

POP-APP. SCIENZA, ARTE E GIOCO NELLA STORIA DEI LIBRI ANIMATI DALLA CARTA ALLE APP

a cura di GIANFRANCO CRUPI - POMPEO VAGLIANI,
Torino, Fondazione Tancredi di Barolo, 2019.

I libri animati di fiabe o racconti accattivanti, dall'Ottocento fino ai giorni nostri, hanno divertito intere generazioni di bambini, catturando la loro attenzione con soluzioni meccaniche che fanno muovere, apparire o scomparire personaggi e oggetti ai fini di «animare» letteralmente la narrazione. Questo genere di libro, però, non è una prerogativa esclusiva dell'editoria per l'infanzia, ma fin dalla scoperta della stampa ha interessato un numero cospicuo e inaspettato di pubblicazioni, da quelle di astronomia a quelle addirittura di matrice spirituale.

La bibliofilia da tempo si occupa di questo originale filone collezionistico, e per fortuna ormai anche l'ambito accademico e più propriamente scientifico ne sta promuovendo la valorizzazione, grazie soprattutto alla Fondazione Tancredi di Barolo di Torino, all'Università degli Studi La Sapienza di Roma e al contributo dell'Istituto Centrale per la Grafica.

In questo periodo sono state curate dai principali studiosi, Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, alcune iniziative degne di nota: due mostre – allestite contemporaneamente a Torino, sede della citata Fondazione, e a Roma, presso l'Istituto Centrale per la Grafica – e questo libro.

Più che di un semplice catalogo, si tratta di un testo fondativo sull'argomento, perché riunisce contributi sulla varietà della tipologia nei secoli del libro animato. Di grande praticità è il glossario per orientarsi tra le diverse tipologie: «leporello» (un'unica pagina piegata a fisarmonica), «libro a levreraggi» (levette da tirare per movimenti multipli e sincronizzati), «fleep book» (scorrimento rapido di immagini in sequenza), «libro fustellato» (con i contorni sagomati), «volvelle» (dischi rotanti di vario genere).

Il volume è diviso in due parti, che costituiscono le due anime principali relative allo sviluppo di questa tecnica. La prima parte è dedicata ai libri antichi: il nutrito numero di saggi che spaziano tra filosofia e scienza conferma come la pratica di elaborare dei congegni all'interno delle pagine stampate sia stata molto più diffusa di quanto si possa immaginare (Crupi). Tali soluzioni, infatti possono costituire un utile apparato esplicativo di un tema serio di astronomia o di medicina (De Pasquale). Esempi straordinari sono le ruote combinatorie per organizzare il sapere dell'erudito medievale spagnolo Raimondo Lullo (Tessari); del Cinquecento, i dispositivi mobili nella *Cosmographia* di Apiano (Tessari) e le tabelle con le volvelle progettate dal gesuita Cristoforo Clavio per la riforma del calendario gregoriano, quando insegnava al Collegio Romano (Mancini).

La seconda parte del volume riguarda il libro dall'Ottocento in poi, dove soprattutto l'editoria per l'infanzia ha avuto una svolta sorprendente, grazie anche alla diffusione di una nuova tipologia di libro animato, il «pop up» (Vagliani). Girando le pagine, si sollevano immagini ottenute da un lavoro meticoloso di carta piegata e incollata, che fuoriesce dando vita a soluzioni visive e prospettiche molto suggestive. Si tratta di congegni meccanici, all'apparenza semplici da utilizzare, ma che nascondono una forte dose di genialità nella costruzione. Questi sono anni molto fervidi per la sperimentazione, e i libri animati in genere svagano e divertono, come i tentativi pionieristici sul movimento di un'immagine sperimentati con le varie macchine del precinema (Pesenti Compagnoni). Questi mondi si incontrano per il comune desiderio di trovare nuove frontiere per la visione.

Dalla lettura dei saggi del libro si percepisce nettamente la sfida che nella storia della scienza tipografica si è andata delineando per lungo tempo, ossia riuscire a superare il limite dell'oggettiva staticità di un libro, per trasformarlo in qualcosa di più dinamico. La carta stampata di un libro o l'incisione di una stampa (Bocconi, Rossi), infatti, esprime una sensazione di durevolezza e di fissità della percezione visiva: le parole e le immagini sono lì, quasi imprigionate tra la filigrana e l'inchiostro. Eppure l'uomo ha sempre cercato di sfidare le leggi fisiche e, perché no, anche il concetto di immagine statica e in movimento all'interno di un volume.

Queste invenzioni, sorprendenti per la loro precisione artigianale, costituiscono quindi un genere originale di pubblicazioni che ha attraversato il corso dei secoli, fino a diventare ispirazione per la creazione di app (Bruschi, Grimaldi) e creazioni video (Sbrilli). Sono da apprezzare dunque le iniziative di valorizzazione di questi tesori cartacei che presumibilmente, continueranno a svelare nuove meraviglie.

Lydia Salviucci Insolera
