinati all'infanzia, poiché essi presentano una varietà e una complessità tecnica sconosciuta in precedenza e in altre tipologie librarie: la ragione è storicamente da ricercarsi nelle origini di questi materiali, che nel XIX conoscono una rapida e significativa espansione, quantitativa e qualitativa, favorita dallo sviluppo di nuove tecnologie ma soprattutto da una nuova visione dell'infanzia, che porta a vedere il bambino come destinatario di un mercato librario dedicato, nel quale i libri interattivi – con i loro effetti di stupore e meraviglia – trovano uno spazio d'elezione sul doppio versante dell'educazione e dell'intrattenimento, legandosi da subito al mondo del precinema e dei giochi e giocattoli di carta (Vagliani 2019, 183-204). È da tale esigenza – e dalle specifiche competenze maturate negli anni dalla Fondazione Tancredi di Barolo, in particolare rispetto ai libri per l'infanzia – che nasce il gruppo ristretto di lavoro promosso dall'International Centre on Interactive Books dedicato a questo tema complesso e stimolante. Tale gruppo, a partire dalle presenti prime riflessioni, vedrà coinvolti studiosi ed esperti appartenenti alle principali aree linguistiche interessate, con l'intento di giungere a una proposta pratica e sistematica. Si tratta di un *work in progress*, i cui risultati sono da tempo auspicati in particolare da chi, in assenza di linee guida standardizzate, si occupa di catalogazione di libri animati e interattivi. Di tale problematica si era già parlato nel febbraio 2021 durante il congresso online “POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books”, gli atti del quale sono confluiti nel primo numero della rivista JIB.<sup>2</sup> Sul problema catalografico, in quell'occasione, si era espresso in particolare Andrea De Pasquale, fornendo suggerimenti concreti, anche terminologici, in vista della creazione di uno standard italiano (De Pasquale 2022),<sup>3</sup> mentre l'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU) aveva invitato all'apertura di “un dialogo a più voci che eviti, o almeno riduca, il rischio di procedere in ordine sparso”, sottolineando il ruolo che potevano assumere in ciò la Fondazione Tancredi di Barolo e l'International Centre on Interactive Books (Buttò e Bruni 2022).

In realtà il problema del glossario si è rivelato molto più complesso del previsto, soprattutto tenendo conto che non è oggettivamente possibile lavorare a un tale strumento rimanendo all'in-

---

\* Le immagini a corredo del presente contributo sono tutte relative a materiali custoditi presso la Fondazione Tancredi di Barolo di Torino.

<sup>1</sup> Si veda ad esempio quanto dichiarato da Ellen Rubin nel presentare il glossario a corredo di *Animated Advertising*: “The definitions below are intended to help the reader better understand these dynamic devices that are used in many of the items in this exhibition. [...] Unfortunately, booksellers and collectors don't always use them consistently. [...] Outside of this catalog several of the terms may be used interchangeably and noted with the applicable definitions” (Rubin 2023, 99).

<sup>2</sup> JIB, V. 1 N. 1 (2022): Proceedings of POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books.

<sup>3</sup> Una proposta metodologicamente accreditata per la descrizione bibliografica e bibliologica di una specifica categoria di libri interattivi, gli *anatomical flap books*, ma estensibile anche ad altre tipologie, è stata avanzata in Giacomelli 2023 (la seconda parte del contributo è pubblicata in questo fascicolo alle pp. 72-106).

terno di un'unica lingua, tanto più che i termini utilizzati in questo campo hanno forti connotazioni interlinguistiche, legate in particolar modo alla preponderanza degli studi in inglese, ma anche alle diverse 'abitudini' linguistiche e terminologiche all'interno delle singole lingue, così consolidate da rendere spesso difficile stabilire delle equivalenze restando all'esterno delle singole *koiné*. Un esempio lampante a livello internazionale è l'ambiguità del termine '*pop up*',<sup>4</sup> poiché, anche se a rigore indica un dispositivo specifico, viene spesso usato alla stregua di una *sineddoche* per indicare i libri che lo contengono o addirittura l'intera categoria dei libri animati. Un altro è '*novelty*', termine spesso utilizzato in area anglosassone per indicare un'ampia categoria di questi materiali 'di confine',<sup>5</sup> sconosciuto in altre zone linguistiche e non sempre accettato anche all'interno dell'area stessa. Emergono inoltre chiaramente il problema dei sinonimi all'interno della medesima lingua e quello delle esatte equivalenze fra lingue diverse.

Il punto di partenza del gruppo di lavoro è stato il raccogliere e il confrontare proposte di glossari, non sempre facilmente reperibili. Fra i rari contributi specifici si ricordano in particolare i glossari allestiti per due lavori bibliografici classici quanto – ciascuno per la propria area geografica – pionieristici, ovvero quello di Ann Montanaro in *Pop-Up and Movable Books* e quello di Pietro Franchi in *Aperti libro!*;<sup>6</sup> gli articoli di Brian Alderson, punto di riferimento anche per la Cotsen Children's Library nel pubblicare il proprio vasto catalogo in più volumi;<sup>7</sup> il glossario curato da Mara Sarlatto nel volume *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*;<sup>8</sup> le ampie voci specifiche pubblicate sul sito dell'interessante progetto canadese *ArchBook. Architectures of the Book*.<sup>9</sup>

Altre proposte si ricavano guardando a contributi sui libri interattivi che non prevedono un glossario formalizzato come tale, ma che di fatto offrono al loro interno definizioni e classificazioni utili al nostro scopo, come nel caso di *L'Art du Pop-Up et du livre animé* di Jean-Charles Trebbi, che conosce anche un'edizione inglese, o di *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups* di Jacqueline Reid-Walsh.<sup>10</sup>

---

<sup>4</sup> Anche la Fondazione Tancredi di Barolo, fin dalle prime iniziative che hanno portato alla nascita dell'International Centre on Interactive Books, ha giocato e gioca sull'ambigua evocatività del termine: si pensi ad esempio alle mostre "POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app", inaugurata contemporaneamente l'8 maggio 2019 nelle due sedi di Roma e di Torino, o a "Pop-UPiemonte. Libri animati nella storia dell'editoria piemontese tra Ottocento e Novecento", allestita presso la Biblioteca della Regione Piemonte dal 23 ottobre al 29 novembre 2019. Si noti, a margine, che il dispositivo del *pop up*, uno dei più scenografici, amati e conosciuti come effetto, è paradossalmente uno dei meno interattivi: per attivarlo basta infatti semplicemente aprire il libro che lo contiene, in un gesto che coincide con quello di una lettura 'normale'. Ma è proprio questo 'non dover fare niente' a rendere l'effetto più sorprendente, poiché con la semplice apertura del libro l'immagine salta letteralmente fuori dalle pagine, in modo del tutto inatteso per chi interagisce con il libro per la prima volta. In pratica è come aprire una scatola a sorpresa, un *Jack in the box* di carta.

<sup>5</sup> Alderson ad esempio distingue i "*novelty books*" dai "*movable books*" in base al fatto che i primi si basano su "distinctive treatments of the book's leaves rather than on any additional mechanism" e comprendono, fra gli altri, libri in stoffa, libri sagomati, *flap transformation books*, libri con il buco, *panoramas* (Alderson 1998b, 15-17). Questa categorizzazione è stata esplicitamente ripresa dalla Cotsen nel proprio catalogo (Descriptive Method 2019, XXII-XXIII). Un altro termine 'contenitore', in parte sovrapponibile, è '*oddities*' (cfr. ad es. Whitton 1986, 213-232).

<sup>6</sup> Montanaro 1993; Franchi 1998.

<sup>7</sup> Alderson 1998a; Id. 1998b; Descriptive 2019.

<sup>8</sup> Sarlatto 2019.

<sup>9</sup> Il progetto è promosso dallo Humanities and Fine Arts Digital Research Centre della University of Saskatchewan. Il *Glossary* è leggibile al link: <https://drc.usask.ca/projects/archbook/glossary.php>.

<sup>10</sup> Trebbi 2012 (il titolo dell'edizione inglese, edita nello stesso anno a Barcellona, è *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*); Reid-Walsh 2018.

Oppure di pubblicazioni in occasione di eventi espositivi quali *This Magical Book. Movable Books for Children (1771-2001)* di Leslie McGrath, *Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)* a cura di Laura Borello e Pompeo Vagliani o *Pop-up. La magia dei libri*, che contiene l'intervento di Massimo Missiroli e Matteo Faglia *La storia del libro pop-up*.<sup>11</sup> Altri spunti vengono da volumi dedicati all'opera di singoli artisti o editori, in particolare la bibliografia di Hildegard Krahe su Lothar Meggendorfer o il lavoro di Julia e Frederick Hunt su Ernest Nister.<sup>12</sup> D'interesse risultano anche una serie di opere dedicate a materiali costruiti prevalentemente in carta e non librari, ma con caratteristiche che, come si argomenterà a breve, li rendono affini ai libri interattivi e che richiedono pertanto una terminologia almeno in parte comune. Si pensi ad esempio ai 'giocattoli di carta' presentati da Blair Whitton, ai 'teatrini giocattolo' descritti da Peter Baldwin, ai *peepshows* censiti da Ralph Hyde o ai materiali pubblicitari con parti mobili raccolti da Ellen Rubin.<sup>13</sup>

In vista e in preparazione di approfondire il discorso, ci siamo posti alcune domande di tipo linguistico e metodologico, che vorremmo condividere con i lettori di questa prima proposta, nell'intento di offrire spunti di riflessione più che non risposte definitive.

In primo luogo... **che cosa si intende per glossario?** Al di là della definizione generale,<sup>14</sup> che rimanda a un elenco di termini legati fra loro e di non immediata comprensione comune, tanto da non poter essere chiariti con semplici equivalenze semantiche, sembra importante capire fin da subito quale funzione (o quali funzioni) s'intende attribuirgli: se, ad esempio, lo si pensa soprattutto come il primo e basilare passo in vista di una catalogazione uniforme e regolamentata di questi peculiari materiali bibliografici, uno strumento insomma ad uso *in primis* dei bibliotecari e dei catalogatori in genere, occorrerà fornire delle precise e chiare equivalenze terminologiche da usarsi come parole chiave. Ma ciò non toglie la possibilità che tali equivalenze possano – e forse debbano – essere accompagnate da spiegazioni ragionate, di evidente arricchimento alla comprensione e al riconoscimento, potenzialmente utili per tutti i possibili fruitori, quali studiosi, specialisti, *paper designers*, *paper engineering* e semplici appassionati.

Occorre poi chiedersi **quali siano gli oggetti da denominare**. In prima battuta il riferimento è ai libri, ma nella pratica (e in tutte le proposte di glossario già esistenti) il campo è più ampio, poiché viene a comprendere anche oggetti che presentano gli stessi dispositivi di animazione ma che libri non sono, dal punto di vista bibliologico e bibliografico. Il rimando più immediato è alle carte mobili in senso lato, come tavole sciolte, biglietti di auguri e materiali pubblicitari,<sup>15</sup> tutti oggetti che vengono intuitivamente associati ai libri perché sono di carta (ma con la possibilità di parti in altri materiali, ad esempio il metallo), tendenzialmente 'piatti' e con dispositivi incorporati che li 'animano', creando effetti tridimensionali e/o rendendoli interattivi.<sup>16</sup>

<sup>11</sup> McGrath 2002; Borello e Vagliani 2014; Missiroli e Faglia 2017.

<sup>12</sup> Krahe 1983; Hunt e Hunt 2006.

<sup>13</sup> Whitton 1986; Baldwin 1992; Hyde 2015; Rubin 2023.

<sup>14</sup> Il dizionario italiano di Google fornito da Oxford Languages lo definisce una "raccolta di vocaboli meno comuni in quanto limitati a un ambiente o propri di una determinata disciplina, accompagnati ognuno dalla spiegazione del significato o da altre osservazioni".

<sup>15</sup> Per una vasta e interessante rassegna sulle tipologie di materiali pubblicitari animati, si rimanda al recente Rubin 2023.

<sup>16</sup> Storicamente questi materiali anticiparono in alcuni casi i dispositivi che verranno poi introdotti nei libri animati, rispetto ai quali conoscono anche una fortuna parallela e successiva.

Sia a livello tecnico che a livello logico, però, il campo è più largo, come attestano l'esperienza e la letteratura: siamo di fronte a oggetti variegati che presentano un *continuum* che va dai libri ai giochi e ai giocattoli, in carta specialmente ma non solo, rispetto al quale è complicato tracciare linee nette di demarcazione. Oggetti 'non-libri' che però ai libri animati sono simili per scopi, dispositivi tecnici impiegati ed effetti generati, mostrando con essi analogie più o meno marcate di forma, effetto, funzione e obiettivo. Si pensi ai 'teatrini di carta', come quelli bellissimi creati da Engelbrecht nel Diciottesimo secolo, solitamente inseriti fra i *paper toys*.<sup>17</sup> Oppure ai *peep show*,<sup>18</sup> che rappresentano un sottoinsieme abbastanza omogeneo, dove l'accento non è tanto sul movimento (una volta montati, si fruiscono fermi) ma sulla tridimensionalità e che mostrano forti affinità con i teatrini dal punto di vista della funzione e dell'effetto; si tratta in pratica di teatrini dall'interattività aumentata, con un maggiore effetto di profondità e di prospettiva amplificato dall'estensione e dalla progettazione, la quale prevede figure dimensionate in base alla distanza fra la prima e l'ultima scena.<sup>19</sup> Uno o più fori sulla prima tavola permettono inoltre di guardare dietro, di scannucciare ('*peep*', donde il nome), creando un effetto scoperta ed 'entrando' dentro la scena, in una sorta di realtà immersiva che rimanda al precinema. Infine, per quanto riguarda la forma, la tela che tiene insieme le singole quinte si può ripiegare, trasformandoli in oggetti facilmente riponibili in un astuccio appositamente fornito, per poi essere posti l'uno accanto all'altro su uno scaffale come se fossero libri. Per differenziazione, merita inoltre sottolineare che alle volte, soprattutto nelle offerte di vendita, i teatrini vengono terminologicamente assimilati ai diorami, fatto che dimostra l'ambiguità anche di questa parola.<sup>20</sup>

È quindi esperienza comune ed evidente che ci siano oggetti che hanno caratteristiche diverse da quelle che caratterizzano bibliologicamente i libri, ma che utilizzano dispositivi e generano effetti simili a quelli che si trovano in essi. Un glossario pensato per i materiali librari sarebbe pertanto applicabile, con le dovute distinzioni, anche a questi oggetti, in virtù delle loro analogie.<sup>21</sup> Per queste ragioni il nostro glossario non si occuperà solo di libri: il primo termine che proponiamo per definire tutti i materiali che prenderà in considerazione, librari e non, è **oggetti interattivi (interactive objects)** o ancor meglio, sottolineando l'intervento umano nella loro fabbricazione, **manufatti interattivi (interactive artefacts o interactive manufactures)**.<sup>22</sup>

<sup>17</sup> I 'teatrini', ottimo esempio di nome non codificato, vengono solitamente inseriti in mostre e rassegne che riguardano i libri animati e interattivi (cfr. ad es. POP-APP 2019b, 35-41). Sulla tipologia si veda almeno Whitton 1986, che li inserisce fra i "giocattoli di carta" unitamente ai libri animati, e Baldwin 1992.

<sup>18</sup> Cfr. almeno Hyde 2015.

<sup>19</sup> Nei teatrini i singoli piani sono invece separati e devono essere montati su di un supporto fisso. Prendono inoltre l'aspetto di veri teatri in miniatura, dei quali imitano strutturalmente le varie parti: quinte, proscenio, scene e fondale.

<sup>20</sup> Un diorama, propriamente, è una scatola in cui sono inseriti oggetti collocati in prospettiva, a volte ambientati all'interno di scene, che lo rendono simile a un teatrino del tutto statico (si sposta 'tutto intero', come un soprammobile). Di solito non è fatto di carta ed è spesso (ma non necessariamente) a uso didattico, come testimonia la presenza di diorami in numerosi cataloghi di oggetti scolastici Otto-Novecenteschi, mentre la funzione dei teatrini è maggiormente ludica.

<sup>21</sup> Del resto non solo vi sono materiali come le metamorfosi che vengono già trattati unitamente ai libri in alcune biblioteche, soprattutto straniere, ma esistono anche numerosi programmi di catalogazione per materiale non librario nei quali questi oggetti vengono o potrebbero essere inseriti e per i quali un glossario condiviso potrebbe rivelarsi molto utile. Per restare in Italia, si pensi ad esempio a SIGECweb, piattaforma gestita dall'ICCD (Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione), che consente la catalogazione di una molteplicità di beni culturali (archeologici, architettonici, artistici, fotografici, musicali, numismatici, scientifici e tecnologici, ecc.) e che è già utilizzata in molte realtà bibliotecarie accanto a strumenti di catalogazione specificatamente librari, come SBNweb.

<sup>22</sup> Secondo il dizionario di Google fornito da Oxford Languages, un oggetto è 'manufatto' se è "fatto a mano e talora anche con l'aiuto di macchine, realizzato mediante il lavoro dell'uomo".

Parlando di interattività legata ai libri, è chiaro che qualunque tipo di libro presuppone un'interazione col lettore attraverso l'azione di aprirlo per poterlo leggere, sfogliarne le pagine, guardarne le immagini. Le illustrazioni possono a volte essere ripiegate una o più volte e quindi richiedere di essere aperte per essere viste. Per **'libri interattivi'** intendiamo però solo i manufatti che hanno le caratteristiche intrinseche 'di base' del libro (pagine, copertina, titolo, illustrazioni, ecc.) e a cui sono stati progettualmente aggiunti dispositivi che generano effetti diversi, inattesi, di sorpresa o meraviglia, aumentandone così le potenzialità di conoscenza e di divertimento, creando una specie di 'realtà aumentata' *ante litteram*. È un territorio di sperimentality creativa che avvicina questi manufatti ai libri d'artista.<sup>23</sup>

La differenza di base fra un libro 'normale' e un libro interattivo è di **progettazione**: quest'ultimo è specificamente pensato per generare possibilità di utilizzo o effetti speciali che non sono presenti nel primo. Tale progettazione si esplica attraverso la messa a punto di dispositivi *ad hoc*, che possono essere di vario genere e complessità, cartotecnici ma non solo (si possono utilizzare anche materiali diversi, quali legno, plastica, metallo e tessuto). Occorre inoltre tenere sempre ben presente che non tutto ciò che è interattivo è anche 'mobile' (=animato), si pensi ad esempio ai teatrini di carta, ai libri con i buchi o ai libri sagomati.

Un ulteriore problema è dato dai **libri che presentano al loro interno più tipologie di dispositivi**, l'effetto finale dei quali aumenta il risultato dei singoli effetti. In questi casi, di comune osservazione, occorre in primo luogo individuare i singoli meccanismi e poi, per catalogare o descrivere il manufatto, stabilire in quale ordine indicarli. Rispetto a ciò, proponiamo di **dar conto dei dispositivi esattamente nell'ordine in cui vengono visti e manipolati aprendo il libro**, tenendo traccia così della sequenza di interazione prevista da parte del lettore.

### Il metodo di lavoro

Nell'approcciarci al problema del glossario ci siamo confrontati sul metodo di lavoro da adottare per pervenire a definizioni condivise e condivisibili, da individuare inizialmente all'interno della stessa lingua e successivamente a livello di lingue diverse (in prima battuta: italiano, inglese, tedesco e francese).

Come si è detto, l'attuale situazione di fatto vede consolidata una varietà di definizioni, le quali presuppongono molteplici scelte implicite: ad esempio, un libro interattivo può essere nominato in base al semplice dispositivo (si pensi a *flap book*, in italiano 'libro con alette'), oppure aggiungendo al nome del dispositivo una specifica relativa all'azione per attivarlo (come per *lift the flap*, 'solleva l'aletta'). Esaminando poi la grande varietà di libri che hanno alla base il dispositivo del *flap*, si evince che in molti casi la denominazione adottata è riferita agli effetti che la presenza di alette mobili può generare (è il caso di alcuni *transformation books*).<sup>24</sup> **I dispositivi, le azioni, gli effetti** e le diverse modalità con cui possono coniugarsi nei manufatti sono quindi tutti elementi che il glossario dovrà esplicitamente prendere in considerazione e dei quali dovrà dare conto.

A fronte di ciò, si è pensato di adottare un **metodo induttivo**, cioè di partire non tanto dal confronto delle varie definizioni attualmente in essere (che verranno comunque tenute ben presenti, sia come punti di partenza, sia nelle successive proposte denominative), ma piuttosto dall'esame accurato degli oggetti reali che usano dispositivi di base comuni, seppur con modi ed effetti diversi. In altre parole, riteniamo che **la messa a punto di un glossario debba essere solidale**

<sup>23</sup> Cfr. almeno Castellucci 2022.

<sup>24</sup> Sui libri con alette cfr. *infra*.

**alla costruzione di un'esplicita tassonomia**, di una classificazione ad albero di oggetti simili in classi e sottoclassi accostabile a quella storicamente utilizzata per le scienze naturali, in funzione della quale standardizzare gli aspetti lessicali. A livello procedurale, ci sembra utile raggruppare i termini per 'famiglie' di dispositivi, così da rilevare e da far notare meglio le differenze e le similitudini, offrendo uno strumento più completo e di più facile utilizzo (il solo ordine alfabetico, sul quale sono solitamente basati i glossari, non permette questo sguardo d'insieme). Come vedremo a breve, abbiamo provato a testare questo metodo con quello che, in partenza, può essere considerato il più semplice dei dispositivi: l'aletta o *flap*.

### L'aletta, un dispositivo semplice ma versatile

Siamo partiti selezionando una ventina di libri interattivi scelti *ad hoc* tra quelli conservati nella biblioteca della Fondazione Tancredi di Barolo, allo scopo di avere a disposizione una gamma piuttosto ampia e variegata – sebbene non esaustiva – della 'classe' dei *flap*.

Metodologicamente abbiamo cercato di costruire un'ipotesi di tassonomia analizzando in dettaglio materiali simili, mettendo in evidenza le differenze nel dispositivo, nel funzionamento e negli effetti, nonché evidenziando le azioni necessarie ad attivarlo e i differenti scopi del libro (didattico, ludico, ecc.). Nel condurre questa analisi è risultato utile e a volte illuminante tenere conto non solo del dispositivo, ma di tutto il volume in cui esso si trova inserito, dando importanza ai titoli, a eventuali presentazioni e/o istruzioni d'uso, ad altri testi presenti e all'intero complesso degli aspetti progettuali.

L'ipotesi prima da verificare è che alla base di tutti i dispositivi selezionati ci sia l'aletta; abbiamo poi provato a individuare un certo numero di possibili sottoclassi, alle quali ispirarsi per approntare il glossario.

Per quanto riguarda la lingua, abbiamo ipotizzato di adottare l'equivalenza fra il termine inglese *flap* e l'italiano 'aletta', già ben attestato in letteratura.

Dal punto di vista storico, come ampiamente e puntualmente ricordato da Lindsay McNiff e Michelle Kelly Schultz nell'allestire la voce *Flap* all'interno del progetto *ArchBook* della University of Saskatchewan (Canada), "although their specific design varies from book to book, flaps are typically defined as the parts of a page used to conceal text, illustration, or a combination of both".<sup>25</sup> Ma nel tempo l'aletta ha dimostrato versatilità e complessità, infatti "by drawing on the relationships between the visual, the cognitive, and the tactile, flaps exemplify interactive and multifaceted learning tools, and remind us of the continuing challenge to communicate not only through words, but also through images and reader interaction".<sup>26</sup> Nella pratica le alette possono inoltre essere semplici o multiple e aprirsi e agire in tutte le direzioni.

In prima battuta viene però da chiedersi quale sia la differenza tra una tavola ripiegata e un'aletta. Nel caso della tavola, il suo essere ripiegata nasce da semplici ragioni di spazio, per farla stare nel libro senza diminuirne le dimensioni e senza aumentare quelle del volume, così da salvaguardarla a livello conservativo e da poterla vedere integralmente una volta dispiegata. L'aletta serve invece a nascondere, svelare o mettere in movimento qualcosa. Ha un 'di più' legato all'effetto che si vuole ottenere, come vedremo a breve. Il discrimine non è quindi intrinseco al dispositivo 'foglio di carta piegato da aprire', ma allo scopo che viene dato a questo dispositivo, che viene progettato

<sup>25</sup> Per l'intera voce, puntuale e articolata, si veda McNiff e Schultz 2012.

<sup>26</sup> Ibidem.

per generare effetti speciali a seguito di certe azioni: il singolo dispositivo è quindi progettato e costruito di conseguenza e tutte le variazioni innovative sono oggetto di sperimentazioni creative, a volte anche complesse.

A sostegno di questa tesi possiamo riferirci ad esempio al volume *Nosce te ipsum, vel anatomicum vivum* (1716),<sup>27</sup> che – come altri volumi animati di tipo anatomico – offre una compresenza di pieghe strumentali agli spazi e di *flap*: le tavole di grandi dimensioni che rappresentano il corpo dell'uomo e della donna, infatti, sono ripiegate in modo tale da poter essere contenute nel formato del libro grazie a una doppia piegatura, verticale e orizzontale, e presentano nel contempo un buon numero di alette da sollevare per guardare dentro ai vari strati della figura, visualizzando i singoli organi (Fig. 1).



Fig. 1

Tipica dei *flap* presenti nei libri anatomici è la funzione di organizzare le informazioni nascondendo e disvelando, offrendo la possibilità di sollevare progressivamente gli strati che compongono i corpi e gli organi interni (le alette) verso una sempre maggiore profondità di visione.<sup>28</sup>

<sup>27</sup> Hellwig 1716.

<sup>28</sup> “While some flaps are designed to conceal information, and thus compel the reader to reveal the text or illustrations beneath, other flaps organize information into logical layers. Early anatomy texts, including the famous examples by Vesalius, Descartes, and R Emmelin, depict body parts, bones, muscles, nerves, and internal organs using superimposed flaps that are drawn and shaped to represent specific elements of human anatomy” (McNiff e Schultz, 2012).

Vedere cosa c'è 'dentro' ma anche cosa c'è 'oltre', cioè altri organi sottostanti.<sup>29</sup> I *flap* possono avere il retro bianco e quindi agire solo da 'copertura' del livello sottostante (come nell'esempio precedente), oppure avere anche il retro stampato e progettato in maniera tale da completare l'immagine che 'emerge' alzando l'aletta superiore, come nel *De homine figuris et latinitate donatus a Florentio Schuyt* (1662, Fig. 2).<sup>30</sup> Per lo più le alette di questi libri anatomici sono sagomate, stampate su entrambi i lati e, così come avviene in tutti i libri animati tecnici e scientifici che si avvalgono di questo dispositivo, incollate in modo da creare l'effetto di un'immagine tridimensionale dall'esterno verso l'interno, con un effetto di profondità.



Fig. 2

Nel caso del manuale di architettura dei giardini di Alexandre de Laborde, del quale abbiamo preso in considerazione l'edizione italiana pubblicata unitamente al *Trattato di topografia di Perrot* (1838), ogni aletta, che presenta un contorno frastagliato e copre parzialmente l'immagine sottostante, è progettata in modo da creare – sollevandosi e abbassandosi – due immagini diverse, che nel cambiare mantengono entrambe piena coerenza. In questa edizione i *flap* vengono tenuti ben stesi e chiusi grazie alla presenza, all'estremità non fissata, di una linguetta da infilare nell'apposito taglio praticato sulla pagina sottostante (Fig. 3).<sup>31</sup> L'accento è qui su di un altro effetto che il *flap* può produrre con efficacia, quello di una trasformazione: un 'prima' e un 'dopo' che in Laborde prendono l'eccezione di 'prima' e 'dopo' l'intervento dell'architetto sul paesaggio, come in un *rendering* d'altri tempi.



Fig. 3

<sup>29</sup> Cfr. ad es.: "Separate leaves each featuring a different element were hinged together at the top and fixed to the page enabling a viewer to open up layer by interleaved layer and gaze for example into a head, or torso or abdomen" (Reid-Walsh 2016).

<sup>30</sup> Descartes 1662.

<sup>31</sup> Perrot 1838. L'opera consta di 17 tavole colorate e di 7 in bianco e nero. Si tratta della seconda edizione italiana dall'originale francese; la prima, pubblicata dallo stabilimento nei Fondaci di S. Spirito e non datata, non presentava questo sistema di chiusura delle alette e nel titolo invertiva l'ordine dei due trattati: *Teoria dei giardini, di Alessandro de Laborde, preceduta dal piccolo Trattato di topografia di A.M. Perrot* (cfr. Bibliografia 1843, 201).

Entrando invece più direttamente al campo dei libri per l'infanzia, anche in questo caso l'aletta è un dispositivo 'duale', atto a rappresentare due stati (iniziale e finale). Ha la funzione principale di nascondere l'immagine sottostante per poi rivelare cosa c'è dentro, cosa c'è dietro, cosa c'è sotto, ecc. attraverso l'azione di sollevare, aprire e chiudere. La valenza dicotomica può simbolicamente rappresentare valenze quali bene/male, buono/cattivo, azione/conseguenza e assumere rispetto al testo un'importante funzione narrativa.

Molto ricorrente e intuitivamente legata al *flap* è l'immagine della porta, che per sua natura chiude e va aperta, come nella tavola animata del libro olandese *Kleinigheden voor kinderen* di Löhr (1809) (Fig. 4).<sup>32</sup>



Fig. 4

Un'altra porta, fra gli esempi presi in considerazione, si apre rivelando una "doppia sorpresa", ovvero una seconda immagine, visibile in trasparenza se retroilluminata, quella dell'innamorato della nipote della filatrice (*La fileuse*) (Fig. 5).<sup>33</sup>



Fig. 5

Ciò che si apre, alzando l'aletta, non sempre è una porta. Altre volte si tratta, ad esempio, di sollevare una tovaglia, una tenda o un vestito, per vedere cosa c'è sotto. Oppure il coperchio di un

<sup>32</sup> Löhr 1809. È considerato il primo libro per bambini in lingua olandese con parti mobili (Buijnsters e Buijnsters-Smets 2001, 394).

<sup>33</sup> La piccola tavola, corredata dalla stringata narrazione della storia, appartiene alla serie di 6 incisioni colorate *Les portes fermée ou les doubles surprises*, databile intorno al 1820: "Chaque figure représente un personnage se tenant devant une porte, et, lorsque l'on ouvre celle-ci, on découvre un second personnage, puis un troisième par transparence, d'où le titre de doubles surprises" (Desse [s.d.], 395).

cofanetto, come nel famoso e moralizzante *The Toilet* di Stacey Grimaldi (1821) o in *A Suit of Armour for Youth* (1824), attribuito alla stessa autrice.<sup>34</sup>

A volte aprire la porta o sollevare un lembo può avere una chiara funzione narrativa ed essere l'inizio di un'intera storia o ciò su cui la storia si basa. Pensiamo a *Das verlorene geglaubte Hänschen* (1873),<sup>35</sup> dove 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 dietro le cortine di un'alcova (Fig. 6).



Fig. 6

Oppure, spostandoci nel tempo, pensiamo al libro di Bruno Munari *Toc toc* (1945),<sup>36</sup> che trasforma la porta stessa in una copertina e aggiunge un titolo onomatopeico per evocare l'azione del bussare, seguito dalla tipica domanda di chi è al di là della porta ("chi è?") e poi dall'invito al bambino a compiere l'azione conseguente: "apri la porta". A ciò si aggiunge un foro simile a uno spioncino che, lasciando scorgere il disegno di un occhio, evoca la presenza al di là della porta di un misterioso qualcuno... L'apertura della copertina/porta spinge poi il bambino, attraverso brevi testi e disegni interni, a sollevare una successione obbligatoria di *flap* di dimensioni decrescenti, che fungono da pagine interne del libro e che mostrano 'contenitori' ed animali via via più piccoli (dalla giraffa alla formica!), garantendo divertimento ma anche una funzione istruttiva, poiché si basa su di una serie logica (Fig. 7).



Fig. 7



<sup>34</sup> Cfr. ad es. POP-APP 2019b, 14, 17 (n. di cat. B6).

<sup>35</sup> Das verlorene 1873.

<sup>36</sup> Munari 1945.

Un esempio apparentemente molto semplice è costituito da un *flap* illustrato da entrambe le parti e fissato al centro della pagina in modo da poter essere ribaltato di 180°, presente in tutte le tavole di *Ups and Downs in Picture Town*.

Nel libro l'idea della dualità è presente fin dal titolo e dall'immagine di copertina, che rimandano all'altalena e al suo muoversi su e giù, come esplicitamente detto nei versi che introducono le successive *nursery rhymes*:

So here we go up, up, up, dears,  
And here we go down, down, down!  
You'll say when you look,  
"We know it's a book,  
But it seems like a Picture Town!"<sup>37</sup>

In questo caso le due immagini disegnate sul *flap* permettono di completare due diverse scene e l'effetto è una 'trasformazione' grazie alla quale il bambino muovendo l'aletta vede due immagini diverse, la cui lettura è guidata da brevi didascalie in versi sottostanti l'illustrazione in movimento (Fig. 8).

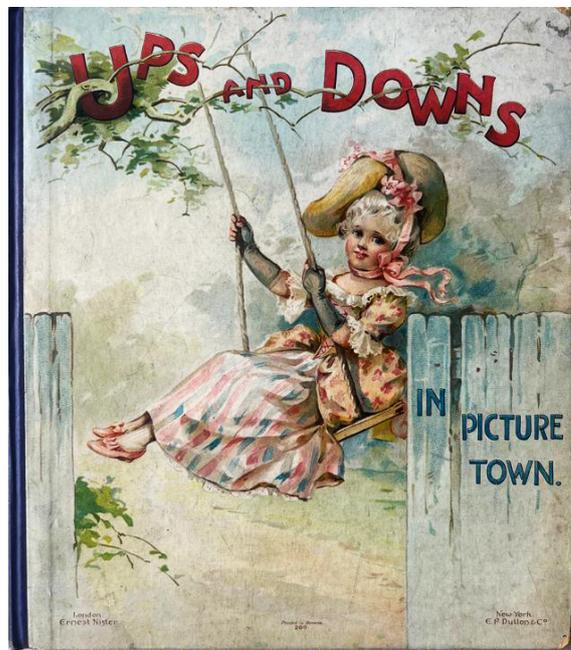


Fig. 8



Un altro modo di lavorare delle alette sulle immagini si può rilevare negli album *Contes illustrés* (1870),<sup>38</sup> ciascuno dei quali contiene due storie molto note. Prendiamo ad esempio quello contenente *Le Petit Poucet* e *Le Petit Chaperon Rouge*: in entrambi i casi le 'pagine in movimento' prevedono che il bambino sollevi verso l'alto le due alette orizzontali che coprono la pagina, rivelando

<sup>37</sup> Carlton 1890, [3].

<sup>38</sup> Si tratta di edizioni in lingua francese di una collezione olandese, cfr. Buijnsters e Buijnsters-Smets 2001, 403.

al di sotto una seconda scena molto più grande della prima; un ulteriore *flap* si può poi sollevare sul lato destro della figura, dando vita magicamente ad una terza scena ancora più grande. Per *Le Petit Chaperon Rouge* le tre scene rappresentano Cappuccetto Rosso da sola nel bosco, l'incontro con il lupo e infine l'arrivo di Cappuccetto Rosso alla casa della nonna, dove l'attende il lupo coricato nel letto. Una progressione anche dimensionale delle immagini che dilata gli spazi fantastici (Fig. 9).



Fig. 9

Per contro in *Magical Changes* (1879) l'aletta, illustrata da entrambi i lati, è di dimensioni ridotte rispetto alla pagina. Nella prima posizione copre parte dell'immagine sottostante, ma la figura in esso riportata combacia perfettamente con quella sottostante visibile, dando vita alla prima scena raccontata nel testo della *nursery rhyme* scritta in basso sulla base dell'aletta. Voltando il *flap* si rivela l'immagine completa che rappresenta il finale della storia in rima (Fig. 10).<sup>39</sup>



Fig. 10

<sup>39</sup> Magical 1879.

L'aletta che si ribalta a 180° può anche trovarsi sul bordo esterno di una pagina (mediante piegatura della stessa) e in questo caso la parte ribaltata esce dalla sagoma del libro e rivela l'immagine sottostante completandola. Il libro di Rey *Anybody at home?* (1939) ha un fine ludico didattico, che il testo esplicita anche attraverso domande dirette, stimolando la curiosità e indicando le azioni da effettuare o da evitare. Le 'risposte' si svelano sollevando il *flap*. Ad esempio "Don't go too near, / just stand away. / Something comes out, / What does it say?" sono i versi che accompagnano la figura di un'arnia dalla quale, alzando l'aletta, esce uno sciame di api (Fig. 11).<sup>40</sup>



Fig. 11

Presentiamo ora tre libri con alette diagonali, situate in punti diversi della pagina. In *Volta e ridi. Celie in figure pei bambini*, raro libretto edito da Vallardi a fine '800, forse di derivazione francese, il *flap*, illustrato da ambo le parti, è tagliato in diagonale a 45° e può ribaltarsi a 180°, interagendo con le due diverse scene rappresentate a doppia pagina nel libretto. La fruizione non è immediatamente intuitiva, poiché le immagini si rivelano in alternanza e non in sequenza. Le didascalie in alto aiutano a 'riconoscere' le due scene e orientano nella lettura: occorre infatti iniziare sempre dalla pagina intera, che si trasforma voltando il mezzo *flap* in diagonale (Fig. 12).



Fig. 12

L'aletta a piegatura diagonale interviene anche in un abbecedario olandese, *A.B.C. De poes gaat meê; de hond blijft thuis; piep, zei de muis in 't voorhuis!* (1880), nel quale ogni pagina presenta un'illustrazione quadrata in cui sono inseriti quattro *flap* triangolari.<sup>41</sup> L'apertura e la chiusura di ciascuno permette di evidenziare la doppia immagine di quattro lettere dell'alfabeto per pagina: la prima immagine rappresenta una lettera di grandi dimensioni, mentre l'altra rivela il disegno di un oggetto la cui iniziale comincia con la stessa lettera. In questo caso la trasformazione facilita la memorizzazione dell'associazione lettera/nome dell'oggetto (fine didattica).

<sup>40</sup> Rey 1939, [5]. O ancora: "Look in this hole, / What can it be / That lives deep down / Under this tree? // You cannot tell? / Why, then, dear me, / Just turn the page / And you will see" (Ibidem, [1]).

<sup>41</sup> Louwerse 1880.

Occorre anche sottolineare come il sollevamento di tutte le quattro alette nella stessa pagina dia origine a una figura che evoca la tridimensionalità (una piramide a base quadrata) (Fig. 13).<sup>42</sup>

Alla didattica giocosa si riallaccia un altro inusuale abbecedario olandese, *Pret, Pret, Altijd Pret*, (1880).<sup>43</sup> In esso un uso intelligente e molto originale delle alette multiple di dimensioni diverse permette di costruire immagini progressive, ciascuna delle quali è in relazione con una parola (prima monosillabica e poi bisillabica) che viene composta mediante le lettere (o le sillabe) riportate nella parte alta di ciascuna aletta. Le varie parole si compongono quindi a loro volta in corrispondenza delle illustrazioni sottostanti che via via si creano ribaltando i *flap*, con una progettazione molto efficace del rapporto testo/immagine (Fig. 14).



Fig. 13

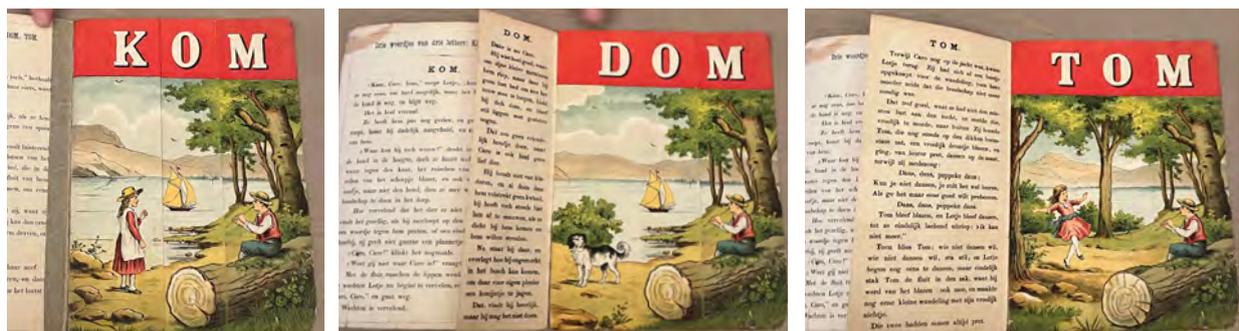


Fig. 14

*Pantomime Toy Book* è il titolo quanto mai interessante di una serie di libri con alette multiple pubblicata in America da McLoughlin Brothers, ma originariamente edita in Inghilterra da Nister. Lo sfondo in cui si collocano le varie storie è un teatro ‘reale’, con tanto di proscenio, palchi laterali, buca dell’orchestra in primo piano: la ‘rappresentazione’ comincia con la presentazione sul palcoscenico di alcuni dei personaggi principali, mentre muovendo il primo *flap* comincia la sequenza delle scene principali della storia. Grazie a un’accurata progettazione delle immagini, girando le alette, di misura diversa, si evidenziano via via dodici ‘fotogrammi’ della storia. Nel caso specifico di *Cinderella* (1880 ca.), la storia è riportata in versi e in prosa in testa e in coda alla parte con le immagini in movimento (Fig. 15).<sup>44</sup> Si può ritenere che in questo caso, come negli altri libri della collana, tutta ispirata a fiabe classiche molto conosciute dai bambini attraverso la

<sup>42</sup> Per analogia rispetto alle forme e agli intenti didattici, il pensiero corre a un libro per altri aspetti molto diverso, *The Elements of Geometrie* (London, 1570), dove “thirty-two of the figures found in Daye’s imprint are pop-up constructions: two-dimensional diagrams of pyramids and cubes are printed on flaps that the reader folds together to create three-dimensional renderings [...]. *Elements* thus offers the reader the unique opportunity to view the same shape in two different states—collapsed and fully-formed—without damaging any of the essential components. This use of a simple flap technology to create three-dimensional shapes contributes much to the experience of visualizing difficult mathematical concepts” (McNiff e Schultz 2012).

<sup>43</sup> Agatha 1880. Su questo libro, che appartiene alla serie *Agatha’s 5 Verrassende Prentenboeken*, cfr. Buijnsters e Buijnsters-Smets 2001, 126, 418.

<sup>44</sup> *Cinderella* 1880 ca.

narrazione orale anche prima della lettura, il libro funzioni più da gioco pre-cinematografico che da libro di lettura illustrato. L'inserto centrale mobile è infatti (forse per questo) pensato come 'indipendente' dalle pagine scritte. Il successo e la diffusione di tali libri sono probabilmente legati in gran parte proprio alla loro possibilità di essere usati indipendentemente al testo, come giochi di carta (*paper toys*): in essi si esalta la magia di far comparire figure sempre diverse 'girando' queste strane pagine che sono in realtà alette, in grado anche di raccontare una storia senza parole.



Fig. 15

Vediamo ora due esempi di libri che usano le alette orizzontali per creare risultati complessi. Nell'evoluzione che stiamo delineando, infatti, i *flap* funzionano con effetti di trasformazione sempre più complicati, agendo sulle immagini e sui testi con un virtuosismo sempre maggiore. Nelle pubblicazioni francesi realizzate in occasione dell'Esposizione Universale del 1867, non a caso intitolate *Les Transformations Comiques. Tableaux Parlantes*, le alette, di dimensioni diverse, tagliate in orizzontale e illustrate su un unico lato, si combinano dando vita a diverse figure che, con titoli o brevi didascalie, consentono al soggetto di ricostruire tutta la storia tragicomica di *Cadet Roussel (ses défauts et sa chute)*. La corretta manipolazione della sequenza dei *flap* da muovere per seguire i vari episodi della storia è piuttosto complessa, pertanto, come si dice in apertura al volume, occorre seguire la numerazione progressiva impressa su ciascun *flap*.<sup>45</sup> Muovendo le varie alette nella corretta sequenza, cambia anche completamente l'espressione del personaggio, dando vita quasi a un *flip book* (Fig. 16).



Fig. 16

<sup>45</sup> "Pour suivre convenablement le sujet, il est de rigueur de tourner les feuillets, successivement, un à un, et par ordre numérique" (parole evidenziate d'autore) (*Les transformations 1867*, [1]).

L'effetto trasformativo delle alette si esalta e si amplifica in *Les Godichards en Voyage. Transformations Excentriques* (1900 ca.), nel quale le figure dei personaggi stessi, divise in tre strisce orizzontali figurate su entrambi i lati, rappresentano diverse teste, diversi corpi e diverse gambe. Tali parti possono essere combinate insieme a rappresentare personaggi strampalati ma sempre coerenti con la costruzione di una figura e proprio per questo divertenti (Fig. 17).<sup>46</sup>

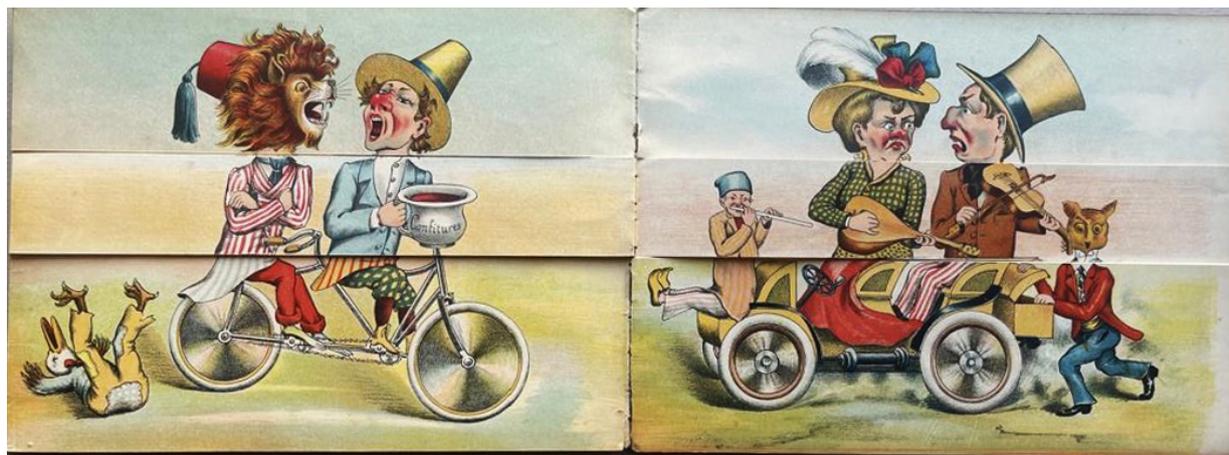


Fig. 17

Qui diventano più evidenti i problemi di nomenclatura. In questo caso, come in moltissimi analoghi, nel titolo è presente la parola “trasformazioni” (eccentriche, divertenti, ecc.) e si sottolinea in particolare l'enorme quantità di figure di personaggi diversi che si possono via via costruire combinando in modo anche del tutto casuale le varie alette orizzontali.<sup>47</sup> Per questo tipo di materiali, l'effetto di trasformazione risulta di fatto preponderante rispetto agli intenti originali del *flap*. Come potremmo chiamare questa tipologia di libri nel glossario?

Una possibilità sarebbe quella di parlare di libri/album a trasformazione. Anch'essi sono infatti prevalentemente libri gioco, in quanto non presentano obiettivi didattici, né rapporto con un testo. Tenendo conto di queste considerazioni, in vista del futuro glossario si potrebbe pertanto proporre di chiamare questi manufatti **libri gioco a trasformazione** (sottolineandone la valenza ludica) oppure **libri con alette con effetti di trasformazione** (mettendone invece in evidenza il dispositivo alla base), in inglese *toy books with transformation effects* oppure *flap books* (o *multiple flap books*) *with transformation effects*.

Non vediamo l'ora di confrontarci con il gruppo di lavoro per poter ampliare le discussioni in corso volte alla stesura di un glossario.

<sup>46</sup> Les Godichards 1900 ca. Questo tipo di libri viene spesso denominato colloquialmente ‘testa/corpo/gambe’.

<sup>47</sup> A volte la parola trasformazione è sostituita nel titolo da un'altra simile (ad es. “Variations Amusantes”), ma una ulteriore scritta in copertina ricorda che si tratta di un “Album a transformations”.

## Riferimenti bibliografici\*

- AGHATA (van Reinoudina de Goeje). 1880. *Pret, Pret, Altijd Pret*. Amsterdam: L.G. Veen.
- ALDERSON, Brian. 1998a. "Are they 'real' books?". *Books for Keeps*, 113. <https://booksforkeeps.co.uk/article/but-are-they-real-books>.
- . 1998b. "Novelty books and movables: questions of terminology". *The Children's Books History Society Newsletter*, 61: 14-22.
- ArchBook. Architectures of the Book*. <https://drc.usask.ca/projects/archbook/>.
- BALDWIN, Peter. 1992. *Toy Theatres of the World*, foreword by George Speaight. London: Zwemmer.
- Bibliografia italiana ossia Elenco generale delle opere d'ogni specie e d'ogni lingua stampate in Italia, e delle italiane pubblicate all'estero*. 1843. Vol. 9. Milano: Vedova di A.F. Stella e Giacomo figlio.
- BORELLO, Laura e Pompeo Vagliani. 2014. *Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)*, catalogo della mostra realizzata alla Biblioteca della Regione Piemonte (5 marzo-11 aprile 2014). Torino: Consiglio Regionale del Piemonte.
- BUIJNSTERS, P.J. e Leontine Buijnsters-Smets. 2001. *Lust en Leering. Geschiedenis van het Nederlandse Kinderboek in de negentiende eeuw*. Zwolle: Waanders Uitgevers.
- BUTTÒ, Simonetta e Flavia Bruni. 2022. "Una base dati speciale per i libri animati". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 30-35. DOI: <https://doi.org/10.57579/2022JIB02>.
- CARLTON, Maud. 1890. *Ups and Downs in Picture Town*, pen-and-ink illustrations by Miss H. Robinson. London: Ernest Nister – New York: E.P. Dutton.
- CASTELLUCCI, Paola. 2022. "Movements of rotation and revolution. Hypertext in Seventies". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 121-131. DOI: <https://doi.org/10.57579/2022JIB011PC>.
- Cinderella. Pantomime Toy Books*. 1880 ca. New York: McLoughlin Brothers.
- Das verlorene geglaubte Hänschen. Gesucht und wiedergefunden von der Großmutter. Ein neuerfundenes schönes Bilderbuch für Kinder von 3 bis 8 Jahren*. 1873. Leipzig: Alfred Oehmigke.
- DE PASQUALE, Andrea, "La catalogazione dei libri antichi e ottocenteschi con parti mobili: problematiche de-scrittive e terminologiche". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 23-29. DOI: <https://doi.org/10.57579/2022JIB002ADP>.
- DESCARTES, René. 1662. *De homine figuris et latinatate donatus a Florentio Schuyt*. Leyden: Petrum Lef-fen & Franciscum Moyardum.
- "Descriptive Method". 2019. In *A Catalogue of the Cotsen Children's Library*, vol. 1, XVII-XXVI. Princeton, NJ: Princeton University Library.
- DESSE, Jacques. [s.d.]. *Figures mobiles. Les premieres livres animés français pour la jeunesse. Essai de bibliographie*. S.l.: s.n.
- EUCLIDES. 1570. *The elements of geometry*. London: John Daye.

---

\* Ultima consultazione siti web: 4 aprile 2024.

- FIELD, Hannah. 2019. *Playing with the Book. Victorian Movable Picture Books and the Child Reader*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- FRANCHI, Pietro. 1998. “Tipologie e terminologia. Un breve glossario, accompagnato da illustrazioni delle principali tecniche realizzative”. In *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo*, 11-17. Ravenna: Edizioni Essegi.
- GIACOMELLI, Michela. 2023. “Proposta di un modello descrittivo degli anatomical flap books. La raccolta della Fondazione Tancredi di Barolo di Torino (1)”. *JIB. Journal of Interactive Books*, 2: 36-73. DOI: <https://doi.org/10.57579/2023.3>.
- Les Godichards en Voyage. Transformations Excentriques*. 1900 ca. Paris: R. Guignard.
- HELLWIG, Christoph : von. 1716. *Nosce te ipsum vel Anatomicum vivum, oder Kurtz gefastes doch richtig gestelltes Anatomisches Werck, Worinnen die gantze Anatomie, nebst ihrer Eintheilung deutlich zu finden*. Frankfurt & Leipzig: Hieronymus Philippus Ritschel.
- HUNT, Julia e Frederick Hunt. 2006. *Peeps into Nisterland. A Guide to the Children's Books of Ernest Nister*. Chester: Casmelda Publishing.
- HYDE, Ralph. 2015. *Paper peepshows. The Jacqueline and Jonathan Gestetner Collection*. Woodbridge: Antique Collector's Club.
- JIB. Journal of Interactive Books*. 2022. 1: *Proceedings of POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books*. <https://jib.pop-app.org/index.php/jib/issue/view/2>.
- KRAHÉ, Hildegard. 1983. *Lothar Meggendorfers Spielwelt*. München: Hugendubel.
- LÖHR, Johann Andreas Christian. 1809. *Kleinigheden voor kinderen*. Amsterdam: Willem van Vliet.
- LOUWERSE, Pieter. 1880. *A.B.C. De poes gaat mee; de hond blijft thuis; piep, zei de muis in 't voorhuis! Al-phabet voor kinderen met nieuwe verrassende prentjes*. Schoonhoven: S & W.N. van Nooten.
- Magical Changes*. 1879. [New York]: Donaldson Brothers.
- MCGRATH, Leslie A. 2002. *This Magical Book. Movable Books for Children, 1771-2001. Based on an exhibition of materials from the Toronto Public Library's Osborne Collection of Early Children's Book*. Toronto: Public Library.
- MCNIFF, Lindsay e Michelle Kelly Schultz, 2012. “Flap”. In *ArchBook. Architectures of the Book*. (sito web; ultimo aggiornamento voce: 20 gennaio 2022). <https://drc.usask.ca/projects/archbook/flaps.php>.
- MISSIROLI, Massimo e Matteo Faglia. 2017. “La storia del libro pop-up” in *Pop-up. La magia dei libri*, catalogo realizzato in occasione della mostra organizzata dalla Fondazione Culturale Herman Geiger (8 dicembre 2017-18 febbraio 2018). Cecina: Fondazione Culturale Hermann Geiger.
- MONTANARO, Ann R. 1993. “Preface” in *Pop-Up and Movable Books. A Bibliography*, IX-XII. Metuchen/ New York/London: The Scarecrow Press.
- MUNARI, Bruno. 1945. *Toc toc. Chi è? Apri la porta*. Verona: Mondadori.
- PERROT, Aristide Michel. 1838. *Trattato di topografia ... corredato di disegni, ed aggiuntavi la Teoria dei giardini di Alessandro de Laborde*, traduzione dal francese. Firenze: presso la tipografia di Paolo Fumagalli.
- POP-APP. *Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*. 2019a. A cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- POP-APP. *Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app. Guida alla mostra*. 2019b. A cura di Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

- Pop-UPiemonte. Libri animati nella storia dell'editoria piemontese tra Ottocento e Novecento*. 2019. Catalogo della mostra, a cura della Fondazione Tancredi di Barolo. Torino: Consiglio Regionale del Piemonte.
- REID-WALSH, Jacqueline. 2016. "Special collections. Pop-Ups and Beyond". *Book arts arts du livre Canada*, 7, 2: 25-29.
- . 2018. *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups*. New York: Routledge.
- REY, Hans Augusto. 1939. *Anybody at Home?*. London: Folding Books Limited.
- RUBIN, Ellen G. K. 2023. *Animated Advertising - 200 Years of Premiums, Promos, and Pop-ups, from the Collection of Ellen G. K. Rubin*. New York: The Grolier Club.
- SARLATTO, Mara. 2019. "Glossario." In *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 277-281. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- SESTINI, Valentina. 2019. "Con pazienza et applicatione. Libri mobili: istruzioni per l'uso". In *POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 171-178. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- Les Transformations Comiques. Tableaux Parlants. Cadet Roussel (ses defauts et sa chute)*. 1867. Pont-à-Mousson: Haguenthal.
- TREBBI, Jean-Charles. 2012. *L'Art du Pop-Up et du livre animé*. Paris: Editions Alternatives. Edizione inglese: Trebbi, Jean-Charles. 2012. *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*, translator Tom Corkett. Barcelona: Promopress.
- VAGLIANI, Pompeo. 2019. "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, 183-220. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- WHITTON, Blair. 1986. *Paper Toys of the World*. Cumberland (Maryland): Hobby House Press.