

I libri animati come strumento didattico interdisciplinare: un'esperienza laboratoriale con gli studenti di Design e Comunicazione Visiva

Paola Fagnola

Accademia di Belle Arti di Brera; Bottega Fagnola

Contact: paola@bottegefagnola.it

ABSTRACT

L'intervento presenta l'esperienza didattica di un workshop pratico sui libri animati condotto con gli studenti di Design e Comunicazione Visiva del Politecnico di Torino e del corso interateneo in collaborazione con l'Università di Parma, nell'ambito dell'iniziativa DesignWorkshop e con la collaborazione del MODlab Design, laboratorio Modelli del dipartimento, e di POP-APP International Centre on Interactive Books.

KEYWORDS

Didattica del design; libri interattivi; workshop.

CITATION

Fagnola, Paola, "I libri animati come strumento didattico interdisciplinare: un'esperienza laboratoriale con gli studenti di Design e Comunicazione Visiva". *JIB*, 4 (April 2025): 79-82. DOI: 10.57579/2025.9.

Il workshop *Interactive Books*, organizzato presso la Cittadella Politecnica del Design e della Mobilità Sostenibile del Politecnico di Torino nell'ambito della rassegna *DesignWorkshop*, è nato con l'obiettivo di offrire agli studenti un'opportunità di apprendimento esperienziale che superasse i tradizionali confini disciplinari. Attraverso la progettazione e realizzazione di un libro animato, gli studenti hanno potuto confrontarsi con sfide progettuali complesse che richiedevano non solo creatività e sensibilità estetica, ma anche conoscenze tecniche trasversali e capacità di *problem-solving*.

Il workshop è stato strutturato ponendo l'esperienza pratica al centro del processo di apprendimento. Gli studenti non si sono limitati a studiare teoricamente i meccanismi e le tecniche dei libri animati, ma hanno avuto l'opportunità di sperimentarli direttamente, affrontando in prima persona le problematiche progettuali e realizzative.

Un momento fondamentale del percorso didattico è stata la visita guidata alla collezione di libri animati del Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia (MUSLI) di Torino, condotta dal professor Pompeo Vagliani. Questa esperienza ha permesso agli studenti di entrare in contatto con la ricca tradizione storica dei libri animati, offrendo loro l'opportunità di osservare da vicino opere originali dal XVII al XX secolo studiandone i meccanismi e le soluzioni tecniche. È stato inoltre possibile per i partecipanti comprendere l'evoluzione delle tecniche di animazione cartacea nel tempo e analizzare il rapporto tra innovazione tecnica e linguaggio visivo in diversi periodi storici, nonché, alla luce dell'esperienza di realizzazione appena fatta, apprezzare con maggiore consapevolezza la complessità di realizzazione di queste pubblicazioni storiche.



* Un sentito ringraziamento va agli studenti del corso di Design e Comunicazione Visiva del Politecnico di Torino e del corso interateneo in Design Sostenibile per il sistema alimentare per il loro entusiasmo e la loro creatività, a tutto il personale del Politecnico che ci ha dato supporto (Antonio Koukzelas - MODlab Design, Alessandro Dentis - VirtuaLab e altri), a Pompeo Vagliani che ha guidato gli studenti alla scoperta dei fondi del Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia nonché a Paolo Tamborrini e Sofia Cretaio, responsabili della rassegna *DesignWorkshop*, per aver reso possibile questa esperienza didattica.

Il workshop si è articolato in diverse fasi:

1) **Fase esplorativa:** gli studenti hanno realizzato degli esempi di varie tipologie di meccanismi e consultato manuali tecnici di *paper engineering* (v. bibliografia), imparando con il fare le caratteristiche tecniche; alla luce dei rudimenti tecnici acquisiti hanno inoltre osservato esempi di libri animati contemporanei, analizzandone la meccanica e le soluzioni tecniche e narrative.

2) **Fase ideativa:** sono state proposte diverse tematiche e gli studenti si sono suddivisi in gruppi di lavoro. Partendo da un *brief* progettuale, ogni gruppo ha elaborato un *concept* originale per il proprio libro animato, attingendo liberamente dall'ispirazione ricevuta dagli esempi storici visionati. I temi proposti volevano riflettere l'ampiezza e diversità di ambiti in cui si possono ritrovare oggetti interattivi:

- a) Narrative per l'infanzia
- b) Divulgazione scientifica
- c) Arti performative e precinema
- d) Architettura, design e paesaggio
- e) Book arts.

3) **Fase di prototipazione:** attraverso iterazioni successive, gli studenti hanno testato i meccanismi di animazione, perfezionandoli e adattandoli alle esigenze narrative.

4) **Fase realizzativa:** gli studenti hanno proceduto alla realizzazione definitiva del libro animato, curandone ogni aspetto dall'illustrazione alla rilegatura.

5) **Fase di presentazione:** i progetti sono stati presentati all'assemblea plenaria di *DesignWorkshop*, creando un'occasione di confronto e di scambio tra gli studenti, e successivamente esposti al Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia per una disseminazione sul territorio.

Risultati e osservazioni

Durante il workshop, gli studenti hanno sviluppato diverse competenze trasversali:

1. Competenze tecniche: conoscenza dei materiali, padronanza delle tecniche di taglio e piegatura della carta, comprensione dei principi meccanici alla base delle animazioni.
2. Competenze progettuali: capacità di tradurre un'idea narrativa in un oggetto fisico, gestione del rapporto tra forma e funzione, attenzione agli aspetti ergonomici dell'interazione.
3. Competenze creative: sviluppo di un linguaggio visivo coerente, integrazione tra testo e immagine, originalità nelle soluzioni narrative.
4. Competenze organizzative: pianificazione del lavoro, gestione del tempo, capacità di adattarsi agli imprevisti.
5. Competenze storico-critiche: capacità di analizzare esempi storici e di trarne ispirazione per progetti contemporanei, consapevolezza della tradizione come risorsa per l'innovazione.

Uno degli aspetti più interessanti emersi dal workshop è stata la capacità degli studenti di stabilire un dialogo creativo tra tecniche storiche e sensibilità contemporanea. Questo dialogo si è



manifestato in diversi modi: attraverso la reinterpretazione di meccanismi tradizionali in chiave contemporanea e la contaminazione tra estetica storica e linguaggi visivi attuali.

Questa dimensione storica ha arricchito notevolmente i progetti, conferendo loro una profondità culturale che va oltre l'esercizio tecnico o stilistico.

Il workshop ha inoltre dimostrato come i libri animati possano fungere da catalizzatori per un approccio interdisciplinare alla formazione in ambito design. Gli studenti hanno dovuto integrare:

- Conoscenze di design grafico nella progettazione del layout.
- Competenze di design del prodotto nella scelta dei materiali e nella strutturazione dell'oggetto.
- Elementi di *storytelling* corsivo nella definizione della narrazione.
- Principi di *paper engineering* nella creazione dei meccanismi di animazione.
- Conoscenze tecniche di stampa, legatoria e cartotecnica per la confezione dei manufatti.
- Capacità di *problem-solving*, organizzazione del lavoro di gruppo e processo produttivo nei tempi e modalità dati.

Questa integrazione di discipline diverse ha permesso agli studenti di sviluppare una visione più ampia e articolata del processo progettuale e sperimentare in prima persona le fasi (e problematiche) tipiche dei processi produttivi, acquisendo elementi utili per i futuri progetti, con eventuali interazioni e collaborazioni con professionisti manifatturieri.

Si presta inoltre come occasione di incontro e collaborazione tra studenti con diverse specializzazioni, permettendo agli studenti stessi di sperimentare la progettazione di gruppo con professionalità diverse e complementari.

Conclusioni

L'esperienza del workshop sui libri animati ospitato dal *MODlab* Design del Politecnico di Torino ha confermato il potenziale didattico di questi oggetti come strumenti per un apprendimento interdisciplinare e basato sulla pratica. La capacità dei libri animati di coniugare aspetti tecnici, narrativi ed estetici li rende particolarmente adatti a stimolare nei futuri designer quella flessibilità cognitiva e quella capacità di integrare competenze diverse che sono sempre più richieste nel mondo professionale. In futuro, si auspica di replicare e ampliare questa esperienza didattica e la collaborazione con la realtà museale presente sul territorio.

Riferimenti bibliografici

BIRMINGHAM, Duncan. 2010. *Pop-up Design and Paper Mechanics: How to Make Folding Paper Sculpture*. Lewes: Guild of Master Craftsmen.

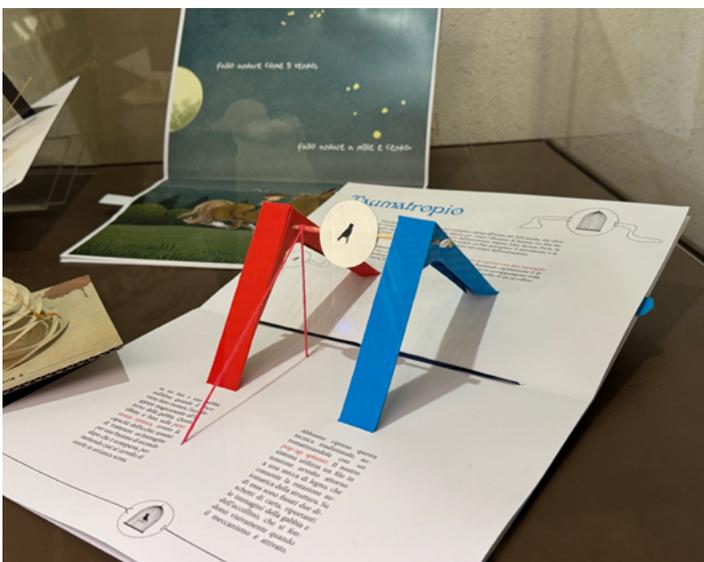
CARTER, David A., e James Diaz. 2021. *The Complexities of Pop-up: A Pop-up Book for Aspiring Paper Engineers*. First edition. Allen, TX, Westminster, CO: Blossom Books ; Poposition Press.

———. 1999. *The elements of pop-up: a pop-up book for aspiring paper engineers*. 1st ed. New York: Little Simon.

HINER, Mark. 2021. *Paper Engineering for Pop-up Books and Cards*. Chicago: Tarquin Group.

JOHNSON, Paul. 2013. *New Pop-up Paper Projects: Step-by-Step Paper Engineering for All Ages*. Online-Ausg. Oxfordshire, England New York: Routledge.

PHILLIPS, Trish, e Ann Montanaro. 2014. *Creative Pop-up, a History and Project Book: A Fascinating Introduction to Paper Engineering, with 50 Step-by-Step Folds and Techniques*. London: Southwater Pub.



I libri animati del Designworkshop2025 al MUSLI (12 aprile-11 maggio 2025)