

## Tra Semiotica e Design: l'analisi dell'oggetto-libro<sup>1</sup> *[Between Semiotics and Design: the analysis of the book-object]*

Marianna Boero  
Università di Teramo  
[mboero@unite.it](mailto:mboero@unite.it)

Francesca Cruciani  
Università Lumsa (Roma)  
[francesca.cruciani@tiscali.it](mailto:francesca.cruciani@tiscali.it)

Valeria Dattilo  
Università degli Studi "G. D'Annunzio" (Chieti-Pescara)  
[valeria.dattilo@unich.it](mailto:valeria.dattilo@unich.it)

### Abstract

This work explores the areas of intersection between design and semiotics by investigating the book as an object undergoing profound metamorphosis, increasingly dematerialized, and a product of a design culture drawing closer to the field of art. The semiotic examination of the book object offers an opportunity to contemplate the concept of "hybrid" in the context of Bruno Latour's theory, considering the relationships formed between humans and artifacts. Additionally, it allows for an exploration of inter-object relationships that come into play. After surveying the current state of semiotic studies on objects, the first part of the essay focuses on analyzing the theoretical and methodological aspects underlying the semiotic analysis of the book object. The second part delves into the specifics, examining pop-up books as unique cases within the realm of design projects. These books, with their distinctive features, provide rich material for semiotic and socio-semiotic reflections on the book object.

**Keywords:** Semiotics of Design, Semiotics of the Objects, Book, Pop-up Book, Lacombe

### 1. Introduzione

Tra semiotica e design intercorre un rapporto complesso fatto di incontri, allontanamenti e successivi riavvicinamenti nel corso del tempo. Come messo bene in evidenza da DENI (2015), un rapporto non sempre semplice da ricostruire perché, a parte alcune eccezioni, fino alla metà degli anni Novanta le pubblicazioni sull'argomento erano scarse e difficili da reperire. Inoltre, la semiotica del design non si poneva come una disciplina sistematica: nella maggior parte dei casi i lavori riguardanti gli oggetti di design non erano studi specifici sul tema, ma esempi che comparivano in pubblicazioni che trattavano principalmente tematiche di altro genere. A occuparsi di semiotica del design erano soprattutto architetti e designer, non semiologi. Tuttavia, il recente interesse nei confronti dello studio semiotico degli oggetti, della semiotica del progetto<sup>2</sup>, del rapporto uomo-oggetti, bene espresso anche attraverso la nozione latouriana di ibrido<sup>3</sup>, così come il dialogo crescente tra designer e semiotici<sup>4</sup>, ha portato al progressivo aumento di ricerche e pubblicazioni sul tema, mostrandone la crescente

---

<sup>1</sup> Questo contributo è il frutto di una ricerca condotta dalle tre coautrici. Per quanto riguarda la stesura, Marianna Boero ha scritto i paragrafi 1 e 3, Francesca Cruciani il paragrafo 4, Valeria Dattilo il paragrafo 2. Il paragrafo 5 è stato scritto in collaborazione da Francesca Cruciani e Valeria Dattilo.

<sup>2</sup> Cfr. in proposito i lavori di Deni e Proni (2008); Bianchi, Montanari, Zingale (2010); Proni (2012).

<sup>3</sup> Si veda Latour (2021), Peverini (2023), Pezzini e Peverini (2023).

<sup>4</sup> Ricordiamo al riguardo il numero monografico della rivista *Ocula* curato da Deni e Mangano (2020).

rilevanza e attualità. Un dialogo che segna l'estensione dei confini delle due discipline coinvolte, sia da un punto di vista teorico che pratico. Un esempio di tale estensione è rappresentato dal crescente utilizzo di strumenti semiotici nell'ambito della progettazione strategica<sup>5</sup>, ma anche dalla proliferazione di insegnamenti di semiotica del design nel panorama accademico italiano, così come dall'inserimento di corsi di semiotica all'interno di percorsi di studio legati al design.

L'ampiezza del campo di indagine rende necessaria la precisazione delle modalità di intervento semiotico nell'ambito del design sulle quali gli studiosi hanno assunto posizioni differenti, alcune più orientate alla tutela della dimensione descrittivo-analitica della semiotica durante la progettazione (TRAINI 2008), altre propense all'applicazione del metodo semiotico nelle diverse fasi del progetto (ZINGALE 2012), altre ancora più orientate al superamento della classica distinzione tra progettazione *ex ante/ex post*, in vista di un percorso *in fieri*, nel quale l'intervento semiotico accompagna il designer in tutte le fasi della progettazione (BOERO 2023). Si delinea, così, l'idea di una cultura, anzi di più culture, del progetto, intendendo con tale espressione "una serie di valori, sensibilità, competenze e principi progettuali maturati e trasmessi nel tempo, in vari modi. Trasmessi implicitamente dal tessuto culturale e sociale in cui si vive, dal territorio che si abita, dalle istituzioni culturali e, esplicitamente, dalle istituzioni delegate alla didattica del design." (DENI 2020:10).

MANGANO (2023: 11) sostiene che il designer è qualcuno che ridisegna i confini di ciò di cui si deve occupare, tenendo in considerazione l'utente e il modo in cui quest'ultimo entra in relazione con un artefatto, indipendentemente da quale ne sia la natura. Qualcuno che vede e crea "mondi possibili", costituiti da tempi, da spazi, da relazioni e da oggetti. Sono diversi e complessi, dunque, gli ambiti su cui può soffermarsi una semiotica del design e ognuno dei diversi campi individuati (tempi, spazi, relazioni, oggetti) può a sua volta essere suddiviso in ulteriori sotto-campi da analizzare. Pensiamo, ad esempio, al concetto di stile, che può incontrare trasversalmente ciascuna delle aree di interesse del design<sup>6</sup>, così come quello di valore, alla base di un'analisi narrativa degli oggetti (GREIMAS 1983).

Partendo da tali indicazioni, in questo contributo ci soffermeremo sull'analisi semiotica degli oggetti e, in particolare, dell'oggetto libro, che verrà descritto e analizzato tenendo conto delle diverse componenti che contribuiscono a delinearne in quanto "oggetto in azione" (DENI 2002), in grado di orientare pratiche ed esperienze del fruitore, così come oggetto di design all'interno di spazi dedicati, come le mostre e le esposizioni, segnando un avvicinamento tra il mondo del design e quello dell'arte<sup>7</sup>. Nello specifico, dopo una ricognizione dello stato dell'arte sullo studio semiotico degli oggetti, la prima parte del saggio è dedicata agli aspetti teorico-metodologici alla base dell'analisi semiotica dell'oggetto-libro, mentre la seconda parte si sofferma sui libri pop-up, libri che si pongono come dei casi peculiari dal punto di vista del progetto di design e che risultano densi di spunti per una riflessione semiotica sull'oggetto-libro.

## 2. L'analisi semiotica degli oggetti: stato dell'arte

La ricerca semiotica si è da tempo interessata dell'analisi degli oggetti quotidiani, con lo scopo di indagare come essi, in quanto oggetti, possano essere interpretati e usati dai soggetti che entrano in

---

<sup>5</sup> Un esempio è dato dal progetto "Inclusive Signs", a cura di Emilio Rossi (2022). Nel progetto, strumenti semiotici hanno contribuito a delineare un toolkit di strumenti utili nell'ottica del design inclusivo e della ricerca strategica.

<sup>6</sup> Lo stile è un insieme riconoscibile di segni, composto da motivi, forme, linee, qualità plastiche e figurative, che convergono nell'alternanza tra continuità e discontinuità, tra identità e alterità; istanze che stanno alla base del processo di creazione estetica, in cui si alternano imitazioni e innovazioni (PEZZINI, TERRACCIANO 2020: 11).

<sup>7</sup> Ricordiamo in proposito la mostra *Oggetto Libro*, organizzata nel 2023 a Milano presso la sede dell'ADI (Associazione per il Disegno Industriale). Nella mostra, il libro d'artista è un oggetto che sviluppa il proprio impianto narrativo usando quanto l'artista sceglie come pertinente rispetto alla narrazione. Secondo tale impostazione, l'immagine non è più subordinata al testo ma, in piena libertà, lo sostituisce. Non si hanno solo parole e immagini, ma materiali inusuali che enfatizzano l'oggetto in quanto cosa. Nella mostra *Oggetto Libro*, i libri d'artista dialogano con i libri dei designer, realizzati su commissione a tiratura industriale e caratterizzati da particolari soluzioni tecniche o di impaginazione.

relazione con loro e, al contempo, come essi, in quanto “oggetti fattitivi”, possano comunicare valori e orientare all’azione. Gli oggetti vengono analizzati anche in relazione con altri oggetti, perché quando comprendiamo un oggetto lo riconosciamo come appartenente a una certa classe o lo connettiamo con altre entità all’interno di una catena logica. Secondo tale prospettiva la comprensione si ottiene assegnando all’oggetto delle relazioni che lo collegano con altri oggetti: l’identità delle cose, infatti, ha una definizione essenzialmente relazionale (FERRARO 2021: 29).

Una prima riflessione orientata a una semiotica degli oggetti è stata l’analisi del coltello Opinel fatta da FLOCH (1995). L’ipotesi da cui parte FLOCH (1995) è che la relazione tra forma e funzione del coltello abbia una corrispondenza con un certo modo di vivere e d’essere, e che vi sia quindi una corrispondenza tra una forma fisica e un certo modo di pensare, un contenuto. Coltello da tasca con la lama ripiegabile nel manico, grazie a un semplice perno, senza molle o meccanismi a scatto, questo oggetto risulta interessante proprio per la sua semplicità, caratteristica che lo differenzia da altri coltelli. In particolare Floch fa riferimento al coltello Victorinox, che fa della complessità la sua caratteristica principale. Questi due coltellini, ideati pressoché nello stesso periodo (ultimi anni del XIX secolo), incarnano, per Floch, due opposti modi di fare e di vivere. L’Opinel offre un limitato numero di strumenti per completare un compito preciso (la lama e il manico che può essere usato per battere qualcosa); mentre il Victorinox offre “un gran numero di strumenti per assolvere ad altrettanti specifici compiti” (MANGANO 2008: 43). L’Opinel richiede a chi lo usa una certa astuzia, una certa competenza e una certa inventiva, mentre il coltello svizzero comprende tanti strumenti quanti sono i progetti da realizzare. Le forme di questi due utensili rispondono allora a due modi opposti di concepire il contatto dell’uomo con il mondo materiale che lo circonda, che l’antropologo Claude Lèvi-Strauss (1962) attribuisce rispettivamente alla figura dell’ingegnere e a quella del bricoleur.

La griglia descrittiva adottata da Floch si ispira al modello proposto da Greimas per l’analisi dei lessemi. Questa griglia comprende tre componenti dell’oggetto: *configurativa*, che consiste nella scomposizione dell’oggetto “[...] per consentirne una precisa identificazione” (MANGANO 2008: 41); *tassica*, che riguarda l’identificazione dei tratti differenziali dell’oggetto; *funzionale*, “[...] che considera ciò per cui “l’oggetto in questione viene utilizzato” (ibid.).

Il modello greimasiano viene ripreso anche da DENI (2002) per l’analisi di tre rasoi Gillette: il Contour Plus, uscito nel 1985 e derivato dal rasoio Contour, da cui differisce solo per la presenza di una striscia idratante sopra le lame; il SensorExcel, derivato dal Sensor (1989), il quale era caratterizzato da lame “sensibili” a regolazione automatica; il rasoio MACH3 che rappresenta secondo l’autrice “la prima innovazione nella tecnologia di produzione delle lame realizzata negli ultimi trent’anni”. Particolare attenzione, nel confronto fra i tre oggetti, viene data alla componente funzionale. La domanda a cui risponde questa dimensione riguarda le operazioni che si possono compiere con lo strumento considerato: Come si usa? Quali configurazioni gestuali consente? Quali movimenti prevede? (DENI 2002: 116) Per analizzare la dimensione strutturale l’oggetto deve contenere indizi sull’uso e deve anche contenere dei gestami, definiti come “marce enunciative che mettono in atto un far-fare selezionando sul piano operativo delle sequenze d’azione connesse a sequenze gestuali ricorrenti” (ibid.). Questi elementi, che sono iscritti nell’oggetto stesso, sono indicati come punti di intervento, i quali a loro volta possono essere distinti fra interfaccia-soggetto e interfaccia-oggetto. Nei rasoi, di solito, i punti di intervento possono essere trovati nell’impugnatura, che corrisponde all’interfaccia-soggetto e determinano il modo in cui si deve prendere l’oggetto. La testina corrisponde, invece, all’interfaccia-oggetto e nel caso del SensorExcel e del MACH3 troviamo tre interfacce-oggetto: lame, microalette e Lubrastrip; mentre nel Contour Plus ne troviamo due: Lubrastrip e lame. DENI (2002) confronta l’impugnatura del Contour Plus con quella degli altri modelli e nota che è più rigida, fredda, più scivolosa e meno piacevole al tatto. Se paragonato agli altri rasoi potrebbe apparire, sempre considerando le qualità a cui ci hanno abituato moda e design nel periodo attuale, come un oggetto disforico. “La pesantezza e la consistenza solida di questo rasoio vengono comunicate (funzionalità comunicativa) a partire dal suo aspetto formale materiale e le aspettative vengono confermate anche nell’uso (funzionalità operativa)” (DENI 2002: 117).

La dimensione estetica, secondo DENI (2002), è quella più aleatoria. Infatti, se possiamo affermare che il Contour Plus è bello per la sua forma classica e il SensorExcel lo è per la sua armonia a livello cromatico, lo stesso non si può affermare per il MACH3, dal quale non c'è ancora la giusta distanza critica per valutazioni di questo tipo. Probabilmente la sua forma, che non somigliava molto a quella di un rasoio, lo ha inizialmente reso esteticamente sgradevole. L'abitudine alla forma e agli oggetti modifica completamente il giudizio estetico su di essi, perché anche la "bellezza" di un oggetto [...] in fondo è un giudizio profondamente culturale, certi oggetti vengono talvolta prodotti in anticipo rispetto al gusto corrente: in alcuni casi l'oggetto produce curiosità e simpatia, al contrario in altri produce una sospensione di giudizio o un giudizio negativo (DENI 2002: 127). Questa affermazione trova conferma nel caso del MACH3, il quale, quando venne introdotto, non era considerato un oggetto bello ma, quando il pubblico iniziò ad abituarsi ad esso, la sua forma risultò più gradevole. Del resto, come affermato da FLOCH (1990), "Il design dipende da una semiosi, ovvero dall'instaurazione d'una relazione di presupposizione reciproca tra la forma dell'espressione e la forma del contenuto di un sistema d'oggetti. È dunque possibile cogliere una logica del design settoriale procedendo per commutazione, ossia cercando sistematicamente le correlazioni che esistono tra gli elementi o grandezze dell'espressione da una parte e quelli del contenuto assiologico dei prodotti dall'altra" (FLOCH 1990: 197).

In questa direzione, ricordiamo l'analisi di tre sedie - la Panton chair di Verner Panton (1972), la Chair one di Costantin Grcic (modello rosso con quattro gambe del 2003), una sedia da caffetteria degli anni Trenta progettata da Gaston Viort - fatta da Anne BEYAERT-GESLIN nel libro *Sémiotique du design* (2012). L'analisi si colloca nel quadro tradizionale della semiotica visiva, descrivendo la dimensione topologica, quella delle forme, dei colori e della testura. Questa descrizione solleva delle esigenze legate alla tridimensionalità e all'ontologia degli oggetti. Le sedie Panton, Grcic e Viort sono analizzate in termini di materiali, struttura e proprietà tattili. La sedia Panton è descritta come una forma a "s" con bordi orlati all'indietro, realizzata in plastica bianca, dalla testura liscia e dalla portanza flessibile. La sedia Grcic è composta da due pezzi di diverso colore, con la parte superiore rossa e forme triangolari svuotate, contrastanti con le gambe metalliche fredde. La sedia Viort ha una struttura composta da schienale, sedile e steli metallici, con una partizione che unisce estetica e funzionalità. BEYAERT-GESLIN evidenzia le differenze nelle sensazioni tattili e visive tra le sedie, sottolineando la valenza della portanza e della relazione tra il corpo e l'oggetto. Viene menzionato il contrasto tra parti confortevoli e non confortevoli delle sedie e si fa riferimento alla promessa di comfort attraverso proprietà superficiali. La sedia Grcic, nonostante l'apparenza fredda del metallo, è descritta come preservativa per il corpo. Inoltre, la sedia diventa un oggetto di senso durante l'uso pratico, con la scrittrice che evidenzia le proprietà strutturali legate al peso e alla sonorità. Le diverse sedie producono suoni diversi durante il movimento. La sedia Panton emette un suono sordo; la Grcic è silenziosa, grazie ai piedi rivestiti di gomma; mentre la Viort produce un rumore metallico. La questione della portanza è posta in relazione alla resistenza e alla percezione tattile delle sedie. Infine, vengono presentate tre metafore antropomorfizzate per le sedie, rappresentando la Panton come un corpo integrale, la Grcic come uno scheletro e la Viort come una sedia statuaria con punti di contatto minimi. L'autrice suggerisce che l'estensione del contatto e la mobilità del corpo progrediscono in senso inverso, indicando come le sedie possano differire nella relazione tra comfort e contatto.

L'analisi semiotica degli oggetti ha riguardato mezzi di trasporto, elettrodomestici, smart objects, utensili da cucina. Parlando delle macchine come oggetto di design, Mangano fa riferimento alla possibilità di personalizzare e rendere creativa un'automobile, attraverso il concetto di macchina fatta su misura realizzato dalla Mini Cooper, che fornisce agli acquirenti la possibilità di personalizzare la macchina, scegliendo abbinamenti fra colori della carrozzeria, finiture e tappezzerie interne, conferendo l'idea dell'unicità anche a un prodotto industriale (MANGANO 2023: 37). Mini ha, infatti, costruito la propria identità sulla possibilità di rendere l'automobile un pezzo unico, attraverso le personalizzazioni possibili, secondo un collegamento in base al quale ogni automobile è unica e

quindi ogni cliente è unico (MANGANO 2023: 97). Nel suo lavoro Mangano fa riferimento anche ad altri oggetti: dalla chiave di Berlino analizzata da Bruno Latour, alle scrivanie, dalle diverse tipologie di sedie alle poltrone degli studi odontoiatrici, dallo sbattitore da cucina Philips al *Bimby* della Vorwerk, dalle biciclette alle moto (MANGANO 2008). Agli oggetti collegati al mondo quotidiano rimandano anche altri studi, tra i quali quelli di GIANNITRAPANI (2004), relativi alla caffettiera, come oggetto analizzato nelle diverse componenti, da quella figurativa a quella tascica e a quella funzionale, con un confronto tra alcune tipologie di caffettiere della Bialetti: Brikka, Moka Express e Mukka Express. In particolare Alice Giannitrapani si focalizza su quest'ultima tipologia di caffettiera, che in realtà non è una caffettiera *stricto sensu* in quanto più grande del normale e utilizzata per preparare in casa il cappuccino o il caffelatte, in uno studio dettagliato sulle diverse componenti e sulle scelte di design, sulla funzionalità operativa e comunicativa. Un altro oggetto che ha suscitato l'interesse semiotico e del design è il telefonino, sull'analisi del quale, a partire dai saggi di Marrone (1999) e di Mangano (2008 e 2010), si sono soffermati nel tempo diversi autori.

Gli oggetti hanno assunto sempre più importanza nel mondo caratterizzato dalle nuove tecnologie, dall'Intelligenza Artificiale, da internet delle cose, e sono diventati sempre più tecnologici e *smart*. Hanno assunto un ruolo particolare *device* di differenti tipologie e formati. Gli *smart objects* sono analizzati per la loro *usability*, per l'accuratezza dei dettagli, ma anche per le strategie comunicative messe in atto nelle campagne pubblicitarie e nel marketing, come mette in evidenza Piero Polidoro in riferimento al concetto di stile nel design e alle strategie di Apple (POLIDORO 2008).

Gli ultimi anni della ricerca semiotica sul design hanno segnato il passaggio da una pura semiotica degli oggetti a una semiotica dei progetti e, con la ripresa e l'attualizzazione del concetto di ibrido introdotto da Latour, il passaggio dalla semiotica che si occupa di artefatti, tecnologie, design a una semiotica dei collettivi (VENTURA BORDENCA 2023). Questi cambiamenti di prospettiva sono evidenti negli studi più recenti e mostrano ulteriori prospettive di indagine per il futuro. Anche l'oggetto libro risente dei cambiamenti individuati e delle diverse concezioni, sia dal punto di vista formale che dal punto di vista contenutistico. L'analisi del libro, che verrà affrontata nei prossimi paragrafi, ci consente di cogliere tutti questi aspetti, in quanto il libro si pone al contempo come oggetto progettato e come oggetto fattitivo, in grado di suscitare desideri, promuovere e orientare azioni.

### 3. L'oggetto libro

Questo paragrafo vuole offrire un ulteriore tassello allo studio semiotico degli oggetti prendendo in considerazione l'oggetto-libro. Infatti, il design del libro sta assumendo una rilevanza crescente, come mostra la nascita di percorsi di studio dedicati, così come i numerosi corsi professionalizzati incentrati, ad esempio, sul design della copertina del libro. Se nell'ambito del design si sta destinando un'attenzione crescente alla progettazione di questo oggetto, in ambito semiotico risultano praticamente assenti le analisi al riguardo. Infatti, l'analisi del libro si è concentrata soprattutto sul testo letterario nel suo genere, così come accade con lo studio del fumetto (BARBIERI 2017), fatto anche in relazione ad altri linguaggi mediali, o sullo studio di autori di libri e di opere<sup>8</sup>. Questo lavoro vuole colmare l'assenza di studi su questo oggetto dal punto di vista del design, con particolare riferimento a specifici ambiti di riflessione che appaiono significativi nell'ottica di una semiotica degli oggetti: il concetto di libro come oggetto progettato e l'idea del libro come ibrido, in direzione di una semiotica dei collettivi, in grado di cogliere come si costituiscono i sistemi di relazione sociali, aggregati di nature-culture, catene di ibridi (VENTURA BORDENCA 2023: 83).

Nella sua semplicità oggettuale, un libro può avere numerose modalità di comunicazione del proprio contenuto, che sono alla base di un progetto, inteso come successione di fasi che il progettista segue per arrivare alla produzione di un oggetto. Anche il design può contribuire al significato complessivo del libro: il design può infatti invitare alla scelta, suggerire modalità di fruizione, orientare la pratica

---

<sup>8</sup> Tra gli studi più recenti, citiamo quello di Traini (2023) su Pinocchio e quello di Piga Bruni, Ragonese e Schmid (2021) su Proust.

stessa della lettura. Si tratta dunque di un aspetto significativo nell'analisi del libro e richiede la considerazione di diversi aspetti, tra i quali il formato, le scelte grafiche, le illustrazioni, il materiale utilizzato, la copertina. Tali caratteristiche incidono sull'esperienza complessiva del fruitore, originando una trasformazione dello stesso in senso patemico e cognitivo. Oggetto solido, sostenuto da un sistema editoriale, il libro stabilisce nelle diverse epoche i canoni della scrittura, gli standard argomentativi e garantisce la proprietà dei contenuti, l'identità dell'autore (RICCINI 2017: 154-155). La copertina, in particolare, assume un valore specifico; basti pensare alla fortuna della copertina gialla dei libri della Mondadori, nella serie dei Gialli Mondadori iniziata nel 1929, che viene per antonomasia applicata a tutti i libri polizieschi, andando a configurare un genere letterario. Attraverso la copertina e un design riconoscibile il libro diventa un prodotto, un oggetto esso stesso (RICCINI 2017: 157).

Nell'analisi del libro è necessario fare riferimento alla componente topologica: lo spazio del libro, ma anche la considerazione del senso e dell'identità del libro stesso all'interno di spazi che lo accolgono. Relativamente al primo aspetto, l'analisi del libro richiede la considerazione dei diversi elementi che lo caratterizzano in senso topologico: lo spazio della copertina, lo spazio interno (ossia, l'articolazione dei vari elementi all'interno di ciascuna pagina), lo spazio della retrocopertina, e così via. Interessante, da questo punto di vista, è il caso dei libri pop-up<sup>9</sup>, che estendono la dimensione topologica del libro al di là di quella planare, portando lo sguardo del lettore su ulteriori spazi che si schiudono solo attraverso l'atto dell'apertura del libro.

La riflessione sullo spazio del libro conosce una ridefinizione nel momento in cui si considerano i libri dematerializzati, inseriti in uno spazio virtuale, il cui contenuto diventa fruibile attraverso gli *e-book reader*<sup>10</sup>. La pratica dell'apertura viene sostituita da quella dello scorrimento in senso verticale o orizzontale, indicando anche un nuovo tipo di relazione tra Soggetto e Oggetto. Con l'avvento degli *e-book* e della letteratura digitale ci troviamo di fronte alla progressiva perdita di senso delle pagine, con la conseguente instaurazione di rapporti profondamente diversi tra lettore e opera: il mondo del libro non è più delimitato dalla copertina, ma si estende in un reticolo di associazioni, in un sistema aperto, che prevede una partecipazione (inter-)attiva da parte del lettore<sup>11</sup>. Si perde l'aspetto tattile della relazione uomo-libro, non essendoci più l'oggetto materiale fatto di pagine di carta. Tutto ciò porta alla necessità di modificare il modo in cui un autore progetta il suo libro, dal momento che intervengono modalità organizzative differenti rispetto a quelle previste per i libri tradizionali.

Relativamente al secondo aspetto, l'attenzione si concentra sull'analisi del libro in relazione a spazi esterni a esso, a contesti che li accolgono e li espongono alla vista del fruitore, come quello di un negozio, di un ambiente domestico (studio o soggiorno), ma anche di librerie prestigiose, storiche<sup>12</sup>. Il senso del libro si delinea pienamente sulla base di relazioni inter oggettuali – tra diversi libri o tra libri e altri oggetti – che possono essere di tipo sintagmatico e paradigmatico<sup>13</sup>. Entrano in gioco inoltre le relazioni tra Soggetto e Oggetto, che si stabiliscono sulla base di specifiche pratiche del Soggetto stesso. Quando non vengono letti, i libri si trovano negli scaffali o sono appoggiati su altri supporti. Attraverso le pratiche di esposizione, accostamento, nascondimento o sovrapposizione, i

---

<sup>9</sup> Si veda il paragrafo 4.

<sup>10</sup> L'*e-book reader* ha un duplice statuto, poiché indica il contenuto che veicola e si riferisce, al contempo, alla sua fisicità e materialità: un piccolo supporto con uno schermo dove compaiono le parole dei libri (RICCINI 2017: 144).

<sup>11</sup> Con i testi digitali il libro può sempre accompagnare il lettore, purché egli abbia a disposizione un computer, un tablet o un telefonino. Il mondo chiuso e contenuto della storia si apre a nuove possibilità, ma allo stesso tempo il testo sembra perdere il suo essere oggetto tangibile: diventa una serie di parole impalpabili che il lettore, pur potendo modificare a piacimento, non può fisicamente possedere.

<sup>12</sup> Un esempio è dato dalla libreria Giunti Odeon di Firenze, aperta nello storico cinema-teatro Odeon, attivo dai primi anni '20 nel centro di Firenze. Discorso letterario, cinematografico e gastronomico si fondono nel progetto di design che ha restituito al luogo elementi architettonici da tempo nascosti, tra cui fontane, arazzi e la scenografica cupola.

<sup>13</sup> Al tal proposito, citiamo il caso delle duologie, delle trilogie o delle saghe: in questi casi il singolo libro ha un senso compiuto solo in relazione agli altri che fanno parte della serie, che vengono evocati nella memoria del lettore anche se non fisicamente presenti nello stesso momento.

libri assumono significati ulteriori rispetto a quelli di partenza, rivelando anche identità e desideri del Soggetto che li dispone secondo determinati criteri. L'esposizione negli scaffali, infatti, può seguire logiche specifiche (accostamento per colore, forma, per tema, per autore, per altezza, per genere, e così via) o può essere casuale.<sup>14</sup> In ogni caso, si delinea una catena di significati che nascono proprio dai meccanismi di associazione sintagmatica che vengono messi in atto dal Soggetto, rivelando anche messaggi sociali, l'adesione a ideologie o tendenze che sempre più spesso si delineano attraverso le pratiche di condivisione sui social network. Ricordiamo, come esempio, il caso dei libri esposti al contrario (tendenza *Backward Books*), dal fine puramente estetico e cromatico<sup>15</sup>. In questo caso, il valore "pratico" dell'utilità viene posto in secondo piano rispetto a quello "ludico" dell'estetica (FLOCH 1990). La scelta del *Backward Books*, che nasconde titolo e colore del libro, è infatti prettamente artistica, per evitare l'esposizione di libri segnati dal passare del tempo e dall'usura, alterati nei toni dei colori o nel volume, per increspature o rigonfiamenti.

Anche la libreria è un oggetto progettato, che assume un senso compiuto solo in relazione ad altri oggetti che la completano: è l'unico mobile che, se vuoto, procura un senso di spaesamento. Questo aspetto è confermato dal fatto che nelle esposizioni commerciali e nei negozi di mobili sugli scaffali delle librerie ci sono sempre soprammobili o simulacri di libri (RICCINI 2017: 161). La storia delle scaffalature per l'arredo domestico ha un ruolo centrale nella storia del design. Dalle librerie di legno massiccio, decorate e austere, o da quelle con gli sportelli in vetro, nella seconda parte del Novecento si è passati a due modelli principali: da un lato i cosiddetti *casiers standard* progettati da Le Corbusier con Charlotte Perriand e Pierre Jeanneret, presentati nel 1925 a Parigi, caratterizzati da contenitori modulari, variamente componibili; dall'altro le proposte d'Oltreoceano, che ragionano in maniera più integrata. Nel corso del tempo, molte librerie sono diventate oggetti-icona. Alcune di esse, grazie a materiali e tecnologie produttive flessibili, propongono modi diversi per tenere sospesi i libri da terra (RICCINI 2017: 164-165).

Oltre allo spazio e alle interazioni tra Soggetti e Oggetti che prendono forma al suo interno, per l'analisi semiotica del libro come oggetto progettato è necessario prendere in considerazione ulteriori elementi che delineano l'oggettualità stessa del libro, come quelli materici. Innanzitutto il formato, ossia le dimensioni dell'oggetto, che indicano specifiche pratiche di utilizzo e, di conseguenza, chiamano in causa un profilo specifico di lettore-enunciatario: mentre un tascabile rivela un'interazione inscrivibile in diverse pratiche quotidiane di fruizione (ad esempio, la lettura sul treno, l'inserimento in una borsa, data la maneggevolezza dell'oggetto), un libro dal formato molto ampio inevitabilmente lega la fruizione dello stesso a contesti dedicati, più ricercati o professionali. Analogamente, il materiale può rinviare a un determinato tipo di pratica di lettura o consultazione. In proposito, alcune categorie aiutano la descrizione e la classificazione: rigidità/morbidezza, liscio/ruvido, spesso/leggero, e così via. Anche il tipo di supporto, dal punto di vista materico, contribuisce alla definizione del senso del testo: la scelta di utilizzare carta riciclata, ad esempio, può rinviare a un'idea del mondo basata sulla sostenibilità, sul recupero della carta e sulla conseguente salvaguardia degli alberi. Inoltre, il tipo di design può contribuire a delineare un effetto di naturalità, ad esempio con l'uso di colori che rimandano alla terra, alle foglie, secondo una logica del minimalismo. Ulteriori elementi materici rimandano a una dimensione più intima e personale tra Soggetto e Oggetto: sottolineature, pieghe, impronte rappresentano elementi che donano carattere al libro, che lo fanno "crescere" con il lettore. Il libro è fatto di pagine di carta, rilegate e dotate di una

---

<sup>14</sup> Un libro infatti può assumere significati aggiuntivi rispetto a quelli legati alla sua singolarità in base all'accostamento visivo ad altri libri (ad esempio, disposizione per colore, formato, autore, all'interno di una libreria), ma anche con oggetti di tipo differente (librerie, mensole, complementi di arredo), secondo dei criteri di pertinenza stabiliti nel design del progetto espositivo.

<sup>15</sup> Alcune immagini esemplificative di questa tendenza si trovano al seguente link: <https://abitare.moondo.info/backwardbooks-dai-social-la-nuova-tendenza-dei-libri-alla-rovescia/>; <https://www.ad-italia.it/article/perche-gli-interior-designer-e-le-celebrita-girano-i-loro-libri-al-contrario/> (ultimo accesso: 30 dicembre 2023).

specifica consistenza, di una copertina più o meno rigida e lavorata, con un formato che può cambiare nelle varie edizioni, modificandosi in relazione alle funzioni sociali cui il libro è destinato<sup>16</sup>.

Nella riflessione sistematica sull'oggetto libro si possono trovare riferimenti all'analisi semiotica delle varie componenti dell'oggetto (configurativa, tattica e funzionale) ripercorse nel paragrafo precedente così come alla semiotica visiva<sup>17</sup>. Infine, nel progetto del libro, intervengono elementi cromatici (colore/bianco e nero, colori caldi/freddi, saturi/non saturi) e eidetici (forma lineari/curvilinee, regolari/irregolari), che possono farsi carico di possibili relazioni semisimboliche. Dal punto di vista narrativo, è invece centrale il ruolo svolto dalle immagini, realistiche o di fantasia, rispetto alla componente verbale, nei confronti della quale possono svolgere un ruolo di supporto o di espansione degli scenari della narrazione (*storytelling* visivo), ad esempio, portando avanti storie parallele o divergenti rispetto a quella espressa dagli elementi verbali. Un ruolo analogo può essere svolto dagli elementi uditivi, che entrano in gioco negli audio-libri o nei libri sonori, generalmente pensati e progettati per bambini, ma sempre più diffusi anche per il pubblico degli adulti nella versione digitale, in cui le voci narranti o le musiche possono essere di supporto alla narrazione verbo-visiva o costituire percorsi narrativi autonomi. Anche simboli ed *emoji* possono essere considerati nell'ambito del design grafico del libro, con l'obiettivo di condensare stati patemici. Quest'ultimo aspetto appare particolarmente significativo nella progettazione della copertina dei libri, con la quale il lettore stabilisce il primo livello di interazione. Non a caso al design della copertina del libro viene prestata particolare attenzione, anche per andare incontro alle più recenti tendenze comunicative, dal minimalismo alla sensorialità, dall'inserimento di elementi preziosi come dettagli dorati, alle illusioni ottiche per sollecitare interpretazioni.

Lo studio semiotico dell'oggetto libro rappresenta infine un'occasione per riflettere sulla nozione di "ibrido", alla luce della teoria di Bruno Latour, sulle relazioni che si stabiliscono tra umani e artefatti, ma anche per indagare le relazioni inter-oggettuali che entrano in gioco (MANGANO, VENTURA BORDENCA 2021). I libri allungano la nostra vita, scriveva Umberto ECO nella rubrica "La bustina di Minerva" del 2 giugno 1991. I libri raccontano, interrogano, danno delle risposte, sollevano dubbi, creano *suspense*, suscitano noia, interesse; al contempo, portano il lettore a formulare delle ipotesi, lo aiutano a indagare e a conoscere sé stesso e il mondo che lo circonda, lasciando spazi bianchi da completare attraverso continue interpretazioni. I libri operano una trasformazione sul lettore, che a sua volta, attraverso lo scambio continuo di vita che si mette in atto con il libro<sup>18</sup>, porta con sé nuove conoscenze e consapevolezza (ECO 1979). Analogamente, il libro stesso può essere modificato dall'intervento umano, sia dal punto di vista materiale (sottolineature, pieghe, impronte) che contenutistico (libri con finale a scelta, note personali di commento). Il design del libro svolge un ruolo centrale in tal senso perché contribuisce a delineare pratiche, vissuti, esperienze, orientando modalità di fruizione: dall'impugnatura allo scorrimento delle pagine, dalla lettura all'interazione con simboli, grafismi, immagini o elementi sensoriali inseriti all'interno del progetto. Da questo punto di vista, il concetto di ibrido si avvicina a quello di contagio estesico individuato da LANDOWSKI (2003). La relazione tra Soggetto e Oggetto non si fonda infatti solo su aspetti cognitivi e patemici ma anche estesici, in una sorta di aggiustamento somatico e sensoriale che opera modificazioni sia

---

<sup>16</sup> Interessante, da questo punto di vista, è il caso già ricordato del libro de-materializzato, come avviene con gli e-book, nel quale l'elemento materico scompare in vista di una fruizione di tipo immateriale o virtuale. La materialità in questo caso non riguarda più il libro ma il supporto (tablet, lettori, smatphone), ridefinendo l'identità stessa del libro in quanto oggetto.

<sup>17</sup> Quest'ultima, come mette in evidenza Polidoro, ha due compiti principali: quello di spiegare in che modo funziona il linguaggio visivo e quello di studiare i testi visivi, per comprendere come e cosa riescono a comunicare (POLIDORO 2020: 7). La semiotica visiva è solitamente divisa in due branche: la semiotica figurativa e quella plastica. La prima si occupa delle immagini (dipinti, fotografie, disegni, ecc.), in quanto rappresentazioni del mondo; la seconda studia le configurazioni visive (linee, colori, organizzazioni spaziali, ecc.), indipendentemente da ciò che esse rappresentano (POLIDORO 2020: 11).

<sup>18</sup> L'ibridazione uomo-libro è ancora più evidente nel caso della scrittura di un libro – per cui il soggetto non è più tale di per sé, ma in quanto autore di quel libro – e, in particolare, nel caso dell'autobiografia.

sul lato del lettore che su quello dell'oggetto: un libro letto porta con sé le tracce del suo utilizzatore (note, impronte, dediche, ecc.) e quest'ultimo, a sua volta, è modificato dal libro stesso nelle sue abitudini e nelle sue modalità di rapportarsi con l'ambiente in cui opera: pensiamo ad esempio a un libro che entra per un periodo più o meno breve tra gli arredi della stanza, determinando cambiamenti nella disposizione ordinaria degli oggetti, o a un libro che si inserisce tra gli oggetti all'interno di una borsa, determinando diverse modalità di presa e disposizione.

Dal punto di vista delle relazioni inter-soggettive, infine, la lettura consente lo scambio, la condivisione, l'accostamento e la vicinanza di differenti profili e soggettività. L'incontro tra diverse soggettività è ben rappresentato ad esempio nelle community on line o nei gruppi sui social network, nei quali avviene un confronto tra pratiche ed esperienze individuali di lettura. Si tratta di forme di vita che si delineano nello spazio dematerializzato del web, capaci di determinare una presa estetica ed estetica sul destinatario dei post, attraverso recensioni, sintesi, commenti e reaction. I libri possono essere dunque definiti come oggetti fattivi e fattitivi poiché agiscono e producono senso, compiono delle azioni e fanno compiere delle azioni. Essi prevedono la partecipazione attiva del lettore e, al contempo, da esso sono modificati. Ogni lettura è un incontro, è la creazione di un legame che dà vita a un'entità nuova, sintesi transitoria tra chi legge e ciò che si offre alla lettura. Nel prossimo paragrafo cercheremo di riprendere questi aspetti attraverso uno studio di caso, l'analisi dei libri pop up e, in particolare, del (non-)libro *Contes silencieux* di LACOMBE (2019).

#### **4. Caso studio: i libri pop-up**

Questo paragrafo prende in esame il caso dei libri pop-up, particolare tipologia di libro che si colloca al confine tra arte e design, affondando le proprie radici nella storia e nella cultura di una società. I libri di questa tipologia possono essere considerati piccole opere d'arte, colme di sorprese e di effetti speciali, associabili non solo all'editoria per bambini e alla letteratura per l'infanzia più in generale, ma anche nell'ambito della promozione di saghe o mostre artistiche, rivolte a un pubblico più vasto, andando oltre il mero intrattenimento e abbracciando temi architettonici, ambientalisti e educativi.

I libri che rientrano in questa categoria fanno parte di una lunga tradizione della letteratura per l'infanzia, nella quale viene conferita grande importanza all'aspetto grafico-cromatico e ai differenti materiali, necessari per essere percepiti attraverso i sensi e per le attività di manipolazione che stanno alla base del processo di insegnamento-apprendimento, in particolare nelle fasce di età legate alla prima infanzia. Possiamo trovare riferimenti di questa visione del libro in altre tipologie classiche di libri per i bambini, ad esempio nei cosiddetti libri "attivi", da tagliare e colorare, o nei "libri con i buchi", che favoriscono l'esercizio oculo-manuale e l'attività dei campi di esperienza della misura e delle forme, e nei "libri movimentati" che prevedono il movimento dei personaggi attraverso l'azionamento di levette e cartoncini (TREQUADRINI 2004: 24-53). In questi libri il design e l'aspetto grafico assumono un ruolo estremamente importante.

Per quanto riguarda la letteratura per l'infanzia c'è una grande varietà di materiali, non solo nei libri pop-up propriamente detti, ma anche in tutte le altre tipologie, soprattutto negli albi illustrati e nei vari tipi di libri per la primissima infanzia; basti pensare ai libri in plastica, di stoffa, di spugna, che si configurano come dei giocattoli che hanno la caratteristica di essere sfogliati e sono quindi propedeutici per l'uso dei libri cartacei veri e propri. In questo ambito possiamo trovare diverse tipologie di libro: il libro-cuscino, caratterizzato da disegni colorati e brevi frasi, il libro sonoro, il baby-cantagioca che presenta anche una sezione di figure geometriche alle quali può essere associato un tema musicale, il libro dei rumori. Il libro-gioco può, inoltre, assumere le forme di un animale o di un oggetto. Esso risulta profondamente importante nel processo di crescita in quanto consente lo sviluppo delle capacità esplorative del bambino, della motricità-fine e dei processi di simbolizzazione (TREQUADRINI 2004: 52-53).

Il libro pop-up riprende tutte queste istanze e le associa ai vari accorgimenti grafici. In esso, lo spazio tra le pagine, che nei libri normali è vuoto, si anima e si riempie di volumi nati dall'intricato affastellarsi di strutture di carta che scivolano l'una sull'altra per dar luogo a costruzioni grandiose,

per poi tornare a infilarsi nelle due dimensioni a ogni giro di pagina. «Il libro pop-up è opera da designer o da regista teatrale, più che da scrittore», spiega Dario Cestaro, autore de *Il castello arcano* e di una serie sulle città d'arte come *Le meraviglie di Firenze*, nonché docente di Paper design all'Accademia di belle arti di Venezia. «Con i pop-up il libro diventa oggetto, e offrendo una sorpresa a ogni pagina attiene più al mondo della performance che a quello della narrazione. È l'esatto opposto della metafora che usò Lewis Carroll in *Alice nel Paese delle meraviglie* per descrivere il lavoro dello scrittore, quando spiega che un libro può essere così coinvolgente da farti vivere un'esperienza»<sup>19</sup>.

Ogni libro pop-up, infatti, mette in scena una magia, la visione di un designer e l'ingegnosità di un paper engineer, attraverso sorprese e effetti speciali. David A. Carter, ad esempio, è riconosciuto per aver trovato un linguaggio per esprimere l'astrattismo pittorico nei suoi libri. La realizzazione di un libro pop-up richiede un impegno considerevole, con l'autore che crea un concetto e l'ingegnere della carta che traduce quei disegni in volumi, architetture e vuoti, sottolineando la complessità e il tempo necessario per completare tali opere.

I primi esemplari di libri pop-up risalgono a circa ottocento anni fa, quando venivano utilizzati come manuali di istruzioni per argomenti complessi. L'evoluzione del design di questi libri è stata marcata da elementi come le "volvelle" e le "linguette", con una produzione iniziale per adulti che si è poi estesa ai bambini nel corso del Settecento. Nel Novecento, il design è diventato più audace e complesso, incorporando diorami e pop-up attivati da fili.

I libri pop-up, definiti anche come "libri animati", sono elementi di design che potrebbero trovar posto in una galleria d'arte o come oggetti d'arredamento. Essi offrono una duplice visione all'osservatore: una superficiale, legata alla meraviglia, un'altra più attenta, volta a comprendere i segreti della loro realizzazione. La carta, materiale di base per questi libri, ha la capacità di assorbire la luce in modo piacevole e, attraverso le diverse strategie e tecniche messe in atto per la costruzione del pop-up, permette l'interazione con il lettore senza l'uso di tecnologie particolari, anticipando in qualche modo strumenti contemporanei come tablet e altri device.

Dopo aver ripercorso le principali caratteristiche dei libri pop-up, prenderemo in esame un caso di studio, facendo riferimento all'opera *Contes silencieux* dell'illustratore francese Benjamin Lacombe (2019). Definito dall'autore stesso come un non-libro, questo testo mostra rimandi all'arte e una particolare cura per il design. Lacombe è un illustratore francese, nato a Parigi il 12 luglio 1982, che ha studiato presso l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs di Parigi (ENSAD) ed esposto le sue opere in diverse gallerie d'arte. Ha illustrato molti libri, tradotti in una decina di lingue, tra i quali: "I racconti macabri", "Biancaneve", "L'erbario delle fate", "Storie di fantasmi giapponesi", ecc. Nel 2015 e nel 2016, illustra i due libri su Alice (LACOMBE 2015 e 2016). Nel libro *Contes silencieux* tornano echi e rimandi agli altri lavori dell'illustratore e il libro pop-up a sua volta influenza le altre opere di Lacombe. La prima versione del libro, dal titolo *Il Hétait une fois...*, è stata pubblicata nel 2010 e presenta una struttura molto simile a quella della versione del 2019, in cui cambia la copertina, che riprende le illustrazioni realizzate per i due libri su Alice, e vengono eliminati due racconti fiabeschi (nella versione del 2010 le storie illustrate erano otto).

Per l'analisi faremo riferimento alla griglia di derivazione greimasiana, che prevede l'individuazione delle diverse componenti del libro: materica, tassica, funzionale. In primo luogo, ci concentreremo sull'aspetto materico del libro, fatto di pagine di carta, rilegate e dotate di una specifica consistenza, di una copertina più o meno rigida e lavorata, con un formato che può cambiare nelle varie edizioni. Si tratta di un libro pop-up che raffigura un insieme di fiabe, di racconti e romanzi fiabeschi ed è pensato sia per un pubblico adulto che per i bambini. Il libro è molto grande (300 x 220 x 20 mm). Da un punto di vista configurativo il libro si compone di due elementi: la copertina e le pagine. La copertina è sui toni del rosso e del blu, con differenti livelli di luminosità. Presenta un'illustrazione di Alice del Paese delle Meraviglie in uno stile che, pur richiamando i cartoni della Disney (per via degli occhi grandi, in grado di essere molto espressivi) e al contempo lo stile più gotico di Tim Burton,

---

<sup>19</sup> <https://www.abitare.it/it/ricerca/recensioni/2018/06/22/libri-pop-up/> (ultimo accesso: 30 dicembre 2023).

si configura in maniera originale e inconfondibile. Attorno alla figura di Alice, che con un dito indica la scritta con il titolo *Contes silencieux*, troviamo dei libri, che rappresentano, secondo diverse angolazioni e prospettive, il libro stesso, aperto in alcune delle pagine effettivamente presenti nel pop-up. Si tratta di una sorta di anticipazione di quello che è contenuto all'interno.

Il materiale di cui è fatto il libro è rigido e generalmente liscio al tatto. Il dietro della copertina è sempre nei toni del rosso e del blu, che vanno a costituire una cornice esterna a un riquadro giallo nel quale troviamo in alto il titolo e varie scritte riferite ad alcune caratteristiche individuate nel libro, con due immagini speculari del Coniglio Bianco di lato. Al centro e nella parte bassa del riquadro, invece, emerge una figura ottagonale, una sorta di ruota che gira attorno a un'illustrazione della faccia del Gatto del Cheshire, con ulteriore riferimento ad Alice, in cui sono scritti i titoli delle storie raffigurate: *Poucette*, *Pinocchio*, *Madame Butterfly*, *Le Petit Chaperon Rouge*, *Alice au pays des merveilles*, *La Belle au bois dormant*. Alle scritte dei titoli si accompagnano anche delle piccole immagini stilizzate e rappresentative delle storie: un fiore (tulipano) per Pollicina, l'immagine del burattino per Pinocchio, una farfalla per Madama Butterfly, il profilo del lupo per Cappuccetto Rosso, una tazzina con il piattino per Alice, il fuso per la Bella Addormentata.

Le pagine sono doppie e vanno lette a due a due. La loro consistenza è liscia. I toni fanno riferimento soprattutto al blu, al rosso e al marrone. Sfogliando il libro ci troviamo di fronte scene di fiabe e di racconti per bambini realizzati in uno stile cupo e vagamente inquietante, che permette di catturare l'attenzione di un eventuale lettore adulto. Le ultime due pagine non contengono elementi a rilievo, come le prime due, ma possiamo trovare alcune citazioni tratte dalle storie illustrate. Facendo riferimento alla componente tattica, il libro è molto grande, sia rispetto ai normali libri scritti che ad altri libri pop-up per bambini, mentre le sue dimensioni sono comparabili a quelle di alcuni libri pop-up per adulti. Le sue grandi dimensioni non lo rendono adatto ai lettori che viaggiano, esso è forse più adatto ad essere esposto, essendo anche troppo grande per essere contenuto in una libreria. I disegni cupi lo separano ulteriormente dai libri per bambini, ma i temi, legati al mondo meraviglioso delle fiabe e dei racconti fiabeschi, lo fanno comunque rientrare in questa categoria. Ci troviamo di fronte sei fiabe per l'infanzia che sono rappresentate come in una galleria d'arte lungo la quale fermarsi a osservare un particolare.

Per quanto riguarda la componente funzionale, analizzando questo libro potremmo dire che, da un punto di vista tattile, la copertina rigida rimanda a una sensazione di preziosità e l'impostazione delle pagine invita quasi a toccare l'illustrazione. Le parti a rilievo sono piuttosto spesse, quindi anche nella loro eterità non appaiono fragili; danno invece un'impressione di movimento che spinge il lettore a girare le pagine. Un altro aspetto importante da osservare è la relazione che si instaura fra il libro e un suo eventuale lettore: la relazione uomo-libro, in questo caso, è molto particolare poiché ci troviamo di fronte immagini, istantanee, tratte da varie fiabe che possono essere interpretate da un osservatore senza alcun legame con un testo, ma che sono comunque facilmente identificabili per via della loro rilevanza culturale. Le immagini sembrano quadri, come abbiamo già detto, e ritraggono per lo più i momenti di massima tensione in queste storie, come il momento in cui Cappuccetto Rosso viene mangiata dal lupo. Per costruire le storie vere e proprie, al di là di questi momenti di *spannung*, c'è bisogno del lettore, il quale completa la storia con le sue conoscenze personali, con le sue esperienze tratte dal contesto estraneo al libro. I libri, infatti, portano il lettore a formulare delle ipotesi, lo aiutano a indagare e a conoscere sé stesso e il mondo che lo circonda, lasciando spazi bianchi da completare attraverso continue interpretazioni. In questo caso il libro non ci invita a modificarlo fisicamente, con sottolineature e pagine piegate, ma al livello contenutistico; infatti, anche se le storie che le immagini rappresentano sono note, ogni volta che esse vengono osservate cambiano un po', sia a seconda del lettore che del modo in cui la stessa persona le interpreta in momenti diversi. In questo libro, che di parole quasi non ne ha, il paradigma uomo-libro è quasi più uomo-arte. Infatti, il libro sembra imitare il concetto di una galleria attraversata dal lettore, ma cancella la necessità di andare a una mostra effettiva, modificando il comportamento di chi lo legge.

La prima storia che troviamo nel libro è quella di *Poucette*. La narrazione viene delineata attraverso l'immagine di un fiore rosso, che emerge con i suoi petali nella rappresentazione pop-up, all'interno del quale dorme Pollicina (*Poucette*). Si tratta di un riferimento alle vicende, narrate da Hans Christian Andersen, della piccola Pollicina (chiamata anche Mignolina, in francese *Poucette*, in inglese *Thumbelina*), che iniziano proprio con una donna che vorrebbe una bambina e, dopo aver piantato un chicco di grano d'orzo ricevuto da una strega, trova la piccola ragazzina che spunta dal bocciolo di un fiore simile al tulipano. Le immagini dei fiori tornano spesso nel racconto di Andersen e Lacombe prende spunto da tali immagini per realizzare le prime due pagine del libro.

Il secondo racconto fiabesco che troviamo nel libro è *Pinocchio* di Collodi. Nell'illustrazione tridimensionale in rilievo il burattino e, in particolare il suo naso, emerge da uno sfondo costituito dal teatrino delle marionette, caratterizzato ai lati dalle immagini di un volto di un gatto sorridente, che ricorda il Gatto del Cheshire di Alice nel Paese delle Meraviglie con il suo famoso ghigno. Il teatrino è inoltre contrassegnato dalla scritta verde in alto, "Produzioni Stromboli presenta", e dalle scritte ad esso collegate, in grassetto, maiuscolo o minuscolo, in bianco e nero, su uno sfondo rosso o nero: "Pinocchio il bambino di legno!", "Il burattino vivente", "Lo spettacolo più incredibile del mondo!". La cornice presenta anche dei dettagli blu, che riprendono la maglietta di Pinocchio. Sullo sfondo, stilizzate e in nero, si vedono le figure del burattino e del Grillo Parlante.

La terza storia rappresentata da Lacombe è quella di *Madame Butterfly*, che viene raffigurata con un volto triste e pensieroso, che rimanda alle vicende della geisha Cio Cio-San, ispirate al racconto di John Luther Long e al dramma di Giacomo Puccini. Le labbra della donna sono rosse e creano un contrasto cromatico con il volto diafano. L'acconciatura e il vestiario sono tipici della tradizione nipponica. Dalle pagine del libro fuoriescono enormi ali blu, con sfumature violacee, che ci fanno pensare al nome, *Madama Farfalla*, rappresentato anche dalle tre piccole farfalle blu presenti nell'immagine: una sopra il volto della donna e due di lato, su uno sfondo cupo che lascia presagire la tragedia finale della storia. Nelle mani, *Madame Butterfly* reca una foto dell'ufficiale della marina Pinkerton, altro personaggio al centro della vicenda.

Nel quarto pop-up troviamo, all'interno delle enormi fauci del lupo, che si innalzano verso l'esterno del libro quando vengono sfogliate le pagine, *Cappuccetto Rosso*. La bambina viene rappresentata senza il classico vestito con il cappuccio, ma con delle trecce rosse che ricordano altre fiabe e altre illustrazioni di Lacombe. *Cappuccetto* ha un'aria pensierosa e si stringe le mani al petto. Emergono le tonalità scure del marrone e del nero, spezzate dal rosso dei capelli della bambina, dalla lingua rosata del lupo e dai suoi denti bianchi.

Nella quinta immagine c'è il riferimento ad Alice nel Paese delle Meraviglie. La storia di Alice viene utilizzata spesso da Lacombe nei suoi lavori e, anche in alcune pagine di questo libro, sembra costituire una sorta di *fil rouge* di tutta la progettazione del pop-up, come ci fa intuire la copertina. In questa parte del libro emergono numerose carte che sembrano cadere su Alice mentre si trova su un prato verde con le rose dipinte di rosso e dei funghi con volti umanizzati e cerca di proteggersi dalle carte che stanno per travolgerla allungando un braccio. Nella rappresentazione della scena c'è anche il Coniglio Bianco, dagli occhi rossi, con il panciotto rosso, il fiocco blu e l'orologio da taschino.

L'ultima immagine del libro è tratta dalla fiaba della *Bella Addormentata*. La protagonista è raffigurata mentre dorme, con i capelli biondi ondulati, la pelle bianca, il vestito dalle tonalità del blu scuro e del marrone. Labbra, occhi chiusi e dita presentano sottili contorni rossi. Dalle pagine fuoriescono i rovi e, al centro, il fuso, oggetto magico che ha un ruolo centrale anche nella narrazione fiabesca.

## 5. Conclusioni

Ogni epoca ha sviluppato la propria cultura anche attraverso gli oggetti. Mettere in relazione il design con la semiotica implica affrontare alcuni problemi relativi all'ambito del design con gli strumenti semiotici, in modo da fornire risposte ma anche spunti di riflessione fondamentali, relativi al rapporto tra forma e funzione, alla connessione tra ricerca estetica e forme della socialità, all'organizzazione

dello spazio entro cui agiamo e viviamo. In quest'ottica la narratività si è dimostrata particolarmente utile per comprendere le dinamiche presenti nel campo di studi e di pratiche del design (MANGANO 2023: 79).

Quando si parla di oggetti di design, come è stato messo in evidenza nella prima parte di questo lavoro, è necessario prendere in considerazione il ruolo della funzione e dei valori, ma anche quello dei materiali e delle forme. È quanto emerge dall'analisi di un particolare oggetto, con un importante valore culturale e letterario, un oggetto di design e semiotico: il libro. Per la semiotica qualsiasi distinzione che separa la materia, come elemento puro e non trattato, dal materiale, come elemento da essa derivato, non è pertinente perché ciò che può sembrare una materia pura è già in sé un segno carico delle abitudini di una comunità. In base a un'impostazione semiotica, infatti, i materiali non hanno manifestazioni isolate, ma si presentano sempre già pronti in una forma da inserire nel mondo quotidiano degli oggetti, dove ogni materia acquista un senso solo in relazione alla forma che ha assunto e agli altri materiali ai quali si trova accostata.

I materiali, l'impostazione grafica e cromatica, la cura dei dettagli, l'uso di simboli, hanno un ruolo importante soprattutto in quei libri, come i pop-up, che assolvono differenti funzioni e fanno riferimento a campi sensoriali diversi. Come è stato messo in evidenza nei paragrafi precedenti, i pop-up per i bambini e le altre tipologie dei libri per l'infanzia, attraverso la grafica e il formato, acquistano un'identità propria e si differenziano dai comuni libri per adulti con un linguaggio diverso, veicolato dalle copertine, dall'uso non convenzionale dei colori, nonché per mezzo delle stesse figure che non sono più miniature ma gioco simbolico e allegorico (TREQUADRINI 2001: 133). Tale impostazione influenza anche i libri per gli adulti, che tendono sempre di più a curare gli aspetti formali oltre a quelli contenutistici. Il libro si configura, quindi, come un oggetto che, in quanto tale, muta nel tempo, secondo il progredire della scienza, della tecnica e del gusto. Le sue mutazioni influenzano sempre la psicologia del leggere. Si tratta di un oggetto che parla agli occhi e al tatto, che sollecita il nostro sistema neurosensoriale (TREQUADRINI 2001: 128). Un oggetto profondamente legato al soggetto, sia produttore che fruitore, con il quale instaura un rapporto fatto di influenze, rimandi e scambi reciproci. È, dunque, necessario riflettere su tutte le componenti e le caratteristiche del libro, sui cambiamenti dei supporti e dei materiali utilizzati, ma anche sui cambiamenti di prospettiva messi in atto, sulle potenzialità comunicative e sugli sviluppi futuri, analizzando l'oggetto libro in un'ottica trasversale, con riferimenti agli studi letterari, alla semiotica, all'arte e al design.

## Riferimenti bibliografici

- BARBIERI, D. (2017), *Semiotica del fumetto*, Roma, Carocci.
- BEYAERT-GESLIN, A. (2012) *Sémiotique du design*, Paris, Puf. (trad. it. *Semiotica del design*, 2017, Edizioni ETS, Pisa)
- BOERO, M. (2023) "Ex post, in fieri, ex ante. La semiotica alla prova nel progetto di comunicazione", in Corsi, Christian e Coen, Paolo (a cura di) *Le professioni del comunicare: passato, presente, futuro*, Edizioni Quasar, Roma, pp. 139-148.
- BIANCHI, C., MONTANARI, F., ZINGALE, S. (2010), [a cura di], *La semiotica e il progetto. Spazi, oggetti, interfacce*, Milano, FrancoAngeli.
- DENI, M. (2002), *Oggetti in azione. Semiotica degli oggetti: dalla teoria all'analisi*, Milano, FrancoAngeli.
- DENI, M. (2002), [a cura di], "Semiotica degli oggetti", in *Versus*, n. 91/92.
- DENI, M. (2015), "For a history of semiotics of design projects. The value of Design research", *European Academy of Design, Université Paris Descartes, Paris*. pp.1-14.
- DENI, M. (2020), "La cultura del progetto, quando è design. Introduzione", in *Ocula*, Vol 21, n. 24, pp. 7-22.

- DENI, M., PRONI, G. (2008), [a cura di], *La semiotica e il progetto. Design, comunicazione, marketing*, Milano, FrancoAngeli.
- ECO, U. (1979), *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.
- ECO, U. (1991), “Perché i libri allungano la vita”, in L’Espresso, 2 giugno 1991.
- FERRARO, G. (2021; 2015 1st ed.), *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all’odierno storytelling*, Roma, Carocci.
- FLOCH, J.M.(1990), *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF (trad. it. *Semiotica, marketing e comunicazione*, 1992, Milano, FrancoAngeli).
- FLOCH, J.M. (1995), *Identités visuelles*, Paris, PUF (trad. it. *Identità visive*, 1997, Milano, FrancoAngeli).
- GIANNITRAPANI, A. (2004), “La cultura del caffè – uno sguardo sociosemiotico alla bottega del caffè”, in E/C, disponibile a: [www.ec-aiss.it](http://www.ec-aiss.it).
- GREIMAS A. J. (1983), *Du sens II - Essais sémiotique*, Paris, Seuil (trad. it. *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, 1984, Milano, Bompiani).
- LACOMBE, B. (2015), *Alice au pays des merveilles*, nella Collana Métamorphose diretta da Barbara Canepa e Clotilde Vu, Paris: Éditions Soleil (trad. it. di Alessandro Ceni, *Alice nel Paese delle Meraviglie*, 2021, Milano: L’ippocampo).
- LACOMBE, B. (2016), *Alice de l’autre côté du miroir*, nella Collana Métamorphose diretta da Barbara Canepa e Clotilde Vu, Paris: Éditions Soleil (trad. it. di Alessandro Ceni, *Alice al di là dello specchio*, 2022; 1st ed. 2021, Milano: L’ippocampo).
- LACOMBE, B. (2019), *Contes silencieux*, Paris, Albin Michel Jeunesse.
- LANDOWSKI, E. (2003) “Al di quà e al di là delle strategie: la presenza contagiosa”, in G. Manetti, L. Barcellona, C. Rampoldi, *Il contagio e i suoi simboli*, Siena, ETS, 2003.
- LANDOWSKI E., MARRONE, G. (2002), *La società degli oggetti: problemi di interoggettività*, Sesto San Giovanni, Meltemi Editore.
- LATOUR B. (2021), [a cura di Dario Mangano e di Ilaria Ventura Bordenca], *Politiche del design: semiotica degli artefatti e forme della socialità*, Milano, Mimesis.
- MANGANO D., VENTURA BORDENCA, I. (2021), [a cura di,] *Bruno Latour. Politiche del design. Semiotica degli artefatti e forme della socialità*, Milano - Udine, Mimesis.
- MANGANO, D. (2023; 2008, 1st ed.), *Semiotica e design*, Roma, Carocci.
- MARRONE, G. (1999), *C’era una volta il telefonino*, Roma, Meltemi.
- MARRONE, G. (2022; 2001, 1st ed.), *Corpi Sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Torino, Einaudi.
- PEZZINI, I., TERRACCIANO, B. (2020), [a cura di,] *La moda fra senso e cambiamento. Teoria, oggetti, spazi*, Milano, Meltemi.
- PEZZINI, I. PEVERINI, P. (2023), “La società degli ibridi”, in E/C n. 37.
- PIGA BRUNI, E. RAGONESE R.SCHIMD, M. (2021), “Marcel Proust e la significazione”, in E/C, n. 33. Disponibile a: <https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/ec/issue/view/115>.
- PEVERINI, P. (2023), *Inchiesta sulle reti di senso. Bruno Latour nella svolta semiotica*, Roma, Meltemi.
- POLIDORO, P. (2020; 2008, 1st ed.), *Che cos’è la semiotica visiva*, Roma, Carocci.
- POLIDORO, P. (2008), “Il concetto di stile nel design e le strategie di Apple”, in Dario Mangano e Alvisse Matteozzi [a cura di], “Il discorso del design”, E/C Serie speciale nn.3/4, pp. 83-94.
- PRONI, G. (2012), *La lista della spesa e altri progetti. Semiotica, design, comportamenti delle persone*, Milano, FrancoAngeli.
- RICCINI, R. (2017), *Gli oggetti della letteratura. Il design tra racconto e immagine*, Brescia, Editrice Morcelliana - ELS LA SCUOLA.
- ROSSI, E. (2023), “Inclusive Signs: A Teaching and Learning Toolkit to Generate Inclusive Meta-Design Concepts”, in International Journal of Art & Design Education.

- TRAINI, S. (2020; 2008, 1st ed.), *Semiotica della comunicazione pubblicitaria*, Milano, Bompiani-Giunti.
- TRAINI, S. (2023), “I semi di Pinocchio. Elementi semiotici e qualità mitiche del burattino di Collodi”, in *Ocula*, vol.24. Disponibile a: <https://www.ocula.it/metadata.php?id=638>.
- TREQUADRINI, F. (2001), *Semantica della fiaba e altri saggi*, Chieti, edizioni Noubis.
- TREQUADRINI, F. (2004), [a cura di], *Il libro delle mie brame*, Roma, Edizioni Interculturali.
- VENTURA BORDENCA, I. (2023) “Ibridi virtuali. Dalla semiotica degli oggetti alla semiotica dei collettivi”, *E/C*, n. 37, pp. 75-93.
- ZINGALE, S. (2012), [a cura di], *Interpretazione e progetto. Semiotica dell’inventiva*, Milano, FrancoAngeli.