

Sull'influenza delle *harlequinades*: *L'allegra zio Bertoldo e Cent mille milliards de poèmes*

Martina Tartaglia

Università degli Studi di Torino

Contact: martina.tartaglia01@gmail.com

ABSTRACT

Il seguente contributo analizza il legame esistente tra alcune opere interattive e le *harlequinades*, una particolare tipologia di libro animato, il cui meccanismo ha esercitato una forte influenza non solo nell'ambito della letteratura, ma anche in altri campi. A questo proposito, la prima parte dell'articolo offre una rapida panoramica sulle caratteristiche del *turn up book*, mostrando come esse siano riscontrabili anche in opere quali i *jeux de métamorphoses*, o le creazioni oupeinpiane.

Si prosegue poi, focalizzandosi su due casi particolari: *L'allegra zio Bertoldo* di Luisa e Mario Sturani e *Cent mille milliards de poèmes* di Raymond Queneau. Il libro-gioco didattico italiano permette di approfondire ulteriormente l'ibridismo del libro interattivo, mentre il meccanismo combinatorio che gli si cela dietro mostra come la struttura dell'*harlequinade*, qui parzialmente rivisitata, riesca a trasmettere un messaggio storico di fondamentale importanza. In questo modo, infatti, il libro-gioco supera le frontiere della letteratura per l'infanzia, denunciando gli orrori della Seconda Guerra Mondiale e, in particolare, dei corpi smembrati a causa dei bombardamenti, dipingendo così un panorama più complesso e articolato rispetto all'apparente leggerezza dei suoi disegni satirici e infantili.

La seconda parte, invece, si concentra su *Cent mille milliards de poèmes*, in quanto libro interattivo, e sulla sua dichiarata ispirazione a *Têtes folles*, un divertente esempio di *harlequinade*, ad opera di Walter Trier. Analizzando questo libro francese, si vuole sottolineare il grande rilievo che assumono il sistema combinatorio e la materialità cartotecnica (ispirate proprio ai *turn up books*), sfruttate in questo capolavoro oulipiano che unisce sapientemente le caratteristiche del libro animato alla matematica e alla poesia.

KEYWORDS

Harlequinades; Queneau; Sturani.

CITATION

Tartaglia, Martina, "Sull'influenza delle *harlequinades*: *L'allegra zio Bertoldo e Cent mille milliards de poèmes*", *JIB*, 3 (April 2024): 39-55. DOI: 10.57579/2024.2.

Il libro interattivo costituisce un interessante oggetto ibrido che valica i confini del manufatto librario per entrare nel mondo del gioco. Ricca di potenzialità, a livello sensoriale, letterario ed esperienziale, questa tipologia di libri, spesso pensata in un'esclusiva relazione con il mondo dell'infanzia, ammette, in realtà, una più ampia gamma di fruitori e campi d'uso.

Il presente contributo si propone di indagare i rapporti tra alcune opere interattive e l'*harlequinade*, una particolare tipologia animata il cui meccanismo ha influenzato la realizzazione di numerosi manufatti nel corso dei secoli. In particolare, ci si concentrerà, adottando una prospettiva comparativa, su due casi di studio: *Lallegro zio Bertoldo* di Luisa e Mario Sturani e *Cent mille milliards de poèmes* di Raymond Queneau.

Il caso italiano de *Lallegro zio Bertoldo* permette di approfondire il tema dell'ibridismo del libro-gioco e l'efficacia di questo mezzo per veicolare messaggi che sono profondamente radicati nella Storia. In particolare, si vuole mostrare come il funzionamento che si cela dietro alla struttura dell'*harlequinade*, riconoscibile in questo manufatto nonostante la presenza di alcune sostanziali differenze, giochi un ruolo fondamentale per la rappresentazione degli orrori della guerra e per l'interattività con il lettore.

Si è scelto poi di proporre il libro interattivo francese *Cent mille milliards de poèmes*, realizzato dal genio di Raymond Queneau, al fine di fornire un nuovo sguardo su questo capolavoro oulipiano. Quest'opera rappresenta, infatti, una grande sfida traduttiva ed uno straordinario manifesto dell'OULIPO;¹ tuttavia, si è spesso tralasciata la sua natura di libro interattivo. L'obiettivo è dunque raccontare anche la fisicità cartotecnica di questo manufatto, per il quale l'autore si è dichiaratamente ispirato ad un'*harlequinade*, e mostrare come anch'essa sia una componente fondamentale dell'opera.

1. *Harlequinades* e campi di applicazione

Prima di addentrarsi nell'analisi dei libri sopracitati, è doveroso dedicare un breve *excursus* alle *harlequinades*, al fine di comprendere al meglio i rimandi che si possono riconoscere nei lavori dei coniugi Sturani e di Raymond Queneau. Anche dette *turn up books* o *metamorphosis books*, le *harlequinades* sono una tipologia di libro animato costituita da un foglio piegato perpendicolarmente in quattro parti e da un taglio orizzontale che divide la carta in due metà di uguale dimensione, sollevando ciascuna delle quali è possibile vedere l'immagine sottostante, prima nascosta, ottenendo così molteplici combinazioni e trasformazioni dei personaggi rappresentati (Sarlatto 2019, 281). Bisogna tuttavia ricordare che questa definizione appare limitante rispetto alla multiforme realtà animata di questi manufatti; rientrano, infatti, in questa categoria anche libri che

¹ Si ricorda che l'OULIPO, ovvero l'Ouvroir de Littérature Potentielle, è un movimento nato nel 1960, che vede François Le Lionnais come fondatore e Raymond Queneau come co-fondatore. Sebbene l'attività di questo gruppo meriterebbe uno studio a sé stante, si può qui sintetizzare individuandone come tratto principale la ricerca continua del gioco e della sperimentazione letteraria e matematico-scientifica. Da segnalare, inoltre, la forte vocazione didattica che anima gli oulipiani e le loro opere, così come la loro lontananza da ogni rigidità settaria.

presentino caratteristiche diverse da quelle elencate. È il caso, per esempio, di alcune opere che presentano la pagina tagliata orizzontalmente in tre parti che, se sollevate, permettono di creare divertenti combinazioni di corpi o volti. I *turn up books* rivestono un ruolo importante poiché si configurano come il punto di contatto tra la storia del libro animato antico e quello moderno che si rivolge al bambino (Vagliani 2019, 184). Inoltre, richiedono che il lettore ricopra un ruolo attivo, sia dal punto di vista cognitivo, perché deve decodificare i segnali facciali e corporei dei personaggi, sia dal lato pratico perché, seguendo le istruzioni presenti nel libro, deve muovere i *flap* e gli altri meccanismi cartotecnici inseriti (Reid-Walsh 2006, 424).

A contribuire alla fortuna dei libri metamorfici nel tempo, non fu solo la loro capacità di divertire, ma anche il meccanismo combinatorio che si cela dietro alla logica di questi manufatti e che ha influenzato numerosi artisti. Tra gli esempi più importanti, poiché mantiene anche una somiglianza nel format del libro, troviamo il caso del noto artista tedesco Lothar Meggendorfer. Figura fondamentale nella storia del libro animato, conosciuta, tra i vari lavori, per i suoi complicati sistemi di leverage, elabora un album umoristico chiamato *Tante teste tanti cervelli. Lanterna magica delle faccie umane. Album umoristico di 1536 trasformazioni* (Fig. 1).



Fig. 1 | L. Meggendorfer, *Tante teste tanti cervelli. Lanterna magica delle faccie umane. Album umoristico di 1536 trasformazioni*, Milano, Ulrico Hoepli, s.d. [post 1898].
Edizione italiana di *Viel Köpf viel Sinn. Humoristisches Album mit 1536 Verwandlungen*.
(Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

Il meccanismo combinatorio è qui applicato solo al volto che, sezionato orizzontalmente in tre parti, permette la creazione di facce ed espressioni diverse. Similmente, Edmond-Francois Calvo crea *Anatomies atomiques*, nel 1946, e Walter Trier disegna *Têtes folles* nel 1948, facendo agire tuttavia la combinazione su una figura intera. Questi due casi estremamente significativi hanno uno stretto rapporto con le due opere che verranno presentate in questo articolo e pertanto saranno approfondite nei paragrafi seguenti.

Il libro metamorfico, dunque, si presta ad essere rappresentante di quella natura ambigua tipica del movable book, che spazia tra l'aspetto di un manufatto librario e le potenzialità di un gioco, costruendo un terreno fertile per le sperimentazioni di artisti che spaziano anche in campi diversi dalla letteratura per l'infanzia. A tal proposito, bisogna ricordare che i libri animati costituiscono "uno dei più ingegnosi tentativi di 'invasione' di campo da parte dell'ideazione e produzione editoriale nel settore del gioco" (Farné 2019, 227). Il rapporto tra giocattoli e libri animati può infatti coincidere con quanto illustrato precedentemente, ovvero in un manufatto che presenti caratteristiche sia di un libro, sia di un gioco; oppure ci può essere un rapporto di ispirazione tra i due mondi, come nel caso dei giochi di metamorfosi.

Tra il XIX e il XX secolo si diffusero infatti i *jeux de métamorphoses*, anche conosciuti con il nome di *jeux de transformations* o *multitêtes*, dei giocattoli dai meccanismi più o meno complicati, che si rifacevano proprio ai *turn up books*. Così come era avvenuto per i libri animati, anche in questi giochi vi è alla base lo stesso principio di combinazione, ma la realizzazione può avere esiti molto diversi. Un caso di estrema originalità e delicatezza, intellettuale e fisica, è rappresentato dal *Jeu d'Ovide ou de Métamorphoses*, risalente al 1870 circa. Il manufatto si presenta subito come un vero e proprio gioco, lontano dall'aspetto dell'oggetto-libro, benché sin dal titolo richiami quel mondo (Figg. 2-4). Si configura infatti, come un chiaro riferimento a *Le Metamorfosi* di Ovidio e, allo stesso tempo, mostra un implicito richiamo ai libri metamorfici. Tramite dei dispositivi che vanno manipolati secondo le istruzioni fornite, si può comporre un volto dai tratti diversi: "Ce jeu permet de composer tous les profils humains, il suffit pour cela de tourner les boutons soit à droite, soit à gauche jusqu'à ce que l'on ait obtenu la physionomie cherchée" - recita l'interno della scatola del gioco.²



Fig. 2 || Coperchio del *Jeu d'Ovide ou de Métamorphoses*, 1870 ca. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).



Fig. 4 || Meccanismo interno del gioco.



Fig. 3 || Composizione esterna del gioco con scatola completa e istruzioni.

² Per osservare il meccanismo del gioco in movimento si invita alla visione del video sul canale YouTube della Fondazione Tancredi di Barolo: <https://youtu.be/4BAygU8m4K4>.

Così come la *Lanterna magica* di Meggendorfer permetteva di creare molteplici profili, anche in questo caso è possibile cambiare il mento, le labbra, il naso, gli occhi e la forma del cranio, tramite delle striscioline di carta che vengono fatte scorrere da questo particolare meccanismo. La logica combinatoria è la stessa, la realizzazione è simile poiché troviamo comunque delle strisce di carta che si devono muovere (o tessere in altri giochi), ciò che cambia è il supporto.

A questo proposito, proprio il famoso Lothar Meggendorfer ci permette di osservare l'applicazione di questo gioco di mescolamento di parti del corpo sia nella forma libro della *Lanterna magica* (Fig. 1), sia nella forma di giocattolo, grazie al suo *Jeu de transformations*, di fine XIX secolo (Fig. 5). Qui, diversi personaggi si rimescolano tra loro sotto forma di tessere: stesso principio della sua *harlequinade*, ma i *flap* sono staccati dal supporto libro e diventano indipendenti, così come accade ne *Lallegro zio Bertoldo*.



Fig. 5 | Lothar Meggendorfer, *Jeu de transformations*, fine XIX secolo. Immagini tratte da: “Restauration du Jeu d’Ovide ou the Metamorphoses”, Le Blog de Christine Hervouin, 9 aprile 2020. <https://atelier-du-49.over-blog.com/2020/04/restauration-du-jeu-d-ovide-ou-des-metamorphoses.html>

Un allontanamento ancora più marcato dalla forma tipica del libro metamorfico è visibile nel *Jeu multîtêtes*, del XX secolo (Fig. 6), dove le tessere non hanno la regolare forma rettangolare che era ritrovabile anche nel *turn up book*, ma corrispondono a forme geometriche irregolari.

Il gioco in scatola presenta anch'esso delle istruzioni, dove viene indicato che vi è la possibilità di realizzare fino a 7776 caricature: “comme il y a 5 parties de visage de 6 variantes chacune on peut former en les combinant: 6x6x6x6x6 soit 7776 caricatures toutes plus drôles les unes que les autres”. Da notare il fatto che venga posto l'accento sul numero di combinazioni possibili perché è una formula che ritroveremo anche nel caso di *Cent mille milliards de poèmes*.



Fig. 6 | *Jeu multîtêtes*, XX secolo. Esterno e interno del gioco. Immagini tratte da: “Restauration du Jeu d’Ovide ou the Metamorphoses”, Le Blog de Christine Hervouin, 9 aprile 2020. <https://atelier-du-49.over-blog.com/2020/04/restauration-du-jeu-d-ovide-ou-des-metamorphoses.html>

È interessante citare ancora un esempio dell'influenza che il libro metamorfico ha esercitato al di fuori del campo letterario, ovvero i ritratti onomometrici e i *polyptykon* realizzati dagli artisti dell'Officina di Pittura Potenziale. Il gioco è, infatti, un elemento fondamentale sia dell'OULIPO, gruppo di cui Raymond Queneau è il co-fondatore, sia dell'OUPEINPO, l'Ouvroir de Peinture Potentielle. La pittura potenziale sfrutta una serie di tecniche, spesso di carattere matematico, delle quali si è scelto di descriverne due particolarmente significative per il loro legame con le *harlequinades*: l'onomometria e il *polyptykon*.

La prima sperimentazione potenziale, di cui si mostra un esempio di Thieri Foulc (Fig. 7), richiama la composizione di autoritratti o ritratti e, in particolare, tornano subito alla mente le immagini della *Lanterna magica* di Lothar Meggendorfer e il meccanismo del *Jeu d'Ovide*. Si osservi, infatti, come il focus sia posto, ancora una volta, sul volto che viene composto grazie all'associazione di diverse parti, divise in strisce, nell'intento di ricreare l'aspetto di una persona, esattamente come nei giochi metamorfici. Nel caso dell'onomometria, si fa corrispondere ad ogni lettera dell'alfabeto un numero e si sceglie un'unità di misura; successivamente, citando le parole di Foulc: "a tutte le lettere di un nome [...] si fa corrispondere un segmento. Le estremità di questi segmenti allineati su un asse costituiscono una struttura oupeinpiana utilizzabile *ad libitum*" (Foulc 1994, 226). Così come nell'OULIPO e nelle *harlequinades*,³ gli oupeinpiani mirano a fornire, dunque, una serie di strutture che possano poi essere ripetute per poter permettere a chiunque di entrare nel gioco. In questo caso, in particolare, si possono comporre volti corrispondenti a nomi composti da non meno di sei lettere, poiché la prima sezione orizzontale corrisponde alla sommità della testa, mentre la sesta all'apertura della bocca. Si veda, infatti, il risultato ottenuto con "Goya" (Fig. 7).

Se con questi *Portraits onomométriques de quelques peintres illustres* il rimando ai giochi metamorfici si configura come una suggestione dipendente dal bagaglio culturale dell'osservatore, con la tecnica del *polyptykon* il riferimento al mondo dell'*harlequinade*, e in particolare a quella destinata ai bambini, viene esplicitato. Aline Gagnaire, infatti, inventa, nel 1959, questo metodo che consiste nel piegare una striscia di carta a fisarmonica, preferibilmente in numero dispari, incidere la striscia longitudinalmente in tre parti, ad eccezione del primo e dell'ultimo risvolto, e ripiegare la fisarmonica aprendola come un libro (Figg. 8-10). Il dispositivo creato permette letture plurime dell'opera grazie al prolungamento delle figure che, comunque si posizionino i risvolti, risulta continuo e funzionante. Questo meccanismo risuona familiare e, infatti, Gagnaire dichiara: "Il *polyptykon* è imparentato con quei giochi infantili costituiti da carte mobili che permettono di scambiare la testa, il corpo e le gambe di un personaggio". Tuttavia, la pittrice si riserva poi di specificare che benché la sua opera abbia preso vita proprio grazie al meccanismo metamorfico, si distacca da esso grazie alla presenza di un numero ampiamente più alto di com-

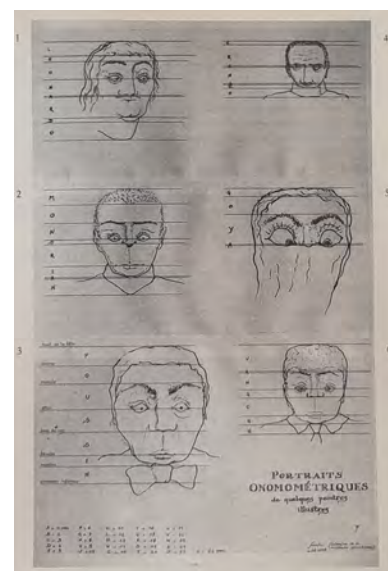


Fig. 7 Thieri Foulc, *Portraits onomométriques de quelques peintres illustres*, Firenze, Marco Nardi, 1994. Personaggi raffigurati: 1) Leonardo, 2) Mondrian, 3) Poussin, 4) Cranach, 5) Goya, 6) Van Gogh. (Biblioteca civica G. Arpino, Nichelino). Foto dell'autrice.

³ Scrive infatti Vagliani, a proposito delle *harlequinades*, che la forza di questi libri risiede nella loro capacità di offrire "uno spazio ludico privato, ripetibile ad libitum e a un costo contenuto" (Vagliani 2019, 185).

binazioni possibili e al sottile piacere di conoscere i passaggi matematici che scandiscono la composizione (Gagnaire 1994, 248).

Questa breve parentesi sulla pittura potenziale ci ha permesso di avvicinarci ulteriormente ai temi che verranno trattati nel paragrafo dedicato a *Cent mille milliards de poèmes*. Si vedrà, infatti, come l'opera racchiuda tutti gli elementi finora incontrati, in una perfetta commistione tra la tradizione dei *turn up books* e quella oulipiana animata da matematica, letteratura, gioco e interattività.



Figs. 8-10 | Aline Gagnaire, *Strage. Polyptykon base*, 1959.
(Fonte: Gagnaire A., "Polyptykon", in Eruli B., *Attenzione al potenziale!*, Firenze, Marco Nardi Editore, 1994. pp. 249-251). Foto dell'autrice.

2. Due casi particolari

2.1 *L'allegro zio Bertoldo* di Mario e Luisa Sturani

Si affrontano ora due casi di studio che hanno tratto ispirazione proprio da questo mondo, a partire da *L'allegro zio Bertoldo*, un libro interattivo nonché gioco didattico trascurato dai più, ma che nasconde importanti punti di interesse (Fig. 11). Questo libro-gioco, ad opera di Luisa e Mario Sturani,⁴ viene pubblicato nel 1950, presso la S.A.S., ovvero la casa editrice Società Apostolato Stampa che presenta una storia lacunosa e sfuggente.⁵

⁴ I coniugi Sturani, sebbene non così universalmente noti, sono due figure di grande importanza per il Novecento italiano. Mario Sturani, uomo eclettico e dai molti interessi, tra i quali si ricordano la pittura, la botanica e la ceramica, fu anche un partigiano attivo nelle campagne piemontesi. Al suo fianco, Luisa Monti Sturani (figlia del celebre Augusto Monti) fu una coraggiosa insegnante di lettere nonché scrittrice, profondamente antifascista e parte integrante della Resistenza, come dimostrano le sue azioni e i suoi scritti. Insieme, Luisa e Mario Sturani realizzano delle opere che, grazie ad una preziosa vocazione didattica e ad una straordinaria combinazione di saperi, rappresentano un importante patrimonio da studiare e preservare.

⁵ Per saperne di più sulle vicissitudini di questa casa editrice si rimanda al contributo di Pizzigoni (2011).



Fig. 11 | Luisa e Mario Sturani, *L'allegro zio Bertoldo*, Torino, S.A.S. Editrice San Paolo, s.d. [1949]. Copertina cartonata con nastro laterale per la chiusura del cofanetto. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

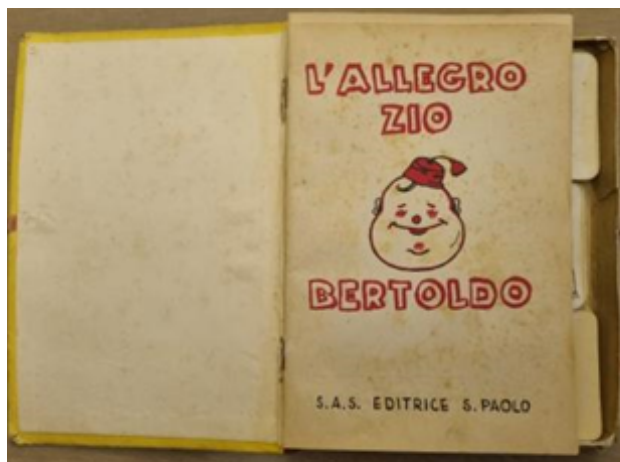


Fig. 12 | Luisa e Mario Sturani, *L'allegro zio Bertoldo*, Torino, S.A.S. Editrice San Paolo, s.d. [1949]. Frontespizio. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

È doveroso sottolineare che questo libro interattivo è un manufatto di straordinaria rarità, di cui si è scritto poco e si sa ancora meno; pertanto, si cercherà qui di rimettere insieme gli esigui tasselli che lo riguardano e di avanzare delle ipotesi riguardanti alcuni suoi affascinanti aspetti.

L'allegro zio Bertoldo si presenta come un cofanetto giallo con un personaggio buffo sulla parte superiore, che potremmo anche chiamare copertina, contornato dal titolo del gioco. Vale la pena soffermarsi, innanzitutto, proprio sull'ibridismo di questo manufatto: se l'aspetto esterno è quello di una scatola di un giocattolo, aprendo il legaccio si scopre che *L'allegro zio Bertoldo* è costituito, in realtà, da due parti.

Si incontra dapprima una parte testuale, a cui la parte superiore del cofanetto funge da copertina, che presenta gli elementi caratterizzanti di un libro: sono infatti riportati il titolo e la casa editrice che è qui indicata con una dicitura particolare, ovvero "S.A.S. EDITRICE S. PAOLO", a testimonianza dell'incoerenza delle sue sigle (Fig. 12).⁶ Nel retro di questa pagina, troviamo anche un'indicazione geografica: "Corso Regina Margherita 1, Torino", città che rappresenta il luogo di nascita della S.A.S. e, soprattutto, della sua apertura verso una letteratura laica e per l'infanzia. C'è, tuttavia, un grande assente: l'autore. Pizzigoni ricorda, infatti, che il libro-gioco fu inizialmente pubblicato in forma anonima nel 1950 e che, soltanto nel catalogo del 1952, possiamo trovare il nome di Mario Sturani (Pizzigoni 2011, 101).

Seguono, poi, le pagine che raccontano, con un elegante e chiaro corsivo, la storia dei personaggi di cui si parlerà successivamente, fino ad arrivare alla conclusione del libro. Qui, si scopre che *L'allegro zio Bertoldo* appartiene ad una collana, insieme ad altri quattro testi, uno dei quali è indicato come "già pubblicato", ovvero *L'allegro ABC*. È inoltre associato a tre volumi di Maria Torretta (Pizzigoni 2011, 101) che compongono, insieme a questi altri testi, "I libri per bambini che non sanno leggere". Questo aspetto è di notevole importanza poiché permette di ricollegarsi alle potenzialità del libro interattivo: la parte testuale è infatti qui accompagnata da una serie di tessere che rendono *L'allegro zio Bertoldo* un'unione tra un libro e un giocattolo, di cui può fruire tutta la famiglia. Nel testo che precede questa pubblicazione, ovvero *L'allegro ABC*, gli stessi coniugi Sturani fanno riferimento alla natura ambigua del loro manufatto scrivendo che "questo è un libretto a sorpresa: è un libro e non è un libro" e lo fanno rivolgendosi proprio alle mamme. Viene poi ulteriormente specificato, infatti, che:

"Il giuoco dell'allegro ABC è divertentissimo non solo per i bambini, ma anche per i Papà e le Mamme che vi partecipano: ridendo degli sbagli d'ortografia dei più piccini, questi ricorderanno gli errori e non v'incapperanno più, mentre le parole difficili combinate dai genitori o dai fratelli maggiori accresceranno le conoscenze della lingua dei più ignorantelli."

⁶ L'attività fondata da don Piazza pubblica spesso sotto sigle diverse e dall'origine non chiara, quali SAN e SASE, fino a diventare, nel 1954, la più nota SAIE; in realtà, i confini non sono così netti, poiché, anche dopo questa data, troviamo edizioni stampate con il marchio SAS (Pizzigoni 2011, 87-132).



Fig. 13 | Luisa e Mario Sturani, *L'allegro zio Bertoldo*, Torino, S.A.S. Editrice San Paolo, s.d. [1949].
Fondo del cofanetto. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

È evidente, dunque, che Luisa e Mario Sturani siano consapevoli di aver creato un libro che, essendo anche un gioco, è ricco di potenzialità. La possibilità di coinvolgere anche i bambini che non sanno ancora leggere, unita al divertimento (fattore fondamentale del libro interattivo) e al coinvolgimento di tutta la famiglia, favorisce l'apprendimento in modo spontaneo e innovativo. Si preferisce ora tralasciare un altro particolare interessante ricavabile da questa citazione, ovvero la possibilità di combinare lettere e parole, per dedicarsi prima all'altra parte che costituisce *L'allegro zio Bertoldo*, ovvero le tessere con cui il bambino

può giocare. Subito dopo la parte testuale, infatti, troviamo il fondo del cofanetto che presenta l'aspetto della scatola di un giocattolo (Fig. 13).

Qui, sono contenute delle tessere cartonate a colori, ciascuna rappresentante una parte del corpo di uno dei venti personaggi della storia. È ora dunque necessario raccontare brevemente la trama che dà vita a questo gioco didattico che, come ogni fiaba che si rispetti, inizia con “c'era una volta”, portandoci proprio nella dimensione dei libri per bambini. *L'allegro zio Bertoldo* è ambientato nel paese di Castelnuovo e, più precisamente, nel suo castello che si dice essere abitato da più famiglie; nella cantina dell'edificio si trova il laboratorio dell'inventore Atomico Bombetta e al terzo piano il protagonista, ovvero Zio Bertoldo. Si racconta che quest'ultimo, che si riconosce indossare un fez,⁷ è intento a fare il pediluvio, così come tutti gli abitanti si stanno dedicando alle loro comiche attività quotidiane, quando la signora Petunia Oppio, sonnambula, si dirige verso la cantina tenendo tra le mani una candela. La fiamma si avvicina pericolosamente ad una macchina atomica creata dall'inventore del castello per sterminare gli insetti, che provoca una grande esplosione e la distruzione dell'edificio e dei suoi abitanti. L'autore scrive che, trovandosi davanti a parti di corpo mescolate tra loro, non potendo fare altro, ha provveduto a sistemarle provvisoriamente in questa scatola, in attesa di essere aiutato a ricomporre i personaggi.

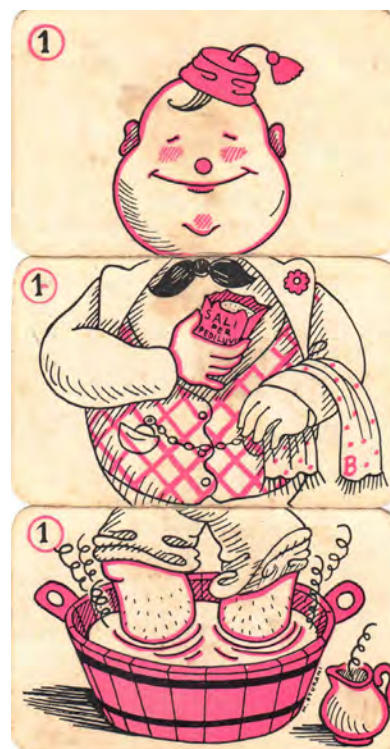


Fig. 14 | Tessere cartonate a colori contrassegnate con il n. 1 raffiguranti Zio Bertoldo.

⁷ Un chiaro riferimento al contesto storico del Fascismo è il copricapo di zio Bertoldo, ovvero un tipico fez del Marocco, tuttavia maggiormente diffuso in Oriente, che era stato adottato anche dai Fascisti nella sua forma meno rigida e di colore nero.

È qui che inizia la parte di gioco, e infatti, ecco che compaiono anche delle regole:

All'inizio del giuoco vengono distribuite ad ogni giuocatore tre carte per ognuno dei tre mazzi (3 teste, 3 corpi e 3 gambe) [...]. Ogni giuocatore metterà sul tavolo davanti a sé le proprie carte scoperte in questo ordine: in alto le teste, in mezzo i corpi e in basso le gambe. [...] ogni giuocatore avrà davanti a sé degli strani personaggi: per esempio la testa dell'asino sarà sul corpo del vinaio e le gambe saranno quelle della ballerina. Scopo del giuoco è invece quello di avere i personaggi completi [...]. Chi fa lo Zio Bertoldo chiude subito e vince l'intera partita.

I corpi disegnati sono infatti divisi orizzontalmente in tre parti (in questo caso tre tessere) che possono essere combinate tra loro per formare corpi più o meno coerenti. Le caratteristiche qui descritte sono le stesse viste nel paragrafo dedicato alle *harlequinades*; il meccanismo combinatorio de *L'allegro zio Bertoldo* è, infatti, lo stesso che si trova alla base di questa tipologia di libri animati, i quali possono talvolta anche presentare delle istruzioni per il lettore, proprio come nel gioco didattico qui analizzato. Vi è, tuttavia, un importante fattore che non ci permette di definire il manufatto di Luisa e Mario Sturani propriamente un'*harlequinade*, pur riconoscendone i forti richiami: le tessere sono staccate dal dorso del libro, elemento che potrebbe far pensare piuttosto ad un *activity book*.⁸ Questo gioco didattico, infatti, pur dialogando con i *turn up books*, non può coincidervi perfettamente anche per un altro elemento che è sì presente, ma in modo diverso, ovvero il divertimento.

Non si può infatti negare che *L'allegro zio Bertoldo* abbia degli aspetti divertenti, a partire dal buffo protagonista che si trova sulla copertina, per poi incontrare gli strani nomi degli abitanti del castello fino ad arrivare ai loro corpi e volti che suscitano un sorriso; eppure, questo libro-giocattolo è molto più di questo. Se infatti le *harlequinades* si configurano come puro intrattenimento fine a sé stesso, perdendo nel corso del tempo il loro contenuto dai tratti talvolta moraleggianti, questo gioco didattico ha, invece, un forte attaccamento al contesto storico in cui viene concepito.

È infatti attestato che Luisa e Mario Sturani, progettando questo *activity book*, avessero in mente i bombardamenti della Seconda guerra mondiale (Vagliani 2000, 131) che colpivano anche le zone da loro frequentate.⁹ Vale la pena, a questo proposito, osservare anche i possibili richiami geografici interni al testo che, pur essendo sempre sottomessi ad una funzione di intrattenimento del lettore bambino, esistono e coincidono con i dati storici delle loro vite. I coniugi Sturani trascorrono una gran parte del conflitto nella zona del Canavese, in cui non solo vennero bombardati molti edifici, come riportano i dati statistici di Luisa Sturani,¹⁰ ma troviamo anche delle località chiamate "Castelnuovo", proprio come nella storia, che distano pochi chilometri dalle zone certamente frequentate dagli autori. Se si effettua, inoltre, una rapida ricerca sui noti siti che mostrano le aree geografiche in cui si rileva un'alta presenza di un certo cognome, si potrà verificare che l'allegro zio Bertoldo, sebbene sia un personaggio di fantasia, porti un cognome diffuso maggiormente proprio tra Torino e il Canavese; tuttavia, Bertoldo è un nome particolare che può richiamare anche altri aspetti interessanti. Esiste infatti una leggenda¹¹ proprio su un contadino di nome

⁸ Si ricorre qui alla più ampia categoria di *activity book*, intendendola, in questo caso, come l'unione tra una parte testuale e componenti interattive pensate per giochi e altre attività.

⁹ Vennero infatti sfollati a Pont Canavese. Per approfondire si veda Lamberti (1990).

¹⁰ Si fa qui riferimento alla tabella riportata in *Ora e sempre resistenza* (Sturani Monti 1954, 22), in cui Luisa Monti trascrive i "dati statistici riguardanti i massacri e le devastazioni compiuti dai nazifascisti nella provincia di Torino". Si trovano dunque i dati relativi agli eccidi di civili e partigiani, suddivisi per modalità, seguiti poi dalle devastazioni di diverse tipologie di edifici (case, baite, municipi e scuole), differenziate secondo le categorie di edifici "danneggiati", "distrutti" o "saccheggianti".

¹¹ Giulio Cesare Croce scrive, nel Seicento, *Le sottilissime astutie di Bertoldo*, testo che narra proprio le avventure di questo contadino imbroglione.

Bertoldo, robusto, rozzo ma dotato di una fine intelligenza, che possiede un asino, animale che ritroviamo anche nelle tessere del gioco didattico; questo personaggio ha dato vita anche al detto “farne più di Bertoldo in Francia”, che significherebbe combinarne di tutti i colori.¹² Il nome rimanda dunque ad una tradizione popolare basata sull’umorismo, che si segnala comparire anche nella rivista “Bertoldo”, pubblicata a Milano tra il 1936 e il 1943, la cui storia di satira surreale si interrompe proprio a causa del bombardamento alleato della sua sede in Piazza Carlo Erba. Dopo questo episodio, l’editore subisce pressioni da parte del governo per rendere la rivista filonazista, ma, non cedendovi mai, decreta l’impossibilità di resuscitare il periodico.

C’è forse un altro aspetto interessante che si può considerare: la distribuzione delle famiglie della storia all’interno degli spazi del castello. Al primo piano, Sturani, con un evidente intento provocatorio, posiziona il padrone di casa che si dice essere costretto a lavorare come portinaio per poter pagare le tasse. Inoltre, ai piani più alti si trovano gli aristocratici e il “fascista”, con una probabile allusione alla diarchia del Fascismo. Nelle soffitte, infine, si trovano gli artisti, i rappresentanti della cultura che viene relegata ad uno spazio minore e aggiuntivo rispetto al resto dell’edificio, quasi come a rappresentare un altro mondo.

In questo spazio secondario vive un personaggio fondamentale per il racconto: la signora Petunia (Fig. 16). Il dato è rilevante



Fig. 15 | Tessere cartonate a colori contrassegnate con il n. 19 raffiguranti l’Atomico Bombetta.

se consideriamo il sonnambulismo da cui è affetta quest’ultima. Infatti, questo stato a cavallo tra sogno e realtà, caro ai Surrealisti, è ciò che la guida, in qualità di “sognatrice asociale”, ad attivare la bomba che causerà l’esplosione. Vi è anche una possibile riflessione sul luogo in cui è situata la bomba, ovvero la cantina in cui vive anche lo scienziato. La scienza, dunque, in una dimensione filosofica, è associata alla pericolosità e alla pazzia, in un’ottica pessimista che vede l’invenzione scientifica coincidere con il rimosso freudiano. A questo proposito, è interessante anche notare che lo scienziato si chiama “Atomico Bombetta” (Fig. 15), forse con un sottile richiamo al dramma di Hiroshima e Nagasaki, di cui si continua ora a parlare grazie ad un libro francese.

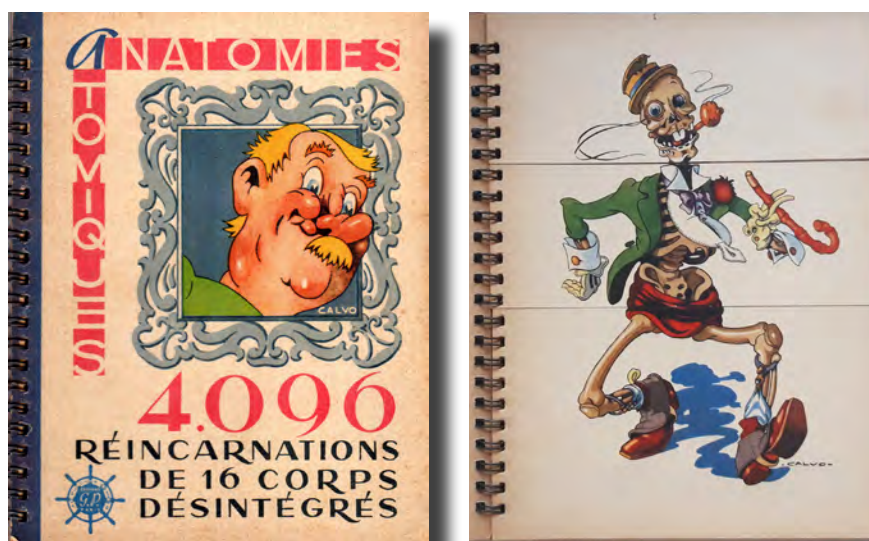


Fig. 16 | Tessere cartonate a colori contrassegnate con il n. 20 raffiguranti Petunia Oppio.

¹² Definizione tratta da [Dizionario Il nuovo De mauro online](#).

Il professor Crupi scrive che, già nel 1946, Edmond-François Calvo disegnava *Anatomies atomiques*,¹³ che ricorda proprio gli effetti della bomba atomica. Anch'egli chiede l'aiuto dei lettori per ricomporre i 16 corpi disintegrati, tramite un processo combinatorio che può generare fino a 4096 reincarnazioni. (Crupi 2020, 51-52).

Ancora una volta, dunque, l'*harlequinade* si presta a trasmettere un messaggio importante, sempre tramite il divertimento che la caratterizza; la prima pagina rappresenta, per esempio, uno scheletro, diviso in tre parti orizzontalmente, e dai tratti buffi, benché rimandi appunto agli orrori della guerra. Le stesse caratteristiche appartengono ai personaggi successivi che, combinati tra loro, danno vita a figure mostruose ma sempre subordinate al divertimento (Figg. 17-18).



Figs. 17-18 | *Anatomies Atomiques. 4096 Réincarnations de 16 corps désintégrés*, Paris, Editions G. P., 1946 (copyright). Illustrazioni di Edmond-François Calvo. Copertina e interno. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

Questo paragrafo si chiude proprio con una riflessione sul meccanismo combinatorio che ha permesso alle *harlequinades* di ispirare autori di ogni tempo, volgendo lo sguardo anche all'altro libro-gioco di Luisa e Mario Sturani che presenta sempre l'idea di mescolare delle parti, ma, in questo caso, ad essere unite tra loro sono parole e frasi. Ne *L'allegro ABC*, infatti, il lettore (o giocatore) può comporre, mescolando le carte che riportano ognuna una lettera dell'alfabeto, frasi o semplici parole (Fig. 19).



Fig. 19 | Luisa e Mario Sturani, *L'allegro ABC*, Torino, Francesco De Silva Editore, 1948 (copyright). Copertina del libro-gioco contenente 58 carte. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

¹³ Edmond-François Calvo, *Anatomies atomiques*, Paris, GP, 1946. L'*harlequinade* francese rappresenta una serie di corpi divisi in tre parti a causa dei bombardamenti, esattamente come ne *L'allegro Zio Bertoldo*. Tuttavia, in questo caso, c'è un riferimento preciso al dramma di Hiroshima e Nagasaki, dove il 6 e 9 agosto 1945 vennero sganciate dagli Stati Uniti le bombe atomiche che ebbero gli effetti devastanti che tutti noi conosciamo. Calvo cerca proprio di creare un richiamo esplicito a questa tragedia, veicolando il suo messaggio di denuncia tramite il titolo ("atomiques") e lo smembramento fisico del disegno di questi corpi, avvalendosi tuttavia di uno stile umoristico e apparentemente buffo e leggero.

Se nelle *harlequinades*, dunque, l'idea è quella di giocare con i corpi, qua invece, inizia a farsi strada la possibilità di divertirsi anche con le lettere e, in questo, l'OULIPO fa da padrona. Si è infatti visto come il meccanismo dei *turn up books* si ritrovi, tre secoli dopo, in questa forma ibrida di libro-gioco che scompone ulteriormente quello che già è insito nel libro animato, ovvero la sua natura fisica di libro unita alle sue potenzialità di gioco. Inoltre, proprio grazie a *Lallegro zio Bertoldo*, si è dimostrato che la letteratura per l'infanzia può nascondere importanti richiami storici e riflessioni profonde, che vengono troppo spesso ignorate poiché subordinate al loro aspetto divertente. Nel prossimo sottoparagrafo si affronterà, invece, un'ulteriore variante del meccanismo sotteso all'*harlequinade* per osservare come, a partire da un libro per bambini, si arrivi ad un capolavoro combinatorio della letteratura potenziale che è, ancora una volta, supportato proprio da una forma fuori dall'ordinario, ovvero *Cent mille milliards des poèmes* di Raymond Queneau.

2.2 *Cent mille milliards des poèmes* di Raymond Queneau

- *Vous avez écrit le premier livre qu'aucun homme n'aura jamais le temps de lire pendant sa vie.*
- *Eh bien! Oui, en effet oui, mais non seulement l'homme, peut-être même l'humanité.*¹⁴

Restando ora nello stesso secolo della pubblicazione de *Lallegro zio Bertoldo*, ci si vuole spostare in Francia per concentrarsi su *Cent mille milliards des poèmes*. La scelta di descrivere questo capolavoro oulipiano nasce dalla volontà di mostrare come il meccanismo del *turn up book* abbia contribuito ad ispirare non solo autori per l'infanzia, ma anche artisti con un pubblico prettamente più adulto, come Raymond Queneau. Inoltre, ci si propone di analizzare il libro non solo come capolavoro combinatorio e sfida per i più audaci traduttori, ma anche e soprattutto, come manufatto cartotecnico e libro interattivo.

Cent mille milliards des poèmes nasce dal genio di Raymond Queneau e viene pubblicato da Gallimard nel 1961. L'idea partorita dalla mente dell'autore francese, ispirato ad una lunga tradizione di metodo combinatorio, diventa concreta, tuttavia, solo grazie all'incontro con François Le Lionnais. L'autore dichiara, infatti, durante la nona intervista con Georges Charbonnier, di essere riuscito a trovare il coraggio di continuare questo progetto proprio grazie al sostegno del fondatore dell'OULIPO, creando così un'opera manifesto per tutti gli oulipiani. *Cent mille milliards des poèmes*, trionfo della letteratura potenziale e del metodo combinatorio, dimostra chiaramente l'obiettivo principe del gruppo: fornire strumenti e strutture riutilizzabili. Scrive infatti Le Lionnais nella postfazione all'opera: "Voilà donc – appelée me semble-t-il, à un destin enviable – une nouvelle formule de composition littéraire offerte à qui voudra l'expérimenter".¹⁵ La poesia, come sottolinea Raymond Queneau nella prefazione, citando Lautréamont, "doit être faite par tous, non par un" e così l'autore cede al lettore la possibilità di diventare "écriverson"¹⁶ e di giocare e sperimentare con lui, proprio grazie al supporto-libro a cui sceglie di appoggiarsi.

Queneau, prima di lasciare entrare il lettore nel vivo del gioco, inserisce una prefazione intitolata

¹⁴ Dialogo tratto dalla nona intervista radiofonica a Queneau, condotta da Georges Charbonnier nel 1962 (trascrizione a cura di chi scrive).

¹⁵ Corsivo a cura di chi scrive.

¹⁶ Termine usato da Queneau stesso, sulla fascetta che avvolgeva la prima edizione degli *Exercices de style*, su cui scrive "c'est en écrivant qu'on devient écriverson".

“*Mode d’emploi*”,¹⁷ in cui spiega chiaramente i procedimenti matematici sottesi all’opera e a quali regole si è imposto di obbedire. Su questo punto, tuttavia, ci si soffermerà in seguito, per seguire ora l’ordine dato dall’autore che, come incipit, inserisce la seguente affermazione di estremo rilievo per il nostro discorso: “C’est plus inspiré par le livre pour enfants intitulé *Têtes de Rechange* que par les jeux surréalistes du genre *Cadavre exquis* [...]”. L’autore specifica dunque, prima ancora che il lettore entri nel vivo dell’opera, di essersi ispirato ad un libro per bambini piuttosto che al famoso gioco surrealista. Noti, tuttavia, i suoi dissapori con il gruppo di Breton, è doveroso sottolineare la somiglianza e la possibile influenza che anche questa attività può avere avuto sulla mente di Queneau. Nel *Dictionnaire abrégé du Surréalisme*, Breton e Éluard inseriscono questo gioco e ne forniscono dunque una spiegazione:

CADAVRE EXQUIS – jeu de papier plié qui consiste à faire composer une phrase ou un dessin par plusieurs personnes, sans qu’aucune d’elles puisse tenir compte de la collaboration ou des collaborations précédentes. L’exemple, devenu classique, qui a donné son nom au jeu tient dans la première phrase obtenue de cette manière: Le cadavre – exquis – boira - le vin - nouveau (cit. p. 6).

Si noteranno le somiglianze con il genere dell’*harlequinade* e le opere di pittura potenziale: il foglio viene piegato, quindi parliamo di un supporto cartaceo manipolabile, ed è richiesto un ruolo attivo da parte del giocatore. Bisogna osservare, tuttavia, che nel caso del gioco surrealista compare anche un altro elemento, ovvero la collaborazione tra più giocatori, ognuno all’insaputa dell’altro; questo tratto manca in Queneau, dove si configura piuttosto un rapporto particolare tra autore e lettore, che ricorda maggiormente il meccanismo che si innesca nella fruizione di un *turn up book*. Nella prefazione, infatti, egli dichiara di essersi ispirato principalmente a *Têtes de Réchange*, libro che, se cercato sotto questo nome, non compare in nessun luogo. Ascoltando tuttavia l’intervista radiofonica condotta da Georges Charbonnier, si può sentire Queneau fare riferimento a questo libro animato come “*Têtes folles*” (Fig. 20).

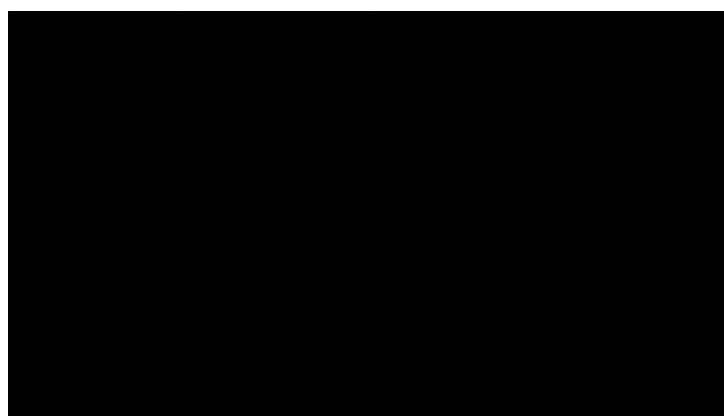


Fig. 20 | 8192 *Têtes Folles* animées par 32 dessins de Walter Trier pour les enfants de 5 à 75 ans et au-dessus, Paris, Bouchy & Fils Editeur, 1948.
(Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

Questa registrazione ci permette così di risalire ad un manufatto del 1948, di Walter Trier, artista nato a Praga e profondamente antifascista come dimostrano i suoi disegni aspramente critici verso il regime nazista. Il libro animato in questione, destinato a “enfants de 5 à 75 ans et au-dessus”, è una tipica *harlequinade*, come riconosciamo dalle tre sezioni orizzontali in cui è stata taglia-

¹⁷ Impossibile non pensare a *La Vie mode d’emploi* di Perec, a proposito del quale Beaumatin scrive: “se le regole del gioco sono formulabili, allora io posso entrare nel gioco” (Beaumatin 1994, 75).

ta la pagina.¹⁸ Queneau, durante l'intervista, dichiara che il fatto che i *volets* girino, rimanendo attaccati al supporto-libro, funzionava molto bene ai fini della sua opera, descrivendo così una delle caratteristiche principali del genere metamorfico. Il libro di Walter Trier presenta, inoltre, la possibilità di creare 8192 combinazioni diverse, altro fattore che deve essere stato di ispirazione per l'autore francese che ha esaltato le potenzialità del metodo combinatorio, creando centomila miliardi di possibili sonetti.

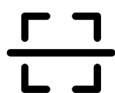
A questo proposito, continuando nella lettura della prefazione, l'autore scrive: "j'ai conçu – *et réalisé* – ce *petit* ouvrage qui permet à tout un chacun de composer à volonté cent mille milliards de sonnets, tous réguliers bien entendu".¹⁹ È interessante che Queneau inserisca quell'inciso per precisare di aver creato materialmente l'opera poiché ci ricorda che la cartotecnica può rivestire un ruolo fondamentale nella realizzazione del progetto e degli obiettivi dell'autore. Il supporto-libro di *Cent mille milliards de poèmes* presenta, infatti, un aspetto insolito: le pagine sono divise in 17 strisce orizzontali che restano attaccate solamente grazie al lembo di carta iniziale, permettendo così di sollevarle senza che esse si separino dal libro stesso. Il meccanismo è chiaramente ispirato al funzionamento dell'*harlequinade*, con la presenza, tuttavia, di un numero maggiore di strisce di carta su cui, dove in Trier troviamo dei disegni, vediamo invece dei versi poetici, delle cui caratteristiche formali si parlerà in seguito. Queneau, infatti, sottolinea anche di aver realizzato una piccola opera, fattore di notevole interesse se si considera che, come afferma Charbonnier, *Cent mille milliards de poèmes* è "en dix pages, le livre le plus long du monde, le livre qu'aucun lecteur ne lira jamais et que l'auteur n'a pas lu lui-même". Dieci pagine dunque, non solo costituiscono il libro più lungo al mondo che nessuno avrà mai il tempo di leggere interamente, ma anche un'opera profondamente individualizzata. Scrive infatti Queneau che ad ognuno è offerta la possibilità di creare un numero limitato ma comunque esponenziale di sonetti; questo tipo di interazione tra lettore e autore, è lo stesso che ritroviamo nei *turn up books*: il fruitore dell'opera, girando le strisce di carta, può dare vita a molteplici combinazioni, in cui è lui ad essere la parte attiva e creatrice che collabora con l'invenzione dell'autore. Tuttavia, lo scarto che rende l'opera queneauiana di straordinario valore è l'esperienza creata *ad hoc* per ogni lettore, dal momento che il testo cambia in base alla persona che legge che non comporrà mai gli stessi sonetti di un'altra, grazie all'alto indice di improbabilità della composizione; ognuno vivrà dunque il libro in una maniera profondamente intima e personale. Charbonnier, inoltre, fa un'osservazione fondamentale: "C'est moi qui compose mon sonnet dans l'oeuvre de Raymond Queneau". Quanto affermato dimostra che è ben più di una semplice collaborazione tra autori e lettori, si tratta di raggiungere un livello superiore in cui il fruitore dell'opera è attivo e si sovrappone alla figura autoriale, usando gli strumenti che essa gli ha messo a disposizione.

Trattandosi di un libro interattivo di grande valore letterario e poetico, è bene anche soffermarsi sulla struttura di questi centomila miliardi di poemi. Queneau si propone di creare dei sonetti di senso compiuto, che non presentino rime banali o, al contrario, troppo rare, e la cui struttura grammaticale sia coerente. Sceglie, infatti, di creare dieci sonetti composti da quattordici alexandrini scritti ciascuno su una striscia di carta, intervallati, ad ogni strofa, da una striscia bianca. Le Lionnais, nella postfazione all'opera, sottolinea come i versi non siano un mero risultato di un calcolo matematico, ma possiedano una bellezza poetica che ci porta a chiederci perché poterne godere un'unica volta, in un unico poema e vederli poi esaurire il loro potenziale.

¹⁸ Il video visibile nella Fig. 20 è disponibile inoltre sul canale YouTube della Fondazione Tancredi di Barolo: https://youtu.be/HxONIx4OwfQ?si=pXcIu5l6P_5F5wUj.

¹⁹ Corsivo a cura di chi scrive.

Il meccanismo cartotecnico scelto da Queneau è dunque vincente: permette il gioco, esalta e rispetta la bellezza della poesia e consente al lettore di rivestire il ruolo dell'autore nello sperimentare con l'opera. È interessante che, con *Cent mille milliards de poèmes*, Queneau scelga di trasferire la sua idea di manipolabilità della letteratura e della matematica nella fisicità stessa del supporto cartaceo; esso si configura, infatti, come un libro che, per essere letto, ha bisogno di essere manipolato attivamente dal lettore. L'autore dedica una parte della prefazione anche ai "più scettici" dove spiega il procedimento matematico alla base dell'opera che si riporta qui brevemente: ogni primo verso (nel numero di dieci) può essere abbinato a dieci secondi versi differenti, dando vita a cento combinazioni dei due primi versi. Se ripetiamo lo stesso procedimento, considerando che un sonetto è composto da quattordici versi, otteniamo la possibilità di creare 10^{14} sonetti diversi. Queneau non si limita, tuttavia, a mostrare solo questo concetto base del metodo combinatorio, ma si sofferma anche sul tempo richiesto dall'opera per essere letta nella sua interezza. Contando, infatti, 45 secondi per la lettura di un sonetto e 15 secondi per sollevare la striscia di carta, anche se si trascorresse l'intera giornata a leggere, per tutti i giorni dell'anno, si impiegherebbero 190 258 751 anni. Un numero irraggiungibile per un uomo e forse anche per l'umanità intera, ricorda l'autore. Appare evidente, ancora una volta, che ci si trova di fronte ad un libro interattivo grazie al fatto che Queneau, nel suo conteggio, deve tenere conto anche del tempo necessario a manipolare il libro nelle sue parti mobili. Scrivendo sia del procedimento matematico sia del momento dedicato alla lettura, lo scrittore richiama così quell'idea di cooperazione tra autore e lettore che è fondamentale per questa tipologia di libri, mostrando come lo strumento da lui creato si unisca armoniosamente con l'individualità del lettore che sceglie, attivamente e più o meno consapevolmente,²⁰ di girare i *volets* e creare il suo proprio sonetto. Si conclude il paragrafo ricordando dunque quanto l'influenza dell'*harlequinade* abbia ricoperto un ruolo fondamentale nella creazione di questo libro, troppo spesso ridotto a una mera sfida traduttiva, dimenticandosi della sua natura di libro interattivo.²¹ Si è visto, infatti, come il metodo combinatorio di natura matematica abbia trovato un riflesso perfetto nel meccanismo combinatorio del libro metamorfico e si è potuto, inoltre, apprezzare quanto la concezione oulipiana della letteratura sia stata esaltata dalla struttura cartotecnica di questo manufatto. "Perché – scrive Crupi – la macchina adesso è il testo stesso e l'atto di lettura coincide con la sua messa in moto: un gesto arbitrario del lettore" (Crupi 2016, 52).



Si trovano ora due qr code che si invita a scannerizzare per apprezzare l'opera nella sua dinamicità e per concludere l'articolo con un'immagine di estrema potenza: il fascino di un'umanità che, forse, come dice Queneau, non sarà mai in grado di completare il gioco di questi straordinari *cent mille milliards de poèmes*.



²⁰ Le Lionnais ricorda, infatti, nella postfazione, che Queneau limita e orienta gli effetti del caso, distaccandosi così dalla creazione di semplici "cadaveri squisiti".

²¹ Maria Sebregondi, membro dell'OPLEPO, nel 2005 ha proposto una traduzione di dieci possibili combinazioni dei sonetti di Queneau in *Centomila miliardi di chimere. Combinatoria per una traduzione*. Il libro, tuttavia, non presenta alcun *volet* mobile, ma solo delle linee disegnate che separano un verso dall'altro diminuendo la dimensione giocosa e dinamica propria dell'opera francese. Inoltre, a testimonianza della difficoltà di traduzione dell'opera, nonché dell'impossibilità di completarne la lettura, il libro è limitato a dieci soli possibili sonetti su centomila miliardi totali.

Riferimenti bibliografici

- BARTEZZAGHI, Stefano. 2010. *Scrittori giocatori*. Torino: Einaudi.
- BEAUMATIN, Eric. 1994. "Perec, 'La Vie mode d'emploi': istruzioni per il lettore". In *Attenzione al potenziale!*, a cura di Brunella Eruli, 71-76. Firenze: Marco Nardi Editore.
- BÉNABOU, Marcel. 1994. "Per una storia dell'OuLiPo tra Francia e Italia: l'esempio di Calvino". In *Attenzione al potenziale!*, a cura di Brunella Eruli, 19-29. Firenze: Marco Nardi Editore.
- BOURDETTE-DONON, Marcel. 2003. *Queneau. Le trouvère polygraphe*. Parigi: L'Harmattan.
- BRETON, André. 1966. *Anthologie de l'humour noir*. Parigi: J. J. Pauvert.
- BRETON, André e Paul Éluard. 1969. *Dictionnaire abrégé du surréalisme*. Parigi: José Corti Éditions.
- COLIN, Mariella. 2012. *I bambini di Mussolini: letteratura, libri, letture per l'infanzia sotto il Fascismo*. Brescia: La scuola.
- CRUPI, Gianfranco. 2016. "Mirabili visioni: from movable books to movable text". In *JLIS*,7(1). <https://doi.org/10.4403/jlis.it-11611>. Ultimo accesso: 4/10/2023.
- e Pompeo Vagliani, 2020. "Il paratesto mobile nei libri interattivi per l'infanzia". In *Paratesto*, 17: 47-60.
- DE PASQUALE, Andrea. 2019. "I libri antichi animati (XV-XVII sec.): tipologie e tecniche di realizzazione". In *POP-APP, Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 155-169. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- FARNÉ, Roberto. 2019. "Libri in gioco". In *POP-APP, Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 221-234. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- Fondazione Tancredi di Barolo, "POP-APP International Conference – 17 febbraio 2021", YouTube, <https://youtu.be/WA-qme4aJrQ?si=kyydN86VHWDYq9I6>. Ultimo accesso: 6/10/2023.
- . "POP-APP International Conference – 19 febbraio 2021" <https://www.youtube.com/live/xSk6Y-ny-sfw?si=7hvfPVEwscWSt0fl>. Ultimo accesso: 6/10/2023.
- . "L'allegro zio Bertoldo", YouTube, <https://youtu.be/aHFjUBD1WQw?si=N0LdpiVQAC3amvmE>. Ultimo accesso 07/01/2024.
- . "Jeu d'Ovide", YouTube, <https://youtu.be/4BAygU8m4K4>. Ultimo accesso: 6/10/2023.
- . "Libri animati a leveraggio", YouTube, <https://youtu.be/byD1FETPsmg?si=KpmAskhqfc-8gJjq>. Ultimo accesso: 6/10/2023.
- . "Têtes Folles", YouTube, https://youtu.be/HxONIx4OwfQ?si=pXcIu5l6P_5F5wUj. Ultimo accesso: 6/10/2023.
- FOULC, Thieri. 1994. "Onomometria". In *Attenzione al potenziale!*, a cura di Brunella Eruli, 226-227. Firenze: Marco Nardi Editore.
- GAGNAIRE, Aline. 1994. "Polyptykon". In *Attenzione al potenziale!*, a cura di Brunella Eruli, 248-253. Firenze: Marco Nardi Editore.
- LAMBERTI, Maria Mimita. 1990. *Mario Sturani*. Torino: Allemandi.
- LE LIONNAIS, François. 1985. "Il secondo manifesto". In OULIPO, *La letteratura potenziale. (Creazioni. Ri-creazioni, Riconcreazioni)*, a cura di Renato Campagnoli e Yves Hersant. Bologna: CLUEB.
- LESCURE, Jean. 1985. "Piccola storia dell'OPLEPO". In OULIPO, *La letteratura potenziale. (Creazioni. Ri-creazioni, Riconcreazioni)*, a cura di Renato Campagnoli e Yves Hersant, 28-41. Bologna: CLUEB.
- MARRONE, Caterina. 2019. "La macchina di carta". In *POP-APP, Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 67-80. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

- MATHEWS, Harry. 1994. "Alla ricerca dell'OuLiPo". In *Attenzione al potenziale!*, a cura di Brunella Eruli, 11-17. Firenze: Marco Nardi Editore.
- MONTI, Augusto. 1995. *Lettere a Luisotta*, a cura di Luisa Sturani Monti. Cuneo: Araba fenice.
- OULIPO, 1985. *La letteratura potenziale. (Creazioni. Ri-creazioni, Riconfezioni)*, a cura di Renato Campagnoli e Yves Hersant. Bologna: CLUEB.
- PASQUINO, Andrea. 1996. *Raymond Queneau*. Reggio Emilia: Edizioni Diabasis.
- PIZZIGONI, Francesca Davida. 2011. "Dalla SAS alla SAIE: gli archivi storici di una casa editrice cattolica". In *Gli archivi storici delle case editrici*, a cura di Dimitri Brunetti, 87-132. Torino: Centro Studi Piemontesi.
- QUENEAU, Raymond. 1965. *Bâtons, chiffres et lettres*. Parigi: Gallimard.
- . 1961. *Cent mille milliards de poèmes*. Gallimard. [Edizione consultata stampata in Cina. 2022].
- . 2011. *Connaissez-vous Paris?* Trad. ita: Conti, Antonella. 2013. *Conosci Parigi?*. Firenze: Edizioni Clichy. [Con postfazione di E. Souchier].
- . 1982. *Exercices de style*. Trad. ita: Eco, Umberto. *Esercizi di stile*, a cura di Stefano Bartezzaghi. 2014. Edizione con testo a fronte. Torino: Einaudi.
- RADIO FRANCE, Intervista a Raymond Queneau, <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-nuits-de-france-culture/raymond-queneau-aucun-homme-n-aura-le-temps-de-lire-ce-livre-durant-sa-vie-puisque-cela-fait-environ-200-millions-d-annees-de-lecture-4987719>. Ultimo accesso: 15/09/2023.
- REID-WALSH, Jacqueline. 2006. "Pantomime, Harlequinades and Children in Late Eighteen-Century Britain: Playing in the Text". In *Journal for eighteenth-century studies*. 29 (3): 413-425.
- . 2018. *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups*. New York: Routledge.
- SARLATTO, Mara. 2019. "Glossario". In *POP-APP, Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 277-281. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.
- SEBREGONDI, Maria. 2005. *Centomila miliardi di chimere. Combinatoria per una traduzione*. Torino: Oplepo.
- SOUCHIER, Emmanuël. 1985. "Exercices de style ou 99 histoires pour une histoire". In *Queneau aujourd'hui: Actes du colloque Raymond Queneau*. Parigi: Clancier-Guénaud, Université de Limoges.
- . 1991. *Raymond Queneau*. Parigi: Seuil. <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k48088585>. Ultimo accesso: 30/08/2023.
- STURANI, Mario. 1942. *Caccia grossa fra le erbe*. Torino: Einaudi.
- . 2021. *Il maglione rosso*. Torino: Aragno.
- e Luisa Monti. 1947. *L'allegro ABC*. Torino: De Silva.
- [Sturani, Mario e Monti, Luisa]. 1950. *L'allegro zio Bertoldo*. Torino: SAS.
- STURANI MONTI, Luisa. 1954. *Ora e sempre resistenza*. Torino: ANPI.
- THE BRITISH LIBRARY, The Beginning, progress and end of man, <https://sites.psu.edu/play/image-gallery/1650-british/>. Ultimo accesso: 6/10/2023.
- TRIER, Walter. 1948. *Têtes folles*. Parigi: Bouchy & Fils Editeur.
- VAGLIANI, Pompeo. 2000. "I grandi per i piccoli. Autori e illustratori per l'infanzia a Torino dal 1900 al 1950, tra letteratura, pittura e arti decorative". In *Bibliofilia Subalpina*. Quaderno (2000). 121-136. Torino: Centro Studi Piemontesi.
- . 2019. "Libri animati per l'infanzia: piattaforme creative dalla carta alle app". In *POP-APP, Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 183-219. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.