

## Pop-App. Libri animati dalla carta alle app

Presentazione della mostra "Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app" (Roma-Torino 2019)

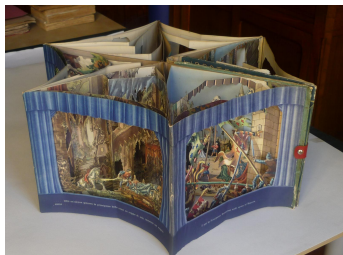


1 | *Im zoologischen garten. Ein Bilderbuch zum Aufstellen*, Esslingen - München, Schreiber, s.d. [1896?], MUSLI, Torino.

Dall'8 maggio al 30 giugno 2019 si sono svolte due mostre parallele a Roma e Torino dedicate alla storia e allo sviluppo dei libri animati, i libri cioè che grazie a meccanismi cartotecnici permettono ai lettori di interagire con i contenuti. Il titolo delle mostre "Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app" ammicca all'assonanza tra il nome proprio di uno di questi meccanismi - il *pop-up* - e il termine *app*, abbreviazione di applicazione, ormai entrato nel lessico comune a indicare i programmi, più o meno complessi, presenti nelle attrezzature elettroniche con cui condividiamo le nostre giornate e che ci permettono l'interazione con dei contenuti.

La doppia sede riflette l'unione per l'organizzazione della Sapienza Università di Roma e la Fondazione Tancredi di Barolo che da anni portano

avanti un progetto di valorizzazione dei libri animati, e dovrebbe portare entro il 2020 alla fondazione di "POP-APP. Centro studi interdisciplinare di studio e promozione del libro interattivo".



2 | *La Bella addormentata nel bosco*, Milano, Hoepli, s.d. [1941], Disegni di Mario Zampini, dipinti di Felice De' Caverò, MUSLI, Torino.

A Torino la mostra si è svolta presso il MUSLI, Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia di Palazzo Barolo e ha visto in mostra una selezione di capolavori della cartotecnica per l'infanzia che includono i libri con il flap, parti mobili di pagine che vanno a cambiare immagini e testi, i pop-up, ovvero elementi che si alzano in modo tridimensionale all'apertura della pagina, i leveraggi, ovvero pagine che si animano tirando levette o cavi opportunamente nascosti, fino ad arrivare a complessi

teatrini tridimensionali e giochi di ombre e trasparenze. La mostra torinese è arricchita da una *Guida alla mostra*, il catalogo espositivo a cura di Pompeo Vagliani che ci introduce alla storia e alle categorie di questi meravigliosi dispositivi ancora in grado di stupire i bambini di ogni età e reggere la concorrenza degli strumenti elettronici che anzi cercano spesso di riprodurre digitalmente gli stessi meccanismi e si può visitare ancora virtualmente dal sito del progetto.

Tra i primissimi esempi troviamo la categoria delle *Metamorfosi*, ovvero pagine che ripiegandosi su se stesse possono cambiare il loro contenuto e che vedono l'esempio più antico in un foglio ripiegato del 1650 alla British Library che mostra *The beginning, progress and end of man* attraverso l'apertura della metà inferiore e superiore del foglio stesso. Un meccanismo che diventa in voga nel Settecento sotto forma di *Harlequinades*, e che come le altre forme di libri interattivi prevede una ingegnerizzazione e una post-produzione sempre più complessa, che va dal far combaciare, appunto, l'immagine sul lato ripiegato con quella del fondo, all'incollare le parti mobili e studiare i meccanismi di pieghe e contropieghe che permettono la costruzione di veri e propri mondi tridimensionali all'apertura di ogni singola pagina, sino a veri e propri capolavori dell'ingegneria cartotecnica che vanno oltre la forma

tradizionale del libro da sfogliare per diventare fisarmoniche lunghissime, o veri e propri teatri con personaggi resi mobili da leveraggi.



3 | Interno di *Joies Infantines*, Marie De Bosguérard, Paris, Nouvelle Librairie de la Jeunesse [Capendu éditeur], s.d. [fine XIX sec.] (leveraggi).

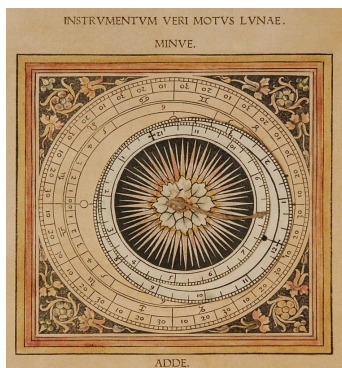
4 | Helen Marion Burnside, *The Children's Wonderland*, London - New York, Nister - Dutton & Co, s.d. [1900] (volvella a dissolvenza).

5 | Luisa Terzi, *Le fiabe di zia Mariù*, 1913 (leveraggi), MUSLI, Torino.

Non sempre i libri animati escono dalla fabbrica: in qualche caso si tratta di straordinarie opere di amore, abilità e pazienza, come per gli incredibili album realizzati a partire dai normali libri per bambini di Paola Lombroso Carrara, *Zia Mariù*, da Luisella Terzi, che colora, ritaglia e ricomponе con leve e spaghi le illustrazioni per poterle usare, animandole, mentre si raccontava la storia. I quattro volumi vennero presentati nel 1917 all'Esposizione Nazionale dei giocattoli di Venezia, dove vengono apprezzati da Gabriele d'Annunzio, salvo poi scomparire per quasi un secolo, fino a quando nel 2014 non entrano, grazie alla donazione del fondo Paola Lombroso Carrara, nella collezione della Fondazione Tancredi di Barolo.

Ma la storia del libro animato comincia ben prima della stampa tipografica e, come ci racconta in particolare la mostra di Roma, non nasce da scopi ludici ma da necessità scientifiche legate, per esempio, alla logica combinatoria, come le volvelle inserite da Ramon Llull nei suoi manoscritti già nel XIII secolo. La volvella sarà lo strumento principe non solo per la logica o la cifratura, ma soprattutto per l'astronomia pratica, al punto che il primo libro a stampa animato è un incunabolo stampato a Venezia nel

1476, il *Calendarium* di Johannes Müller da Königsberg detto il Regiomontano.



6 | Johannes Regiomontanus, *Calendarium*, E. Ratdolt, B. Maler e P. Löslein, Venezia 1476, Biblioteca Franceseana, Milano.

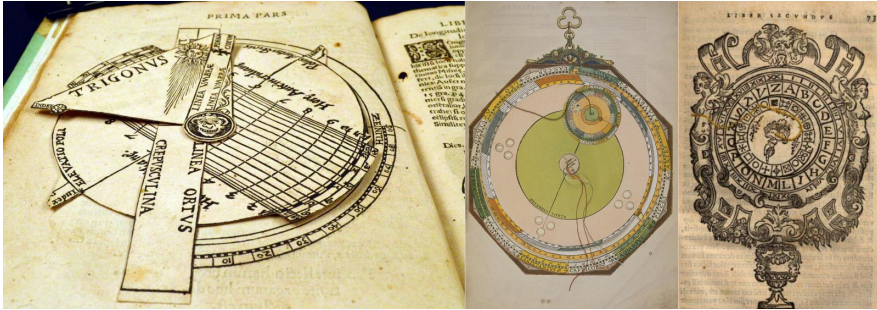
Nelle prime edizioni questi dispositivi potevano essere ricomposti dal legatore, oppure consegnati come fogli, con tanto di istruzioni, per essere ritagliati e riasssemblati insieme dal possessore del libro, come i dispositivi per l'osservazione astronomica presenti nell'edizione parigina della *Cosmographia* di Apianus del 1511. Con il tempo anche le volvelle sono passate da semplici dischi sovrapposti agli incredibili strumenti sagomati del Seicento, come l'Astrologia di Pisani a grande formato stampata ad Antwerp nel 1613.

Oltre alle volvelle, l'illustrazione scientifica 'arricchita' include fin dal principio anche l'uso dei flap, che hanno goduto di grande favore per esempio in medicina, dove le fasi di una dissezione anatomica possono essere ricostruite attraverso strati sovrapposti di linguette, con una tecnica tanto semplice quanto efficace che è stata usata anche nei libri di istruzione per bambini e ragazzi per riprodurre non solo l'anatomia umana, ma gli spaccati di meccanismi e oggetti di uso comune.

La storia del libro animato, e in particolare la sua evoluzione in Italia, non ha avuto fino ad oggi lo stesso sviluppo che ha goduto in molti altri paesi. Proprio per questo diventa ancora più importante la raccolta di saggi intitolata come la mostra *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, curata da Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, che apre una panoramica sulla varietà delle forme e degli usi dei libri animati, finalmente accessibile al lettore italiano e con un occhio di riguardo proprio per le peculiarità del suo sviluppo in Italia.

Non a caso la collaborazione tra i due enti ha messo in luce l'esigenza della creazione di un centro studi specialistico e porta avanti le ricerche

che già hanno permesso di realizzare la mostra promuovendo un primo convegno previsto a Torino già per il 27 e 28 febbraio 2020.



7 | Petrus Apianus, *Cosmographicus liber a Petro Apiano mathematico studioso collectus*, Excusum Landshutae, typis ac formulis D. Joannis Weyssenburgers (impensis Petri Apiani), 1524 Torino.

8 | Petrus Apianus, *Astronomicum caesareum*, Ingolstadii [1540].

9 | Giovambattista Della Porta, *De furtivis literarum notis, vulgo de ziferis libri IIII*. Ioan. Baptista Porta Neapolitano autore, apud Ioa. Mariam Scotum, Napoli 1563.



10-11 | Ottavio Pisani, *Octauij Pisani Astrologia seu Motus, et loca siderum*, ex officina Roberti Bruneau, Antuerpiae 1613.

12 | Johann Georg Schenck, *Monstrorum historia memorabilis [...] edita à Ioanne Georgio Schenckio a Grafenberg*, ex officina typographica Matthiae Beckeri, Francofurti 1609.

13 | René Descartes, *De homine figuris et latinitate*, apud Franciscum Moyardum & Petrum Leffen, Lugduni Batavorum 1662.

## English abstract

Interaction with images predates the digital era: books with mechanical elements existed in manuscript form way before personal computers and smartphones entered in our lives. A double exhibition in Turin and Rome, entitled *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app* (Pop-App, Science, art and game in animated books history from paper to apps) fills a gap in the field of Italian book history, and opens to new researches.

*key words* | animated books, book history, MUSLI.