

## Libri animati al *Pescara Comix 2025*

Irene Speziale

CartArmonia

Contact: [cartarmonia@gmail.com](mailto:cartarmonia@gmail.com)

### ABSTRACT

All'interno del programma della XII edizione del *Pescara Comix & Games 2025. Festival internazionale della cultura pop*, ho proposto una conferenza intitolata *Libri animati: scopri la costruzione di un libro pop-up. Come è costruito un libro animato dal 2D al 3D*, spazio divulgativo che, attraverso un *excursus* storico e semplici dimostrazioni pratiche, ha avvicinato il pubblico al mondo di queste meraviglie di carta.

### KEYWORDS

Ingegneria della carta; libri pop-up; *Pescara Comix*.

### CITATION

Speziale, Irene, "Libri animati al *Pescara Comix 2025*", *JIB*, 5 (aprile 2026): 214-218. DOI: 10.57579/2026.rr6.

La XII edizione del *Pescara Comix & Games 2025. Festival internazionale della cultura pop* si è tenuta a Montesilvano (PE) nei giorni 12, 13 e 14 settembre 2025.

La manifestazione ha un carattere molto inclusivo e tende a portare al pubblico proposte che spaziano dal mondo del fumetto a quelli del cinema, dei giochi, dell'intrattenimento e per quest'ultima edizione ha incluso, in *conference room*, una mia conferenza intitolata *Libri animati: scopri la costruzione di un libro pop-up. Come è costruito un libro animato dal 2D al 3D*. Ho scelto, assieme all'organizzazione, un titolo e un sottotitolo descrittivi, tutt'altro che sintetici o tecnici, proprio poiché vi era la necessità di comunicare con un pubblico vasto che non necessariamente conosce il mondo dei libri animati e il suo linguaggio ed era quindi necessario che dal programma potesse emergere una sorta di spiegazione.

La conferenza, della durata di 50 minuti, è stata replicata in ciascuna delle tre giornate. Sebbene la struttura portante sia rimasta costante, ho scelto di diversificare parte dei materiali mostrati al fine di rendere le repliche mai del tutto identiche, offrendo elementi di novità anche a chi avesse deciso di assistere più volte. Durante il tempo di attesa precedente l'intervento, sullo schermo scorrevano video di alcuni libri pop-up sfogliati per mostrarne il movimento. Questa introduzione silenziosa ha catturato lo sguardo dei presenti.

L'approccio metodologico che ho adottato ha previsto un'introduzione all'ingegneria della carta attraverso le sue diverse applicazioni. Per delineare il contesto tecnico ho presentato – dal vivo oppure a schermo attraverso foto o video – origami statici o dinamici, automi di carta, sculture tridimensionali e libri animati in modo da fornire un riferimento avente anche la funzione di crocevia: la direzione scelta, come dichiarato, è stata quella dei libri animati e il percorso seguito ha portato ad approfondire la loro storia e dunque la loro evoluzione sia nell'uso che nella progettazione e nella costruzione. Data l'ampiezza della materia, ho calibrato l'esposizione al fine di evitare che la densità delle informazioni prevalessesse sulla chiarezza: anziché proporre una rassegna enciclopedica, ho voluto guidare il pubblico in un percorso logico, piacevole e coinvolgente.

Il racconto è quindi partito mostrando immagini di *flap* dal *Chronica Majora* di Matthew Paris e dal *De homine figuris* di René Descartes (Cartesio), volvelle dal *Cosmographia* di Petrus Apianus. Il pubblico è risultato molto attento e subito meravigliato nello scoprire che *flap* e volvelle hanno origini così antiche e che tali meccanismi venivano utilizzati da studiosi all'interno di volumi di anatomia o astronomia. Associare dei meccanismi che oggi si trovano prevalentemente in libri volti all'intrattenimento dei più giovani – come quelli mostrati nel video introduttivo – a epoche lontane, allo studio del corpo umano o del mondo celeste, nonché al nome di Cartesio, è stata una sorpresa.

Proprio in riferimento al *De homine figuris*, per evidenziare un legame ancora vivo tra passato e presente, che si manifesta nella continuità della forma meccanica – e sue evoluzioni – e nella tematica, ho presentato il libro *Il corpo umano. Una guida all'anatomia* di Richard Walker e Rachel Caldwell. L'opera affianca ai classici *flap* anche altri analoghi componenti movibili interattivi che, sulla base dello stesso principio di sovrapposizione, risultano già strutturalmente piegati per adattarsi a essere posizionati su parti meccaniche che si sviluppano tridimensionalmente, così da accompagnare il lettore alla scoperta del corpo umano, strato dopo strato.

Continuando sulla scia dei meccanismi interattivi e mantenendo i riferimenti cronologici, ho mostrato esempi autoprodotti di libri metamorfici illustrando le varie combinazioni ottenibili

in base alla posizione delle alette e, sullo schermo, foto dei primi libri di questo tipo, nonché foto di alcune *harlequinades* di Robert Sayer, sottolineando la connessione di queste ultime con la Commedia dell'Arte e le sue maschere, con Arlecchino che tuttora risulta ben noto a grandi e piccini.



Fig. 1. | Esempio di libro metamorfico ideato e realizzato in proprio.

Sulla scia della possibilità di combinare le figure e/o i testi ho introdotto i successivi *mix and match* e con essi la figura di Lothar Meggendorfer, grande innovatore al quale è stato dedicato uno spazio importante. Per quanto riguarda poi i suoi 'libri panoramici', ho presentato una riproduzione di *The Doll's House* che ha stupito i presenti proprio in virtù della differenza tra la sua compattezza a libro chiuso e il grande spazio richiesto dal suo sviluppo tridimensionale. Molto apprezzata è stata anche la componente artistica, con le sue linee e i suoi colori. Al libro, a fine conferenza, si sono avvicinati alcuni spettatori chiedendo di poterlo fotografare.

Sempre rimanendo nell'ambito dei meccanismi interattivi, ho parlato di 'levette' mostrando il video dal titolo *Sempre allegri, bambini! Lothar Meggendorfer* dal canale YouTube della Fondazione Tancredi di Barolo – MUSLI Torino ([https://youtu.be/\\_uKKn8lY2PI?si=uhAnL0xHyRiNViIn](https://youtu.be/_uKKn8lY2PI?si=uhAnL0xHyRiNViIn)). Ho più volte suggerito di calarsi nei panni di una persona dell'epoca che si trovasse davanti a qualcosa di innovativo come i libri animati di Meggendorfer, che ancora oggi, nonostante in commercio ci siano davvero un'infinità di proposte meravigliose, hanno qualcosa di magico e stupefacente. E proprio in relazione al video mostrato ho fatto riferimento al MUSLI e alla sua attività, invitando i partecipanti a tenerlo presente come meta da visitare per addentrarsi nel mondo dei libri animati trovandosi davanti a quei volumi che hanno entusiasmato tanti bambini – e senz'altro anche molti adulti – dell'epoca.

In seguito ho mostrato dei meccanismi a dissolvenza presenti in libri di recente costruzione facendo riferimento ad Ernest Nister, che per primo li introdusse. Rimanendo nell'ambito della sua produzione, ho sfogliato riedizioni di suoi libri in cui finalmente le figure escono dal foglio per effetto di sovrapposizione di *layer* distanziati tra loro.

Questo è stato il gancio per arrivare a parlare dei primi 'libri automatici' e dei pop-up che spuntano completamente fuori dal foglio e si possono ammirare a 360 gradi, innovazione risalente a poco prima degli anni Trenta del Novecento.

Quindi ho dato spazio a una breve fase dimostrativa, per un pubblico risultato – in ciascuno dei tre giorni – ancora molto coinvolto e appassionato. Ho semplicemente costruito un 'meccanismo a V' e uno 'a gradino' a partire dal singolo foglio di cartoncino mostrando come tagli e pieghe portino a ottenere una struttura animata. Poi ho chiesto al pubblico di utilizzare i due modelli come riferimento, invitandolo a cercare di riconoscere quegli stessi meccanismi all'interno di libri pop-up recenti e a comunicare di averli individuati riproducendo il movimento dell'uno o dell'altro con la gestualità delle mani.

In tal senso i partecipanti hanno potuto interagire con una selezione di libri come ad esempio *La sirenetta* di Robert Sabuda, *Il mago di Oz* di Robert Sabuda, *Cinderella* di Matthew Reinhart e *LEGO Pop-up* di Matthew Reinhart. E dato che ai giorni nostri comunque i libri pop-up non sono rivolti esclusivamente a un pubblico giovane e non hanno necessariamente la finalità di intrattenere, nella selezione sono rientrati anche volumi come *La Divina Commedia. Inferno*.



Fig. 2. || *Il mago di Oz* e *La Sirenetta* di Robert Sabuda,  
|| *The Doll's House* di Lothar Meggendorfer.

*Pop-up book* di Massimo Missiroli e *Hokusai pop-ups* di Courtney Watson McCarthy.

Infine, per richiamare i ‘libri panoramici’ mostrandone l’incredibile l’evoluzione tecnologica, ho presentato il volume *Harry Potter: A Pop-Up Guide to Hogwarts* di Matthew Reinhart. Il pubblico di una fiera come *Pescara Comix & Games* è già di per sé molto sensibile al tema ‘Potteriano’ e a ciò va aggiunto che, in base alle reazioni di stupore manifestate durante la presentazione dei libri di Reinhart, sembrava aver imparato che da questo autore c’è da aspettarsi grande creatività e complessità di struttura. Ciò nonostante l’impressione ricevuta è che nessuno dei presenti avrebbe mai immaginato di trovarsi davanti a un volume tanto straordinario da poter addirittura diventare, grazie al dorso magnetico, una gigantesca mappa tridimensionale! Essa, una volta aperta, invoglia il lettore a esplorare ogni suo più piccolo dettaglio, considerando che comprende anche elementi interattivi. Infatti alla fine della conferenza molti partecipanti si sono avvicinati per poter ammirare più da vicino la grande complessità di quest’opera.

Per concludere, portare a un festival di cultura pop il tema dei libri animati, ancora poco conosciuti, è stata una sfida, anche perché, nello specifico del *Pescara Comix & Games*, il pubblico è composto prevalentemente da giovani e non da bambini che molti considerano erroneamente i soli destinatari della maggior parte dei libri pop-up. Riscontrare come la conferenza abbia acceso l’interesse degli spettatori di qualsiasi età portandoli a fare domande, a tornare a seguire la conferenza il giorno dopo, a fotografare i volumi e a desiderare di conoscere meglio questo mondo è stata una grande soddisfazione. “Wow, grazie, non me l’aspettavo!” è ciò che molte persone sono venute a dirmi prima di lasciare la *conference room*.



Fig. 3. | Locandina dell’evento. Il volume mostrato è *Il mago di Oz* di Robert Sabuda, del quale fanno parte anche gli occhiali indossati.