

10/06/2019

NESSUNA SEZIONE

09/06/2019 Sole 24 Ore

33 Quando il libro nasconde effetti speciali

Albani Paolo

1

Pop-App. In un volume e 2 mostre le affascinanti realizzazioni cartotecniche messe in opera dal tardo Medioevo fino ai giochi per bambini di oggi

Quando il libro nasconde effetti speciali

Dischi rotanti, scene tridimensionali, suoni, fumo e scie delle onde
Paolo Albani

Frale forme bizzarre che possono assumere i libri – ne esistono di dimensioni lillipuziane; libri-oggetto creati da artisti; monogrammati; illeggibili come quelli di Bruno Munari; libri finti che servono solo a nascondere oggetti (ad esempio pistole, pugnali); commestibili; che sembrano dei libri ma non lo sono (come il calendario che, secondo Wisława Szymborska, è il bestseller dei bestseller); i *silent books*, cioè senza parole tipo il *Codex Seraphinianus*; ecc. – c'è quella dei cosiddetti «libri animati», che non significa che abbiano un'anima perché tutti i libri ce l'hanno un'anima, più o meno bella, bensì che includono dispositivi meccanici o paratestuali capaci di stimolare l'interazione del lettore, creati con finalità didattiche, mnemoniche, ludiche, divinatorie, ecc.

Alcuni preziosi esemplari di questi *movable books* sono ora esposti in una straordinaria mostra, intitolata *POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, aperta in due sedi, l'Istituto Centrale della Grafica di Roma e Palazzo Barolo di Torino, sede del MUSLI (Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia), gestito dalla Fondazione Tancredi di Barolo, dal 9 maggio al 30 giugno 2019, cu-

rata da Gianfranco Crupi, docente di Biblioteconomia presso La Sapienza di Roma, e Pompeo Vagliani, presidente della sopra citata Fondazione.

Con lo stesso titolo della mostra è stato stampato per i tipi della Fondazione Tancredi di Barolo un corposo volume, ricco di illustrazioni, sempre a cura di Crupi e Vagliani, che si avvale della collaborazione di specialisti di diverse discipline (storici del libro, della scienza, del cinema, della letteratura per l'infanzia, ecc.). Il volume è diviso in due parti. La prima, relativa a *Libri animati antichi tra filosofia e scienza*, esplora le affascinanti realizzazioni cartotecniche messe in opera a partire dal tardo Medioevo fin lungo tutto il Rinascimento e il Seicento. La seconda sezione analizza *Tipologie e modelli del libro animato moderno*, prendendo in esame, in un periodo di tempo che va dalla metà dell'Ottocento fino alla prima metà del Novecento, i libri animati destinati all'infanzia. Conclude il volume un utile *Glossario* relativo ai dispositivi mobili più usati per animare i libri.

Quali sono dunque le tecniche impiegate per mettere in movimento un libro? In primo luogo l'uso di volvelle, cioè dischi rotanti, membranacei o di carta, sagomati e sovrapposti, e di *flap*, ovvero alette o lembi di carta pieghevoli, progettati per coprire e poi rivelare una o più immagini sottostanti. In passato la realizzazione dei libri animati, specie in campo medico, astronomico e astrologico, è stata resa possibile grazie all'impiego di vari materiali: carte di diversa grammatura, pergamena, perni metallici, fili di cotone, di canapa o di seta, colla, cera, ecc.

L'uso di volvelle e di *flap* si ritrova

anche nella cultura manoscritta; lo testimoniano le opere del monaco benedettino inglese Matthews Paris (1200 ca.-1259) e del filosofo maiorchino Ramon Lull (1232/33-1315), autore dell'*Ars Magna*. Più avanti, la fortuna della volvelle si consolida nei libri di sorte, fatti di elenchi di domande e risposte sui destini umani, in quelli che trattano della misurazione del tempo o del calcolo dei cicli solari o degli oroscopi. Uno dei libri più belli e spettacolari del Rinascimento, a giudizio di Crupi, è l'*Astronomicum Caesareum* del cosmografo tedesco Petrus Apianus (1495-1552), corredato di circa venti volvelle colorate a mano. La prima opera a stampa con dispositivi mobili è il *Kalendarium* (1476) del matematico tedesco Johann Müller (1436-1476), più noto con il nome umanistico di Regiomontanus.

Un ampio spazio è dedicato nel volume, come già detto, ai libri animati per l'infanzia, compresi i *pop up*, dalle cui pagine saltano fuori scene tridimensionali, libri che spesso prevedono «effetti speciali» visivi (fumo di una locomotiva o scia delle onde), e anche sonori, e che s'intrecciano con le suggestioni del precinema (teatro d'ombre e lanterne magiche) e del cinema d'animazione, e con quelle suscitate



dal mondo dei giocattoli, libri che più di recente hanno ispirato la creazione di app per smartphone e tablet.

Una curiosità sui libri per gioco interattivi. Nelle «Istruzioni per l'uso» ai *Cent mille milliards de poèmes* (1961), una macchina per fabbricare poesie in cui le pagine (dieci) sono formate da striscioline su cui è riprodotto il verso di un sonetto (che ha 14 versi), in modo che, alzando le striscioline, il lettore è in grado di creare il suo personale sonetto (le possibili combinazioni sono 10 elevato alla 14esima), Raymond Queneau confessa di essersi ispirato non ai giochi surrealisti tipo *Cadavere squisito*, ma a un libro per bambini intitolato *Têtes de Rechange*, le cui pagine sono divise in tre strisce separabili: sulla striscia in alto è disegnata la testa di un personaggio, al centro il busto e in basso le gambe; agendo sulle strisce si ottengono combinazioni di figurine con teste e abiti differenti.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**POP-APP. SCIENZA, ARTE E GIOCO
NELLA STORIA DEI LIBRI ANIMATI**
Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani
Fondazione Tancredi di Barolo,
Torino, pagg. 287, € 25



Fino al 30 giugno
Le due mostre,
sono allestite
rispettivamente
presso la sede
dell'Istituto
Centrale per la
Grafica
di Roma e presso
Palazzo Barolo -
MUSLI a Torino