

Queste pagine si muovono

Francesco Erbani

Fiabe, mappe, trattati di magia o di anatomia. Prima ancora dei pop-up e delle applicazioni, i libri animati esistevano già. Lo racconta adesso una doppia mostra a Torino e a Roma che prende il via dai manoscritti tardomedievali

TITOLO: POP-APP. SCIENZA, ARTE E GIOCO NELLA STORIA DEI LIBRI ANIMATI	DURATA: FINO AL 30 GIUGNO
DOVE: ROMA, ISTITUTO CENTRALE PER LA GRAFICA; TORINO, MUSLI	
ORARI: LUNEDÌ-VENERDÌ 9-19; SABATO-DOMENICA 9-14	BIGLIETTI: INGRESSO LIBERO

L'idea del libro animato rimanda all'universo infantile, all'editoria colorata e a volte sfarzosa che fa sgorgare dalle pagine un tridimensionale bosco fatato, una nave di pirati, un castello principesco. Illusione e gioco, sorpresa e meraviglia: la storia del libro animato è però antica e più si scorrono indietro i secoli, arrivando addirittura al XIII, più compaiono esemplari che certo divertivano e stupivano, ma insieme si offrivano come strumento di nuove conoscenze grazie a una serie di strabilianti congegni prima grafici e poi tipografici. Le conoscenze incrementate erano filosofiche e scientifiche, investivano i territori dell'astronomia e della misurazione del tempo, della mnemotecnica, cioè l'arte della memoria, dell'anatomia e della geometria, e arrivavano a sfiorare il proposito di una scienza universale, che tutto contenesse grazie a una combinazione di elementi. Discipline matematiche combinate a interessi ermetici, magici, cabalistici. A questi manufatti ibridi, composti da testi, da immagini e da dispositivi mobili come i flap, cioè alette pieghevoli che aumentavano le dimensioni della pagina o che coprivano e poi rivelavano figure sottostanti, o come le volvelle, dischi rotanti agganciati al foglio da un perno, è dedicata una mostra aperta a Roma, all'Istituto centrale per la Grafica, e a Torino, a Palazzo Barolo, sede della Fondazione Tancredi di Barolo, *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, fino al 30 giugno: curatori Gianfranco Crupi, italianista alla Sapienza di Roma, e Pompeo Vagliani, presidente della fondazione torinese. A Roma sono due le sezioni, una dedicata ai libri per l'infanzia dai primi dell'Ottocento fino alla metà del Novecento, l'altra alle vicende antiche del libro animato, che iniziano con manoscritti del tardo Medioevo e proseguono con i libri a

stampa fino al Seicento. A Torino figurano esemplari cinquecenteschi, poi si perlustra la letteratura otto-novecentesca e si arriva agli ultimi prodotti multimediali e interattivi (i materiali provengono dall'Archivio della Fondazione Tancredi di Barolo). Ma l'interattività non è solo prerogativa del mondo digitale. È una costante del libro animato da sempre, sottolinea Crupi, «che modifica i sistemi cognitivi dell'apprendimento, perché rende più veloci e attive operazioni logiche, di calcolo e di visualizzazione». Già Armando Petrucci, paleografo e storico del libro, aveva sottolineato l'apporto delle immagini quale veicolo essenziale nel passaggio della rivoluzione scientifica, dalla seconda metà del Cinquecento. La storia ricostruita da Crupi in un saggio che accompagna la mostra risale fino al periodo a cavallo fra Duecento e Trecento, con la serie di dispositivi animati messi a punto dal filosofo maiorchino Ramon Llull, singolarissima figura di sapiente sul quale molto si è soffermato Umberto Eco. Nella sua *Arx* compaiono tre dischi sovrapposti e di dimensione decrescente, sui quali figura una sequenza di lettere. Quando il lettore faceva ruotare i dischi, si sarebbe dato vita, nelle intenzioni del filosofo, a un sistema matematico, una specie di chiave universale «che avrebbe permesso di accedere all'intera enciclopedia del sapere», riproponendo, scrive Eco, «le suggestioni delle moltissime enciclopedie medievali e anticipando l'utopia enciclopedica della cultura rinascimentale e barocca». D'altro genere è la strabiliante mappa che compare in un manoscritto della metà del Duecento conservato alla British Library. Ne è autore Matthew Paris. Vi sono disegnate le rotte che da Londra portavano i pellegrini a Gerusalemme e a Roma, con dei lembi pieghevoli di pergamena che potevano aprirsi e chiudersi. All'arte del

libro animato si dedicò anche Leon Battista Alberti che ideò un sistema per rendere più sicura la corrispondenza diplomatica: due dischi concentrici contenenti, il primo, un alfabeto per il testo in chiaro, quello da cifrare, e il secondo un alfabeto per il testo cifrato. Per Crupi è importante anche il profilo culturale di chi realizza un libro animato, che è competente nelle discipline illustrate, ma avvezzo anche a regolarsi con fili metallici, pezzi meccanici e ingranaggi. Fra gli esemplari a Roma ecco il *Kalendarium* del matematico tedesco Johann Müller, noto come *Regiomontanus*. È datato 1476 «ed è la prima opera a stampa che accoglie al suo interno dispositivi mobili, in questo caso strumenti di calcolo matematico del tempo». Ma un'altra delle discipline investite da questa genialità compositiva è l'anatomia. Ad Andreas Vesalius (1514-1564) spetta il merito di aver introdotto un metodo di studio fondato sull'osservazione diretta del corpo umano, attraverso analisi autoptiche e dissezioni di cadaveri. Fioriranno da qui in poi diversi volumi che useranno la tecnica del flap, sollevando i quali è possibile investigare su alcune mostruosità anatomiche o scrutare gli organi interni. Fra questi anche un'opera in mostra a Roma, intitolata *De homine figuris et latinitate donatus* a Florentio Schuyf. La data: 1662. Autore: René Descartes.

© RIPRODUZIONE RISERVATA





Il pop-up del '600

Sopra, la sfera del mondo con Atlante e l'Ariete nel trattato di Ottavio Pisani *Astrologia seu Motus, et loca siderum*.

Ad serenissimum Dominum Cosmum Medicen, stampato ad Anversa, officina Robert Bruneau (1613)