Mariano Tomatis

LA MAGIA DEI LIBRI



WUZ
Il libro nella rete

i Libri di Wuz

collana diretta da Giulia Mozzato

Copertina: MoskitoDesign
Realizzazione eBook: Baroni Design
ISBN: 978-88-7075-849-8
Copyright © 2015 Editrice Bibliografica
Via F. De Sanctis, 33/35 - 20141 Milano
Proprietà letteraria riservata

Nella stessa collana:

“Avete il gabbiano Jonathan Listerine?”
(e altri incontri ravvicinati in una libreria di provincia) – Stefano Amato

Vincipit! In principio era il gioco – Matteo Baldi

È facile fingere di aver letto un libro. Se sai come farlo! – Sandra Bardotti

La dieta letteraria. Come leggere bene senza appesantirsi – Francesco Marchetti

Nemici di penna. Insulti e litigi dal mondo dei libri – Giulio Passerini

Mariano Tomatis

La magia dei libri

EDITRICE BIBLIOGRAFICA

Mi piace riflettere sulla natura di un libro.
È un insieme di pagine tenute insieme da una copertina?
Sono attratta da libri più astratti, inclini ad alludere
più che ad affermare. Libri che incantano
Lucy Childs[1]

Non ho mai creduto ai fantasmi, ma quel giorno il mio scetticismo fu messo a dura prova. Il 13 luglio 2009 un amico mi scrisse da New York: “Ieri notte sono stato a casa tua e ti ho sottratto quarantotto pagine da un libro”.

Una strana confessione: vivendo sull’altro lato dell’oceano, a raggiungere la mia abitazione doveva essere stato il suo “corpo astrale”; mi sentivo la vittima del furto più assurdo che potessi immaginare.

L’email indicava il libro amputato, che corsi a verificare. Arrivato a p. 830 feci un sobbalzo: la pagina successiva era la numero 879; mancavano esattamente quarantotto pagine!

Era lo scherzo che ci si poteva aspettare da uno sulla cui carta d’identità si leggeva: “Professione: *buffone*”. L’email di P.G. Varola si chiudeva con un invito a pensarci su: “Grattati la testa per un po’, e poi ti spiegherò”.

Il volume in questione raccoglieva gli ultimi cinquanta numeri della rivista per mentalisti «Jinx». Il penultimo, pubblicato nell’ottobre 1941, si chiudeva a p. 830.

Theo Annemann, il curatore del periodico, aveva proposto a Walter Gibson di ristampare un suo vecchio libro[2] come numero extra della rivista.

In parallelo si era messo a lavorare sul nuovo fascicolo di «Jinx», che si apriva a p. 879 per lasciare spazio alle quarantotto pagine di Gibson: rilegata con l'inserto speciale, la raccolta della rivista avrebbe presentato una numerazione continua.

Purtroppo Annemann stava attraversando un periodo di profonda depressione: fece appena in tempo a pubblicare il nuovo numero della rivista e poi si tolse la vita. Ciò gli impedì di curare la ristampa del libro di Gibson, che dunque non uscì mai nella serie «Jinx»; il buco rimasto tra gli ultimi due numeri aveva reso possibile il "viaggio astrale" tra le pareti di casa mia.3

Lo scherzo – messo a punto da un illusionista che ama definirsi "teologo della disobbedienza" – ebbe su di me profonde ripercussioni. Il volume "amputato" non era stato progettato come libro magico: era stato il "buffone" italo-newyorchese a coinvolgerlo in una trama surreale, distillando un'esperienza magica da un difetto. Nel mondo capovolto da lui evocato, un limite diventava una potenzialità e da un handicap si sprigionava lo stupore.

Queste pagine prendono spunto da quello scherzo, esplorando i modi in cui un libro può essere "sabotato" per offrire sguardi obliqui sul mondo.

1 Lucy Childs, *pan*nello espositivo della mostra "Book Works", San Francisco Public Library, dal 21 giugno al 6 settembre 2014.
2 Walter Gibson, *Popular Card Tricks*, New York, E.I. Company, 1928.
3 Max Abrams, *Annemann. The Life and Times of a Legend*, Tahoma, L&L Publishing, 1992, p. 505.

Mi impegno a far fallire ogni definizione di sedia
o di “sedietà” che mi si proponga
H. G. Wells[1]

Ci sono modi eleganti per dare dell’imbecille a un intervistatore. Quando gli chiesero “che cos’è *Il nome della rosa*?”, Umberto Eco rispose glaciale: “È un oggetto rettangolare di 20 centimetri per 10 e spesso 5 centimetri, composto di *charta lintea o pergamino de pano*, fatto dalla macerazione del legno”.[2] Sfoderata al momento giusto, perfino una definizione tratta dall’enciclopedia può suonare impertinente.

Con la stessa insofferenza, in queste pagine ci impegneremo a far fallire ogni definizione di “libro” che ci verrà proposta; non per spirito di contraddizione, ma per il gusto della sorpresa: violare le regole fa accadere cose inaspettate.

Faremo come i pirati informatici, che non si accontentano delle funzioni offerte dai computer “normali”: per aumentarne le potenzialità, gli *hackers* studiano le macchine, le manomettono e a volte le integrano con nuovi elementi. Frustrati dallo status quo, i pirati mettono in discussione gli apparecchi preconfezionati, creando oggetti devianti più versatili degli originali. È una pratica ostacolata dalle aziende, che in genere “chiudono” i prodotti per impedire ogni modifica – dando vita a un braccio di ferro tra i difensori della norma e chi, più creativo, la sfida sistematicamente.

Manomettere un libro ha lo stesso scopo: ampliarne le potenzialità e fargli svolgere compiti insoliti e sorprendenti – o come direbbe un negromante, attivare i suoi poteri magici. Ma se i pirati informatici sono nati con i computer, i *book hackers* hanno una storia plurisecolare, che risale all'avvento del libro.

Senza alcuna pretesa di esaustività, nelle prossime pagine ne seguiremo quattro filoni, immergendoci in un strano flusso dove si mescolano narrazione, note tecniche per designer, segreti svelati e spunti pratici per fare di un libro un oggetto sovversivo: tanto offre l'epica storia sotterranea del *book hacking*; la sua presenza costante ai margini del mainstream ha in serbo preziosi stimoli per chi confida nel potere eversivo della creatività e dello stupore.

1 "I would undertake to defeat any definition of chair or chairishness that you gave me", in H. G. Wells, *A Modern Utopia*, Londra, W. Collins Sons & co., 1905, p. 266.
2 Umberto Eco, in Francesco Conversano - Nene Grignaffini, *La rosa dei nomi* (documentario 61'), Bologna, Movie Movie per RaiTrade, 1986.

FLICK BOOK
IL LIBRO CHE SI TRASFORMA

Era un gelido pomeriggio invernale e i due avevano raggiunto il centro della piazza per attirare i passanti. Messo da parte il fischietto (ormai congelato), Scavezzacollo si era affidato alla bocca per fare l'imitazione di alcuni animali. Il richiamo funzionò alla grande: in pochi minuti si erano radunate più di seicento persone. Quando venne il suo turno, Simplicio annunciò: "Signore e signori, non sono un imbonitore né un vagabondo, non un ciarlatano né un medico; sono un artista! A dire il vero, non mi occupo neppure di incantesimi, sebbene le mie arti siano così sorprendenti che molti le scambieranno per magia".1 Poi estrasse da una sacca un libro e lo sfogliò. Era completamente bianco. "C'è tra di voi qualche persona colta così gentile da soffiare qualche lettera nel mio libro?"

Uno spettatore si avvicinò e soffiò sul volume. Simplicio lo sfogliò nuovamente. Su ogni pagina erano apparse immagini di armi e armature. "Aha! Alle lettere il signore preferisce spade e pistole. Meglio per lui una carriera da soldato che da dottore. Ma cosa me ne faccio di queste armi nel libro?" Soffiando sulle pagine, esse tornarono bianche. Un secondo spettatore rivelò un'inguaribile natura romantica: al suo soffio apparvero sulle pagine dame e gentiluomini. Simplicio fece appena in tempo a far sparire le immagini quando a soffiare fu un uomo dall'aspetto benestante: ori e monete riempirono magicamente le pagine del libro, tra il mormorio generale. Un giocatore d'azzardo e un ubriacone furono smascherati quando, al loro soffio, apparvero rispettivamente dadi e boccali di birra.

L’entusiasmo del pubblico raggiunse l’apice quando a soffiare fu lo scemo del villaggio – e il libro si riempì di somari, asini e giullari.



Lo spettacolo si chiuse con l’arrivo di uno studente, al cui soffio le pagine si riempirono di parole. Ad applaudire c’erano ormai più di mille persone. Quando ebbe tutti gli occhi addosso, Simplicio passò ai consigli per gli acquisti, mostrando una strana polverina e declamandone le magiche virtù: una piccola quantità in un bicchiere era in grado di trasformare il vino più scadente in un raffinato Malvoisier.

Le metamorfosi del libro gli avevano guadagnato la fiducia di tutti: il banchetto fu preso d’assalto, fiumi di denaro entrarono nelle tasche dell’abile venditore e le scorte di “polverina” si esaurirono in un attimo – accontentando solo metà di quelli che ne avrebbero acquistato.

Quando la piazza si svuotò, Simplicio prese in disparte Scavezzacollo e gli chiese: “Ora hai capito come mi guadagno da vivere?”

La borsa di Mary Poppins ante litteram

Mentre in Spagna don Chisciotte lottava contro i mulini a vento, Simplicio vagabondava in cerca di fortuna attraverso le terre scosse dalla Guerra dei trent’anni. L’eroe picaresco della letteratura germanica era un soldato allo

sbando, un adorabile furfante che viveva di espedienti. Hans-Jacob-Christoffel von Grimmelshausen (1622-1676) raccontò le sue gesta in un ciclo di romanzi molto popolare. La storia dello spettacolo in piazza è tratta da *Lo straordinario Scavezzacollo* (1670), il secondo volume della serie.

Sebbene l'episodio fosse inventato, per descrivere il suo dettaglio più inverosimile l'autore si era ispirato a un oggetto che esisteva davvero: quello in grado di trasformarsi era un "libro manomesso".

Grimmelshausen lo chiamò con la parola *gauckel-tasche*, che in tedesco era la custodia di cuoio indossata sotto la pancia dai prestigiatori girovaghi; versione ante litteram della borsa di Mary Poppins, da lì il mago estraeva i suoi oggetti durante gli spettacoli. In modo figurato, il libro di Simplicio svolgeva la stessa funzione, mostrando – dopo ogni soffio – immagini sempre diverse.

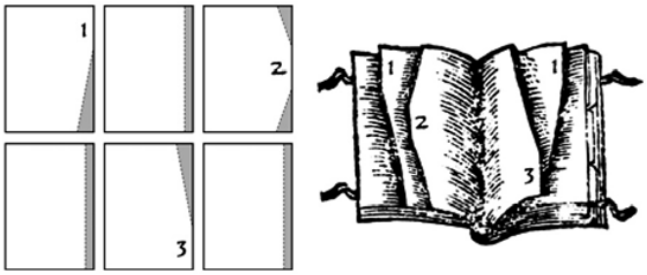
Non sappiamo dove e quando nacque il primo *gauckel-tasche* ma un suo esemplare circolava già nel 1550; in quell'anno Gerolamo Cardano lo aveva descritto parlando di quei maghi che, inspiegabilmente, "mostrano immagini diverse dallo stesso libro".2

Il segreto del libro che si trasforma

Il trucco del *gauckel-tasche* fu svelato in Francia3 e Inghilterra4 nel 1584 e più tardi in Germania5 nel 1636. Le tecniche per realizzarlo cambiavano da un paese all'altro, ma si basavano sullo stesso principio: le immagini si alternavano ciclicamente (pagine bianche, armi, dame, ori, dadi ecc.) e la "manomissione" consisteva nel rifilare il margine esterno di ciascuna pagina. Il primo *book hacker* a realizzarne un esemplare aveva violato la regola secondo cui tutte le pagine di un libro hanno la stessa forma e dimensione.

A Lione Jean Prévost descrisse il modo in cui rifilare le prime sei pagine; la sequenza di ritagli andava poi ripetuta fino alla fine del volume. Alla fine

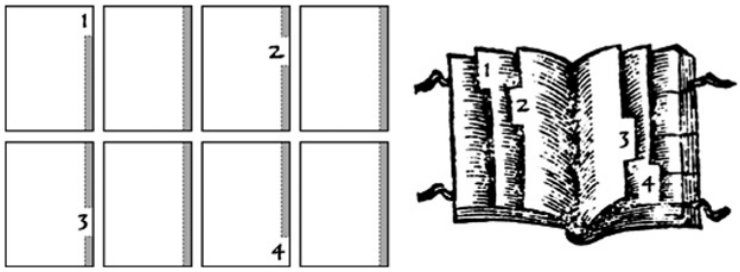
della manomissione il bordo destro del libro era tutto irregolare, ma a una certa distanza il difetto passava inosservato.



Tagliate in questo modo, le pagine non scorrevano in modo fluido quando il libro veniva sfogliato: tenuto in posizioni diverse lungo il bordo esterno, il pollice riusciva a toccarne solo una ogni sei; le cinque successive rimanevano nascoste dietro la prima, cadendo insieme alla pagina a contatto con il dito. In questo modo le pagine scorrevano a blocchi compatti di sei, mostrando alcune immagini e nascondendone altre; si deve allo scorrimento "a scatti" il nome *flick book* con cui oggi è chiamato il libro che si trasforma.

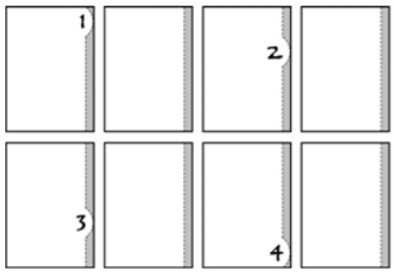
Per far apparire l'uno o l'altro gruppo di pagine il mago doveva decidere dove tenere il pollice – in alto (1), in mezzo (2) o in basso (3) – e in quale direzione sfogliare (dalla prima o dall'ultima pagina), scegliendo tra sei alternative diverse.

Il metodo descritto da Reginald Scot a Londra offriva al mago più alternative: le pagine erano rifilate verticalmente quasi per intero, a eccezione di una porzione rettangolare lasciata in posizioni diverse – come nei moderni schedari.



Mentre in Francia si poteva tenere il pollice a tre altezze diverse, le linguette laterali di Scot offrivano più alternative. Ecco perché il titolo del capitolo (“Come realizzare un libro di cui si possano mostrare tutte le pagine bianche, nere, blu, rosse, gialle, verdi, ecc.”) si chiudeva con la parola “eccetera”: aumentando il numero di linguette le trasformazioni si potevano moltiplicare a piacimento.

Arrotondandone i bordi, a Norimberga Daniel Schwenter aveva reso più gradevoli le etichette, ma il principio restava lo stesso: fare in modo che le pagine cadessero a blocchi compatti, diversi a seconda della posizione del pollice e della direzione dello scorrimento.





Il gadget transmediale del Seicento

I primi libri in grado di trasformarsi furono manomessi in modo artigianale da singoli *book hackers*, ma già dal 1584 se ne poteva comprare uno presso la rivendita di William Brome a Londra.[6]

Nel 1670 una tipografia di Norimberga decise di realizzarne una copia da allegare alla prima edizione dello *Straordinario Scavezzacollo*. Venduto con lo speciale gadget, il romanzo offriva la possibilità di vivere in prima persona – o presentare ad altri – uno dei prodigi raccontati, coinvolgendo il lettore in un’esperienza magico-immersiva che non aveva precedenti.

Realizzarli era così costoso che dalla seconda edizione lo stampatore smise di allegarli. Sfogliati molto più dei libri “normali”, i *flick books* si sgualcivano con facilità, dunque oggi non ne è sopravvissuta alcuna copia. Per fortuna Wolff Eberhard Felssecker ristampò una selezione delle sue

pagine nel romanzo successivo della serie, *Il primo Fannullone*.[7] Inserito in un volume più ampio e non rifilato, il libro magico perse i poteri ma superò la prova del tempo. Sulle copie sopravvissute, il frontespizio legge ancora: “Il meraviglioso *gauckel-tasche* di Simplicio, per tutti gli illusionisti, i banditori, gli intrattenitori, in breve per chi ha necessità o utilità di radunare una folla in una piazza o di intrattenere gli altri in modo gioviale”.

Goliardia e perturbanza in un libro deviante

Risolto il problema tecnico di realizzare un *flick book*, il mago doveva ancora scegliere le immagini da raffigurare e le trasformazioni da mettere in scena; perché il suo impatto emotivo fosse massimo bisognava coinvolgere l’oggetto in una narrativa accattivante e originale. Le possibilità erano infinite: sfogliato il libro per quattro volte, un albero poteva mutare d’aspetto al cambio di ogni stagione; un bambino poteva trasformarsi in adulto, fino a diventare uno scheletro; da una serie di pagine bianche potevano apparire spettacolari viste panoramiche.

Per confondere ulteriormente le idee, Simplicio faceva coincidere le trasformazioni con un soffio degli spettatori, ma avrebbe sortito lo stesso effetto qualunque altra mossa – dal colpo di bacchetta magica allo schiocco delle dita.

Gesto il cui ruolo era puramente teatrale, il soffio si era imposto in Inghilterra, dove il *gauckel-tasche* era chiamato *blow book* (il “libro del soffio”). Un manuale di magia del 1635 suggeriva di presentarlo in pubblico spiegando: “Questo libro non è illustrato con i colori che vi potreste aspettare, ma con un materiale su cui è sufficiente soffiare per fargli assumere le sembianze di quello a cui si tiene di più”.[8]

Una presentazione del genere offriva la possibilità di interagire con gli spettatori in modo scherzoso, dotando le immagini di un accattivante significato simbolico. Il libro sostituiva il moderno palloncino della polizia

stradale quando sulle pagine bianche apparivano tralci d'uva e bottiglie di vino; asini e giullari rivelavano la follia quanto un moderno test psicologico proiettivo; la comparsa di donne discinte al soffio di un uomo si prestava a battute maliziose – specie se in presenza della moglie.

I *flick books* producevano una risata nervosa. Un conto era leggere sulla Bibbia che il soffio di Dio aveva animato Adamo ed Eva, un conto era sperimentare di persona il potere del proprio soffio di dar vita a immagini che rivelavano la propria intima natura: l'esperienza aveva risvolti vagamente inquietanti.

L'omaggio di Georges Méliès al *livre magique*

La scelta delle immagini era determinante per le narrazioni proposte al pubblico. A fine Ottocento il *Bilder Zauberei*[9] tedesco era un *flick book* rivolto a "grandi e piccini": le sue figure sembravano tratte da un abbecedario. Un secolo prima alcuni *livres magiques* francesi erano decorati da immagini della commedia dell'arte:[10] Georges Méliès (1861-1938) ne omaggiò una copia nel film muto *Le livre magique* (1900).



Vestito da stregone, il padre del cinema apriva un enorme libro su cui era rappresentato Balanzone. All'improvviso il disegno sembrava prendere vita, uscendo dalla pagina e lasciandola bianca. Dalle pagine successive

uscivano Arlecchino, Pulcinella, Colombina e infine Pantalone, per poi rientrare uno alla volta nel libro.



Rispetto ai colleghi maghi, Méliès poteva sfruttare il montaggio cinematografico per mettere in scena apparizioni e trasformazioni: il "salto della pellicola" gli offriva un notevole vantaggio rispetto a chi si esibiva in teatro. Nonostante questo, non fu il primo a offrire una rappresentazione in grandi proporzioni del *flick book*; ad anticiparlo era stato il suo idolo personale: Jean Eugène Robert-Houdin (1805-1871).

Il libro che partorisce un bambino

Méliès si era innamorato della magia durante una visita a Blois, città natale del più grande illusionista di Francia.

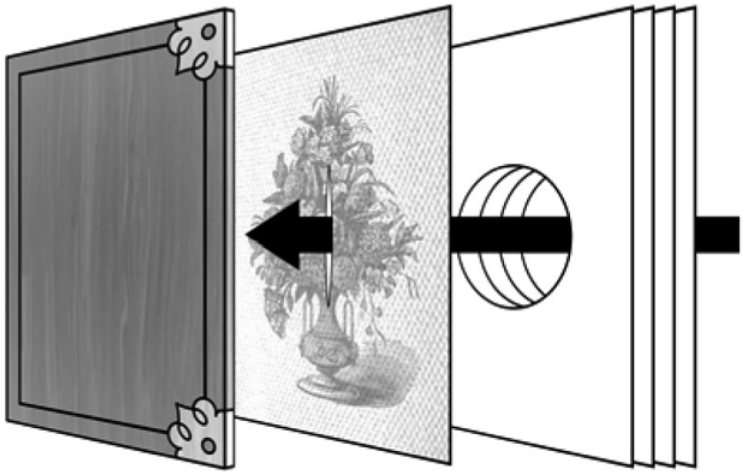
Robert-Houdin era morto pochi anni prima, lasciando in eredità al figlio il proprio teatro al numero 8 di Boulevard des Italiens a Parigi. Acquistato da Méliès nel 1888, il luogo ospitò dapprima i suoi spettacoli di illusionismo, poi i set dei primi cortometraggi.11

Quarant'anni prima12 Robert-Houdin aveva messo in scena la versione gran formato e dal vivo – dunque senza salti di pellicola – di un libro che materializza le cose. Il mago metteva su un tavolo un grande libro e ne estraeva l'incisione di una signora in ambiti eleganti; facendo notare che alla donna mancava il cappello, Houdin ne estraeva dal libro – spesso

appena tre centimetri – ben due modelli in tre dimensioni: uno estivo e uno invernale.

Una seconda incisione rappresentava una colomba: dopo averla mostrata al pubblico, il mago ne estraeva dal libro quattro esemplari vivi, seguiti da tre pentole (piene rispettivamente di fagioli, acqua e fiamme vive) e una gabbia con altri uccelli all'interno. Il numero si chiudeva con l'apparizione di un bambino in carne e ossa.13

Per consentire prodigi del genere era necessaria una manomissione del libro particolarmente elaborata. La copertina era di legno e le pagine interne di cartone rigido, a eccezione della prima che era in tessuto. Oggetti, uccelli e bambino erano nascosti in un doppio fondo del tavolo e passavano letteralmente attraverso il libro: le pagine di cartone avevano al centro un ampio buco, nascosto dal frontespizio di stoffa; questo era pieno di disegni variopinti che nascondevano una fessura verticale. Ricavato su una superficie elastica, il taglio si allargava fino a consentire il passaggio di un bambino.14



Le immagini del libro di Robert-Houdin ritraevano un mondo lontano dalle piazze di Simplicio; il pubblico delle sue "Soirées Fantastiques" era composto da ricchi parigini sensibili ai capricci della moda – e dunque alla

differenza tra il “cappello in velluto nero ornato da una piuma bianca” e quello “in seta rosa con decorazione floreale”.15

Presentato con il titolo di “Le carton fantastique”, il gioco entrò nel repertorio di altri maghi: in Inghilterra e negli Stati Uniti “The Magic Portfolio” divenne uno dei numeri di punta dello scozzese John Henry Anderson (1814-1874). Noto con il nome d’arte di “Grande Mago del Nord”, Anderson eviterà l’accusa di plagio modificando il finale del numero e facendo partorire al libro… due bambini!16

Ricordando il gioco a fine carriera, Robert-Houdin scriverà: “Fu uno dei miei trucchi preferiti, e lo considero uno dei più stupefacenti che si possano presentare al pubblico”.17

Libri magici come esercizi di umiliazione pubblica

Il *flick book* aveva un punto debole: la manomissione consentiva al libro di trasformarsi ma gli impediva di ospitare un testo leggibile e raccontare storie. Sul frontespizio, quello di Simplicio era definito sorprendente e divertente *zusehen*, ovvero “da guardare” piuttosto che “da leggere”. Solo tre secoli più tardi due *book hackers* avranno l’idea di creare un libro che si trasforma perfettamente leggibile, realizzando uno dei libri di magia più provocatori che siano mai stati pubblicati.

Penn & Teller sono i maghi più sovversivi d’America. Il loro libro *Cruel Tricks for Dear Friends* (1989) è una raccolta di giochi di prestigio con cui prendere per i fondelli gli amici. Da sempre impegnati contro la credulità popolare, i due usano come randello un irresistibile mix di meraviglia e cinismo (da cui le parole “trucchi crudeli” nel titolo).

Il bordo appare irregolare perché il libro è un *flick book*, manomesso per giocare uno degli scherzi descritti all’interno. Sfogliato dall’ultima alla prima pagina sembra del tutto regolare e lo si può leggere come un libro

qualsiasi. Facendole scorrere nell'altro verso, le pagine diventano grigie, il testo è illeggibile ed enormi spirali rosse disturbano la vista.

Partendo dalla premessa che "il mondo è pieno di imbecilli in incognito che aspettano solo di essere sgamati"18 i due maghi hanno allegato al libro un buffo paio di occhiali con le lenti colorate; si tratta di "occhiali magici decodificatori", utili per presentare un "esercizio di umiliazione pubblica" ai danni degli stessi imbecilli. Il gioco consiste nello sfogliare il libro per farlo apparire illeggibile, spiegando che la stampa insolita è una misura di sicurezza: si tratta di un volume che scotta, essendovi svelati i trucchi di tutti i giochi di prestigio del mondo. Per leggerlo bisogna indossare le apposite lenti decodificanti. Con il tono sopra le righe che li contraddistingue, Penn & Teller suggeriscono di imbastire così la scena: "Fa' in modo che il cretino inforchi gli occhiali: sono stati progettati per far sembrare imbecille chiunque li indossi. I presenti non mancheranno di godersi alla grande la scena. Fai l'occhiolino perché tutti capiscano che si tratta di uno scemo". Sfogliando il libro nell'altra direzione, la vittima lo vedrà normalmente e si convincerà che l'effetto sia dovuto alle speciali lenti. In realtà *tutti* lo vedranno chiaramente, e questo provocherà grasse risate. Si può ripetere la dimostrazione più volte, facendo scorrere le pagine nell'una o nell'altra direzione a seconda che gli occhiali sia-no o meno indossati. "Dopo la seconda o la terza volta, i presenti si rotoleranno per terra dal ridere".

Flick books contemporanei

Il modo più semplice per costruirsi in casa un libro che si trasforma è di acquistare un fumetto della serie "I Classici di Walt Disney" nel mercato dell'usato: per decenni tali albi sono stati colorati parzialmente, due pagine sì e due pagine no. Manometterne un esemplare è facile: basta rifilare con un taglierino una pagina ogni due, rimuovendo dal lato esterno una striscia

di un millimetro. Così preparato, il libretto può essere sfogliato nei due sensi (dalla prima all'ultima pagina o viceversa) e mostrarsi alternativamente tutto in bianco e nero o tutto a colori.

Oggi in commercio ci sono due tipi di libri che si trasformano. Quelli rivolti ai bambini presentano semplici pupazzetti che appaiono sulle pagine bianche quando i piccoli fingono di disegnare nell'aria. In una successiva trasformazione gli stessi disegni si colorano. La versione per adulti è identica ma offre un'ulteriore trasformazione: a segnare simbolicamente il passaggio dall'infanzia alla pubertà, il libro si riempie di fotografie di donne senza veli. A dispetto del potenziale narrativo espresso per secoli, i *flick books* moderni sono oggetti triviali.

Lo spazio per sperimentare resta ampio. Nel 2012 la fondazione filantropica Fetzer Institute ha incaricato me e Ferdinando Buscema di mettere a punto una performance magica durante la quale presentare i progetti sostenuti nel corso dell'anno. Tra le attività finanziate c'era il libro di Justin St. Vincent *Love Live Forgive: Insights from Artists*. Durante il raduno mondiale dell'Istituto, Ferdinando ne ha sfogliato un esemplare dalle pagine completamente bianche, a ricordare che l'opera doveva ancora essere scritta. Poi ha invitato i presenti a fare appello alla propria immaginazione per "vederlo" come sarebbe stato nel futuro. Sfogliato nella direzione opposta, il *flick book* da noi realizzato si è presentato stampato dalla prima all'ultima pagina.

Intanto nel digitale…

Anche se gli ebook hanno abolito il gesto di sfogliare il libro con il pollice, nello spirito del "libro magico" di Georges Méliès l'idea di estrarre un oggetto fisico da uno schermo continua a stupire. Sul tema i maghi contemporanei hanno sviluppato numerose idee; la più semplice coinvolge uno smartphone con *touchscreen* e fotocamera.

Metti una moneta su una superficie nera e scatta una fotografia, facendo sì che le sue dimensioni sullo schermo siano in scala 1:1 con quelle originali. Poi scattane una seconda completamente nera, coprendo con un dito l'obiettivo. Metti la moneta sul palmo della mano sinistra e coprila con il telefonino, tenuto con il display in alto. Andando nella galleria multimediale, ingrandisci a tutto schermo la prima foto, in modo che la moneta virtuale sia allineata a quella nascosta. Spiega che hai trovato un modo per materializzare il denaro; piega il pollice sinistro e appoggialo sulla moneta raffigurata sul display. Afferra il telefono sui lati corti con l'altra mano e tiralo verso destra. Trattenuta dal pollice, l'immagine della moneta scorrerà verso sinistra e sullo schermo comparirà la seconda fotografia, completamente nera: si avrà l'impressione che tu stia estraendo la moneta dal telefonino. Coordinando benei movimenti, lo spostamento verso destra dello *smartphone* rivelerà gradualmente la moneta nascosta, che sembrerà sparire dallo schermo per materializzarsi a sinistra dello stesso, sul palmo della mano.

Contro lo status quo

Nel 1994 l'illusionista Ricky Jay ha convinto sei artisti contemporanei a realizzare un *flick book* collettivo. La serie di immagini più interessante è stata creata da Glenn Ligon; secondo il critico d'arte Nancy Princenthal, l'artista di colore ha reso pungente il libro magico "facendolo diventare uno strumento politico".19 Ligon ha ricavato da un vecchio manuale di illusionismo la sagoma di un uomo dalla pelle scura e l'ha fotocopiata malamente su una pagina tratta da *L'uomo invisibile* (1953) di Ralph Waldo Ellison; il romanzo racconta la storia di un afroamericano la cui esistenza ai margini della società lo rende invisibile agli occhi di tutti. Apparizione e sparizione dell'uomo nero dal *flick book* si caricano di potenti risvolti

simbolici, facendone un oggetto spiazzante ben al di là dei tecnicismi con cui è stato realizzato.

Purtroppo i contributi di Ligon e degli altri cinque artisti sono praticamente inaccessibili: pubblicati in trecento esemplari dal Whitney Museum con uno saggio storico di Jay,[20] oggi sono tenuti in ostaggio da ricchi collezionisti (che neppure li sfogliano per non sgualcirli); davvero un triste destino per libri devianti progettati per stupire le folle. Come già avvenne per i nani da giardino, urge istituire un Fronte di Liberazione dei *flick books*. Si è mossa in questa direzione la Biblioteca Nazionale di Francia, rendendo gratuitamente disponibile la scansione di un coloratissimo *livre magique* del 1853: *Il libro magico caduto dalla luna 1500 anni prima della creazione del mondo.*[21]

Uno sguardo cosmico sul *flick book*

Lo stupore sprigionato da un "libro che si trasforma" resiste alla spiegazione del trucco per due motivi. Pur basandosi su una manomissione banale, è difficile ricostruire mentalmente il legame tra qualche pagina rifilata e l'effetto magico che si produce: non appena si prova a sfogliarlo, un libro del genere stupisce per primo chi l'ha realizzato.

In secondo luogo, conoscere il trucco consente di osservare il *flick book* da un punto di vista più ampio – forse addirittura "cosmico". Il libro è composto da due (o più) flussi di immagini rigidamente alternati, ed è la posizione del pollice a determinare quale si vede e quale resta nascosto.

Secondo una teoria cosmologica, il tempo sarebbe composto da "crononi", piccole unità che si susseguono come le pagine di un libro. Come spiega l'illusionista e divulgatore Martin Gardner, "l'universo salterebbe da uno stato all'altro, come nei fotogrammi di un film. Sullo schermo l'azione appare continua, ma in realtà è una sequenza di immagini fisse separate da brevi intervalli di tempo".[22]

Proponendo un esperimento mentale che fa venire le vertigini, Gardner suggerisce di immaginare che in quegli intervalli ci sia un'altra serie di fotogrammi di uno o più film differenti; forse la storia della nostra vita si trova sui fotogrammi in posizione pari, mentre quelli dispari raccontano un universo completamente diverso. Quel mondo alternativo scorre parallelo al nostro ma è inaccessibile, perché il proiettore della nostra coscienza riesce a percepire solo un fotogramma su due. Gli abitanti dell'altro universo hanno un proiettore come il nostro, ma sfasato di un fotogramma.

Il cosmo potrebbe essere un gigantesco *flick book* dalle molte potenziali sequenze: venire al mondo significa decidere dove appoggiare il pollice e iniziare a sfogliare il libro della vita nell'universo prescelto.

Per approfondire

Carlo Manfredi, *Il libro magico caduto dalla luna 1500 anniavanti prima della creazione del mondo*, Torino, 1869.

Flick book torinese di metà Ottocento, al posto di Arlecchino ritrae la maschera di Gianduja.

Volker Huber, *Fresh Breath on the Blow Book: A Companion Volume to Horst Antes' Flickbuch*, Humble (Texas), H&R Magic Books, 2003.

Ampia indagine storica sulle origini del libro che si trasforma a firma di un noto collezionista tedesco.

Nancy Princethal, *Now You See It, Now You Don't. The magic magic book*, «Parkett», 1996, n. 47, p. 184-187.

Il punto di vista di un critico sullo stato dell'arte del *flick book* contemporaneo.

Colin Williamson, *The Blow Book, Performance Magic, and Early Animation: mediating the Living Dead*, «Animation: An Interdisciplinary Journal», gennaio 2011, p. 111-126.

Approfondito articolo accademico sui legami tra il *flick book* e la nascita del cinema.

1 Hans-Jacob-Christoffel von Grimmelshausen, *Der seltzame Springinsfeld*, Norimberga, Wolff Eberhard Felssecker, 1670, cap. 7.
2 “Formas varias in uno eodemque libello ostendunt”, Gerolamo Cardano, *De Subtilitate*, Vol. XXI, Parigi, Ex officina Michaelis Fezandat et Roberti Grandino, 1550, p. 287.
3 “Come en fueilletant un mesme liure, lequel on verra tout blac: a mesme temps vous le ferez veoir peint de diuerses & estranges figures”, Jean Prevost, *La première partie des subtiles et plaisantes inventions,* Lione, Antoine Bastide, 1584, p. 56-60.
4 “How to make a booke, wherein you shall shew euerie leafe therein to be white, blacke, blew, red, yellow, greene, &c.”, Reginald Scot, *The Discoverie of Witchcraft*, Londra, 1584, p. 343-344.
5 Daniel Schwenter, *Deliciae Physico-mathematicae* (vol. 1), Norimberga, Verlegung Jeremiae Dümlers, 1636, p. 523.
6 R. Scot, The Discoverie of Witchcraft, cit., p. 344.
7 Hans-Jacob-Christoffel von Grimmelshausen, *Der erste Bärenhäuter*, Norimberga, Wolff Eberhard Felssecker, 1670.
8 “How to make a Iugling booke, or a booke for Waggery”, Hocus Pocus Junior, The anatomie of legerdemain, Londra, T. Harper, 1635.
9 Anonimo, Bilder Zauberei, eine amüsante unterhaltung für Jung und alt, Berlino, Luxus Papier Fabrik, s.d. (1880?).
10 Anonimo, *C’est icy le grand sauteur and il sig.r Polchinelle*, 1770.
11 Il film di Méliès *Escamotage d’une dame au Théâtre Robert-Houdin* (1896) omaggia sin dal titolo il luogo dove fu girato.
12 La performance è citata sul poster di uno spettacolo del 17 marzo 1848 in Christian Fetchner, *The Magic of Robert-Houdin. An Artist’s Life*, Seattle, Miracle Factory, 2003, p. 294. “Le carton de Robert-Houdin” è anche tra gli effetti magici presentati nell’*Album des soirées fantastiques de Robert-Houdin au Palais-Royal*, Parigi, Imprimerie de Guiraudet, 1851.
13 Jean-Eugène Robert-Houdin, Magie et physique amusante, Parigi, Calmann Lévy, 1877, p. 265-287.
14 La numero è descritto anche in Angelo Lewis (Professor Hoffmann), *Modern Magic*, Londra, George Routledge and sons, 1894 (I ed. 1876), p. 468-469.
15 J.-E. Robert-Houdin, *Magie et physique amusante*, cit., p. 268.
16 Il “Magic Portfolio” è descritto in William Henry Cremer, *Magic no mystery*, Edimburgo, John Grant, 1876, p. 48-49.
17 J.-E. Robert-Houdin, *Magie et physique amusante*, cit., p. 287.
18 Penn & Teller, *Cruel Tricks for Dear Friends*, New York, Villard Books, 1989, p. 108.
19 Nancy Princenthal, *Now You See It, Now You Don’t. The magic magic book*, «Parkett», 1996, n. 47, p. 185.
20 May Castleberry - Ricky Jay, *The Magic Magic Book*, New York, Library fellows of the Whitney Museum of American art, 1994.
21 Anonimo, *Le livre magique tombé de la lune 1500 ans avant la création du monde et retrouvé en 1853*, Metz, Dembour et Gangel, 1853, <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6577283g>.
22 Martin Gardner, *Dracula, Platone e Darwin*, Bologna, Zanichelli, 2010, p. 131. L’ipotesi prende spunto dall’articolo di Frank Russell Stannard, *Symmetry of the Time Axis*, «Nature», 211 (1996), n. 5050, p. 693-694.

FLAP BOOK
IL LIBRO CHE DÀ SPETTACOLO

Questo libro si apre con il racconto di uno spettacolo magico. Chiudendo gli occhi puoi immaginare Simplicio che sfoglia il *flick book*, gli applausi del pubblico e il sapore del vino “corretto” con la polverina magica. Altri libri offrono spettacoli magici da vivere tenendo gli occhi ben aperti: quelli di Bruno Munari, per esempio, uno dei *book hackers* più originali mai vissuti.1

Il suo libro *Il prestigiatore verde* (1945)2 si apre con l’esibizione di Alfonso, ma non è l’autore a raccontarlo: il mago si presenta in prima persona e ci coinvolge nello spettacolo senza lunghi preamboli: “Attenzione a questo gioco. Cosa c’è in questo mobile a tende? Uno, due e”.

La frase è lasciata a metà, e osservando il mobile a destra si nota che non è disegnato sulla pagina; ricavato da un’appendice rettangolare fissata su un lato, è una porta di carta che nasconde qualcosa. Normalmente le pagine sono piatte, ma *Il prestigiatore verde* è diverso: questo è un “libro manomesso”.

La domanda del mago e il misterioso tendaggio stuzzicano la curiosità e invitano ad “aprire” il mobile. Scostata la tenda, Alfonso riappare con un abito diverso e conclude la frase: “tre. Sono io, signori. Come ho fatto a cambiarmi d’abito in un minuto?” Il numero di trasformismo continua con la sparizione dell’illusionista e l’apparizione di una cesta, da cui magicamente escono un gallo e una bottiglia, un pesce e un paio di forbici.

Il mago riappare solo all'ultima pagina, chiuso in un "misterioso baule messicano".

Il libro di Munari non si limita a raccontare ma "è" lo spettacolo magico. Ogni frase del prestigiatore invita ad aprire un inserto e a ciascuna azione corrisponde un colpo di scena. Sebbene la storia copra solo sei pagine, le porte nascoste (a volte una sotto l'altra) offrono al lettore nove sorprese successive.

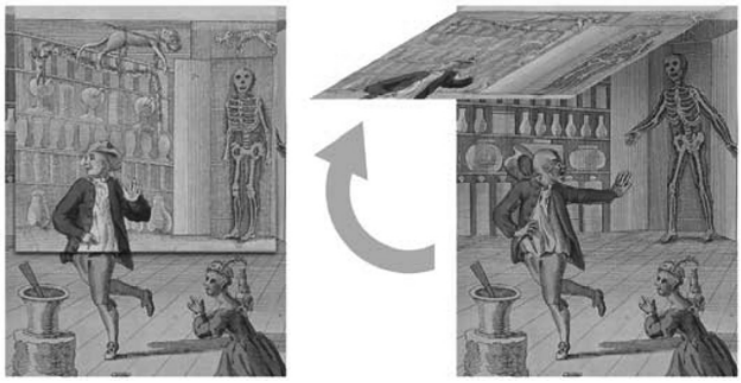
Il teatro in un libro

I primi libri a offrire su carta un'esperienza teatrale risalgono al Settecento. Sui palcoscenici londinesi dell'epoca aveva grande successo l'Arlecchinata, una variante della Commedia dell'arte italiana. Gli spettacoli coinvolgevano gli stessi personaggi usciti dal *Livre magique* di Méliès, impegnati in imprese strampalate. Elaborate tecniche illusionistiche consentivano di mettere in scena situazioni dai risvolti magici. Alcuni siparietti, per esempio, si aprivano con una seriosa pantomima che si interrompeva bruscamente all'arrivo di Arlecchino; con un colpo di bacchetta magica la maschera trasformava gli attori in scena nelle figure di Colombina, Pantalone e Pierrot – il cui cambio d'abito repentino sfruttava trucchi ancora usati dai moderni trasformisti.

Nel 1770 i *book hackers* inglesi William Tringham (1723-1770) e Robert Sayer (1725-1794) ebbero l'idea di trasferire su carta le Arlecchinate: opportunamente manomessi, i loro libri non si limitavano a raccontare ma incarnavano lo spettacolo stesso. Ogni pagina conteneva una vignetta alta e stretta che ritraeva una scena dello spettacolo. La metà superiore e quella inferiore erano coperte ciascuna da un'aletta di carta – in inglese *flap*. Didascalie in versi mescolavano dialoghi e istruzioni su come interagire con la pagina.

“Prendi questa spada figliolo!”, urlava la madre di Arlecchino in *Mother Shipton*, aggiungendo in versi: “Una tempesta può scatenare, qualsiasi cosa sa trasformare. Se sei in pericolo non la scordare!” I versi erano scritti su una striscia di carta fissata alla pagina in modo da nascondere quello che c’era sotto. Incuriosendo il lettore sui poteri dell’arma, il testo si chiudeva esplicito: “Se vuoi scoprire cosa può fare – *presto!* – l’aletta devi abbassare”.3 Solo un intervento fisico del lettore poteva far proseguire la storia: spostando il *flap*, una parte della scena si trasformava e apparivano nuovi versi. Jaqueline Reid-Walsh ha chiamato questa tecnica “visual storytelling”:4 via via che le finestrelle venivano sollevate, i personaggi si muovevano e gli ambienti cambiavano, riservando continue sorprese al lettore e facendo progredire la storia.

In un’altra scena, tratta da *Arlecchino Scheletro*,5 un pagliaccio entrava nello studio di un anatomista senza accorgersi di uno scheletro in un armadio. Sollevando il *flap* avveniva il classico colpo di scena da film horror: lo scheletro faceva un passo verso il pagliaccio e questo –voltandosi –scorgeva il teschio, sbarrava gli occhi e perdeva il cappello dalla paura. L’illusione del movimento riprodotta su carta era straordinariamente efficace.



Per coinvolgere il lettore in modo ancora più sottile, alcuni libri lo invitavano ad aiutare Arlecchino a compiere una certa azione – per esempio a riconquistare Colombina. Nel contesto di una storia del genere, sollevare

una linguetta non era più un mero gesto meccanico, come voltare pagina mentre si legge: si aveva l'illusione che fosse un contributo significativo all'evolversi della storia.

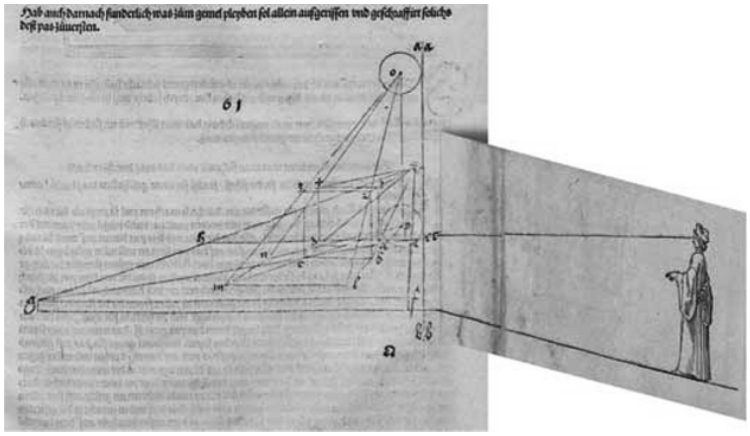
I trucchi in vista del teatro di carta

Per rendere l'esperienza teatrale ancora più aderente alla realtà, Tringham e Sayer strizzavano l'occhio al lettore in modi sofisticati. In una vignetta c'era un pozzo in cui Arlecchino si era appena calato; per raggiungerlo, Colombina e sua madre dovevano scendere sotto terra.6 La scena era ambientata su un prato, ma le donne stavano lentamente scomparendo attraverso due botole, calandosi con un montacarichi. Quella diavoleria meccanica, del tutto fuori luogo nell'ambiente agreste in cui era installata, richiamava al lettore i marchingegni usati per ottenere la sparizione: sul palcoscenico di Covent Garden le due maschere scomparivano proprio in quel modo. La didascalia recitava: "E dalla vista spariscono in fretta. Ce l'avran fatta? Sposta l'aletta". Jacqueline Reid-Walsh ha fatto notare che "invitando il lettore/spettatore a scoprire se la botola e il meccanismo avessero effettivamente funzionato, il narratore faceva leva sulla sua complicità e rinforzava la sensazione di partecipare a un'esperienza teatrale".7 I *flap books* Tringham e Sayer costavano come un biglietto per assistere a uno spettacolo teatrale nella fascia più economica. Ma poiché tale prezzo restava per alcuni inaccessibile, i libri erano in vendita a metà prezzo nella versione in bianco e nero.8

Libri che invadono la terza dimensione

I due tipografi londinesi non furono i primi *book hackers* a manomettere un libro aggiungendo delle linguette: l'idea risale al Cinquecento, l'epoca in cui artisti e architetti studiavano la prospettiva per rappresentare oggetti solidi su superfici piatte; se c'era qualcuno che voleva ribellarsi alle due dimensioni delle pagine, quelli erano loro!

Nel 1525 Albrecht Dürer (1471-1528) aveva manomesso un manuale di disegno aggiungendo un *flap* che offriva un curioso effetto di profondità. La pagina ritraeva una figura geometrica in prospettiva e sull'aletta c'era l'immagine di un uomo che la stava guardando; quando veniva sollevata, l'osservatore usciva letteralmente dalla pagina, "invadendo" la terza dimensione e sottolineando in maniera inaspettata la distanza dall'oggetto ritratto.9



Dürer aveva inaugurato il filone dei libri *pop-up*, così chiamati perché i vari elementi "balzano fuori" dalle pagine.10

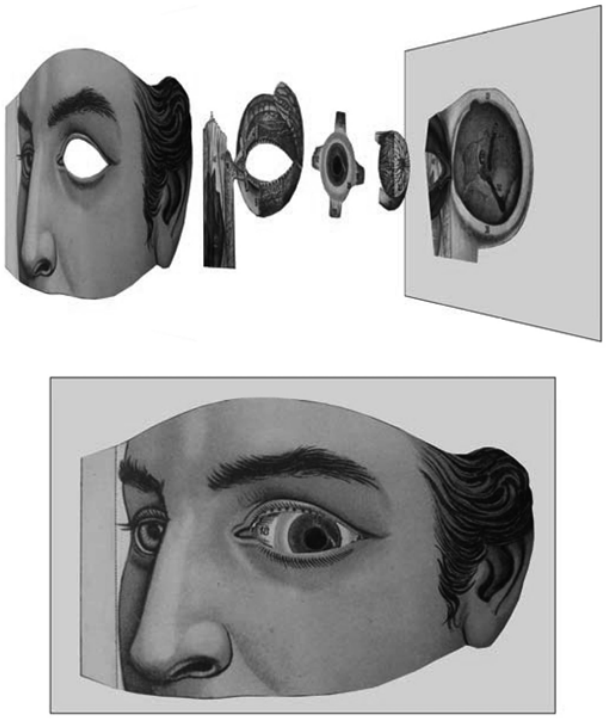
Esplorazioni anatomiche tra le pagine di un libro

Da sempre i medici incutono reverenza e soggezione: conoscono i meccanismi reconditi del corpo umano e tale "sapere occulto" fa di loro figure carismatiche; c'è addirittura chi ritiene tale sottomissione un ingrediente indispensabile nell'efficacia di una cura.

Accanto agli artisti insofferenti delle due dimensioni, nel Cinquecento c'erano medici contrari a far leva sulla segretezza per accrescere il proprio potere. Andrea Vesalio (1514-1564) lasciò basiti i colleghi quando abbandonò la cattedra di medicina per scrivere un libro che divulgasse i segreti della sua professione. Lo studioso si trasferì a Basilea per progettare un monumentale atlante anatomico11 che faceva piazza pulita di una tradizione che, da Galeno in avanti, era rimasta pressoché invariata per

1300 anni. Per aprire le porte del suo laboratorio e coinvolgere il lettore comune in un'esperienza di dissezione virtuale, Vesalio fissò su una pagina sette alette sagomate che illustravano altrettanti livelli del corpo umano. Sovrapposte l'una all'altra, dovevano essere sollevate in sequenza, offrendo un viaggio nei meandri dell'anatomia umana che anticipava di quattro secoli i primi filmati endoscopici.

Vesalio inaugurò un genere: da allora, decine di atlanti anatomici hanno coinvolto linguette dalle forme più insolite; ecco le quattro progettate nel 1888 da Friedrich Eduard Bilz (1842-1922) per consentire l'esplorazione virtuale di un occhio.[12]



Il gusto proibito di sfogliare un f*lap book*

Coprendo porzioni di pagine con delle linguette, i *book hackers* erano consapevoli del loro potere evocativo: la manomissione pungolava i lettori a sbirciare sotto i *flaps* per scoprire cosa nascondessero. E poiché la morale comune non è tenera con chi non tiene a bada la curiosità (che un severo

proverbio accusa di aver ucciso il gatto), il gesto di sollevare una linguetta evocava subliminalmente un piacere proibito.

Oltre a realizzare spettacoli su carta, Tringham e Sayer avevano sfruttato quel fascino ambivalente per spiegare ai bambini come si dovevano comportare. *Il moralista* (1768) era un libro manomesso che prometteva "vignette piacevoli per l'istruzione e il divertimento delle fanciulle".13 Una pagina presentava due bambine: la prima, vestita in modo modesto, era ritratta mentre studiava; la seconda, agghindata con un cappello a piume, era in piedi su alcuni libri nel tentativo di apparire più alta. Le immagini si trovavano su due alette che nascondevano qualcosa; sollevandole, le giovani lettrici potevano scoprire il destino delle due bambine ritratte. La piccola studiosa aveva di fronte un futuro radioso, mentre l'altra avrebbe fatto una brutta fine.

Invece di punire la curiosità dei bambini, Tringham e Sayer la stimolavano per veicolare messaggi moraleggianti – del tipo "se ti comporti così, ecco cosa ti aspetta". Sollevare un'aletta era come osservare in un cronovisore le remote conseguenze dei loro comportamenti quotidiani.

Flap books bacchettoni (e un buon antidoto)

La toeletta (1821)14 di Stacey Grimaldi (1790-1863) e *La toeletta americana* (1827)15 delle sorelle Murray16 erano ancora più subdoli. Le madri li regalavano alle figlie facendo leva sulla loro passione per il make up. Disegni colorati riproducevano creme di bellezza, rossetti e ciprie, accompagnati da versi poetici; sotto il fard "Genuine Rouge" si leggeva: "Quando le soffici guance questa polvere sfiorerà, il lucente bagliore la sua virtù ti svelerà". Il disegno si trovava su una linguetta fissata al foglio sul lato inferiore; abbassandolo si scopriva la parola "modestia" – la virtù che ogni brava bambina doveva coltivare. Le diciannove pagine dell'edizione americana gratificavano gli occhi ritraendo tutto il necessario per la toeletta

femminile: il sapone perfetto per cancellare le rughe era “il sorriso”, la crema idratante per le labbra nascondeva “il buonumore”, lo specchio “l’umiltà” e così via.

Ma per ogni libro manomesso che celebra le virtù della morale borghese ce n’è uno che ne denuncia l’ipocrisia. Nel suo *La “perfida” Belle Époque* (1982)17 Lesley Jane Kaiser usa i *flaps* in maniera più sovversiva e pungente. Le scene ritratte sono classici quadretti dell’Età Vittoriana. Una pagina ritrae una coppia al ristorante. Di fronte all’uomo siede una terza persona: una giovane donna che tiene gli occhi bassi. Mentre il cameriere sta raccogliendo l’ordine della moglie, l’uomo allunga una mano sotto il tavolo. Sollevando la linguetta su cui è disegnata la tovaglia si scopre la realtà dietro le apparenze: la giovane sta accarezzando con il piede la gamba dell’uomo, che ricambia palpeggiandone il polpaccio.

Concepito alla fine del XX secolo, il libro sfrutta meccanismi di carta molto sofisticati, messi a punto nel corso di tre secoli da *book hackers* sempre più ingegnosi; il sollevamento della tovaglia produce, come effetto collaterale, un doppio movimento incrociato: la gamba della giovane sale verso il ginocchio dell’uomo, la cui mano si abbassa ad accarezzarne il polpaccio.

Libri magici interattivi

Oggi si stampano milioni di libri pop-up, sempre più elaborati. Per limitarci ai libri che offrono l’esperienza di uno spettacolo magico, due titoli sono particolarmente sorprendenti.

Aprendo *Illusionologia* (2012)18 al capitolo dedicato ai fantasmi, dal centro delle due pagine emerge un cubo di cartone tridimensionale: è un vero e proprio palcoscenico, con pavimento di legno, fondale e perfino il soffitto. Sulla parete posteriore si legge: “Credete nei fantasmi? Preparatevi ad assistere all’incredibile, terrificante spettacolo del fantasma di Pepper”.

Il riferimento è a John Henry Pepper (1821-1900), l'inventore di una delle più spettacolari illusioni teatrali mai messe in scena.19 Con un ingegnoso gioco di luci e specchi, il mago poteva materializzare e far sparire dal palcoscenico qualsiasi cosa; spesso coinvolgeva attori nascosti sotto lenzuola bianche, dunque l'illusione fu chiamata "il fantasma di Pepper". In assenza dei due protagonisti, il balletto di Michael Jackson ai *2014 Billboard Music Awards* e l'intervista a Julian Assange alla *Nantucket Conference 2014* sono stati messi in scena sfruttando il trucco ideato da Pepper oltre un secolo fa.

Il palcoscenico al centro delle due pagine di *Illusionologia* presenta una versione rudimentale dell'effetto magico: con la giusta illuminazione, fra le tende rosse del sipario si vede un illusionista accanto a uno spettro semitrasparente, attraverso il quale si scorge il fondale. Voltando pagina, tutti gli elementi si piegano automaticamente, tornando a occupare uno spessore infinitesimale: un autentico virtuosismo di ingegneria cartacea.

Il *flap book* magico definitivo l'hanno realizzato Mark Setteducati e Anne Benkovitz. *The Magic Show* (1999)20 riparte da Bruno Munari per offrire al lettore dodici giochi di prestigio, uno più brillante dell'altro: seguendo le istruzioni e interagendo con gli elementi di ogni pagina (si alzano e si tirano linguette, si fanno girare ruote e si scelgono liberamente carte, numeri e pezzi di domino) il libro dimostra di saper leggere nel pensiero, prevedere una scelta, trasformare una carta da gioco e il colore di una serie di palline. Il clou si raggiunge con il gioco della donna tagliata in tre (che coinvolge una versione a fumetti di Anne) e l'esperimento di escapologia di cui è protagonista una sagoma di Mark in cartone; grazie a un geniale meccanismo, del tutto invisibile per chi partecipa al gioco, l'omino sparisce da una pagina e riappare in terza di copertina: quando ci giocai per la prima volta mi lasciò sbalordito.

Flap books contemporanei

L’evoluzione dei congegni meccanici offerti dai *flap books* non è andata di pari passo con quella dei contenuti. Come la magia dei prestigiatori, i libri animati sono spesso associati all’infanzia – ma è una visione limitante.

Secondo lo scrittore americano Jim Thompson ci sono trentadue modi di scrivere una storia, ma fondamentalmente una sola trama: le cose non sono quel che sembrano.21 Un semplice *flap* lo evoca con un dispendio di mezzi minimo, offrendo simultaneamente due punti di vista: uno in superficie, l’altro nascosto dietro le quinte. La linguetta non impone di sbirciare ma lo incoraggia in modo sottile, facendo leva sulla curiosità. Non a caso una delle prime Arlecchinate di Robert Sayer si intitolava *L’apparenza inganna* (1790): un *flap* può ancora oggi suggerire la necessità di scavare più a fondo, senza accontentarsi delle superfici imposte dalle narrazioni dominanti.

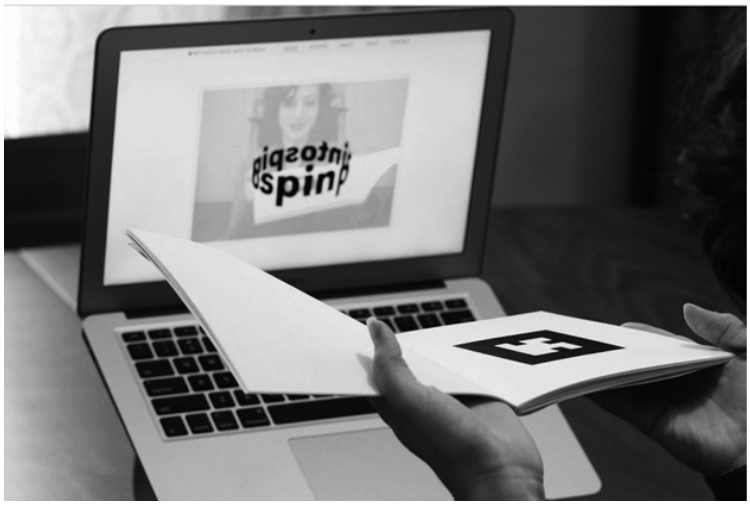
Nel giugno 2014 il Comune di Ravenna ha patrocinato la proiezione del mio documentario “Donne a metà”. Il cortometraggio ricostruisce la storia del classico numero magico della donna segata in due, sollevando il velo che nasconde i suoi risvolti politici e sessisti. Il volantino che ho realizzato per l’evento presentava l’immagine di una ragazza sorridente, la cui parte inferiore era disegnata su un *flap*. Sollevandolo, la donna veniva fisicamente divisa a metà, scoprendo i dettagli della serata. Il lato in ombra della linguetta portava alla luce una fotografia disturbante: scattata dopo una cerimonia nuziale, ritraeva il padre dello sposo intento a segare la giovane nuora sotto lo sguardo attento del marito.



Concepito per un pubblico maturo, il volantino "esperienziale" sfruttava un banale *flap* per evidenziare un conflitto: quello tra la leziosa superficie e i grotteschi risvolti in ombra di una tradizione teatrale più che discutibile.

Intanto nel digitale…

Nel 2012 Amaranth Borsuk e Brad Bouse hanno trasferito il concetto di *pop-up* nell'ambito del digitale. La loro opera *Tra la pagina e lo schermo*[22] è un affascinante ibrido: si sfoglia come un normale libro ma le sue pagine non presentano altro che quadratini bianchi e neri sparsi qua e là. Il volume tace finché non ci si collega al sito web degli autori e ci si inquadra con la webcam; osservandolo sullo schermo, il libro inizia a sprigionare lettere che si dispongono a formare un testo compiuto. Le parole restano sospese a mezz'aria e perpendicolari alla pagina, seguendo il libro quando lo incliniamo o spostiamo qua e là.



L’impressione è che la telecamera riesca a catturare qualcosa che sfugge all’occhio: la realtà che va in onda in diretta sul monitor appare “aumentata” poeticamente rispetto a quella fisica. Pagina dopo pagina, le parole danno vita a un surreale scambio epistolare tra “P” (la pagina) e “S” (lo schermo), intervallato da giochi di parole animati che avrebbero fatto la gioia di Georges Perec. Gli autori hanno reso disponibile il codice sorgente che fa funzionare il libro, dunque animazioni e testi si possono personalizzare a piacere.

Chi non avesse competenze informatiche può installare *Aurasma* sul proprio smartphone, una app che consente di creare facilmente animazioni virtuali che “balzano fuori” da pagine di libri, biglietti da visita o carte da gioco.

Contro lo status quo

La manomissione di un libro non parte necessariamente da tipografi e scrittori. Nel 2013 fu un gruppo di attivisti di San Francisco a organizzare dal basso un’azione dall’enorme forza simbolica.

Il progetto *Hack Marriage* (“manomettere il matrimonio”) consisteva nell’entrare in libreria e sabotare i vocabolari secondo cui il matrimonio sarebbe l’unione formale tra “un uomo e una donna attraverso la quale diventano marito e moglie.” Consapevoli – con George Orwell – che la

realtà è fatta di parole, gli attivisti coprivano la definizione con una linguetta adesiva realizzata con lo stesso carattere del libro; nel vocabolario manomesso, il matrimonio diventava l'unione formale tra "due persone attraverso la quale diventano partner a vita". In calce alle linguette, un indirizzo web rimandava al sito da cui scaricare l'immagine degli adesivi: un invito a diffondere in maniera virale la preziosa manomissione.

La forza di *Hack Marriage* è stata quella di immaginare un *flap* indelebile: unico sabotaggio concepibile di fronte a ciò che non va semplicemente nascosto ma estirpato alla radice.

Per approfondire

Bruno Munari, *Il prestigiatore giallo*, Milano, Mondadori, 1945 (ora Mantova, Corraini, 1997).

Munari concede il bis dello spettacolo del mago Alfonso, mettendo in scena palline, conigli e carte da gioco che spariscono per ricomparire nei luoghi più impensati.

Chan Canasta, *Book of Oopses*, Londra, George G. Harrap & Co., 1966.

Minimale nel layout a caratteri bianchi su sfondo nero, il libro del grande illusionista inglese coinvolge il lettore in quindici arguti esperimenti di mentalismo – e senza bisogno di alcun *flap*.

Danny Orleans, *Magic Scratchers*, San Francisco, Chronicle Books, 2010.

Libro/spettacolo che presenta quaranta giochi di prestigio interattivi. Unico limite: sfruttando la patina argentata dei gratta-e-vinci al posto dei f*laps*, si presta a una sola lettura.

Jacqueline Reid-Walsh, *Harlequin Meets The SIMS: A History of Interactive Narrative Media for Children and Youth from Early Flap Books to Contemporary Multimedia, in The International Handbook of Children, Media and Culture*, a cura di Sonia Livingstone e Kirsten Drotner, Londra, SAGE Publications Ltd., 2008, p. 71-86.

Articolata analisi accademica sull'evoluzione dell'interattività in narrativa dai *flap books* del Settecento al videogioco *The SIMS*.

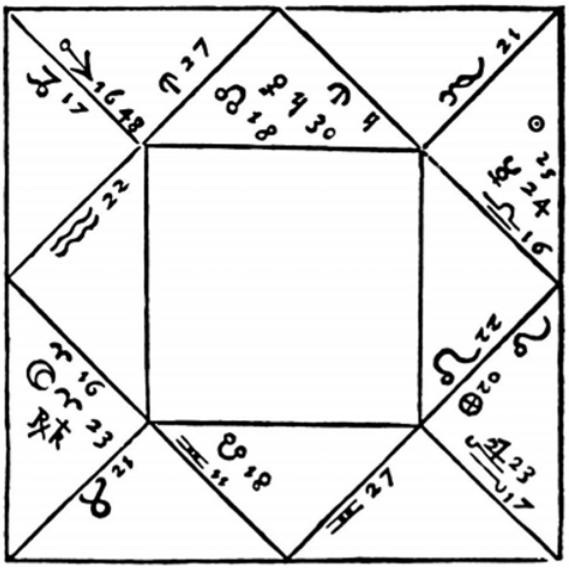
1 Per ricostruire l’attività di *book hacking* di Munari è fondamentale la rassegna di Giorgio Maffei, *Munari. I libri, Mantova*, Corraini Edizioni, 2008.
2 Bruno Munari, *Il prestigiatore verde*, Milano, Mondadori, 1945; edizione più recente Mantova, Corraini Editore, 2003.
3 *Mother Shipton*, Londra, William Tringham, 1771. Lo spettacolo corrispondente era in cartellone al Theatre-Royal di Covent Garden.
4 Jacqueline Reid-Walsh, *The late 18th century Harlequinade: a migration from stage to book*, «MIT4 The Work of Stories», May 2005, Cambridge (Massachusetts).
5 *Harlequin Skeleton*, Londra, Robert Sayer, 1772. Lo spettacolo corrispondente era in cartellone al Theatre-Royal di Covent Garden.
6 *Mother Shipton*, cit.
7 J. Reid-Walsh, *18th Century Flap Books for Children*, «Movable Stationery», 14 (2006), n. 2, p. 9.
8 J. Reid-Walsh, *Harlequin Meets The SIMS: A History of Interactive Narrative Media for Children and Youth from Early Flap Books to Contemporary Multimedia*, in *The International Handbook of Children, Media and Culture*, a cura di Sonia Livingstone e Kirsten Drotner, Londra, SAGE Publications Ltd., 2008, p. 74.
9 Albrecht Dürer, *Underweysung der messung*, Norimberga, 1525.
10 Ma il termine non verrà usato fino agli anni Trenta del XX secolo; a introdurlo sarà la Blue Ribbon Publishing di New York.
11 Andreas van Wesel, *De humani corporis fabrica librorum epitome*, Basilea 1543.
12 Friedrich Eduard Bilz, *La nouvelle médication naturelle*, Parigi, F. E. Bilz Libraire Editeur, 1909 (I ed. Dresda, 1888).
13 *The moralist: or entertaining emblems for the instruction and amusement of young ladies*, Londra, William Tringham, 1768.
14 Stacey Grimaldi, *The Toilet. A book for young ladies*, Londra, 1821.
15 Hannah Lindley - Mary Murray, *The American Toilet*, New York, Imbert’s Lithographic Office, 1827.
16 Hannah Lindley Murray (1777-1836) e Mary Murray.
17 Lesley Jane Kaiser, *La perfida Belle Époque*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1983 (I ed. Los Angeles, 1982).
18 Emily Hawkins, *Illusionologia*, Milano, Rizzoli, 2012.
19 L’invenzione è descritta in John Henry Pepper, *The true history of the ghost and all about metempsychosis*, Londra, Cassel & co., 1890.
20 Mark Setteducati - Anne Benkovitz, *The Magic Show*, New York, Workman Publishing, 1999.
21 Robert Polito, *Savage Art: A Biography of Jim Thompson*, New York, Knopf, 1995, p. 295.
22 Amaranth Borsuk - Brad Bouse, *Between pages and screen*, Los Angeles, Siglio Press, 2012.

FORTUNE BOOK
IL LIBRO CHE VEDE IL FUTURO

Il signor Socrate era uscito dal palazzo dubbioso. Le parole di commiato del dottore erano state strane: “Di Lei si parlerà ancora tra cinquecento anni”. Perché mai sarebbe dovuto succedere? Scosso da una febbre che non gli dava alcuna tregua, l’uomo si era rivolto al medico di famiglia come faceva da sempre.

Noto per essere il miglior dottore di Zara, Federico Crisogono si era informato sull’istante preciso in cui erano iniziati i dolori: il 9 ottobre alle 21.14. Poi aveva tracciato una figura geometrica piena di strani simboli, impostato i dati sulla calcolatrice e fatto una smorfia. Il verdetto era stato solo in parte rasserenante: la febbre sarebbe ancora salita, per scomparire del tutto nel giro di una settimana.

Il problema si risolse come previsto, ma l’esito dell’altra profezia… beh, difficile verificarlo! Chissà come avrebbe reagito il signor Socrate – cinquecento anni dopo – sfogliando questo libro e imbattendosi nel disegno realizzato quel giorno:

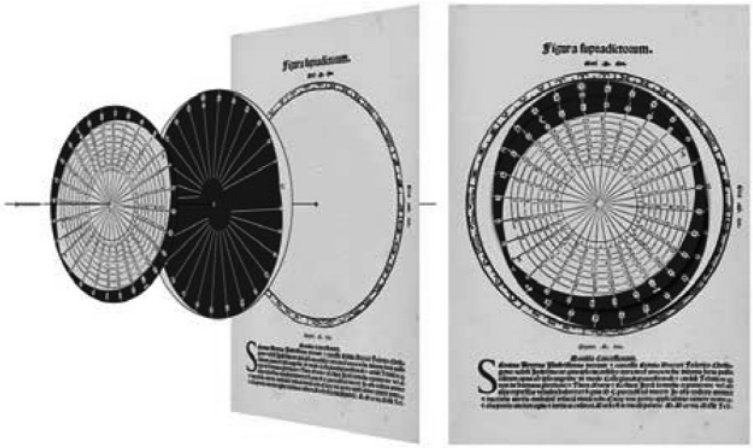


La calcolatrice del Cinquecento

Se vivi nel Cinquecento e usi una calcolatrice hai tutta la mia attenzione. Se in più sei un book hacker, la tua storia merita di essere raccontata. Federico Crisogono (1472-1538) osservava le stelle per prevedere il decorso delle malattie. Se il sole e la luna influivano sulle maree, un effetto simile dovevano averlo sugli esseri umani. Il disegno pieno di simboli rappresentava la posizione dei corpi celesti nell'istante in cui era iniziata la febbre. Per interpretarlo, il medico usava un sofisticato strumento di sua invenzione. Niente di elettronico, naturalmente: si trattava di due cerchi concentrici, corrispondenti uno al sole, l'altro alla luna. Disponendo i corpi celesti nella posizione in cui si trovavano in un certo momento, Crisogono calcolava il livello delle maree e ne traeva previsioni sulla malattia in corso; sullo schema del signor Socrate, il sole in opposizione alla luna implicava alta marea e dunque febbre in aumento.

Il metodo – che mescolava allegramente matematica e astrologia – era così rivoluzionario che l'uomo gli dedicò un libro.[1] Volendo includere un caso clinico come esempio, scelse quel paziente e glielo annunciò in modo obliquo. Il quadro astrale finì tra le pagine del libro, attraversando indenne i secoli e avverando la strana profezia di commiato.

Ma Crisogono non si limitò a descrivere il metodo: per aiutare i colleghi a far di conto, trasformò il libro in una "calcolatrice di maree". L'ultima pagina fu manomessa fissando al centro due dischi di carta liberi di girare intorno a un perno.



Vero e proprio computer analogico, lo strumento si basava su precise osservazioni astronomiche, ma il risultato dei calcoli era interpretato in chiave simbolica per prevedere il futuro: il mix tra scienza e magia evocato da quella pagina interattiva aveva qualcosa di perturbante.

Nel 1540 Peter Bienewitz (1495-1552) partì dal computer di Crisogono e gli aggiunse una miriade di funzioni: il suo *Astronomicum Cæsareum*[2] presentava ventuno tavole interattive, ciascuna dotata di coloratissime "volvelle" – com'erano chiamati i dischi di carta. Il libro consentiva di individuare le posizioni dei pianeti in momenti diversi dell'anno, calcolare in anticipo gli allineamenti tra corpi celesti, eccetera.

Bienewitz credeva ancora che la terra fosse al centro dell'universo, dunque il suo atlante astronomico non era molto preciso; ma a chi – appassionato di astrologia – riteneva che un matrimonio si dovesse celebrare quando Venere entrava nel segno dell'Acquario, il computer consentiva di individuare il momento giusto con buona approssimazione.

Libri come macchine del tempo

Nei Tarocchi la sorte è rappresentata da una ruota; tutto scorre, quello che oggi sale è destinato a scendere e viceversa: la “Ruota della fortuna” simboleggia in modo efficace la mutevolezza del destino. Le volvelle di Crisogono e Bienewitz incorporavano in un libro la stessa variabilità: invitando il lettore a interagirvi, non solo gli consentivano di esplorare – in uno spazio ridotto – una miriade di combinazioni: le ruote gli mostravano in anticipo le configurazioni del cielo e lo stato delle maree di un qualsiasi giorno futuro; la manomissione aveva trasformato i due libri nel quadro comandi di una macchina del tempo.

Seppure precisi, questi strumenti avevano un limite: lo sguardo che offrivano sul futuro non riguardava gli aspetti chiave della vita quotidiana. Molto più della posizione di Venere, una donna incinta era curiosa di conoscere in anticipo se sarebbe nato un maschio o una femmina. Per un giocatore, prevedere l’esito di una partita era più interessante che anticipare una quadratura tra sole e luna.

Per rispondere a domande del genere non bastava una “volvella”: ci voleva la ruota numerata di Innocenzo Paribona. L’autore napoletano l’aveva disegnata in apertura del suo *Libro delle finte sorti* (1661),3 installandovi al centro una freccia di metallo: grazie alla manomissione, la lancetta poteva girare libera e fermarsi su un settore imprevedibile.



Seguiva una lista di domande incentrate sulle tre “S” fondamentali – soldi, sesso e salute: “Guadagnerò o perderò dalla compravendita?”, “il mio partner mi ama davvero?”, “il malato si rimetterà o morrà?” e così via.4

A differenza dei libri classici, quello di Paribona non andava letto dall’inizio alla fine ma interrogato come un indovino. La consultazione avveniva scegliendo una domanda (“4. Il nascituro sarà maschio o femmina?”)5 e facendo ruotare liberamente la lancetta. Sommando il numero su cui si fermava (per esempio l’8) a quello della domanda, e poi sottraendo 1, si otteneva la pagina a cui saltare. Seguendo l’esempio, 8 + 4 – 1 avrebbe fatto 11. A pagina 11 comparivano molti responsi incoerenti con la domanda, ma quello al numero 8, scelto dalla lancetta del Fato, recitava: “Una fanciulla molto bella”.6

Il *Libro delle finte sorti* era un indovino tascabile dal funzionamento misterioso. Le sue pagine mostravano centinaia di responsi alla rinfusa – ma bastava seguire le istruzioni e… voilà! ogni volta la lancetta individuava una risposta coerente con la domanda iniziale.

Freccia metallica a parte, la manomissione coinvolgeva soprattutto la struttura del testo: prima Paribona aveva coordinato domande e responsi con la precisione di un orologiaio; poi aveva nascosto ogni parvenza di ordine, confondendo il percorso che portava dalle prime ai secondi.

Rendendo impenetrabile il “trucco” e sfidando la logica, l’autore napoletano aveva creato un libro che sembrava interagire in modo consapevole con il lettore.

Ipertesti e libri oracolari

Nel IV sec. d.C. San Martino di Tours era dubbioso se diventare o meno vescovo: alla nomina si opponeva un religioso di nome Difensore. Per conoscere il volere di Dio, aprì a caso la Bibbia e lesse: “Dalla bocca dei fanciulli e dei lattanti ricevi lodi, tu che ora distruggi così giustamente il difensore”. Le ultime parole gli parvero un sollecito preciso, dunque San Martino accettò la carica.7

Prima della nascita dei libri “a domanda e risposta” ci si limitava ad aprire a caso i grandi classici: le parole su cui cadeva l’occhio erano interpretate come un responso. In Grecia si saccheggiavano le opere di Omero, a Roma si consultava Virgilio,8 con l’avvento del Cristianesimo il libro di riferimento divenne la Bibbia.

Parallelamente apparvero libri il cui unico scopo era quello di offrire responsi. In Egitto nel V sec. d.C. i cristiani copti consultavano *Il Vangelo delle Sorti di Maria*, una raccolta di trentasette meditazioni scritte ognuna su una pagina diversa; per individuare quella giusta bisognava aprirlo a caso.9

L’*I-Ching* si consulta ancora oggi: scritto intorno al III sec. a.C., il *Libro dei Mutamenti* cinese era una collezione di sessantaquattro riflessioni filosofiche. Per consultarlo si tiravano alcune monete o piccoli gusci di tartaruga. Prendendo nota delle facce su cui cadevano, si individuava il responso da leggere; la procedura si basava sull’idea che una mano invisibile determinasse il risultato dei lanci, conducendo il lettore verso la pillola di saggezza pertinente al suo problema.

Scoprii l'oracolo cinese da bambino, tra le pagine del *2° Manuale delle Giovani Marmotte*[10] e mi sorprese il modo in cui il libro offriva una sua interrogazione guidata. Il manuale si leggeva in maniera del tutto normale fino a p. 123, ma da qui in avanti il flusso della lettura si spezzava all'improvviso. Il lancio di una moneta determinava se continuare a p. 124 o saltare a p. 125. Un secondo lancio indicava la nuova pagina a cui saltare e così via fino al sesto e ultimo lancio. Il percorso – sempre diverso a ogni consultazione – individuava un riquadro finale che conteneva la pillola che faceva al caso mio.

La versione disneyana dell'oracolo si basava su un'interessante manomissione del libro; per guidare il lettore, le pagine presentavano collegamenti ipertestuali che conducevano da un punto all'altro del testo in modo non lineare. Trattandosi di un libro di carta, per seguire il link non bastava un *click* – come quando si naviga su Internet – ma bisognava attivamente sfogliare il libro fino alla pagina indicata.

Avrei ritrovato la stessa struttura nei libri gioco della serie "Scegli la tua avventura" ("Se vuoi aprire la porta, vai a p. 35; se preferisci sbirciare dalla serratura, vai a p. 49") – che però affidavano a me le scelte invece di delegarle ai capricci (o alla mano invisibile) del caso.

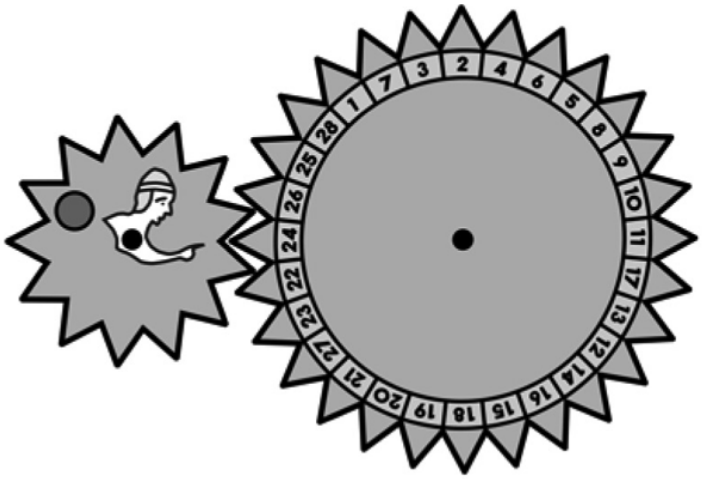
Responsi sempre più precisi

"Prudenza. Ma forse la tigre non morde" recitava una delle ambigue meditazioni dell'*I-Ching*, lasciandomi il compito di trovare un collegamento tra quelle parole e il mio interrogativo. Non limitando le domande possibili, i primi libri oracolari erano costretti a offrire responsi vaghi, applicabili a molte questioni diverse.

Per semplificarne la consultazione (o come si direbbe di un software, per renderlo più *user friendly*) un *book hacker* ebbe l'idea di limitare gli interrogativi, in modo da formulare risposte più chiare e mirate. Il primo a

implementare l’innovazione fu il mago egizio Astrampsycus, che attribuì l’idea al matematico Pitagora.11 Scritte in greco e diffuse nel III sec. d.C., le sue *Sortes* presentavano novantadue domande e pescavano il responso da un insieme di novecentoventi risposte; il libro invocava l’intervento del caso facendo pensare a un numero da 1 a 10.12

Grazie ai miniatori medievali, numerosi libri del genere sono giunti fino a noi.13 Il più insolito da consultare era l’*Experimentarius*;14 tradotto dall’arabo nel XII sec. da Bernardo Silvestre, rispondeva a ventotto domande scegliendo tra 784 responsi. La spessa copertina nascondeva un sofisticato meccanismo di legno che serviva per generare numeri casuali: su una piccola ruota era rappresentato un cavaliere che puntava il dito verso un settore della ruota più grande; facendogli fare un giro completo, il cavaliere puntava ogni volta un numero diverso e (a uno sguardo superficiale) imprevedibile:15 davvero un modo originale per fare a meno dei dadi!



Trame sempre più avvincenti

L’*Experimentarius* introdusse un’ulteriore innovazione: per rendere più avvincente la consultazione, il percorso dalla domanda alla risposta si svolgeva in varie tappe, rese suggestive da una trama che cambiava ogni volta; l’effetto si otteneva associando un preciso snodo narrativo a ogni salto da una pagina all’altra. Se le sorti di Astrampsycus (e più tardi quelle

di Paribona) imponevano di eseguire dei calcoli per muoversi attraverso le pagine, la navigazione offerta dall'*Experimentarius* era più subdola e appassionante.

Per conoscere l'esito di una guerra si rivolgeva la domanda 9 e una prima tavola invitava a raggiungere la zona a est della Torre di Marte, sulla pagina successiva. Qui la seconda tavola rinviava a un giorno del mese lunare. Sulla terza tavola un calendario sfruttava il numero sorteggiato per rimandare a un "giudice del fato". Con grande sorpresa del lettore, tra i ventotto responsi pronunciati dal giudice, quello individuato dalle ruote di legno era perfettamente in linea con la domanda.

Con il passare dei secoli la struttura matematica dei libri di sorte fu celata sotto un'apparenza narrativa e scenografica sempre più sontuosa, traboccante di simboli arcani. Uno degli esempi più spettacolari è il *Libro de la Sorte* (1482) di Lorenzo Spirito Gualtieri.16 Presentava venti domande, ognuna di pertinenza di un diverso monarca; per sapere se la vita sarebbe stata felice o sventurata bisognava rivolgersi a Re Salomone. Rappresentato in una delle pagine successive, l'uomo invitava a disporsi sotto il segno del Sole. Saltando alla tavola corrispondente, il lettore tirava tre dadi e seguiva le istruzioni legate al risultato ottenuto. Se le facce mostravano i numeri 4, 5 e 6 bisognava sfogliare il libro fino alla Sfera del Toro e qui individuare il fiume Santo. Il viaggio non era ancora finito: nella nuova pagina il corso d'acqua conduceva al profeta Noè, e più precisamente al versetto 25 da lui pronunciato.

Tra le centinaia di responsi disposti alla rinfusa, quello indicato si riferiva proprio alla domanda iniziale: "Le vecchie maledette del diavolo son di tua vita sventurata sorte, se non ti aiutano i Santi Pietro e Paolo".17

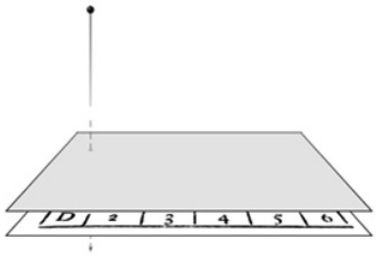
Dadi, spilli e ingranaggi: i variegati strumenti del caso

La lettura dei libri di sorte era spesso un’attività collettiva. Domande e risposte offrivano sempre nuovi argomenti di conversazione e, come nei moderni giochi di ruolo, la consultazione descriveva percorsi fantastici tra terre esotiche e suggestioni astrologiche.

Tutti includevano un elemento di casualità, che violava la classica lettura lineare; ciò rendeva imprevedibile trama e finale, esponendo il lettore alla novità – e dunque allo stupore. Una storia dei libri oracolari potrebbe concentrarsi sui metodi più curiosi con cui le scelte chiave erano affidate alla sorte. Il *Triompho di Fortuna* (1526)18 di Sigismondo Fanti si basava sull’ora in cui avveniva la consultazione.

Le *Sorti* di Francesco Marcolino coinvolgevano invece le carte da gioco. *L’oracolo* (1551)19 di Girolamo Parabosco chiedeva al lettore di sorteggiare una lettera a caso da un altro libro, aprendolo in un punto qualsiasi.

Oltre a lancette rotanti, dadi e ingranaggi, alcuni libri oracolari coinvolgevano uno spillo. Per affidare al caso la scelta del responso bisognava coprire una tabella numerica con un pezzo di carta, da bucare in un punto qualsiasi; forando al contempo foglietto e pagina del libro, lo spillo individuava in modo indelebile il numero che corrispondeva alla risposta dell’oracolo.20



THE FORTUNE TABLE.

A	2	3	4	5	6
B	2	3	4	5	6
C	2	3	4	5	6
D	2	3	4	5	6

Il poeta Goethe ricorda che nel 1759, in un momento di turbolenza politica, sua madre si era sentita confortata poiché, “avendo consultato l’oracolo dello *Schatzkästlein* mediante la punta di un ago, aveva ricevuto una risposta molto consolante tanto per il presente quanto per l’avvenire.”21

Libri che leggono nel pensiero

All'inizio del Seicento la tecnica dell'ipertesto fu esplorata in una direzione completamente diversa: nacquero libri non lineari che consentivano, a chi li sapeva usare, di leggere nel pensiero. Il primo, progettato da un *book hacker* veneziano, fu *Il passatempo* (1603).22 Opera di Andrea Ghisi, aveva l'aspetto di una disordinata collezione di un migliaio di immagini. Chi conosceva la logica con cui era stato realizzato poteva invitare qualcuno a scegliere mentalmente una figura; aperto il libro in tre punti diversi, la persona coinvolta doveva indicare in modo vago in quale area della pagina si trovasse l'immagine pensata: tre risposte erano sempre sufficienti per indovinare quale fosse.

Avendo tra le mani il libro di Ghisi, chiunque poteva diventare mentalista: come nei "libri di sorte", un sofisticato meccanismo nascosto dietro la confusione conduceva il mago lungo un percorso ipertestuale che saltava da una pagina all'altra in modo non lineare; ricevuta la terza risposta, bastava uno sguardo fugace alla tavola finale ed era il libro stesso a rivelare in codice quale fosse la figura pensata.

Discendente diretto del *fortune book*,23 l'ipertesto magico funzionava seguendo un percorso che non era determinato dal caso ma dalle risposte ricevute dalla persona coinvolta. E se con le sue trasformazioni il *flick book* occupava il centro della scena, *Il passatempo* era uno strumento che lavorava dietro le quinte senza dare nell'occhio: agiva, infatti, come "compare" del mago per consentirgli di dimostrare poteri telepatici.

Negli anni successivi Ghisi lavorò per rendere ancora più subdolo e impercettibile il meccanismo, implementandolo nel nuovo ipertesto magico *Il laberinto* (1607).24 Il libro ebbe un tale successo che nel 1610 fu pubblicato a Londra25 con un'ulteriore manomissione: l'edizione inglese consentiva di leggere nel pensiero anche un numero.

Francesco Gattici rese il gioco ancora più versatile: invece di semplici immagini, *La Zecca Aritmetica* (1613)26 presentava nomi di persone, città e tipi di monete. Pur sfruttando lo schema matematico elaborato da Ghisi, il libro coinvolgeva pensieri che si prestavano a storie più suggestive. Se con *Il passatempo* l'interrogativo da porre era sempre lo stesso ("In quale settore si trova l'immagine che stai pensando?"), l'ipertesto di Gattici consentiva di rivolgere domande meno astratte e più naturali – come "In quale continente circola la moneta che stai pensando?" o "Sotto il dominio di quale famiglia si trova la città che hai in mente?"

Fortune books contemporanei

Più o meno tutti i dispositivi descritti in questo capitolo sono ancora di uso corrente. La volvella più diffusa è sul cruscotto dell'auto: lontano parente delle ruote astrologiche rinascimentali, il disco orario prevede con assoluta precisione l'ora dalla quale il vigile avrà diritto di multarci. La calcolatrice di Federico Crisogono ha ispirato un'ampia famiglia di strumenti utili ai medici; in ospedale è diffuso lo spaccio di "nomogrammi", spesso distribuiti come gadget dalle case farmaceutiche: dischi concentrici rotanti, righelli telescopici e strani origami interattivi vengono adoperati per fissare le dosi di un farmaco, individuare la terapia adeguata o calcolare l'indice di massa corporea.

I libri di sorte contemporanei sono ormai privi di fascino. Quello di Carol Bolt è perfetto per chi va di fretta:27 aprendo a caso *Il libro delle risposte* (2010) si trova il responso-lampo stampato a grandi caratteri in mezzo alla pagina. L'autrice mette a disposizione circa settecento risposte, tra cui un lapidario "no" e un più ammiccante "perché no?"

Offre un'interrogazione appena più elaborata *L'oracolo della Sibilla* (2010):28 pubblicato anonimo e venduto a un prezzo risibile, si rivolge a un

pubblico di adolescenti; lo si intuisce leggendo la domanda utilizzata come esempio: “I miei genitori mi lasceranno andare alla festa?”

Intanto nel digitale…

Quando si telefona a un numero verde, le grandi aziende offrono un servizio simile a quello dei vecchi libri oracolari: gli interrogativi non riguardano più il sesso del nascituro ma le tariffe di un piano telefonico (“premi 1”) o le condizioni contrattuali (“premi 2”); basati su una struttura matematica altrettanto rigorosa, si tratta di percorsi non lineari che si concludono (quando non cade la linea) con il responso atteso.

La naturale vocazione ipertestuale della Rete ha ispirato lo sviluppo di molti siti che ospitano oracoli interattivi – ideali per rispondere alle ancora attualissime domande sulle tre “S”. Risparmiando al lettore la necessità di sfogliare fisicamente un libro, l’esperienza elettronica gli sottrae quell’impressione di confusione che serviva per rendere più misterioso il funzionamento del meccanismo.

Invece di accelerare e ottimizzare la consultazione, i futuri designer di app oracolari farebbero meglio a invertire la rotta e investire su tempi più dilatati, includendo elementi che favoriscano lo spaesamento.

La scansione di decine di testi oracolari di ogni epoca è accessibile gratuitamente negli archivi delle biblioteche online; ciò consente a chiunque sia dotato di un programma di grafica di realizzarne il restauro digitale e una riproposizione sulle piattaforme più svariate.

Personalmente ho realizzato la versione digitale dei due libri magici di Andrea Ghisi. L’utente tocca lo schermo per tre volte in successione, indicando ogni volta l’area che contiene l’immagine pensata; questo consente al computer di indovinarla. I due giochi rispettano grafica, disposizione degli elementi e metodo usati nei libri originali, offrendo un’esperienza spiazzante e filologicamente accurata.

Contro lo status quo

I moderni libri oracolari sono immemori del potenziale eversivo espresso nel Quattrocento. Alcuni *book hackers* dell'epoca avevano individuato, nei numerosi responsi, il luogo perfetto in cui proporre visioni del mondo alternative a quelle dominanti. Già accusato di vilipendio della religione,29 Lorenzo Spirito si era divertito a sfidare apertamente il clero mettendo in bocca ai suoi profeti risposte come: "Per colpa di un prete maledetto, che ti darà assai noia, avrai più pena che diletto".30 Tra i responsi delle sue *Sorti* (1540) Francesco Marcolino citava la sifilide come un male comune, senza i toni apocalittici con cui ne parlavano moralisti e bacchettoni.31 Condannati sin dall'antichità, i libri di sorte furono messi ufficialmente all'Indice nel 1559.32 Per scoraggiarne l'uso si diffuse addirittura la voce che ottenere un triplo 1 con i dadi avrebbe fatto apparire il demonio.33 In una simile temperie, il primo libro di sorte scritto da una donna fu benzina sul fuoco.

Nel 1565 *Le risposte di Leonora Bianca*34 coinvolgeva il lettore in un viaggio speculare a quello dantesco, dall'alto dei cieli alle profondità degli inferi, dove i responsi finali erano affidati a una serie di demoni. Come i moderni *hackers*, Leonora Bianca riuscì a pubblicarlo sfruttando una falla del sistema: nonostante i severi controlli sull'editoria, paradossalmente le donne godevano di una certa libertà di scrittura perché le loro opere erano considerate poco autorevoli.35

Quale ruolo potrebbe avere un "libro delle sorti" nel disincantato mondo contemporaneo? Seppure difficile da concepire, potrebbe essere progettato tenendo a mente due principi. Intanto dovrebbe essere uno strumento emancipante, che smonta – attraverso la giusta dose di autoironia – l'ingenua pretesa di trovare la saggezza in un libro di massime. Tolta al lettore l'illusione di poter conoscere il futuro, il libro dovrebbe far tesoro della riflessione di Maurizio Ferraris, secondo cui agli oracoli "non

chiediamo previsioni, ma prospezioni e prospettive, il Senso, nella sua forma più semplice e cordiale, cioè appunto la Narrativa”.36

Consapevole di partecipare a una finzione – come quando va a teatro – il lettore potrebbe serenamente concedersi l’illusione che il responso sorteggiato si riferisca davvero al suo problema; se le risposte fossero elaborate in modo intelligente, la scelta di sospendere per un attimo l’incredulità sarebbe del tutto ragionevole, perché lo esporrebbe a idee scomode, pensieri obliqui e narrative spiazzanti. Sogno oracoli traboccanti di sovversiva meraviglia.



Per approfondire

I Ching. Il Libro dei Mutamenti, a cura di Richard Wilhelm, Adelphi, Milano, 1991.

L’accurata edizione italiana del *Libro dei Mutamenti* vanta una prefazione di Jung ed è venduta con tre monete in allegato.

Francesco Marcolini, *Le sorti intitolate giardino d’i pensieri,* ristampa anastatica, e *Studi per le sorti*, a cura di Paolo Procaccioli, «Ludica», n. 8, Roma, Viella, 2007.

Autentico tripudio per gli occhi, la ristampa del libro oracolare del 1540 è integrata da un volume che raccoglie articoli critici di ampio respiro.

Carolina Latini, *Due rari libri di sorte:* il Libro de la ventura *di Francesco Conte e* il Libro novo della sorte *di Paolo Danza*, tesi di laurea in Letteratura italiana del Rinascimento, Università degli Studi di Roma Tre, a.a. 2012-2013.

Approfondita introduzione al tema dei libri di sorte, la dissertazione mette a disposizione due testi italiani altrimenti inaccessibili.

Mariano Tomatis, *La mappa del Laberinto di Andrea Ghisi*, Torino, stampato in proprio, 2011.

Resoconto del lavoro di decodifica e restauro del *Laberinto* di Andrea Ghisi.

1 Federico Crisogono, *De modo collegiandi, pronosticandi, et curandi febres, nec non de humana felicitate ac denique de fluxu maris lucubrationes (Del modo di diagnosticare e curare le febbri, con dissertazioni sulla felicità umana e il flusso e il riflusso del mare)*, Venezia, Giovanni Antonio Nicolini da Sabbio e fratelli, 1528. Altrove l'autore è chiamato Federico de' Grisogomo Bortolazzi.
2 Petrus Apian, *Astronomicum Caesareum*, Ingolstadt, 1540.
3 Innocenzo Paribona, *Libro delle finte sorti*, Trevigi, Francesco Righettini, 1661 (I ed. 1620).
4 Letteralmente "2. Se guadagnerai, ò perderai nella mercanzia", "11. Se morirà, ò risanerà l'amalato", "16. Se l'Amante ama la innamorata, ò la innamorata l'Amante".
5 Letteralmente "Se la Donna gravida farà maschio, ò femina.".
6 Letteralmente "Farà una fanciulla molto bella."
7 Fortunato Venanzio, *Vita di san Martino di Tours* (575 d.C.), Roma, Città Nuova Editrice, 1995 (I ed. 1985), p. 62, nota 30.
8 Si chiamavano rispettivamente *Sortes Homericae e Sortes Vergilianae*.
9 Anne Marie Luijendijk, *Forbidden Oracles? The Gospel of the Lots of Mary*, Tubinga, Mohr Siebeck, 2014.
10 *2° Manuale delle Giovani Marmotte*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 1975, p. 122-135.
11 Gli storici sono scettici sull'attribuzione a Pitagora ma anche sull'effettiva esistenza di Astrampsychus. Vedi Allegra Iafrate, *Pythagoras' Index denoting authorship in Sortes Books*, «Micrologus' Library», 2014, n. 65.
12 Le *Sortes Astrampsychi* sono state trascritte in appendice a James Rendel Harris, *The Annotators of the Codex Bezae*, Londra, C. J. Clay and sons, 1901, p. 128-160.
13 Nel solo manoscritto Ashmole 304, Bodleian Library, Oxford se ne trovano sei: *Experimentarius, Pronosticon Socratis Basilei, Prenostica Pitagorice consideracionis, Sortes Duodecim Patriarcharum, Quaestiones Albedaci e Divinacio Ciceronalis*. Vedi A. Iafrate, *Si sequeris casum, casus frangit tibi nasum. La raccolta delle sorti del MS Ashmole 304*, «Aevum», 2011, n. 85.
14 Manoscritto Digby 46, Bodleian Library, Oxford.
15 Dal momento che l'ingranaggio piccolo aveva 13 denti, ogni numero si ripresentava solo dopo 28 giri. Un'analisi della volvella è in A. Iafrate, *The Workshop of Fortune: St Albans and the sortes manuscripts*, «Scriptorium», 2012, n. 66, p. 55-87. Una fotografia del meccanismo è in Michael W. Evans, *The Geometry of the Mind*, «Architectural Association Quarterly», 12 (1980), n. 4, p. 32-55 (illustrazione a p. 44).
16 Lorenzo Spirito Gualtieri, *Libro de la Sorte*, Stefano Arnds, Paolo Mechter e Gherardo di Thomas di Alamania, 1482.
17 Il percorso di esempio è tratto dall'edizione di Venturino de Roffinelli, Venezia, 1543.
18 Sigismondo Fanti, *Il Triompho di Fortuna*, Venezia, Agostino Zani, 1526.
19 Girolamo Parabosco, *L'Oracolo*, Venezia, Giovanni Griffio, 1551.
20 Vedi per esempio "The fortune table" in Erra Pater, *The book of knowledge treating of the wisdom of the ancients*, Haverhill, Peter Edes, 1795, p. 116.
21 Johann Wolfgang Goethe, *Dichtung und Wahrheit in Goethes Poetische Werke*, Stoccarda, J.G. Cottasche Buchhandlung Nachfolger, 1659, p. 120.
22 Andrea Ghisi, *Il nobile et piacevole gioco, intitolato Il passatempo*, Verona, Bonifacio Zanetti, 1603. L'unica copia disponibile è alla Biblioteca Queriniana di Brescia.
23 A distanza di cinquant'anni il veneziano Francesco Rampazetto pubblicò l'ipertesto oracolare di Leonora Bianca (1565) e l'ipertesto magico di Andrea Ghisi (1607).

24 Andrea Ghisi, *Il laberinto*, Venezia, Francesco Rampazetto, 1607.
25 Id., *Wits laberynth, or The exercise of idlenesse*, Londra, Thomas Purfoot, 1610.
26 Francesco Gattici, *La Zecca Aritmetica con mirabile secreto*, Venezia, Giacomo Sarzina, 1613.
27 Carol Bolt, *Il libro delle risposte*, Milano, Sperling & Kupfer, 2010.
28 *L'oracolo della Sibilla*, Firenze, Giunti, 2010.
29 Patrizia Biancardi Martinelli, *Quando la sorte è in gioco*, «Accademia dei Rozzi», 2014, n. 19, p. 14.
30 Nell'edizione 1543 si tratta del versetto 3 del profeta Daniele.
31 In Francesco Marcolini, *Le sorti intitolate giardino d'i pensieri*, 1540, si vedano i responsi 30 di Thalete e 35 di Solone.
32 Jesus Martinez de Bujanda, *Index de Rome: 1557, 1559, 1564: les premiers index romains et l'index du Concile de Trente*, Sherbrooke, Centre d'études de la Renaissance, 1990, p. 288.
33 Manfred Zollinger, *Giocare il libro. I libri delle "Sorti" nell'editoria dei secoli XV-XVIII*, in *Studi per le sorti*, a cura di Paolo Procaccioli, «Ludica», n. 8, Roma, Viella, 2007, p. 176.
34 *Le risposte della signora Leonora Bianca*, Venezia, Francesco Rampazetto, 1565.
35 Eleonora Carinci, *Le Risposte di Leonora Bianca. Un gioco di divinazione del tardo Rinascimento*, «Laboratorio di nuova ricerca», p. 172.
36 Maurizio Ferraris, *L'egemonia zodiacale*, «Repubblica», 02/10/2010.

FLIP BOOK
IL LIBRO CINEMATOGRAFO

Una volta tanto è Fantozzi a dimostrarsi il più intelligente. Lui sa che l'immagine sullo schermo non è reale: non si corre alcun rischio a osservare il treno che si sta avvicinando. La proiezione, però, è talmente realistica che tra gli spettatori scoppia il panico; la sala del cinema si svuota in un attimo.

Ma non sarebbe un film di Fantozzi se la situazione non si capovolgesse: lo sfortunato ragioniere sta invano rassicurando la folla quando una vera locomotiva esce dallo schermo e lo investe.

La gag tratta da *Superfantozzi* (1986) rielabora uno degli episodi leggendari all'origine del cinema: la proiezione del 6 gennaio 1896 del cortometraggio dei fratelli Lumière *L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat.*



A creare scompiglio era stata l'idea – quanto mai magica – che un'immagine fatta di luci e ombre potesse materializzarsi in tre dimensioni,

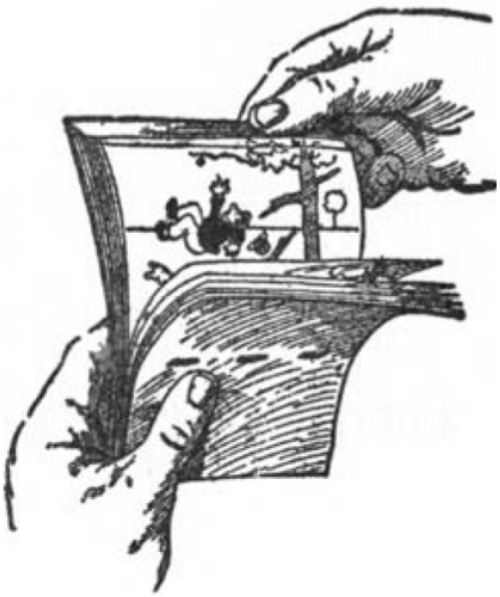
come gli oggetti che uscivano dal *Livre magique* di Robert-Houdin.

Il cinema a portata di polpastrelli

Se nel Settecento le arlecchinate teatrali erano state riprodotte su carta con i *flaps*, una diversa manomissione aveva trasferito su un libro la proiezione cinematografica – a partire proprio dal treno su citato.

Per l'epoca in cui era stato concepito, *Arlecchino scheletro* presentava una notevole dinamicità: la scena dello scheletro che esce dall'armadio – facendo cadere il cappello del clown – era un minuscolo cartone animato composto da due fotogrammi; sollevando velocemente la linguetta si assisteva all'animazione più minimale che si potesse concepire. Qualcuno si accorse che, moltiplicando i *flaps*, la scena poteva evolvere in modo più complesso: fu un *book hacker* di Birmingham a brevettare l'idea nel 1868,[1] segnando la nascita ufficiale del "cineografo". John Barnes Linnett descrisse la possibilità di rilegare una serie di disegni che catturavano un oggetto in momenti successivi; sfogliando il libro così ottenuto, l'occhio avrebbe avuto l'impressione che le immagini si muovessero.

Nacque così un libro che per alcuni secondi offriva un'esperienza cinematografica, la cui narrativa si svelava al ritmo imposto dalle dita. L'oggetto fu battezzato con molti nomi diversi: gli inglesi lo chiamarono *flip book* ("il libro che schiocca"), i tedeschi *daumenkino* ("cinema da pollice"), i francesi *folioscope*.



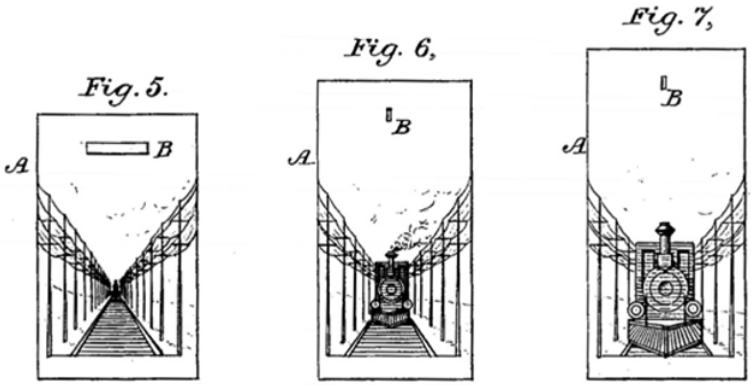
All’epoca esistevano altri strumenti (come lo “zootropio” e il “fenachistoscopio”) che sfruttavano disegni in sequenza per creare l’illusione del movimento. Trattandosi di oggetti rotanti, raffiguravano scene che si ripetevano ciclicamente: l’ultima figura doveva ricollegarsi alla prima, in modo che il moto sembrasse continuo. Il cineografo non presentava lo stesso vincolo, ma lo spessore ridotto limitava le storie a pochi secondi. Curiosamente Linnett non valorizzò questo aspetto: sul brevetto scelse come esempio l’animazione di un mulino a pale rotanti.

La biblioteca di Heidelberg custodisce un antenato del *flip book* che risale al Medioevo. Sfogliando velocemente il Codex Palatinus Germanicus n. 67 alcune coloratissime illustrazioni sembrano animarsi; gli studiosi hanno ipotizzato2 che si trattasse di un primo, rudimentale cineografo risalente al 1470: le immagini animate dello scontro tra il giovane Sigenot e un gigante peloso sembrano i fotogrammi di un picchiaduro degli anni Ottanta.

Un solo libro, due poteri magici: il *flip-flick book*

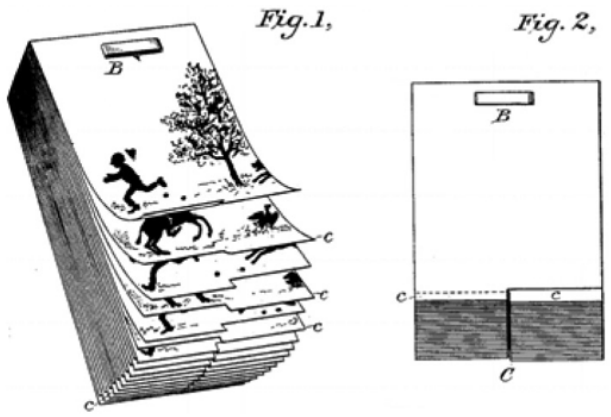
Quando brevettò3 il libro animato negli Stati Uniti, Henry Van Hoevenbergh non aveva ancora visto *L’arrivo del treno* dei fratelli Lumière: nel 1882 mancavano ancora 14 anni alla sua proiezione a Parigi. L’idea di

un convoglio che minacciava di uscire dallo sfondo, però, doveva essere irresistibile: quando si trattò di scegliere un esempio, Van Hoevenbergh illustrò in coda al brevetto l'animazione di una "locomotiva che si avvicinava rapidamente all'osservatore"; il film su carta anticipava di oltre un decennio la sua versione cinematografica.



Il tipografo aveva depositato la proposta il 7 aprile 1882 e ne aveva prodotto alcuni esemplari da mostrare ad amici e clienti. Uno di loro si colpì la fronte con il pugno, esclamando: "Ho già visto una cosa del genere!"; poi descrisse nei dettagli il "libro che si trasforma". Le manomissioni richieste per ottenere i due effetti erano diverse, ma Van Hoevenbergh si rese conto che potevano essere incrociate: combinando due azioni distinte di *hacking* si poteva dotare il libro di due poteri magici.

Nonostante la corsa all'ufficio brevetti, gli fu impedito di integrare la proposta precedente: il tipografo dovette inoltrare un nuovo documento il 24 maggio, brevettando4 – in un colpo solo – il principio delle pagine rifilate del *flick book* e l'animazione del *flip book*. Il libro che aveva in mente presentava animazioni che cambiavano di volta in volta, a seconda del punto in cui si appoggiava il pollice per sfogliarlo.



Il cineografo di Guillaume Apollinaire

L’1 agosto 1914 a Parigi faceva molto caldo. Guillaume Apollinaire (1880-1918) stava raggiungendo con l’amico André Rouveyre gli uffici del quotidiano parigino «Comoedia» quando fu attratto dall’annuncio su una vetrina: il laboratorio fotografico Biofix proponeva la creazione di cineografi personalizzati. Tra i due bastò uno sguardo di intesa per far saltare l’impegno al giornale: la bottega su boulevard Poissonnière offriva un’occasione da non lasciarsi sfuggire.

Rouveyre racconterà: “Ci fecero accomodare in una sorta di garitta […] dove riuscivamo a malapena a muoverci, stretti stretti, quasi l’uno sull’altro; mi chiedevo se con quel calore saremmo riusciti a respirare. […] L’annuncio ‘Cominciamo!’ diede il via a un *toc*, un *clic*, un tremolìo, uno scatto meccanico all’interno dell’apparecchio: un godibile concerto ferroviario che, a piccoli colpi regolari, faceva sobbalzare la nostra postazione”.5

Memori delle istruzioni ricevute in occasione di altri scatti, i due cercavano di rimanere fermi; poi Rouveyre si accorse che, al contrario, un cineografo avrebbe valorizzato i movimenti e lo spiegò al poeta: “’Dobbiamo muoverci, dire qualcosa, o sembreremo due coglioni!’ Lo feci ridere. Muovendosi e accompagnando le parole con i gesti che si possono

ancora vedere sulle fotografie, [Guillaume] pronunciò qualche parola che non sentii. E in pochi istanti tutto era finito”.6

Il *flip book* realizzato quel giorno a Parigi fu ripubblicato nel 1944 ed è oggi uno dei più preziosi in circolazione. Il fatto che venissero offerti al dettaglio – come le moderne fototessere – testimonia l’enorme successo commerciale dei cineografi.

Dai libri triangolari ai libri a pettine

Sin dal primo brevetto Linnett aveva segnalato che, sfruttando entrambe le facce di ciascuna pagina, un cineografo poteva presentare due film distinti: per passare dal primo al secondo bastava capovolgere il libro. Nel 1886 Arthur Melville brevettò7 alcune varianti che consentivano di moltiplicare le animazioni; la più semplice richiedeva di pinzare il blocco di fogli al centro della pagina, piuttosto che su un lato. L’oggetto risultante si poteva sfogliare sul lato destro o su quello sinistro. Capovolgendolo, c’era spazio per altre due animazioni, per un totale di quattro. Lo stesso brevetto includeva *flip books* le cui pagine erano fissate a strutture triangolari (6 film), quadrate (8 film) e addirittura esagonali (12 film). L’elemento di innovazione più interessante, però, non era geometrico: Melville intuì che la moltiplicazione di animazioni in un singolo oggetto consentiva di proporre scene tra loro collegate. Una sequenza poteva mostrare un pulcino che usciva da un uovo; nella seconda il piccolo poteva iniziare a crescere, fino a diventare una gallina; una terza sequenza poteva mostrarla nell’atto di covare l’uovo, dando vista a una minuscola storia che – nelle parole del tipografo – “può essere usata sia a scopo di divertimento, sia come strumento didattico”.

Nel 1911 Rudolf Schulze suggerì8 di moltiplicare le animazioni tagliando orizzontalmente le pagine di un libro. L’intervento riduceva i fogli a strisce orizzontali rilegate sul lato sinistro, trasformando il volume in una sorta di

pettine: ogni “dente” presentava una diversa sequenza di immagini. La manomissione di Schulze non ebbe grande seguito nella produzione dei cineografi, ma cinquant’anni dopo sarebbe stata sviluppata in una direzione totalmente inaspettata.



Miliardi di poesie in un solo libro

Le volvelle-calcolatrici del Cinquecento erano l’evoluzione di strumenti nati in ambito teologico. Nel Medioevo il mistico spagnolo Raimondo Lullo (1232-1315) le aveva utilizzate come strumento di meditazione. Due ruote sovrapposte riportavano, su vari settori, nove caratteristiche di Dio (bontà, grandezza, eternità ecc.) e i corrispondenti aggettivi (buono, grande, eterno ecc.); facendole ruotare, ogni parola della prima serie poteva essere collegata con una della seconda, passando in rassegna tutte le combinazioni. Ogni coppia era un potenziale tema su cui meditare: il lunedì si poteva riflettere sul fatto che la bontà di Dio era buona, il giorno dopo sull’idea che la bontà di Dio fosse grande e così via.



Nove parole su due ruote offrivano, in un colpo solo, ottantuno incroci diversi. Aumentando spicchi e volvelle, le combinazioni esplodevano esponenzialmente – e con esse le potenziali meditazioni.

Nel 1961 Raymond Queneau riprese l'idea del "libro a pettine" di Schulze avendo in mente Raimondo Lullo e compattando, in sole dieci pagine, *Centomila miliardi di poesie*. Senza intaccare la rilegatura, il poeta francese aveva ricavato quattordici strisce da ogni foglio e su ciascuna aveva scritto il verso di un sonetto: i centoquaranta versi davano vita a una "macchina per comporre poesie". Il lettore poteva scegliere – per la prima striscia – uno qualsiasi dei dieci versi proposti, e la scelta si riproponeva per tutte le altre tredici strisce. Qualunque combinazione si scegliesse, rime e metrica del sonetto risultante funzionavano perfettamente: le alternative offerte erano esattamente centomila miliardi.

Un'ulteriore variazione sul tema si deve a Mattew Swanson e Robbi Behr. Le loro *Diecimila storie* (2013)9 condividono lo spirito originario di Schulze perché sono raccontate attraverso illustrazioni. Il gusto combinatorio di Queneau si ritrova nel perfetto funzionamento di tutte le combinazioni possibili: comunque le si sfogli, le quattro strisce compongono sempre un'immagine continua che riempie l'intera pagina, ma la scena rappresentata fornisce diecimila potenziali varianti.

Quando vanno oltre il semplice ostentamento di una molteplicità sterminata, i libri a pettine possono offrire preziosi stimoli creativi ed essere usati come giochi di società. Al "generatore di storie"10 di Jason Sacher bastano tre strisce per offrire migliaia di storie brevissime: sfogliato in gruppo, il libro offre un accenno di racconto – spesso surreale e sempre diverso – che a turno i presenti devono sviluppare, elaborandone il seguito. Il "generatore di trame cinematografiche"11 dei fratelli Heimberg si basa sulla stessa idea, ma i novanta elementi che mescola (generando potenzialmente 27.000 storie) sono tratti da film noti; se in alcune delle combinazioni si riconoscono i classici del cinema, altre partono da situazioni familiari per slittare lungo direzioni inaspettate e spiazzanti: la copia che ho sfogliato in una libreria di Londra mi ha proposto "un poliziotto poco incline alle regole" che "combatte il crimine" "insieme a un orangotango birichino"!

Oggi i blog sono il supporto ideale per creare testi in modo casuale: i "generatori automatici di post" sono strumenti che pescano da un insieme di frasi per formare combinazioni sempre diverse. Spesso vengono realizzati per denunciare la pochezza delle argomentazioni di un personaggio pubblico: il gioco consiste nell'individuarne tic verbali ed espressioni ricorrenti per creare un dizionario con minime varianti (aggiungendo qua e là qualche tocco surreale); la parodia che ne viene fuori è spesso indistinguibile dai discorsi originali. Uomini politici e personaggi dello spettacolo che fanno uso dei social network sono tra i bersagli preferiti.12 Anni fa ho lavorato a un generatore automatico di oroscopi, nato con un simile intento critico.

Libri come macchine per produrre musica

La struttura a pettine delle pagine consente di mantenere un minimo di ordine. La frase con cui si aprivano i sonetti di Queneau poteva essere

scelta tra dieci, ma non spostata in mezzo o in fondo; la rilegatura assicurava che non avvenisse alcun miscuglio. Tre secoli prima Mozart aveva applicato la stessa idea a circa 200 brevi melodie, realizzando quello che aveva chiamato un “gioco musicale”. Lanciando una coppia di dadi sedici volte si selezionavano altrettanti frammenti da suonare in sequenza: il risultato era un minuetto pienamente formato, scelto a caso tra miliardi e miliardi di possibilità. La composizione non si presentava su spartiti a pettine ma un certo ordine di esecuzione era assicurato dalle regole del gioco, che facevano del *Musikalisches Würfelspiel*13 un’autentica “macchina per comporre minuetti”.

La tentazione di violare qualsiasi vincolo ha spinto i *book hackers* a concepire manomissioni ancora più radicali: cosa sarebbe successo rimuovendo del tutto la rilegatura? Possiamo ancora definire “libro” un insieme di fogli liberi?

Nel 1861 a Parigi Salvatore Agnelli (1817-1874) sperimentò l’idea nel suo *Caleidoscopio musicale*, una raccolta di sessanta spartiti sciolti. Le note erano scritte con colori diversi: venti pagine erano rosse, venti blu e venti nere. Il gioco consisteva nel pescare a caso tre pagine dello stesso colore: la melodia risultante era un valzer sempre diverso.14

Messa alla prova con le note musicali, l’idea era pronta per essere sperimentata anche in ambito letterario.

Mescolare le pagine come carte da gioco

Lo *Shufflebook* (1970) di Richard Hefter e Martin Stephen Moskof15 è una raccolta di 104 pagine da mescolare liberamente: alcune combinazioni producono sequenze di senso compiuto, senza punteggiatura e dalla sintassi elementare; si tratta della versione cartacea delle più diffuse parole magnetiche con cui creare frasi da applicare al frigo.

Bryan Stanley Johnson ha sperimentato lo stesso principio in una direzione meno banale: il suo romanzo *In balìa di una sorte avversa* (1969)16 è composto da ventisette capitoli, rilegati in altrettanti fascicoli. A parte il primo e l'ultimo, i restanti si possono leggere in un ordine qualsiasi, dopo averli mescolati come un mazzo di carte. La scelta di un percorso casuale costringe ad attraversare i ricordi del protagonista in modo disordinato e frammentato: il lettore vive in prima persona l'esperienza di una mente confusa e in difficoltà. La "manomissione" del libro – ovvero la disintegrazione della normale sequenza dei capitoli – rispecchia simbolicamente la fragilità e il senso di annientamento vissuti dal protagonista.

Nel 2002 Vanni Bossi pubblicò il primo numero17 di una rivista per illusionisti: si intitolava «Ars Magna» e in copertina omaggiava Bruno Munari, anticipando che ogni numero successivo sarebbe stato manomesso nei modi più insoliti. La promessa venne mantenuta: tra il 2004 e il 2007 il *book hacker* di Milano dimostrò di saper coniugare brillantemente la passione per la magia e quella per la progettazione di libri spiazzanti.

Bossi dedicò il numero 2 della rivista a un trattato del 1593, pubblicato a Venezia da Horatio Galasso; il libro descriveva l'ordine in cui disporre le quarantotto18 carte di un mazzo per eseguire alcuni giochi di prestigio. Volendo incorporare lo stesso principio nella rivista, il *book hacker* non rilegò le pagine ma le mescolò a fondo prima di chiuderle in una scatola di cartone. Per aiutare il lettore a rimetterle in ordine, invece di numerarle scrisse su ognuna il valore di una carta: "Per leggerla [«Ars Magna»] dovrete fare un piccolo sforzo: ordinare le pagine secondo il preordinamento di Horatio Galasso. […] Il tempo necessario a ordinare le pagine renderà ancora più emozionante l'attesa di cominciare a leggere. Vivrete il libro toccandolo pagina per pagina, ordinandole, squadrandolo, scoprendo la sua dimensione. Dopo la lettura avrete due scelte: portarlo in

una copisteria e farne incollare il dorso, oppure potrete […] rimescolare le pagine in modo che torni illeggibile per i curiosi. Un modo ingegnoso per mantenere i segreti descritti. Un metodo simile a quello descritto da Giovan Battista Della Porta nel suo *De furtivis literarum notis, vulgo de ziferis* nel 1563”.19

Vanni Bossi non fu il primo a concepire un parallelo tra le pagine sciolte di un libro e le carte da gioco. Alla fine del Seicento un anonimo illusionista20 si era accorto che lasciando liberi i fogli di un *flick book* si otteneva un mazzo di carte dalle enormi potenzialità; oggi non c’è mago alle prime armi che non abbia nel cassetto le “carte Svengali”, mazzo truccato nato come evoluzione di quell’idea e intitolato a un oscuro ipnotizzatore parigino.

Libri multipli e primi ambigrammi

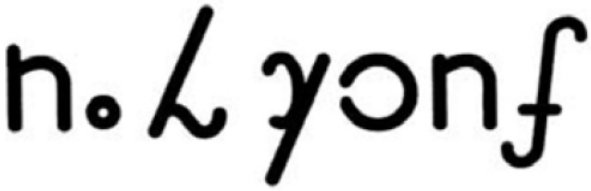
Il numero 3 di «Ars Magna» (“Il rosso e il nero”) era altrettanto spiazzante. Le sessantaquattro pagine erano divise in due fascicoli con il dorso in comune. Montata a zig-zag, la copertina presentava due frontespizi diversi – uno rosso e uno nero – su cui comparivano i semi delle carte; le pagine interne riprendevano le due tinte, essendo rispettivamente grigie e rossastre. L’originale rilegatura era il tentativo di fondere due libri in uno, mantenendoli distinti dal punto di vista tematico ma rendendoli fisicamente inseparabili.

La soluzione più economica consiste nel rinunciare al dorso e stamparvi una seconda copertina; così realizzato il libro (detto comunemente “dorso-a-dorso”) mostra due distinti frontespizi e può essere letto aprendolo da una parte o dall’altra. La soluzione è stata adottata da alcune riviste che presentano contemporaneamente due copertine: quella ufficiale su un lato, una seconda in versione pubblicitaria sull’altro.

Le pagine sono stampate in un verso nella prima parte, in quello opposto nella seconda; dove i due flussi si incontrano si crea sempre un po' di imbarazzo visivo: difficile "risolvere" il colpo d'occhio di una pagina stampata in una direzione, seguita da un'altra il cui testo appare capovolto.

Una via d'uscita sorprendente l'ha proposta Max Maven nella ristampa di «Ibidem»,[21] una rivista d'avanguardia per illusionisti; edito in Canada dal 1955 al 1979 e curato da Howard P. Lyons (1928-1987), il periodico meritava una riedizione annotata e più accessibile. Per curarne ogni dettaglio con meticolosità, Maven ha avuto accesso agli appunti originali: quaderni e diari manoscritti in cui il mago canadese aveva sviluppato gli intricati e geniali giochi che avevano reso la rivista unica nel suo genere. La sintesi richiese anni di lavoro, alla fine dei quali il curatore era esausto – e in cuore suo avrebbe mandato a quel paese la buonanima di Lyons.

L'opera uscì in tre volumi, impreziosita da «Aziz»: una seconda rivista mai pubblicata per la scomparsa prematura del suo creatore. La raccolta di inediti fu stampata "dorso a dorso" con il terzo volume di «Ibidem», in modo che il libro risultante si potesse aprire da una parte o dall'altra. La prima rivista si chiudeva a un terzo circa del libro; per leggere «Aziz» era sufficiente capovolgere il volume. Dove i due flussi si incontravano, Max Maven collocò un "ambigramma", un segno grafico che poteva essere letto in un verso o nell'altro. Incontrandolo alla fine di «Ibidem», il lettore vi riconosceva il nome dell'autore ("H. Lyons"); capovolgendolo, gli stessi segni grafici esprimevano lo spossamento di Maven per il lavoro di curatela con un amorevole invito a fottersi ("fuck you").[22]



Stavo ancora ridendo per l'ingegnoso *prank* quando Maven mi confidò che esistevano libri multipli ancora più spettacolari; il primato spetta a un'antologia di orazioni del 1570 custodita alla Biblioteca Nazionale di Stoccolma: autentico capolavoro di ingegneria, l'oggetto-record riunisce mezza dozzina di libri, tenuti insieme da una serie di ganci removibili; sei distinte combinazioni della struttura metallica mantengono sigillati cinque libri e consentono a un solo volume alla volta di aprirsi.

Libri a fumetti invertibili

L'idea stessa di "ambigramma" ebbe origine dal lavoro di un *book hacker* che aveva portato l'idea di un libro ribaltabile alle estreme conseguenze. Nel 1893 Peter Newell pubblicò *Topsys & Turvys*,23 un racconto illustrato il cui flusso di vignette si doveva percorrere due volte: diritte e capovolte, le immagini rappresentavano scene diverse e una doppia didascalia descriveva separatamente le une e le altre. La prima lettura si concludeva su un cartiglio che recitava "puzzle"; capovolgendolo, il libretto si poteva leggere una seconda volta fino allo stesso segno grafico, che invertito mostrava le parole "the end".

Il lavoro di Newell ispirò Gustave Verbeek (1867-1937), un illustratore che tra il 1903 e il 1905 pubblicò sessantaquattro strisce a fumetti sul «New York Herald». Ciascuna puntata occupava sei riquadri, ma dopo una prima lettura la pagina doveva essere ruotata di 180 gradi: osservati sottosopra, i disegni raccontavano la seconda metà della storia. I due protagonisti – la piccola Lovekins e il vecchio Muffaroo – erano disegnati in modo che l'uno si trasformasse nell'altro quando si invertiva la pagina. Lasciano senza parole alcune soluzioni escogitate da Verbeek per fare percepire immagini radicalmente diverse a seconda del lato da cui le si osserva. In una vignetta Muffaroo sta salpando da un isolotto usando una canoa mentre un grosso pesce ne ostacola la navigazione. Dopo averla ruotata, la stessa immagine

presenta un gigantesco uccello che ha catturato nel becco una spaventata Lovekins.

Flip books contemporanei

Creare un cineografo è facile: basta disegnare una sequenza di immagini sul margine di un libro qualsiasi. Ogni giorno, sui banchi di scuola, migliaia di sussidiari e agende diventano la tela su cui studenti annoiati trasformano scarabocchi in semplici animazioni.

Il *flip book* ha conquistato una propria nicchia anche nel mondo dell'arte: nel 2005 una mostra-congresso ha radunato a Düsseldorf i lavori di oltre centocinquanta artisti.[24]

Ancora oggi i cineografi sono distribuiti come gadget per la possibilità di incorporarvi brevi spot promozionali. Nel 2012, nel *gift shop* alla base della Statua della Libertà, ho acquistato la replica di un esemplare del 1906: realizzato da una ditta di confezioni, pubblicizzava il cappotto "Presto!", un modello il cui bavero si poteva tenere in alto o in basso. Le animazioni sui due lati del libretto coinvolgevano rispettivamente un uomo e una donna, impegnati a mostrare il passaggio del colletto da una posizione all'altra.

A un secolo di distanza, la facilità di ottenerne un esemplare a partire da un video catturato con lo smartphone ne fa un regalo originale per amici e conoscenti.

Intanto nel digitale…

Il piacere di controllare l'animazione con la punta delle dita non è replicabile in un libro digitale, ma il supporto elettronico si presta a opere che ne condividono lo spirito. Se una pellicola cinematografica può essere convertita in un file video, i pochi fotogrammi di un *flip book* trovano una migliore collocazione nelle animazioni in formato GIF: versione elettronica del cineografo, si tratta di una sequenza limitata di immagini mute che si susseguono a velocità predeterminata, offrendo l'illusione del movimento.

Nato per animare i siti web, il formato ha letteralmente invaso la rete e oggi sono miliardi i file GIF scaricabili. Un gioco diffuso consiste nel ricavarli da brevi sequenze cinematografiche e condividerli sul proprio blog. Scaricarli e stamparli è così facile che oggi chiunque può, in pochi minuti, realizzare il *flip book* di una scena tratta dal proprio film preferito.

Nei primi anni di vita la Rete brulicava di invadenti banner pubblicitari, animazioni dai colori violenti realizzate sfruttando il formato GIF. Tornando con la mente a quelle intrusioni psichedeliche, la nascita dei *cinemagraphs* si può interpretare come un atto di resistenza: nel 2009 Jamie Beck e Kevin Burg sfruttarono lo stesso formato per creare una forma grafica che stava a metà tra la fotografia e il video. A un primo sguardo le loro opere sembrano semplici fotografie, ma poi ci si accorge di un minuscolo dettaglio in movimento: un ciuffo di capelli, lo sfarfallio di una candela o la luce intermittente di un semaforo. Veri e propri *haiku* visivi, la loro silenziosa presenza in Rete offre il sollievo di un giardino giapponese in mezzo al clamore di una metropoli in stato confusionale.

Contro lo status quo

Dal 2007 i cartoni animati Disney si aprono con le immagini di un *flip book*: sfogliandolo, su una pagina bianca si compone una breve animazione tratta da *Steamboat Willie* (1928), il primo film in cui comparve Topolino.

L’evoluzione dei cartoni animati da quei primi esperimenti a oggi può essere di grande ispirazione per chi progetta libri magici. Le animazioni di inizio Novecento erano una tale novità per l’occhio che le trame passavano in secondo piano: a fare la differenza erano le gag messe in scena, la creazione di movimenti sempre più fluidi, l’interazione dei personaggi disegnati con attori in carne e ossa e così via; la storia aveva poca importanza perché l’incanto nasceva dagli effetti visivi più che dallo sviluppo della narrazione. Un cartone animato di successo richiedeva

soprattutto competenze tecniche: a Disney servivano più ingegneri che poeti.

Con il passare dei decenni, la lenta assuefazione del pubblico ai fuochi d'artificio visivi costrinse l'azienda americana a investire maggiormente sulle storie: trama e intreccio divennero sempre più centrali.25

Un'evoluzione simile si sta imponendo nell'ambito della magia. Se nell'Ottocento i maghi in frac facevano sparire conigli e colombe, nel 1918 – in un attacco di gigantismo – Harry Houdini mise in scena la sparizione di un elefante. Qualche anno più tardi, in un vero e proprio crescendo, David Copperfield fece sparire una Ferrari (1980), un jet (1981) e infine la Statua della Libertà (1983). Negli Stati Uniti si riteneva che gli spettatori andassero stupiti con mezzi sempre più grandi: nella ricerca del piacere, le dimensioni contavano eccome.

L'escalation si è bruscamente interrotta con la sparizione delle Twin Towers (2001), messa in scena – peraltro irreversibilmente – da un gruppo terroristico. Quello che diversi commentatori hanno definito "il più grande spettacolo del mondo" ha fermato il pendolo, innescando un ritorno verso forme di magia più intime e minimali: l'assuefazione a stimoli visivi sempre più grandi ha imposto di invertire la rotta e spostare il focus su storie e significati.

L'*excursus* di queste pagine mostra una straordinaria varietà di soluzioni ingegneristiche: chi vuole manomettere un libro ha molte frecce al proprio arco; più spesso quella che manca è una prospettiva. Il problema non è più "come" creare un libro deviante ma "perché".

Il disincanto che contraddistingue il presente impone di ripensare l'immaginario magico lungo nuove direzioni. Aprire nuove strade richiede l'energia visionaria stimolata dai dubbi espressi da Wu Ming 1: "Se 'magico' è ciò che si distingue dall'ordinario, si staglia dal fondale del quotidiano e produce meraviglia, come mai è tanto raro vedere la magia

associata alla contestazione dell'esistente, al pensiero critico sul mondo, alle prassi che aboliscono lo stato delle cose presenti?"[26]

A partire dalla definizione enciclopedica di "libro", abbiamo esplorato gli effetti magici che emergono quando si ha il coraggio di violarla: rifilando in modo irregolare le pagine, integrandolo con escrescenze cartacee e metalliche, frantumando il flusso di lettura, rimuovendo la rilegatura, facendone un cinema tascabile ecc. Lungi dal distruggerlo, ogni sabotaggio spalanca prospettive sorprendenti, celebrando simbolicamente la disobbedienza e il rifiuto dello status quo.

Universo tascabile le cui leggi possono essere sfidate per sprigionare potenzialità latenti, il libro è un laboratorio dove coltivare idee rivoluzionarie: la palestra perfetta dove coniugare stupore e sovversione; all'uscita della quale vedrei bene – scritto in alto – il programma di Sant'Agostino: *Liber tibi sit Orbis Terrarum*.[27] Che ora il tuo libro sia il Mondo.

Per approfondire

L'arrivo di un treno alla stazione di La Ciotat, Torino, Museo Nazionale del Cinema, s.d.

Riproduzione fotografica del primo *flip book* non ciclico, consente di far rivivere con le dita una delle prime pellicole della storia del cinema.

Etienne Lécroart, *Pat & Tic*, Hors Gabarit, 1995.

Flick-flip book francese che include sei diverse animazioni. L'autore è membro dell'OuBaPo, versione a fumetti del più noto OuLiPo.

Masashi Kawamura, *Rainbow in your hand*, stampato in proprio, 2007.

Libretto che usa il principio del cineografo in modo spiazzante: le pagine sono tutte uguali e sfogliandolo su uno sfondo scuro appare un arcobaleno che, come promette il titolo, si può tenere comodamente in mano.

Tom Gunning, *The transforming image. The roots of animation in metamorphosis and motion*, in *Pervasive Animation*, a cura di Suzanne Buchan, Londra, AFI Film Readers, Routledge, 2013, p. 52-69.

Articolo accademico che approfondisce i legami tra il *flip book* e il cinema delle origini.

1 John Barnet Linnett, “Producing Optical Illusions”, brevetto n. 925, Londra, 1868.
2 Tom Gunning, *The transforming image. The roots of animation in metamorphosis and motion*, in *Pervasive Animation*, a cura di Suzanne Buchan, Londra, AFI Film Readers, Routledge, 2013, p. 63.
3 Henry Van Hoevenbergh, “Optical Toy”, brevetto n. 258164, Stati Uniti, 1882.
4 id., Van Hoevenbergh, “Optical Toy”, brevetto n. 259950, Stati Uniti, 1882.
5 André Rouveyre, *Apollinaire filmé en 1914*, Lanzac par Souillac, Le Point, 1944.
6 Ibid.
7 Arthur Andrew Melville, “An Improved Toy or Picture Book”, brevetto n. 14917, Londra, 1886.
8 Rudolf Schulze, “Livre contenant des vues cinématographiques”, brevetto n. 428697, Parigi, 1911.
9 Mattew Swanson - Robbi Behr, *Ten Thousand Stories: An Ever-Changing Tale of Tragic Happenings*, San Francisco, Chronicle Book, 2013.
10 Jason Sacher, *The Amazing Story Generator*, San Francisco, Chronicle Book, 2012.
11 Justin Heimberg - Jason Heimberg, *The Official Movie Plot Generator*, New York, Seven Footer Press, 2004.
12 Tra i tanti, <gensav.altervista.org> è un generatore automatico di post di Matteo Salvini, segretario della Lega Nord. Il primo in cui mi sono imbattuto è il seguente: “La notizia del giorno: l’Unione Europea ha proposto una legge per abolire i cofanetti in dvd delle TRILOGIE non ancora complete. Le solite anime belle della sinistra! Cosa ne pensate?”
13 *Musikalisches Würfelspiel*, Berlino, Nikolaus Simrock, 1792.
14 Salvatore Agnelli, “Kaléidoscope Musical”, brevetto n. 49922, Parigi, 1861. Il gioco è descritto in William Henry Cremer, *Magic no mystery*, Edimburgo, John Grant, 1876, p. 131. Vedi anche il «Daily Union and American», 20/10/1866, p. 1.
15 Richard Hefter - Martin Stephen Moskof, *A Shufflebook*, Los Angeles, Western Publishing Company, 1970.
16 Bryan Stanley Johnson, *In balìa di una sorte avversa*, Milano, BUR, 2011.
17 Vanni Bossi, «Ars Magna», n. 1, Milano, Club Arte Magica, 2002.
18 Nel 1593 in Italia si usavano carte che andavano dall’Asso al 9 più le tre figure (cavallo, donna e re).
19 V. Bossi, «Ars Magna», n. 2, Milano, Club Arte Magica, 2004, p. a3 (sic).
20 Manoscritto datato tra il 1670 e il 1730 conservato presso la Biblioteca Civica di Asti (MSS III, 18) pubblicato in inglese in «Gibecière», 8 (2013), n. 1, New York, Conjuring Arts Research Center, 2013.
21 «Ibidem», vol. 1 (New York, Kaufman & Greenberg, 1993); «Ibidem», vol. 2-3 (Seattle, Hermetic Press, 2001-2002).

22 Realizzato come dono goliardico a metà degli anni Ottanta, l'ambigramma era stato apprezzato dallo stesso Lyons (Max Maven, comunicazione personale).
23 Peter Newell, *Topsys & Turvys, New York*, The Century Co., 1893.
24 "Daumenkino: The *Flip book* Show" si è tenuta a Düsseldorf dal 7 maggio al 17 luglio 2005.
25 Jack Zipes, *Chi ha paura dei fratelli Grimm?*, Milano, Arnoldo Mondadori Editore, 2006 (I ed. 1983), p. 303.
26 Wu Ming 1, *La magia militante di Mariano Tomatis*. *Da* Donne a metà *a* L'Armata dei sonnambuli, Giap (blog), 04/12/2014.
27 Sant'Agostino d'Ippona, *Enarrationes in Psalmos*, salmo 45, 7.

RINGRAZIAMENTI

Luigi Castoldi, Giuseppe Crimi, Volker Huber, Allegra Iafrate, Ferdinando Buscema, Carolina Latini, Max Maven, Colin Williamson, Wu Ming.

INDICE

INTRODUZIONE

FLICK BOOK

IL LIBRO CHE SI TRASFORMA

La borsa di Mary Poppins ante litteram

Il segreto del libro che si trasforma

Il gadget transmediale del Seicento

Goliardia e perturbanza in un libro deviante

L'omaggio di Georges Méliès al *livre magique*

Il libro che partorisce un bambino

Libri magici come esercizi di umiliazione pubblica

Flick books contemporanei

Intanto nel digitale

Contro lo status quo

Uno sguardo cosmico sul *flick book*

FLAP BOOK

IL LIBRO CHE DÀ SPETTACOLO

Il teatro in un libro

I trucchi in vista del teatro di carta

Libri che invadono la terza dimensione

Esplorazioni anatomiche tra le pagine di un libro

Il gusto proibito di sfogliare un *flap book*

Flap books bacchettoni (e un buon antidoto)

Libri magici interattivi

Flap books contemporanei

Intanto nel digitale

Contro lo status quo

FORTUNE BOOK

IL LIBRO CHE VEDE IL FUTURO

La calcolatrice del Cinquecento

Libri come macchine del tempo

Ipertesti e libri oracolari

Responsi sempre più precisi

Trame sempre più avvincenti

Dadi, spilli e ingranaggi: i variegati strumenti del caso

Libri che leggono nel pensiero

Fortune books contemporanei

Intanto nel digitale

Contro lo status quo

FLIP BOOK

IL LIBRO CINEMATOGRAFO

Il cinema a portata di polpastrelli

Un solo libro, due poteri magici: il *flip-flick book*

Il cineografo di Guillaume Apollinaire

Dai libri triangolari ai libri a pettine

Miliardi di poesie in un solo libro

Libri come macchine per produrre musica

Mescolare le pagine come carte da gioco
Libri multipli e primi ambigrammi
Libri a fumetti invertibili
Flip books contemporanei
Intanto nel digitale
Contro lo status quo
RINGRAZIAMENTI