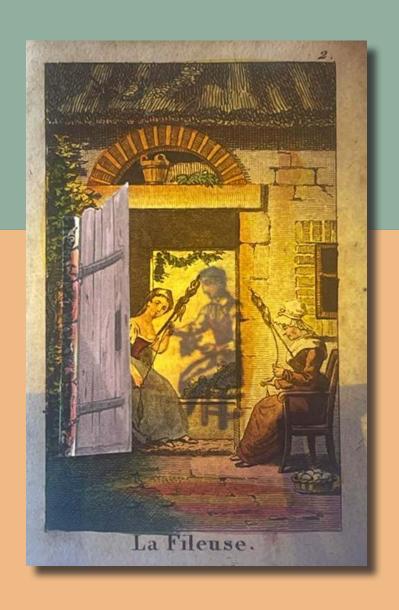
JOURNAL OF INTERACTIVE BOOKS

Vol. 3 (2024)







DOI: 10.57579/2024.00e



Immagine in copertina: La fileuse, 1820 ca. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

Editoriale JIB Vol. 3 (Aprile 2024)

Nuova situazione, nuove persone, nuovo approccio

Siamo giunti quest'anno al terzo volume della rivista JIB – Journal of Interactive Books: un viaggio per noi completamente nuovo, iniziato tre anni fa con il primo fascicolo che raccoglieva gli atti di "POP-APP. International Conference on description, conservation and use of movable books" (16-19 febbraio 2021); il secondo numero comprendeva invece alcuni articoli scientifici, le relazioni del seminario online "Conservazione e libri animati: tre casi di studio" (14 dicembre 2022) e la recensione di una mostra.

Il presente volume consolida le attività del POP-APP International Centre on Interactive Books relative alla rivista JIB. Nell'ultimo anno, la Fondazione Tancredi di Barolo – che gestisce l'International Centre e la rivista – ha investito per riorganizzare il processo di lavoro e i supporti tecnologici; contestualmente ha avviato la richiesta di accreditamento della rivista all'ente italiano ANVUR – Agenzia Nazionale di Valutazione del sistema Universitario e della Ricerca.

L'editoriale si propone innanzitutto di condividere con voi le nostre nuove idee sulla rivista, riguardanti l'organizzazione, il format e, soprattutto, una nuova visione del progetto.

Per quanto riguarda l'organizzazione, la rivista vede Pompeo Vagliani come Editor in Chief e Jacqueline Reid-Walsh come Associate Editor. I Managing Editors sono Marta Peiretti ed Eliana Angela Pollone.

La rivista si basa sempre su un sistema ad accesso aperto (**Open Journal System**), a cui crediamo molto perché riteniamo sia importante comunicare liberamente all'interno della comunità scientifica internazionale, anche se non siamo un'università ma una fondazione educativa collegata con molte università e studiosi in tutto il mondo.

In merito al consolidamento delle relazioni internazionali, segnaliamo che abbiamo invitato lo studioso tedesco Christian Bachmann a far parte del comitato scientifico.

Il format della rivista è diventato più articolato. Gli articoli e le recensioni continuano ad essere il nucleo principale. La sezione degli articoli comprende anche contributi *work in progress* che consentono ai ricercatori di condividere le idee in fase di elaborazione e sviluppo, mentre la sezione di recensioni copre notizie su mostre e altre informazioni rilevanti per la comunità che ruota attorno al mondo dei libri interattivi.

La nuova visione della rivista, che opererà sempre di più in netta connessione con le attività del POP-APP International Centre, si concentra maggiormente sui libri per l'infanzia, senza tuttavia escludere la produzione antica precedente, e sulla connessione tra materiali/artefatti/oggetti interattivi e media digitali. Intendiamo inoltre allargare il campo di interesse oltre la ricerca e la conservazione/restauro dei libri interattivi, per includere anche artisti e *pop-up designer*, sottolineando i collegamenti tra libri interattivi, arte contemporanea e design.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.00e



Questo numero riflette alcune di queste nuove direzioni. Invitiamo i lettori a inviare i loro suggerimenti sul nostro nuovo approccio.

Un nuovo progetto: "Interactive Museum for Interactive Books" al MUSLI

Questa nuova visione della rivista si riflette nel progetto di ampliamento del MUSLI (Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia), a cui stiamo lavorando come Fondazione Tancredi di Barolo e Pop-App International Centre on Interactive Books.

Il nuovo spazio espositivo, che dovrebbe aprire alla fine del 2025, è progettato come museo interattivo, allo scopo di potenziare il collegamento tra la storia dei libri animati e gli sviluppi delle nuove tecnologie didattiche e di comunicazione (app, videogiochi, realtà aumentata), attraverso allestimenti da realizzare *ad hoc*.

L'anno prossimo sarà anche il centenario di Lothar Meggendorfer (1847-1925) e vorremmo dedicare una parte dei nuovi spazi per celebrare la sua opera, valorizzando in particolare le edizioni italiane e i loro legami con la produzione europea.

Gli aggiornamenti sull'avanzamento del progetto del nuovo museo e della ricerca/mostra su Meggendorfer si potranno seguire sul sito del Centro Studi (www.pop-app.org) e su quello della Fondazione Tancredi di Barolo (www.fondazionetancredidibarolo.com). Invitiamo calorosamente i lettori a condividere con noi commenti, idee e suggerimenti per queste nuove iniziative.

In conclusione, vorremmo descrivere brevemente il contenuto di questo fascicolo.

Il primo articolo, *Prima del glossario*. *Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interatti-vi/Before the glossary*. *Linguistic and methodological reflections on Interactive Books*, pubblicato in italiano e in inglese, inaugura la sezione *work in progress* con una riflessione preliminare che verrà ulteriormente approfondita mediante la formalizzazione di un gruppo di lavoro allargato. I relativi avanzamenti saranno fruibili attraverso un'apposita sezione del sito web www.pop-app.org. L'articolo di Martina Tartaglia lega le *harlequinades* ad alcuni esempi di libri d'artista che uniscono sapientemente le caratteristiche del libro animato alla matematica e alla poesia.

Il saggio di Christian Bachmann offre una lettura approfondita di un genere ibrido che fonde letteratura (sperimentale) e gioco e fornisce alcuni retroscena storici sulla creazione della famosa serie "Choose Your Own Adventure" di Edward Packard.

Il contributo di Michela Giacomelli, seconda parte dell'omonimo articolo apparso nel precedente numero della rivista, completa il modello descrittivo proposto per gli *anatomical flap books*, approfondendo la disposizione strutturale dell'immagine, il dispositivo meccanico e l'approccio ermeneutico per il lettore.

Nella sezione recensioni, un contributo di Nicolas Codron ricorda l'esposizione fatta a Parigi per il ventennale di Livres animés. La sezione si conclude con un ricordo del collezionista e studioso Pietro Franchi, recentemente scomparso. Franchi aveva partecipato al convegno Pop-App del 2021, a seguito del quale aveva donato alla Fondazione Tancredi di Barolo una parte dei suoi materiali.

Pompeo Vagliani Editor in Chief Jacqueline Reid-Walsh Associate Editor

DOI: 10.57579/2024.00e



The image on the cover: *La fileuse*, 1820 ca. (Archive Fondazione Tancredi di Barolo, Turin).

Editorial JIB Vol. 3 (April 2024)

New situation, new people, new approach

We are now at the 3rd. volume of the Journal. Three years ago, we undertook a completely new venture for us; the first volume collected the proceedings of "POP-APP. International Conference on description, conservation and use of movable books" (16-19 February 2021) the and the second volume was a mix of scientific articles, seminar papers and a review of an exhibition. This third issue consolidates the activities of the POP-APP International Centre on Interactive Books with the Journal JIB.

Over the last year, the Fondazione Tancredi di Barolo – which manages the Pop-App International Centre and the Journal – has reorganized the work process and technological supports; at the same time the Foundation initiated the request for accreditation of the journal with the Italian agency ANVUR - Agenzia Nazionale di Valutazione del sistema Universitario e della Ricerca.

The editorial aims first to share with you our new ideas about the Journal. These include the organization, the format and most importantly our re-visioning of the project.

Regarding the organization, now the Journal has Pompeo Vagliani as Editor in Chief and Jacqueline Reid-Walsh as Associate Editor. The Managing Editors are Marta Peiretti and Eliana Angela Pollone.

We continue to use open access system (**Open Journal System**). We believe in it because is important to communicate freely within the international scientific community, even though we are not a university we are an educational foundation connected with many Universities and scholars across the world.

In terms of continuing the international relationships we have invited Dr. Christian Bachmann from Germany to join the Scientific Committee.

The format of the Journal has become more articulated. The articles and reviews continue to be the core of the Journal. The articles section also includes "work in progress" contributions that enable researchers to share their emerging ideas and a reviews section that covers news on exhibitions and other relevant information for the moveable book community.

The new vision for the Journal, which will operate in clear connection with the activities of the International Centre, has three dimensions: we concentrate more on children's books without excluding ancient books. We focus more on connections between interactive materials/artifacts/objects and digital media. Finally, we broaden our mandate beyond research and conservation of Interactive books to include artistic makers and pop-up designers, stressing the links between interactive books, contemporary art and design.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.00e



This issue reflects some of these new directions. We invite the readers to send their suggestions about our new approach.

A new project: "Interactive Museum for Interactive Books" at MUSLI

This new vision of the Journal is reflected in a new expansion project at the MUSLI (Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia), on which we are working with Fondazione Tancredi di Barolo and the POP-APP International Centre on Interactive Books. The new exhibition space is designed as an interactive museum, with the aim of strengthening the connection between the history of movable books and the developments of new teaching and communication technologies (apps, video games, augmented reality), through specific installations to be created.

We are planning to open the new space at the end of 2025.

Next year will be also the centennial of Lothar Meggendorfer (1847-1925) and we would like to dedicate a part of the new spaces to celebrate his work, emphasizing Italian editions and their relationship with other European issues.

Updates on the new museum project and the Meggendorfer's exhibition can be followed on www.pop-app.org and www.fondazionetancredidibarolo.com.

We warmly ask our readers to share with us comments, ideas and suggestions for these new initiatives.

In conclusion, we would like to briefly describe this issue's articles.

The first contribution, *Before the glossary*. Linguistic and methodological reflections on interactive books/Prima del glossario. Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi, inaugurates the "work in progress" articles, with a preliminary reflection which will be further explored through the establishment of an expanded working group. Updates will be available through the website www.pop-app.org.

Martina Tartaglia's article links the harlequinades to some examples of mid-nineteenth century paper-games and the artists' books of the Oulipo movement that skillfully combine the characteristics of the movable books with mathematics and poetry.

Christian Bachmann's essay offers an insightful close reading of a hybrid genre that merges (experimental) literature and game-play and provides some historical background about the creation of the famous series "Choose Your Own Adventure" by Edward Packard.

Michela Giacomelli's contribution, which is the second part of the article of the same name that appeared in the previous issue of the journal, proposed descriptive model for the anatomical flap books, delving into the structural arrangement of the image, the mechanical device and the hermeneutic approach for the reader.

In reviews section, a contribution from Nicolas Codron discusses the exhibition held in Paris for the twentieth anniversary of Livres animés. The section ends with a memory of the collector and scholar Pietro Franchi, who recently passed away, who participated in the 2021 Pop-App conference and who donated some of his materials to the Fondazione Tancredi di Barolo.

Pompeo Vagliani Editor in Chief Jacqueline Reid-Walsh Associate Editor



Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Prima del glossario

Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi

Before the glossary

Linguistic and methodological reflections on interactive books

Eliana Angela Pollone

Università di Roma "La Sapienza"

Contact: elianaangela.pollone@uniroma1.it

Jacqueline Reid-Walsh

The Pennsylvania State University Contact: <u>jxr67@psu.edu</u>

Pompeo Vagliani

Fondazione Tancredi di Barolo

Contact: info@fondazionetancredidibarolo.it

KEYWORDS

Glossario; libri interattivi; flap.

CITATION

Pollone, Eliana A., Jacqueline Reid-Walsh, Pompeo Vagliani, "Prima del glossario. Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi/Before the glossary. Linguistic and methodological reflections on interactive books", *JIB*, 3 (April 2024): 1-38. DOI: 10.57579/2024.1.

© 2024, The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



ABSTRACT

La disponibilità di un glossario per i libri interattivi è da tempo auspicata in particolare da chi, in assenza di linee guida standardizzate, si occupa della loro catalogazione, ma anche da studiosi e specialisti che si trovano spesso a dialogare su questi materiali partendo da presupposti diversi, concettuali e linguistici. In prima battuta il problema del glossario riguarda i libri, però nella pratica comprende anche oggetti che libri non sono, ma che presentano gli stessi dispositivi.

L'attuale situazione di fatto vede consolidata nelle varie lingue e anche all'interno della stessa lingua una varietà di definizioni, le quali mostrano abitudini terminologiche e scelte implicite che rendono difficile un confronto e una standardizzazione. Il fenomeno è particolarmente rilevante per quanto riguarda i libri per l'infanzia, che presentano una estrema varietà nei dispositivi e nelle loro combinazioni, richiedono molteplicità di azioni e generano effetti diversi, con funzioni spesso narrative e con obiettivi ludici e didattici.

L'ipotesi metodologica è che il glossario debba partire non tanto dal confronto delle varie definizioni attualmente in essere (che comunque sono da tenere ben presenti), ma dalla costruzione di un'esplicita tassonomia, di una classificazione ad albero di oggetti simili in classi e sottoclassi, in funzione della quale standardizzare gli aspetti lessicali. Partire cioè dall'osservazione degli oggetti e in modo induttivo proporre le definizioni.

Nell'ultima parte dell'articolo viene proposta come esempio un'analisi ravvicinata sul dispositivo 'aletta' (*flap*), apparentemente semplice ma estremamente flessibile, in grado di stimolare, specie nel campo dei libri per l'infanzia, sempre nuove sperimentazioni creative per le quali occorre trovare il 'giusto' nome.

The availability of a glossary for interactive books has long been hoped for in particular by those who, in the absence of standardized guidelines, deal with the cataloging of interactive books but also by scholars and specialists who often find themselves discussing these materials starting from different presuppositions, conceptual and linguistic. In the first instance the glossary problem concerns books, but in practice it also includes objects which are not books but which present similar devices.

The current situation sees a variety of definitions consolidated in various languages and even within the same language, which show terminological habits and implicit choices that make comparison and standardization difficult. This phenomenon is particularly relevant with regard to children's books which present an extreme variety in devices and their combinations, require multiple actions and generate different effects, often with narrative functions and with playful and educational objectives.

The methodological hypothesis is that the glossary should start not so much from the comparison of the various definitions currently in place (which in any case must be kept in mind) but from the construction of an explicit taxonomy, a tree classification of similar objects in classes and subclasses, based on which to standardize the lexical aspects. That is, starting from the observation of objects and inductively proposing definitions.

In the last part of the article, a close analysis of the 'flap' device is proposed as an example, apparently simple but extremely flexible, capable of stimulating, especially in the field of children's books, ever new creative experiments for which ones to find the 'right' name.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Prima del glossario Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi*

Uno dei primi problemi che sorge occupandosi di libri animati è la mancanza, a livello sia italiano che internazionale, di un lessico condiviso, nonostante l'esistenza di alcune proposte, non prive di contraddizioni, che non arrivano mai – né ambiscono – a offrire un quadro generalizzabile ed esaustivo della materia. Il problema è tanto più grande quando si ha a che fare con i libri animati destinati all'infanzia, poiché essi presentano una varietà e una complessità tecnica sconosciuta in precedenza e in altre tipologie librarie: la ragione è storicamente da ricercarsi nelle origini di questi materiali, che nel XIX conoscono una rapida e significativa espansione, quantitativa e qualitativa, favorita dallo sviluppo di nuove tecnologie ma soprattutto da una nuova visione dell'infanzia, che porta a vedere il bambino come destinatario di un mercato librario dedicato, nel quale i libri interattivi - con i loro effetti di stupore e meraviglia - trovano uno spazio d'elezione sul doppio versante dell'educazione e dell'intrattenimento, legandosi da subito al mondo del precinema e dei giochi e giocattoli di carta (Vagliani 2019, 183-204). È da tale esigenza – e dalle specifiche competenze maturate negli anni dalla Fondazione Tancredi di Barolo, in particolare rispetto ai libri per l'infanzia – che nasce il gruppo ristretto di lavoro promosso dall'International Centre on Interactive Books dedicato a questo tema complesso e stimolante. Tale gruppo, a partire dalle presenti prime riflessioni, vedrà coinvolti studiosi ed esperti appartenenti alle principali aree linguistiche interessate, con l'intento di giungere a una proposta pratica e sistematica. Si tratta di un work in progress, i cui risultati sono da tempo auspicati in particolare da chi, in assenza di linee guida standardizzate, si occupa di catalogazione di libri animati e interattivi. Di tale problematica si era già parlato nel febbraio 2021 durante il congresso online "POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books", gli atti del quale sono confluiti nel primo numero della rivista JIB.² Sul problema catalografico, in quell'occasione, si era espresso in particolare Andrea De Pasquale, fornendo suggerimenti concreti, anche terminologici, in vista della creazione di uno standard italiano (De Pasquale 2022); mentre l'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU) aveva invitato all'apertura di "un dialogo a più voci che eviti, o almeno riduca, il rischio di procedere in ordine sparso", sottolineando il ruolo che potevano assumere in ciò la Fondazione Tancredi di Barolo e l'International Centre on Interactive Books (Buttò e Bruni 2022).

In realtà il problema del glossario si è rivelato molto più complesso del previsto, soprattutto tenendo conto che non è oggettivamente possibile lavorare a un tale strumento rimanendo all'in-

^{*} Le immagini a corredo del presente contributo sono tutte relative a materiali custoditi presso la Fondazione Tancredi di Barolo di Torino.

¹ Si veda ad esempio quanto dichiarato da Ellen Rubin nel presentare il glossario a corredo di *Animated Advertising*: "The definitions below are intended to help the reader better understand these dynamic devices that are used in many of the items in this exhibition. […] Unfortunately, booksellers and collectors don't always use them consistently. […] Outside of this catalog several of the terms may be used interchangeably and noted with the applicable definitions" (Rubin 2023, 99).

² *JIB*, V. 1 N. 1 (2022): Proceedings of POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books.

³ Una proposta metodologicamente accreditata per la descrizione bibliografica e bibliologica di una specifica categoria di libri interattivi, gli *anatomical flap books*, ma estensibile anche ad altre tipologie, è stata avanzata in Giacomelli 2023 (la seconda parte del contributo è pubblicata in questo fasciciolo alle pp. 72-106).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



terno di un'unica lingua, tanto più che i termini utilizzati in questo campo hanno forti connotazioni interlinguistiche, legate in particolar modo alla preponderanza degli studi in inglese, ma anche alle diverse 'abitudini' linguistiche e terminologiche all'interno delle singole lingue, così consolidate da rendere spesso difficile stabilire delle equivalenze restando all'esterno delle singole *koiné*. Un esempio lampante a livello internazionale è l'ambiguità del termine 'pop up',⁴ poiché, anche se a rigore indica un dispositivo specifico, viene spesso usato alla stregua di una sineddoche per indicare i libri che lo contengono o addirittura l'intera categoria dei libri animati. Un altro è 'novelty', termine spesso utilizzato in area anglosassone per indicare un'ampia categoria di questi materiali 'di confine',⁵ sconosciuto in altre zone linguistiche e non sempre accettato anche all'interno dell'area stessa. Emergono inoltre chiaramente il problema dei sinonimi all'interno della medesima lingua e quello delle esatte equivalenze fra lingue diverse.

Il punto di partenza del gruppo di lavoro è stato il raccogliere e il confrontare proposte di glossari, non sempre facilmente reperibili. Fra i rari contributi specifici si ricordano in particolare i glossari allestiti per due lavori bibliografici classici quanto – ciascuno per la propria area geografica – pionieristici, ovvero quello di Ann Montanaro in *Pop-Up and Movable Books* e quello di Pietro Franchi in *Apriti libro!*;⁶ gli articoli di Brian Alderson, punto di riferimento anche per la Cotsen Children's Library nel pubblicare il proprio vasto catalogo in più volumi;⁷ il glossario curato da Mara Sarlatto nel volume *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*;⁸ le ampie voci specifiche pubblicate sul sito dell'interessante progetto canadese *ArchBook. Architectures of the Book.*⁹

Altre proposte si ricavano guardando a contributi sui libri interattivi che non prevedono un glossario formalizzato come tale, ma che di fatto offrono al loro interno definizioni e classificazioni utili al nostro scopo, come nel caso di *L'Art du Pop-Up et du livre animé* di Jean-Charles Trebbi, che conosce anche un'edizione inglese, o di *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups* di Jacqueline Reid-Walsh.¹⁰

⁴ Anche la Fondazione Tancredi di Barolo, fin dalle prime iniziative che hanno portato alla nascita dell'International Centre on Interactive Books, ha giocato e gioca sull'ambigua evocatività del termine: si pensi ad esempio alle mostre "POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app", inaugurata contemporaneamente l'8 maggio 2019 nelle due sedi di Roma e di Torino, o a "Pop-UPiemonte. Libri animati nella storia dell'editoria piemontese tra Ottocento e Novecento", allestita presso la Biblioteca della Regione Piemonte dal 23 ottobre al 29 novembre 2019. Si noti, a margine, che il dispositivo del *pop up*, uno dei più scenografici, amati e conosciuti come effetto, è paradossalmente uno dei meno interattivi: per attivarlo basta infatti semplicemente aprire il libro che lo contiene, in un gesto che coincide con quello di una lettura 'normale'. Ma è proprio questo 'non dover fare niente' a rendere l'effetto più sorprendente, poiché con la semplice apertura del libro l'immagine salta letteralmente fuori dalle pagine, in modo del tutto inatteso per chi interagisce con il libro per la prima volta. In pratica è come aprire una scatola a sorpresa, un *Jack in the box* di carta.

⁵ Alderson ad esempio distingue i "novelty books" dai "movable books" in base al fatto che i primi si basano su "distinctive treatments of the book's leaves rather than on any additional mechanism" e comprendono, fra gli altri, libri in stoffa, libri sagomati, flap transformation books, libri con il buco, panoramas (Alderson 1998b, 15-17). Questa categorizzazione è stata esplicitamente ripresa dalla Cotsen nel proprio catalogo (Descriptive Method 2019, XXII-XXIII). Un altro termine 'contenitore', in parte sovrapponibile, è 'oddities' (cfr. ad es. Whitton 1986, 213-232).

⁶ Montanaro 1993; Franchi 1998.

⁷ Alderson 1998a; Id. 1998b; Descriptive 2019.

⁸ Sarlatto 2019.

⁹ Il progetto è promosso dallo Humanities and Fine Arts Digital Research Centre della University of Saskatchewan. Il *Glossary* è leggibile al link: https://drc.usask.ca/projects/archbook/glossary.php.

¹⁰ Trebbi 2012 (il titolo dell'edizione inglese, edita nello stesso anno a Barcellona, è *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*); Reid-Walsh 2018.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Oppure di pubblicazioni in occasione di eventi espositivi quali *This Magical Book. Movable Books for Children (1771-2001)* di Leslie McGrath, *Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)* a cura di Laura Borello e Pompeo Vagliani o *Pop-up. La magia dei libri*, che contiene l'intervento di Massimo Missiroli e Matteo Faglia *La storia del libro pop-up.*¹¹ Altri spunti vengono da volumi dedicati all'opera di singoli artisti o editori, in particolare la bibliografia di Hildegard Krahé su Lothar Meggendorfer o il lavoro di Julia e Frederick Hunt su Ernest Nister.¹² D'interesse risultano anche una serie di opere dedicate a materiali costruiti prevalentemente in carta e non librari, ma con caratteristiche che, come si argomenterà a breve, li rendono affini ai libri interattivi e che richiedono pertanto una terminologia almeno in parte comune. Si pensi ad esempio ai 'giocattoli di carta' presentati da Blair Whitton, ai 'teatrini giocattolo' descritti da Peter Baldwin, ai *peepshows* censiti da Ralph Hyde o ai materiali pubblicitari con parti mobili raccolti da Ellen Rubin.¹³

In vista e in preparazione di approfondire il discorso, ci siamo posti alcune domande di tipo linguistico e metodologico, che vorremmo condividere con i lettori di questa prima proposta, nell'intento di offrire spunti di riflessione più che non risposte definitive.

In primo luogo... **che cosa si intende per glossario**? Al di là della definizione generale, ¹⁴ che rimanda a un elenco di termini legati fra loro e di non immediata comprensione comune, tanto da non poter essere chiariti con semplici equivalenze semantiche, sembra importante capire fin da subito quale funzione (o quali funzioni) s'intende attribuirgli: se, ad esempio, lo si pensa soprattutto come il primo e basilare passo in vista di una catalogazione uniforme e regolamentata di questi peculiari materiali bibliografici, uno strumento insomma ad uso *in primis* dei bibliotecari e dei catalogatori in genere, occorrerà fornire delle precise e chiare equivalenze terminologiche da usarsi come parole chiave. Ma ciò non toglie la possibilità che tali equivalenze possano – e forse debbano – essere accompagnate da spiegazioni ragionate, di evidente arricchimento alla comprensione e al riconoscimento, potenzialmente utili per tutti i possibili fruitori, quali studiosi, specialisti, *paper designers*, *paper engineering* e semplici appassionati.

Occorre poi chiedersi **quali siano gli oggetti da denominare**. In prima battuta il riferimento è ai libri, ma nella pratica (e in tutte le proposte di glossario già esistenti) il campo è più ampio, poiché viene a comprendere anche oggetti che presentano gli stessi dispositivi di animazione ma che libri non sono, dal punto di vista bibliologico e bibliografico. Il rimando più immediato è alle carte mobili in senso lato, come tavole sciolte, biglietti di auguri e materiali pubblicitari, ¹⁵ tutti oggetti che vengono intuitivamente associati ai libri perché sono di carta (ma con la possibilità di parti in altri materiali, ad esempio il metallo), tendenzialmente 'piatti' e con dispositivi incorporati che li 'animano', creando effetti tridimensionali e/o rendendoli interattivi. ¹⁶

¹¹ McGrath 2002; Borello e Vagliani 2014; Missiroli e Faglia 2017.

¹² Krahé 1983; Hunt e Hunt 2006.

¹³ Whitton 1986; Baldwin 1992; Hyde 2015; Rubin 2023.

¹⁴ Il dizionario italiano di Google fornito da Oxford Languages lo definisce una "raccolta di vocaboli meno comuni in quanto limitati a un ambiente o propri di una determinata disciplina, accompagnati ognuno dalla spiegazione del significato o da altre osservazioni".

¹⁵ Per una vasta e interessante rassegna sulle tipologie di materiali pubblicitari animati, si rimanda al recente Rubin 2023.

¹⁶ Storicamente questi materiali anticiparono in alcuni casi i dispositivi che verranno poi introdotti nei libri animati, rispetto ai quali conoscono anche una fortuna parallela e successiva.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Sia a livello tecnico che a livello logico, però, il campo è più largo, come attestano l'esperienza e la letteratura: siamo di fronte a oggetti variegati che presentano un continuum che va dai libri ai giochi e ai giocattoli, in carta specialmente ma non solo, rispetto al quale è complicato tracciare linee nette di demarcazione. Oggetti 'non-libri' che però ai libri animati sono simili per scopi, dispositivi tecnici impiegati ed effetti generati, mostrando con essi analogie più o meno marcate di forma, effetto, funzione e obiettivo. Si pensi ai 'teatrini di carta', come quelli bellissimi creati da Engelbrecht nel Diciottesimo secolo, solitamente inseriti fra i paper toys. 17 Oppure ai peep show, 18 che rappresentano un sottoinsieme abbastanza omogeneo, dove l'accento non è tanto sul movimento (una volta montati, si fruiscono fermi) ma sulla tridimensionalità e che mostrano forti affinità con i teatrini dal punto di vista della funzione e dell'effetto; si tratta in pratica di teatrini dall'interattività aumentata, con un maggiore effetto di profondità e di prospettiva amplificato dall'estensione e dalla progettazione, la quale prevede figure dimensionate in base alla distanza fra la prima e l'ultima scena. 19 Uno o più fori sulla prima tavola permettono inoltre di guardare dietro, di scannucciare ('peep', donde il nome), creando un effetto scoperta ed 'entrando' dentro la scena, in una sorta di realtà immersiva che rimanda al precinema. Infine, per quanto riguarda la forma, la tela che tiene insieme le singole quinte si può ripiegare, trasformandoli in oggetti facilmente riponibili in un astuccio appositamente fornito, per poi essere posti l'uno accanto all'altro su uno scaffale come se fossero libri. Per differenziazione, merita inoltre sottolineare che alle volte, soprattutto nelle offerte di vendita, i teatrini vengono terminologicamente assimilati ai diorami, fatto che dimostra l'ambiguità anche di questa parola.²⁰

È quindi esperienza comune ed evidente che ci siano oggetti che hanno caratteristiche diverse da quelle che caratterizzano bibliologicamente i libri, ma che utilizzano dispositivi e generano effetti simili a quelli che si trovano in essi. Un glossario pensato per i materiali librari sarebbe pertanto applicabile, con le dovute distinzioni, anche a questi oggetti, in virtù delle loro analogie.²¹ Per queste ragioni il nostro glossario non si occuperà solo di libri: il primo termine che proponiamo per definire tutti i materiali che prenderà in considerazione, librari e non, è **oggetti interattivi** (interactive objects) o ancor meglio, sottolineando l'intervento umano nella loro fabbricazione, manufatti interattivi (interactive artefacts o interactive manufacts).²²

¹⁷ I 'teatrini', ottimo esempio di nome non codificato, vengono solitamente inseriti in mostre e rassegne che riguardano i libri animati e interattivi (cfr. ad es. POP-APP 2019b, 35-41). Sulla tipologia si veda almeno Whitton 1986, che li inserisce fra i "giocattoli di carta" unitamente ai libri animati, e Baldwin 1992.

¹⁸ Cfr. almeno Hyde 2015.

¹⁹ Nei teatrini i singoli piani sono invece separati e devono essere montati su di un supporto fisso. Prendono inoltre l'aspetto di veri teatri in miniatura, dei quali imitano strutturalmente le varie parti: quinte, proscenio, scene e fondale

²⁰ Un diorama, propriamente, è una scatola in cui sono inseriti oggetti collocati in prospettiva, a volte ambientati all'interno di scene, che lo rendono simile a un teatrino del tutto statico (si sposta 'tutto intero', come un soprammobile). Di solito non è fatto di carta ed è spesso (ma non necessariamente) a uso didattico, come testimonia la presenza di diorami in numerosi cataloghi di oggetti scolastici Otto-Novecenteschi, mentre la funzione dei teatrini è maggiormente ludica.

²¹ Del resto non solo vi sono materiali come le metamorfosi che vengono già trattati unitamente ai libri in alcune biblioteche, soprattutto straniere, ma esistono anche numerosi programmi di catalogazione per materiale non librario nei quali questi oggetti vengono o potrebbero essere inseriti e per i quali un glossario condiviso potrebbe rivelarsi molto utile. Per restare in Italia, si pensi ad esempio a SIGECweb, piattaforma gestita dall'ICCD (Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione), che consente la catalogazione di una molteplicità di beni culturali (archeologici, architettonici, artistici, fotografici, musicali, numismatici, scientifici e tecnologici, ecc.) e che è già utilizzata in molte realtà bibliotecarie accanto a strumenti di catalogazione specificatamente librari, come SBNweb.

²² Secondo il dizionario di Google fornito da Oxford Languages, un oggetto è 'manufatto' se è "fatto a mano e talora anche con l'aiuto di macchine, realizzato mediante il lavoro dell'uomo".

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Parlando di interattività legata ai libri, è chiaro che qualunque tipo di libro presuppone un'interazione col lettore attraverso l'azione di aprirlo per poterlo leggere, sfogliarne le pagine, guardarne le immagini. Le illustrazioni possono a volte essere ripiegate una o più volte e quindi richiedere di essere aperte per essere viste. Per 'libri interattivi' intendiamo però solo i manufatti che hanno le caratteristiche intrinseche 'di base' del libro (pagine, copertina, titolo, illustrazioni, ecc.) e a cui sono stati progettualmente aggiunti dispositivi che generano effetti diversi, inattesi, di sorpresa o meraviglia, aumentandone così le potenzialità di conoscenza e di divertimento, creando una specie di 'realtà aumentata' *ante litteram*. È un territorio di sperimentalità creativa che avvicina questi manufatti ai libri d'artista.²³

La differenza di base fra un libro 'normale' e un libro interattivo è di **progettazione**: quest'ultimo è specificamente pensato per generare possibilità di utilizzo o effetti speciali che non sono presenti nel primo. Tale progettazione si esplica attraverso la messa a punto di dispositivi *ad hoc*, che possono essere di vario genere e complessità, cartotecnici ma non solo (si possono utilizzare anche materiali diversi, quali legno, plastica, metallo e tessuto). Occorre inoltre tenere sempre ben presente che non tutto ciò che è interattivo è anche 'mobile' (=animato), si pensi ad esempio ai teatrini di carta, ai libri con i buchi o ai libri sagomati.

Un ulteriore problema è dato dai **libri che presentano al loro interno più tipologie di dispositivi**, l'effetto finale dei quali aumenta il risultato dei singoli effetti. In questi casi, di comune osservazione, occorre in primo luogo individuare i singoli meccanismi e poi, per catalogare o descrivere il manufatto, stabilire in quale ordine indicarli. Rispetto a ciò, proponiamo di **dar conto dei dispositivi esattamente nell'ordine in cui vengono visti e manipolati aprendo il libro**, tenendo traccia così della sequenza di interazione prevista da parte del lettore.

Il metodo di lavoro

Nell'approcciarci al problema del glossario ci siamo confrontati sul metodo di lavoro da adottare per pervenire a definizioni condivise e condivisibili, da individuare inizialmente all'interno della stessa lingua e successivamente a livello di lingue diverse (in prima battuta: italiano, inglese, tedesco e francese).

Come si è detto, l'attuale situazione di fatto vede consolidata una varietà di definizioni, le quali presuppongono molteplici scelte implicite: ad esempio, un libro interattivo può essere nominato in base al semplice dispositivo (si pensi a *flap book*, in italiano 'libro con alette'), oppure aggiungendo al nome del dispositivo una specifica relativa all'azione per attivarlo (come per *lift the flap*, 'solleva l'aletta'). Esaminando poi la grande varietà di libri che hanno alla base il dispositivo del *flap*, si evince che in molti casi la denominazione adottata è riferita agli effetti che la presenza di alette mobili può generare (è il caso di alcuni *transformation books*).²⁴ **I dispositivi, le azioni, gli effetti** e le diverse modalità con cui possono coniugarsi nei manufatti sono quindi tutti elementi che il glossario dovrà esplicitamente prendere in considerazione e dei quali dovrà dare conto.

A fronte di ciò, si è pensato di adottare un **metodo induttivo**, cioè di partire non tanto dal confronto delle varie definizioni attualmente in essere (che verranno comunque tenute ben presenti, sia come punti di partenza, sia nelle successive proposte denominative), ma piuttosto dall'esame accurato degli oggetti reali che usano dispositivi di base comuni, seppur con modi ed effetti diversi. In altre parole, riteniamo che **la messa a punto di un glossario debba essere solidale**

²³ Cfr. almeno Castellucci 2022.

²⁴ Sui libri con alette cfr. *infra*.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



alla costruzione di un'esplicita tassonomia, di una classificazione ad albero di oggetti simili in classi e sottoclassi accostabile a quella storicamente utilizzata per le scienze naturali, in funzione della quale standardizzare gli aspetti lessicali. A livello procedurale, ci sembra utile raggruppare i termini per 'famiglie' di dispositivi, così da rilevare e da far notare meglio le differenze e le similitudini, offrendo uno strumento più completo e di più facile utilizzo (il solo ordine alfabetico, sul quale sono solitamente basati i glossari, non permette questo sguardo d'insieme). Come vedremo a breve, abbiamo provato a testare questo metodo con quello che, in partenza, può essere considerato il più semplice dei dispositivi: l'aletta o *flap*.

L'aletta, un dispositivo semplice ma versatile

Siamo partiti selezionando una ventina di libri interattivi scelti *ad hoc* tra quelli conservati nella biblioteca della Fondazione Tancredi di Barolo, allo scopo di avere a disposizione una gamma piuttosto ampia e variegata – sebbene non esaustiva – della 'classe' dei *flap*.

Metodologicamente abbiamo cercato di costruire un'ipotesi di tassonomia analizzando in dettaglio materiali simili, mettendo in evidenza le differenze nel dispositivo, nel funzionamento e negli effetti, nonché evidenziando le azioni necessarie ad attivarlo e i differenti scopi del libro (didattico, ludico, ecc.). Nel condurre questa analisi è risultato utile e a volte illuminante tenere conto non solo del dispositivo, ma di tutto il volume in cui esso si trova inserito, dando importanza ai titoli, a eventuali presentazioni e/o istruzioni d'uso, ad altri testi presenti e all'intero complesso degli aspetti progettuali.

L'ipotesi prima da verificare è che alla base di tutti i dispositivi selezionati ci sia l'aletta; abbiamo poi provato a individuare un certo numero di possibili sottoclassi, alle quali ispirarsi per approntare il glossario.

Per quanto riguarda la lingua, abbiamo ipotizzato di adottare l'equivalenza fra il termine inglese *flap* e l'italiano 'aletta', già ben attestato in letteratura.

Dal punto di vista storico, come ampiamente e puntualmente ricordato da Lindsay McNiff e Michelle Kelly Schultz nell'allestire la voce *Flap* all'interno del progetto *ArchBook* della University of Saskatchewan (Canada), "although their specific design varies from book to book, flaps are typically defined as the parts of a page used to conceal text, illustration, or a combination of both". Ma nel tempo l'aletta ha dimostrato versatilità e complessità, infatti "by drawing on the relationships between the visual, the cognitive, and the tactile, flaps exemplify interactive and multifaceted learning tools, and remind us of the continuing challenge to communicate not only through words, but also through images and reader interaction". Nella pratica le alette possono inoltre essere semplici o multiple e aprirsi e agire in tutte le direzioni.

In prima battuta viene però da chiedersi quale sia la differenza tra una tavola ripiegata e un'aletta. Nel caso della tavola, il suo essere ripiegata nasce da semplici ragioni di spazio, per farla stare nel libro senza diminuirne le dimensioni e senza aumentare quelle del volume, così da salvaguardarla a livello conservativo e da poterla vedere integralmente una volta dispiegata. L'aletta serve invece a nascondere, svelare o mettere in movimento qualcosa. Ha un 'di più' legato all'effetto che si vuole ottenere, come vedremo a breve. Il discrimine non è quindi intrinseco al dispositivo 'foglio di carta piegato da aprire', ma allo scopo che viene dato a questo dispositivo, che viene progettato

²⁵ Per l'intera voce, puntuale e articolata, si veda McNiff e Schultz 2012.

²⁶ Ibidem.

DOI: 10.57579/2024.1



per generare effetti speciali a seguito di certe azioni: il singolo dispositivo è quindi progettato e costruito di conseguenza e tutte le variazioni innovative sono oggetto di sperimentazioni creative, a volte anche complesse.

A sostegno di questa tesi possiamo riferirci ad esempio al volume *Nosce te ipsum*, *vel anatomicum vivum* (1716),²⁷ che – come altri volumi animati di tipo anatomico – offre una compresenza di pieghe strumentali agli spazi e di *flap*: le tavole di grandi dimensioni che rappresentano il corpo dell'uomo e della donna, infatti, sono ripiegate in modo tale da poter essere contenute nel formato del libro grazie a una doppia piegatura, verticale e orizzontale, e presentano nel contempo un buon numero di alette da sollevare per guardare dentro ai vari strati della figura, visualizzando i singoli organi (Fig. 1).





Fig. 1

Tipica dei *flap* presenti nei libri anatomici è la funzione di organizzare le informazioni nascondendo e disvelando, offrendo la possibilità di sollevare progressivamente gli strati che compongono i corpi e gli organi interni (le alette) verso una sempre maggiore profondità di visione.²⁸

²⁷ Hellwig 1716.

²⁸ "While some flaps are designed to conceal information, and thus compel the reader to reveal the text or illustrations beneath, other flaps organize information into logical layers. Early anatomy texts, including the famous examples by Vesalius, Descartes, and Remmelin, depict body parts, bones, muscles, nerves, and internal organs using superimposed flaps that are drawn and shaped to represent specific elements of human anatomy" (McNiff e Schultz, 2012).

DOI: 10.57579/2024.1



Vedere cosa c'è 'dentro' ma anche cosa c'è 'oltre', cioè altri organi sottostanti. ²⁹ I *flap* possono avere il retro bianco e quindi agire solo da 'copertura' del livello sottostante (come nell'esempio precedente), oppure avere anche il retro stampato e progettato in maniera tale da completare l'immagine che 'emerge' alzando l'aletta superiore, come nel *De homine figuris et latinitate donatus a Florentio Schuyl* (1662, Fig. 2). ³⁰ Per lo più le alette di questi libri anatomici sono sagomate, stampate su entrambi i lati e, così come avviene in tutti i libri animati tecnici e scientifici che si avvalgono di questo dispositivo, incollate in modo da creare l'effetto di un'immagine tridimensionale dall'esterno verso l'interno, con un effetto di profondità.



Fig. 2

Nel caso del manuale di architettura dei giardini di Alexandre de Laborde, del quale abbiamo preso in considerazione l'edizione italiana pubblicata unitamente al *Trattato di topografia di Perrot* (1838), ogni aletta, che presenta un contorno frastagliato e copre parzialmente l'immagine sottostante, è progettato in modo da creare – sollevandosi e abbassandosi – due immagini diverse, che

nel cambiare mantengono entrambe piena coerenza. In questa edizione i *flap* vengono tenuti ben stesi e chiusi grazie alla presenza, all'estremità non fissata, di una linguetta da infilare nell'apposito taglio praticato sulla pagina sottostante (Fig. 3).³¹ L'accento è qui su di un altro effetto che il *flap* può produrre con efficacia, quello di una trasformazione: un 'prima' e un 'dopo' che in Laborde prendono l'eccezione di 'prima' e 'dopo' l'intervento dell'architetto sul paesaggio, come in un *rendering* d'altri tempi.







Fig. 3

²⁹ Cfr. ad es.: "Separate leaves each featuring a different element were hinged together at the top and fixed to the page enabling a viewer to open up layer by interleaved layer and gaze for example into a head, or torso or abdomen" (Reid-Walsh 2016).

³⁰ Descartes 1662.

³¹ Perrot 1838. L'opera consta di 17 tavole colorate e di 7 in bianco e nero. Si tratta della seconda edizione italiana dall'originale francese; la prima, pubblicata dallo stabilimento nei Fondaci di S. Spirito e non datata, non presentava questo sistema di chiusura delle alette e nel titolo invertiva l'ordine dei due trattati: *Teoria dei giardini, di Alessandro de Laborde, preceduta dal piccolo Trattato di topografia di A.M. Perrot* (cfr. Bibliografia 1843, 201).

DOI: 10.57579/2024.1



Entrando invece più direttamente al campo dei libri per l'infanzia, anche in questo caso l'aletta è un dispositivo 'duale', atto a rappresentare due stati (iniziale e finale). Ha la funzione principale di nascondere l'immagine sottostante per poi rivelare cosa c'è dentro, cosa c'è dietro, cosa c'è sotto, ecc. attraverso l'azione di sollevare, aprire e chiudere. La valenza dicotomica può simbolicamente rappresentare valenze quali bene/male, buono/cattivo, azione/conseguenza e assumere rispetto al testo un'importante funzione narrativa.

Molto ricorrente e intuitivamente legata al *flap* è l'immagine della porta, che per sua natura chiude e va aperta, come nella tavola animata del libro olandese *Kleinigheden voor kinderen* di Löhr (1809) (Fig. 4).³²





Fig. 4

Un'altra porta, fra gli esempi presi in considerazione, si apre rivelando una "doppia sorpresa", ovvero una seconda immagine, visibile in trasparenza se retroilluminata, quella dell'innamorato della nipote della filatrice (*La fileuse*) (Fig. 5).³³





Ciò che si apre, alzando l'aletta, non sempre è una porta. Altre volte si tratta, ad esempio, di sollevare una tovaglia, una tenda o un vestito, per vedere cosa c'è sotto. Oppure il coperchio di un

³² Löhr 1809. È considerato il primo libro per bambini in lingua olandese con parti mobili (Buijnsters e Buijnsters-Smets 2001, 394).

³³ La piccola tavola, corredata dalla stringata narrazione della storia, appartiene alla serie di 6 incisioni colorate *Les portes fermée ou les doubles surprises*, databile intorno al 1820: "Chaque figure représente un personnage se tenant devant une porte, et, lorsque l'on ouvre celle-ci, on découvre un second personnage, puis un troisième par transparence, d'où le titre de doubles surprises" (Desse [s.d.], 395).

DOI: 10.57579/2024.1



cofanetto, come nel famoso e moralizzante *The Toilet* di Stacey Grimaldi (1821) o in *A Suit of Armour for Youth* (1824), attribuito alla stessa autrice.³⁴

A volte aprire la porta o sollevare un lembo può avere una chiara funzione narrativa ed essere l'inizio di un'intera storia o ciò su cui la storia si basa. Pensiamo a *Das verloren geglaubte Hänschen* (1873),³⁵ dove la nonna alla ricerca del nipotino solleva o apre via via la coperta di un letto, l'anta di un armadio, il coperchio di un pozzo, la porta di una stalla, un cancello di legno, la tovaglia di un tavolo fino a ritrovarlo dietro le cortine di un'alcova (Fig. 6).

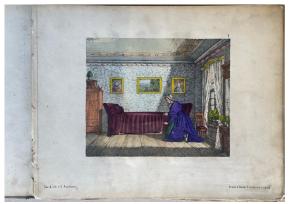




Fig. 6

Oppure, spostandoci nel tempo, pensiamo al libro di Bruno Munari *Toc toc* (1945),³6 che trasfor-

ma la porta stessa in una copertina e aggiunge un titolo onomatopeico per evocare l'azione del bussare, seguito dalla tipica domanda di chi è al di là della porta ("chi è?") e poi dall'invito al bambino a compiere l'azione conseguente: "apri la porta". A ciò si aggiunge un foro simile a uno spioncino che, lasciando scorgere il disegno di un occhio, evoca la presenza al di là della porta di un misterioso qualcuno... L'apertura della copertina/porta spinge poi il bambino, attraverso brevi testi e disegni interni, a sollevare una successione obbligata di *flap* di dimensioni decrescenti, che fungono da pagine interne del libro e che mostrano 'contenitori' ed animali via via più piccoli (dalla giraffa alla formica!), garantendo divertimento ma anche una funzione istruttiva, poiché si basa su di una serie logica (Fig. 7).

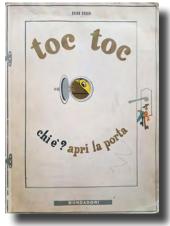


Fig. 7





³⁴ Cfr. ad es. POP-APP 2019b, 14, 17 (n. di cat. B6).

³⁵ Das verloren 1873.

³⁶ Munari 1945.

DOI: 10.57579/2024.1



Un esempio apparentemente molto semplice è costituito da un *flap* illustrato da entrambe le parti e fissato al centro della pagina in modo da poter essere ribaltato di 180°, presente in tutte le tavole di *Ups and Downs in Picture Town*.

Nel libro l'idea della dualità è presente fin dal titolo e dall'immagine di copertina, che rimandano all'altalena e al suo muoversi su e giù, come esplicitamente detto nei versi che introducono le successive nursery rhymes:

So here we go up, up, up, dears, And here we go down, down, down! You'll say when you look, "We know it's a book, But it seems like a Picture Town!".37

In questo caso le due immagini disegnate sul *flap* permettono di completare due diverse scene e l'effetto è una 'trasformazione' grazie alla quale il bambino muovendo l'aletta vede due immagini diverse, la cui lettura è guidata da brevi didascalie in versi sottostanti l'illustrazione in movimento (**Fig. 8**).

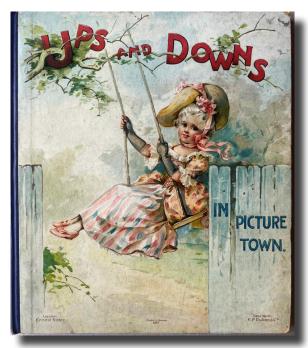


Fig. 8



Un altro modo di lavorare delle alette sulle immagini si può rilevare negli album *Contes illustrés* (1870),³⁸ ciascuno dei quali contiene due storie molto note. Prendiamo ad esempio quello contenente *Le Petit Poucet* e *Le Petit Chaperon Rouge*: in entrambi i casi le 'pagine in movimento' prevedono che il bambino sollevi verso l'alto le due alette orizzontali che coprono la pagina, rivelando

³⁷ Carlton 1890, [3].

³⁸ Si tratta di edizioni in lingua francese di una collezione olandese, cfr. Buijnsters e Buijnsters-Smets 2001, 403.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



al di sotto una seconda scena molto più grande della prima; un ulteriore *flap* si può poi sollevare sul lato destro della figura, dando vita magicamente ad una terza scena ancora più grande. Per *Le Petit Chaperon Rouge* le tre scene rappresentano Cappuccetto Rosso da sola nel bosco, l'incontro con il lupo e infine l'arrivo di Cappuccetto Rosso alla casa della nonna, dove l'attende il lupo coricato nel letto. Una progressione anche dimensionale delle immagini che dilata gli spazi fantastici (Fig. 9).



Fig. 9

Per contro in *Magical Changes* (1879) l'aletta, illustrata da entrambi i lati, è di dimensioni ridotte rispetto alla pagina. Nella prima posizione copre parte dell'immagine sottostante, ma la figura in esso riportata combacia perfettamente con quella sottostante visibile, dando vita alla prima scena raccontata nel testo della *nursery rhyme* scritta in basso sulla base dell'aletta. Voltando il *flap* si rivela l'immagine completa che rappresenta il finale della storia in rima (Fig. 10).³⁹



Fig. 10

³⁹ Magical 1879.

DOI: 10.57579/2024.1



L'aletta che si ribalta a 180° può anche trovarsi sul bordo esterno di una pagina (mediante piegatura della stessa) e in questo caso la parte ribaltata esce dalla sagoma del libro e rivela l'immagine sottostante completandola. Il libro di Rey *Anybody at home*? (1939) ha un fine ludico didattico, che il testo esplicita anche attraverso domande dirette, stimolando la curiosità e indicando le azioni da effettuare o da evitare. Le 'risposte' si svelano sollevando il *flap*. Ad esempio "Don't go too near, / just stand away. / Something comes out, / What does it say?" sono i versi che accompagnano la figura di un'arnia dalla quale, alzando l'aletta, esce uno sciame di api (Fig. 11).⁴⁰





Fig. 11

Presentiamo ora tre libri con alette diagonali, situate in punti diversi della pagina.

In *Volta e ridi*. *Celie in figure pei bambini*, raro libretto edito da Vallardi a fine '800, forse di derivazione francese, il *flap*, illustrato da ambo le parti, è tagliato in diagonale a 45° e può ribaltarsi a 180°, interagendo con le due diverse scene rappresentate a doppia pagina nel libretto. La fruizione non è immediatamente intuitiva, poiché le immagini si rivelano in alternanza e non in sequenza. Le didascalie in alto aiutano a 'riconoscere' le due scene e orientano nella lettura: occorre infatti iniziare sempre dalla pagina intera, che si trasforma voltando il mezzo *flap* in diagonale (**Fig. 12**).





Fig. 12

L'aletta a piegatura diagonale interviene anche in un abbecedario olandese, *A.B.C. De poes gaat meê*; *de hond blijft thuis*; *piep, zei de muis in 't voorhuis!* (1880), nel quale ogni pagina presenta un'illustrazione quadrata in cui sono inseriti quattro *flap* triangolari.⁴¹ L'apertura e la chiusura di ciascuno permette di evidenziare la doppia immagine di quattro lettere dell'alfabeto per pagina: la prima immagine rappresenta una lettera di grandi dimensioni, mentre l'altra rivela il disegno di un oggetto la cui iniziale comincia con la stessa lettera. In questo caso la trasformazione facilita la memorizzazione dell'associazione lettera/nome dell'oggetto (fine didattico).

⁴⁰ Rey 1939, [5]. O ancora: "Look in this hole, / What can it be / That lives deep down / Under this tree? // You cannot tell? / Why, then, dear me, / Just turn the page / And you will see" (Ibidem, [1]).

⁴¹ Louwerse 1880.

DOI: 10.57579/2024.1

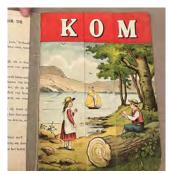


Occorre anche sottolineare come il sollevamento di tutte le quattro alette nella stessa pagina dia origine a una figura che evoca la tridimensionalità (una piramide a base quadrata) (Fig. 13).⁴²

Alla didattica giocosa si riallaccia un altro inusuale abbecedario olandese, *Pret*, *Pret*, *Altijd Pret*, (1880).⁴³ In esso un uso intelligente e molto originale delle alette multiple di dimensioni diverse permette di costruire immagini progressive, ciascuna delle quali è in relazione con una parola (prima monosillabica e poi bisillabica) che viene composta mediante le lettere (o le sillabe) riportate nella parte alta di ciascuna aletta. Le varie parole si compongono quindi a loro volta in corrispondenza delle illustrazioni sottostanti che via via si creano ribaltando i *flap*, con una progettazione molto efficace del rapporto testo/immagine (Fig. 14).



Fig. 13





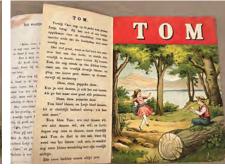


Fig. 14

Pantomime Toy Book è il titolo quanto mai interessante di una serie di libri con alette multiple pubblicata in America da McLoughlin Brothers, ma originariamente edita in Inghilterra da Nister. Lo sfondo in cui si collocano le varie storie è un teatro 'reale', con tanto di proscenio, palchi laterali, buca dell'orchestra in primo piano: la 'rappresentazione' comincia con la presentazione sul palcoscenico di alcuni dei personaggi principali, mentre muovendo il primo flap comincia la sequenza delle scene principali della storia. Grazie a un'accurata progettazione delle immagini, girando le alette, di misura diversa, si evidenziano via via dodici 'fotogrammi' della storia. Nel caso specifico di Cinderella (1880 ca.), la storia è riportata in versi e in prosa in testa e in coda alla parte con le immagini in movimento (Fig. 15).⁴⁴ Si può ritenere che in questo caso, come negli altri libri della collana, tutta ispirata a fiabe classiche molto conosciute dai bambini attraverso la

⁴² Per analogia rispetto alle forme e agli intenti didattici, il pensiero corre a un libro per altri aspetti molto diverso, *The Elements of Geometrie* (London, 1570), dove "thirty-two of the figures found in Daye's imprint are pop-up constructions: two-dimensional diagrams of pyramids and cubes are printed on flaps that the reader folds together to create three-dimensional renderings [...]. *Elements* thus offers the reader the unique opportunity to view the same shape in two different states—collapsed and fully-formed—without damaging any of the essential components. This use of a simple flap technology to create three-dimensional shapes contributes much to the experience of visualizing difficult mathematical concepts" (McNiff e Schultz 2012).

⁴³ Agatha 1880. Su questo libro, che appartiene alla serie *Agatha's 5 Verrassende Prentenboeken*, cfr. Buijnsters e Buijnsters-Smets 2001, 126, 418.

⁴⁴ Cinderella 1880 ca.

DOI: 10.57579/2024.1



narrazione orale anche prima della lettura, il libro funzioni più da gioco pre-cinematografico che da libro di lettura illustrato. L'inserto centrale mobile è infatti (forse per questo) pensato come 'indipendente' dalle pagine scritte. Il successo e la diffusione di tali libri sono probabilmente legati in gran parte proprio alla loro possibilità di essere usati indipendentemente al testo, come giochi di carta (*paper toys*): in essi si esalta la magia di far comparire figure sempre diverse 'girando' queste strane pagine che sono in realtà alette, in grado anche di raccontare una storia senza parole.





Fig. 15

Vediamo ora due esempi di libri che usano le alette orizzontali per creare risultati complessi. Nell'evoluzione che stiamo delineando, infatti, i *flap* funzionano con effetti di trasformazione sempre più complicati, agendo sulle immagini e sui testi con un virtuosismo sempre maggiore. Nelle pubblicazioni francesi realizzate in occasione dell'Esposizione Universale del 1867, non a caso intitolate *Les Transformations Comiques. Tableaux Parlantes*, le alette, di dimensioni diverse, tagliate in orizzontale e illustrate su un unico lato, si combinano dando vita a diverse figure che, con titoli o brevi didascalie, consentono al soggetto di ricostruire tutta la storia tragicomica di *Cadet Roussel (ses defauts et sa chute)*. La corretta manipolazione della sequenza dei *flap* da muovere per seguire i vari episodi della storia è piuttosto complessa, pertanto, come si dice in apertura al volume, occorre seguire la numerazione progressiva impressa su ciascun *flap*. Muovendo le varie alette nella corretta sequenza, cambia anche completamente l'espressione del personaggio, dando vita quasi a un *flip book* (Fig. 16).







Fig. 16

⁴⁵ "Pour suivre convenablement le sujet, il est <u>de rigueur</u> de tourner les feuillets, successivement, un à un, et par <u>ordre numérique</u>" (parole evidenziate d'autore) (Les transformations 1867, [1]).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



L'effetto trasformativo delle alette si esalta e si amplifica in *Les Godichards en Voyage. Transformations Excentriques* (1900 ca.), nel quale le figure dei personaggi stessi, divise in tre strisce orizzontali figurate su entrambi i lati, rappresentano diverse teste, diversi corpi e diverse gambe. Tali parti possono essere combinate insieme a rappresentare personaggi strampalati ma sempre coerenti con la costruzione di una figura e proprio per questo divertenti (**Fig. 17**).⁴⁶



Fig. 17

Qui diventano più evidenti i problemi di nomenclatura. In questo caso, come in moltissimi analoghi, nel titolo è presente la parola "trasformazioni" (eccentriche, divertenti, ecc.) e si sottolinea in particolare l'enorme quantità di figure di personaggi diversi che si possono via via costruire combinando in modo anche del tutto casuale le varie alette orizzontali.⁴⁷ Per questo tipo di materiali, l'effetto di trasformazione risulta di fatto preponderante rispetto agli intenti originali del *flap*. Come potremmo chiamare questa tipologia di libri nel glossario?

Una possibilità sarebbe quella di parlare di libri/album a trasformazione. Anchessi sono infatti prevalentemente libri gioco, in quanto non presentano obiettivi didattici, né rapporto con un testo. Tenendo conto di queste considerazioni, in vista del futuro glossario si potrebbe pertanto proporre di chiamare questi manufatti **libri gioco a trasformazione** (sottolineandone la valenza ludica) oppure **libri con alette con effetti di trasformazione** (mettendone invece in evidenza il dispositivo alla base), in inglese *toy books with transformation effects* oppure *flap books* (o *multiple flaps books*) *with transformation effects*.

Non vediamo l'ora di confrontarci con il gruppo di lavoro per poter ampliare le discussioni in corso volte alla stesura di un glossario.

⁴⁶ Les Godichards 1900 ca. Questo tipo di libri viene spesso denominato colloquialmente 'testa/corpo/gambe'.

⁴⁷ A volte la parola trasformazione è sostituita nel titolo da un'altra simile (ad es. "Variations Amusantes"), ma una ulteriore scritta in copertina ricorda che si tratta di un "Album a transformations".

DOI: 10.57579/2024.1



Riferimenti bibliografici*

AGHATA (van Reinoudina de Goeje). 1880. Pret, Pret, Altijd Pret. Amsterdam: L.G. Veen.

ALDERSON, Brian. 1998a. "Are they 'real' books?". *Books for Keeps*, 113. https://booksforkeeps.co.uk/article/but-are-they-real-books.

——. 1998b. "Novelty books and movables: questions of terminology". *The Children's Books History Society Newsletter*, 61: 14-22.

ArchBook. Architectures of the Book. https://drc.usask.ca/projects/archbook/.

BALDWIN, Peter. 1992. Toy Theatres of the World, foreword by George Speaight. London: Zwemmer.

Bibliografia italiana ossia Elenco generale delle opere d'ogni specie e d'ogni lingua stampate in Italia, e delle italiane pubblicate all'estero. 1843. Vol. 9. Milano: Vedova di A.F. Stella e Giacomo figlio.

Borello, Laura e Pompeo Vagliani. 2014. *Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)*, catalogo della mostra realizzata alla Biblioteca della Regione Piemonte (5 marzo-11 aprile 2014). Torino: Consiglio Regionale del Piemonte.

Buijnsters, P.J. e Leontine Buijnsters-Smets. 2001. *Lust en Leering. Geschiedenis van het Nederlandse Kinderboek in de negentiende eeuw.* Zwolle: Waanders Uitgevers.

Buttò, Simonetta e Flavia Bruni. 2022. "Una base dati speciale per i libri animati". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 30-35. DOI: https://doi.org/10.57579/2022JIB02.

CARLTON, Maud. 1890. *Ups and Downs in Picture Town*, pen-and-ink illustrations by Miss H. Robinson. London: Ernest Nister – New York: E.P. Dutton.

CASTELLUCCI, Paola. 2022. "Movements of rotation and revolution. Hypertext in Seventies". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 121-131. DOI: https://doi.org/10.57579/2022JIB011PC.

Cinderella. Pantomime Toy Books. 1880 ca. New York: McLoughlin Brothers.

Das verloren geglaubte Hänschen. Gesucht und wiedergefunden von der Großmutter. Ein neuerfundenes schönes Bilderbuch für Kinder von 3 bis 8 Jahren. 1873. Leipzig: Alfred Oehmigke.

DE PASQUALE, Andrea, "La catalogazione dei libri antichi e ottocenteschi con parti mobili: problematiche de-scrittive e terminologiche". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 23-29. DOI: https://doi.org/10.57579/2022JIB002ADP.

Descartes, René. 1662. *De homine figuris et latinatate donatus a Florentio Schuyl*. Leyden: Petrum Leffen & Franciscum Moyardum.

"Descriptive Method". 2019. In *A Catalogue of the Cotsen Children's Library*, vol. 1, XVII-XXVI. Princeton, NJ: Princeton University Library.

Desse, Jacques. [s.d.]. Figures mobiles. Les premieres livres animés français pour la jeunesse. Essai de bibliographie. S.l.: s.n.

Euclides. 1570. The elements of geometrie. London: John Daye.

^{*} Ultima consultazione siti web: 4 aprile 2024.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



FIELD, Hannah. 2019. *Playing with the Book. Victorian Movable Picture Books and the Child Reader.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Franchi, Pietro. 1998. "Tipologie e terminologia. Un breve glossario, accompagnato da illustrazioni delle principali tecniche realizzative". In *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo*, 11-17. Ravenna: Edizioni Essegi.

GIACOMELLI, Michela. 2023. "Proposta di un modello descrittivo degli anatomical flap books. La raccolta della Fondazione Tancredi di Barolo di Torino (1)". *JIB. Journal of Interactive Books*, 2: 36-73. DOI: https://doi.org/10.57579/2023.3.

Les Godichards en Voyage. Transformations Excentriques. 1900 ca. Paris: R. Guignard.

Hellwig, Christoph: von. 1716. Nosce te ipsum vel Anatomicum vivum, oder Kurtz gefastes doch richtig gestelltes Anatomisches Werck, Worinnen die gantze Anatomie, nebst ihrer Eintheilung deutlich zu finden. Frankfurt & Leipzig: Hieronymus Philippus Ritschel.

Hunt, Julia e Frederick Hunt. 2006. *Peeps into Nisterland. A Guide to the Children's Books of Ernest Nister.* Chester: Casmelda Publishing.

HYDE, Ralph. 2015. Paper peepshows. The Jacqueline and Jonathan Gestetner Collection. Woodbridge: Antique Collector's Club.

JIB. Journal of Interactive Books. 2022. 1: Proceedings of POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books. https://jib.pop-app.org/index.php/jib/issue/view/2.

Krahé, Hildegard. 1983. Lothar Meggendorfers Spielwelt. München: Hugendubel.

Löhr, Johann Andreas Christian. 1809. Kleinigheden voor kinderen. Amsterdam: Willem van Vliet.

Louwerse, Pieter. 1880. A.B.C. De poes gaat mee; de hond blijft thuis; piep, zei de muis in 't voorhuis! Alphabet voor kinderen met nieuwe verrassende prentjes. Schoonhoven: S & W.N. van Nooten.

Magical Changes. 1879. [New York]: Donaldson Brothers.

McGrath, Leslie A. 2002. This Magical Book. Movable Books for Children, 1771-2001. Based on an exhibition of materials from the Toronto Public Library's Osborne Collection of Early Children's Book. Toronto: Public Library.

McNiff, Lindsay e Michelle Kelly Schultz, 2012. "Flap". In *ArchBook. Architectures of the Book.* (sito web; ultimo aggiornamento voce: 20 gennaio 2022). https://drc.usask.ca/projects/archbook/flaps.php.

MISSIROLI, Massimo e Matteo Faglia. 2017. "La storia del libro pop-up" in *Pop-up. La magia dei libri*, catalogo realizzato in occasione della mostra organizzata dalla Fondazione Culturale Herman Geiger (8 dicembre 2017-18 febbraio 2018). Cecina: Fondazione Culturale Hermann Geiger.

Montanaro, Ann R. 1993. "Preface" in *Pop-Up and Movable Books. A Bibliography*, IX-XII. Metuchen/ New York/London: The Scarecrow Press.

Munari, Bruno. 1945. Toc toc. Chi è? Apri la porta. Verona: Mondadori.

Perrot, Aristide Michel. 1838. Trattato di topografia ... corredato di disegni, ed aggiuntavi la Teoria dei giardini di Alessandro de Laborde, traduzione dal francese. Firenze: presso la tipografia di Paolo Fumagalli. POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app. 2019a. A cura di Gianfran-

co Crupi e Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app. Guida alla mostra. 2019b. A cura di Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

DOI: 10.57579/2024.1



Pop-UPiemonte. Libri animati nella storia dell'editoria piemontese tra Ottocento e Novecento. 2019. Catalogo della mostra, a cura della Fondazione Tancredi di Barolo. Torino: Consiglio Regionale del Piemonte.

REID-WALSH, Jacqueline. 2016. "Special collections. Pop-Ups and Beyond". *Book arts arts du livre Canada*, 7, 2: 25-29.

——. 2018. Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups. New York: Routledge.

REY, Hans Augusto. 1939. Anybody at Home?. London: Folding Books Limited.

Rubin, Ellen G. K. 2023. Animated Advertising - 200 Years of Premiums, Promos, and Pop-ups, from the Collection of Ellen G. K. Rubin. New York: The Grolier Club.

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.

SESTINI, Valentina. 2019. "Con patienza et applicatione. Libri mobili: istruzioni per l'uso". In *POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 171-178. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

Les Transformations Comiques. Tableaux Parlants. Cadet Roussel (ses defauts et sa chute). 1867. Pont-à-Mousson: Haguenthal.

TREBBI, Jean-Charles. 2012. *L'Art du Pop-Up et du livre animé*. Paris: Editions Alternatives. Edizione inglese: Trebbi, Jean-Charles. 2012. *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*, translator Tom Corkett. Barcelona: Promopress.

VAGLIANI, Pompeo. 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, 183-220. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

WHITTON, Blair. 1986. Paper Toys of the World. Cumberland (Maryland): Hobby House Press.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Prima del glossario

Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi

Before the glossary

Linguistic and methodological reflections on interactive books

Eliana Angela Pollone

Università di Roma "La Sapienza" Contact: <u>elianaangela.pollone@uniroma1.it</u>

Jacqueline Reid-Walsh

The Pennsylvania State University Contact: <u>jxr67@psu.edu</u>

Pompeo Vagliani

Fondazione Tancredi di Barolo

Contact: info@fondazionetancredidibarolo.it

KEYWORDS

Glossary; Interactive Books; Flap.

CITATION

Pollone, Eliana A., Jacqueline Reid-Walsh, Pompeo Vagliani, "Before the glossary. Linguistic and methodological reflections on interactive books/Prima del glossario. Riflessioni di tipo linguistico e metodologico sui libri interattivi", *JIB*, 3 (April 2024): 1-38. DOI: 10.57579/2024.1.

^{© 2024,} The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



ABSTRACT

La disponibilità di un glossario per i libri interattivi è da tempo auspicata in particolare da chi, in assenza di linee guida standardizzate, si occupa della loro catalogazione, ma anche da studiosi e specialisti che si trovano spesso a dialogare su questi materiali partendo da presupposti diversi, concettuali e linguistici. In prima battuta il problema del glossario riguarda i libri, però nella pratica comprende anche oggetti che libri non sono, ma che presentano gli stessi dispositivi.

L'attuale situazione di fatto vede consolidata nelle varie lingue e anche all'interno della stessa lingua una varietà di definizioni, le quali mostrano abitudini terminologiche e scelte implicite che rendono difficile un confronto e una standardizzazione. Il fenomeno è particolarmente rilevante per quanto riguarda i libri per l'infanzia, che presentano una estrema varietà nei dispositivi e nelle loro combinazioni, richiedono molteplicità di azioni e generano effetti diversi, con funzioni spesso narrative e con obiettivi ludici e didattici.

L'ipotesi metodologica è che il glossario debba partire non tanto dal confronto delle varie definizioni attualmente in essere (che comunque sono da tenere ben presenti), ma dalla costruzione di un'esplicita tassonomia, di una classificazione ad albero di oggetti simili in classi e sottoclassi, in funzione della quale standardizzare gli aspetti lessicali. Partire cioè dall'osservazione degli oggetti e in modo induttivo proporre le definizioni.

Nell'ultima parte dell'articolo viene proposta come esempio un'analisi ravvicinata sul dispositivo "aletta" (*flap*), apparentemente semplice ma estremamente flessibile, in grado di stimolare, specie nel campo dei libri per l'infanzia, sempre nuove sperimentazioni creative per le quali occorre trovare il 'giusto' nome.

The availability of a glossary for interactive books has long been hoped for in particular by those who, in the absence of standardized guidelines, deal with the cataloging of interactive books but also by scholars and specialists who often find themselves discussing these materials starting from different presuppositions, conceptual and linguistic. In the first instance the glossary problem concerns books, but in practice it also includes objects which are not books but which present similar devices.

The current situation sees a variety of definitions consolidated in various languages and even within the same language, which show terminological habits and implicit choices that make comparison and standardization difficult. This phenomenon is particularly relevant with regard to children's books which present an extreme variety in devices and their combinations, require multiple actions and generate different effects, often with narrative functions and with playful and educational objectives.

The methodological hypothesis is that the glossary should start not so much from the comparison of the various definitions currently in place (which in any case must be kept in mind) but from the construction of an explicit taxonomy, a tree classification of similar objects in classes and subclasses, based on which to standardize the lexical aspects. That is, starting from the observation of objects and inductively proposing definitions.

In the second part of the article, a close analysis of the 'flap' device is proposed as an example, apparently simple but extremely flexible, capable of stimulating, especially in the field of children's books, ever new creative experiments for which ones to find the 'right' name.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Before the glossary

Linguistic and methodological reflections on interactive books*

One of the first problems that arises when dealing with interactive books is the lack, both at an Italian and international level, of a shared lexicon, despite the existence of some proposals, not without contradictions, which never manage - nor do they aspire - to offer a generalizable and exhaustive framework of the subject. The problem is even greater when dealing with interactive books intended for children, since they present a variety and technical complexity unknown previously and in other types of books: the reason is historically to be found in the origins of these materials, which in the 19th century experienced a rapid and significant expansion, both quantitative and qualitative, favored by the development of new technologies but above all by a new vision of childhood, which leads to seeing the child as the recipient of a dedicated book market, in which interactive books - with their effects of amazement and wonder - find a space of choice on the double side of education and entertainment, immediately linking themselves to the world of pre-cinema and paper games and toys (Vagliani 2019, 183-204). It is from this need - and from the specific skills acquired over the years by the Fondazione Tancredi di Barolo, in particular with respect to children's books - that the small working group promoted by the International Center on Interactive Books dedicated to this complex and stimulating topic was born, which, starting from these initial reflections, will involve scholars and experts belonging to the main linguistic areas involved, with the aim of arriving at a practical and systematic proposal. This is a work in progress, the results of which have long been hoped for in particular by those who, in the absence of standardized guidelines, deal with the cataloging of movable and interactive books. This issue was already discussed in February 2021 during the online conference "POP-APP International Conference on the description, conservation and use of movable books, the proceedings of which were included in the first issue of the JIB.² On that occasion, Andrea De Pasquale expressed himself in particular on the cataloging problem, providing concrete suggestions, including terminological ones, in view of the creation of an Italian standard (De Pasquale 2022)3; while the Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU) had called for the opening of "a multi-voiced dialogue that avoids, or at least reduces, the risk of proceeding in no particular order", underlining the role that the Fondazione Tancredi di Barolo and the International Center on Interactive Books could play in this (Buttò and Bruni 2022).

^{*} The images accompanying this contribution all relate to materials kept at the Fondazione Tancredi di Barolo in Turin.

¹ See for example what Ellen Rubin stated when presenting the glossary accompanying *Animated Advertising*: "The definitions below are intended to help the reader better understand these dynamic devices that are used in many of the items in this exhibition. […] Unfortunately, booksellers and collectors don't always use them consistently. […] Outside of this catalog several of the terms may be used interchangeably and noted with the applicable definitions" (Rubin 2023, 99).

² *JIB*, V. 1 N. 1 (2022): Proceedings of POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books.

³ A methodologically accredited proposal for the bibliographic and bibliological description of a specific category of interactive books, the anatomical flap books, but also extendible to other typologies, was put forward in Giacomelli 2023 (the second part of the article is part of this issue on pp. 72-106).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



In reality, the glossary problem turned out to be much more complex than expected, especially taking into account that it is not objectively possible to work on such a tool while remaining within a single language, especially since the terms used in this field have strong connotations. interlinguistic, linked in particular to the preponderance of studies in English, but also to the different linguistic and terminological 'habits' within the individual languages, so consolidated as to often make it difficult to establish equivalences while remaining outside the individual *koiné*. A clear example at an international level is the ambiguity of the term 'pop up', since, even if strictly speaking it indicates a specific device, it is often used as a synecdoche to indicate the books that contain it or even the entire category of movable books. Another is 'novelty', a term often used in the English to indicate a broad category of these 'border' materials, unknown in other linguistic areas and not always accepted even within the area itself. Furthermore, the problem of synonyms within the same language and that of exact equivalences between different languages clearly emerge.

The starting point of the working group was to collect and compare glossary proposals, which are not always easily available. Among the rare specific contributions, we recall in particular the glossaries prepared for two bibliographical works that are both classic and - each for their own geographical area - pioneering, namely that of Ann Montanaro in *Pop-Up and Movable Books* and that of Pietro Franchi in *Apriti libro!*;⁶ the articles by Brian Alderson, also a point of reference for the Cotsen Children's Library in publishing its vast catalog in multiple volumes;⁷ the glossary edited by Mara Sarlatto in the volume *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*;⁸ the extensive specific entries published on the website of the interesting Canadian project *ArchBook. Architectures of the Book.*⁹

Other proposals are obtained by looking at contributions on interactive books that do not provide a formalized glossary as such, but which in fact offer definitions and classifications useful for our purpose, as in the case of *L'Art du Pop-Up et du livre animé* by Jean-Charles Trebbi, who also has an English edition, or by *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups* by Jacqueline Reid-Walsh.¹⁰

⁴ Even the Fondazione Tancredi di Barolo, since the first initiatives that led to the birth of the International Center on Interactive Books, has played and plays on the ambiguous evocativeness of the term: think for example of the exhibitions "POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app", inaugurated simultaneously on 8 May 2019 in the two locations in Rome and Turin, or at "Pop-UPiemonte. Libri animati nella storia dell'editoria piemontese tra Ottocento e Novecento" publishing between the nineteenth and twentieth centuries, set up at the Library of the Piedmont Region from 23 October to 29 November 2019. Note, in the margin, that the *pop up* device, one of the most scenographic, loved and known as effect, is paradoxically one of the least interactive: to activate it you simply need to open the book that contains it, in a gesture that coincides with that of 'normal' reading. But it is precisely this 'not having to do anything' that makes the effect more surprising, since by simply opening the book the image literally jumps out of the pages, in a completely unexpected way for those interacting with the book for the first time. In practice it's like opening a surprise box, a paper 'Jack in the box'.

⁵ For example, Alderson distinguishes "novelty books" from "movable books" by the fact that the former are based on "distinctive treatments of the book's leaves rather than on any additional mechanism" and include, among others, books printed on linen, shaped books, flap transformation books, hole books, panoramas (Alderson 1998b, 15-17). This categorization was explicitly taken up by Cotsen in its catalog (Descriptive Method 2019, XXII-XXIII). Another 'container' term, partly overlapping, is 'oddities' (see e.g. Whitton 1986, 213-232).

⁶ Montanaro 1993; Franchi 1998.

⁷ Alderson 1998a; Id. 1998b; Descriptive 2019.

⁸ Sarlatto 2019

⁹ The project is promoted by the Humanities and Fine Arts Digital Research Center at the University of Saskatchewan. The *Glossary* can be read at the link: https://drc.usask.ca/projects/archbook/glossary.php.

¹⁰ Trebbi 2012 (the title of the English edition, published in the same year in Barcelona, is *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*); Reid-Walsh 2018.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Or publications during exhibition events such as *This Magical Book. Movable Books for Children* (1771-2001) by Leslie McGrath, *Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)* edited by Laura Borello and Pompeo Vagliani or *Pop-up. La magia dei libri*, which contains the speech by Massimo Missiroli and Matteo Faglia *La storia del libro pop-up.*¹¹ Other ideas come from volumes dedicated to the work of individual artists or publishers, in particular Hildegard Krahé's bibliography on Lothar Meggendorfer or Julia and Frederick Hunt's work on Ernest Nister.¹²

Also of interest are a series of works dedicated to materials made mainly of paper and not books, but with characteristics which, as will be argued shortly, make them similar to interactive books and which therefore require at least partly common terminology. Think for example of the 'paper toys' presented by Blair Whitton, the 'toy theatres' described by Peter Baldwin, the peepshows surveyed by Ralph Hyde or the advertising materials with moving parts collected by Ellen Rubin. ¹³ In view and in preparation of deepening the discussion, we asked ourselves some linguistic and methodological questions, which we would like to share with the readers of this first proposal, with the aim of offering food for thought rather than definitive answers.

Firstly, what is meant by a glossary? Beyond the general definition,¹⁴ which refers to a list of terms linked to each other and not immediately understood in common, so much so that they cannot be clarified with simple semantic equivalences, it seems important to immediately understand which function (or which functions) intends to attribute to it: if, for example, it is thought of above all as the first and basic step in view of a uniform and regulated cataloging of these peculiar bibliographic materials, in short, a tool primarily for use by librarians and cataloguers in general, it will be necessary to provide precise and clear terminological equivalences to be used as key words. But this does not remove the possibility that these equivalences can - and perhaps must - be accompanied by reasoned explanations, clearly enriching understanding and recognition, potentially useful for all possible users, such as scholars, specialists, paper designers, paper engineers and the simply passionate readers.

We then need to ask ourselves **what the objects are to be named**. In the first instance the reference is to books, but in practice (and in all the already existing glossary proposals) the field is broader, since it also includes objects which present the same animation devices but which are not books, from the point of view of from a bibliographic point of view. The most immediate reference is to movable papers in the broad sense, such as loose plates, greeting cards and advertising materials, ¹⁵ all objects that are intuitively associated with books because they are made of paper (but with the possibility of parts in other materials, for example metal), generally 'flat' and with built-in devices that 'animate' them, creating three-dimensional effects and/or making them interactive. ¹⁶

¹¹ McGrath 2002; Borello and Vagliani 2014; Missiroli and Faglia 2017.

¹² Krahé 1983; Hunt and Hunt 2006.

¹³ Whitton 1986; Baldwin 1992; Hyde 2015; Rubin 2023.

¹⁴ The Oxford English Dictionary define it as "a collection of glosses; a list of explanations of abstruse, antiquated, dialectal, or technical words; a partial dictionary".

¹⁵ For a vast and interesting review of the types of "animated advertising" materials, please refer to the recent Rubin 2023.

¹⁶ Historically, in some cases these materials anticipated the devices that will then be introduced in interactive books, with respect to which they also experienced parallel and subsequent success.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Both on a technical and logical level, however, the field is broader, as experience and literature attest: we are faced with varied objects that present a continuum that goes from books to games and toys, especially paper but not only that, with respect to which it is complicated to draw clear lines of demarcation. 'Non-book' objects which, however, are similar to interactive books in terms of purposes, technical devices used and effects generated, showing more or less marked similarities in form, effect, function and objective. Think of 'paper theatres', like the beautiful ones created by Engelbrecht in the eighteenth century, usually included among paper toys.¹⁷ Or peep shows,¹⁸ which represent a fairly homogeneous subset, where the emphasis is not so much on movement (once assembled, they can be enjoyed still) but on three-dimensionality and which show strong affinities with theaters from the point of view of function and effect; in practice these are theaters with increased interactivity which allow for a greater effect of depth and perspective, amplified by the extension and design, which includes figures sized based on the distance between the first and last scene. 19 One or more holes on the first table also allow you to look behind, to 'peep' (hence the name), creating a discovery effect and 'entering' the scene, in a sort of immersive reality that recalls pre-cinema. Finally, as regards the shape, the canvas that holds the individual wings together can be folded, transforming them into objects that can be easily stored in a specially supplied case, and then placed next to each other on a shelf as if they were books. For differentiation, it is also worth underlining that sometimes, especially in sales offers, theaters are terminologically assimilated to dioramas, a fact which demonstrates the ambiguity of this word too.²⁰

It is therefore a common and evident experience that there are objects that have characteristics different from those that bibliographically characterize books, but that use devices and generate effects similar to those found in them. A glossary designed for book materials would therefore be applicable, with the necessary distinctions, also to these objects, by virtue of their analogies. For these reasons our glossary will not only deal with books: the first term we propose to define all the materials it will take into consideration, book and otherwise, is **interactive objects** (*oggetti interattivi*) or even better, underlining the human intervention in their manufacturing, **interactive artefacts** (manufatti interattivi).²²

¹⁷ The 'theatres' are an excellent example of a non-codified name; they are usually included in exhibitions and reviews that concern movable and interactive books (see for example POP-APP 2019b, 35-41). On the typology, see at least Whitton 1986, who includes them among "paper toys" together with interactive books, and Baldwin 1992.

¹⁸ See at least Hyde 2015.

¹⁹ In paper theaters the individual floors are separated and must be mounted on a fixed support. They also take on the appearance of real miniature theatres, of which they structurally imitate the various parts: wings, proscenium, scenes and backdrop.

²⁰ A diorama, properly speaking, is a box in which objects placed in perspective are inserted, sometimes set within scenes, which make it similar to a completely static theater (it moves 'in one piece', like an ornament). It is usually not made of paper and is often (but not necessarily) for educational use, as evidenced by the presence of dioramas in numerous catalogs of nineteenth-twentieth century school objects, while the function of theaters is more recreational.

²¹ Moreover, not only are there materials such as the metamorphoses that are already treated together with books in some libraries, especially foreign ones, but there are also numerous cataloging programs for non-book material in which these objects are or could be inserted and for which a glossary shared could prove very useful. To stay in Italy, think for example of SIGECweb, a platform managed by the ICCD (Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione), which allows the cataloging of a variety of cultural assets (archaeological, architectural, artistic, photographic, musical, numismatic, scientific and technological, etc.) and which is already used in many libraries alongside specifically book cataloging tools, such as SBNweb.

²² According to the Oxford English Dictionary, 'artefact' means "an object made of modified by human workmanship, as opposed to one formed by natural processes".

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



Speaking of interactivity linked to books, it is clear that any type of book presupposes interaction with the reader through the action of opening it in order to read it, leaf through the pages, look at the images. Illustrations may sometimes be folded one or more times and therefore require opening to be viewed. By 'interactive books', however, we only mean artefacts that have the intrinsic 'basic' characteristics of the book (pages, cover, title, illustrations, etc.) and to which devices have been added by design that generate different, unexpected, surprising or wonder, thus increasing the potential for knowledge and entertainment, creating a kind of 'augmented reality' *ante litteram*. It is a territory of creative experimentation that brings these artefacts closer to artists' books.²³

The basic difference between a 'normal' book and an interactive book is one of **design**: the latter is specifically designed to generate possibilities of use or special effects that are not present in the former. This design is carried out through the development of *ad hoc* devices, which can be of various types and complexities, including paper products (different materials can also be used, such as wood, plastic, metal and fabric). We must also always keep in mind that not everything that is interactive is also 'movable', think for example of paper theatres, books with holes or shaped books.

A further problem is given by **books that contain multiple types of devices**, the final effect of which increases the result of the individual effects. In these cases, by common observation, it is necessary to first identify the individual mechanisms and then, to catalog or describe the artefact, establish in which order to indicate them. With respect to this, we propose to **account for the devices exactly in the order in which they are seen and manipulated by opening the book**, thus keeping track of the sequence of interaction expected by the reader.

The working method

In approaching the problem of the glossary we discussed the working method to be adopted to arrive at shared and sharable definitions, to be identified initially within the same language and subsequently at the level of different languages (initially: Italian, English, German and French). As mentioned, the current situation sees a variety of definitions consolidated, which presuppose multiple implicit choices: for example, an interactive book can be named based on the simple device (think of 'flap book', in Italian '*libro con alette*'), or by adding to the name of the device a specification relating to the action to activate it (as for 'lift the flap'). Then examining the great variety of books that have the flap device at their base, it is clear that in many cases the name adopted refers to the effects that the presence of mobile flaps can generate (this is the case of some 'transformation books'). ²⁴ **The devices, actions, effects** and the different ways in which they can be combined in the artefacts are therefore all elements that the glossary will have to explicitly take into consideration and which will have to give an account of.

Faced with this, it was decided to adopt an **inductive method**, i.e. to start not so much from the comparison of the various definitions currently in existence (which will in any case be kept well in mind, both as starting points and in subsequent denominative proposals), but rather from the careful examination of real objects that use common basic devices, albeit with different ways and effects. In other words, we believe that **the development of a glossary must be linked to**

²³ See at least Castellucci 2022.

²⁴ On books with flaps see infra.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



the construction of an explicit taxonomy, a tree classification of similar objects into classes and subclasses comparable to that historically used for the natural sciences, according to which standardize lexical aspects. At a procedural level, it seems useful to us to group the terms by 'families' of devices, so as to better detect and highlight the differences and similarities, offering a more complete and easier to use tool (only alphabetical order, on which usually based on glossaries, does not allow this overview). As we will see shortly, we tried to test this method with what, initially, can be considered the simplest of devices: the flap.

The flap, a simple but versatile device

We started by selecting around twenty interactive books chosen *ad hoc* from those preserved in the library of the Fondazione Tancredi di Barolo, in order to have a rather wide and varied - although not exhaustive - range of the flap 'class' available.

Methodologically we tried to build a taxonomy hypothesis by analyzing similar materials in detail, highlighting the differences in the device, functioning and effects, as well as highlighting the actions necessary to activate it and the different purposes of the book (educational, playful, etc.). In conducting this analysis, it was useful and at times enlightening to consider not only the device, but the entire volume in which it is included, giving importance to the titles, any presentations and/or instructions for use, other texts present and to the overall design aspects of the whole.

The first hypothesis to be verified is that the flap is at the base of all the selected devices; we then tried to identify a certain number of possible subclasses from which to draw inspiration in preparing the glossary.

As regards the language, we hypothesized to adopt the equivalence between the English term 'flap' and the Italian 'aletta', already well attested in the literature.

From a historical point of view, as widely and timely recalled by Lindsay McNiff and Michelle Kelly Schultz when setting up the *Flap* entry within the *ArchBook* project of the University of Saskatchewan (Canada), "although their specific design varies from book to book, flaps are typically defined as the parts of a page used to conceal text, illustration, or a combination of both". But over time the flap has demonstrated its versatility and complexity, in fact "by drawing on the relationships between the visual, the cognitive, and the tactile, flaps exemplify interactive and multifaceted learning tools, and remind us of the continuing challenge to communicate not only through words, but also through images and reader interaction". In practice flaps can be simple or multiple and open and act in all directions.

First at all, however, we ask: what is the difference between a folded sheet and a flap?

In the case of the sheet, its being folded arises from simple reasons of space, to make it fit into a book without decreasing its dimensions and without increasing those of the volume. This safeguards it on a level of conservation and enables to be seen it in its entirety once unfolded. By contrast, the flap serves to hide, reveal, or move something. It has an 'extra' value linked to the effect you want to achieve, as we will see shortly. The distinction is therefore not in the 'folded sheet of paper to open' device in itself, but in the purpose given to this device, which is designed to generate special effects following certain actions: the single device is therefore designed and

²⁵ For the entire entry, carefully detailed, see McNiff and Schultz 2012.

²⁶ Ibidem.

DOI: 10.57579/2024.1



built accordingly, and all the innovative variations are the subject of creative, sometimes complex, experiments.

In support of this thesis, we can refer for example to the medical volume *Nosce te ipsum, vel anatomicum vivum* (1716).²⁷ Like other interactive volumes of an anatomical type, it offers a co-presence of folds instrumental to the spaces and flaps. The large sheets with the image of the body of a man and of a woman, in fact, are arranged in such a way that they can be contained in the format of the book thanks to a double fold, vertical and horizontal. At the same time, they support a number of flaps to be lifted in order to look inside the various layers of the figure, visualizing the individual organs (Fig. 1).





Fig. 1

Typically flaps in anatomical books organize information by hiding and revealing, offering the possibility of progressively lifting the layers that make up the bodies and internal organs (the flaps) to achieve an ever greater depth of vision.²⁸ Thereby we can see what's 'inside' but also what's 'beyond', that is, other underlying organs. As Jacqueline Reid-Walsh recalls: "Separate leaves each featuring a different element were hinged together at the top and fixed to the page enabling a viewer to open up layer by interleaved layer and gaze for example into a head, or torso or

²⁷ Hellwig 1716.

²⁸ "While some flaps are designed to conceal information, and thus compel the reader to reveal the text or illustrations beneath, other flaps organize information into logical layers. Early anatomy texts, including the famous examples by Vesalius, Descartes, and Remmelin, depict body parts, bones, muscles, nerves, and internal organs using superimposed flaps that are drawn and shaped to represent specific elements of human anatomy" (McNiff and Schultz, 2012).

DOI: 10.57579/2024.1



abdomen".²⁹ The flaps can have a plain back, and therefore act only as a 'cover' of the underlying layer (as in the previous example), or they can also have a printed back and designed in such a way as to complete the image that 'emerges' by raising the upper flap, as in *De homine figuris et latinitate donatus to Florentio Schuyl* (1662, **Fig. 2**).³⁰ Typically, the flaps of these anatomical books are shaped, printed on both sides and, as happens in all technical and scientific interactive books that make use of this device, glued in order to create the effect of depth by a three-dimensional image from the outside to the inside.



Fig. 2

A different use of flaps is seen in the case of Alexandre de Laborde's garden architecture manual, that was a visual projection of the required restoration work to be done. We took consideration into the Italian edition published together with *Trattato di topografia di Perrot* (1838), where each flap has a jagged outline and partially covers the underlying image, and is designed in such a way

as to create – by raising and lowering – two different images, both of which maintain full coherence while changing. In this edition the flaps are kept well extended and closed thanks to the presence, at the unsecured end, of a tab to be inserted into the appropriate cut made on the underlying page (**Fig.** 3).³¹ The emphasis here is on another effect that the flap can effectively produce, that of a transformation: a 'before' and an 'after', which in Laborde take the exception of 'before' and 'after' by the intervention of the architect on the landscape, as in a rendering.







Fig. 3

²⁹ Reid-Walsh 2016.

³⁰ Descartes 1662.

³¹ Perrot 1838. The work consists of 17 colored plates and 7 in black and white. This is the second Italian edition of the French original; the first, published by the factory in the Fondaci di S. Spirito and undated, did not present this system of closing the flaps and in the title reversed the order of the two treatises: *Teoria dei giardini, di Alessandro de Laborde, preceduta dal piccolo Trattato di topografia di A.M. Perrot* (see Bibliography 1843, 201).

DOI: 10.57579/2024.1



With regard to children's books, the flap is mainly a 'dual' device, designed to represent two states (initial and final). It has the main function of hiding the underlying image and then revealing what's inside, what's behind, what's underneath, and so on, through the action of lifting, opening, and closing. The dichotomous state can symbolically represent values such as good/evil, action/consequence and take on an important narrative function with respect to the text.

Very recurrent and intuitively linked to the flap is the image of the door, which by its nature closes and must be opened, as in the animated page of the Dutch book *Kleinigheden voor kinderen* by Löhr (1809) (Fig. 4).³²





Fig. 4

Another door, among the examples taken into consideration, opens revealing a "double surprise", that is, a second image, visible in transparency if backlit, that of the lover of the spinner's niece (*La fileuse*) (Fig. 5).³³





Yet, what opens by lifting the flap is not always a door. Other times it involves, for example, lifting a the lid of a casket, as in the famous and moralizing *The Toilet* by Stacey Grimaldi (1821) or in *A*

³² Löhr 1809. It is considered the first Dutch-language children's book with moving parts (Buijnsters and Buijnsters-Smets 2001, 394).

³³ The small plate, accompanied by the concise narration of the story, belongs to the series of 6 engraved and colored plates *Les portes fermée ou les doubles surprises*, dating back to around 1820: "Chaque figure représente un personnage se tenant devant une porte, et, lorsque l'on ouvre celle-ci, on découvre un second personnage, puis un troisième par transparence, d'où le titre de doubles surprises" (Desse [s.d.], 395).

DOI: 10.57579/2024.1



Suit of Armor for Youth (1824), attributed to the same author.³⁴ Other times it may be a tablecloth, a curtain or a dress, that is lifted in order to see what's underneath.

Sometimes opening the door or lifting a flap can have a clear narrative function and be the beginning of an entire story or be the basis of the story. For example, let's think of *Das verloren geglaubte Hänschen* (1873),³⁵ where the grandmother, in search of her grandson, gradually lifts or opens the blanket of a bed, the door of a wardrobe, the lid of a well, the door of a stable, a gate of wood, the tablecloth of a table until he is found asleep behind the curtains of an alcove (Fig. 6).





Fig. 6

Or, moving forward in time, think of Bruno Munari's book *Toc toc* (1945),³⁶ which transforms the door itself into a cover and adds an onomatopoeic title to evoke the action of knocking, followed by the typical question of who is beyond the door ("who is it?") and then by invitation to the child to carry out the consequent action: "open the door". Added to this is a hole, similar to a peephole, which, allowing the drawing of an eye to be seen, evokes the presence of a mysterious someone beyond the door. The opening of the cover/door then pushes the child, through short texts and drawings, to raise an obligatory succession of flaps of decreasing size, which act as internal pages of the book and which show gradually smaller 'containers' and animals (from the giraffe to the ant!), guaranteeing fun but also instructive function, since based on a logical series (Fig. 7).

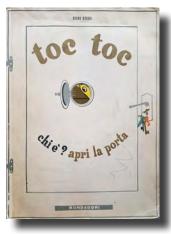


Fig. 7





³⁴ See e.g. POP-APP 2019b, 14, 17 (cat. no. B6).

³⁵ Das verloren 1873.

³⁶ Munari 1945.

DOI: 10.57579/2024.1



As is apparent from our discussion, flaps form a wide category and may be devised in different ways to achieve distinct outcomes. Below we discuss a category of flap that is intended to be flipped 180° and illustrated on both sides.

Depending on where it is placed on a page it achieves different effects. A seemingly simple example consists of a flap illustrated on both sides and fixed in the center of the page so that it

can be easily flipped is *Ups and Downs in Picture Town*. In the book the idea of duality is present throughout: the title and the cover image refer to the swing and its movement up and down, animated by the verses:

So here we go up, up, up, dears, And here we go down, down, down! You'll say when you look, "We know it's a book, But it seems like a Picture Town!".37

The two images on the flap allow two different 'scenes' to be completed. The effect is a 'transformation' whereby the child, by moving the flap, sees two different images, the reading of which is guided by short captions in verse underneath the moving page (Fig. 8).

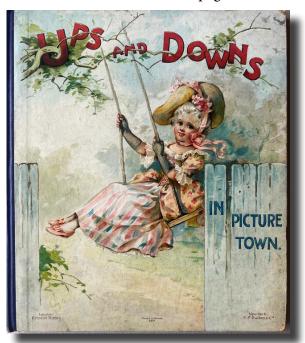


Fig. 8



Another way the flaps work on images can be seen in the albums *Contes illustrés* (1870),³⁸ each containing two well-known stories. Take for example the one containing *Le Petit Poucet* and *Le*

³⁷ Carlton 1890, [3].

³⁸ These are French-language editions of a Dutch collection, see Buijnsters and Buijnsters-Smets 2001, 403.

DOI: 10.57579/2024.1



Petit Chaperon Rouge: in both cases the moving pages require the child to lift the two horizontal flaps covering the page upwards, revealing a second, much larger scene underneath of the first; a further flap can then be raised on the right side of the figure, magically giving life to a third, even larger scene. For *Le Petit Chaperon Rouge* the three scenes represent Little Red Riding Hood alone in the woods, the encounter with the wolf and finally her arrival at her grandmother's house, where the wolf lying in bed awaits her – a dimensional progression of the images that dilates the fantastical spaces (Fig. 9).



Fig. 9

By contrast, in *Magical Changes* (1879) the flap is smaller than the page. In the first position it covers part of the image below, but since the figure matches perfectly with the one visible below, it gives life to the first 'scene' told in the text of the nursery rhyme written at the bottom on the base of the flap. Turning the flap reveals the complete image representing the ending of the rhyming story (Fig. 10).³⁹



Fig. 10

³⁹ Magical 1879.

DOI: 10.57579/2024.1



The flap that folds 180° can also be situated on the external edge of a page. The folded part emerges out of the page, revealing and completing the underlying image. Rey's book *Anybody at home?* (1939) has a playful and educational purpose. The text asks direct questions, stimulating curiosity, and states the actions to be carried out or to be avoided. The 'answers' are revealed by the action of lifting the flap. For example, "Don't go too near, / just stand away. / Something comes out, / What does it say?" are the verses that accompany the figure of a hive from which, by raising the flap, a swarm of bees emerges (Fig. 11).⁴⁰





Fig. 11

In this section we discuss three books with diagonal flaps which may be placed in different positions on the page. In *Volta e ridi. Celie in figure pei bambini*, a rare booklet published by Vallardi at the end of the 19th century, perhaps of French origin, the flap, illustrated on both sides, is cut diagonally at 45° and can flip at 180°, interacting with the two different scenes represented on a double page in the booklet. The use is not immediately intuitive since the images are revealed in alternation and not in sequence. The captions above help to 'recognise' the two scenes and provide guidance in reading: in fact, it is necessary to always start from the full page, which is transformed by turning the half flap diagonally (Fig. 12).





Fig. 12

The diagonally folded flap also occurs in a Dutch ABC book, *A.B.C. De poems gaat meê; de hond blijft thuis; piep, zei de muis in 't voorhuis!* (1880), where each page presents a square illustration in which four triangular flaps are inserted.⁴¹ The opening and closing of each one highlight the double image of four letters of the alphabet per page: the first image represents a large capital letter,

⁴⁰ Rey 1939, [5]. Or again: "Look in this hole, / What can it be / That lives deep down / Under this tree? // You cannot tell? / Why, then, dear me, / Just turn the page / And you will see" (Ibidem, [1]).

⁴¹ Louwerse 1880.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



while the other reveals an image of an object the initial of which begins with same letter. In this case, the transformation facilitates the memorization of the letter/name association of the object

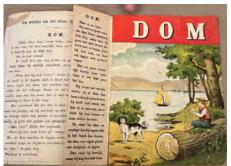
(educational purpose). It should also be underlined that the lifting of all four flaps on the same page gives rise to a figure that evokes three-dimensionality (a pyramid with a square base) (Fig. 13).⁴²

Another unusual Dutch primer, *Pret*, *Pret*, *Altijd Pret*, (1880) is linked to playful didactics.⁴³ Here, an intelligent and very original use of multiple flaps of different sizes allows the construction of progressive images, each of which is related to a word (first monosyllabic and then bisyllabic) which is composed using the letters (or syllables) shown in the top portion of each flap. The various words are then composed in turn corresponding to the illustrations below which are gradually created by turning over the flaps, with a very effective design of the text/image relationship (Fig. 14).



Fig. 13





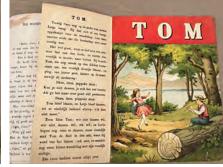


Fig. 14

Pantomime Toy Book is the most interesting title of a series of complex multi-flap books published in America by McLoughlin Brothers, but originally published in England by Nister. The background in which the various stories are placed is a 'real' theatre, complete with proscenium, side boxes, orchestra pit in the foreground: the 'performance' begins with the presentation of some of the main characters on the stage, while moving the first flap begins the sequence of the main scenes of the story. Thanks to careful planning of the images, by turning the flaps, of different sizes, twelve 'frames' of the story are gradually highlighted. In the specific case of *Cinderella* (ca. 1880), the story is provided in verse and prose at the beginning and at the end end with the moveable images in the middle (Fig. 15).⁴⁴ It can be assumed that here, as in the other books in

⁴² By analogy with respect to the forms and didactic intentions, our thoughts turn to a book that is otherwise very different, *The Elements of Geometrie* (London, 1570), where "thirty-two of the figures found in Day's imprint are pop-up constructions: two-dimensional diagrams of pyramids and cubes are printed on flaps that the reader folds together to create three-dimensional renderings [...]. *Elements* thus offers the reader the unique opportunity to view the same shape in two different states – collapsed and fully-formed – without damaging any of the essential components. This use of a simple flap technology to create three-dimensional shapes contributes much to the experience of visualizing difficult mathematical concepts" (McNiff and Schultz 2012).

⁴³ Agatha 1880. On this book, which belongs to the *Agatha's 5 Verrassende Prentenboeken* series, cf. Buijnsters and Buijnsters-Smets 2001, 126, 418.

⁴⁴ Cinderella 1880 ca.

DOI: 10.57579/2024.1



the series, all inspired by classic fairy tales well known to children through oral narration even before reading, the book functions more as a pre-cinematic game than as an illustrated reading book. The central mobile insert is in fact (perhaps for this reason) thought of as 'independent' from the written pages. The success and diffusion of such books are probably largely linked to their possibility of being used independently of the text, as paper toys. The magic of making ever different figures appear by 'turning' these unusual pages that are actually flaps enables a story to be told without words.





Fig. 15

Now we discuss two examples of books using horizontal flaps that create complicated effects. As we have seen, the device of the flap works with increasingly complex transformation effects, acting on images and texts with ever greater virtuosity. In the French publications created on the occasion of the Universal Exhibition of 1867, not surprisingly entitled *Les Transformations Comiques. Tableaux Parlantes*, the flaps, of different sizes, cut horizontally and illustrated on a single side, combine to create different figures which, with titles or short captions, allow the subject to reconstruct the entire tragicomic story of *Cadet Roussel (ses defauts et sa chute)*. The correct manipulation of the sequence of flaps following the various episodes of the story is rather complex; therefore, as it is said at the beginning of the volume, it is necessary to follow the progressive numbering printed on each flap. ⁴⁵ By moving the various flaps in the correct sequence, the character's expression also completely changes, almost creating a flip book (Fig. 16).







Fig. 16

⁴⁵ "Pour suivre convenablement le sujet, il est de rigueur de tourner les feuillets, successivement, un à un, et par ordre numérique" (highlighted words by the author) (Les transformations 1867, [1]).

DOI: 10.57579/2024.1



The transformative effect of the horizontal flaps is enhanced and amplified in *Les Godichards en Voyage. Transformations Excentriques* (1900 ca.), in which the figures of the characters themselves, divided into three horizontal stripes figured on both sides, represent different heads, different bodies and different legs. These parts can be combined to represent bizarre characters that are still 'coherent' with a construction of a figure, and for this very reason fun (Fig. 17).⁴⁶



Fig. 17

Here the problems of nomenclature become more evident. As in many similar cases, the word 'transformations' is present in the title (eccentric, funny, etc.) and the enormous quantity of figures of different characters is emphasized which can be gradually built by combining the various horizontal flaps that are also completely random.⁴⁷ For this type of material the transformation effect is preponderant compared to the original device of the flap. How should we refer to these kinds of books in the glossary?

One approach would be to discuss this type of book in relation to transformation books/albums. They too are mainly game books, as they have no educational objectives or relationship with a text.

Taking these considerations into account, in view of the future glossary it could therefore be proposed to call these artefacts **toy books with transformation effects** (underlining their playful value) or **flap books** (**or multiple flaps books**) with transformation effects (instead highlighting the device at the base), in Italian *libri gioco a trasformazione* or *libri con alette con effetti di trasformazione*.

We look forward to ongoing discussions within the working group as we derive the glossary.

⁴⁶ Les Godichards 1900 ca. This type of book is often colloquially referred to as 'head/body/legs'.

⁴⁷ Sometimes the word transformation is replaced in the title by a similar one (es. "Variations Amusantes") but further writing on the cover reminds us that it is an "Album a transformations".

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



References*

AGHATA (van Reinoudina de Goeje). 1880. Pret, Pret, Altijd Pret. Amsterdam: L.G. Veen.

ALDERSON, Brian. 1998a. "Are they 'real' books?". *Books for Keeps*, 113. https://booksforkeeps.co.uk/article/but-are-they-real-books.

——. 1998b. "Novelty books and movables: questions of terminology". *The Children's Books History Society Newsletter*, 61: 14-22.

ArchBook. Architectures of the Book. https://drc.usask.ca/projects/archbook/.

BALDWIN, Peter. 1992. Toy Theatres of the World, foreword by George Speaight. London: Zwemmer.

Bibliografia italiana ossia Elenco generale delle opere d'ogni specie e d'ogni lingua stampate in Italia, e delle italiane pubblicate all' estero. 1843. Vol. 9. Milano: Vedova di A.F. Stella e Giacomo figlio.

Borello, Laura and Pompeo Vagliani. 2014. *Prima del 3D. Piccole carte a sorpresa e libri animati (XIX-XX secolo)*, exhibition catalogue (Torino, Biblioteca della Regione Piemonte, March 5-April 11, 2014). Torino: Consiglio Regionale del Piemonte.

Buijnsters, P.J. and Leontine Buijnsters-Smets. 2001. *Lust en Leering. Geschiedenis van het Nederlandse Kinderboek in de negentiende eeuw.* Zwolle: Waanders Uitgevers.

Buttò, Simonetta and Flavia Bruni. 2022. "Una base dati speciale per i libri animati". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 30-35. DOI: https://doi.org/10.57579/2022JIB02.

CARLTON, Maud. 1890. *Ups and Downs in Picture Town*, pen-and-ink illustrations by Miss H. Robinson. London: Ernest Nister – New York: E.P. Dutton.

Castellucci, Paola. 2022. "Movements of rotation and revolution. Hypertext in Seventies". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 121-131. DOI: https://doi.org/10.57579/2022JIB011PC.

Cinderella. Pantomime Toy Books. 1880 ca. New York: McLoughlin Brothers.

Das verloren geglaubte Hänschen. Gesucht und wiedergefunden von der Großmutter. Ein neuerfundenes schönes Bilderbuch für Kinder von 3 bis 8 Jahren. 1873. Leipzig: Alfred Oehmigke.

DE PASQUALE, Andrea, "La catalogazione dei libri antichi e ottocenteschi con parti mobili: problematiche de-scrittive e terminologiche". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 23-29. DOI: https://doi.org/10.57579/2022JIB002ADP.

Descartes, René. 1662. *De homine figuris et latinatate donatus a Florentio Schuyl*. Leyden: Petrum Leffen & Franciscum Moyardum.

"Descriptive Method". 2019. In *A Catalogue of the Cotsen Children's Library*, vol. 1, XVII-XXVI. Princeton, NJ: Princeton University Library.

Desse, Jacques. [s.d.]. Figures mobiles. Les premieres livres animés français pour la jeunesse. Essai de bibliographie. S.l.: s.n.

EUCLIDES. 1570. The elements of geometrie. London: John Daye.

Franchi, Pietro. 1998. "Tipologie e terminologia. Un breve glossario, accompagnato da illustrazioni delle principali tecniche realizzative". In *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo*, 11-17. Ravenna: Edizioni Essegi.

^{*} Website accessed March 27, 2024.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.1



FIELD, Hannah. 2019. *Playing with the Book. Victorian Movable Picture Books and the Child Reader.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

GIACOMELLI, Michela. 2023. "Proposta di un modello descrittivo degli anatomical flap books. La raccolta della Fondazione Tancredi di Barolo di Torino (1)". *JIB. Journal of Interactive Books*, 2: 36-73. DOI: https://doi.org/10.57579/2023.3.

Les Godichards en Voyage. Transformations Excentriques. 1900 ca. Paris: R. Guignard.

HELLWIG, Christoph: von. 1716. Nosce te ipsum vel Anatomicum vivum, oder Kurtz gefastes doch richtig gestelltes Anatomisches Werck, Worinnen die gantze Anatomie, nebst ihrer Eintheilung deutlich zu finden. Frankfurt & Leipzig: Hieronymus Philippus Ritschel.

Hunt, Julia and Frederick Hunt. 2006. *Peeps into Nisterland. A Guide to the Children's Books of Ernest Nister*. Chester: Casmelda Publishing.

HYDE, Ralph. 2015. *Paper peepshows. The Jacqueline and Jonathan Gestetner Collection*. Woodbridge: Antique Collector's Club.

JIB. Journal of Interactive Books. 2022. 1: Proceedings of POP-APP. International Conference on the description, conservation and use of movable books. https://jib.pop-app.org/index.php/jib/issue/view/2.

Krahé, Hildegard. 1983. Lothar Meggendorfers Spielwelt. München: Hugendubel.

Löhr, Johann Andreas Christian. 1809. Kleinigheden voor kinderen. Amsterdam: Willem van Vliet.

Louwerse, Pieter. 1880. A.B.C. De poes gaat mee; de hond blijft thuis; piep, zei de muis in 't voorhuis! Alphabet voor kinderen met nieuwe verrassende prentjes. Schoonhoven: S & W.N. van Nooten.

Magical Changes. 1879. [New York]: Donaldson Brothers.

McGrath, Leslie A. 2002. This Magical Book. Movable Books for Children, 1771-2001. Based on an exhibition of materials from the Toronto Public Library's Osborne Collection of Early Children's Book. Toronto: Public Library.

McNiff, Lindsay e Michelle Kelly Schultz, 2012. "Flap". In *ArchBook. Architectures of the Book*. (sito web; ultimo aggiornamento voce: 20 gennaio 2022). https://drc.usask.ca/projects/archbook/flaps.php.

MISSIROLI, Massimo and Matteo Faglia. 2017. "La storia del libro pop-up" in *Pop-up. La magia dei li-bri*, exhibition catalogue (Cecina, Fondazione Culturale Herman Geiger, December 8, 2017-February 18, 2018). Cecina: Fondazione Culturale Hermann Geiger.

Montanaro, Ann R. 1993. "Preface" in *Pop-Up and Movable Books. A Bibliography*, IX-XII. Metuchen/New York/London: The Scarecrow Press.

Munari, Bruno. 1945. Toc toc. Chi è? Apri la porta. Verona: Mondadori.

Perrot, Aristide Michel. 1838. *Trattato di topografia ... corredato di disegni, ed aggiuntavi la Teoria dei giardini di Alessandro de Laborde*, translated from French. Firenze: presso la tipografia di Paolo Fumagalli.

POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app. 2019a. Ed. by Gianfranco Crupi and Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app. Guida alla mostra. 2019b. Ed. by Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

Pop-UPiemonte. Libri animati nella storia dell'editoria piemontese tra Ottocento e Novecento. 2019. exhibition catalogue (Torino, Biblioteca della Regione Piemonte, 2019), ed. by Fondazione Tancredi di Barolo. Torino: Consiglio Regionale del Piemonte.

DOI: 10.57579/2024.1



REID-WALSH, Jacqueline. 2016. "Special collections. Pop-Ups and Beyond". *Book arts arts du livre Canada*, 7, 2: 25-29.

——. 2018. *Interactive Books: Playful Media Before Pop-Ups*. New York: Routledge.

REY, Hans Augusto. 1939. Anybody at Home?. London: Folding Books Limited.

Rubin, Ellen G. K. 2023. *Animated Advertising - 200 Years of Premiums, Promos, and Pop-ups, from the Collection of Ellen G. K. Rubin.* New York: The Grolier Club.

SARLATTO, Mara. 2019. "Glossario." In *Pop-App. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, ed. by Gianfranco Crupi and Pompeo Vagliani, 277-281. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

SESTINI, Valentina. 2019. "Con patienza et applicatione. Libri mobili: istruzioni per l'uso". In *POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, ed. by Gianfranco Crupi and Pompeo Vagliani, 171-178. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

Les Transformations Comiques. Tableaux Parlants. Cadet Roussel (ses defauts et sa chute). 1867. Pont-à-Mousson: Haguenthal.

TREBBI, Jean-Charles. 2012. *L'Art du Pop-Up et du livre animé*. Paris: Editions Alternatives. English edition: Trebbi, Jean-Charles. 2012. *The Art of Pop-Up. The Magical World of Three-Dimensional Books*, translator Tom Corkett. Barcelona: Promopress.

VAGLIANI, Pompeo. 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*, ed. by Gianfranco Crupi and Pompeo Vagliani, 183-220. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

WHITTON, Blair. 1986. Paper Toys of the World. Cumberland (Maryland): Hobby House Press.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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

© 2024, The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

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: L'allegro zio Bertoldo di Luisa e Mario Sturani e Cent mille milliards de poèmes di Raymond Queneau.

Il caso italiano de *L'allegro 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.

DOI: 10.57579/2024.2



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 somi-glianza 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 leveraggio, 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.

DOI: 10.57579/2024.2



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 Métamoprhoses, 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.

DOI: 10.57579/2024.2



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 *L'allegro 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 multitêtes*, 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 multitêtes, 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-dovide-ou-des-metamorphoses.html

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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).



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.

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-

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).

DOI: 10.57579/2024.2



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.







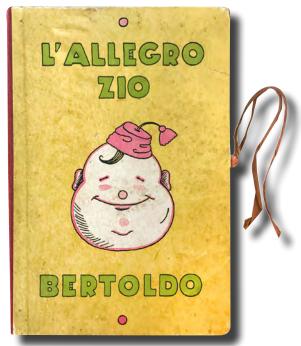
Figs. Aline Gagnaire, Strage. Polyptykon base, 1959.

8-10 (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



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. 11

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).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



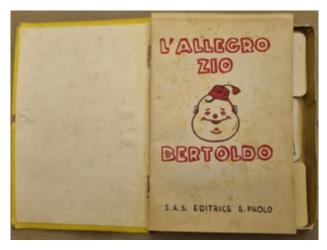


Fig. 12 Luisa e Mario Sturani, *L'allegro zio Bertoldo*, Torino, S.A.S. Editrice San Paolo, s.d. [1949]. Frontespizio. (Archivio Fondazione Tancredi di Barolo, Torino).

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 Piazzo 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).

DOI: 10.57579/2024.2





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.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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 gioco 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 bo*ok.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. 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, 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 "saccheggiati".

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

DOI: 10.57579/2024.2



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.

Cè 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



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

un sottile richiamo al dramma di Hiroshima e Nagasaki, di cui si continua ora a parlare grazie ad un libro francese.

¹² Definizione tratta da *Dizionario Il nuovo De mauro online*.

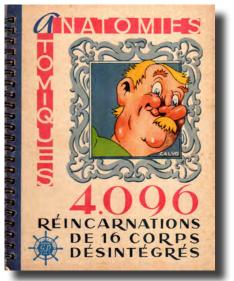
Open access article licensed under CC-BY

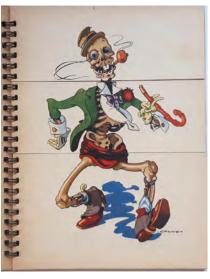
DOI: 10.57579/2024.2



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 *harlequina-des* 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).

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.



Fig. 19 Luisa e Mario Sturani, *L'allegro ABC*, Torino, Francesco De Silva Editore, 1948 (copyright).

Copertina del libro-gioco contente 58 carte. (Archivio Fondazione Tancredi di Barrolo, Torino).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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 *L'allegro 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 de 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.

Restando ora nello stesso secolo della pubblicazione de *L'allegro zio Bertoldo*, ci si vuole spostare in Francia per concentrarsi su *Cent mille milliards de 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 de 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 de 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". 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 "écriveron" 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 *Excercices de style*, su cui scrive "c'est en écrivant qu'on devient écriveron".

DOI: 10.57579/2024.2



"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).

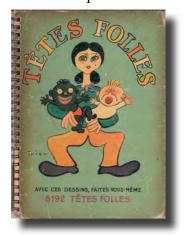




Fig. 20 8192 Têtes Folles animées par 32 dessins de Walter Trier pour les enfants de 5 à 75 ans et au-dessus, Paris, Bouchy & Fils Editeur, 1948.

(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).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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". 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 queneauniana 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 alessandrini 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.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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 10¹⁴ 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.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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 surrréalisme. 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=kyydN86VHWDYq916. 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, Ricreazioni)*, a cura di Renato Campagnoli e Yves Hersant. Bologna: CLUEB.

LESCURE, Jean. 1985. "Piccola storia dell'OPLEPO". In In OULIPO, *La letteratura potenziale. (Creazioni. Ri-creazioni, Ricreazioni)*, 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.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.2



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*, *Ricreazioni*), 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. *Excercices 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, <a href="https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/les-nu-its-de-france-culture/raymond-queneau-aucun-homme-n-aura-le-temps-de-lire-ce-livre-durant-sa-vie-pui-sque-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. "Excercices 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-gal-lery/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.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



To the Bitter Ends

Exploring agonistic text-reader-relationships in "Choose Your Own Adventure Books"

Christian A. Bachmann

Ruhr-University Bochum, Bochum - Germany Contact: cb@edition-bachmann.de

ABSTRACT

This essay takes a look at Bantam's "Choose Your Own Adventure" book series, specifically at its first instalment, Edward Packard's *The Cave of Time* (1979). Similar to Cortázar's *Rayuela* (Hopskotch), Packard's narrative is organised in small segments at the end of which readers must make a choice to determine how to continue the branching story and to ultimately reach one of many endings. Drawing from theories of reading literary texts and cyberfiction proposed by R. Barthes and E. Aarseth, the paper seeks to come to an understanding of how readers may approach such interactive fiction and which role 'cheating' plays in it.

KEYWORDS

Choose Your Own Adventure; Edward Packard; Interactive fiction.

CITATION

Bachmann, Christian A., "To the Bitter Ends. Exploring agonistic text-reader-relationships in Choose Your Own Adventure Books", *JIB*, 3 (April 2024): 56-71. DOI: 10.57579/2024.3.

© 2024, The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



"Choose Your Own Adventure" is a series of interactive fiction books published by Bantam Books, New York. The original run of 184 books released between 1979 and 1998 and propelled a format of children's and young people's literature first introduced in the United Kingdom in the early 1970s (Katz 2024) to immense success and popularity (Hendrix 2011; Jamison 2022). With many English-speakers having been exposed to "Choose Your Own Adventure books" over the course of the 1980s, the series' title itself has become a widely used idiom. The books in the series prominently features multi-branching narratives (Ryan 2001, 248–249; Lebowitz/Klug 2011, 121) in which readers, as the series' title suggests, take on the role of the protagonist by choosing which way they wish to progress through the story. Whereas in his famous 1963 novel *Rayuela* (*Hopscotch*, 1966) Julio Cortázar suggests two separate ways through its 155 chapters that move, either step by step or hop by hop, from one segment to the next, "Choose Your Own Adventure books" ask readers to make a choice between multiple options.

The series' first instalment, the 1979 book *The Cave of Time* by Edward Packard, with illustrations by Paul Granger (i.e., Don Hedin), is the main object explored in this paper. After discussing this genre-defining book, building on Roland Barthes' ideas about reading as layed out in *The Pleasure of the Text*, I will briefly compare *The Cave of Time* to its 1986 video game adaptation as well as the game books *Consider the Consequences!* (1930) by Doris Webster and Mary Alden Hopkins and a recent choose your own adventure book by Dustin Brady titled *Escape from a Video Game: The Secret of Phantom Island* (2020) to broaden our understanding of how *The Cave of Time* may have inadvertently introduced an agonistic way of reading.

By means of internal focalization, readers experience the *Cave of Time*'s story 'through the eyes' of the unnamed protagonist. The text addresses readers in the second person to promote identification. Readers are put into the position of the protagonist and, therefore, encouraged to identify with them, which potentially increases immersion and tension. *The Cave of Time* introduces readers to their roles in a single sentence at the outset of the plot: "You've hiked through Snake Canyon once before while visiting your Uncle Howard at Red Creek Ranch" (Packard 1986, 2). Even of places named 'Snake Canyon' and 'Red Creek' were not scattered across the USA, the names are vague enough for readers to easily fill them with individual meaning or take them merely as the set pieces they are. On top of that, Hedin's illustrations mostly show the protagonist—a child of about ten with bobbed hair, wearing loose-fitting leisure clothes—from behind.¹ When their face is seen, it is drawn cartoonishly which leaves gender-identification somewhat fuzzy, which helps readers identify with the character (see McCloud 1994, 28–41). Evidently, *The Cave of Time* went to some length to make the protagonist available to readers to identify with. Whereas the protagonist is intentionally left vague, Packard sets out a number of precise rules that guides reading *The Cave of Time* (and later stories in the series). To this end, the book in-

¹ Raymond Montgomery who authored many books in the series, is quoted as saying, that "we wanted Choose Your Own Adventure books to be non-gender specific", but illustrations that depicted male children often contradict this intent (Hendrix 2011).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



cludes a "Warning!!!!", accentuated with four exclamation points, with the frontmatter, to make readers are aware of their role and the rules which to follow:

Do not read this book straight through from beginning to end! These pages contain many different adventures you can go on in the Cave of Time. From time to time as you read along, you will be asked to make a choice. Your choice may lead to success of disaster! The adventures you take are a result of your choice. *You* are responsible because *you* choose! After you make your choice, follow the instructions to see what happens to you next. Remember—you cannot go back! Think carefully before you make a move! One mistake can be your last ... or it *may* lead you to fame and fortune! (Packard 1986, 1).

The narrative, the note states, is laid out in a way that does not allow for reading from the first page to the last line by line, page after page, as suggested by the structure of the book. Instead, readers must proceed through the text as instructed by the text. Accordingly, the story is broken up into segments that vary in length but generally range between a half-page and two pages of prose. Each segment closes with either the instruction to continue reading on a specific page, or, more frequently, prompts readers to choose between two or up to four options for how to continue the story. For example, after the first segment, in which the protagonist falls asleep in a cave, echoing Washington Irving's Rip van Winkle, readers get to choose between returning home to the uncle's ranch by turning to one page or to wait for some time by proceeding to another page. With every such decision, readers progress through the text as the plot branches out. Branches may cross-connect or loop back. In *The Cave of Time*, the number of decisions to be made from the beginning of the narrative to reaching one of its ends, ranges from four to as eight, depending on the path followed. As Packard has planned and written the branching story, laid out and mapped the plots beforehand, there is, of course, no free choice to be had in *The Cave of Time* and readers have no actual influence on how the individual stories pan out (Tresca 2011, 107). Limiting readers further, the warning sets another rule: once a decision has been made, it must be followed through, no matter what outcome it may lead to. Returning to a previous node to take a different path is forbidden. All readings are expected to start from the beginning and move through to one end. Afterwards, a new attempt may be made. This is reflected in the way the text is structured: each node has a page number for an address and instructions at the end of a node will move readers along to another node (e.g., "If you decide to start back home, turn to page 4." [Packard 1986, 3]). But as moving backwards through the text is not allowed, nodes do not indicate where they were reached from.

Let us compare this reading-by-rules with Roland Barthes' understanding of reading as laid out in *The Pleasure of the Text* (orig.: *Le plaisir du texte*, 1974), an essay that originated around the same time Packard published *The Cave of Time*. Barthes (1975, 10–11) unveils: "we do not read everything with the same intensity of reading; a rhythm is established, casual, unconcerned with the *integrity* of the text; our very avidity for knowledge impels us to skim or to skip certain passages (anticipated as 'boring') in order to get more quickly to the warmer parts of the anecdote (which are always its articulations: whatever furthers the solution of the riddle, the revelation of fate)". According to Barthes, experienced readers like himself move through texts at different speeds, intensities, rhythms, skipping and selecting text as they please—or as the reading of the text exudes pleasure. The "*integrity* of the text" (ibid., 11) takes a backseat to such a self-deter-

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



mined reading that has emancipated from the author's (suspected) intentions. Barthes (ibid.) posits, "the author cannot predict tmesis: he cannot choose to write what will not be read. And yet, it is the very rhythm of what is read and what is not that creates the pleasure of the great narratives". From this vantage point, Barthes (ibid., 12) identifies two "systems of reading: one goes straight to the articulation of the anecdote, it considers the extent of the text, ignores the play of language [...]; the other reading skips nothing; it weighs, it sticks to the text, it reads, so to speak, with application and transport, grasps at every point in the text the asyndeton which cuts the various languages—and not the anecdote". Deviating from the common usage of the term (Ette 2010, 415), Barthes calls the former way of reading "tmesis", which, among other things, describes a rhetoric device in which a word or phrase is split to enclose another. As Espen Aarseth explains in the context of his discussion of hyperfiction, for which "Choose Your Own Adventure" books may be seen as precursors (Costikyan 2007, 5; Tresca 2011, 100), "[f]or Roland Barthes, tmesis is the reader's unconstrained skipping and skimming of passages, a fragmentation of the linear text expression that is totally beyond the author's control" (Aarseth 1997, 78). To make this clearer, Aarseth (ibid., 79) differentiates between "homolinear reading (with the line)" and "heterolinear reading (tmesis)". The latter, Aarseth (ibid., 78) argues, only lends itself to linear texts such as the 19th century novels mentioned by Barthes (Balzac, Dickens, Tolstoy, Proust, Verne, Zola). Hyperfiction reading, conversely, demands close attention of readers who "must scrutinize the links and venues in order to avoid meeting the same text fragments over and over again" (ibid.). Instead, Aarseth continues, a reader's "disoriented movements" as they navigate the hypertext, "might be confused with tmesis. This is not, however, Barthes's 'textual bliss' but, rather, the reader's textual claustrophobia as he skims the déjà-lu nodes" (ibid.). Aarseth refers to Stuart Moulthrops 1995 hegirascope as a text that is particularly challenging in this respect, because the text fragments, which connect to each other via hyperlinks, are exchanged automatically "like a non-interruptible slide show" (ibid., 80). While in paper gamebooks like The Cave of Time "the interaction is one way, with the player determining the pace of the interaction but not the actual results" (Tresca 2011, 100), in hegirascope readers even lose influence on their own reading pace. There is no textual plaisir to be had here. The addition of text-links may "give the reader some slight sense of control, but he is left with the feeling of rowing against the current in a mighty river" (Aarseth 1997, 80). Aarseth assumes a passive, even submissive stance on the reader's side. Experienced readers of Hegirascope and similar hyperfiction may instead look up the HTML source code, guess at individual HTML pages, access file listings, take screenshots, save local copies of the files making up the website, and so on. This third way of reading can be added to the two modes proposed by Barthes and Aarseth. It is peculiar to hyperfiction written in HTML and accessed from a browser but there are similarities to how "Choose Your Own Adventure" books may be read. Such a mode of reading obviously runs counter to the strict, rule-based mode suggested by *The Cave of* Time to guard its integrity: do not read page by page as you would any other codex-style book²; do follow the instructions given to you by the text, do make choices; do not renege on your choices. To ensure rules are not disregarded, The Cave of Time asks moral commitment and virtue of the readers—"You are responsible because you choose!" (Packard 1986, 1)—in return for a few dozen minutes of entertainment and the promise of fame and riches: "One mistake can be your last ... or It may lead you to fame and fortune!" (ibid.). The enormous success of the series suggests that this, indeed, fostered reader engagement.

² It is noteworthy that the codex, rightfully insists, "is intrinsically neither linear nor nonlinear but, more precisely, random access", because "any book can be opened at any page and can be started at any point" (Aarseth 1997, 46).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



The Cave of Time adds 'intentional' failure states to reading in the form of endings that frustrate and disappoint. As Italo Calvino exemplifies in his novel Se una notte d'inverno un viaggiatore (1979; If on a winter's night a traveler, 1981; Ryan 2001, 200-2003) at the same time when The Cave of Time appeared in print, reading a book could fail for many reasons before. Unlike Rayuela whose second reading path proposed by Cortázar leads into a loop proceeding from chapter 58 to chapter 131 to chapter 58 ad infinitum, calling into question the meaning of the end in literary texts, The Cave of Time is built around its forty endings. Conversely, If on a winter's night a traveler highlights the beginnings, starting off ten stories from different genres that all end prematurely. In this text, the protagonist, called 'reader', is addressed as 'you' and serves as a doppelganger of the real-world reader. He fails ten times before the novel finally closes with the stereotypical ending of the reader marrying the woman reader introduced early on in the book. In the final chapter we find both readers lying in bed and the woman reader asking: "Aren't you tired of reading?" And you say, 'Just a moment, I've almost finished If on a winter's night a traveler by Italo Calvino" (Calvino 1981, 260). This self-referential quip makes very clear that the actual novel by real-world Calvino as well as the many books begun in the novel have come to an end. After ten frustrating and premature ends a final, cliché ending ironically delivers closure and thereby satisfaction to readers both intradiegetic and real.

In The Cave of Time failure doesn't lie in technical issues of literature presented by Calvino (e.g., binding errors, bad translation, forgery) but in what happens to the protagonist. In fact, advertising for the "Choose Your Own Adventure" series leans heavily on the number of endings each book offers with the total number of ends to 'chose' from often printed in large letters on the front cover. Gerald Price stressed the importance of the end for any story: "Students of narrative have pointed out that the end occupies a determinative position because of the light it sheds (or might shed) on the meaning of the events leading up to it. The end functions as the (partial) condition, the magnetizing force, the organizing principle of narrative: reading (processing) a narrative is, among other things, waiting for the end, and the nature of the waiting is related to the narrative" (Prince 2003, 26). Within the framework of *The Cave of Time*, endings with desirable outcomes, the prospect of which the warning note stressed ("fame and fortune!" [Packard 1986, 1]), possibly exert the largest magnetizing force. Christian Swineheart (2022) analysed the books in the "Choose Your Own Adventure" series and has visualized their structure. He has identified great, favourable, mediocre, disappointing, and catastrophic endings of which the latter ones are the most remarkable. No less than thirteen endings close off with the demise of the child protagonist. Consider this example:

You hold tightly to tufts of wool, hoping the mammoth will slow down enough so you can safely slide off. But suddenly it pitches forward, making a terrible bellowing. In an instant you realize you are falling through space. You cry out helplessly as you lose your grip, falling faster and faster. Thousands of years later when Dr. Carleton Frisbee, the famous paleontologist, finds your bones next to those of a woolly mammoth in the Red Creak excavation, he is amazed at how closely you resemble a twentieth-century human being (Packard 1986, 53).

Having come through the cave of time to emerge in the neolithic age, readers find themselves on the back of a giant mammal. In similar endings, *The Cave of Time*'s readers tumble through the narrative only to inadvertently suffocate (ibid., 101) or get hanged (ibid., 78). The reader has no grip on the narrative, clutching helplessly at the text which the author has decided will end here. From the perspective of the overly sensitive adult reader with a background in literary studies this ending seemingly adds insult to injury by having the protagonist's remains being studied by the

DOI: 10.57579/2024.3



caricature of a researcher (Fig. 1).

To child readers, however, this mockery may be sufficient enough to divert themselves from the protagonist and shrug off their demise. Where the irony in Calvino's self-referential ending is typical for the adult novel, Packard can rely on humour, the characteristic tone of children's literature (see Morgenstern 2009, 79). It bears mentioning that death has been an important theme of children's literature for as long as such literature has existed (Rauch Gibson/Zaidman 1991, 232). Talking about death in children's literature has undergone significant shifts. For instance, in 17th and 18th century England, books about the death of children intended "to help save children's souls from eternal damnation" against a background of high child mortality (ibid.). As child mortality decreased and morals changed, so did the—sometimes macabre—depiction of death in children's literature ranging "from a bluntly pictured state of nonexistence to an emphasized continuity of spirit or nature seen as providing comfort to the griever" (Moore/Mae 1987, 56). In 1970s America, influenced by the televised death of Lee Harvey Oswald and the Vietnam War, parents "tend not to shield children from life's harsh realities" (Rauch Gibson/Zaidman 1991, 232), which allowed for a steep increase in children's books about dying and bereavement (ibid.).

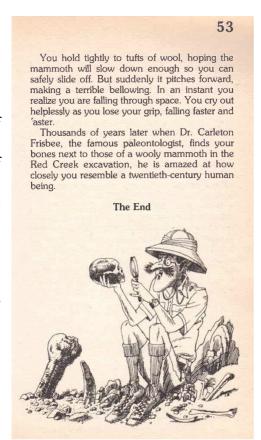


Fig. 1 Edward Packard, *The Cave of Time*Toronto, Bantam, 1986 (19th ed.).
Illustration of p. 53.
Photo of the author.

The Cave of Time, thus, first appeared in a setting in which death, including the death of a child (see Moore/Mae 1987, 57), did not seem at all outlandish in a text intended for a young audience. As Timothy Moore and Reet Mae (1987, 61) found in a survey of a sample of relevant children's books, depictions of deaths often "were vivid and horrifying, and the lack of reassurance and support may make death seem more frightening", judging that "whatever literary merits these books may have, they are unlikely to enhance genuine understanding of death and its meaning" (ibid.). With regards to choose your own adventure books, Gary Westfahl (1996, 217) assumes that "young readers who read descriptions of themselves being eaten by a saber-toothed tiger are not crushed; they simply shrug it off and start the book again, starting a new life and this time entering the cave on the left, not the cave on the right." Still, the bluntness and inescapability of the delivery may make readers aware of the fact that they are, figuratively speaking, a puppet on a string pulled by the narrator. Readers may feel taken advantage off by an authority they have no influence over. There may, in fact, be a sense of having lost in a game that was heavily stacked against them from the outset. Consider the philosopher chanced upon "in a brightly-lighted chamber, in the center of which is a bearded, old man seated in a chair" (Packard 1986, 25), who can be seen as an avatar of the narrator or, depending on readers' inclinations or narratological instruction, of the author himself. The old man asks of the protagonist why they want to return to their own time. The possible answers (ibid.) are:

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



- 1. Because I want to be back with my family and friends.
- 2. Because I don't want to take a chance of being in a bad time'.
- 3. I would like to try another time, but only if you can assure me that I will eventually get back to my own time.
- 4. Who are you?

All four answers offered by the text seem equally sensible and inconspicuous, but three (1, 2, 4) will lead to desirable outcomes while number 3 cheekily transports the protagonist into a war zone where they will surely die. Readers who chose the third option, perhaps to continue their adventure but without risking to die, are delivered the following ending:

'Ah, you are a shrewd one,' the old man says. You'll try to get two loaves of bread, rather than settle for one. Well, I'll show you one other time, and, if you don't like it, just say so, and I'll return you to your own time, if there is time to do so. [...] You follow his directions [...] and come out onto a street. Instantly you realize there is a war going on. Bombs and rockets are exploding all around you. You cry out to the old man, asking to be returned to the Cave of Time, but there is no time left. / **The End** (Ibid., 44).

Faced with this cruel defeat which is not framed by humour, it seems fair to assume that some readers may feel tricked by the heartless philosopher and, if they are so inclined, by way of extension, the author. It may occur to a reader that it is not them reading—or, indeed, playing—a book, but that is them who are being played. Reader of *The Cave of Time* may, thus, in a manner of speaking, turn the table on the narrator (or the assumed author), who prompts them to make choices whose outcomes they can hardly predict, by glimpsing ahead, or turning back to make a different choice to undo 'bad' decisions that lead to undesirable outcomes (Costikyan 2007, 5). Despite these examples, Westfahl (1996, 218) points out two patterns in *The Cave of Time*: "people-oriented decisions generally led to good results (seven good, two bad results)" and when deciding between risk taking and risk avoiding, "risk taking generally had good results (nine good results, one ambivalent result, two bad results), being passive had mixed results (four good results, three ambivalent results, three bad results), and going backward generally had bad results (one good result, four bad results)" (ibid.). Packard explains that this element of contingency, so that similar decisions may lead to different outcomes, is by design: "I didn't want it to be a random lottery but I didn't want it to be didactic so that if you always did the smart thing you always succeeded. I tried to balance it" (Qtd. in Bryant 2016, 80).

John Morgenstern (2009, 72) observes that within a spectrum of understanding the reading of a literary text as either a form of play or as a form of game, the latter notion has historically dominated in literary criticism. In turn, "[r]eading tends to become agonistic as literary critics wrestle with authors to wrest their meaning from them. They then turn on each other in an endless, and enjoyable, game of one-upmanship" (Ibid.). According to Morgenstern this notion of literature "tends to the view that the book produces a representation whose relationship to the world is that of map to territory" (ibid., 72). If patterns like the ones described by Westfahl emerge, they can be learned and utilized by readers. By trying again and again, readers can potentially identify, if subconsciously, a certain likeliness to succeed. It is at this point, that readers move from reading the book to playing the book, learning not only its overt rules (as set out in the manual) and its hidden patterns. Unwilling to remain puppets played by a narrator or an imagined author, readers may, possibly subconsciously, choose to take on the challenge

³ In this sense, deconstructivist readings that decry the logic of fixing a meaning are only one more turn of the screw of "one-upmanship".

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



to 'beat' the book. Seen from this angle, *The Cave of Time* appears as a game which, according to John Morgenstern (2009, 72), "can be described abstractly by listing its rules, delineating good moves and defining a range of possible outcomes". Unlike play, which "is not without rules but they are often implicit and immanent in the actual performance. Play is more provisional and experimental" (Ibid.). "By learning the correct answers to each question, players gradually piece together the proper sequence of events required to solve the game" (*Family Computing* 1986). This explanation from an article about the video game adaptation of *The Cave of Time* perfectly sums up how the "Choose Your Own Adventure" books are game-read, too. In 1985, Firebird Software, a subsidiary of British Telecom, and Bantam Software, a subsidiary of Bantam Books, cooperatively released an adaptation of *The Cave of Time* for Apple II and Commodore 64 home computers.⁴ Adapting the book for computers, this video game offers insights into the way the book itself can be play-read.

As Kevin M. Flanagan points out, "[t]he basic adaptation paradigm for videogames tackles a set of issues common to other kinds of transmedia transformation: the movement of textual material from one medium, platform, delivery method, time, or cultural context to another" (Flanagan 2017, 442), adding that "[v]ideogames have a tradition of interactive genre types that differ immensely from those of books or movies" (ibid., 445). However, in the case of The Cave of Time and its video game adaptation, this is not so, since the book itself builds on mechanics that are akin to those utilized in games. So, while video game adaptations of other materials face challenges because with video games "adapters such as programmers, creative producers, and game designers must translate linear narratives or stable fictitious properties into quasi-ludic, player-controlled experiences" (Flanagan 2017, 443). Building on Henry Jenkins' concept of convergence culture, Tatjana Ristić and Darjan Kubik (2023, 188) argue that it is essential in dealing with video games "to talk about adaptation in the context of convergence culture – a culture [...] where old and new media collide". The video game adaptation of Packard's choose your own book can be understood as an example not only for this "flow of content across multiple media platforms" (Jenkins 2006, 2) and "the cooperation between multiple media industries" (ibid.) but also of "the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want" (ibid.).

The Cave of Time game makes a number of obvious changes from the book. It replaces Hedins' illustrations with graphics of the time and adds a music score. It elevates the philosopher—who enjoys some prominence in the book due to a large illustration (Packard 1986, 42) and who seemingly rules over time, sending the protagonist home or into his demise—to the role of the narrator. As such, the philosopher hails the player at the start of the game: "Greetings traveler, you must help me! The evil Time Grouches have stolen 4 objects from Time. Challenge them, and return the objects". The game will track players' progress and when they reach an ending, of which there are several in the game, the old man will present a score with points awarded "Years in the Cave of Time" and "Sands of time collected". Augmented with a precise goal (the retrieval of four objects), which the book didn't have, antagonists (Time Grouches) to keep players from reaching the goal, a score system to evaluate their achievements, and, live action segments, in

⁴ It could be assumed that Packard based his book's game-features on early text-based video games such as ADVENT (also known as *Adventure* or *Colossal Cave Adventure*; see Tresca 2011, 18), but this doesn't seem to be the case. As far as it is known, Packard authored the first book using this mechanism in the 1960s—years before ADVENT was programmed and circulated—but only got to publish it in the late 1970s (Rossen 2014; Abramovitch 2022).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



which players, e.g., try to hold on to the mammoth known from the book (see above), the game exhibits many key elements to be expected from video games of the time but differs from the book in considerable ways. Despite these differences, in a sense, the video game adaptation is truer to the spirit of the ruleset established by the book, than the book itself may be. Because unlike the book, the home computer can assert control by limiting what inputs the player can do and how to transform them into outputs. Like the book, the game only presents specific choices, which are programmed into its code. Unless players disassemble and re-program the game, they must follow the rules and offers the game sets. While they can start and end the programme at any time, the game limits their agency insofar as it makes turning back or taking a glimpse of what lies ahead virtually impossible to most players. Ironically, this is a departure from the book, because, disregarding of the strict rules set out by the Choose Your Own Adventure book, readers may, in fact, "re-roll their dice" at any point. The book, being merely a stack of sheets of paper, cannot at all resists readers' intentional or unintentional reading malpractices. Indeed, asking for such a high moral commitment from readers may promote 'illicit' reading practices, because it rests the protagonist's fortune on the reader's shoulders who, in turn, may seek ways to achieve lucky outcomes, because humans generally avoid failure, where possible. Thus, there are 'correct' decisions that lead to success, and 'incorrect' decisions that lead to the protagonist's demise or other states of failure. If readers seek to achieve the former and avoid the latter, they may choose to break the rules to guarantee favourable endings, rather than suffer defeat.

Morgenstern (2009, 72) underscores the notion of children's books as objects of play, but "unlike the play of pre-schoolers, a book is clearly a thing created by someone other than yourself and having a certain fixed form, but Deleuze has invited us to think of this thing, not as an authorized map, but as an 'assemblage' or 'machine' designed to create chains of percepts and affects. The writer constructs the machine and invites the reader to play with it. [...] As a consequence we would cease to ask what this book is about but, rather, what does it do and what do children do with it". We have ample anecdotal evidence of readers taking on the author's invitation to play by 'cheating' their way through the decision tree—"since the rules were entirely adjudicated by the player, it didn't matter very much. A player could 'cheat' at any time" (Tresca 2011, 107). In the words of Tim Bryant (2016, 81):

The social agreement not to cheat or no to dismiss the game outright is, in this peculiar fusion of novel-reading and solo-gaming, entirely up to the isolated reader. In these books, taking the role of the spoil-sport only ruins the game for oneself by paging through the book for beneficial outcomes, bookmarking one's progress at every step in order to backtrack at the first sign of failure. There is no social agreement beyond the self, so this role is almost impossible to envision in the context of game books.

As "no one is watching" (Barthes 1975, 11), readers may emancipate from rules set by text and/or author to regain some control. They may choose to accept rules and adhere to them just as well as they may bend or ignore them when they see fit. This may come as the actual choice to "manhandle" the text, or, more subconsciously, as the act of defiance. Barthes (or his translator Miller) uses this expression to explain a way of critique exemplified in S/Z. Seeking to map the pluralities in a text, layers of potential meanings, Barthes' "commentary, based on the affirmation of the plural, cannot therefore work with 'respect' to the text; the tutor text will ceaselessly be broken, interrupted without any regard for its natural divisions (syntactical, rhetorical, anecdotic); inventory, explanation, and digression may deter any observation of suspense, may even separate verb and complement, noun and attribute; the work of commentary, once it is separated from any ideology

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



of totality, consists precisely in *manhandling* the text, interrupting it" (Barthes 1990, 15). In his exemplary reading of Balzac's *Sarrasine*, Barthes abandons this text's integrity, cutting it up "into a series of brief, contiguous fragments" (ibid., 13). Similarly, readers of *The Cave of Time* may find themselves "paging through the book for beneficial outcomes, bookmarking one's progress at every step" (Bryant 2016, 81) but this seems no more at odds with the text of a gamebook than critically "manhandling" is at odds with any other text. Indeed, Bryant (ibid.) argues, that "[th]e cheater, however, is the role these books push all readers to play because of their combination of formal rules of decision-making and structural feature of replayability". In digital games, failure states are varied; typical cases are reaching a time limit, failing to collect a given number of points, or failing a skill check by putting in commands – usually pushes of a button on a controller or a key on the keyboard – that are incorrect, in the wrong order, or lack the appropriate timing.⁵ In *The Cave of Time* all failures lie in choosing the wrong answers. Whereas a player of certain digital games has to build up muscle memory on top of learning aspects of playing the game by heart, learning *The Cave of Time* only involves learning all answers by heart, which is, ultimately, a mundane and tedious prospect.

While reading *The Cave of Time* for entertainment or even *plaisir* is not necessarily the same as an attempt of critique, readers may well seek knowledge about the stories and plots laid out on the books pages through reading it, looking paths that lead to favourable outcomes – or 'wins'. This is made easier by the fact that the structure of the text is overt. Because it is composed of author-fashioned segments with signposted entry – and exit-points, navigating the "Choose Your Own Adventure" text can be easier than, e.g., Proust's, Zola's, or Dickens's novels which present as 'walls of text' that span many hundreds of pages. Tyring to 'win' *The Cave of Time* by either learning the correct answers, identifying its patterns, or 'cheating' are reactions to the reader-text-antagonism introduced through the addition of endings with unfavourable outcomes.

The authors of the "Choose Your Own Adventure" series became cognisant of this reader behaviour as the series advanced. "The warning at the beginning of the book tells you, 'Remember – you cannot go back!' But of course you *can* go back, and you will. After the first few books, the warnings stop saying 'You cannot go back!' They understand that going back is the point – not the making but the *re*-making of choices, the revocability of it all. In childhood, you get to take things back. It's a small compensation for having very little power in the first place" (Jamison 2022).

Packard adds a "Special Warning!!!!" to "Choose Your Own Adventure" no. 12: *Inside UFO 54-40* (1982) which reads: "While you are on board *UFO 54-40*, you may hear about Ultima, the planet of paradise, and you may wonder of one of your adventures will lead you there. Sad to say, many never reach Ultima, because no one can get there by making choices or following instructions! There is a way to reach Ultima. Maybe you'll find it" (Packard 1982, n.p.). Thinly veiled, Packard invites readers to not follow instructions (Hendrix 2011). Only by doing so, readers may reach page 101 which none of the nodes link to. Here they read: "You did not make a choice, or follow any directions, but now, somehow, you are descending from space—approaching a great, glistening sphere.

⁵ For example, Nintendo's famous platform game *Super Mario Bros.* (1985) expects players to perform certain inputs that translate to Mario's movements on the screen in specific ways (jumping, running, and so on). Letting Mario fall into a pit or jump on spikes will lose players one life. On top of that, player's reach a failure state when they exceed the time limit of 300 seconds per level. In this context, a 'life' functions as a play-turn. If all lives are lost, i.e., all turns are used up before the end of the game, the game concludes prematurely.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



It is *Ultima*—the planet of paradise" (Packard 1982, 101). After a double page illustration that makes finding *Ultima* by browsing through the book simple enough, the explanation continues: "No one can *choose* to visit *Ultima*," says Elinka. 'Nor can you get here by following directions" (Ibid.). Elinka congratulates readers on breaking the rules and reaching paradise because of it. Conversely, Michael J. Tresca (2011, 107) points out that in other instalments of the series "[t]here were even traps to catch players who jumped ahead and made decisions that would be impossible if they read the book properly. These traps punished the player with failure". Accordingly, "[i]t seemed gamebook authors were divided as to whether or not a player should stick strictly to the letter of the law when it came to the gamebook's structure" (Ibid.). Initially, the series demanded strict adherence to its rules, but by the time *Inside UFO 54-40* was released, this stance had softened notably. One of *The Cave of Time's* predecessors, the 1930 release *Consider the Consequences!* by Doris Webster and Mary Alden Hopkins, identified by James Ryan (see Mansky 2022), had readers approach the text on a very different footing:

Life is not a continuous line from the cradle to the grave. Rather, it is in many short lines, each ending in a choice, and branching right and left to other choices, like a bunch of seaweed or a genealogical table. No sooner is one problem solved than you face another growing out of the first. [...] This game may be played as solitaire, a courting-game, or a party stunt. When the players disagree, follow the choice of the majority, but make a note of the dissenting opinion, so that you can return later and find out what happens [...] when other advice is followed (Webster/Hopkins 1930, n.p.).

Readers are not meant to identify with either of the main characters: Helen, Jed, or Saunders. Instead, they should keep a distance that allows them to make decisions for the protagonists. To assist with this, Webster and Hopkins' narration is focalized externally and the protagonists are spoken about in the third person. Accordingly, the instructions at the end of a segment read, for example: "The reader is to make the choice for Helen" (Ibid., 5). Readers have no dire consequences to fear, since they don't identify with the characters and are encouraged to return to past decisions and nodes to revise their choices based on knowledge gained in the process of reading. Webster and Hopkins even include decision trees in the book that serve as maps to help readers navigate the text. By laying open the structure of the narrative, omitting strict rules, defining failure states as reversable, and encouraging readers to exert their own free will, Webster and Hopkins fosters agency in readers, instead of promoting a state of antagonism between text and reader.

After this predecessor, let us turn to a recent example of a book in the "Chose Your Own Adventure" style. Dustin Brady has authored a number of such books. *Escape from a Video Game: The Secret of Phantom Island* was released in 2020 by Andrews McMeel Publishing and continues his series of a books about the over-the-top video game hero Cooper Hawke, who is somewhat reminiscent of Duke Nukem and similar hyper-masculine action hero protagonists. Like the books by Packard as well as Webster and Hopkins, Brady's book is prefaced with an introduction which begins with a short reflection on the book as a medium and sets the tongue-in-cheek tone for the rest of the experience: "You know the deal with books by now, right? Left to tight, top to bottom,

⁶ Webster and Hopkins have authored more interactive books: *I've Got Your Number!* (1927), Help Yourself (1928), *Marriage Made Easy* (1928), *Tell Your Own Future* (1929), and *Dynamite: Or, What Do People Think About You?* (1937). They follow the same basic principle: readers should answer groups of yes-or-no-questions after which a key is assigned to them according to a simple calculus that can be looked up for advice or psychological insights. The books were marketed as party entertainments.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



keep turning pages until you see 'The End.' You've probably read so many books that you could write a book on reading books (Please don't. It would be a very boring book)" (Brady 2020, 5). The introduction then introduces advice on how to read the book as well as rules readers should adhere to. Readers may only turn to pages when prompted to by the text. Additionally, the text warns: "Because this is a video game, wrong moves will often bring death. Just like a video game, though, death isn't permanent. Each death sends you back to a checkpoint where you'll get to try another decision" (ibid.). In order to make the experience more similar to playing a digital game, the introduction suggests to "keep track of your deaths. Each time you lose a life, return to the last checkpoint and cross a life off this page. If you lose all your lives, you must restart from the beginning" (ibid., 6). On top of that, the introduction establishes two game modes akin to the 'New Game Plus' mode found in some digital role-playing games: "On your first read-through, focus only on beating the game while losing as few lives as possible. Don't go back to try different options [...]. Once you beat the game, go back and find every ending. Record the secret letters associated with each achievement in the back of the book to discover a code you can use to unlock a whole new story" (ibid.). Brady follows Packard's "Choose Your Own Adventure" books with regards to its general structure and its narrative focalization. In fact, the first word of the introduction, leaving aside its title and the frontmatter, addresses the reader as "you" (ibid., 5). The story proper begins with the narrator instructing readers to "[c]lose your eyes and picture the greatest video game experience" (ibid., 7), leaving no doubt that readers are meant to identify with the protagonist. Similar addresses are frequent in the text. Brady adapts key concepts of recent digital gaming such as 'lives' and 'deaths', 'health', achievements, loading (by returning to a previous 'save point'), and so on. In doing so, Escape from a Video Game presents itself as a gaming experience. But while it establishes text and reader as antagonists, it also offers aids to readers to make the experience appear fairer and to lower the stakes.

What do we make of such books and the reader behaviour potentially associated with some of them? At this point, Julian Kücklich's insights on cheating in digital games can help us. Kücklich builds on Aarseth, who understands a (cyber)text "as a machine—not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal signs" (Aarseth 1997, 21; Kücklich 2009, 160). To study cybertext, Aarseth constructs the "textual machine" as a triangular relationship between verbal signs, the medium, and the operator which interact with and effect each other (Aarseth 1997, 21). To serves his argument about digital games, Kücklich modifies Aarseth's textual machine, introducing Gotthard Günther's "concept of the transclassical machine", a machine that, unlike the "classical or 'Archimedic' machine, such as a windmill", "does not have moving parts, at least not in the usual sense of the word", and Dirk Baecker's notion that "the digital computer can be regarded as a transclassical machine, insofar as it is a 'machine, which does not work but directs and steers critically" (Kücklich 2009, 160). In his classic *Das Bewußtsein der Maschinen* (1957), Günther includes a lengthy quote of science fiction author John W. Campbell, jr., to highlight that revolutionary electronic machines are not nearly as impressive as large jet

⁷ In digital gaming, 'death', or 'losing a live' refers to reaching a failure state. According to Westfahl (1996, 211), this terminology was introduced in digital games. Connecting video games to the pinball machine, he argues, "the direct ancestor of the video game is the pinball machine. Pinball players receive three balls to manipulate, with the reward of extra balls for successful efforts. When this system was transferred to the video game, a striking new terminology emerged: the video game player was given three 'lives.' When the player's first electronic avatar failed, it 'died,' and the game started again with the player's second 'life."

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



engines with thousands of moving parts, but often humble, small, and easily overlooked. An example of this is the transistor which made digital computers possible in the first place (Günther 2021, 62–63).

I hold that the codex, too, is such a humble, small, and easily overlooked machine. This idea is, of course, not a new one. Recall the earlier Morgenstern quote in which her refers to Derrida's notion of the text as machine. As early as 1927, Ivor A. Richards starts off his Principles of Literary Criticism with the assertion: "A book is a machine to think with, but it need not, therefore, usurp the functions either of the bellows or the locomotive. This book might better be compared to a loom on which it is proposed to re-weave some ravelled parts of your civilisation" (Richards 1930, 1). N. Katherine Hayles (2002, 26) termed "Writing Machines" all "the inscription technologies that produce literary texts, including printing presses, computers, and other devices" as well as "what technotexts⁸ do when they bring into view the machinery that gives their verbal constructions physical reality". Steve McCaffery and bpNichol (2000, 18) write about their own notion of the "book's mechancity": "By machine we mean the book's capacity and method for storing information by arresting, in the relatively immutable form of the printed word, the flow of speech conveying that information. The book's mechanism is activated when the reader picks it up, opens the covers and starts reading it". Souvik Mukherjee (2015, 25) underscored "how the machinic and the textual are originary and how the study of newer machinic media like video games helps to highlight this relationship in all forms of text".

While Aarseth (1997, 22) limits his study to cybertexts, he does include "codex literature" in his argument, pointing to experimental texts by Milorad Pavić and Laurence Sterne as well as artists' books "that challenge the presumed properties of the book from within". Such books can make readers aware of the codex as a medium and its specifics, pulling it from a state of being so familiar and inconspicuous that it has become almost entirely naturalized. I maintain that "Choose Your Own Adventure" style publications must be included among the list of books that help readers and scholars to unearth the machinic properties of the codex and the nature of interactions and signs it co-produces with its operator(s).

Machines will serve different kinds of operators. For digital games (specifically *multi user dungeon games*, or MUD's), Richard Bartle (1996) has identified four types of operators—or players: *Achievers, Explorers, Socializers*, and *Killers*, according to the four main interests they pursuit. Setting aside *Socializers* and *Killers*, for whom the interaction with other players is the primary concern, let us focus on *Achievers* and *Explorers*, who are chiefly interested in interacting with the game itself. On the one hand, "Achievers regard points-gathering and rising in levels as their main goal, and all is ultimateubservientant [sic] to this" (Bartle 1996) They operate the machine within its framework of rules and offers to reach a goal and to ultimately 'win'. On the other hand, "Explorers delight in having the game expose its internal machinations to them. They try progressively esoteric actions in wild, out-of-the-way places, looking for interesting features (ie. Bugs) and figuring out how things work" (Ibid.). This set of players is predominantly intrigued by finding out how the machine works. *Achievers* are, in a manner of speaking, Charlie Chaplin in *Modern Times* before he is sucked into the machine, trying to turn bolts ever faster to beat the

⁸ Hayles (2002, 25–26) chose the term 'technotext' to describe works that "connects the technology that produces texts to the texts' verbal constructions. Technotexts play a special role in transforming literary criticism into a material practice, for they make vividly clear that the issue at stake is nothing less than a full-bodied understanding of literature".

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



speed of the unstoppable conveyor belt. *Explorers* are Chaplin after he re-emerges from the machine, turning his spanner on noses and nipples instead of bolts all the while being enthralled by the bliss offered by the machine.

Aarseth (2004, 4) notes that a fifth category is missing from Bartle's taxonomy, who he half-jestingly describes as "the cheater. This lowly creature, for some reason not mentioned in Bartle's typology, can often be spotted far into the ranks of game scholars as well as among the average players. [...] Where is the respect for the game? And, more importantly, how is the flavor of the game kept intact?", before admitting that, "yet, at times, most of us have done it". Cheating, I argue, is less of a type of player and more of a specific way of operating the machine. In fact, I hold that using cheats (such as God modes) programmed into a game is part of the gameplay experience and must not be dismissed by scholars who want to develop a complete understanding of a game. In any case, Achievers may want to cheat to reach their goals, and Explorers may cheat to find out how the machine works. Kücklich argues that playing a game on a digital device can be conceptualized as players moving through "gamespace" by following the topographical boundaries delimited by its rules. "Cheating can then be regarded as a sort of transversal movement to the one suggested by the flow from ruled to unruled space, because it refuses to take the constraints of the space for granted and actively rearranges its topology" (Kücklich 2009, 165). Drawing from Charles S. Peirce and C.W. Spinks, Kücklich (2009, 165) argues that cheating "can be regarded as a form of abductive reasoning" as "a way of overcoming the antagonism between player and game. Player and game are in a creative conflict with each other, insofar as their interplay can be said to format gamespace and make it accessible to both game and player. Creative abduction plays such a prominent role in games because a certain element of deceit usually is involved [...]. Whether we are playing against a person or against the computer, our opponents are usually reluctant to disclose their strategy" (Ibid.). In other words, operators—players, readers—may choose to follow the rules set out by the machine, or they may try to find exploits, loopholes, ambiguities, gaps in the rules that level the asymmetric playing field of control between machine and operator. In this sense, readers of "Choose Your Own Adventure" books, traverse the topology of the sideways. Doing so, they may find segments of text that otherwise inaccessible as we have seen. This includes both ideal endings and traps, because for Explorers experiencing and learning both may be desirable to complete their understanding of the game.

In conclusion, different kind of readers may approach gamebooks like *The Cave of Time* the way they are intended to, i.e., read according to their rules, to experience a special kind of rule-based, 'game-like reading experience'. *Achievers* may seek out the 'best' ending, starting as often as it takes to reach the 'win'. *Explorers* may read through the whole text to find every ending and map out all possible paths. However, readers may instead choose to treat the *Chose Your Own Adventure* book as a 'book-like gaming experience', in the way outlined by Webster and Hopkins in *Consider the Consequences!* In this context, cheating is one way of exploring the text faster and more thoroughly, or of balancing out the asymmetrical agonistic relationship between machine and reader to secure a 'win' even in the face of seemingly harmless choices that lead to undesirable outcomes. As Jesper Juul (2013) pointed out, players generally enjoy a challenge and accept failing, but they do not want to fail too much. Thus, when players of "Choose Your Own Adventure" books get to the point where the control asserted by the machine feels overpowering and unfair, they may resort to other means of playing. After all, "no one is watching" (Barthes 1975, 11).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



References

AARSETH, Espen J. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.

——. 2004. "Playing Research: Methodological approaches to game analysis". Accessed December 14, 2023, https://www.researchgate.net/publication/228739348 Playing Research Methodological approaches to game analysis.

ABRAMOVITCH, Seth. 2022. "Meet the 91-Year-Old Mastermind Behind 'Choose Your Own Adventure". In *Hollywood Reporter* [site], November 15, 2022 [date of last update]. Accessed April 4, 2024.

BARTHES, Roland. 1975. *The Pleasure of the Text*, trans. Richard Miller, with a note on the text by Richard Howard. New York: Hill and Wang.

——. 1990. S/Z, trans. Richard Miller, preface by Richard Howard. Oxford: Blackwell.

Bartle, Richard A. 1996. "Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs". Accessed December 14, 2023, https://www.researchgate.net/publication/247190693 Hearts clubs diamonds spades Players who suit MUDs.

Brady, Dustin. 2020. Escape from a Videogame: The Secret of Phantom Island. Kansas City: Andrews Mc-Meel.

BRYANT, Tim. 2016. "Building the Culture of Contingency: Adaptive Choice in Ludic Literature from Role-Playing Games to *Choose your Own Adventure Books*". In *The Role-Playing Society. Essays on the Cultural Influence of RPGs.*, ed. by Andrew Byers and Francesco Crocco, 72–95. Jefferson, NC: McFarland.

CALVINO, Italo. 1981. *If on a winter's night a traveler*, trans. William Weaver. San Diego/New York/London: Harvest.

CORTÁZAR, Julio. 1967. *Hopscotch*, trans. Gregory Rabassa. London: Harvill.

COSTIKYAN, Greg. 2007. "Games, Storytelling, and Breaking the String". In *electronic book review* [site], December 28, 2007 [date of last update]. Accessed December 14, 2023. https://electronicbookreview.com/essay/games-storytelling-and-breaking-the-string/.

ETTE, Ottmar. 2010. "Kommentar". In Roland Barthes. *Die Lust am Text*, trans. Ottmar Ette. Berlin: Suhrkamp.

FLANAGAN, Kevin M. 2017. "Videogame adaptation". In *The Oxford Handbook of Adaptation Studies Studies*, ed. by Thomas Leitch. Oxford: Oxford University Press, 442–457.

GÜNTHER, Gotthard. 2021. Das Bewußtsein der Maschinen: Eine Metaphysik der Kybernetik. Frankfurt: Klostermann.

HAYLES, N. Katherine. 2002. Writing Machines. Cambridge, Mass./London: MIT Press.

HENDRIX, Grady. 2011. "Choose Your Own Adventure: How The Cave of Time taught us to love interactive entertainment". In *Slate* [site], February 17, 2011 [date of last update]. Accessed December 14, 2023. https://slate.com/culture/2011/02/choose-your-own-adventure-books-how-the-cave-of-time-taught-us-to-love-interactive-entertainment.html.

Jamison, Leslie. 2022. "The Enduring Allure of Choose Your Own Adventure Books: How a best-selling series gave young readers a new sense of agency". In *The New Yorker* [site], September 12, 2022 [date of last update]. Accessed December 14, 2023, https://www.newyorker.com/magazine/2022/09/19/the-enduring-allure-of-choose-your-own-adventure-books.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



JENKINS, Henry. 2006. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press.

Juul, Jesper. 2013. "Video games make us all losers! Does dying over and over in modern video games create a new kind of artistic tragedy?" In *salon* [site], July 13, 2013 [date of last update]. Accessed December 14, 2023, https://www.salon.com/2013/07/13/video_games_make_us_all_losers/.

KATZ, Demian. 2024. "Series - Tracker Books" In *Demian's Gamebook Web Page* [site]. Accessed April 2, 2024, https://gamebooks.org/Series/456/.

KÜCKLICH, Julian. 2009. "A Techno-Semiotic Approach to Cheating in Computer Games: Or How I Learned to Stop Worrying and Love the Machine". In *Games and Culture* 4.2, 158–169. Accessed December 14, 2023. DOI: 10.1177/1555412008325486.

LEBOWITZ, Joisah and Chris Klug. 2011. *Interactive Storytelling for Video Games. A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Amsterdam and others: Elsevier.

Mansky, Jacky. 2022. "The Surprisingly Long History of 'Choose-Your-Own-Adventure' Stories. From the 'I Ching' to an upcoming Netflix rom-com, interactive fiction dares us to decide what happens next". In *Smithsonian Magazine* [site], May 4 2022 [date of last update]. Accessed December 14, 2023, https://www.smithsonianmag.com/innovation/surprisingly-long-history-of-choose-your-own-adventure-stories-180980014/.

McCaffery, Steve and bpNichols. 2002. "The Book as Machine". In *A Book of the Book: Some Works & Projections About the Book & Writing*, ed. by Jerome Rothenberg and Steven Clay, 17–24. New York: Granary.

McCloud, Scott. 1994. Understanding Comics. The Invisible Art. New York: HarperCollins.

Moore, Timothy E. and Reet Mae. 1987. "Who Dies and Who Cries: Death and Bereavement in Children's Literature". In *Journal of Communication* 37.4 (Autumn), 51–64.

MORGENSTERN, John. 2009. Playing with Books. A Study of the Reader as Child. Jefferson, NC/London: McFarland.

MOULTHROP, Stuart. 1997. *hegirascope*. Version 2. Accessed: December 14, 2023, https://www.cddc.vt.edu/journals/newriver/moulthrop/HGS2/Hegirascope.html.

Mukherjee, Souvik. 2015. *Video Games and Storytelling. Reading Games and Playing Books.* Basingstoke/New York: Palgrave Macmillan.

PACKARD, Edward. 1982. Inside UFO 54-40. 4th printing. Toronto/New York/London/Sydney: Bantam.

——. 1986. The Cave of Time. 19th printing. Toronto/New York/London/Sydney/Auckland: Bantam.

PRINCE, Gerald. 2003. A Dictionary of Narratology, revised Edition. Lincoln/London: University of Nebraska Press.

RAUCH GIBSON, Louis and Laura M. Zaidman. 1991. "Death in Children's Literature: Taboo or Not Taboo?" In Children's Literature Association Quarterly 16.4 (Winter), 232–234.

RICHARDS, Ivor A. 1930. *Principles of Literary Criticism*, 4th ed. London: Kegan Paul, Trench, Trubner/New York: Harcourt, Brace.

RISTIĆ, Tatjana and Darjan Kubik. 2023. "Video Games and Adaptation: An Introduction". In Liliana Vale Costa/Nelson Zagalo/Ana Isabel Veloso/Esteban Clua/Sylvester Arnab/Mário –Vairinhos/Diogo Gomes (eds.), Videogame Sciences and Arts. 13th International Conference, VJ 2023, Aveiro, Portugal, November 28–30, 2023. Revised Selected Papers, 187–201. https://doi.org/10.1007/978-3-031-51452-4

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.3



ROSSEN, Jake. 2014. "A Brief History of "Choose Your Own Adventure". In *Mental Floss* [site], April 10 2014 [date of last update]. Accessed April 2, 2024, https://www.mentalfloss.com/article/56160/brief-history-choose-your-own-adventure.

Ryan, Mary L. 2001. *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.

Swineheart, Christian. 2022. "One book, many readings" (V. 3) [site]. Last accessed: December 14, 2023, https://samizdat.co/cyoa/.

"The Cave of Time". In *Family Computing* 4.3 (March 1986), 90–91. Accessed: December 14, 2023, https://archive.org/details/FamilyComputingIssue041983Dec/Family Computing Issue 31 1986 Mar/.

TRESCA, Martin J. 2011. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson, NC/London: McFarland. Webster, Doris and Mary Alden Hopkins. 1930. *Consider the Consequences!* New York/London: Century. Westfahl, Gary. 1996. "Zen and the Art of Mario Maintenance: Cycles of Death and Rebirth in Video Games and Children's Subliterature". In *Immortal Engines: Life Extension and Immortality in Science Fiction and Fantasy*, ed. by George Slusser, Gary Westfahl, and Eric S. Rabkin, 211–220. Athens: University of Georgia Press.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



Proposta di un modello descrittivo degli *anatomical flap books*. La raccolta della Fondazione Tancredi di Barolo di Torino (2)*

Michela Giacomelli

Università di Roma "La Sapienza" Contact: michela.giacomelli@uniroma1.it

ABSTRACT

Il presente contributo è la seconda parte dell'omonimo articolo apparso nel precedente numero del *JIB Journal of Interactive Books* e ha come oggetto la descrizione bibliografica e bibliologica degli *anatomical flap books* conservati dalla Fondazione Tancredi di Barolo di Torino. L'obiettivo è quello di proporre un modello descrittivo in grado di rappresentare dal punto di vista linguistico e semantico le componenti funzionali di questa specifica tipologia editoriale, vale a dire la disposizione strutturale dell'immagine, il dispositivo meccanico e l'approccio ermeneutico che si offre al lettore.

KEYWORDS

Anatomical flap books; Interactive books; Bibliographic description.

CITATION

Giacomelli, Michela, "Proposta di un modello descrittivo degli *anatomical flap books*. La raccolta della Fondazione Tancredi di Barolo di Torino (2)". *JIB*, 3 (April 2024): 72-106. DOI: 10.57579/2024.4.

© 2024, The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



Il presente contributo è la seconda parte dell'omonimo articolo apparso nel precedente numero del JIB. Journal of Interactive Books (Giacomelli 2023b) e ha come oggetto la descrizione bibliografica e bibliologica degli 'anatomical flap books' conservati presso Fondazione Tancredi di Barolo di Torino,¹ la quale possiede la più importante e cospicua raccolta italiana di libri interattivi. Con l'espressione 'anatomical flap books' ci si riferisce ai trattati anatomici che contemplano l'uso di dispositivi cartotecnici mobili, detti flap, vale a dire "alette o lembi di carta, progettati e utilizzati per rivelare un'immagine o un testo, tenuti volutamente nascosti alla vista del lettore. Si tratta di una tecnologia che richiedeva la stretta collaborazione tra illustratori, stampatori e rilegatori e che, tra Cinquecento e Settecento, fu ampiamente impiegata nei testi di anatomia" (Crupi 2016), a partire dall'Epitome (1543) del De humani corporis fabrica libri septem del medico fiammingo Andreas van Wesel,2 meglio conosciuto con il nome umanistico di Andreas Vesalius (1514–1564).3 Essa prevedeva, come suo esito, il ritaglio delle figure di organi e apparati e il loro montaggio per strati sequenziali, secondo la cosiddetta tecnica lift the flap. L'espediente adottato da Vesalio s'impose "come un modello editoriale" e un usuale sussidio didattico dei trattati di anatomia, dal momento che permetteva di visualizzare la stratigrafia logica e sequenziale di apparati, sistemi e organi del corpo umano.4

Il contributo costituisce, nel suo insieme, un primo censimento relativo a testi di anatomia umana e, in particolare, ai ventitré *anatomical flap books*, posseduti dalla FTB, che documentano la storia del genere bibliografico tra il XIX e il XX secolo.⁵ Una parte di essi sono stati pubblicati in Italia dalle case editrici Lattes, Vallardi e Paravia⁶ e testimoniano il ritardo del nostro Paese, rispetto ad altre nazioni europee, nella produzione originale di questi manufatti librari.

Fanno inoltre parte della raccolta alcuni opuscoli farmaceutico-promozionali d'epoca — taluni relativi al corpo umano in generale, altri alla rappresentazione di organi specifici —, sempre italiani, ascrivibili alla prima metà del XX secolo.

^{*} Per una maggiore comodità di lettura, la parte introduttiva alle schede, già pubblicata unitamente alla prima parte del contributo, viene qui riproposta con qualche modifica e aggiornamento.

Tutti gli URL che superano i trenta caratteri sono stati ridotti utilizzando il servizio TinyURL, https://tinyurl.com/app/. Le riproduzioni fotografiche degli esemplari schedati sono state realizzate a mia cura.

¹ La Fondazione Tancredi di Barolo, nata nel 2002, si ricollega alle iniziative di carattere pedagogico promosse nella prima metà dell'Ottocento dai marchesi Barolo. L'ente è stato creato grazie al cospicuo fondo di libri, disegni originali, giochi e materiale didattico donato da Marilena e Pompeo Vagliani e con l'aiuto dell'Opera Barolo; quest'ultima ha destinato alla Fondazione locali e servizi all'interno di Palazzo Barolo" (Fondazione Tancredi di Barolo – MUSLI. Museo della Scuola e del Libro per l'Infanzia, https://www.fondazionetancredidibarolo.com/). Da qui in avanti, la Fondazione verrà indicata con la sigla FTB.

² Nel corso del contributo, si utilizzerà la forma italianizzata del nome 'Andrea Vesalio'.

³ Lo studio di testi anatomici del XVI e del XVII secolo è parte della mia ricerca di Dottorato presso la Sapienza Università di Roma sulla comunicazione della scienza nella storia del libro illustrato e interattivo della prima Età moderna

⁴ Sulla tradizione degli studi anatomici e, in particolare, sugli *anatomical flap books* della prima Età moderna, oltre ai contributi di Andrea Carlino (Carlino 1994a; 1994b; 1999), Meg Brown (Brown 2001) e Suzanne Karr-Schmidt (Karr-Schmidt 2018a; 2018b; 2018c), mi permetto di segnalare anche un mio recente articolo (Giacomelli 2023a).

⁵ Con la sola eccezione del seicentesco De homine figuris di René Descartes; cfr. infra, scheda 13, pp. 81-82.

⁶ La maggior parte di queste opere sono traduzioni o riadattamenti di originali, pubblicati soprattutto in Francia, Germania e Inghilterra. La produzione editoriale dei libri animati italiani è oggetto di una ricerca di Dottorato condotta da Eliana Angela Pollone presso la Sapienza Università di Roma (Pollone 2023; 2024).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



Il corpus, seppure quantitativamente limitato, è comunque rappresentativo di un mutato scenario nella storia dello studio e della rappresentazione anatomica: per il grado di consapevolezza scientifica raggiunto nell'arco di pochi secoli; per la qualità della resa iconografica e tridimensionale del corpo umano; per l'utilizzo, infine, di una straordinaria eterogeneità di materiali e di tecniche compositive. Parallelamente all'incremento del numero di elementi mobili, si raffinarono, infatti, tanto la tecnica di costruzione dei *flap* quanto le modalità del loro assemblaggio, nonché la dislocazione dei punti di adesione (verticale, orizzontale, obliqua). Questa fertile tradizione editoriale del libro anatomico illustrato arriverà, passando per il *De homine figuris* (1662) di Cartesio (1596-1650), fino alla '*Golden Age* degli *anatomical flap books*' di cui le straordinarie sperimentazioni grafiche del medico e anatomista francese Gustave-Joseph-Alphonse Witkowski (1844-1923) — che abbiamo già avuto modo di incontrare nella prima parte del contributo — rappresentano l'apice. Questi sfrutterà appieno non solo le opportunità figurative offerte dalla cromolitografia, per rappresentare con puntigliosa verosimiglianza l'anatomia dell'organismo, ma anche il sapiente utilizzo di materiali compositi (carte di diversa grammatura, carte a lucido, veline, ecc.) per dare evidenza e consistenza tridimensionale alle immagini rappresentate (Giacomelli 2023c).

L'obiettivo del contributo, come si è già detto, non è tanto quello di redigere un catalogo del fondo dei libri anatomici interattivi posseduti dalla FTB, quanto quello di disegnare un modello descrittivo, che vada oltre alle scarne e spesso inesatte descrizioni bibliografiche degli OPAC — nazionali e internazionali — o di altri repertori informativi; infatti, nelle poche eccezioni esistenti di record bibliografici in cui viene data enfasi alla tipologia bibliografica e/o agli strumenti cartotecnici utilizzati, queste componenti vengono relegate nei campi 'nota' (e, cioè, in stringhe non ricercabili). Lo schema proposto riguarda nello specifico i soli libri anatomici interattivi, perché i *flap* — in questo caso — sono utilizzati per fornire una visione prospettica dell'immagine, che renda il senso della profondità, e non già come un espediente narrativo e drammaturgico (Vagliani 2019; cfr. anche Farné 2019; Crupi-Vagliani 2020).

Il modello delineato si propone di offrire una descrizione omogenea e coerente dal punto di vista linguistico e semantico, in grado di rappresentare le componenti funzionali di questa specifica tipologia editoriale, vale a dire la disposizione strutturale dell'immagine, il dispositivo meccanico e l'approccio ermeneutico che si offre al lettore. Nel corso del lavoro mi sono, infatti, imbattuta in alcune problematiche di carattere semantico e descrittivo, relative sia all'unità bibliografica nella sua interezza sia alle sue singole componenti, vista l'inadeguatezza — come si è detto — dei modelli catalografici di riferimento e l'assenza di linee guida, in Italia e all'estero, rivolte alla specifica categoria di libri o carte interattivi7. La pratica catalografica dei libri manoscritti e a stampa ha spesso ignorato la presenza di elementi mobili (flap, volvelle e altro) o si è comportata in modo assolutamente incoerente nella loro indicazione e definizione (De Pasquale 2022; cfr. anche Sestini 2019). Non esiste, infatti, un vocabolario condiviso e spesso si è costretti a fare riferimento alla terminologia angloamericana. Un significativo sforzo volto a sistematizzare sia la classificazione delle tipologie bibliografiche che dei dispositivi e delle invenzioni cartotecniche, è quello — attualmente in corso d'opera — del Progetto d'Ateneo della Sapienza Università di Roma, diretto da Gianfranco Crupi: il Bibliographic Database of Interactive Books (BDIB). La banca dati si propone di descrivere bibliograficamente manoscritti, libri e stampe, antichi e moderni, con elementi inte-

⁷ Fa eccezione un contributo di Anthony S. Drennan (Drennan 2012), che però focalizza l'attenzione unicamente sul dispositivo mobile della volvella.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



rattivi, sottolineandone gli aspetti cartotecnici; non si prefigura, pertanto, come un catalogo, ma fungerà da collettore di informazioni bibliografiche provenienti da diverse fonti internazionali, primarie e secondarie (cataloghi di biblioteca, di vendita, editoriali e d'asta; collezioni private; ecc.). La sua struttura è tale da consentire, in modo semplificato, tanto le operazioni di *data entry* quanto quelle di *information retrival*: accedendo al portale sviluppato in un'ottica *Linked Open Data* (LOD), si potrà interrogare il BDIB lanciando delle *query* che permettano anche la navigazione tematica per macro-tipologie di interattività e di dispositivi cartotecnici.

In particolare, il modello descrittivo degli *anatomical flap books* che si propone nelle due parti del contributo — con le opportune modifiche e integrazioni — è stato accolto all'interno del BDIB e sarà oggetto di un mio prossimo, specifico contributo scientifico.

Tutte le schede sono numerate progressivamente e ordinate alfabeticamente per titolo (partendo dalla prima parola significativa; pertanto, senza tenere conto della presenza di un eventuale articolo). Ciascuna di esse è costituita da due segmenti principali: uno di tipo catalografico e uno di carattere bibliografico/bibliologico. Nel primo, il singolo oggetto è descritto sinteticamente riproducendo il modello di scheda catalografica, secondo gli standard prescritti a livello internazionale dall'*International Standard Bibliographic Description* (ISBD) e, sul territorio nazionale, dalle Regole Italiane di Catalogazione (REICAT; cfr. ICCU 2009). Nel secondo, attraverso etichette ricorrenti in ogni scheda, si esplicitano le eventuali informazioni editoriali e bibliografiche integrative ("Note"), la "Composizione del volume", l'esposizione delle "Tavole anatomiche", le "Note dell'esemplare" con l'obiettivo di fornire una descrizione bibliografica e bibliologica degli esemplari oggetto di analisi, quanto più accurata possibile.

In particolare, nei pochi casi in cui esistevano più copie di un'opera, nell'area "Note" ho messo a confronto le edizioni per rilevarne ed evidenziarne le differenze. In altri casi mi è parso opportuno mettere in relazione alcune opere apparentemente slegate le une dalle altre ma contigue dal punto di vista editoriale e/o concettuale⁸.

Ho inoltre predisposto, per i ventitré esemplari, uno schema di descrizione semantica degli apparati meccanici e paratestuali, inserendo specifici descrittori delle componenti mobili, delle tecniche di stampa (silografia, calcografia, cromolitografia, ecc.) e di coloritura, distinguendo tra coloritura editoriale o di esemplare ("Composizione del volume" e "Tavole anatomiche"). Ritengo che alcune di queste informazioni potrebbero essere proficuamente utilizzate per arricchire, correggere e/o integrare l'*Area 5* (area della descrizione fisica) e l'*Area 7* (area delle note) di alcuni record già presenti nell'Indice SBN.

Nelle "Note di esemplare" ho invece indicato il più dettagliatamente possibile le lacune — sia di parti mobili irrimediabilmente distaccate e disperse, sia di materiali annessi non più conservati — ma anche l'eventuale presenza di note di possesso, *ex-libris*, annotazioni manoscritte e di altri *marks in book*. In un'ottica di tutela e valorizzazione, prescritta dal nostro attuale *Codice dei beni culturali e del paesaggio*, queste indicazioni sono finalizzate anche a eventuali attività di ripristino dei dispositivi e di restauro delle unità bibliografiche.

Alcuni dei libri trattati fanno parte della raccolta bibliografica conservata nell'Archivio Storico Famiglia Vigliardi-Paravia⁹. Il fondo librario, smembrato dalla sua configurazione originaria, è

⁸ Non ho preso in considerazione nello schema descrittivo alcuni riferimenti quali: il BID (o altri identificativi univoci dell'edizione, nazionali o internazionali), il livello bibliografico, la lingua, il Paese, ecc.

⁹ "Il nome della famiglia torinese Vigliardi (poi dal 1892 Vigliardi Paravia) è legato a una delle più importanti case editrici italiane, fondata da Giovan Battista Paravia agli inizi del XIX secolo, e proseguita fino al 1850 dal figlio

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



stato integrato nelle collezioni della Fondazione secondo un ordine di classificazione dei materiali: edizioni storiche dei secoli XIX e XX; albi illustrati di fine Ottocento; abbecedari; giochi didattici; disegni originali. Tuttavia, sebbene smembrati, i volumi provenienti dal Fondo librario dell'Archivio sono riconoscibili per la presenza di *ex-libris*. Nell'appendice si propone, infine, un catalogo di modelli anatomici tridimensionali realizzati dall'editore Paravia.

La nostra storia si conclude significativamente con l'avvento di questi 'corpi di plastica'. A ridosso della seconda metà del Novecento, un'età che potremmo definire 'crepuscolare' per gli *anatomical flap books*, la loro fortuna editoriale verrà, infatti, intaccata dal diffondersi di una manualistica specializzata (a uso e consumo degli studenti universitari) e — parallelamente — dall'impiego didattico, sempre più capillare, di manichini e modelli plastici. Senza dire, da ultimo, degli attuali scenari digitali, in cui la rappresentazione anatomica del corpo umano e animale è ormai affidata prevalentemente agli strumenti e agli apparati digitali di modellazione e visualizzazione tridimensionale, fondati sulla sperimentazione e l'uso di programmi e dispositivi interattivi.

Avvertenza.

La numerazione delle figure e delle note a pié di pagina delle schede prosegue l'ordine sequenziale della prima parte del contributo.

Non esistendo un lessico normalizzato, nel corso del contributo si usano indifferentemente come sinonimi i termini '*flap*', 'aletta' e 'lembo'. A supporto della leggibilità del testo, si fornisce la seguente distinzione terminologica:

Flap primario: si differenzia rispetto agli altri per essere di maggiori dimensioni; può accogliere delle alette secondarie.

Flap secondario: piccolo lembo di carta che si innesta su uno di più grandi dimensioni, che lo ospita indifferentemente sul *recto* o sul *verso*.

Full flap: è un *flap* primario, generalmente sagomato, che copre tutti i *flap* sottostanti (primari e secondari), proteggendoli dall'usura come fosse una copertina.

Apertura mista: combina variamente i meccanismi di apertura orizzontale, verticale, obliqua, a soffietto, ecc. Apertura multidirezionale: dall'alto al basso e viceversa; da destra a sinistra e viceversa; dall'angolo in basso (a sinistra o a destra) a quello in alto (a destra o a sinistra) e viceversa.

Nella redazione delle schede, si è fatto ampio uso di termini mutuali dal lessico bibliologico, codicologico e, a volte, paleografico.

Infine, in. (= ineunte) indica la prima metà di un secolo; ex. (= exeunte) la seconda metà.

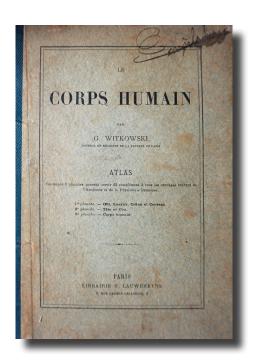
Giorgio. Nel 1850, alla morte di questi, la vedova Margherita Vigliardi affidò le sorti dell'azienda al giovane cugino Innocenzo Vigliardi, coadiuvato per la parte tipografica da Lorenzo Roux (1811-1878). Nato a Torino [...] da Andrea e Paola Vigliardi (omonima del marito), Innocenzo già da alcuni anni era a servizio nella bottega di Giorgio. Avviato da questi al lavoro editoriale, ben presto divenne il regista delle fortune della casa editrice" (Chiosso, 2020). L'Archivio storico della Famiglia Vigliardi-Paravia (anche denominato "Archivio Tancredi Vigliardi Paravia") è pervenuto in donazione alla FTB nel 2016. Allo stesso anno è ascrivibile il primo progetto di conservazione e valorizzazione dell'Archivio (Fondazione Tancredi di Barolo 2016).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



12. Le Corps humain



Le Corps humain : Atlas contenant 3 planches pouvant servir de complément à tous les ouvrages traitant de l'anatomie et de la physiologie humaines : 1re planche - Oeil, larynx, crâne et cerveau. 2e planche - Tête et cou. 3e planche - Corps humain / par G[ustave-Joseph-Alphonse] Witkowski⁷⁶ : docteur en médecine de la faculté de Paris. - Paris : Librairie H. Lauwereyns, [s.d.]. – 1 vol., [7] p. : ill., [3] c. di tav. ill. sagomate a colori con flap ; 24 cm. Inv.: AF-2

Note. Il titolo dell'atlante, l'attribuzione di responsabilità primaria e le note tipografiche dell'edizione sono ricavati dalla prima di copertina, assunta come fonte primaria di informazioni in considerazione dell'assenza del frontespizio. La datazione approssimativa del volume è circoscrivibile a un arco cronologico che va dal 1871 al 1884; infatti, benché le informazioni sulla Librairie H. Lauwereyns siano pressocché inesistenti, da una ricognizione effettuata su WorldCat si è potuto constatare che non esistono pubblicazioni dell'editore parigino né prima né dopo queste date estreme.⁷⁷

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore blu; il libro è legato con un filo di tessuto bianco. Pubblicazione costituita da 3 carte di solo testo non numerate; due sono stampate *recto-verso* mentre la terza è impressa solo sul *recto*. Sono inoltre presenti 2 fogli di guardia bianchi, 1 iniziale e 1 finale.

Tavole anatomiche.⁷⁸ Tutte le tavole sono commentate dall'autore per mezzo di un sistema alfanumerico che individua univocamente ogni *flap* e, al contempo, rimanda alla *Légende des planches*.

PLANCHE I - *Oeil, larynx, crâne et cerveau.* La *Pl.* I (Fig. 51) è composta da 3 figure, ognuna delle quali è costituita da elementi mobili fustellati stratificati, stampati a colori sia sul *recto* che sul *verso*.

⁷⁶ Cfr., nella prima parte del presente contributo, Giacomelli 2023b, nota 36.

⁷⁷ Cfr. WorldCat, https://tinyurl.com/cx8zxade.

⁷⁸ Per una panoramica più ampia sulla centralità che assume la componente paratestuale nei trattati anatomici a carattere divulgativo di Witkowski, rimando a un mio recente contributo: Giacomelli 2023c, 82-86.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



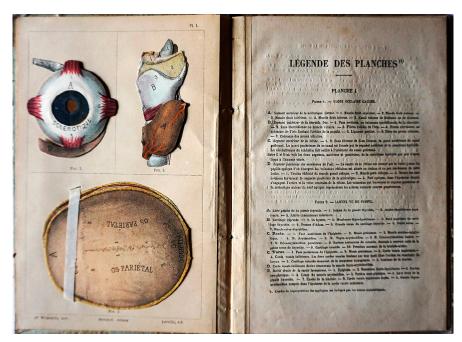


Fig. 51

1 – *Globe oculaire gauche*. La prima figura della *Pl.* I è composta da 4 *flap* denotati con le lettere dell'alfabeto da A a D. Sono 3 le alette ad apertura verticale (dall'alto verso il basso) e 1 con meccanismo di sollevamento di tipo orizzontale (da sinistra a destra) (Fig. 52).





Fig. 52

I flap A (Segment antérieur de la sclérotique. Cornée), B (Segment antérieur de la choroïde. Iris) e C (Segment antérieur de la rétine) presentano, nell'area centrale, un inserto di carta lucida trasparente, assicurata alla rispettiva linguetta mediante collatura sul verso. Il flap B è dotato di un'ulteriore sotto-apertura posizionata nella zona dell'iride: questa accoglie un piccolo flap ad apertura orizzontale che è possibile scoprire sollevandolo da sinistra verso destra. Il verso del flap C ha incollata una carta patinata di colore marrone con funzione di membrana.⁷⁹ Il flap D (Segment postérieur des mambranes de l'œil), invece, si solleva solo parzialmente dal basso verso l'alto e, nella parte superiore, è assicurato tramite collatura al foglio che ospita la figure 1.

⁷⁹ Come ho già avuto modo di notare, "[...] l'affinarsi delle tecniche di stampa, grazie soprattutto all'invenzione della cromolitografia, e il sapiente utilizzo di materiali eterogenei (carte di diversa grammatura, carte a lucido, veline, ecc.), per dare evidenza e consistenza tridimensionale alle immagini rappresentate, spostò definitivamente il montaggio dei dispositivi mobili dalle mani del lettore a quelle dell'editore" (Giacomelli 2023c, 81).

DOI: 10.57579/2024.4



2 - Larynx vu de profil. È composta da 3 flap⁸⁰ ad apertura orizzontale, con sollevamento da destra verso sinistra (Fig. 53).







Fig. 53

3 - Encéphale renferme dans le crâne. Questa figura presenta una tipologia di anatomical flap diversa dalle altre: infatti, 7 delle 8 alette che la compongono non sono assicurate al supporto di base mediante collatura; per evitare la dispersione di queste componenti sciolte, una sottile striscia di carta bianca sul lato sinistro dell'encéphale, ne tiene insieme gli elementi⁸¹ (Fig. 54).

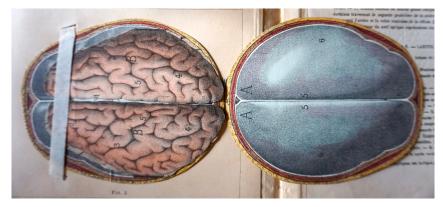


Fig. 54



Fig. 55

⁸⁰ Flap A – Lobe gauche de la glande thyroïde; flap B – Cartilage thyroïde; flap C (recto) – Face entérieure de l'épiglotte;

flap C (verso) – Face postérieure de l'épiglotte.

81 "Una tecnica, questa, di più antica tradizione dal momento che essa [...] era stata già adottata con successo da Remmelin per una migliore conservazione delle fragili componenti mobili" (Giacomelli 2023c, 83).

DOI: 10.57579/2024.4



I *flap* interni (contrassegnati dalle lettere latine maiuscole B-H)⁸² sono ad apertura mista (orizzontale, verticale e a sollevamento parziale). Il *flap* A è l'unico a essere ancorato al supporto grazie alla presenza dell'elemento I (*Base du crâne*), il quale è interamente incollato al foglio di carta che ospita la *figure* (**Fig. 55**).

PLANCHE II - *Tête et cou*. La seconda tavola è costituita da un'unica figura composta da 8 *flap*, gli uni sovrapposti agli altri, applicati mediante collaggio (**Figg. 56-57**). Le alette fustellate sono stampate a colori sia sul *recto* che sul *verso*. I *flap* ad apertura verticale si scoprono dall'alto verso il basso mentre quelli ad apertura orizzontale si sollevano da destra verso sinistra.



Fig. 56



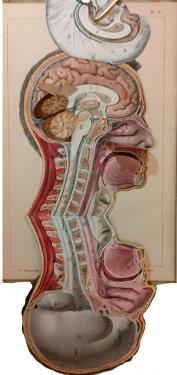


Fig. 57

⁸² Flap B - Hémisphères cérébraux; flap C - Corps calleux; flap D - Trigone cérébral recouvrant la toile choroïdienne; flap E - Corps striés et couches optiques; flap F particolarmente composito (per il dettaglio delle componenti, si rimanda alla legenda); flap G - Cervelet; flap H - Bulbe rachidien.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



PLANCHE III - *Corps humain*. L'ultima tavola è costituita da 1 figura composta da 16 *flap* multistrato ad apertura mista (orizzontale, verticale, obliqua), stampati fronte-retro (Figg. 58-60). Sono presenti 2 sottili strisce di carta bianca orizzontali, rispettivamente posizionate sul braccio e la gamba di sinistra, per consentire una migliore conservazione delle componenti *flap* ed evitarne il distacco.



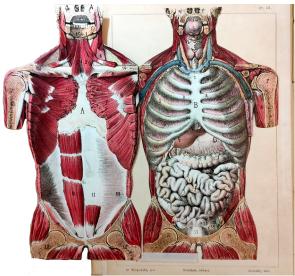


Fig. 58





Fig. 59 Fig. 60

Note dell'esemplare. Nell'angolo superiore destro della prima di copertina è presente una parola manoscritta, vergata con una penna a inchiostro di colore nero, di difficile lettura (forse trattasi di un *ex libris*?). Nel retro del piatto anteriore della coperta, in alto a destra, è appuntata a matita la sigla alfanumerica "R7/AR7 | 150".

DOI: 10.57579/2024.4



13. De homine figuris, et Latinitate donatus a Florentio Schuyl



De homine figuris, et Latinitate donatus a Florentio Schuyl,⁸³ Inclytæ Urbis Sylvæ-Ducis Senatore , & ibidem Philosophiæ Professore. / Renatus Des Cartes. - Lugdunum Batavorum : Ex officina Hackiana, 1664. – 1 vol., [40], 121 [i.e. 123], [1] p. : ill. b/n, [10] c. di tav. di cui 5 ripieg. e [2] tav. ill. con flap ; 20 cm (in-4°).⁸⁴ Inv.: AF-23

Note. Testo in lingua latina, stampato in corsivo romano, il cui titolo originale era *Les traitez de l'homme* et de la formation du foetus. L'edizione del 1664 del *De homine figuris* è la seconda della traduzione latina (Descartes 1662), pubblicata nei Paesi Bassi, a Leida (Lugdunum Batavorum), dall'editore *Hackius*, *Petrus* & *Hackius*, *Jacobus* & *Hackius* Cornelius (Ex officina Hackiana; cfr. Meschini 2011, 172).

Il *De homine figuris*, da molti considerato il primo trattato europeo di fisiologia, non era stato concepito come un'opera a sé stante ma faceva parte di *Le monde*, ⁸⁵ un lavoro di più ampio respiro di cui Descartes aveva finito la stesura già nel 1633 ma che decise di non pubblicare perché allarmato dalla condanna di Galileo Galilei (1564-1642) da parte dell'Inquisizione italiana; Galileo, in quello stesso anno, fu infatti costretto a pronunciare una pubblica abiura del copernicanesimo. L'esposizione di Descartes uscì, dunque, in due edizioni postume (Legée 1987; Donaldson 2009): il trattato fu, infatti, pubblicato per la prima volta nel 1662 a Leida da Florentius Schuyl, che tradusse in latino una copia del testo francese di Cartesio con il titolo *De Homine figuris et latinitate donatus*; due anni dopo, Claude Clerselier (1614-1684), avvocato al Parlamento di Parigi e filosofo cartesiano, pubblicò il testo francese, preceduto da un'importante introduzione e seguito dalla traduzione della prefazione latina di Schuyl. Nella sua presentazione dell'opera,

⁸³ Florentius Schuyl (Schiedam, 31 gennaio 1619 – Leida, 7 settembre 1669), anche conosciuto come Florentz Schuijl o Schulius, è stato un medico e botanico olandese. Iniziò i suoi studi presso l'Università di Utrecht dove nel 1639 conseguì il titolo accademico in Filosofia. Nello stesso anno, si iscrisse all'Università di Leida, con l'iniziale intento di proseguire ulteriormente gli studi filosofici. Dopo aver cercato di avvicinarsi, senza successo, ad altri ambiti di ricerca, solo nel 1664 riuscì a conseguire il dottorato in Medicina con una tesi sulla milza; contestualmente, iniziò l'attività didattica in qualità di professore presso l'Università di Leida (nella quale, peraltro, ricoprì la carica di rettore fra il 1666 e il 1667). Nel 1667 assunse la direzione dell'Orto Botanico di Leida e iniziò la docenza presso la cattedra di Botanica. È noto in qualità di traduttore dell'opera di fisiologia *De homine figuris* di Cartesio (La Haye en Touraine [oggi Descartes], 1596 – Stoccolma, 1650). Morì nel 1669 a causa del dilagare dell'epidemia di peste. Cfr. *Florentius Schuyl*. In *Wikipedia*. *Die freie Enzyklopädie*, https://tinyurl.com/vj5536nh.

⁸⁴La digitalizzazione parziale, a cura della BNCF (Biblioteca Nazionale Centrale di Firenze), è disponibile al link: https://tinyurl.com/5cpkzmkj; l'intero volume è invece consultabile sul portale *Internet Culturale*, cataloghi e collezioni digitali delle biblioteche italiane, https://tinyurl.com/ycu8ke6r.

⁸⁵ Nelle intenzioni di Descartes, oggetto di trattazione di *Le monde* sarebbe stata la descrizione dell'uomo e dell'universo.

DOI: 10.57579/2024.4



Clerselier non perde l'occasione di rimproverare lo Schuyl, il quale — a suo dire — avrebbe utilizzato una copia poco fedele del testo di Cartesio per realizzare la sua versione a stampa. Sebbene Descartes facesse riferimento nelle sue lettere ad alcune figure di accompagnamento al testo, nessuna illustrazione figura nei suoi manoscritti. Probabilmente, quelle che sono presenti nell'edizione del 1662 furono realizzate dallo stesso Florentius Schuyl. Tuttavia, per l'edizione francese Clerselier non utilizzò le tavole anatomiche predisposte dallo Schuyl, pur ritenendole graficamente superiori a quelle del suo libro. Non essendo in grado di inventare lui stesso le figure corrispondenti al testo, fu dato incarico agli anatomisti Gérard van Gutschoven (1615-1668) e Louis de La Forge (1632-1666) — questi anche curatore dell'opera — di preparare e riprodurre i disegni delle figure corrispondenti al testo cartesiano.

Sul frontespizio, nome dell'autore in testa e, in calce, marca non controllata con il motto "MOVENDO" raffigurante un'aquila in volo.

Composizione del volume. Al frontespizio seguono 20 carte non numerate. La paginazione arriva fino alla p. 121 ma, essendo ripetute le p. 111 e 112, il totale ammonta complessivamente a 123 p. Segnatura: $a-d^4 e^2 \neq A-P^4 Q^2$; impronta: roa- u,re i-e- tust (3) 1664 (R).

Tavole anatomiche. Le 51 figure anatomiche nel testo sono silografie in bianco e nero, numerate con cifre romane. Le 10 tavole fuori testo sono invece ricavate da matrici di stampa incise su rame; 2 di queste calcografie sono dotate di alette mobili, incise su entrambi i lati. L'intero sistema di *flap* è assicurato ai rispettivi supporti cartacei mediante collatura.

Fig. I fol. 9. La tavola è costituita da 2 flap fustellati - in corrispondenza dei ventricoli destro e sinistro - ad apertura verticale (dal basso verso l'alto): sollevando i lembi di carta raffiguranti la parete anteriore, si mostra al lettore/spettatore la struttura interna del cuore, mettendo in evidenza i vasi sanguigni sottostanti e le due valvole, la mitralica e la tricuspide. L'immagine mobile mima il gesto autoptico ed esibisce il risultato della dissezione con evidenza realistica, come è peraltro comprovato dalla riproduzione di alcuni strumenti chirurgici (forse indicatori della direzione del flusso sanguigno). Le singole parti dell'organo sono contrassegnate da una lettera latina capitale (Fig. 61).

Fol. 118 fig. LIV. La tavola che rappresenta la sezione trasversale del cervello è dotata di un'unica aletta sagomata, anch'essa ad apertura verticale con sollevamento dal basso verso l'alto, incisa sia sul recto che sul verso (Fig. 62). Le dimensioni del flap sono talmente ridotte al punto da renderne difficile l'individuazione. L'estremità superiore dell'aletta è assicurata alla carta sottostante per un minuscolo punto di collatura, tale da comprometterne la conservazione.

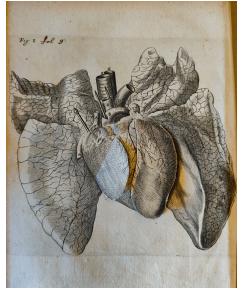




Fig. 61 Fig. 6

Note dell'esemplare. Volume in ottimo stato conservativo. Nell'ultimo foglio di guardia, indicazione manoscritta in scrittura corsiva: "condizionato | completo" con monogramma illeggibile.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



14. Disturbi dello stomaco: e dell'apparato digerente



Disturbi dello stomaco : e dell'apparato digerente : con Tavola anatomica mobile a colori. – [8. ed. italiana]. - Milano [etc.] : "TOT Company", [ante 1908]. - 1 vol., 26 p., [2] c. : ill. b/n, [1] c. di tav. ill. sagomata a colori con flap ; 19 cm (in-16° stretto).

Inv.: AF-19

Note. In quarta di copertina: segnalazione dell'edizione e, nell'angolo in basso a destra, l'indicazione: "Gerente Responsabile Luigi Negri"; tuttavia, essendo quest'ultima una dicitura molto generica, non si ritiene plausibile attribuire al Negri la responsabilità primaria del volume.

Come *terminus ante quem* di possibile datazione dell'opera è ipotizzabile il 1908; infatti, stando alle informazioni riportate dall'OPAC SBN nelle schede della nona⁸⁶ e della decima⁸⁷ edizione italiana dei *Disturbi dello stomaco*, sappiamo che entrambe sono certamente databili a quell'anno;⁸⁸ e dunque, l'ottava edizione le precede o, al più, coincide con esse.

Composizione del volume. Pubblicazione pubblicitaria della casa farmaceutica "TOT" Company;⁸⁹ il volume è una brossura rilegata con punti metallici. Il testo a stampa,⁹⁰ privo di indice, è suddiviso in 19 parti contrassegnate da una cifra romana: I. *Origini e Cause*; II. *Il male di oggigiorno*; III. *Stomaco (anatomia)*; IV. *Meccanismo della digestione*; V. *Origine dei mali dello stomaco*; VI. *Sintomi*; VII. *Ritratto di qualche ammalato*; VIII. *Abuso di medicine*; IX. *Effetti del Bicarbonato di Soda*; X. *Sono io sano o ammalato?*; XI. *Disturbi d'indole nervosa*; XII. *Cura dello stomaco*; XIII. *Alcaloidi cadaverici*; XIV. *Il "Tot" come digestivo*; XV. *Preveniamo le malattie infettive*; XVI. *Stitichezza abituale*; XVII. *Diarree ostinate e croniche*; XVIII. *Costituzione chimica del "Tot"*; XIX. *Avvertenza*. Il volume si chiude con una *Tavola della digeribilità degli alimenti più comuni* (p. 25-26).

⁸⁶ Cfr. Disturbi dello stomaco e dell'apparato digerente (BID scheda: UMC0803267). In OPAC SBN. Catalogo del Servizio Bibliotecario Nazionale, http://tinyurl.com/ykru8uu2.

⁸⁷ Cfr. *Disturbi dello stomaco e dell'apparato digerente* (BID scheda: UMC0624581). *Ibidem*, http://tinyurl.com/3huxxjpj.

⁸⁸ La data del 1908, in entrambe le edizioni, è riportata in testa alla seconda di copertina.

⁸⁹ La casa farmaceutica "TOT" Company prende il nome dal *cachet* omonimo, largamente impiegato all'inizio del sec. XX nella cura di un ampio spettro di disturbi a carico dell'apparato digerente; veniva infatti usato come digestivo (cfr. sezione XIV, p. 18), per la prevenzione dalle malattie infettive (cfr. sezione XV, p. 20), per contrastare la stitichezza abituale (cfr. sezione XVII, p. 21) e per la cura delle dissenterie ostinate e croniche (cfr. sezione XVIII, p. 22). Leggiamo nella sezione XVIII, p. 23 che: "il 'Tot,' propriamente detto, è una polvere cristallina di color bianco-rosa, costituita da due volumi di benzonaftolo, due di betanaftolo, ed uno di asaprol […] La pasta dei cachets è resa assimilabile con soluzioni di Ingluvina (ricavata dalla membrana stomacale del domestico 'Phasius Gallus'".

DOI: 10.57579/2024.4



Su ogni pagina, il testo è racchiuso da un'elegante cornice liberty (stilizzata in bianco e nero, cfr. Fig. 63).



Fig. 63

La prima di copertina è illustrata, sempre in stile *art nouveau*, con un raffinato motivo floreale a colori. La tavola anatomica del corpo umano,⁹¹ protetta da velina, non è paginata.

Tavola anatomica. La tavola anatomica con *flap* fornisce la visione in 'piano americano'⁹² del corpo umano, prendendo come modello un esemplare maschile. Raffigura 24 parti, fra organi e vene (Fig. 64); è costituita, in totale, da 4 alette fustellate, stampate a colori sia sul *recto* che sul *verso*, con meccanismo di apertura misto (orizzontale e verticale) multidirezionale. L'intero sistema di elementi mobili stratificati è assicurato al supporto cartaceo di base mediante collatura. Ogni parte del corpo è univocamente contrassegnata da un numero arabo che rimanda alla legenda sottostante.

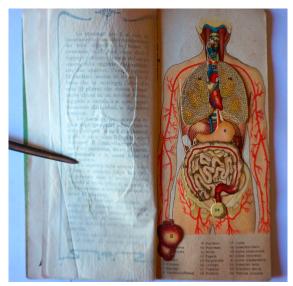


Fig. 64

Note dell'esemplare. Il volume si presenta in buone condizioni di conservazione, con ordinarie tracce d'uso e del tempo e un naturale ingiallimento della carta lungo i margini della coperta. Il *flap* del fegato, contrassegnato nella legenda della tavola anatomica dal n. 12, è strappato e non più assicurato al supporto di base (Fig. 64). Sul *recto* del foglio di guardia bianco che precede la quarta di copertina, nell'angolo in alto a sinistra, è vergato a matita il numero "36".

⁹¹ Nel volume localizzata dopo p. 6.

⁹² Ricordo che, con l'espressione 'piano americano', si intende il taglio di un'immagine all'altezza dalla metà superiore della coscia; cfr. nota 74.

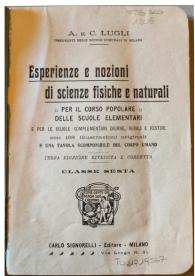
Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



15. Esperienze e nozioni di scienze fisiche e naturali





Esperienze e nozioni di scienze fisiche e naturali : per il corso popolare delle scuole elementari : e per le scuole complementari diurne, serali e festive : con 168 illustrazioni originali e una tavola scomponibile del corpo umano : classe sesta / A[rchimede] e C[olombo] Lugli : insegnanti nelle scuole comunali di Milano. – 3. ed. riveduta e corretta. – Milano : Carlo Signorelli editore, 1914. – 1 vol., 183 p. : 168 ill. b/n, [1] c. di tav. ill. sagomata a colori con flap ; 18 cm (in-16°).

[Titolo in prima di copertina: "Esperienze e nozioni di scienze fisiche e naturali, con molte illustrazioni originali e una Tavola scomponibile del corpo umano per il Corso popolare delle Scuole elementari : Approvato dalle Commissioni Provinciali dei Libri di Testo"].

Inv.: SCO 1688

Note. In calce al frontespizio, la marca di Carlo Signorelli raffigurante, nel riquadro fra le iniziali "CS", un uomo nudo atteggiato con posa da pensatore: lo circondano un mappamondo, un libro, una corona d'alloro, una falce e un martello; in testa alla marca il motto "COME GENTE CHE PENSA SUO CAMMINO"⁹³. Il volume è stato impresso dalla tipografia R[uggero] Fassinetto⁹⁴ che la Gazzetta Ufficiale del Regno di Italia n. 288 del 12 dicembre 1911⁹⁵ indica essere, a partire dal 25 giugno 1911, lo stabilimento ufficiale della casa editrice Signorelli.

Composizione del volume. Si tratta di un libro scolastico, corredato da 168 illustrazioni in bianco e nero nel testo e da 1 tavola anatomica del corpo umano a colori, 6 con elementi mobili, fuori testo; è protetta da 1 foglio di guardia in carta velina. Il volume è in brossura e presenta i titoli sul dorso; la prima di copertina è illustrata in bianco e nero. La paginazione del testo parte effettivamente dalla p. 6 e arriva fino alla p. 183. In quarta di copertina, pubblicità editoriale.

Tavola anatomica. La tavola anatomica con elementi *flap* fornisce la visione in 'piano americano'⁹⁷ del corpo umano (prendendo come modello un esemplare maschile) e raffigura 24 parti, fra organi e vene (Fig. 65); è costituita da 4 alette sagomate, stampate a colori sia sul *recto* che sul *verso*, con meccanismo di apertura

⁹³ Citazione di due famosi versi danteschi; Cfr. Alighieri Dante, Purgatorio, II, vv. 11-12.

⁹⁴ Cfr. le informazioni in calce al colophon.

⁹⁵ Cfr. l'ELENCO N. 21 degli attestati di trascrizione di marchi e segni distintivi di fabbrica e di commercio rilasciati nella 1^a quindicina del mese di novembre 1911, riprodotto a pagina 7939 nella G.U. del Regno d'Italia, https://tinyurl.com/mwyeht4b.

⁹⁶ Ospitata, all'interno del volume, fra le p. 120 e 121.

⁹⁷ Cfr. nota 74.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



misto multidirezionale. Sono 3 i *flap* che si scoprono muovendoli orizzontalmente (rispettivamente: 2 da destra verso sinistra e 1 in senso contrario) e 1 con meccanismo di sollevamento verticale, dal basso all'alto. L'intero sistema di *flap* multistrato è assicurato al supporto cartaceo di base mediante collatura. Ogni parte del corpo è univocamente contrassegnata da un numero arabo che rimanda alla legenda sottostante.

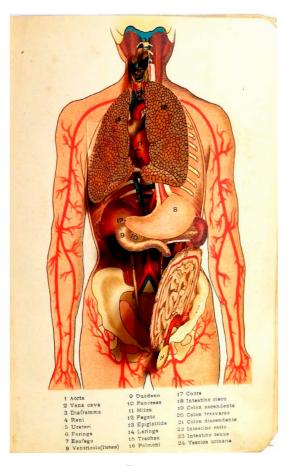


Fig. 65

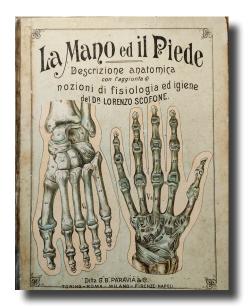
Note dell'esemplare. Il volume è in condizioni conservative discrete, con evidenti tracce d'uso e del tempo. Dono Vagliani. Sul frontespizio, nel lato destro della pagina, sono vergati a matita la collocazione del volume (in alto) e il BID (in basso). L'inventario originale è scritto a matita a p. 183, in basso a destra. Le p. dalla 171 alla 174 sono tagliate trasversalmente.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



16. La mano ed il piede





La mano ed il piede : descrizione anatomica : con l'aggiunta di nozioni di fisiologia ed igiene / Dott. Lorenzo Scofone. - Torino : Ditta G[iovanni] B[attista] Paravia e Comp., 98 1900. – 1 vol., [2], 15, [4] p. : ill, [1] c. di tav. ill. fustellata a colori con flap ; 25 cm.

Inv.: AF-18

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore blu. Il piatto anteriore della coperta è illustrato a colori. Il volume si apre con un foglio di guardia bianco non numerato, al quale seguono il frontespizio (p. 1), il retrofrontespizio (p. 2) e il testo a stampa.⁹⁹

Il testo è suddiviso in due parti: la prima, *Della mano e del piede*, composta dalle sezioni *Della mano* (p. 3-7) e *Del piede* (p. 8-9); la seconda, *Spiegazione dei modelli della mano e del piede*, è strettamente legata alla tavola anatomica con elementi mobili (non concorrente alla paginazione del volume): fornisce, infatti, ulteriori dettagli sulle due figure che ospita. ¹⁰⁰ Il volume termina con un foglio di guardia bianco non numerato in carta filigranata ". PARAVIA E C.".

Tavola anatomica. L'opera è corredata da una carta di tavola anatomica costituita da 2 illustrazioni dotate complessivamente di 14 alette mobili fustellate, multistrato, stampate a colori *recto-verso* (Figg. 66-67); queste consentono la lettura della mano e del piede attraverso differenti strati, corrispondenti ad altrettante tavole, contrassegnate con cifre romane. Le singole componenti sono distinte da numeri arabi che rimandano alle corrispondenti sezioni della *Spiegazione dei modelli della mano e del piede*.

Si segnala che questa tavola è identica alla *Planche VII* presente nel volume *Anatomie et physiologie du corps humain. Atlas de sept planches coloriées a feuillets découpés et superposés* di Étienne Rabaud pubblicata da Schleicher Frères & Cie Éditeurs (Giacomelli 2023b, 48).

La mano conta 9 figure: Fig. I – La cute essendo stata in parte asportata appariscono i nervi e le vene cutanee; Fig. II – Faccia posteriore dell'aponeurosi cutanea che ricopre i muscoli; Fig. III – I tendini del dorso della mano; Fig. IV – Le arterie profonde del dorso della mano; Fig. V – L'ossatura della mano: a. Regione dorsale; b. Regione palmare; Fig. VI – Le arterie profonde della palma della mano; Fig. VII – I nervi profondi della palma della mano; Fig. VIII – I muscoli superficiali della palma della mano; Fig. IX – L'aponevrosi palmare e i nervi cutanei.

⁹⁸ Il frontespizio reca la specifica "Figli di I[nnocenzo] Vigliardi-Paravia".

⁹⁹ Frontespizio e retrofrontespizio non sono esplicitamente numerati ma rientrano comunque nel computo delle 15 p. totali: infatti, la paginazione dell'opera parte da p. 4 e termina a p. 15.

¹⁰⁰ Rispettivamente: *La mano*, p. 11-13; *Il piede*, p. 13-15.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4





La mano ha 6 *flap* ad apertura verticale dall'alto verso il basso, assicurati per mezzo della collatura in un unico punto al supporto cartaceo di base.

Il piede presenta complessivamente 10 figure: Fig. I – La cute essendo stata in parte asportata appariscono i nervi e le vene cutanee; Fig. II – L'aponeurosi muscolare vista dal disotto; Fig. III – I tendini e i muscoli superficiali del dorso del piede; Fig. IV – Le arterie profonde dorsali del piede; Fig. Va – Lo scheletro del piede visto dal disopra; Fig. Vb – Lo scheletro del piede visto dal disotto; Fig. VI – Le arterie della pianta del piede; Fig. VII – I nervi profondi della pianta del piede; Fig. VIII – I muscoli superficiali della pianta del piede; Fig. IX – L'aponevrosi comune della pianta del piede dopo esportata la cute. Il piede conta 7 alette mobili con sistema di sollevamento verticale dal basso verso l'alto.





Fig. 67

Note dell'esemplare. Il *verso* del piatto anteriore della coperta, nell'angolo in basso a sinistra, ospita l'*ex-libris* della Famiglia "TANCREDI VIGLIARDI PARAVIA" con motto "VIGILA ET ARDE" (Giacomelli 2023b, nota 9). Sul *recto* del foglio di guardia in apertura, nell'angolo in alto a destra, è vergata a matita la sigla "SCC I 27", probabile vecchia segnatura dell'esemplare.

DOI: 10.57579/2024.4



17. L'orecchio dell'uomo: figure scomponibili





L'orecchio dell'uomo : figure scomponibili. - Milano : Antonio Vallardi editore, [19--?]. - 1 vol. (senza paginazione) : ill. color., [1] c. di tav. ill. a colori con flap; 24 cm. Inv.: AF-9

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela rossa. Il volume è costituito da 1 carta di tavola illustrata a colori con elementi flap, assicurata mediante collatura al verso del piatto anteriore della coperta; segue 1 carta di testo non numerata, stampata fronte-retro. Infine, è presente 1 tavola illustrata a colori in terza di copertina.

Tavola anatomica. La tavola *L'orecchio dell'uomo* fornisce una rappresentazione particolareggiata dell'orecchio esterno, medio e interno; è composta da 9 flap, stampati a colori solo sul fronte, tutti ad apertura orizzontale da destra verso sinistra. A eccezione del *flap* più esterno, (ovvero, il primo a partire dall'alto, cfr. Fig. 68), gli altri 8 sono fustellati (Fig. 69).

Si segnala nel primo flap afferente alla sezione Orecchio medio un inserto di carta opaca, di differente grammatura rispetto a quella impiegata per le alette multistrato che costituiscono la tavola, incollata sul verso del *flap* che lo ospita.

Note dell'esemplare. Volume in buono stato di conservazione.



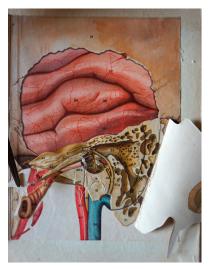
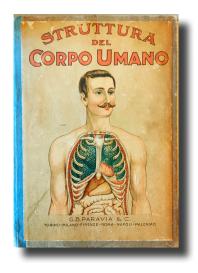


Fig. 68 Fig. 69

DOI: 10.57579/2024.4



18. Struttura del corpo umano





Struttura del corpo umano / [testo spiegativo del Prof. Mario Lessona]¹⁰¹. – Torino : G[iovanni] B[attista] Paravia & C., [s.d.]. – 1 vol., [1], 8, [2] p. : ill., [1] c. di tav. ill. sagomata a colori con flap ; 28 cm. Inv.: AF-12

Note. Data l'assenza del frontespizio, il titolo dell'opera e le note tipografiche dell'edizione si desumono dalla prima di copertina; l'attribuzione di responsabilità primaria è quella riportata nella prima pagina del *testo spiegativo*.

Come *terminus post quem* di datazione approssimativa del volume, possiamo assumere come riferimento il 1920, anno di costituzione della Società Anonima G. B. Paravia & C.¹⁰²

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore blu. Il volume si apre con 2 pagine di pubblicità editoriale. ¹⁰³ Seguono 8 pagine numerate: le p. 1-2 sono solidali e costituiscono il risguardo; il testo a stampa inizia a p. 3, benché la paginazione venga effettivamente indicata solo a partire da p. 4. L'opera prosegue con 1 carta di tavola anatomica illustrata con elementi *flap* e si chiude con altre 2 p. di pubblicità editoriale. ¹⁰⁴

Tavola anatomica. Il volume consta di una tavola anatomica (Figg. 70-71) dotata di una bandella di carta nella parte inferiore della pagina di supporto; fornisce la visione d'insieme del corpo umano (prendendo come modello un esemplare maschile) e ne consente la lettura attraverso sei differenti strati, contrassegnati da cifre romane: I – *Veduta delle cavità toracica e addominale del davanti, dopo tolte le pareti toracica e addominale anteriori*; II – *Muscoli del capo, del tronco e delle estremità nella parte anteriore del corpo*; III – *Circolazione del sangue*; IV – *Sistema nerveo*; V – *Scheletro*; VI - *Visceri e organi interni*. Ogni parte del corpo è univocamente individuata da un numero arabo che rimanda al *testo spiegativo* redatto dal Lessona.

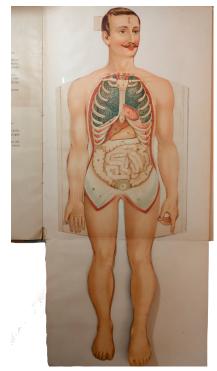


Fig. 70

¹⁰¹ Cfr. Giacomelli 2023b, nota 54.

¹⁰² Cfr. Paravia. In museo Torino, https://tinyurl.com/2p88mafa.

¹⁰³ La seconda di copertina e il *recto* della prima carta (non numerata).

¹⁰⁴ Sul *verso* dell'ultima carta non numerata prima del piatto posteriore della coperta e, ancora, in terza di copertina.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



La tavola anatomica si compone di un totale di 22 alette fustellate, stampate a colori sia sul *recto* che sul *verso*. Una volta scoperti i primi due *full flap* (entrambi ad apertura orizzontale, il primo da sinistra a destra e il secondo in verso contrario) si accede all'illustrazione V; questa funge da base della tavola e coincide con il supporto cartaceo cui è assicurato, per mezzo della collatura, l'intero sistema di alette mobili multistrato. I *flap* della sezione V sono 20 con sistema di apertura misto (orizzontale e verticale) in tutte le direzioni.

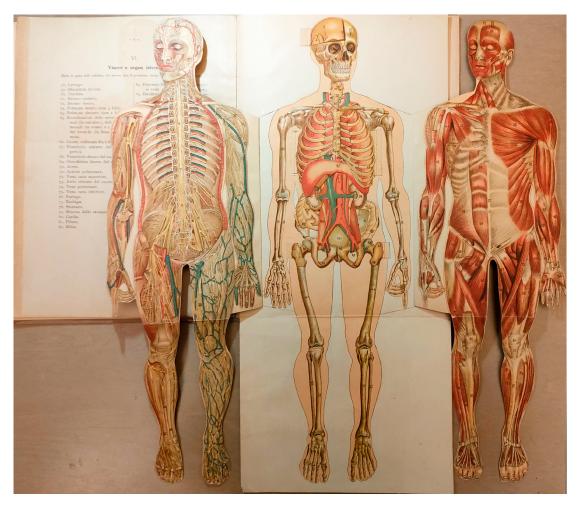


Fig. 71

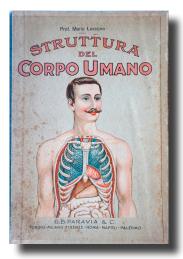
Note dell'esemplare. L'intero contenuto del libro, tenuto insieme da una legatura realizzata con un filo di tessuto bianco, non è più assicurato alla coperta cartonata (la quale reca leggere abrasioni). Alcune parti della tavola VI presentano il distacco dei flap dal supporto cartaceo di base, in particolare: 85. Intestino tenue (digiuno e ileo); 86. Intestino cieco coll'appendice vermiforme (nella faccia posteriore aperto); 87. Parte ascendente dell'intestino crasso o Colon ascendente.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



19. Struttura del corpo umano





Struttura del corpo umano / Prof. Mario Lessona¹⁰⁵. – Torino : G[iovanni] B[attista] Paravia & C., [s.d.]. – 1 vol., 10 p., [4] c. : ill., [1] c. di tav. ill. sagomata a colori con flap ; 29 cm. Inv.: AF-13

Note. Il titolo, l'attribuzione di responsabilità primaria e le note tipografiche della pubblicazione sono ricavati dalla prima di copertina, assunta come fonte primaria di informazioni data l'assenza del frontespizio. Come *terminus post quem* di datazione approssimativa del volume, valgono le considerazioni riportate nella scheda precedente: ¹⁰⁶ infatti, anche in questo caso si può assumere come riferimento il 1920, anno di costituzione della Società Anonima G. B. Paravia & C. ¹⁰⁷

Confrontando l'esemplare oggetto della presente scheda con quello della scheda 18 (inv. AF.12), ¹⁰⁸ sorge il dubbio che possa trattarsi di una ricomposizione, anche tenendo conto della dislocazione delle carte di pubblicità editoriale. I due volumi presentano, inoltre, sensibili variazioni sulla prima di copertina.

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore blu. Il volume si apre con 1 carta di guardia bianca (p. 1-2) e 1 carta di pubblicità editoriale (p. 3-4); benché la paginazione venga effettivamente indicata solo a partire da p. 6, il testo a stampa inizia a p. 5 e termina a p. 10, così come la paginazione dell'opera. Il testo prosegue con 4 fogli non numerati, rispettivamente: 1 carta di tavola anatomica illustrata con elementi *flap*; 2 carte di pubblicità editoriale, entrambe stampate *recto-verso*; 1 foglio di guardia bianco che precede il piatto posteriore della coperta.

Tavola anatomica. Il volume consta di una tavola anatomica dotata di una bandella di carta nella parte inferiore della pagina di supporto (Fig. 72); fornisce la visione d'insieme del corpo umano (prendendo come modello un esemplare maschile) e ne consente la lettura attraverso 5 differenti strati, individuati con un sistema alfanumerico (cifre romane variamente combinate con lettere latine capitali): I. – Veduta delle cavità toracica e addominale del davanti, dopo tolte le pareti toracica e addominale anteriori; II. – Muscoli del capo, del tronco e delle estremità nella parte anteriore del corpo; III. – Circolazione del sangue; IV. – Sistema nerveo; V. – A) Scheletro; B) Visceri e organi interni.

Ogni parte del corpo è univocamente contrassegnata da un numero arabo che rimanda al testo spiegativo redatto dal Lessona.

¹⁰⁵ Cfr. Giacomelli 2023b, nota 54.

¹⁰⁶ Cfr. supra scheda 18. Struttura del corpo umano, pp. 90-91.

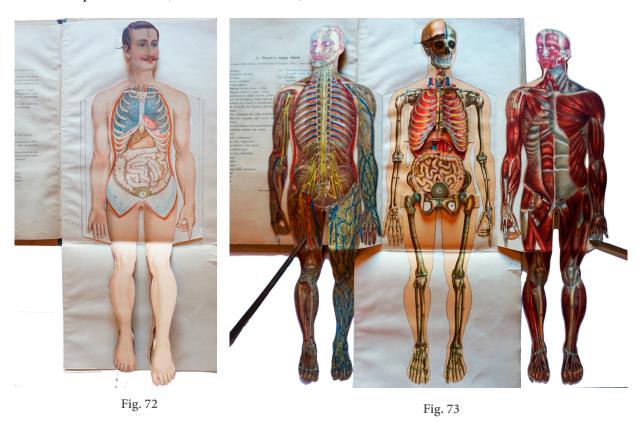
¹⁰⁷ Cfr. *supra*, nota 102.

¹⁰⁸ Cfr. supra scheda 18. Struttura del corpo umano, pp. 90-91.

DOI: 10.57579/2024.4



La tavola anatomica si compone di 22 alette sagomate, stampate a colori sia sul *recto* che sul *verso*. Una volta scoperti i primi 2 *full flap* (entrambi ad apertura orizzontale, il primo da sinistra a destra e il secondo con sollevamento in verso contrario, cfr. Fig. 73) si accede alla rappresentazione dello scheletro, l'illustrazione V.A; questa funge da base della tavola e coincide con il supporto cartaceo cui è assicurato, per mezzo della collatura, l'intero sistema di alette mobili. I *flap* multistrato della sezione V. sono quelli afferenti alla sottosezione V.B e ospitano la rappresentazione delle viscere e degli organi interni: ne contiamo 20 con sistema di apertura misto (orizzontale e verticale), in tutte le direzioni.



Note dell'esemplare. Sul *recto* del foglio di guardia bianco in apertura del volume, nell'angolo in alto a destra, è vergata a matita una probabile vecchia segnatura: "SCP IV 53". Nonostante la cancellatura, è ancora visibile la traccia del numero "6" aggiunta in un secondo momento, sempre a matita, prima del numero "5".

DOI: 10.57579/2024.4



20. La testa dell'uomo: figure scomponibili





La testa dell'uomo : figure scomponibili. - Milano : Antonio Vallardi editore, [s.d.]. - 1 vol. (senza paginazione) : ill. color., [1] c. di tav. ill. sagomata a colori con flap ; 24 cm.

Inv.: AF-4

Note. Il titolo e le note tipografiche sono desunti dalla prima di copertina, assunta come fonte primaria di informazioni in assenza del frontespizio.

All'interno dell'esemplare FTB è presente un'anonima scheda bibliografica dattiloscritta nella quale si indica come data di pubblicazione dell'opera il 1920; tuttavia, non vengono forniti ragguagli circa la provenienza dell'informazione. Non avendo trovato ulteriori riscontri che permettano di circoscrivere il nostro specifico arco cronologico di riferimento, si preferisce non tenerne conto.

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore rosso. Il volume si apre, in seconda di copertina, con 1 tavola anatomica dotata di elementi *flap* alla quale seguono 2 carte di testo, stampate fronte-retro, non numerate. Chiudono il volume 2 tavole di illustrazioni a colori (le figure IX. e X.) stampate in terza di copertina.

Tavola anatomica. La tavola anatomica della testa dell'uomo si compone di 8 figure scomponibili, ognuna delle quali è univocamente contrassegnata da numeri romani (**Figg. 74-76**). ¹⁰⁹ Le figure dalla I alla VII corrispondono ad altrettante alette mobili; la figura VIII è invece un'illustrazione che funge da base della tavola con elementi *flap*, realizzata direttamente sul supporto cartaceo assicurato al *verso* del piatto anteriore della coperta mediante collatura.

Si contano un totale di 11 *flap*¹¹⁰ fustellati: molti sono intagliati (e, da questo punto di vista, la figura VI costituisce un caso limite presentando una fitta merlettatura della carta; cfr. Fig. 78), tutti stampati a colori solo sul *recto*, con un meccanismo di sollevamento principalmente di tipo orizzontale da destra verso sinistra. Le singole parti delle alette sono individuate da un sistema alfanumerico (lettere latine minuscole e numeri arabi) che rimanda alla legenda delle figure scomponibili.

La figura I rappresenta il *profilo di faccia* in scala di riduzione 1 : 2¹¹¹ mentre le figure II, IV e VII sono le uniche tre dotate di un intaglio laterale. Il *flap* numerato "5b" è realizzato con carta trasparente inchiostrata rossa (Fig. 77).

¹⁰⁹ Ci riferiamo alle figure I-VIII.

¹¹⁰ Dal momento che la figura III ospita 1 *flap* (258, *ghiandola parotide*) e sulla figura V se ne innestano altri 2 (285, *globo oculare*; 196, *umor vitreo*); in entrambi i casi, si tratta di alette ad apertura orizzontale, da sinistra verso destra. ¹¹¹ Corrispondente a circa la metà della grandezza naturale.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4





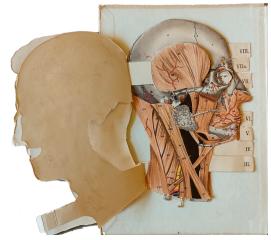


Figura 75

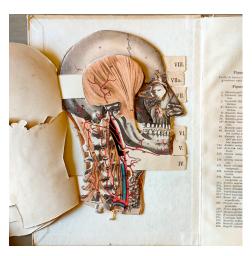




Fig. 76





Fig. 77 Fig. 78

Note dell'esemplare. Volume in ottimo stato conservativo.

DOI: 10.57579/2024.4



21. Tavole clastiche del corpo umano





Tavole clastiche del corpo umano. – Milano : Antonio Vallardi editore, [s.d.]. – 1 vol., 4 p. : ill., [1] c. di tav. ill. a colori con flap ; 42 cm x 19 cm.

Inv.: AF-20

Note. Il titolo e le note tipografiche sono desunti dalla prima di copertina, assunta come fonte primaria di informazioni in assenza del frontespizio. Sempre il *recto* del piatto anteriore della coperta, nel riquadro sotto al titolo, ospita una sorta di sommario delle figure che compongono la tavola anatomica.

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore blu. Il volume si apre con 1 foglio di tavola anatomica piegato a soffietto 4 volte per un totale di 8 illustrazioni stampate a colori *recto-verso*; seguono 4 pagine numerate di testo a stampa, nelle quali è riportata la legenda della tavola clastica¹¹².

Tavola anatomica. Il volume consta di una tavola anatomica che fornisce la visione d'insieme del corpo umano maschile (Fig. 79). Se il foglio a soffietto è chiuso, le figure 1 e 8 consentono di vederne la parte più esterna; una volta aperto, al lettore è data la possibilità di scendere a diversi livelli di profondità.



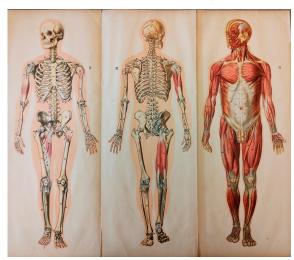


Fig. 79

¹¹² L'aggettivo "clastico" (der. del gr. κλαστός «spezzato, sminuzzato») è mutuato dall'anonimo autore del volume dalla geologia. Letteralmente, significa "costituito da frammenti (sinon[imo] quindi del più generico *detritico*)"; cfr. *Clàstico*. In *Treccani. Vocabolario on line*, https://www.treccani.it/vocabolario/clastico/; qui il termine è evidentemente impiegato con accezione traslata, a indicare i tanti *flap* che compongono l'immagine del corpo umano.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



Ogni parte del corpo è contrassegnata da un numero arabo che rimanda alla legenda: *La struttura del corpo umano. Tavole clastiche anatomiche*, a sua volta articolata in 8 differenti sezioni relative alle figure della tavola anatomica: Fig. 1 – *Esterno anteriore*; Fig. 2 – *Scheletro: parte anteriore*; Fig. 3 – *Scheletro: parte posteriore*; Fig. 4 – *Muscoli anteriori del corpo e organi interni*; Fig. 5 – *Muscoli posteriori*; Fig. 6 – *Nervi e vasi sanguigni anteriori (arterie rosse e vene azzurre – nervi gialli e i vasi linfatici neri)*; Fig. 7 – *Nervi e vasi sanguigni del lato posteriore*; Fig. 8 – *Esterno posteriore*.

La figura 4 è costituita da 8 alette fustellate, stampate a colori sia sul *recto* che sul *verso*, con apertura orizzontale nelle due differenti direzioni (**Fig. 8o**). L'intero sistema di *flap* multistrato è assicurato al supporto cartaceo di base mediante collatura.

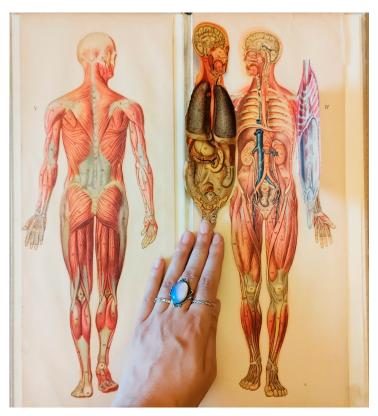


Fig. 80

Note dell'esemplare. Il *flap* del peritoneo (contrassegnato anteriormente con il n. 27 e, posteriormente, con il n. 28) è scolorito e in condizioni di conservazione precarie. Le figure 1, 2, 3, 4, 6 e 7 si sono distaccate dalle restanti due lungo la linea di piegatura (la cerniera); pertanto, le uniche figure a essere assicurate al libro sono la 5 e la 8.

DOI: 10.57579/2024.4



22. L' uomo. Qual'è [sic.!] la struttura del nostro corpo e come funzionano i nostri organi





L'uomo. Qual'è [sic.!] la struttura del nostro corpo e come funzionano i nostri organi : manuale facile d'anatomia e fisiologia : ad uso dei medici, degli infermieri, della Croce Rossa, delle scuole secondarie e per l'istruzione individuale / compilato dal D. P[aul] Ebenhoech : maggiore medico di Iª classe nel R. E. Bavarese ; trad. italiana sulla 4. ed. tedesca del D. Orsino Manganotti¹¹³. – 3 ed. italiana sulla 4. ed. originale tedesca. – Verona : Gozzo & Cabianca, [1920?]. – 1 vol., 18, [1] p. : 5 ill. (4 b/n, 1 color.), [1] carta di tav. ill. color. con flap ; 24 cm. Inv.: AF-6

Note. Sappiamo che la data della quarta edizione tedesca è ascrivibile all'anno 1919 prendendo come riferimento una fonte secondaria, il *Karlsruher Virtuelle Katalog* (KVK)¹¹⁴ del *Karlsruher Institut für Technologie* (KIT).

La FTB possiede due esemplari dell'opera di Ebenhoech: la III edizione italiana e la IV (inv. AF-7)¹¹⁵. Dal punto di vista della stratificazione dei *flap* all'interno della tavola anatomica si riscontrano delle differenze; il caso più evidente è rappresentato dalla cassa toracica: infatti, nella terza edizione essa si trova al di sopra delle viscere, mentre nella quarta si colloca al di sotto di queste ultime.

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore rosso. Il volume è costituito da pagine di testo a stampa, numerate dalla pagina 4 alla 18, contenenti illustrazioni in bianco e nero (*Lo scheletro*, p. 5; *La muscolatura*, p. 6; *Sistema vasale*, p. 8; *Sistema nervoso*, p. 9) e a colori (*La Circolazione del sangue*, p. 8). Il *verso* del piatto posteriore della coperta ospita 1 tavola anatomica con elementi *flap*, la quale è preceduta da una legenda stampata sul *verso* di un foglio di dimensione minore rispetto al formato del testo, non numerato.

¹¹³ Orsino Manganotti fu un noto medico veronese, assistente presso l'Ospedale Maggiore di Vienna e traduttore di numerose pubblicazioni mediche. Cfr. la scheda *I nostri sensi. Nozioni elementari di Anatomia e Fisiologia chiaramente esposte mediante quattro tavole colorate scomponibili. Con testo esplicativo del dott. Orsino Manganotti.* In Abe-Books.it, https://tinyurl.com/f7yu5n6a; si veda anche *La diagnosi clinica delle malattie interne per mezzo degli esami bacteriologici, chimici e microscopici.* In MareMagnum. Libri antichi, moderni, introvabili e novità, https://tinyurl.com/5n95n63x.

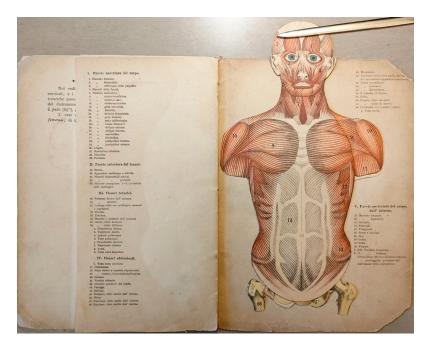
¹¹⁴ Il Catalogo virtuale *Karlsruher* è consultabile dal sito della biblioteca del KVK, accessibile al seguente *link*: https://tinyurl.com/bra4rxcd.

¹¹⁵ Cfr. infra scheda 23. L'uomo. Qual'è [sic.!] la struttura del nostro corpo e come funzionano i nostri organi, pp. 100-101.

DOI: 10.57579/2024.4



Tavola anatomica. La tavola anatomica è composta da 13 *flap* fustellati, stampati a colori *recto-verso*, dotati di sistema di apertura misto (orizzontale, verticale, obliquo) e multidirezionale (Fig. 81). Le componenti sono tutte univocamente individuate mediante numeri arabi che rimandano alla legenda.



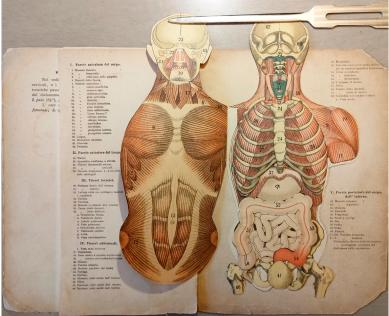


Fig. 81

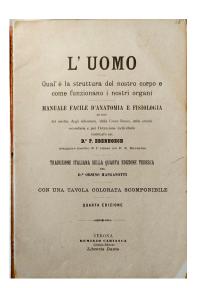
Note dell'esemplare. Sulla prima di copertina è presente un timbro a inchiostro blu (localizzato centralmente, in prossimità del taglio inferiore), recante la dicitura: "CASANOVA Libraio Editore | [Via] Accademia delle Scie[nze] | TORINO". Il frontespizio reca 2 macchie di inchiostro rosso. Il volume è in pessimo stato di conservazione: il testo a stampa e la carta di tavola anatomica sono entrambi non legati alla coperta.

DOI: 10.57579/2024.4



23. L' uomo. Qual'è [sic.!] la struttura del nostro corpo e come funzionano i nostri organi





L'uomo : Qualè [sic.!] la struttura del nostro corpo e come funzionano i nostri organi : manuale facile d'anatomia e fisiologia : ad uso dei medici, degli infermieri, della Croce Rossa, delle scuole secondarie e per l'istruzione individuale / compilato dal D. P. Ebenhoech : maggiore medico di I^a classe nel R. E. Bavarese ; traduzione italiana sulla IV ed. tedesca del D. Orsino Manganotti. I^{116} – 4. ed. italiana sulla 4. ed. originale tedesca. – Verona : Remigio Cabianca, [192-?]. – 1 vol., 18 [1] p. : 5 ill. (4 b/n, 1 color.), [1] carta di tav. ill. sagomata a colori con flap ; 25 cm. Inv.: AF-7

Note. La data della quarta edizione tedesca è ascrivibile all'anno 1919 prendendo come riferimento una fonte secondaria, il *Karlsruher Virtuelle Katalog* (KVK)¹¹⁷ del *Karlsruher Institut für Technologie* (KIT).

Composizione del volume. La legatura, realizzata in cartoncino rigido, presenta il dorso in tela di colore rosso. Analogamente alla III edizione italiana (FTB, inv. AF-6),¹¹⁸ il volume è costituito da pagine di testo a stampa, numerate dalla p. 4 alla p. 18, contenenti illustrazioni in b/n (*Lo scheletro*, p. 5; *La muscolatura*, p. 6; *Sistema vasale*, p. 8; *Sistema nervoso*, p. 9) e a colori (*La Circolazione del sangue*, p. 8). Il *verso* del piatto posteriore della coperta ospita 1 tavola anatomica con elementi *flap*, la quale è preceduta da una legenda stampata sul *verso* di un foglio di dimensione minore rispetto al formato del testo, non numerato.

Tavola anatomica. La tavola anatomica è divisa in 5 aree principali (Figg. 82-83): I. parete anteriore del corpo; II. parete anteriore del torace; III. visceri toracici; IV. visceri addominali; V. parete posteriore del corpo dall'interno.

Rispetto alla terza edizione italiana che, come abbiamo visto,¹¹⁹ è composta da 13 *flap*, la quarta dell'editore Remigio Cabianca consta di un numero maggiore di alette mobili: se ne contano in totale 17. È probabile che proprio l'aumento dal punto di vista quantitativo dei *flap* abbia comportato un ripensamento circa la distribuzione degli stessi nella tavola anatomica, con una nuova stratificazione più funzionale alla rappresentazione.

I flap sono tutti fustellati, stampati recto-verso, dotati di un sistema di apertura misto (orizzontale, vertica-

¹¹⁶ Cfr. *supra* nota 113.

¹¹⁷ Cfr. *supra* nota 114.

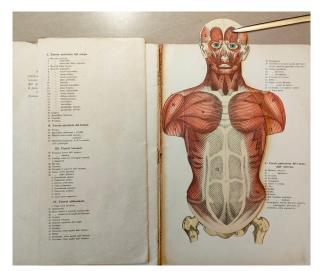
¹¹⁸ Cfr. supra scheda 22. L'uomo. Qual'è [sic.!] la struttura del nostro corpo e come funzionano i nostri organi, pp. 98-99.

¹¹⁹ Cfr. supra la sezione Tavola anatomica della scheda 22, p. 99.

DOI: 10.57579/2024.4



le, obliquo) e multidirezionale. Ognuna delle componenti è univocamente individuata mediante numeri arabi che rimandano alla legenda.



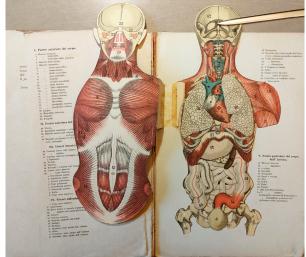
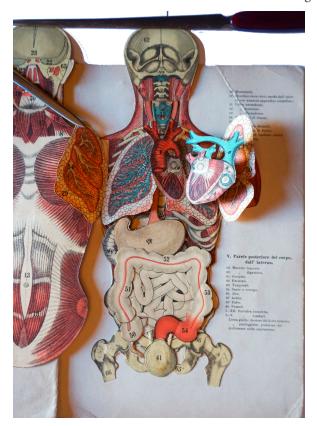


Fig. 82



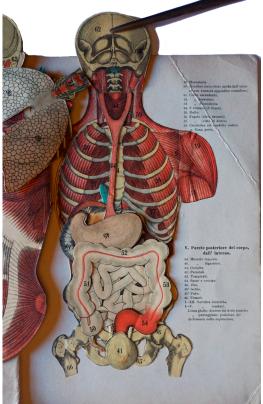


Fig. 83

Note dell'esemplare. A seguito del distacco dalla coperta, il frontespizio si presenta in forma di foglio sciolto. Anche il fascicolo delle 18 pagine numerate non è assicurato alla coperta. Infine, sia la legenda della tavola illustrata scomponibile sia la carta con i *flap* anatomici si presentano come fogli volanti. A prescindere dalla legatura, lo stato di conservazione generale del volume è pessimo. In prossimità del taglio di testa della prima di copertina (nella zona centrale e nell'angolo destro), è presente un'annotazione manoscritta corsiva a inchiostro nero; per 2 volte si ripete la parola: "Briccola" (forse una nota di possesso?).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



Appendice. Modelli plastici e tavole di anatomia umana





Modelli plastici e tavole di anatomia umana / G[iovanni] B[attista] Paravia & C.. – Torino : G[iovanni] B[attista] Paravia & C., 1934. – 1 vol., 90 [2] p. : ill. color ; 14 cm (in-24°).

[Titolo sulla prima di copertina: Catalogo modelli plastici e tavole di anatomia umana].

Inv.: AF-24

Note. Sul frontespizio, in testa: "Pubblic. semestr. N. 296 - Dicembre 1934-XIII. – Conto corr. con la Posta | INNOCENZO VIGLIARDI PARAVIA – Direttore responsabile"; in calce, la marca editoriale con il canonico albero carico di frutti recante il motto "IN LABORE FRUCTUS". 120

Composizione del volume. Il volume in brossura è un piccolo catalogo pubblicitario illustrato dei modelli plastici e delle tavole di anatomia umana prodotte dalla Paravia. La prima di copertina è illustrata a colori. A p. 2, pubblicità editoriale del modello del "torso umano elementare". Una volta aperto, il catalogo è strutturato con le illustrazioni a colori nella pagina pari (di destra) mentre, a fronte, si trovano i fogli di testo a stampa illustrativi del materiale, degli organi e delle loro funzioni (Fig. 84).

Prima della quarta di copertina, chiude il volume 1 foglio di guardia bianco, non paginato.

Tavole. Da p. 10 vengono presentati 26 modelli plastici di anatomia umana, la gran parte dei quali scomponibili. Alla elencazione dei modelli, segue dalla p. 63 in avanti una presentazione di tre serie di *Tavole murali* di anatomia umana; nella nota in calce all'introduzione (p. 7) dal titolo *I modelli plastici di anatomia umana* l'Editore specifica: "Alle Scuole cui, per motivi di economia di spesa, non fosse possibile acquistare i modelli scientifici, raccomandiamo particolarmente questa produzione che è la migliore che possa essere proposta alla Scuola Italiana". Le serie sono le seguenti: *Serie A - Per l'insegnamento elementare del corpo umano*; *Serie B - Iconografia anatomica umana*, contenente le tavole che vanno dalla I alla VI; *Serie C - tavole radioscopiche di anatomia umana*.

¹²⁰ A ricordo della distruzione della sede della Paravia nei bombardamenti del novembre 1942, la marca editoriale venne cambiata con l'immagine di un albero avvolto dalle fiamme immerso in un paesaggio di rovine, accompagnata da un cartiglio recitante il motto: "ex flammis resurgo". Cfr. la voce *Campanini Carboni* (vocabolario). In *Wikiwand*, https://tinyurl.com/2v26vbmy.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



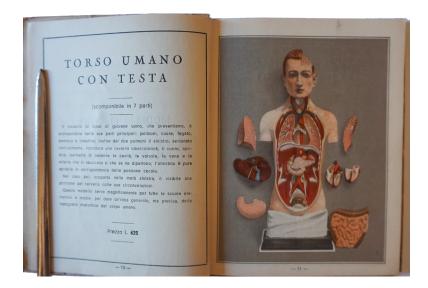


Fig. 84

Note dell'esemplare. L'esemplare si presenta in buone condizioni conservative: ordinarie tracce d'uso, margini del cartoncino di copertina minimamente sgualciti. - Nell'angolo in alto a destra della p. 1 (*recto* della prima carta) è riportata a matita la segnatura originale dell'esemplare: "SCM VI 142". - Nel *verso* del foglio di guardia bianco che precede la quarta di copertina, nell'angolo in basso a sinistra è vergato a matita il codice alfanumerico: "L7164".

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



Riferimenti bibliografici

Bibliographic Database of Interactive Books – BDIB [portale e relativo database in corso di allestimento].

Brown, Meg. 2011. "Bibliography of Flap Books." Animated Anatomies: The Human Body in Anatomical Taxts from the 16th to 21th Centuries. Perkins Gallery, Perkins Library, Duke University, Durham, North Carolina April 6-July 17, 2011; History of Medicine Gallery in the Medical Center and Archives Library from April 13 – July 17, 2011. http://exhibits.library.duke.edu/exhibits/show/anatomy/anatomy/bib.

CAPPELLI, Adriano. 1998. "Calendario dell'era fascista (1927-45)". In *Cronologia, cronografia e calendario perpetuo dal principio dell'era cristiana ai nostri giorni*, a cura di Marino Viganò, 7ª ed., 131. Milano: Hoepli.

CARLINO, Andrea. 1994a. "Corpi di carta. Fogli volanti e diffusione delle conoscenze anatomiche nell'Europa moderna". *Physis. Rivista internazionale di storia della scienza*, XXXI (3): 731-769.

——. 1994b. *La fabbrica del corpo. Libri e dissezione nel Rinascimento*. Torino: Einaudi.

——. 1999. *Paper bodies: a catalogue of anatomical fugitive sheets*, *1538-1687*. London: Wellcome Institute for the History of Medicine.

CHIOSSO, Giorgio. 2020. "Vigliardi Paravia". In *Dizionario Biografico degli Italiani*, vol. 99, *ad indicem*. Roma: Istituto della Enciclopedia italiana. https://www.treccani.it/enciclopedia/vigliardi-paravia (Dizionario-Biografico).

CRUPI, Gianfranco. 2016. "Mirabili visioni': from movable books to movable texts". *JLIS.it*, 7 (1): 25-87. DOI: <u>10.4403/jlis.it-11611</u>.

—— e Pompeo Vagliani. 2020. "Il paratesto mobile nei libri interattivi per l'infanzia". *Paratesto*, 17: 47-60. http://digital.casalini.it/10.19272/202005901004.

Decreto Legislativo 22 gennaio 2004, n. 42 "Codice dei beni culturali e del paesaggio, ai sensi dell'articolo 10 della legge 6 luglio 2002, n. 137".

DE PASQUALE, Andrea. 2022. "La catalogazione dei libri antichi e ottocenteschi con parti mobili: problematiche descrittive e terminologiche". *JIB. Journal of Interactive Books*, 1: 23-29. DOI: 10.57579/2022JI-B002ADP.

DESCARTES, René. 1662. De homine figuris et latinatate donatus a Florentio Schuyl, inclytae urbis sylvae ducis senatore, et ibidem philosophiae professore. Leyden: Petrum Leffen & Franciscum Moyardum.

——. 1664. L'homme et un traitté de la formation du foetus du mesme autheur. Paris: C. Angot.

DONALDSON, I. M. L. 2009. "The Treatise of man (De homine) by René Descartes". *Journal of Royal College of Physicians of Edinburgh*, 39: 375-376.

Drennan, Anthony S. 2012. "The Bibliographical Description of Astronomical Volvelles and Other Moveable Diagrams". *The Library*, 13 (3): 316-339. DOI: <u>10.1093/library/13.3.316</u>.

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. 2016. Archivio Storico Famiglia Vigliardi Paravia. Un nuovo allestimento al MUSLI. Torino: [s.e.].

GIACOMELLI, Michela. 2023a. "Invenzioni cartotecniche nella tradizione rinascimentale degli studi di anatomia". *AIB Studi*, 63 (1): 35-51. DOI: <u>10.2426/aibstudi-13818</u>.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



——. 2023b. "Proposta di un modello descrittivo degli anatomical flap books. La raccolta della Fondazione Tancredi di Barolo di Torino (1)". JIB. Journal of Interactive Books, 2: 36-73. DOI: 10.57579/2023.3 ——. 2023c. "Il paratesto mobile nella storia del libro anatomico dalla prima Età moderna agli inizi del Novecento". Paratesto. Rivista internazionale, 20: 75-90. DOI: 10.19272/202305901005. ICCU - Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane e per le informa-ZIONI BIBLIOGRAFICHE. 2009. Regole italiane di catalogazione: REICAT, [revisione del 2017], a cura della Commissione permanente per la revisione delle regole italiane di catalogazione. Roma: ICCU. https:// norme.iccu.sbn.it/index.php?title=Reicat. KARR SCHMIDT, Suzanne. 2018a. Interactive and Sculptural Printmaking in the Renaissance. Leiden: Brill. ----. 2018b. "Catalogue A: European Single-Sheet Interactive Prints 1450-1700". In Interactive and Sculptural Printmaking in the Renaissance, 1-42. Leiden: Brill. https://brill.com/fileasset/downloads_products/93604 Catalogue A.pdf. ——. 2018c. "Catalogue B: Interactive Books, 1474-ca. 1750". In Interactive and Sculptural Printmaking in the Renaissance, 1-23. Leiden: Brill. https://brill.com/fileasset/downloads_products/93604_Catalogue B.pdf. Legée, G. 1987. "L'Homme de René Descartes (éditions de 1662 et 1664): Physiologie et mécanisme". Histoire des sciences médicales, 21 (4): 381-395. MESCHINI, Franco A. 2011. Filologia e scienza. Note per un'edizione critica de L'homme di Descartes. In Le opere dei filosofi e degli scienziati. Filosofia e scienza tra testo, libro e biblioteche. Atti del Convegno Lecce 7-8 Febbraio 2007, a cura di Franco A. Meschini con la collaborazione di Francesca Puccini. Firenze: Olschki. POLLONE, Eliana Angela. 2023. "Libri animati scientifici e tecnici in Italia: il caso torinese (secc. XIX-XX)". *JIB. Journal of Interactive Books*, 2: 16-35. DOI: 10.57579/2023.2. ——. 2024. Lift the animal. Libri italiani di anatomia veterinaria con illustrazioni a parti mobili. In Quaderni del Dottorato in Scienze documentarie, linguistiche e letterarie, vol. 2, Prismi, a cura di Gianfranco Crupi et al., Milano, Ledizioni [in corso di stampa]. POP-APP. Scienza, arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app. 2019, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo. RABAUD, Étienne Antoine Prosper Jules. 1899. Anatomie élémentaire du corps humain. Paris: Schleicher Frères. ——. 1900. Anatomie élémentaire de la main et du pied. Paris: Schleicher Frères. ——. 1901. Anatomie élémentaire du pharynx, du larynx, de l'oreille et du nez. Paris: Schleicher Frères. ——.1903. *Anatomie et physiologie du corps humain*. Paris: Schleicher Frères. RENLOW, H[ermann]. 1896a. The human eye and its auxiliary organs, anatomically represented, with explanatory text. London: George Philip & Son. ———. 1896b. Das menschliche Auge und seine Hilfsorgane: anatomisch dargestellt und mit erläuterndem Text. Fürth: Löwensohn. ——. 1896c. Människoögat med biorgan. Anatomisk främstllning med fröklarande text. Stockholm: Che-

SESTINI, Valentina. 2019. "Con patienza et applicatione. Libri mobili: istruzioni per l'uso". In *POP-APP*. *Scienza*, *arte e gioco nella storia dei libri animati dalla carta alle app*, a cura di Gianfranco Crupi e Pompeo Vagliani, 171-178. Torino: Fondazione Tancredi di Barolo.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.4



VAGLIANI, Pompeo. 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.

VESALIO, Andrea. 1543a. Andreae Vesalii Bruxellensis, [...] De humani corporis fabrica libri septem. Basileae: ex officina Ioannis Oporini.

——. 1543b. Andreae Vesalii Bruxellensis, scholae medicorum Patauinae professoris, suorum de humani corporis fabrica librorum Epitome. Basileae: ex officina Ioannis Oporini.

VILLA, Enrico. 1896. *Il corpo umano. Sue funzioni e bisogni. Nozioni pratiche di anatomia, fisiologia e igie-ne.* Torino: Ditta G. B. Paravia e Comp.

Wiткоwsкi, Gustave-Joseph-Alphonse. 1882. Le corps humain. Paris: Librairie H. Lauwereyns.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.5



20 Years: 20 Books

The 20th Anniversary Exhibition of livresanimes.com at the 2023 Salon du Livre Animé

Nicolas Codron

Livres animés

Contact: contact3@livresanimes.com

ABSTRACT

Review of the exibition of livresanimes.com (Paris, 23 November 2023), the first French site entirely dedicated to pop-up and movable books.

KEYWORDS

Livres animés; Salon du Livre Animé.

CITATION

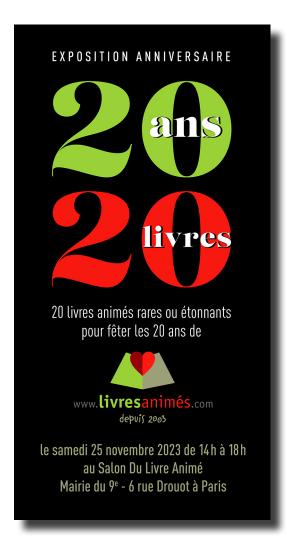
Codron, Nicolas, "20 Years: 20 Books. The 20th Anniversary Exhibition of livresanimes.com at the 2023 Salon du Livre Animé", *JIB*, 3 (April 2024): 107-108. DOI: 10.57579/2024.5.

^{© 2024,} The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.5





It has been 20 years already since <u>livresanimes.com</u>, the first French informational website about movable books, was founded by Thierry Desnoues.

On the 10th anniversary, our joyous and informal crew of pop-up book lovers and collectors had organised an one-month exhibition in the underground gallery of specialist Jacques Desse's antiquarian bookshop. It was a superlative overview comprised of 100 gems and its beautiful catalogue is now sought-after.

For this 20th anniversary, the exhibition took place on November 25, during the 4-hour-long "14th Salon du Livre Animé" (Paris Pop-up Book Fair) at Mairie du 9, that welcomes a broad range of visitors of all ages and interests. Hence the approach would differ also: we would present 20 wonder-books most likely unknown to most of the French public: antiquarian collectibles, foreign books never published in France, artists' books made only in a handful of copies...

Still, it was not the easiest task to choose from the thousands of the members' collections. After several meetings, 20 movable books were selected — American, Chinese, Japanese, Spanish, Italian, Israeli, Dutch and French, from 1884 Quattro Grandi Teatri to 2021 The Cuckoo Clock — and 20 spreads were chosen to present the most variedly interesting and striking pages.

And it was a great success. "Oooh-s" and "Aaah-s" and "Wow-s" poured in from the hundreds of visitors of the *Salon*, preschoolers and seasoned paper engineers alike, followed by many questions and strong urges to touch and manipulate, that our overwhelmed members had trouble keeping at bay. We can only hope that many pop-up flames were sparked that day!

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.5





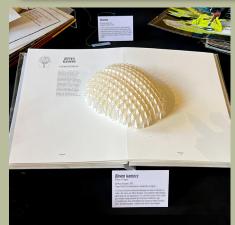










Photo Credit: *Thierry Desnoues*Livresanimes.com, 2023

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.6



Un ricordo di Pietro Franchi (Bologna, 1944-2024)

Pompeo Vagliani

POP-APP International Centre on Interactive Books Contact: info@fondazionetancredidibarolo.it

ABSTRACT

Un ricordo di Pietro Franchi appassionato cultore, collezionista e studioso dei libri animati scomparso nel febbraio 2024. Franchi ha avuto un ruolo riconosciuto a livello internazionale per il suo pionieristico saggio *Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo*, il primo contributo significativo in lingua italiana sull'argomento.

KEYWORDS

Pietro Franchi; Apriti libro!.

CITATION

Vagliani, Pompeo, "Un ricordo di Pietro Franchi (Bologna, 1944-2024)", *JIB*, 3 (April 2024): 109-110. DOI: 10.57579/2024.6.

© 2024, The Author(s). This is an open access article, free of all copyright, that anyone can freely read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts or use them for any other lawful purpose. This article is made available under a Creative Commons Attribution 4.0 International License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. JIB is a journal of "POP-APP. International Centre on Interactive Books", published by Fondazione Tancredi di Barolo, Turin (Italy).

Open access article licensed under CC-BY

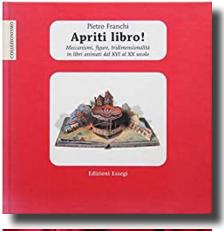
DOI: 10.57579/2024.6





Qualche tempo fa abbiamo appreso con dispiacere che il 9 febbraio 2024 si è spento nella sua casa a Bologna Pietro Franchi, appassionato cultore, collezionista e studioso dei libri animati.

Franchi ha avuto un ruolo riconosciuto a livello internazionale per il suo pionieristico saggio Apriti libro! Meccanismi, figure, tridimensionalità in libri animati dal XVI al XX secolo edito a Ravenna da Edizioni Essegi nel 1998 all'interno della collana "Parva Rara Collezionismo"; si tratta del primo contributo significativo in lingua italiana sull'argomento, molto ben strutturato, con un'ampia rassegna storica e un'ampia schedatura di esemplari arricchita da documentazione fotografica. Il volume, citato ampiamente in tutte le bibliografie sul tema degli ultimi vent'anni, contiene approfondimenti relativi alla storia della produzione di libri animati italiana, in particolare per le edizioni Franceschini e Bemporad degli anni Trenta e Quaranta del Novecento. Il testo è preceduto da una parte relativa alla descrizione anche grafica dei principali meccanismi e da una proposta di terminologia da utilizzare per le diverse tipologie costruttive. Inoltre, vorrei ricordare al termine del volume la riproduzione del prototipo pop-up da lui realizzato con la moglie e ispirato all'edizione Einaudi del 1972 di Le città invisibili di Italo Calvino.





Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.6





In occasione del convegno "POP-APP. International Conference on description, conservation and use of movable books" (16-19 febbraio 2021), organizzato dal nostro Centro studi e tenutosi in modalità online, Franchi, che non ebbe modo di partecipare per problemi di salute, donò alla Fondazione Tancredi di Barolo la propria collezione di libri animati italiani degli anni Quaranta a cui avrebbe voluto dedicare il suo intervento al Convegno. La donazione venne fatta in memoria della moglie Alessandra Tabarroni, attiva nel campo della grafica e del libro artistico e assidua collaboratrice di Pietro fino al 2019, anno della sua scomparsa. Per colmare la sua assenza al Convegno nel 2021 ci inviò una breve presentazione di sé, fino a oggi inedita, che qui riportiamo integralmente in lingua italiana e inglese:

Sono nato a Bologna nel 1944 e frequento libri da quando ho capito come si usano. Nel 1989 apro la libreria a Bologna in via Fondazza. Con l'aiuto di alcuni colleghi, anche stranieri, compongo una buona raccolta. Un buon materiale si accumula, le mie conoscenze si ampliano. Libri in lingue diverse prendono ordine e mi aiutano ad approfondire la materia. Studio le modalità costruttive, la possibilità di restaurare e quella di creare. Queste attività mi consentono di realizzare una raccolta che fornirà la base per il volume *Apriti Libro!* edito da Essegi di Ravenna nel 1998. Mi viene data la possibilità di presentare i libri in molte esposizioni. Proseguo l'attività con i bambini ed adulti in attività di volontariato, nelle scuole e in ospedale. Realizzo libri e progetti per edizioni pubblicitarie. Per qualche anno, alcune mie realizzazioni concorrono, al concorso "Libri mai mai visti" organizzato da (Vaca-vari cervelli associati) nella cittadina di Russi di Ravenna. Cercando di alternare gli interessi, partecipo al concorso Palazzi indetto dalla rivista Charta, per un catalogo librario originale, nella forma e nella scelta dei libri. Mi viene assegnato il premio per il catalogo decorato da mia moglie Alessandra raccoglie 150 titoli *Della Materia di cui sono fatti i sogni*. Ora, a riposo mi dedico al restauro di pop-up, non trascurando la possibilità di realizzarne di nuovi.

Open access article licensed under CC-BY

DOI: 10.57579/2024.6



I was born in Bologna in 1944, and my long-lasting relationship with books began as soon as I understood what they were for. Over the years, I pursued a variety of book-related activities. In 1989 I opened my own bookshop in Via Fondazza, Bologna, where I was able to provide a wide offer of texts with the support of a national and international network of colleagues, which got wider as the quantity and quality of books on offer increased. To expand my knowledge of the field, I read books in different languages. I studied the crafting, restoration and creation of books, which study set the basis for my own edited volume *Apriti Libro!* (Essegi, Ravenna 1998). I was invited to do book launches to several book exhibitions. I also volunteered in schools and hospital, developing activities for both children and adults. For a few years, some of my handicraft works were shortlisted for the "Libri mai mai visti" competition organized by the (Vaca-vari cervelli associati) association in the town of Russi di Ravenna. I also won the Charta magazine "Palazzi" competition prize for the for best original book catalogue, which evaluated originality based on form and book selection. My catalogue, decorated by my wife Alessandra, was titled *Della Materia di cui sono fatti i sogni* ["The stuff that dreams are made of"] and included 150 book titles. Currently retired, I work mainly on pop-up books restoration, while I am also planning of crafting some original ones myself.

L'anno seguente Franchi partecipò con entusiasmo alla pubblicazione degli Atti del Convegno sul primo fascicolo di questa rivista con l'articolo *Libri da poco ma non di poco. Libri animati a basso costo* di cui riproponiamo la lettura.¹

La notizia della sua scomparsa è stata divulgata dall'ALAI - Associazione Librai Antiquari d'Italia che lo ha ricordato con un breve saluto disponibile sul sito web dell'associazione² e il 22-23 marzo 2024 sono state organizzate a Bologna delle visite guidate in sua memoria proprio nel quartiere bolognese di via Fondazza in cui ha gestito per oltre quarant'anni una libreria e dove era molto conosciuto.³ Ringrazio personalmente i titolari della Libreria antiquaria Xodo di Torino che ci hanno dato modo di salutare pubblicamente Pietro Franchi e di reperire qualche notizia aggiuntiva fornendoci gentilmente un testo scritto in forma anonima dal titolo *Ciao Pietrone* che traccia un suo bellissimo profilo e di cui condividiamo due brevi passaggi:

Pietro Franchi, Pietrone per tutti noi colleghi, è nato nel pieno centro di Bologna in quel groviglio di strade fra via Fondazza, via San Petronio Vecchio, via Remorsella ... ancora dentro porta, al limitare delle strade della Bologna ricca. Da lì non si è mai spostato per settanta anni e oltre. Anzi un piede lo ha sempre tenuto fermo in quelle strade fino agli ultimi anni con il suo negozio. Ed ecco la libreria, nella sua via Fondazza della quale conosceva tutti i segreti più curiosi, più antichi, più misteriosi, più bolognesi. Di quella via lui era memoria storica, e organizzava visite, percorsi storici e un giro in barca (è vero!). [...]

Il suo negozio, dapprima al 13/2 poi a pochi numeri di differenza verso Santa Cristina.

Particolare, strampalato, stipato di cose di ogni genere, sugli scaffali, per terra, per aria, nei mobili, nel bancone (un vecchio banco da Geppetto). Una meraviglia per gli occhi e per l'anima. Si entrava in un altro mondo. Un mondo che prendeva vita da Pietro, dalla sua intelligenza, dalla sua grande preparazione in tantissimi campi di una cultura diversa, come la espresse nel suo catalogo "Di che materia son fatti i sogni", libri mai visti.

Mai visti anche perché libri ai quali non si prestava attenzione, libri scompleti ma che "Fa da sé", libri commentati da lui con la curiosità di un bambino che scopre l'importanza delle virgole ma decide che non gliene frega niente, libri buffi, libri sacri commentati, senza dissacrazione, come i vari incipit di numerosissime edizioni dello Strabat Mater... E quel catalogo assurdo e "principesco" gli valse il premio ALAI. Ne fu felice, anche se capì benissimo che pochissimi di quei librai avevano capito quei suoi sogni.

E poi lui aveva la sua magia, i suoi libri animati, e su quelli nessuno lo batteva. Nemmeno quei grandi librai! [...]

A. F.

¹ Franchi, Pietro. 2022. "Libri di poco ma non da poco. Libri animati a basso costo". *JIB*, 1: 194-199. DOI: https://doi. org/10.57579/PF.

² Piani, Piero. 2024. "Un ricordo di Pietro Franchi". A.L.A.I. Associazione Librai Antiquari d'Italia, 13 febbraio 2024, https://www.alai.it/dettaglio.php?lang_id=1&ev_id=3378.

³ La notizia dell'iniziativa è disponile sulla pagina Facebook dell'evento "Fondazza Spring Frestival" https://fb.me/e/4fIBtkeT6. A testimonianza del legame di Franchi con il quartiere si segnala inoltre il presente scritto: Franchi, Pietro. 2011. *Via Fondazza. La storia nella strada, un racconto degli avvenimenti succedutisi nel tempo dagli Etruschi a John Grisham*, Bologna, s.e. Segnalo inoltre un'intervista a Franchi sul canale YouTube Maremagnum: https://www.youtube.com/watch?v=kagEFWCFcgQ.