

Dioramami.
Percorsi di rimediazione tra memoria fotografica
e ingegneria cartotecnica

Gaia Tagliapietra

Dioramami Project Artist

Contact: dioramami.lab@gmail.com

ABSTRACT

Il presente contributo analizza il progetto sperimentale *Dioramami*, un'indagine approfondita sulle potenzialità narrative del libro interattivo inteso come dispositivo di soglia tra realtà documentale (fotografia) e finzione onirica (illustrazione). La ricerca si colloca all'interno del dibattito contemporaneo sulla rimediazione dei media, proponendo il libro animato come uno spazio fisico in cui la memoria privata si trasforma in esperienza collettiva e tangibile. Attraverso l'analisi critica di tre casi studio originali – *Il mondo di sopra*, il carosello della memoria familiare e il cofanetto autobiografico in forma di *tunnel book* – la ricerca esplora come diverse strutture cartotecniche possano agire come strumenti di traduzione di memorie private e concetti pedagogici. Partendo dalle radici dell'autrice nel mondo dell'editoria storica milanese, il saggio descrive un flusso di lavoro ibrido che unisce la precisione della progettazione digitale alla meticolosa e riflessiva realizzazione manuale. L'obiettivo è dimostrare come il recupero di tecniche artigianali antiche, integrate con i linguaggi multimediali e la fotografia artistica, permetta al libro interattivo di configurarsi come uno 'scigno di meraviglie' moderno. Questo dispositivo si rivela capace di rispondere alle esigenze della comunicazione visiva contemporanea, opponendo alla velocità del consumo digitale una 'pedagogia della lentezza' che passa attraverso la tattilità e la cura del manufatto artistico. Il libro diventa così non solo oggetto da sfogliare, ma un'architettura dinamica che richiede una partecipazione attiva e multisensoriale da parte del fruitore-esploratore.

KEYWORDS

Libro d'artista; rimediazione fotografica; *tunnel book*.

CITATION

Tagliapietra, Gaia, "*Dioramami*. Percorsi di rimediazione tra memoria fotografica e ingegneria cartotecnica", *JIB*, 5 (aprile 2026): 188-195. DOI: 10.57579/2026.rr2.

1. Introduzione: l'eredità della carta e il magazzino dei ricordi*

L'indagine proposta affonda le proprie radici in un'eredità familiare legata alla storia dell'editoria italiana. Crescere tra gli uffici e i magazzini di una storica casa editrice di origini fiorentine, la Giunti Editore – realtà guidata dallo zio dell'autrice, Sergio Giunti – nella sua sede milanese della zona Ticinese, ha significato per l'autrice introiettare il libro come oggetto architettonico, materico e labirintico. In questo contesto, il magazzino non era solo un luogo di logistica, ma un ecosistema vibrante di carta e inchiostro. I ricordi d'infanzia sono popolati da enormi carrelli per la movimentazione dei volumi che, agli occhi di una bambina, si trasformavano in vascelli pronti a navigare tra pile di libri simili a isole o grattacieli. Questa percezione fisica della 'montagna di carta' ha generato una visione del libro non come semplice supporto di testo, ma come uno "spazio della meraviglia" (Munari 1977, 45).

L'eredità di questa storica casa editrice milanese non è stata solo una questione di volumi stampati, ma di una vera e propria educazione allo sguardo. La sede della zona Ticinese, con i suoi uffici luminosi contrapposti all'ombra densa dei magazzini, rappresentava plasticamente la dualità tra l'idea intellettuale del libro e la sua realizzazione fisica. In quegli spazi, il libro veniva trattato come un corpo vivo: se ne valutava la consistenza della fibra, la trasparenza della carta velina, la precisione dei tagli. Questa consuetudine con l'oggetto-libro ha permesso all'autrice di sviluppare un approccio progettuale dove la tecnica non è mai fine a sé stessa, ma è sempre al servizio di una narrazione emotiva. Il progetto *Dioramami* si inserisce dunque in un solco teorico che vede nel libro animato non un semplice giocattolo, ma un dispositivo cognitivo complesso, capace di attivare nel lettore una partecipazione sensoriale che coinvolge vista, tatto e movimento.

Questa 'archeologia personale' della carta si intreccia con la storia del libro animato inteso come congegno meccanico. Il magazzino milanese, con le sue scaffalature metalliche che arrivavano al soffitto, non era solo un deposito ma una vera e propria città-libro. Ogni volume movimentato dai carrelli rappresentava un mattone di una costruzione identitaria. Il passaggio dalla visione del libro come merce logistica a quella di oggetto d'arte è avvenuto proprio attraverso l'osservazione delle mazzette di stampa: fogli non ancora rifilati dove le immagini apparivano ripetute, quasi in un montaggio cinematografico ante-litteram. È in questo scenario che il concetto di 'interattività' ha smesso di essere un termine tecnologico per diventare un'esperienza tattile. La mano del bambino che tocca la carta ruvida, che ne sente il peso e l'odore acre dell'inchiostro fresco, anticipa la mano dell'artista che oggi taglia e piega per ricreare quegli stessi spazi. Il progetto *Dioramami* tenta dunque di mappare questa geografia sentimentale, trasformando il libro in un luogo dove il tempo non è lineare, ma stratificato, proprio come i fogli di un archivio storico che, una volta aperti, rivelano mondi inaspettati (Fig. 1).



Fig. 1. || Logo del progetto *Dioramami*.

* Il presente contributo nasce nell'ambito della ricerca artistica e progettuale dedicata alla rimediazione della memoria fotografica attraverso dispositivi interattivi. Si ringrazia la Fondazione Tancredi di Barolo per l'ispirazione costante fornita dalle sue collezioni e per l'impegno nella valorizzazione del libro animato. Un ringraziamento speciale va alla memoria della sede milanese della casa editrice Giunti Editore e a Sergio Giunti, il cui archivio sentimentale e materico costituisce la genesi di questo progetto.

2. Metodologia operativa: il flusso di lavoro ibrido tra digitale e analogico



Fig. 2. Il processo di lavorazione: dettaglio dell'intervento manuale con gessetti morbidi su stampa fotografica per la creazione delle sfumature del ricordo.

La metodologia di *Dioramami* si articola in un flusso di lavoro complesso che integra la precisione della progettazione digitale con la sensibilità della cura artigianale. Il processo inizia con la scomposizione della narrazione in sequenze cinematiche, un approccio che deriva direttamente dagli studi dell'autrice in media design. La selezione di scatti fotografici originali – ritratti di famiglia, paesaggi urbani o dettagli d'infanzia – viene elaborata digitalmente per trasfigurare la realtà documentale in un'atmosfera onirica. Questa fase di 'pulizia' iconografica serve a isolare i soggetti dal loro contesto originario per prepararli alla nuova messa in scena. La fase cruciale, tuttavia, risiede nel ritorno all'analogico. Una volta stampata la bozza su carte di pregio, l'artista interviene manualmente con gessetti morbidi e matite. L'uso dei gessetti morbidi non è una semplice scelta estetica, ma una dichiarazione d'intenti poetica. Mentre il pixel digitale tende a definire i bordi in modo netto e talvolta brutale, la polvere del pastello stesa con il polpastrello permette di creare quella 'sfumatura del ricordo' che caratterizza la memoria. Questo processo di rimediazione materica è esemplificato nella Fig. 2, dove la stratificazione del colore trasforma lo scatto fotografico in una tavola pittorica vibrante. Allo stesso modo, la scomposizione della figura originale e il suo isolamento dal contesto d'epoca permettono di generare nuovi piani narrativi, come evidenziato nelle fasi di fustellatura dei singoli livelli (Fig. 3). La pelle dell'artista tocca la pelle della carta, in un



Fig. 3. Dettaglio della fustellatura manuale dei livelli fotografici prima del montaggio finale.

corpo a corpo che è quasi un rituale di riappropriazione. Questo processo di post-produzione analogica permette di risolvere uno dei problemi principali della rimediazione: la perdita di aura dell'immagine riprodotta (Bolter e Grusin 2002). Intervenendo manualmente su ogni singola stampa, l'autrice garantisce che ogni copia del libro sia, in realtà, un pezzo unico. La scelta della carta gioca un ruolo determinante in questo processo. Non si tratta semplicemente di scegliere un supporto per la stampa, ma di individuare la 'pelle' corretta per il diorama. Per le strutture dei *tunnel books*, ad esempio, sono state testate diverse grammature per garantire che la fisarmonica laterale avesse la giusta resistenza strutturale senza risultare eccessivamente rigida all'apertura. La tensione tra la fragilità apparente della carta e la solidità dell'ingegneria cartotecnica crea un paradosso materico che invita alla manipolazione cauta e rispettosa. Ogni prototipo viene testato ripetutamente per verificare che i piani non si inceppino e che la luce possa filtrare correttamente attraverso le fustellature, creando quel gioco di ombre cinesi che è parte integrante dell'opera. La fustellatura manuale, eseguita con bisturi di precisione, segue poi la logica del 'togliere per mostrare': ogni taglio nel piano di carta apre una finestra sul piano successivo, obbligando l'occhio a un esercizio di messa a fuoco continua (Fig. 4). Questa profondità fisica costringe il lettore a rallentare il ritmo della visione, opponendosi alla velocità del consumo digitale e riportando l'attenzione sulla qualità materica del supporto. Questa fase di 'test del movimento' trasforma lo studio dell'artista in un laboratorio di micro-architettura (Fig. 5), dove ogni millimetro di errore può compromettere la resa prospettica dell'intero volume. La collaborazione con laboratori di legatoria professionale garantisce infine che il manufatto rispetti i canoni del libro d'artista (Fig. 6). Questa tensione tra l'immaterialità del dato digitale e la resistenza della carta si manifesta pienamente nel momento dell'assemblaggio. La rimediazione, come teorizzata da Bolter e Grusin, non agisce qui come un semplice passaggio di formato, ma come un processo di "ipermediazione" in cui il



Fig. 4. || *Il dono della magia*: il distacco fisico del soggetto dalla giostra bidimensionale verso lo spazio reale del libro.



Fig. 5. || Documentazione tecnica (WIP): fase di lavorazione e fustellatura manuale dei livelli di un tunnel book.

Fig. 6. || L'oggetto libro: la copertina rilegata del carosello della memoria.



supporto fisico dichiara apertamente la propria presenza. Il lettore di *Dioramami* non può ignorare la consistenza delle superfici o il rumore della carta che si piega; questi elementi paratestuali diventano parte integrante del messaggio. L'atto del ritaglio manuale, inoltre, recupera quella che Benjamin definiva "l'aura" dell'opera d'arte, sottraendo l'immagine fotografica alla sua infinita riproducibilità tecnica per confinarla in un oggetto unico e irripetibile. In questa prospettiva, la carta non è più un supporto passivo, ma un reagente che trasforma la memoria statica in un evento performativo.

3. I casi studio: dal pop-up al *tunnel book*

3.1. *Il mondo di sopra*: la tridimensionalità come gioco pedagogico

In questo progetto, la tecnica del pop-up viene utilizzata per dare corpo a un universo onirico dove l'infanzia esplora scenari fantastici. L'opera spazia tra diverse 'isole' narrative: dai festeggiamenti coreografici tra trolls alle surreali gare a dorso di struzzo. In una delle tavole più significative (Fig. 7), l'integrazione tra fotografia e scenografia cartotecnica permette a un T-Rex rosa di erompere visivamente dal fondale pittorico della pagina, agendo come un maestoso motore narrativo che accoglie il gioco dell'infanzia. Mentre la figura preistorica accoglie l'infanzia sul suo dorso, l'ingegneria dei piani pop-up vera e propria si sviluppa nelle quinte anteriori: qui, le figure delle bambine impegnate nella caccia delle uova e la flora circostante si sollevano fisicamente verso il lettore. La scelta cromatica antinaturalistica sottolinea il distacco dalla realtà documentale per abbracciare la libertà dell'immaginazione. Il libro interattivo sfida qui la staticità del supporto, agendo come catalizzatore di avventure e strumento pedagogico per rendere tangibili concetti astratti attraverso il movimento fisico della carta.



Fig. 7. | *Il mondo di sopra*: dettaglio della costruzione spaziale tra il fondale (T-Rex) e i piani pop-up anteriori (figure e flora).

3.2. *Il carosello della memoria*: la giostra ciclica dei ricordi familiari



Fig. 8. | *Rimediazione familiare*: confronto tra le fotografie d'epoca originali (nonno schermidore e nonna bambina) e la loro ricomposizione tridimensionale nella tavola del carosello.

Il libro a carosello (*carousel book*) sfrutta la sua struttura circolare a 360 gradi per attivare una narrazione senza fine. Un esempio emblematico di rimediazione fotografica è la tavola che unisce due ritratti storicamente slegati: la nonna ritratta da piccola e il nonno in tenuta da schermo. Attraverso l'ingegneria cartotecnica, l'artista ricongiunge queste memorie d'infanzia, provenienti da tempi e spazi differenti, sotto un portico illuminato (Fig. 8). La tavola mette

in scena un incontro impossibile nel reale, ma concreto nella finzione del libro: il confronto tra gli scatti originali e la loro traduzione tridimensionale permette di osservare come la carta possa suturare le ferite del tempo. La fotografia smette di essere prova di un 'ciò che è stato' per diventare materiale di costruzione di un 'ciò che potrebbe essere stato'. La fruizione rotatoria dell'oggetto invita il lettore a girare attorno al ricordo, proprio come si farebbe in una giostra, trasformando la consultazione del libro in un'esperienza coreografica e cinetica.

3.3. Il cofanetto autobiografico: analisi iconografica e strutturale delle sei tavole

Il nucleo centrale della ricerca è rappresentato da un cofanetto contenente sei scene strutturate come *tunnel book* a fisarmonica. Ogni tavola è un congegno ottico che invita a una sovrapposizione di almeno tre livelli di profondità oltre alla cornice di testo, richiamando la fascinazione dei *peep shows* ottocenteschi:

Tav. 1 – La stanza delle meraviglie. Esplora l'archetipo della camera infantile come primo laboratorio creativo. L'inserimento di frammenti di carta lucida colorata in una lanterna fustellata permette alla luce esterna di filtrare, proiettando ombre colorate sul fondale. Questo accorgimento tecnico richiama i dispositivi del precinema e trasforma la pagina in un piccolo teatro d'ombre (**Fig. 9**).



Fig. 9. | *La stanza delle meraviglie: dettaglio dell'effetto lanterna magica attraverso l'uso di carta lucida fustellata.*

Tav. 2 – Cappuccetto Rosso metropolitano. In questa scena, il *tunnel book* diventa un palcoscenico teatrale dove la fiaba classica viene rimediata in un contesto urbano contemporaneo. L'uso di livelli in leggera dissolvenza fotografica crea un effetto di *motion blur*, simulando il movimento cinematografico nel ballo tra i personaggi e il lupo.

Tav. 3 – Tesori di carta. È l'omaggio più diretto all'eredità editoriale dell'autrice. La profondità del tunnel permette di ricostruire visivamente i corridoi labirintici dei magazzini Giunti (**Fig. 10**). La protagonista è ritratta mentre naviga su un carrello-nave tra 'onde' materiche realizzate con pagine di scarto arrotolate, trasformando il lavoro logistico in un'epopea marittima.

Tav. 4 – Il mosaico creativo. Rappresenta la transizione verso l'astrazione e l'autoritratto. Il volto dell'artista si frammenta in texture che richiamano cieli stellati e galassie, mentre la sua mano-macchina fotografica è composta da un collage di frammenti di libri e matite, a indicare la fusione tra occhio tecnologico e mano artigiana.

Tav. 5 – *Il dono della magia.* Questa tavola celebra il passaggio generazionale. Un cavallo, elemento ricorrente nei sogni d'infanzia, si distacca fisicamente dalla giostra bidimensionale del fondale per entrare nello spazio tridimensionale reale del libro (Fig. 4), accolto dallo sguardo stupito di una bambina posizionata sul terzo livello prospettico.

Tav. 6 – *Un viaggio che continua.* La tavola conclusiva funge da porta d'accesso definitiva all'universo della carta. Dall'interno di un libro aperto erompe un castello costruito interamente con dorsi di volumi, segnando il passaggio definitivo del lettore verso il regno dell'immaginazione pura.



Fig. 10. | *Tesori di carta: veduta prospettica del tunnel book che ricostruisce gli storici magazzini Giunti Editore della sede milanese.*

4. Conclusioni: lo scrigno della memoria e la sfida del futuro

Il progetto *Dioramami* dimostra che il recupero di tecniche precinematografiche e cartotecniche tradizionali può rispondere efficacemente alla saturazione digitale contemporanea. Trasformare la fotografia – mezzo deputato alla documentazione statica – in un elemento plastico e dinamico apre nuove strade al libro d'artista e alla conservazione della memoria privata. La sfida futura del libro interattivo risiede proprio in questa capacità di farsi 'custode della lentezza'. *Dioramami* non vuole essere una nostalgica celebrazione del passato, ma un ponte verso nuove forme di narrazione ibrida. Analizzando il percorso compiuto, appare evidente come il libro interattivo possa oggi fungere da antidoto alla smaterializzazione dei ricordi tipica dell'era dei social media. Mentre le immagini digitali scorrono velocemente su uno schermo, il diorama costringe a una sosta, a un cambio di prospettiva fisica. La ricerca condotta con *Dioramami* suggerisce che esiste un pubblico sempre più vasto interessato a oggetti che possiedano una 'presenza' fisica e una storia da raccontare.

Il successo di questa sperimentazione risiede nella capacità di unire il rigore metodologico della progettazione contemporanea con la poesia dell'errore manuale, quello scarto minimo che rende il manufatto artistico vivo e vibrante. Il futuro di questa ricerca si orienterà verso l'integrazione di elementi ancora più complessi, esplorando l'uso di carte traslucide e meccanismi di attivazione sonora, per rendere l'esperienza del libro un'immersione totale nei sensi. In definitiva, il valore di *Dioramami* risiede nella sua capacità di agire come un congegno di 'resistenza temporale'. In un'epoca caratterizzata da un'iper-produzione di immagini effimere, il libro interattivo impone un tempo di fruizione dilatato. La manipolazione delle fustellature e la scoperta dei piani prospettici

richiedono una coordinazione oculo-manuale che attiva aree cognitive diverse rispetto alla semplice visione su schermo. La ricerca suggerisce che il futuro del libro d'artista risieda proprio in questa forma di 'ibridazione consapevole', dove la tecnologia digitale non sostituisce l'artigianato ma ne potenzia le capacità espressive, permettendo di costruire architetture cartacee sempre più complesse e narrative. La rimediazione non è un processo di sostituzione, ma di potenziamento: la fotografia guadagna una terza dimensione e il libro guadagna una profondità cinematografica. In un panorama editoriale sempre più orientato alla standardizzazione, la produzione di manufatti che richiedono ore di montaggio manuale rappresenta un atto di resistenza culturale.

Il libro interattivo diventa così un 'ecosistema narrativo' dove l'autore, il progettista e l'artigiano coincidono nella stessa figura. Guardando attraverso i tunnel di carta di *Dioramami*, il lettore non è un semplice spettatore passivo, ma un esploratore che, con il gesto di sfogliare e muovere la pagina, attiva la macchina della memoria, rendendo vivo e presente ciò che altrimenti resterebbe confinato nel silenzio di un album fotografico tradizionale.

Riferimenti bibliografici

BOLTER, Jay David e Richard Grusin. 2002. *Remediation: Competenza e comprensione dei media*. Milano: Guerini.

FONDAZIONE TANCREDI DI BAROLO. "POP-APP International Conference – 17 febbraio 2021". YouTube. <https://tinyurl.com/popappvideo> (ultimo accesso: 08/01/2026).

MUNARI, Bruno. 1977. *Le macchine di Munari*. Milano: Corraini.