

# | Indice

## INTRODUZIONE

Gianfranco Crupi, Pompeo Vagliani..... 3

## PREFAZIONE

Maria Gioia Tavoni *Libri, pagine e segni mobili: da una lettura in filigrana* .....7

## LIBRI ANIMATI ANTICHI TRA FILOSOFIA E SCIENZA

1. Gianfranco Crupi, *Metodi e applicazioni disciplinari degli strumenti di carta dal XIII al XVII secolo* ..... 13
2. Alessandro Tessari, *Ruote della conoscenza e volvelle lulliane*.....49
3. Caterina Marrone, *La macchina di carta* .....67
4. Fabrizio Bondi, Andrea Torre, *Dispositivi cognitivi mobili nella trattatistica mnemonica e retorica in età moderna*.....81
5. Giovanna Bernini, *Il Calendarium del Regiomontano*.....93
6. Giorgio Strano, *"Nebbia di fili": strumenti di carta per l'astronomia pratica (1474-1613)* ..... 107
7. Lorenzo Mancini, *Rote, tabulae orbicularis e volvelle calendariali*.....121
8. Silvia Urbini, *Libri di sorte in movimento tra arte e divinazione*..... 129
9. Gabriella Bocconi, Isabella Rossi, *Stampe in dialogo con i libri animati* ..... 143
10. Andrea De Pasquale, *I libri antichi animati (XV-XVIII sec.): tipologie e tecniche di realizzazione*.....155

11. Valentina Sestini, "Con pazienza et applicatione". <i>Libri mobili: istruzioni per l'uso</i> .....	171
<b>TIPOLOGIE E MODELLI DEL LIBRO ANIMATO MODERNO</b>	
12. Pompeo Vagliani, <i>Libri animati per l'infanzia: piattaforme creative dalla carta alle app</i> .....	183
13. Roberto Farné, <i>Libri in gioco</i> .....	221
14. Donata Pesenti Campagnoni, <i>Esperienze della visione: rapporti tra libri animati e macchine del precinema</i> .....	235
15. Barbara Bruschi, Renato Grimaldi, <i>Libri, robot e app tra passato, presente e futuro</i> .....	247
16. Antonella Sbrilli, <i>Al tempo della multimedialità: i Reactive Books di John Maeda</i> .....	265
 GLOSSARIO a cura di Mara Sarlatto .....	 277