



1/15

IL FOLLETO

LA RIVISTA DELL'ISTITUTO SVIZZERO
MEDIA E RAGAZZI

EDITORIA DIGITALE

App, e-book, nuovi media

LEGGERE SU SCHERMO

Protagonisti, contenuti, luoghi

NARRAZIONI CROSSMEDIALI

Pimpa, Salis, Minibombo



Nati per leggere

Crescere
con i libri

Anima, alito, esci di bocca
Grida pescetto che l'aria ti sciacqua
Mano di mamma balena ti tocca
Vieni nel sole, esci
dall'acqua



Bruno Tognolini

«Acqua» da «Mammalingua.
Ventuno filastrocche per neonati
e per la voce delle mamme»
di Bruno Tognolini e Pia Valentini
Tuttestorie (Cagliari 2002) e Il Castoro (Milano 2008)
Per gentile concessione degli editori.

www.natiperleggere.ch



Buchstart
Ne pour lire
Nati per leggere
Naschi per legger

Care lettrici e cari lettori,

lettrici e lettori di carta e di schermi. Sicuramente amate leggere, e amate le belle storie. E siete consapevoli che, in quanto lettori, dovete fare la vostra parte nel cooperare con il testo. Il senso lo costruite anche voi, sia quando sfogliate delle pagine di carta, sia quando appoggiate o strisciate le dita su uno schermo. La storia, insomma, la “vive” anche il lettore. E alla fine, quello che importa, è che dopo aver vissuto una bella storia, il lettore non sia lo stesso di prima, ma ne esca con qualcosa in più: un’emozione, un lampo di conoscenza, una risata. Un frammento di luce, insomma. Carta, schermi, sono “solo” supporti, quello che conta è che veicolino qualcuno di questi frammenti. Certo, i linguaggi e le modalità di fruizione dei prodotti digitali - a cui questo Folletto è dedicato - hanno delle peculiarità che li rendono molto diversi dai prodotti cartacei, ma la letteratura dell’infanzia non ha paura dell’ibrido, né degli attraversamenti di soglia. Così come i suoi personaggi attraversano mondi fantastici senza fare una piega, anche gli strumenti comunicativi che essa usa sono da sempre molteplici e metamorfici, e si adattano ad ogni innovazione tecnologica. Illustrazione, cinema, tv, musica, digitale: le storie per bambini, come il mito e la fiaba (a cui tanto devono), sembrano fatte per essere raccontate e riraccontate, in modalità diverse. Ecco perché è interessante soffermarsi, per una volta, sull’editoria digitale per i bambini. Consapevoli del fatto che non è in concorrenza con i libri, ma è altro. Un’occasione in più per vivere delle belle storie.

La cagnolina Pimpa ne è un esempio lampante, come ci mostra nel suo articolo Anna Antoniazzi, tra le massime esperte di crossmedialità: Pimpa compie quarant’anni senza perdere freschezza e adattandosi perfettamente ad ogni linguaggio utilizzato.

Ma come orientarsi nel crescente - e per molti versi disorientante - mercato delle app e degli e-book per l’infanzia? Nostre guide saranno Elisa Salamini e Roberta Franceschetti del sito *Mamamò*, e Giulia Natale del sito *Paddybooks*, entrambi dedicati ai migliori contenuti digitali per bambini e ragazzi.

Se volete comprendere meglio i cambiamenti in atto nell’universo della lettura non dovrete perdervi, alla Biblioteca di Rozzano (MI), l’importante convegno *Digital Readers*, giunto ormai alla quinta edizione e sul quale ci riferisce il responsabile, Giuseppe Bartorilla.

Due interviste completano il numero: una è agli autori di *Salis*, prodotto narrativo crossmediale a cui è dedicata anche la nostra copertina; l’altra è all’editore Minibombo, che sta facendosi notare sul panorama internazionale con una serie di riconoscimenti prestigiosi.

Buona lettura, con gli occhi, con le dita, con il cuore

LETIZIA BOLZANI

INDICE

<hr/>	
PIMPA	
Pimpa, un’icona crossmediale	2
ANNA ANTONIAZZI	
<hr/>	
PANORAMA	
Le buone storie su Tablet	5
ELISA SALAMINI E ROBERTA FRANCESCHETTI	
<hr/>	
OSSERVATORIO	
Digital readers. (giovani) memorie dal futuro	9
GIUSEPPE BARTORILLA	
<hr/>	
INTERVISTA	
Salis: le tante vite di una storia.	12
Intervista a Daniela Morelli, Paolo D’Altan, Laura Rota.	
LETIZIA BOLZANI	
<hr/>	
INTERVISTA	
Il piacevole ronzo delle. Storie. Intervista a <i>minibombo</i> .	16
LETIZIA BOLZANI	
<hr/>	
PANORAMA	
Nuovi modi di raccontare	20
GIULIA NATALE	
<hr/>	
BIBLIOTECHE	
Le case dei libri	23
<hr/>	
SCHEDE LIBRI	
	24
<hr/>	
INDICE DEI TITOLI/AGENDA FOLLETTTO/IMPRESSUM	
	28

Il libro non è un ente chiuso alla comunicazione: è una relazione, è un asse di innumerevoli relazioni.

Jorge Luis Borges



PIMPA, UN'ICONA CROSSMEDIALE

La cagnolina di Altan e le sue varie trasposizioni mediatiche. DI ANNA ANTONIAZZI*

Ci sono personaggi pensati per il pubblico infantile che transitano come meteore nel nostro immaginario: in qualche stagione esauriscono la propria carica narrativa e spariscono dalla memoria per poi magari riaffiorare, nostalgicamente, una volta che i bambini (lettori, spettatori, videogiochiatori, ...) sono diventati adulti. Tutti noi potremmo fare qualche esempio in proposito.

Ci sono, poi, le “comete narrative” che ciclicamente ricompaiono nell'immaginario bambino perché richiamate dalla necessità di affrontare un tema tornato attuale o, più prosaicamente, per riempire palinsesti televisivi che si snodano lungo un arco di 24 ore o colmare i vuoti narrativi con qualcosa che si pensa efficace perché ha funzionato in passato. Penso, ad esempio, a personaggi come i *Puffi* o i *Barbapapà*, da qualche anno rispolverati dalla tv, dall'editoria e dai media ad essi collegati.

Ci sono, infine, personaggi che rimangono nel tempo punto di riferimento stabile e certo, in qualche modo irrinunciabile. Personaggi che al di là e a al di sopra delle mode, delle tematiche correnti e dei capricci narrativi delle varie epoche non smettono di essere attuali e di accompagnare l'infanzia alla

scoperta o alla conferma di situazioni, vicende, emozioni. Pimpa è, senza dubbio, uno di questi personaggi-icona.

La cagnolina bianca a pois rossi, disegnata da Altan, compie quest'anno quaranta anni e rappresenta non solo un esempio eclatante di longevità narrativa, ma un vero e proprio fenomeno crossmediale, avendo trovato modo di esprimersi, al meglio, attraverso ogni *medium* che le sia capitato di incrociare sul proprio percorso.

Nata nel 1975 come fumetto all'interno del “Corriere dei Piccoli”, nel 1982 *Pimpa* diviene serie animata per la TV grazie all'opera di Osvaldo Cavandoli, già autore del personaggio *La Linea* (1969), ed Enzo D'Alò, futuro regista della *Gabbianella e il gatto* (1998) e di altri importanti lungometraggi. Nel 1987, con l'approdo all'editore Panini Ragazzi, diviene rivista autonoma e dal 2013, come evidenzia la pagina web dedicata al personaggio di Altan (www.la.pimpa.it), la stessa esce anche in versione digitale: ogni mese 4 storie parlanti e 7 giochi sempre nuovi per la prima rivista interattiva dedicata ai bambini da 0 a 5 anni (e oltre).

Come avvenuto per gli altri linguaggi mediatici, l'approdo di Pimpa su tablet e smartphone non è stato meramente dettato dalle mode o, come spesso accade, dall'esigenza di rincorrere il proprio target di riferimento con qualsiasi mezzo, ma dal preciso obiettivo di offrire un'opportunità nuova – al personaggio e ai lettori – di approcciarsi alle storie, di approfondirne la conoscenza esplorandone altre potenzialità e possibilità.

*ANNA ANTONIAZZI è ricercatrice di Letteratura per l'infanzia presso il Dipartimento di Scienze della formazione dell'Università di Genova. Studiosa del rapporto narrativo e immaginario che lega il libro agli altri media, è autrice di monografie, articoli in riviste specializzate e saggi in volumi collettivi.



Una app ben progettata, e quella della rivista Pimpa lo è da tutti i punti di vista, deve fornire la possibilità al lettore – perché sempre di quello si tratta, anche se di tipo nuovo, un lettore 2.0, potremmo definirlo – di accedere al “dietro le quinte” del racconto, di superarne la linearità realizzando forme nuove e particolari di narrazione. Nei numeri digitali della rivista, infatti, non c’è traccia dei difetti che, in molti casi, si evidenziano quando ci si accosta a prodotti per l’infanzia derivati dalla “carta stampata” e in particolare dalla rigidità di una “traduzione” che spesso non tiene conto né del destinatario, né delle potenzialità espressive dello strumento che le supporta. Nessuna delle trasposizioni mediatiche di Pimpa (cartoon, videogioco, app., ecc) è semplicemente un clone del fumetto “originale”, ma ognuna è proposta con modalità narrative e ludiche proprie, ben riconoscibili a seconda dello strumento utilizzato. E il risultato è talmente buono che in ogni trasposizione la cagnolina di Altan offre aspetti di sé particolari e subito riconoscibili.

Quello che fa di Pimpa un vero “fenomeno crossmediale” sta, infatti, in una meticolosa progettazione che prevede approcci diversi per ogni linguaggio utilizzato. La rivista cartacea e quella digitale, ad esempio, pur partendo dagli stessi materiali, dalla stessa distribuzione dei testi e delle immagini, risultano prodotti completamente diversi e complementari: la app non sostituisce la rivista cartacea, ma la affianca, offrendo al piccolo lettore nuove possibilità narrative e conoscitive.

In specifico, la versione digitale della rivista Pimpa – a differenza di una pluralità di altre proposte rivolte, attraverso il web o le app per smartphone e tablet, all’infanzia (il caso di *Il villaggio dei Puffi* è solo uno dei possibili esempi) – non si limita a ipotizzare un luogo di intrattenimento e svago ma, in linea con

tutto ciò che riguarda il personaggio di Pimpa fin dalle sue origini, identifica un mondo accogliente e protetto nel quale il bambino può muoversi agevolmente, divertirsi, scoprire cose nuove, incontrare personaggi diversi, vivere avventure e ascoltare storie. Anzi, elemento portante del progetto è proprio la dimensione del racconto, che accompagna il bambino durante tutta la sua permanenza nel mondo di Pimpa, sia esso cartaceo, animato o digitale. Di un vero e proprio mondo, infatti, si tratta; ma di un mondo particolare, interamente progettato e realizzato intorno all’infanzia (<http://www.apprivistapimpa.it/>).

Pimpa, infatti, non è semplicemente una cagnolina, è l’infanzia stessa che scopre il mondo e, nominandole, attribuisce alle cose e alle situazioni un preciso significato, le rende vive e ben riconoscibili. Non si tratta di una narrazione fiabesca, dal momento che non viene mai messa in scena, come ad esempio capita in *Barbapapà* o ancora di più nei *Puffi*, l’eterna lotta tra il bene e il male; e neppure di una favola: benché i protagonisti – unica eccezione Armando – siano tutti animali, non c’è mai un evidente ed esplicito intento morale o moral-pedagogico (Antoniazzi, 2015). Attraverso Pimpa Altan conduce il lettore all’interno di una grande utopia, termine da intendersi come tensione, progettualità esistenziale, possibilità (Contini, 2005). In tutte le storie e le avventure di Pimpa la realtà è connessa, strettamente e inscindibilmente, alla dimensione del possibile: animali, persone, oggetti, piante, pianeti, stelle, eventi atmosferici ecc., non sono altro che parti di un universo collegato del quale la cagnolina bianca a puntini rossi – come ogni bambino molto piccolo – è il perno.

Questa permanenza fuori dalla quotidianità, dalla contingenza pone il personaggio di Altan in un tempo che non è li-



neare e storico, come quello percepito dagli adulti, ma scandito dalla rituale ciclicità degli eventi, sia cosmici sia personali, tanto cari all'infanzia (Antoniazzi, 2015).

Icona e metafora di una dimensione infantile posta fuori dal tempo cronologico e collocata in un mondo "altro", il migliore dei mondi possibili, Pimpa vive e fa vivere ai suoi piccoli amici lettori, avventure straordinarie. In questo senso rappresenta l'utopia di un'infanzia avulsa dalla contingenza, dalle abitudini spiacevoli, dalle costrizioni di un mondo adulto quasi sempre presente, ma troppo spesso distratto e disattento alle reali esigenze dell'infanzia. Nelle storie di Pimpa, Armando, pur essendo adulto, dimostra di essere fatto di un'altra pasta rispetto alla maggior parte dei genitori reali. In un'intervista rilasciata al quotidiano «La Stampa» (16.03.2010), lo stesso Altan afferma che «Il rapporto tra Armando e Pimpa è il rapporto ideale tra padre e figlia»: c'è quando Pimpa ha bisogno di lui, ma sa anche farsi da parte, concede spazio alle sue esplorazioni personali lasciandole l'emozione della scoperta, ma è pronto a condividerne le avventure quando lei, prima di addormentarsi, racconta gli avvenimenti della giornata.

Pimpa è profondamente immersa nella sua realtà e ha un rapporto animista con tutto ciò che la circonda: animali, piante, nuvole e altri elementi atmosferici, pianeti, stelle, ecc. destano continuamente la sua curiosità e la portano a fare scoperte sempre nuove. Come nota William Grandi (2009, p.105), infatti: «Le creature di Altan guardano il mondo e lo obbligano a fornire le sue risposte, lo costringono a reagire, lo osservano

con stupore. I personaggi di Altan sembrano animati da una sorta di "pedagogia dell'interazione" che invita bambini e adulti a non fermarsi a una fruizione "televisiva", quindi passiva, della realtà, ma a stimolare il proprio contesto esistenziale, ponendo domande scomode o affermando verità intriganti e disvelanti». E Pimpa, in particolare, col suo linguaggio semplice, ma incalzante, con le sue continue domande e i mai completamente appagati «perché?», mostra non solo il lato profondamente filosofico dell'essere bambini, ma le straordinarie opportunità offerte, non solo all'infanzia, dal desiderio di conoscere e dalla capacità di provare meraviglia e stupore di fronte a tutto ciò che ci circonda. D'altra parte, come afferma lo stesso Altan: «L'infanzia è un paradiso dove tutto è possibile, come andare sulla Luna e poi tornare, la sera, nel proprio letto»; proprio come fa la Pimpa.

PER SAPERNE DI PIÙ

Anna Antoniazzi, *Dai Puffi a Peppa Pig. Media e modelli educativi*, Carocci, Roma 2015.

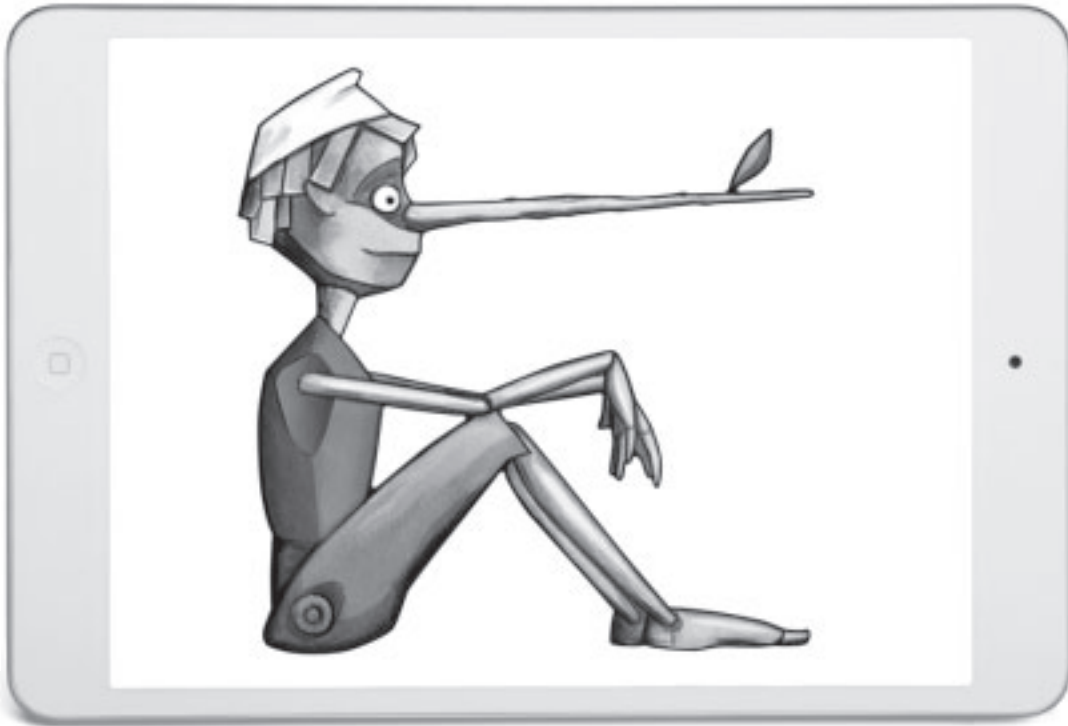
M. Contini, (a cura di), *Tra impegno e utopia. Ricordando Giovanni M. Bertin*, clueb, Bologna 2015.

William Grandi, *Compagni pelosi e amici dentati. Il rapporto bambini-animati nelle narrazioni per la prima infanzia*, «Infanzia» n. 2, marzo-aprile 2009 (Gruppo Perdisa Editore, Ozzano - BO).

La Pimpa. Ovvero il mondo come dovrebbe essere, in Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia*, Hamelin, Bologna 2011.

www.la.pimpa.it
<http://www.apprivistapimpa.it/>

L'IMMAGINE NEL TABLET È TRATTA DALL'APP PINOCCHIO PER IPAD DI ELASTICO



FOLLETO 1/2015

LE BUONE STORIE SU TABLET

Leggere su schermo: riflessioni e proposte DI ELISA SALAMINI E ROBERTA FRANCESCHETTI*

Nella nuova era mediale dei *device* digitali anche l'esperienza di lettura dei bambini cambia. Tra naturali resistenze e dovute riflessioni, si diffonde la pratica di leggere sullo schermo di tablet e eReader.

L'inizio della rivoluzione - perché di rivoluzione si tratta e a ciascuno è data la scelta di viverla da "apocalittico" o "integrato" - si può fissare al 2010, con l'esordio dell'iPad sul mercato. È il primo dispositivo mobile a sommare in sé una serie di caratteristiche che lo rendono particolarmente adatto ai bambini: un grande schermo touch a colori, che si presta al gioco interattivo, batterie a lunga durata, che consentono all'iPad di essere sempre acceso, pronto ad essere utilizzato come un libro o un giocattolo e, infine, la possibilità di accedere tramite il wifi a una libreria infinita di contenuti. *Device* pensato per gli adulti, anche per la fascia di prezzo in cui si colloca, il tablet vive così presto il cosiddetto fenomeno del "pass back"¹: dalle mani di mamma e papà a quelle dei bambini, subito irrimediabilmente attratti dalla magia e dall'intuitività del touchscreen.

Gli sviluppatori di app intravedono subito le opportunità presenti sul mercato dei contenuti digitali educativi, tanto che sugli store si riversano presto migliaia di titoli, tra cui, complice l'assenza dei mediatori dell'editoria tradizionale (editori e li-

brai), non è semplice orientarsi. Come selezionare allora i migliori contenuti digitali per bambini? E come cambia la lettura per l'infanzia nel momento in cui si trasferisce dalla carta agli schermi touch?

Le prime evidenze scientifiche² confermano che quella fatta su schermo è un'esperienza diversa di lettura: più veloce, non lineare e più frammentata, più distratta e "di superficie" rispetto alla lettura immersiva e profonda del libro cartaceo. Per questo la letteratura per l'infanzia in digitale non regge testi lunghi e spesso vive le sue esperienze migliori in titoli che sono praticamente privi di testi, giocati su illustrazione animata e suoni. È il caso de *Lo zoo degli animali domestici* di **Christoph Niemann** e delle app dell'editore italiano **Minibombo** (*Il libro bianco*, Premio Andersen 2014, e *Forme in gioco*), che lungi dall'essere una mera riproduzione in digitale del cartaceo, rendono il bambino nuovamente protagonista attraverso l'interattività: animali o forme geometriche al tocco prendono vita o si trasformano in qualcos'altro, incarnando quindi un paradigma classico della letteratura dell'infanzia, che è la capacità del racconto di trasfigurare o dare vita a oggetti inanimati.

Laddove i testi si allungano, si ottengono risultati di qualità solo se si valorizzano veramente le potenzialità multimediali, come nell'app *iPoe* dell'editore spagnolo **Play Creatividad**, che ha un audio talmente potente e capace di enfatizzare le atmosfere del libro, da portare la lettura dei racconti di E. A. Poe ad una nuova dimensione di terrore.

*ELISA SALAMINI E ROBERTA FRANCESCHETTI, responsabili di Mamamò.it, primo portale italiano dedicato all'educazione e alla promozione del digitale per bambini.

[vedi box a p. 8].



Nel libro digitale converge infatti un altro fortunato format della letteratura per l'infanzia, quello del libro sonoro. Non è un caso che gli editori italiani **Rizzoli** e **Fabbri** stiano trasportando le loro vecchie fiabe sonore da cd a app o ebook (per la verità in modo conservativo quanto ad apparato di illustrazioni e interazioni). Una cura sapiente si rileva nel sound design delle applicazioni di **Fox&Sheep**, sviluppatore tedesco in cui musica, voci narranti e sonorità si ispirano e adattano alle finalità del contenuto proposto, che sia guidare il bambino a spegnere la luce nelle tane di una serie di animali e aiutarli ad andare a dormire (*Sogni d'oro hd*) o imparare l'inglese attraverso le canzoncine della tradizione (*Little Fox Music Box*). Con le app de *Le stagioni di Antoine* e *Pierre et le loup* di **France Télévision** si intravede inoltre la nascita di un nuovo genere, che ha nel sound design il suo punto di forza, quello dell'opera musicale su tablet, capace di mixare film, libro animato, gioco e musica.

Se le fiabe sonore trovano ovvio diritto di cittadinanza su tablet, il punto di maggiore continuità tra letteratura per l'infanzia cartacea e digitale avviene in realtà nel territorio degli albi illustrati, che sono modelli editoriali già sul cartaceo "interattivi", perché prevedono che il rapporto fisico tra la pagina e il lettore - il voltare, toccare la pagina, ricombinarne le diverse parti - crei nuovi significati. Queste caratteristiche di interazione si trasferiscono sul digitale, perdendo la dimensione fisica, ma acquisendo potenzialità dal punto di vista multimediale e ludico. Pensiamo all'ebook *Double Double*, alle app tratte da albi come *Facciamo* di Antonella Abbatiello (ed. **Topipittori**) o a *Un gioco* di Hervé Tullet (**Franco Cosimo Panini**): il ruolo che su carta viene lasciato a fantasia e immaginazione, su schermo diventa gioco innescato dall'interazione con lo schermo.

Il grandissimo numero di app narrative ed educative dedicate alla fascia d'età prescolare negli store - rappresentano infatti il 58% di tutte le app della categoria istruzione³ - si spiega

proprio con l'immediatezza di "traduzione" al digitale dei modelli editoriali cartacei di riferimento.

Più complessa (e costosa) la trasposizione o la creazione ex-novo di contenuti dedicati a bambini più grandi, di età scolare, che mostrano esigenze e aspettative più elevate in termini sia tecnologici che multimediali. L'app *Salis in fuga* di **Studio Rebelot** è uno dei rari e più riusciti esempi di prodotto crossmediale del panorama italiano, pensato con successo per un pubblico dagli 8-9 anni in su. Le intense illustrazioni di Paolo d'Altan e l'avvincente ambientazione distopica ideata da Daniela Morelli rendono la storia di Salis tanto potente da poter essere efficacemente rappresentata anche su carta e sul palco di un'opera lirica. Nel panorama anglosassone le applicazioni dell'editore **Touch Press** sono un ottimo esempio di ripensamento dei contenuti digitali per ragazzi attraverso prodotti che si presentano come ricche opere multimediali, dalla versione interattiva di un titolo "reference" come l'Atlante geografico interattivo di *Barefoot Atlas*, all'app *War Horse* che fa un'interessante sintesi tra l'audiolibro, il film di Spielberg e approfondimenti storici, consentendo di "esplorare" il romanzo di Morpurgo in modo inedito.

Ma la dimensione interattiva del digitale è sempre così spicabile? Molti genitori - come rileva la ricerca #natidigitali2014⁴ - temono che tempi e modalità del digitale facciano perdere ai propri bambini, a causa di una compulsività da schermo touch, la capacità di concentrazione, tanto coltivata attraverso la narrazione su carta.

Proprio per sfatare l'idea che leggere a schermo non si possa associare ai ritmi lenti, l'app *Riccioli d'oro* di **Koo-Koo Books** si rivolge ai genitori per aiutarli ad arricchire il momento intimo della buonanotte attraverso due modalità di lettura, corrispondenti all'orientamento del dispositivo: in verticale si legge la storia, come se si trattasse di un classico libro, con rilassante musica



di sottofondo, in orizzontale, invece, l'app si "sfoglia" come un albo illustrato privo di testi e raccontato da una voce narrante.

Attraiante e coinvolgente, l'interattività non va infatti utilizzata come una sorta di "spezia mediale" a condimento del contenuto digitale, perché rischia di distrarre e spezzare il "ritmo magico" del racconto, soprattutto laddove sia fine a se stessa e non funzionale al plot narrativo dell'app, alle sue finalità educative, al potenziamento delle competenze, che siano linguistiche o logiche. Il piccolo lettore che inizia a maturare le prime skill digitali si aspetta interazioni significative, pertinenti al contenuto e in grado realmente di "aumentare" il testo, per renderlo qualcosa di diverso dal cartaceo.

Moonbot Studios, produttore americano di cortometraggi da cui derivano poi applicazioni e infine albi illustrati, nelle app *Numberlys* e *The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore* riesce con maestria a calibrare una spettacolare narrazione animata e un'intelligente interattività. Ma non è detto che questa debba essere la regola. Ci sono ottime app in cui l'animazione è realizzata con semplicità e dosata con sapienza. È il caso di *Anita annoiata*, app di esordio dello sviluppatore italiano **Taffimai**, che con pochi fotogrammi riesce a rappresentare quello che avviene dentro la testa di una bambina quando sostiene di annoiarsi.

In questa fase aurorale della letteratura digitale per l'infanzia, in cui gli sviluppatori si confrontano con nuovi format narrativi, lo sviluppo del racconto su schermo è comunque una questione tuttora aperta e oggetto di sperimentazione.

L'autore **Chris Haughton**, per esempio, nel passaggio dalla carta allo schermo rinuncia alla trama, a quel filo rosso che nei suoi libri come *Oh, Oh!* era sapientemente tessuto con delicato humour dalla prima all'ultima pagina. L'app *La scimmia col cappello* si risolve infatti in una serie di scene autonome, in cui la narrazione si frammenta in micro racconti, divertissement che vivono di vita propria. Le bookapp di **Nosy Crow**, editore inglese che ha portato su tablet le fiabe classiche, "cuciono" invece la trama del racconto attraverso un attento design delle interazioni e dell'interfaccia che favorisce l'alternanza di momenti di ascolto/lettura del testo e di interazione: aiutare la povera *Cinderella* a rassettare la cucina o a cercare in giardino gli ortaggi che verranno trasformati in carrozza avviene spontaneamente dopo l'ascolto del testo. In altri casi è il progetto della struttura narrativa a fare da filo conduttore: *Little Red Riding Hood* si presenta come un racconto ramificato in cui è il lettore a scegliere quale strada prenderà la protagonista. In *Jack and the Beanstalk* viene invece portato a compimento l'incontro tra libro e gioco, attraverso una nuova esperienza di lettura che si avvicina al videogioco narrativo. Proprio come in un platform game, il protagonista deve superare i diversi livelli di gioco, salendo dalla terra ai piani del palazzo sulle nuvole per rubare al gigante i suoi tesori e riportarli sulla terra.

Interazioni, animazioni, sound design, illustrazioni, design dell'interfaccia: i contenuti digitali sono prodotti complessi in



cui si devono mixare sapientemente diverse componenti. Ma il punto di partenza fondamentale per un libro digitale per bambini è sempre una buona storia, ben costruita. «Una buona storia è sempre una buona storia, indipendentemente da dove viene raccontata, se attorno al fuoco centinaia di anni fa o oggi attraverso una console da gioco» scrive Alec Sokolow, co-writer di Toy Story. Non è quindi un caso se il titolo digitale più apprezzato dai genitori italiani sia *Pinocchio per iPad* dello sviluppatore **Elastico**.



Mamamò.it è il primo **portale italiano dedicato all'educazione e alla promozione del digitale per bambini**.

È una guida ai contenuti digitali e alla tecnologia rivolti ai bambini nell'universo complesso dei nuovi media e delle applicazioni per smartphone e tablet.

Il cuore del sito è un **database di recensioni di app, ebook e videogiochi per bambini dai 2 ai 13 anni** - suddivise per categorie. Le segnalazioni riportano il meglio di quanto prodotto dagli sviluppatori e dall'editoria digitale italiana e straniera.

Affianca le recensioni un apparato di **approfondimenti e news** che seguono il dibattito su nativi digitali, sulle iniziative e sulla tecnologia loro dedicate. Mamamò.it è stato promotore, insieme ad AIE (Associazione Italiana Editori) e AIB (Associazione Italiana Biblioteche) della ricerca **#Natidigitali**, condotta nel 2014 per sondare l'utilizzo di libri digitali per bambini nel nostro Paese. I risultati della ricerca sono stati presentati alla

Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna. Una presentazione della ricerca è disponibile su Slideshare: <http://www.slideshare.net/Natidigitali/presentazione-natidigitali>

Chi siamo

Roberta Franceschetti. Lavora da 15 anni nel mondo della comunicazione e dell'editoria, occupandosi soprattutto di nuovi media. Dopo la laurea in lettere, ha conseguito un M.A. in storia del design al Royal College of Art di Londra e un master in editoria multimediale e comunicazione digitale al Politecnico di Milano. Ha lavorato per case editrici e agenzie come Giorgio Mondadori, Condé Nast, Franco Maria Ricci, Artefice, oltre che per enti pubblici come il Ministero delle Finanze e la Regione Puglia. Nel 2012, convinta che un pezzo della nostra vita passi ormai attraverso i pixel di schermi touch, ha fondato il portale Mamamò (www.mamamò.it), per guidare i genitori attraverso lo stupefacente mondo dei nativi digitali e fornire loro una bussola

nell'impegno costante di crescere figli capaci di affrontare l'universo dei media in modo sempre più consapevole e critico. Meglio non chiudere gli occhi ma insegnare a guardare.

<http://www.linkedin.com/in/robertafranceschetti>

Elisa Salamini. Content e social media manager con oltre 10 anni di esperienza. Dopo la laurea in Lettere Moderne e una specializzazione in Web Content Management (Ateneo Multimediale, Milano), ha lavorato per aziende ed enti come Virgilio.it, Matrix S.p.A. (Telecom Italia), Parco Tecnologico Padano e FattoreMamma. Da quando sono nati i suoi due bambini, nel 2007 e nel 2009, sono cambiate molte cose: ritmi quotidiani, incontri, interessi e lavoro.

Ri-conoscere Roberta e seguirla nella creazione di Mamamò ha conciliato la sua esperienza sul web con il desiderio di capire il mondo digitale di cui i nostri figli sono nativi e la volontà di proporre loro contenuti di qualità, anche quando vengono fruiti su un tablet, uno smartphone o sul pc di casa. <http://www.linkedin.com/in/elisasalamini>

NOTE

- 1 Il termine è del Joan Ganz Cooney Center, *Kids & Apps: The Pass-Back Effect Marches Forward*, 2010. <http://www.joanganzcooneycenter.org/2010/06/02/kids-apps-the-pass-back-effect-marches-forward/>
- 2 *The reading Brain in the Digital Age*, Ferris Jabr, Scientific American, 2013 <http://www.scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/>; *Being a better online reader*, Maria Konnikova, New Yorker, 2014. <http://www.newyorker.com/science/maria-konnikova/being-a-better-online-reader>
- 3 *iLearn II - An Analysis of the Education Category of Apple's App*, Joan Ganz Cooney Center, 2012, <http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/01/ilearnii.pdf>
- 4 **#natidigitali2014**, <http://www.mamamò.it/news/natidigitali-i-risultati-della-ricerca>



(GIOVANI) MEMORIE DAL FUTURO

Da cinque anni il progetto Digital Readers riflette sui cambiamenti nell'universo della lettura. DI GIUSEPPE BARTORILLA*

Con le gambe incrociate, adagiata su un grande cuscino verde che occupava tutta la sedia, Biancaneve stava chattando con la sua amica Cindy. Ogni volta che schiacciava il tasto invio, il candelabro tremava un poco.

Snowy97: Cioè hai capito che sbattimento. Non ne posso più di quella strega.

Cindy: Eddai Bianca, è pur sempre tua madre!

*Snowy97: No non lo è! La mia vera madre è...è... non c'è più e mio padre proprio di quella strega doveva innamorarsi? Sai che mi controlla in ogni momento?*¹

Le chiacchiere tra Biancaneve e Cinderella in chat, dentro ad una tradizionale fiaba riscritta all'ombra del web 2.0, potrebbero essere un buon punto di partenza per raccontare l'esperienza di un piccolo convegno di periferia e nel contempo sgomberare il campo da qualunque equivoco relativo al nostro personale (e professionale) punto di vista sul leggere digitale.

Non tifiamo per i supporti, siano essi consolle, carta, dischi o autostrade di bit.

La nostra attenzione da sempre invece è rivolta alle buone storie e ai pubblici che passano nei nostri spazi bibliotecari.

Pubblici di bambini e ragazzi che leggono le storie e quindi il mondo, con modalità che non sono più solo quelle gutenberghiane, testuali e sequenziali, con cui siamo cresciuti noi adulti.

I net-geners sono visivi, multitasking, collaborativi, social, in grado di replicare le loro storie velocemente e su qualunque strumento (meglio se piccolo e maneggevole come uno smartphone).

Un cambiamento di coordinate epocale, che si declina anche sugli stili di apprendimento, tanto che *una delle caratteristiche più rilevanti del modo di appropriarsi di media e dei contenuti digitali dei nativi è quello di non accostarsi alle attività di apprendimento e di riflessione in maniera esclusivamente individuale, ma di essere avvezzi*

a processi di conoscenza distribuita e intelligenza collettiva. Si tratta di un cambiamento apparentemente marginale ma in effetti decisivo, come ci segnala Paolo Ferri nel suo bel saggio Nativi Digitali².

Narrazioni, lettori, storie, apprendimento, nativi digitali, editoria, pedagogia, didattica, web, sono quindi i tag che supportano le riflessioni che la Biblioteca dei Ragazzi di Rozzano, attraverso Digital Readers, lancia da cinque anni tra i bibliotecari e più in generale verso coloro che nel quotidiano personale o professionale hanno a che fare con gli under 15.

Ma andiamo con ordine.

Digital Readers è nei programmi della Biblioteca dei ragazzi di Rozzano (Milano) dal 2010, anno digitale assai se consideriamo che vide la luce anche l'altro progetto 2.0, bucsity³, il biblioblog gestito in totale autonomia da ragazzi tra i 10 e 15 anni.

La Biblioteca dei ragazzi, che abita nel Mulino del Centro Culturale Cascina Grande, antica azienda agricola lombarda, acquistata e ristrutturata dal comune di Rozzano, sede di alcuni dei servizi culturali cittadini, in questi anni si è ritagliata un piccolo ruolo da protagonista nel panorama biblioteconomico nazionale, non solo per la qualità e quantità dei servizi offerti ai propri utenti, ma anche per aver posto al centro delle proprie politiche culturali e bibliotecarie l'attenzione verso i nuovi scenari tecnologici e i conseguenti mutamenti dei bisogni informativi, culturali e sociali delle nuove generazioni.

Aggiungiamo che siamo nella periferia milanese, vivace, piena di vita, ma pur sempre anche quella dei giganteschi quartieri popolari, tra marginalità sociali, economiche e culturali, e abbiamo delineato così il proscenio di una giornata di riflessione, incontri, relazioni, mostre, buone pratiche raccontate ed esposte.

Nato quindi come momento seminariale, Digital Readers si è via via trasformato in un vero e proprio progetto che contiene e propone, oltre all'istituzionale convegno pomeridiano, tante buone pratiche per misurare il tempo dei cambiamenti e attivare i meccanismi di introiezione verso i nuovi universi tecnologici editoriali e psico-pedagogici.

Dalla quarta edizione, nella mattinata, abbiamo affiancato al convegno pomeridiano un bookcamp (Digital Readers Camp), spazio più informale di riflessione e discussione condivisa, pensato per consentire a professionisti della lettura (autori, illustratori, editori, sviluppatori, bibliotecari, librai, insegnanti, promotori della lettura) di presentare i propri prodotti digitali e nel

*GIUSEPPE BARTORILLA, Bibliotecario per ragazzi e responsabile della Biblioteca dei Ragazzi di Rozzano (Mi), un antico mulino ottocentesco ristrutturato e riempito di storie, libri, film, musica, fumetti e giochi. Si occupa di letteratura per l'infanzia, organizzazione e gestione di spazi e servizi bibliotecari per bambini e ragazzi, di biblioteche scolastiche e di promozione delle letture (tradizionali e 2.0).

Ama la fotografia (qui il suo blog <http://segnidiluce.tumblr.com>), il cinema, il fumetto, la montagna, i romanzi gialli e fantasy, passioni che qualche volta finiscono nei programmi della sua biblioteca.



contempo confrontarsi su temi quali la costruzione di prodotti editoriali, dal concepimento fino alla produzione e diffusione con i ragazzi.

Le cinque edizioni della manifestazione (l'ultima proposta il 23 ottobre scorso), sostenuta dall'AIB Associazione Italia Biblioteche e patrocinata tra gli altri da Fondazione Mondadori, Goethe Institut, Biblioteche Oggi, Andersen, RAF Fondo Storico Ragazzi Comune di Milano e Fondazione per Leggere, ha consentito agli oltre seicento partecipanti che hanno varcato la soglia della Sala Conferenza del Centro Culturale Cascina Grande di incontrare bibliotecari, insegnanti, docenti universitari, sviluppatori di software, librai, editori, scrittori, esperti di neurolettura, esperti di videogiochi, bloggers, fumettisti e illustratori, promotori della lettura, giornalisti, e di avere così una interessante panoramica sulle relazioni tra le letture disseminate su media altri, sul mondo editoriale ai tempi del web 2.0, sull'offerta digitale generata dal moltiplicarsi degli strumenti di lettura.

E in ogni edizione un fil rouge a legare tra di loro gli interventi e le relazioni: si è partiti con una tavola rotonda per una prima azione di *orientteering* su nuove generazioni, lettura, editoria e tecnologie digitali, per proseguire parlando di *strumenti della lettura* (2011), di *letture declinate* (2012, con un mitico incontro-intervista tra i ragazzi berlinesi che compongono la giuria del Premio Nazionale Tedesco di letteratura per l'infanzia e i giovanissimi bibliobloggers di bucsity.wordpress.com), di *trasformazione e inclusione* (2013, a proposito di periferie urbane e culturali).

Infine nella quinta edizione del 23 ottobre 2014, dopo aver ricordato il camp mattutino con il più istituzionale convegno pomeridiano, grazie a Caterina Ramonda, bibliotecaria e redattrice del blog *Le Letture di Biblioragazzi*⁴ e Roberta Franceschetti co-fondatrice di Mamamò⁵, è stato acceso il tema dei luoghi, in cui condividere, diffondere e promuovere esperienze di lettura digitale.

Un tema ampio, sviluppato a partire dal luogo in cui si attiva la lettura, il cervello, fino ad arrivare alla rete, il posto per antonomasia in cui le storie personali e narrate si relazionano.

Proprio partendo dal nostro cervello, non organizzato per la lettura - invenzione questa tutto sommato piuttosto recente - ma che grazie alla sua plasticità si è saputo adattare, Federica Fioroni, ricercatrice in narratologia all'Università di Reggio Emilia e Parma, ha raccontato della complessità dell'atto del leggere, segnalando poi che le neuroscienze confermano quanti benefici abbia la lettura sullo sviluppo neurofisiologico, sull'empowerment, sulla costruzione dell'identità e delle abilità sociali.

Insomma banalmente leggere fa bene alla lettura della complessità del mondo. E se ancora gli studi su come la lettura digitale si colloca nel nostro cervello sono agli albori, ricerche recenti ci segnalano invece quanti benefici porti l'utilizzo di tecnologie digitali su apprendimento e comprensione.

Il successivo passaggio, dalle mappe neuronali citate da Fioroni alla geolocalizzazione delle innumerevoli esperienze nazionali di promozione delle letture per bambini e ragazzi, è stato quasi automatico, con Francesca Santarelli, co-fondatrice di *Tropico del Libro* e ideatrice di *Atlas Open Culture*⁶ a raccontar di come fare rete, costruendo un atlante partecipato delle buone pratiche con tutti i professionisti della lettura.

E ancora: tra i luoghi dove scorrono fiumi di buone storie ci sono i videogiochi e al Multiplo di Cavriago (RE)⁷ - ci hanno raccontato Paolo Ghirardini e Giulia Gasperini - hanno messo in piedi una splendida compagnia del gioco e del videogioco, liberando il gaming dall'aura negativa di terribile attività da demonizzare sempre e a prescindere, aprendo invece una linea di credito verso l'idea che declinare storie su strumenti non convenzionalmente abilitati alla lettura, non spinge le storie verso l'oblio, perché, come scrive Anna Antoniazzi (non casualmente ospite della quarta edizione di *Digital Readers*), *nel suo abitare l'immaginario, inteso con l'universo di simboli, metafore, narrazione, miti, concezioni e credenze nel quale siamo immersi, la letteratura per ragazzi dialoga continuamente non solo con le altre dimensioni narrative, ma anche con l'intero contesto storico, filosofico, antropologico, sociale e, più in generale, culturale che l'ha prodotta o che continua a produrla*⁸.

Anche sui luoghi dove lettura e scrittura finiscono declinati in chiave digitale, molto ci sarebbe da raccontare, a proposito dei due progetti editoriali presentati nel rozzanese pomeriggio di riflessioni, *Salis. L'equilibrio dei regni*⁹ e *Minibombo*¹⁰.

Il primo, pensato, scritto, illustrato e sviluppato da Daniela Morelli, Paolo D'Altan e Laura Rota, vede protagonista una ragazza di 14 anni, Salis appunto, in un futuro distopico dove la natura ha preso il sopravvento sull'uomo sotto forma di terribili mostri di sale che schiavizzano l'umanità.

Salis è contemporaneamente una meravigliosa narrazione che sta dentro un'app, un libro, un e-book e un'opera lirica, e ognuno dei supporti attraversati dalla storia aggiunge e rafforza i contenuti testuali, iconografici, interattivi e musicali.

Il secondo, *Minibombo*, la giovane casa editrice di Silvia Borando e Federico Riboldazzi, è un altro piccolo ma meraviglioso esempio di come si possano progettare e scrivere prodotti editoriale per l'infanzia, come *Il libro bianco* e *Forme in gioco*, sviluppandoli in chiave ludica e interattiva e declinandoli in libri e app.

Potevano mancare le Librerie? Ecco allora che all'orizzonte è comparso il profilo di un strano ambiente, *Open, More Than Books*¹¹, uno spazio multifunzionale, libreria ma anche spazio condiviso per il coworking che offre eventi e prodotti in una chiave di contaminazione di forme e media.

La quinta edizione ha chiuso i battenti invitando i partecipanti a fare una capatina nel web, insieme a Karl del gruppo Ippolita¹², per smontare i luoghi comuni che indicano la rete come spazio paradisiaco, libero, gratuito e socialmente utile, sempre e comunque, e invitandoci al contrario, senza stigmatizzare le tecnologie, a riflettere sul prezzo, in privacy e identità, che ci tocca pagare attraverso le attività di profilazione delle grandi corporation che governano internet.

Che altro aggiungere? Cinque anni *digitali* vissuti pericolosamente? Forse.

E se, come scrive Caterina Ramonda, *non c'è pulsante per tornare indietro, ma se si sta fermi, si rimane al palo*¹³, credo che il compito di un'istituzione come la Biblioteca Ragazzi, peraltro splendido osservatorio per comprendere oggi come i futuri adulti leggeranno e apprenderanno, sia di provare a governare i cambiamenti, suggerendo e consigliando ai professionisti della lettura, dell'editoria e della pedagogia, suggestioni, possibili strumenti e strategie adeguate, da sperimentare anche direttamente con i protagonisti di questi scenari mutevolmente digitali, cioè i bambini e i ragazzi.



LA BIBLIOTECA DEI RAGAZZI DI ROZZANO. INTERNI

Intanto aspettiamo il lancio del prossimo Digital Readers, edizione 2015, magari con il tema della costruzione e promozione partecipata di prodotti editoriali digitali come filo conduttore.

Ma questa, come direbbe un amico scrittore, è un'altra storia e si dovrà raccontare un'altra volta¹⁴.

NOTE

- 1 Hanno taggato *Biancaneve. C'era una volta... il web*. Monica Marelli, illustrazioni di Caterina Giorgetti. Editoriale Scienza, 2014
- 2 *Nativi Digitali*. Paolo Ferri. Bruno Mondadori, 2011
- 3 www.bucacity.wordpress.com
- 4 <https://biblioragazziletture.wordpress.com>
- 5 <http://www.mamamo.it>
- 6 <http://opencultureatlas.tropicodelibro.it>
- 7 http://www.comune.cavriago.re.it/canali-tematici/multiplo/nuovo_centro_culturale.aspx
- 8 *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità*. Anna Antoniazzi. Apogeo 2012
- 9 <http://www.salisedine.com>
- 10 <http://www.minibombo.it>
- 11 <http://www.openmilano.com>
- 12 <http://www.ippolita.net>
- 13 Caterina Ramonda. *Declinare la lettura nell'era digitale. La sfida della biblioteca ragazzi*. Rozzano, Digital Readers 3
- 14 *La storia infinita*. Michael Ende. Longanesi, 1981

INFORMAZIONI

La Biblioteca dei ragazzi di Rozzano ha vinto il Premio Andersen 2014, sezione "I protagonisti della promozione della Cultura e della Lettura".

Centro Culturale Cascina Grande
via Togliatti
20089 Rozzano (Mi)
tel.: 0289259334/35
biblioteca.ragazzi@comune.rozzano.mi.it
www.cascinagrande.it
facebook: biblioteca dei ragazzi di Rozzano



SALIS: LE TANTE VITE DI UNA STORIA

App, e-book, libro cartaceo, opera lirica. Tutto questo è Salis, progetto crossmediale per ragazzi.

Intervista agli autori: Daniela Morelli, Paolo D'Altan e Laura Rota DI LETIZIA BOLZANI

Lo schermo del tablet è appannato. Sembra ghiaccio, ma è sale. Una crosta di sale bianchissimo. Si può togliere, piano piano, sfregandoci le dita. E dove il dito ripulisce lo schermo da quella patina di sale, intravedo quello che c'è dietro. Due occhi profondi, azzurri. Una massa di capelli neri. E un volto di ragazza.

Lei è Salis, e si presenta sin da subito con un linguaggio espressivo perfettamente adeguato allo strumento digitale. Lo schermo del tablet su cui la app viene fruita diventa elemento "interno" alla storia, quasi metanarrativo, come fosse un vetro coperto di sale dietro cui la protagonista guarda intensamente "il lettore". Per ricambiare quello sguardo, entrando in relazione con lei, e dunque con la app stessa, devo strofinare quel vetro-schermo. Il tocco del mio dito diventa così un gesto narrativo, ben diverso da un mero "touch" che anima un elemento.

Si rivolge agli adolescenti questa storia di forte impatto evocativo, ambientata in un mondo cupo e distopico, dove la Natura sembra ribellarsi alle scelleratezze compiute dall'uomo. Salis ha quattordici anni e vive in una salina, al servizio dei tirannici Cristalli di Sale, che obbligano lei e gli altri umani prigionieri a lavorare fino allo sfinimento.

Salis (diminutivo di Salisedine) è un personaggio di Daniela Morelli, autrice di tanti romanzi di successo (come *Il segreto delle tre caravelle*, *I ragazzi delle barricate*, *La porta della li-*

bertà, *Yusdra e la città della sapienza*, editi da Mondadori), che ha progettato questa storia in più episodi. Finora è uscito il primo (*Salis in fuga*), ed è stato declinato in vari linguaggi, venendo a costituire un vero e proprio prodotto narrativo crossmediale, con la fondamentale collaborazione dell'illustratore Paolo D'Altan (intenso e raffinato interprete di tanta letteratura per ragazzi, nonché Premio Andersen 2011); della grafica e designer Laura Rota, autrice delle realizzazioni animate digitali, senza le quali Salis non avrebbe potuto, letteralmente, prendere vita; del professore di informatica Vincenzo Ambriola dell'Università di Pisa e della editor Alessandra Gnechchi Ruscone, che portano competenza manageriale e di linea editoriale. Salis è dunque: **un'app** narrativa per iPad, un **e-book** (su iTunes e Amazon), un **albo illustrato** e un'opera lirica. Sì, anche un'opera lirica contemporanea, con musiche composte da Matteo Manzitti. L'opera è stata realizzata l'anno scorso a Milano, durante un campus estivo a cui i ragazzi potevano iscriversi, partecipando come attori e come cantanti, con la guida della regista Federica Santambrogio e della direttrice del coro Pilar Bravo. L'opera è stata rappresentata nello scorso giugno al Piccolo Teatro Studio di Milano ed è ora un format proposto anche all'estero.

Salis è dunque un prodotto da guardare, toccare, leggere, suonare e cantare, come è scritto nella homepage del sito: www.salisedine.com

Presso lo Studio Rebelot di Milano, che ha prodotto il progetto e di cui fanno parte Paolo D'Altan e Laura Rota, abbiamo incontrato i tre creatori di *Salis* e ci siamo fatti raccontare com'è nata la loro collaborazione.

DANIELA: Siamo partiti dalla coincidenza di un'idea drammaturgica di personaggio con il desiderio di lavorare sul digitale. Paolo aveva illustrato alcuni miei libri, con Laura mi ha chiesto se avessi per le mani un'idea per fare una app e io allora ho ripescato un personaggio che stava dentro di me da molto tempo, il personaggio di Salisedine. Salisedine è parte di una mia pièce teatrale che però la considera solo in un piccolo pezzo della sua vita, mentre qui ho ricostruito il suo antefatto, l'ho approfondito, abbiamo unito il loro desiderio di affacciarsi al digitale con una grande felicità, da parte mia, di fare una cosa nuova, e siamo partiti, imparando e sperimentando. Ad esempio all'inizio l'app aveva un testo più lungo. Poi, di ritorno da Bologna, l'anno scorso, Paolo mi ha detto: «punto a capo, stop, dobbiamo rifare tutto.»

Come «rifare tutto»?

PAOLO: Siamo andati alla Fiera di Bologna, col primo prototipo, che Laura aveva già impostato. L'abbiamo fatto vedere ad alcuni editori stranieri che ci hanno fatto riflettere sul rapporto testo/immagine, perché se è un'app non ci deve essere troppo testo. E allora abbiamo rivisto tutto il progetto.

LAURA: Sì, stiamo ancora studiando e verificando il rapporto testo/immagine. L'esperienza ci ha portato ad arrivare a questo: l'app deve essere sintetica e deve portare a una narrazione successiva. Abbiamo quindi realizzato l'app con un testo molto ridotto, a favore dell'impatto evocativo ed emotivo delle immagini e degli effetti animati. È invece nell'e-book che il testo ha più respiro e si sviluppa pienamente.

Ma per il prossimo episodio stiamo pensando di fare la parte di immagini e interazione in una prima sezione della app, per poi dare libera lettura al testo nella sua interezza.

Come se la prima parte fosse un cortometraggio, uno spot di quello che sarà lo svolgimento completo. Pensiamo insomma a una sorta di prodotto unico con due parti, non più a due strumenti diversi, l'app e l'e-book. Pensiamo di mettere gli effetti interattivi direttamente nell'e-book. Quello che vogliamo realizzare è un cosiddetto "enhanced book". Un prodotto con contenuti multimediali che accompagnano la lettura della parte testuale.



ALUNNA DEL FOCUS GROUP. SCUOLA MEDIA PAVONI. TRADATE

PAOLO: Il nostro progetto è nato come esperimento. A noi interessava provare a lavorare sul digitale, Daniela ha aderito con entusiasmo e abbiamo usato la tecnologia a disposizione senza doverci appoggiare a sviluppatori esterni. È un esperimento anche come tipo di progetto, perché è un'app che non si rivolge ai bambini piccoli, ma a ragazzini più grandi.

Per quanto riguarda il rapporto testo/immagine, aggiungerei che le storie devono essere brevi quando c'è un supporto visivo e tattile, perché è lì che si indirizza la concentrazione. L'app è un "teaser", dà sensazioni. Ha un impatto forte e "stuzzica" l'attenzione. Non c'è bisogno di un testo completo, deve essere evocativa.

Per quanto riguarda l'e-book, il problema, dal mio punto di vista di illustratore abituato a lavorare sul cartaceo, è che come lettore puoi ingrandire il testo, o puoi ridurlo, e cambiare tutta la struttura del libro. Il lettore può modificare il layout e così facendo le illustrazioni finiscono per slittare su un'altra pagina. Modificando lo scorrimento del testo si rischia di stravolgere il contrappunto illustrazione-testo pensato dagli autori.

L'idea che vogliamo sviluppare è quella di integrare tutte le funzionalità interattive della app all'interno dell' "enhanced book", ossia un nuovo tipo di libro digitale, non più con un layout a scorrimento ma a layout fisso, le cui pagine sono definite dalla grafica, e con all'interno l'interattività propria delle app. E questa è una bella sfida.



Torniamo per un momento alla storia. Perché Salisedine è nella salina?

DANIELA: Salisedine è nata nella salina, dove i suoi genitori erano approdati pensando di sfuggire a un mondo devastato e crudele. La mamma era incinta di Salis, quando, con il papà, si era messa in viaggio per cercare un luogo dove andare a vivere. Si fermano su una scogliera, vedono dall'alto una fila di persone che trasportano qualcosa, ne deducono che lì la vita è ordinata e che forse non ci saranno i pericoli del loro mondo. Pericoli di cui nel primo episodio ancora non si parla e che poi emergeranno quando Salis prenderà la fuga. A quel punto scendono nella salina convinti di trovare la vita e invece trovano l'inferno perché qui la mutazione è già avvenuta: i cristalli di sale sono i dominatori e gli umani sono i loro schiavi. Capitanati da Kapò umani, che servono i cristalli di sale in cambio di pochi privilegi, in una situazione che ricorda il campo di concentramento. Qui però al comando c'è il regno minerale, il che implica una sottile questione: i cristalli di sale sono cattivi? Sono creature che possono avere coscienza? Hanno un punto debole? Il padre di Salis, che è geologo, cerca di scoprire qual è la loro fragilità e parte verso il vulcano - che prima era una montagna verde - con l'intenzione di scoprire qualcosa che possa essere utile alla liberazione. Ma dopo qualche tempo dalla salina si vede in lontananza il vulcano scoppiare e i prigionieri perdono la speranza. La madre muore di stenti e Salis, a quattordici anni, resta sola al mondo e decide di scappare. Vuole trovare suo padre, è convinta che sia vivo. E vuole liberare i prigionieri della salina.

L'ambientazione è fantascientifica, in un mondo in cui gli

equilibri naturali sono saltati. Infatti il titolo della serie è "L'equilibrio dei regni". Un romanzo che ho amato molto, e che in parte mi ha ispirato, è *La nube purpurea*, scritto all'inizio del Novecento dallo scrittore britannico M.P. Shiel.

E visivamente, come è stata realizzata Salisedine?

PAOLO: All'inizio ho disegnato un personaggio molto duro, di bambina con i tratti scavati. Anche troppo. Il riferimento alla schiavitù, al campo di concentramento, era troppo esplicito. Allora l'ho resa meno spigolosa, ma a quel punto mi sembrava troppo morbida... Alla fine mi sono concentrato sullo sguardo, gli occhi, e il volto è diventato quello giusto. Morbido e duro al contempo. I capelli poi erano molto importanti, anche narrativamente. Forti, ribelli. Li ho resi un po' dreadlocks, volevo che Salis avesse un aspetto internazionale, non necessariamente italiano. E la pelle è scura, ma sbiancata dalla polvere di sale.

Mentre per l'animazione come è stato il lavoro?

LAURA: Dopo la stesura dello storyboard da parte di Daniela e Paolo, siamo arrivati alle 24 tavole della app.

Dovevo pensare al tipo di animazione da fare nella pagina, ad esempio se Salis è di profilo si dovrà girare, e a quel punto occorre stabilire quanti step Paolo dovrà disegnare. Il mio compito è quello di creare animazione usando gli strumenti digitali a disposizione. E scegliere che tipo di interazione dare: con un tocco attivo da parte del lettore, oppure con effetti automatici. Ogni animazione, poi, deve chiudersi in una singola pagina, senza svilupparsi nella pagina successiva. E inoltre c'era l'aggiunta dei suoni.



DANIELA: Questa è un'animazione che sottolinea gli aspetti drammatici della storia. C'è una regia nell'animazione, che sostiene drammaturgicamente lo svolgimento. La qualità di una buona animazione non necessariamente deriva da una tecnica sofisticata, ma può essere un'idea semplice quella che ti dà l'atmosfera giusta. Proprio come una regia teatrale: occorre scegliere il movimento giusto, il movimento di scena.

App, e-book, libro cartaceo. Da dove partire per conoscere Salis?

PAOLO: Direi dall'app, che introduce l'atmosfera emotiva, per poi approfondire. Il libro cartaceo ha un valore che non sarà mai superato, ma questi vari media sono complementari.

Per lei come illustratore cambia qualcosa se sa che la sua immagine è destinata alla carta o sul digitale?

PAOLO: Sì, ad esempio le sfumature di colore possono appe-

santire un'immagine sul digitale. Sulla carta ne posso usare di più, ho maggior possibilità di dettaglio. Però la stampa spegne i colori, quindi devo preventivamente illuminare di più.

Ora state lavorando al secondo episodio?

DANIELA: Sì, dovrebbe essere pronto per maggio. E come avevamo fatto anche per il primo episodio, verifichiamo "in progress" l'efficacia di narrazione e illustrazioni con dei focus group di ragazzi di scuola media, della scuola media Pavoni di Tradate e della Biblioteca dei Ragazzi di Rozzano. Sono incontri molto arricchenti ed emozionanti.

Possiamo avere qualche anticipazione sulla storia?

DANIELA: Salis riesce a fuggire dalla salina e deve attraversare dei mondi molto complicati, con pericoli e insidie. Ma non sarà sola, incontrerà altri personaggi che la seguiranno, come spero continueranno a seguirla i lettori!



IL PIACEVOLE RONZIO DELLE STORIE

Intervista a *minibombo*. DI LETIZIA BOLZANI

Un ovale grande, due ovali piccoli, due righe nere. E un faccino sorridente. Ecco *minibombo*: semplice, immediato, espressivo. Arriva fresco e leggero sulle sue piccole ali e porta ronzii nuovi nel mondo dei libri per l'infanzia. Non ha neanche due anni e già si è fatto notare, vincendo tra l'altro premi importanti, come il Premio Andersen-Il mondo dell'infanzia 2014 all'app *Il Libro Bianco* ("miglior creazione digitale") e il Premio Nati per Leggere 2014 a *Orso, buco!* ("miglior libro 18-36 mesi").

Ed è di questi giorni la notizia che l'app *Forme in gioco* ha avuto la Menzione al prestigioso premio internazionale BolognaRagazzi Digital Award 2015.

Minibombo è più che una casa editrice, è un progetto multiforme rivolto ai bambini e agli adulti che leggono con loro, suscitandone la partecipazione. Con le sue storie si è chiamati a interagire, siano esse sottoforma di libro cartaceo, di app, o di giochi sul sito internet.

A proposito di sito: per saperne di più fatevi un giro su www.minibombo.it.

E naturalmente leggete questa intervista a Chiara Vignocchi, del team *minibombo*.

Qual è la vostra idea di libro? Come si può definire la vostra linea editoriale?

Per *minibombo* un libro dedicato ai bambini dev'essere semplice, chiaro e lineare, ma soprattutto *divertente*. Il punto di partenza dell'intero progetto sta infatti nell'idea del *gioco*, in-

teso come esperienza privilegiata di creatività e divertimento che non smette di offrire stimoli a chi ogni volta lo intraprende.

Ma se *gioco* è sinonimo di esplorazione, cosa c'è di meglio per un piccolo lettore che farsi accompagnare nell'avventura da un paio d'occhi più esperti? Ecco allora l'altro punto cardine per *minibombo*, ossia la lettura dialogica: lettura a più voci o semplicemente condivisa passo passo, per moltiplicare significati e sorprese del percorso.

Semplicità, *gioco* e partecipazione sono dunque i tre nuclei fondamentali da cui nasce tutta la linea editoriale di *minibombo*.

Minibombo è «dedicata ai piccoli e ai grandi che leggono con loro». È importante secondo voi la condivisione della lettura da parte dell'adulto?

Certo, non a caso abbiamo fatto di questo assunto una parte integrante del nostro motto! A volte guida esperta, a volte "compagno alla pari", il lettore più collaudato può essere una risorsa preziosa per quello alle prime armi. Insieme (o come diciamo noi: "in due o più!") si vedono a volte cose che da soli non erano parse così immediate, si scoprono legami e suggestioni per nulla scontate tra suoni, immagini e colori... insomma, dietro ad ogni adulto che *legge* con un bambino c'è un adulto che *gioca* con un bambino, e noi ce ne rendiamo conto ogni volta che ci troviamo a condurre laboratori e attività insieme ai più piccoli.





Un altro aspetto che mi sembra peculiare dei vostri libri, è che essi sollecitano (in vari modi e gradi) la collaborazione giocosa da parte del lettore. È così?

Un po' per definizione i libri dedicati ai più piccoli si prestano più di tutti gli altri ad una lettura attiva, dinamica e partecipata. *Minibombo* ha cercato di rendere questa caratteristica una peculiarità della sua linea editoriale, variando di volta in volta il coinvolgimento del lettore nel libro: ora in maniera esplicita, come nel caso dei cosiddetti "Libri domestici" (*Il libro cane*, *Il libro gatto* e *Il libro criceto*), dove il lettore trova addirittura un suo spazio nel testo e risulta indispensabile allo svolgersi della vicenda, ora in maniera totalmente implicita, come può accadere negli albi senza parole (*Il libro bianco*, *Si vede non si vede*, *Vicino lontano*), dove il lettore è necessario per prestare la propria interpretazione alla lettura del libro.

Ci è capitato di assistere a numerose letture del *Libro bianco* condotte da persone differenti e il risultato è stato davvero sorprendente. Ognuno leggeva in modo diverso, inseriva a proprio piacimento elementi nella trama, personalissime interpretazioni e commenti, utilizzando di volta in volta la pagina di partenza come un canovaccio su cui variare...insomma, un vero e proprio trionfo del libero arbitrio! Sollecitare la cooperazione del lettore significa aspettarsi ogni volta un libro diverso, e questo può riservare sorprese interessanti.

Il libro continua a rivivere grazie alle letture dei vari lettori, oppure grazie alle riletture dello stesso lettore, che con il libro

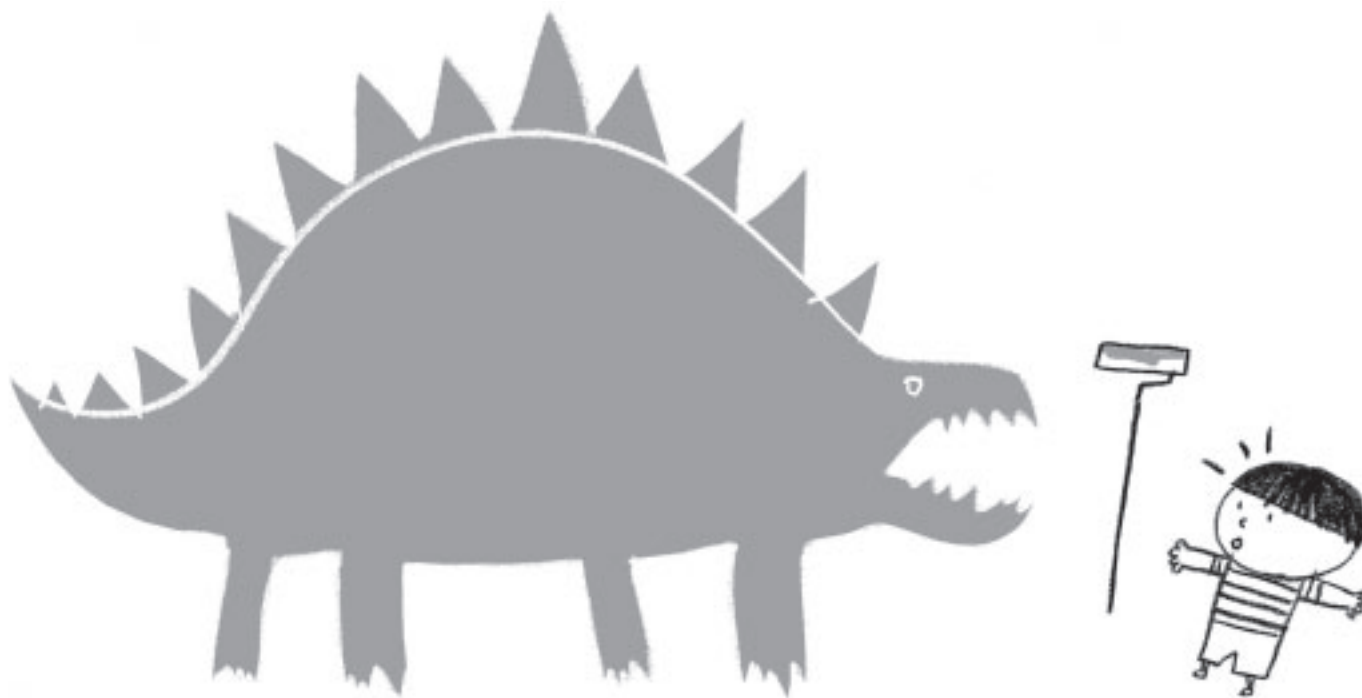
continua a divertirsi. La componente del divertimento è fondamentale nella lettura?

A rischio di ripeterci... sì, il divertimento è secondo *minibombo* uno degli elementi propulsivi del racconto ma anche della lettura, che consente di non abbandonare un volume una volta riposto sullo scaffale ma di ripescarlo, riaprirlo e giocarci ancora. Il divertimento dovrebbe, in questo senso, suscitare sempre nuove curiosità.

Alcuni vostri libri hanno una versione cartacea e una digitale, in altri casi il libro è cartaceo ma prevede una fruizione intensamente interattiva, come nel digitale. Che relazione ci deve essere tra l'ambito del cartaceo e quello del digitale secondo voi?

La contaminazione tra cartaceo e digitale nel campo della letteratura per l'infanzia è in questo momento storico oggetto di particolari attenzioni, per la sua rapidissima evoluzione degli ultimi anni e per tutta la serie di dubbi, questioni e perplessità che essa solleva, specie considerando il rapporto travagliato tra due ambiti che il più delle volte vengono considerati in radicale opposizione o persino in antagonismo reciproco.

Anche *minibombo* si è cimentato nell'ambito del digitale, mettendo a punto due applicazioni tratte da titoli cartacei. Vi raccontiamo volentieri come si collocano le nostre scelte in questa spinosa questione!



Come già abbiamo avuto modo di dire, alla base di ogni nostro lavoro, sia esso cartaceo o digitale, c'è prima di tutto il *gioco*: l'approccio di lettura richiesto dalle nostre storie, le molteplici attività associate ad ogni libro e proposte online e le applicazioni interattive sono concepite come differenti declinazioni di un'unica idea di partenza da cui cominciare, finendo per tracciare una specie di parabola *da* e *attraverso* il libro. In questo senso il digitale costituisce l'approdo ideale di un percorso che coniuga diversi linguaggi, codici e mezzi espressivi tutti in funzione di un gioco, a prescindere dal supporto sul quale esso verrà praticato.

Con questo non intendiamo negare le ovvie peculiarità dei due *media*, bensì sottolineare come, prendendo le dovute precauzioni per creare ambienti d'utilizzo adatti agli specifici utenti, quando *minibombo* si cimenta nell'ideazione di una app si comporta allo stesso modo di quando è alle prese con un libro. Prendiamo i libri domestici (*Libro cane, gatto e criceto*), ad esempio: la fruizione proposta per godersi la loro compagnia è interattiva, non diversamente da quella richiesta da un videogame o una app. Cambiano dunque il supporto fisico e gli strumenti tecnici che si hanno a disposizione ma non certo l'approccio ideativo, i contenuti e le modalità di lavoro con cui affrontiamo ogni singolo progetto.

Il libro bianco è libro tradizionale e app. Com'è nato?

Il *libro bianco* è il nostro primo titolo in assoluto, ed è stato concepito per la carta. L'applicazione è nata successivamente, quando, alle prese con l'universo del digitale, il meccanismo di

gioco sviluppato nel libro ci sembrava particolarmente adatto ad una reinterpretazione che non fosse una pedissequa trasposizione del contenuto cartaceo ma una riproposizione in chiave originale del materiale di partenza. Se nel libro infatti un piccolo imbianchino è alle prese con dei misteriosi barattoli di vernice da cui prendono vita animali di ogni colore e dimensione, nell'app il protagonista diventa chi, con il proprio dito, sceglie di volta in volta un colore per scoprire chi lo abita e intrattenersi a giocare con lui.

Il processo di lavoro è stato complesso e corale, ha richiesto più teste e più mani: grafici, illustratori, sound designer e animatori interni al gruppo di lavoro, attingendo invece all'esterno per lo sviluppo e la programmazione vera e propria. È stato faticoso ma ne è valsa decisamente la pena, considerata poi la profonda soddisfazione del *Premio Andersen* come "miglior creazione digitale", del tutto inatteso ma di grande incoraggiamento a proseguire nella direzione tracciata!

La vostra app più recente è *Forme in gioco*, che con grande naturalezza deriva dal libro cartaceo. I due prodotti sono nati insieme? Ce li raccontate?

Considerata l'esperienza positiva e stimolante dell'esperimento sul *Libro bianco* ci siamo posti l'obiettivo di una seconda applicazione, stavolta alzando la posta in gioco attraverso la scelta dello sviluppo interno.

Anche in questo caso libro e app non sono nati insieme e il prodotto digitale è stato progettato a posteriori, tenuto conto dell'e-



strema duttilità del gioco delle costruzioni geometriche su cui *Forme in gioco* si basa. Ancora una volta abbiamo tentato di scomporre la dinamica di partenza del libro per trasformarla in una storia del tutto nuova e fruibile anche in maniera autonoma: il filo conduttore del viaggio e dei mezzi di trasporto, presente solo marginalmente nel volume cartaceo, ha fornito lo spunto per dipanare un'inedita vicenda, che è il caso di definire...spaziale!

Anche il vostro sito non è un sito editoriale qualunque e riflette tutta l'energia innovativa e la creatività di minibombo. Cosa può trovare chi vi approda?

Il sito di *minibombo* può essere considerato a pieno titolo una delle molteplici declinazioni dell'intero progetto, di cui cerca di mantenere coerenza visiva, propositi e riconoscibilità.

Fin da subito ci è parso il luogo più adatto per ospitare una serie di contenuti originali che arricchissero l'esperienza iniziale dei libri, fornendo spunti e idee per prolungare l'esperienza di lettura attraverso proposte di giochi e attività raccolte e organizzate nella sezione "Giochiamo con", dedicata prettamente a genitori, insegnanti, bibliotecari, operatori del settore a cui in vario modo possano servire materiali o suggerimenti per continuare a divertirsi insieme ai più piccoli.

Chi sono gli autori *minibombo*?

Minibombo è nata nel 2013 da TIWI, un'azienda che produce video in grafica animata e che si occupa di raccontare nel modo più chiaro possibile contenuti altrimenti complessi.

Di quest'attitudine alla semplificazione, *minibombo* ha fatto tesoro, valendosi delle professionalità interne a TIWI non solo quando era ancora in fase di ideazione ma anche ora, a distanza di quasi due anni dal decollo "ufficiale" (quello ufficioso ha avuto inizio ben prima!). Grafici, illustratori, programmatori, animatori e sound designer hanno contribuito a dare un'impronta riconoscibile alla neonata casa editrice e a renderla un progetto che ha la possibilità di esprimersi sperimentando numerosi linguaggi, risorsa, questa, che riteniamo preziosa e ormai irrinunciabile. Libri, booktrailer, attività dei minisiti online e applicazioni sono perciò diverse declinazioni di un unico lavoro svolto coinvolgendo le più disparate competenze.

Ad oggi gli autori dei libri sono cinque: in parte interni alla realtà di TIWI, come nel caso di Silvia Borando, responsabile di *minibombo*, Lorenzo Clerici e Chiara Vignocchi; in parte esterni, come nel caso di Nicola Grossi, autrice del fortunatissimo *Orso, buco!*, ed Elisabetta Pica, co-autrice del *Libro bianco* e dell'ultima creazione, *Solo un puntino*.

Quello che ci auguriamo per il futuro è di riuscire a mantenere uno spirito del progetto il più possibile collettivo, continuando a condividere ogni aspetto della parabola creativa e produttiva dei libri e delle app senza escludere un allargamento della famiglia di autori, con qualche incursione meno sporadica al di fuori della realtà di TIWI che consenta al progetto di guadagnare in complessità e... divertimento!





NUOVI MODI DI RACCONTARE

Un'escursione tra le migliori app per bambini. DI GIULIA NATALE*

Le storie digitali ci regalano un nuovo modo di raccontare; serve dimenticare di ogni dibattito su carta e tablet, di ogni pregiudizio sulle tecnologie e tuffarsi, immergersi e attingere a piene mani: pirati, amicizia, amore, avventure ma anche book app per scoprire l'arte e le città. Con un tocco sullo schermo si va all'arrembaggio, si offre un fiore a un amico, si costruisce un monumento.

Tre-due-uno, via!

Gli sviluppatori e ideatori spagnoli di **DadaCompany** - che vinsero il Bologna Digital Award 2012 con l'app *Four Little Corners* (storia di esclusione/inclusione e amicizia), anziché adagiarsi sugli allori, hanno pubblicato uno tra gli esempi più originali e meglio riusciti di quella che potremmo definire "silent app". *Marina y la luz - Marina and the Light* è un app senza testo, in cui il fluire narrativo è affidato alla forza visiva delle illustrazioni ad acquerello e a un sapiente corredo di effetti sonori, una bella storia di amicizia e scoperta del mondo, immersa nella calma emozione degli incontri, nel

gioco alternato e continuo fra giorno e notte, fra luci e buio. Per il bambino lettore, affiancato dall'adulto, sarà una gioia inventare ed interpretare, di volta in volta, una storia nuova semplicemente affidandosi al suono delle onde, al ronzio delle api e ai cambi di luce. Molto azzeccata come lettura per la buonanotte; dopo le avventure condivise con Marina, i bimbi si addormentano rasserenati, cullati dal senso fluido e lieve dello scorrere del tempo.

Anche *The Journey of Alvin - El Viaje de Alvin* di **Meikme** (in spagnolo e inglese, semplici) affronta il tema del tempo, ambiguo agli occhi dei bambini, dando alla storia un taglio diverso. Alvin, un vecchietto di poche parole e modi spicci, decide di percorrere 400 km per andare a trovare il fratello vittima di un ictus...beh, niente di strano...la stranezza è il tagliaerba a bordo del quale il vecchio Alvin salta per intraprendere un viaggio apparentemente interminabile. È un fatto realmente accaduto e la verosimiglianza con cui è reso cattura il lettore e lo avvinghia empaticamente al vecchietto, all'andare rilassato del suo viaggio. Una book app che è un road movie strepitoso, dalle illustrazioni moderne e vintage, le tonalità pallide e complementari, i brevi testi. I lettori coglieranno facilmente lo spirito del messaggio: il viaggio è lungo quanto il trattore è lento. Una chiave magica per assaporare gli incontri casuali e per capire che l'avventura è nell'andare non nell'arrivare, che la meta è sapere viaggiare (vivere) sorridendo.

*GIULIA NATALE, laurea in giurisprudenza, ha iniziato lavorando presso la casa editrice Lapis. Oggi fruga con il lanternino negli store per offrire nuove occasioni di lettura e di crescita. Paddybooks è il suo blog, specializzato in recensioni di storie di qualità digitali, illustrate e interattive per bambini, nato dalla curiosità, alimentato dalla passione. Collabora con mamamò e wired. www.paddybooks.com



Le storie divertenti disponibili su tablet toccano i temi più vari, basti ricordare come nell'editoria cartacea per bambini chi non parla di cacca, di pipì e di puzzette sia *molto malvisto*; gli editori francesi **Audois et Alleuil**, esclusivamente digitali, si sono presto adeguati, dando vita, lontano da qualsiasi ombra di volgarità, ad una book app che fa ridere a crepapelle. Non sfugge che con il tablet si può ascoltare la storia e anche rumori di altro tipo, un successo clamoroso.

Con *La princesse aux petits prouts*, disponibile in francese e inglese, siamo infatti alle prese con la regina di un minuscolo regno. Il principe deve sposarsi e nel regno c'è grande agitazione fra tutte le ragazze. La presentazione dei tre tipi di candidate è esilarante, la *Principessa Étiquette*, bacchetta alla mano e smorfia compiaciuta, elenca le strambe posate con le quali ha imparato a servirsi (questa carrellata di pinze e forchette ricorda i cento modi in cui *Madame Le Lapin Blanc* di Gilles Bachelet cucina le carote per la figlia) e non è lontana, nel suo essere canzonatoria ed ironica, dal plurisegnato albo illustrato *A cena dalla regina* di Rutu Modan.

L'ardua prova da superare per essere scelta come sposa è il temibile sformato di broccoli e cavolfiore cui dovrà sottoporsi anche la giovane Lou che, per puro caso, bussa alle porte del palazzo per rifugiarsi da un temporale. Un racconto irriverente e spiritoso, una bella lezione sull'eleganza vera, che a volte è rivoluzionaria a volte originale ma sempre naturale. Molto ben illustrata, sfrutta le potenzialità del supporto digi-

tale offrendo note di clavicembalo e suoni del corpo dalla musicalità perfetta.

L'app *Moi, J'attends...* (in francese, inglese e tedesco) è fedele al cartaceo di provenienza nella successione delle tavole ma offre, per la trasposizione in digitale, un'emozione difficile da contenere; la storia prende per mano e conduce con delicatezza sconfinata attraverso la guerra, le nascite, i lutti e lo scompiglio del vivere quotidiano di ciascuno di noi. Il vero protagonista è il pezzetto di corda rosso che si fa cordone ombelicale, fazzoletto, liquido nella flebo, che a volte è filo steso che unisce, a volte filo aggrovigliato quando si litiga e filo reciso quando si dà l'addio alla persona amata. Una storia interattiva poetica dall'animazione fine e composta, non cede mai a movimenti non pertinenti, dal sound design a tratti festoso, a tratti commovente.

Uno dei grandi vantaggi delle pubblicazioni digitali è il potersi spostare agevolmente dall'uso di una lingua ad un'altra, offrendo così al giovane pubblico occasione e pretesto per familiarizzare o esercitare idiomi vari. È il caso delle due app dell'italiana **Art Stories**, *Castello Sforzesco* e *Il Duomo* simbolo della città di Milano, percorsi interattivi attraverso storia e architettura, secondo tre modalità: per chi è di corsa, per chi ha tempo, per chi ama le storie. Ancor prima di sentire bambini e ragazzi sbuffare e mugugnare alla proposta di una gita culturale o di una visita a un museo a cielo aperto, voi li prenderete di sorpresa dando loro in pasto il tablet. L'agognato strumento



associato alla narrazione, a descrizioni e aneddoti renderà i bambini degli insaziabili turisti. E per chi avesse voglia di un grand tour nella città dell'Expo c'è *Milano ad altezza di bambino*, edito da De Agostini: è una guida gioco per esploratori urbani, agile, ricca e divertente nelle sue settanta pagine di informazioni, di attività interattive e curiosità, tagliata e cucita sugli interessi dei bambini, orientata sul loro punto di vista. In bus, a piedi, dentro il Teatro alla Scala, fuori nei Giardini Indro Montanelli, allo Stadio San Siro o sui Navigli, un muoversi continuo di piedi e di dita. La grafica è impeccabile, la noia cacciata per sempre.

E il Bologna Ragazzi Digital Award 2015 cosa ci porta? Un vincitore *My Very Hungry Caterpillar* e, fra tanti simpatici personaggi colorati e proposte interessanti, una menzione speciale nella categoria Fiction a *David Wiesner's Spot*. Speciale lo è certamente; l'intera interattività parte da una scrivania ricca-

mente illustrata, tramite pinch (allargare le dita appoggiate sullo schermo) si entra letteralmente - come se usassimo un microscopio - in cinque differenti mondi onirici dal design e le illustrazioni fantasiose e fantastiche. Un modo di narrare non lineare, concentrico, totalmente rivoluzionario, una narrazione per immagini stratificate, dentro le tavole.

Avete ancora riserve a concedervi al digitale? Ecco cosa mi ha detto Davide Calì, fumettista, illustratore e autore per bambini (i cui libri sono pubblicati in mezzo mondo) in un nostro recente incontro «...l'ansia di originalità è giusto che ci sia, viviamo per realizzare le nostre vite, gli amori, i desideri. Le medesime storie vengono ri-raccontate in forme nuove, con una forma letteraria diversa, ma non c'è solo la letteratura, c'è il cinema, adesso ci sono gli e-book; sicuramente ora si apre una nuova frontiera della narrativa grazie alla tecnologia».

Buon viaggio.



Biblioteca Portaperta, Manno

Strada Bassa 9-6928 Manno

Orario di apertura:

lunedì e giovedì: 15:00 – 17:30

mercoledì: 17:00 – 18:30

durante le vacanze scolastiche:

mercoledì 17:00 – 19:00

Responsabile: Fiorenza Corti Dionisio

biblioteca@manno.ch, tel. 091 611 10 07,

www.manno.ch

Quanti libri: 3'700 di cui 1'500 per adulti, 30 audiolibri.**Per quali età:** bambini, giovani, adulti.**Quanti collaboratori:** 15 collaboratrici e collaboratori, volontari.**Le nostre caratteristiche:** La biblioteca comunale Portaperta, nata nell'autunno 2010, occupa due luminosi locali della casa comunale, inoltre abbiamo a disposizione un terzo spazio per gli eventi con pubblico. Abbiamo la fortuna di essere sostenuti e riconosciuti dal municipio, questo ci permette di sviluppare idee, ampliare l'offerta di attività, mantenere aggiornata la collezione di libri proposti e accogliere suggerimenti collaborando con le altre "istituzioni" (istituto scolastico, assemblea genitori...). Abbiamo 28 giochi da tavolo, che da un anno offriamo in prestito, cercando di farli riscoprire!

La tassa d'iscrizione si paga la prima volta e ha validità illimitata. (5.- fino ai 18 anni e 10.- per gli adulti).

**Le nostre iniziative:** Per i bambini: attività con le classi (prestito, letture, presentazione di libri), dopo scuola in biblioteca.

Nati Per Leggere: invitiamo genitori e neonati in biblioteca per consegnare loro il regalo NpL.

La Notte del Racconto per i giovani.

Per adulti: cicli di conferenze (Personaggi e autori a tema) e Esplorare il sogno (una serata di parole, sapori, spettacolo), storie raccontate agli adulti, presentazioni di libri, scambio di suggerimenti di letture.

Per tutta la famiglia: giochi in biblioteca, storie in giardino.

Chi lavora in biblioteca, e lo desidera, si aggiorna seguendo vari corsi, così si è costituito un gruppo storie dopo aver seguito i corsi con Betty Colombo.

Che bello quando: arriva tutta la famiglia e ognuno sceglie tranquillamente i libri e magari un gioco per tutti.**Che brutto quando:** c'è troppo silenzio.**Obiettivi e sogni:** che tutti si sentano a proprio agio e che la porta rimanga aperta.**Biblioteca Comunale di Bellinzona**

Via Lavizzari 14 – 6500 Bellinzona

Orario di apertura:

da lunedì a venerdì 14:00 - 18:00

Responsabile: Fredy Conrad

biblioteca@bellinzona.ch

www.librocitta.ch/bcb

Quanti libri: 5'000 titoli in libero accesso, divisi per 5 fasce di utenza.

Area giochi e Nati per leggere. Postazione PC pubblica internet point. Opere di consultazione in sede escluse dal prestito.

Per quali età: La Biblioteca si trova in una fase di transizione. Da servizio di pubblica lettura - per oltre cento anni - si sta progressivamente trasformando in Biblioteca dei Ragazzi a pieno titolo, ponendosi su un piano di complementarietà con la Biblioteca Cantonale di Bellinzona. Il fondo librario esistente viene gradualmente integrato con

nuove collezioni in un insieme organico orientato a cinque fasce d'utenza, dai libri per la scuola dell'infanzia passando per le elementari alla manualistica per genitori e docenti.

Quanti collaboratori: Un direttore part-time (bibliotecario diplomato), due impiegati ausiliari al 50% (in programma occupazionale) più una dozzina di volontari e volontarie.**Le nostre caratteristiche:** Essere disponibili e aperti alla collaborazione con tutte le altre realtà culturali in una città in espansione e nell'ottica delle aggregazioni comunali.**Le nostre iniziative:**Per i dettagli dei vari progetti rimandiamo al sito www.librocitta.ch/bcb

CORSI ICT; PROGETTO BC2B; NOTTE DEL RACCONTO; GIORNATA MONDIALE DEL LIBRO; L'ORA DEL RACCONTO; ATELIER DEL LIBRO; SERVIZIO BIBLIOMOBILE (in collaborazione con il gruppo Ondemedia) PROGETTO IPAZIA-LIBRI (in collaborazione con il gruppo Ondemedia).

BIBLIOCABINA: Una cabina telefonica in disuso, una scaffalatura e qualche vecchio libro pronto per essere letto. La prima "bibliocabina" bellinzonese sarà attivata nelle prossime settimane in via Dogana. Vari volumi usati verranno inseriti all'interno di una vecchia cabina telefonica concessa da Swisscom e decorata con un'immagine creata dall'artista Nando Snozzi. I passanti potranno così scambiarsi libri gratuitamente, prendendone uno di proprio gradimento e lasciandone un altro. L'iniziativa (nata dall'architetto newyorkese John Locke) è stata sviluppata dalla Biblioteca comunale in collaborazione con i volontari di Ondemedia.

Biblioteca Comunale Campione

Corso Italia 10 – 6911 Campione d'Italia

Orario di apertura:

Lunedì: 15:00-18:00

Martedì e Giovedì: 9:30-12:30 e 15:00-18:00

Mercoledì e Venerdì: 9:00-12:30

Responsabili: Daniela Airaghi e Emanuela Fröhlich

biblioteca.campione@bluewin.ch

Quanti libri: circa 12'000, 2'500 dei quali sono destinati ai ragazzi.**Per quali età:** questi 2'500 titoli sono adatti a bambini e ragazzi da 0 fino a 15 anni; per i più grandi abbiamo identificato dei titoli che fanno parte della sezione "Narrativa per adulti", ma che riteniamo adatti anche a ragazzi di età superiore ai 15 anni.**Quanti collaboratori:** due.**Le nostre caratteristiche:** la nostra è una biblioteca per tutti, nata nel 1963 grazie al desiderio e all'impegno di un'insegnante della Scuola Media locale. Da parecchi anni presta un'attenzione particolare alle letture destinate a bambini e ragazzi. Sono stati creati spazi appositi: una saletta per i più piccoli, con i libri disposti per età e un'altra per i ragazzi della scuola media affinché possano studiare insieme e attingere alla raccolta di titoli per loro.**Le nostre iniziative:** da diversi anni aderiamo al progetto "Nati per Leggere" e una volta al mese proponiamo letture ad alta voce per i bambini della scuola materna; inoltre invitiamo periodicamente anche i bambini delle scuole elementari cui proponiamo letture e racconti. In collaborazione con il Centro di Aggregazione Giovanile, invitiamo i ragazzi fino ai 15 anni per letture e/o visione di film appositamente selezionati.

Ogni anno partecipiamo alla "Notte del Racconto".

Che bello quando: i bambini piccoli, accompagnati dai genitori, si dirigono in modo deciso verso la loro saletta, scelgono in autonomia un libro e ce lo consegnano perché possiamo leggerlo insieme a loro!**Che brutto quando:** i ragazzi più grandi, impegnati dagli studi e oberati di compiti, smettono di frequentare la biblioteca!**Obiettivi:** poter constatare, sulla lunga distanza, che i giovani adulti abbiano acquisito l'amore per la lettura e ritornino in biblioteca.**Sogni:** poter fare della biblioteca un luogo ideale d'incontro tra appassionati lettori di ogni età.



PETER BENTLY (TESTO)
HELEN OXENBURY (ILLUSTRAZIONI)

Re Valdo e il Drago

Traduzione di Anna Sarfatti
Il Castoro, 2015, pp. 32, € 13,50

I giochi immaginari dei bambini sono sempre ricchi di fantastiche trovate. C'è Valdo che impersona il re, seguito da Teo e da Berto, delizioso con il ciuccio in bocca che guarda i due costruire una reggia. È sufficiente una grande scatola di cartone, quattro palletti, un lenzuolo, dei mezzi mattoni per fermarlo a terra, un piumino sdrucito per il trono e una bandiera. Comincia il gioco: occorre difendere il castello da draghi e da bestie feroci che sembrano più perplessi e incuriositi che minacciosi. Valdo incita i compagni che con grande coraggio fanno fuggire i malcapitati. Una buona merenda suggella la vittoria e la promessa di dormire insieme. Ahimé! Arriva un "gigante", e poi un altro, a portare Teo e Berto a casa. Valdo è solo nella reggia, impaurito dai rumori della notte, grida aiuto perché sente dei passi pesanti avvicinarsi. Sono solo il babbo e la mamma che lo abbracciano e lo portano a dormire. La storia lineare e poetica, in cui quotidianità e mondo fantastico sono fusi insieme, si presenta con parole di vario formato impresse in pagine bianche o che si insinuano nelle illustrazioni delicate, coinvolgenti come nell'abbraccio del bambino impaurito. Le varie fasi della costruzione del castello, con immagini tratteggiate color seppia, sono di facile imitazione. Le tavole, che si dispiegano anche su doppie pagine con le figure dei bambini in movimento, hanno colori soffusi e mettono in evidenza con lieve ironia draghi e bestie che fuggono in un bosco dalle sfumature grigie. Sono illustrazioni che denotano un grande equilibrio con la storia narrata, come nel famoso albo *A caccia dell'orso* (testo di M. Rosen), perché stile, figure e colori, sono determinanti per riconoscere il talento di una grande artista. Da 4 anni.

MARIA LETIZIA MEACCI



ALEXIS DEACON (TESTO)
VIVIANE SCHWARZ (ILLUSTRAZIONI)

IO SONO Marcello Fringuello

Traduzione di Paola Gallerani
LO Éditions, 2015, pp.40, € 14,00

Ci sono libri in cui la storia è un pretesto (buono) per mostrare le infinite possibilità delle cose. È il caso di *IO SONO Marcello Fringuello* che, attraverso il racconto di formazione di un piccolo fringuello e della sua comunità, mostra tutte le potenzialità di un'impronta digitale sulla carta. Il corpo di Marcello, così come quello di tutti i suoi compagni di albero, non è altro che l'impronta colorata di rosso, del polpastrello di un dito. Su questo corpo, l'illustratrice Viviane Schwarz disegna con semplici tratti neri, due occhi, un becco, due zampe e due ali. E il gioco è fatto. Con un solo colore e pochi segni grafici stilizzati, la storia di Marcello Fringuello prende vita a grandi lettere, giocando sul poco e sul tanto, e passando al piccolo lettore un pensiero importante: quello del "Penso quindi sono". Perché la storia di "IO SONO Marcello Fringuello", narrata da Alexis Deacon in maniera semplice e immediata, nasconde il pensiero cartesiano del "Cogito ergo sum". All'inizio, c'è uno stormo di fringuelli, rumorosissimi e cinguettanti, così cinguettanti che nessuno di loro riesce ad ascoltare i propri pensieri, così presi a parlare tutti insieme e che nessuno si accorge di essere anche "individuo". A minacciarli, è una Bestia mangiafringuelli, che un giorno Marcello Fringuello decide di affrontare. E quando la Bestia lo inghiotte, il piccolo eroe, dall'interno del suo stomaco buio, prova a convincere la Bestia del fatto che mangiare piante è meglio che mangiare fringuelli, portandola ad aprire la bocca e a risparmiargli la vita. Per fare tutto questo Marcello Fringuello usa l'unica arma che ha a disposizione: la forza del suo pensiero, quel pensiero che solo stando fuori dal coro, nella pancia buia e silenziosa della bestia, si accorge di possedere. Allora lo dirà a tutti i suoi compagni, e man mano che ciascuno di loro si accorgerà di avere un pensiero e di essere anche "individuo", volerà via, per ritornare un giorno.

Da 4 anni.

MARTA PIZZOCARO



JEAN ORMEROD (TESTO)
ANDREW JOYNER (ILLUSTRAZIONI)

Lo scambio

Traduzione di Sara Ragusa
Terre di Mezzo Editore, 2015, pp. 32, € 10,00

Mamma Coccodrillo adora il suo nuovo piccolo, verde come un bruco e con gli occhi gialli come un tuorlo d'uovo, che però mette in ombra la sua sorellona, Carolina Coccodrillo.

Carolina è proprio gelosa, quel piccolo coso puzza e sbava, eppure la mamma lo coccola sempre e gli dà tanti baci-sbaciucchi sui piccoli artigli. Una volta era Carolina a ricevere grandi baci-sbaciucchi e a sedere sulle ginocchia della mamma, e ora che fare con questo intruso?

Durante un giro in città, mentre bada al suo fratellino, a Carolina Coccodrillo viene un'idea: perché non cambiarlo al negozio "Il Paradiso dei Piccoli" con uno che le stia a pennello? Il commesso è molto gentile e l'aiuta a scegliere, Carolina prova un piccolo panda come fratellino. Ma che guaio, il panda a merenda non vuole mangiare né pesci né rane, Carolina non può portare alla mamma un fratellino che fa il difficile con il cibo. Il commesso le offre allora un elefante e Carolina è proprio contenta, è così carina la proboscide! Ma l'elefante salta nella fontana della piazza e la rompe, in più spruzza tutti passanti con l'acqua, così non va bene. Carolina prova allora due tigrotti gemelli, loro saranno sicuramente dei bravissimi fratellini con quei piccoli artigli affilati e la mamma sarà contenta. Ma stare dietro ai due disoletti è faticoso, rovesciano tutti i giochi dagli scaffali dei negozi. Sembra proprio che non esista il fratellino che le calzi a pennello! Il commesso le offre allora un piccolo coccodrillo di seconda mano, poco usato e con un nuovo dentino. È il suo vecchio fratellino! Puzza e continua a sbavare, ma non fa il difficile con il cibo, non spruzza e non stanca. Mamma Coccodrillo è proprio contenta, Carolina è stata una brava sorellona, ha badato al suo fratellino per tutto il pomeriggio, e per questo le dà un grande bacio-sbaciucchio! Da 4 anni.

DANIELA LEHMANN



CARL NORAC (TESTO)
CLAUDE K. DUBOIS (ILLUSTRAZIONI)

Le scatole di felicità

Traduzione di Federica Rocca
Babalibri, 2015, pp.28, € 11,00

Nel libro *Che rabbia!* Roberto chiude la sua rabbia in una scatola.

Nel libro *La boîte* il bambino protagonista trasforma la sua scatola in un razzo, in un paracadute e in una barca.

Nel libro *Non è una scatola!* c'è un coniglietto che si arrabbia con chi gli chiede: «Cosa fai con quella scatola?»

Una scatola molto grande può diventare una casa, un nascondiglio, un rifugio. Una scatola piccola, magari chiusa con un lucchetto, può proteggere oggetti preziosi o importanti ricordi. Regalate una scatola a un bambino e lo farete felice.

Ricordate il libro *Dolci parole* dove la cricetina Lola ha la bocca gonfia di dolci parole da dire ma non riesce a trovare il momento giusto per dirle? Ecco: il libro che vi presento ora contiene una nuova storia di Lola.

La mamma vuole farle un regalo. «Cosa vuoi, Lola? Un orsetto? Una bambola?»

Lola dice che vorrebbe due scatole da montare, una grande e una piccola. Dice che saranno le sue scatole di felicità: quella piccola per le piccole felicità e quella grande per le grandi felicità.

Lola comincia a riempire le scatole: «Il mio vecchio orsetto Alfonso... Grande felicità! La mia collezione di conchiglie... Tante piccole felicità! La cartolina del mio amico Simone... Grande felicità!»

A scuola, però, succede una brutta cosa: il fratellino di Lola racconta a Luca e alla sua banda di prepotenti il segreto delle scatole di felicità e loro seguono Lola dicendo frasi cattive: «Ehi! Vuoi mettere la mia lattina vuota in una delle tue pattumiere?» Lola è triste e arrabbiata. Torna a casa, entra nella scatola grande cercando di ritrovare la felicità.

Ma bastano una bella storia e il bacio della buonanotte di mamma e papà per farle dimenticare la tristezza.

Mentre Lola si è già addormentata, il suo fratellino mette sul suo letto, dolcemente, una scatola di scuse. Da 4 anni.

VALERIA NIDOLA



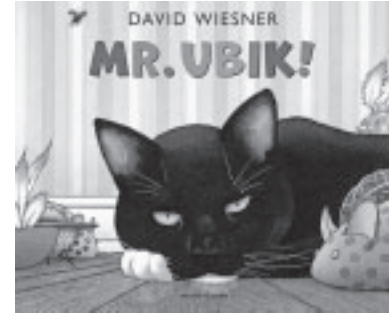
DANI TORRENT

Album per i giorni di pioggia

edizioni corsare, 2014, pp. 24, € 15,00

Ultimo giorno di vacanze prima che i bambini inizino di nuovo la scuola e i grandi tornino al loro serio lavoro. Dovrebbe essere un giorno triste, ma per il piccolo protagonista della storia non è così. Infatti è anche il suo compleanno e questa volta dallo zio riceve un regalo davvero speciale: una macchina fotografica. Dopo un grande acquazzone è venuto il sereno, regalando alla famiglia ultimi istanti da assaporare di un'estate ormai agli sgoccioli. Il piccolo festeggiato decide così di fermare i ricordi di questa giornata con la sua nuova macchina. Le foto della sorella che fa volare un aquilone, del papà e dello zio che si tuffano in acqua, delle bolle di sapone fatte dalla mamma, del cane che gioca sulla spiaggia, delle impronte sulla sabbia e dei gabbiani sul mare comporranno un albo da sfogliare nei freddi giorni di pioggia a venire, per riscaldarsi il cuore. L'artista spagnolo Dani Torrent racconta questa poetica storia attraverso i suoi magici acquarelli dai colori caldi e solari, animati da personaggi un po' rétro, i quali sono capaci di farci sognare l'estate e riflettere sull'importanza di vivere fino in fondo i momenti belli della vita serbandone gelosamente il ricordo. E il fatto che il bambino protagonista sia seduto su una sedia a rotelle è un particolare che rende ancor più chiaro il messaggio del libro: a volte si dimentica quali siano le cose veramente preziose della vita. E chi meglio di lui potrebbe dircelo? Da 5 anni.

ANNA PATRUCCO BECCHI



DAVID WIESNER

Mr. Ubik!

Orecchio Acerbo, 2015, pp. 32, € 15,00

Sulla copertina campeggia il muso di un gattone nero dagli sfavillanti occhi gialli. Occhi di chi molto ha visto e a cui poco basta per valutare quanto accade intorno. Occhi di chi sa che non si può mai abbassare la guardia, benché la noia sia sempre in agguato. Gli umani che vivono con lui non sono consapevoli del complesso stato d'animo dell'intrepido felino e, credendo di divertirlo, gli propongono divertimenti sotto forma di giocattoli da quattro soldi: pesciolini, topolini e altre cianfrusaglie. Lui, Mr. Ubik, non si diverte affatto, almeno finché, tra le cianfrusaglie, non adocchia un oggetto inusuale, fatto apposta per essere sbatacchiato qua e là. Non si tratta, però, di un oggetto qualsiasi, bensì di una micro-astronave arrivata da chissà dove e abitata da minuscoli e agitatissimi alieni. Questi sfuggono per un pelo agli artigli del gatto e trovano rifugio in un buco dietro al termosifone che reca tracce di precedenti battaglie, ingaggiate da Mr. Ubik con chi in esso abitava. Non sorprende dunque che tra gli antichi nemici (formiche e coccinelle) e i nuovi arrivati si crei una faticosa quanto solida alleanza, malgrado le oggettive difficoltà di comunicazione. Gli alieni parlano, infatti, una lingua incomprensibile, trascritta in simboli geometrici dentro *balloon* di forma rettangolare. Lasciamo al lettore (augurandoci che, al pari di Mr. Ubik, sia dotato di perspicacia) il piacere di scoprire come andrà a finire. E al lettore lasciamo pure il piacere di farsi ammaliare dalla maestria di David Wiesner e dal suo "visual storytelling" che a ogni libro si fa più corposo e immaginifico. È recente il ricordo dell'ultimo suo libro pubblicato in Italia: *Art & Max* (il Castoro 2012), ma indelebile è quello più remoto di *Martedì* (Vallardi 1992) che tanto vorremmo ritrovare in catalogo. Gli albi di David Wiesner, acclamati da pubblico e critica e insigniti di prestigiosi premi, sono rari e preziosi perché richiedono anni di meticolose messe a punto. Esigono molto dal lettore perché sono soffici di humour, trattano temi importanti, usano sofisticate metafore visive e, di regola, fanno a meno delle parole. E proprio questo suo ultimo libro mostra, come in un catalogo, le tante diverse possibilità della comunicazione non verbale. Da 6 anni.

RITA VALENTINO MERLETTI



ANTONIO FERRARA

La corsa giusta

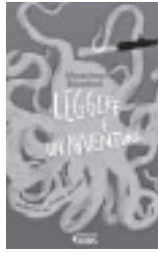
Coccole books, 2014, pp. 122, € 10,00

La corsa giusta è quella di un grande campione dello sport: Gino Bartali. La sua vita è di fatto un romanzo, Antonio Ferrara l'ha messa in ordine arricchendola con aneddoti noti e meno noti, tutti realmente accaduti, ma è anche una splendida metafora della capacità che possiede ciascuno di noi di alzarsi anche dopo le cadute più terribili. Nel caso di Bartali non solo cadute fisiche, ma anche cadute vere: il padre che non voleva che corresse, la morte del fratello, il grande ostacolo della guerra che lo aveva tenuto lontano dalle corse, la resistenza al regime fascista, la broncopolmonite, l'incidente di macchina, il figlio nato morto, la perenne sfida con il grande rivale e grande amico Fausto Coppi.

Bartali è stato un asso del ciclismo, ma anche un eroe coraggioso che ha rischiato la vita per salvare chi veniva ingiustamente perseguitato. Con l'alibi dello sport, fingendo allenamenti continui, durante la guerra nascose nel telaio della sua bicicletta documenti clandestini e carte di identità false che consentirono la salvezza a centinaia di ebrei. Fece tutto in solitudine perché «il bene si fa ma non si dice, che se lo dici si sciupa». Questo era il suo motto. Per questi atti di coraggio nel 2013 è stato dichiarato «Giusto fra le nazioni», il più alto riconoscimento dello Stato di Israele per i non ebrei.

Antonio Ferrara ha scelto la biografia di un campione per raccontare ai ragazzi la fatica dello sport e l'umiltà delle azioni più coraggiose. Approdato alla scrittura attraverso il lavoro di educatore in una comunità per minori, ha sempre attribuito alla lettura un ruolo salvifico di primaria importanza. La narrazione, in prima persona, è intensa, essenziale e coinvolgente. Attraverso la vita di Gino Bartali, Ferrara parla ai ragazzi di coraggio, paura, sudore, gioia, successi, sconfitte e solitudine. Sono tante le montagne da scalare per conquistare se stessi, occorre superare freddo, neve, fatica, ma è solo grazie al sacrificio che un ragazzo cresce. Lo sport insegna anche questo. Da 12 anni.

ANTONELLA CASTELLI



MASSIMO BIRATTARI

Leggere è un'avventura

Illustrazioni di Allegra Agliardi

Feltrinelli Kids, 2014, pp. 174, € 13,00

Avete mai desiderato di vivere dentro il vostro romanzo preferito? Ne *L'Isola dei personaggi famosi* questo non è solo un sogno, ma realtà! Il nuovo reality di SuperSatTv si preannuncia ai telespettatori come un programma innovativo e divertente, ricco di avventure e colpi di scena. Gli otto concorrenti, ragazzi e ragazze dai nove ai tredici anni con la passione per la lettura, si ritrovano catapultati su un'isola tropicale a migliaia di chilometri di distanza dalle proprie famiglie. Registrati ventiquattro ore su ventiquattro da telecamere nascoste, i protagonisti sperimentano sulla propria pelle naufragi rocamboleschi e notti all'addiaccio alla *Robinson Crusoe*, balli di gala degni dei racconti di Jane Austen, terrore e orrore per le vie fredde e nebbiose di una Londra ottocentesca.

Ma le scene create dal panciuto regista non sono le uniche difficoltà che il gruppo deve superare. Incomprensioni e inconvenienti apparentemente innocui sfociano in screzi e litigi, alimentati continuamente da Arianna, la geniale sceneggiatrice e lettrice impareggiabile alla ricerca delle «emozioni reali» nascoste nei giovani partecipanti. E se oltre a tutto questo accadesse qualcosa di ancora più incredibile, un'avventura ben più grande dell'*Isola*, una svolta improvvisa, unica e indimenticabile?... L'unica certezza è che i ragazzi torneranno da questa esperienza molto diversi, più maturi e con ancora più voglia di leggere!

Alla conclusione del romanzo arricchito dalle illustrazioni in bianco e nero di Allegra Agliardi, l'autore aggiunge un'interessante appendice contenente riflessioni e spunti per promuovere la lettura nei bambini. Dal piacere di leggere ad alta voce e ascoltare una lettura «parlata», alla riscoperta dei film come punti di partenza per letture appassionate, ma anche l'importanza del personaggio cattivo e la simbologia dell'isola come luogo di avventure. *Leggere è un'avventura* è il quarto volume di una serie che l'autore dedica ad argomenti «seri», rendendoli familiari, divertenti e piacevoli: *Benvenuti a Gramma-land* (2011), *La grammatica ti salverà la vita* (2012) e *Scrivere bene è un gioco da ragazzi* (2013). Da 8 anni.

MELISSA VALNEGRI



CHRISTOPHE LÉON

Granpa'

Traduzione di Sara Saorin

Camelozampa, 2014, pp. 79, € 9,00

Non è propriamente una novità perché la sua prima uscita risale al 2012 e l'ultima ristampa al 2014, ma *Granpa'* di Christophe Léon è comunque un libro da scoprire. Perché appartiene al genere poco esplorato del «western ecologico» - che unisce quel po' di avventura gradito a ragazzini e ragazzine intorno agli 11 anni, all'idea del rispetto che la natura esige - e perché parla di «disobbedienza civile», ovvero di lotta per difendere un ideale, un principio, un diritto. In un momento in cui ogni scala di valori è azzerata, perché tutto va sempre bene e niente più ci indigna, far sapere ai ragazzi che la possibilità di scegliere di aderire o di rifiutare fa parte della vita stessa, non è mai una cosa scontata. Siamo in Colorado. Da qualche mese John, 16 anni, accompagna il nonno in atti notturni di sabotaggio contro la Arizona Oil Company. Dalla loro, i due hanno un po' la casualità, un po' la fortuna e un Winchester a tracolla come difesa, insieme alla volontà del nonno di difendere la sua proprietà e il paesaggio, con una disobbedienza civile che ha radici profonde nella sua storia e nel suo rapporto con la terra. Un nonno ottantenne, un po' mascalzone, un po' burbero e un po' ironico, ma soprattutto bello: bello della sincerità che solo chi crede in quello che fa, sa avere, forte della certezza che noi non siamo superiori a nulla se non siamo capaci di preservare quel che la natura ci offre. «Figliolo, devo dirti una cosa. Ma prima, vorrei che tu guardassi attorno con attenzione. Sì, così. Che tu osservassi gli alberi, gli animali e anche il più minuscolo degli insetti come se fossero parte della tua famiglia. Vorrei che tu mangiassi l'aria. Non accontentarti semplicemente di respirarla. Sentila che ti vibra nei polmoni, che ti nutre. E voglio che tu mi dica se vale davvero la pena». «Se vale la pena di fare cosa, Granpa'?» «Di vivere, figliolo. Di vivere...». Da 11 anni.

MARTA PIZZOCARO



GUIDO SGARDOLI

Giulio Cesare conquistatore del mondo

Illustrazioni di Fabiano Fiorin

Edizioni EL, 2015, pp. 80, € 7,50

A raccontare Giulio Cesare ci hanno provato in tanti, e non certo i primi venuti. Da Svetonio a Petrarca a Shakespeare, giusto per fare tre nomi. Del resto, prima ancora, lui si era già raccontato da solo, sapendo bene di essere destinato alla leggenda. La sua personalità complessa e controversa finiva per affascinare tutti, anche quelli che lo avversavano: «egli ebbe ingegno, equilibrio, memoria, cultura, attività, prontezza, diligenza» scrisse Cicerone, non propriamente il suo migliore amico. Quindi, raccontare oggi Giulio Cesare: impresa difficile. Raccontare oggi Giulio Cesare ai bambini: impresa difficilissima. Bisogna evitare il mero elenco di conquiste, il modello scolastico libro-di-storia, l'appiattimento celebrativo, il romanzesco eccessivo. E bisogna trovare un aggancio di familiarità con i bambini: parlare di Giulio Cesare bambino? Impossibile, perché, se si parte così indietro, in 70 paginette come si fa ad arrivare alle imprese che hanno fatto la Storia? L'ottima idea di Guido Sgardoli, nella biografia di Giulio Cesare che apre la nuova collana "Grandissimi" di EL, è partire dal (parimenti celebre) nipotino Ottaviano, aprendo la narrazione con uno zoom su prozio e nipote il mattino precedente il funerale di Giulia, nonna di Ottaviano e sorella di Cesare. Ottaviano ha solo dodici anni, ma quel giorno sarà lui a pronunciare l'orazione funebre per l'amata nonna. Sgardoli coglie il ragazzino in quella mattinata di emozioni, ma anche di preparativi pratici: le abluzioni alle terme, la rasatura e la vestizione dello zio, a cui Ottaviano partecipa sistemandogli il lungo tessuto di lino che costituiva la toga. Durante quei preparativi, fa un sacco di domande allo zio, costringendolo a raccontarsi. Le imprese passate, i progetti futuri. Ecco dunque che Cesare, narrando la sua vita a quel bambino, la racconta a tutti i bambini che leggeranno questo libro. La collana "Grandissimi" ha già sei titoli, ognuno dedicato a un personaggio storico da un autore italiano per l'infanzia. Da 8 anni.

LETIZIA BOLZANI



HOLLY GOLDBERG SLOAN

Il mondo fino a 7

Traduzione di Loredana Balducci

Mondadori, 2015, pp. 366, € 16,00

Tutti i libri di narrativa che leggiamo hanno come ingredienti i protagonisti della storia – alcuni principali e altri meno importanti – e il susseguirsi degli avvenimenti, dall'incipit alla fine.

Leggendo questo libro ho avuto una strana sensazione: la forte personalità della protagonista, Willow, è come... una storia parallela, un valore aggiunto che si svela, pagina dopo pagina, accanto al susseguirsi delle vicende e alla vita degli altri personaggi.

Ma veniamo alla storia.

Willow è una ragazzina di dodici anni che è stata adottata da due genitori fantastici che la amano molto, la ascoltano e la capiscono.

Ma accade una cosa terribile: questi genitori muoiono in un incidente stradale e la ragazzina si ritrova orfana per la seconda volta.

Willow è un piccolo genio: sa fare molto velocemente calcoli complicatissimi, conosce quasi come un medico il corpo umano e le sue possibili malattie, ed è esperta di piante e giardinaggio.

A scuola, però, fa fatica a farsi degli amici, a comunicare con gli altri e a partecipare alle lezioni.

La mandano dal consulente psicologico della scuola, il signor Dell Duke, ma scopriamo subito che questo individuo è più problematico dei suoi giovani "pazienti".

Fortunatamente Willow fa amicizia con Mai, una ragazza vietnamita che accompagna suo fratello Quang-ha dal signor Duke.

Quando i genitori adottivi di Willow muoiono, Mai, sua madre e il signor Dell Duke riescono a "mettere in scena" una bugia colossale per salvare Willow dalla terribile macchina dei servizi sociali. E ce la fanno.

Durante tutta la storia Willow riesce a cambiare la vita delle persone che incontra perché - e uso parole sue - «Quando tieni davvero agli altri, il tuo dramma personale smette di essere il centro del mondo.»

Da 11 anni

VALERIA NIDOLA



LILIANA SEGRE

con DANIELA PALUMBO

Fino a quando la mia stella brillerà

Piemme, 2015, pp. 197, € 15,00

Liliana Segre è una signora milanese ottantaquattrenne che per molti anni non ha saputo parlare del suo tragico passato. Poi un giorno ha sentito il dovere di renderne testimonianza e ha iniziato a raccontare, soprattutto nelle scuole, la storia dell'unica bambina ebrea partita il 30 gennaio del 1944 dal binario 21 della Stazione Centrale di Milano verso Auschwitz ad essere sopravvissuta. Ora ha voluto lasciarne anche memoria scritta e Daniela Palumbo, già autrice dell'intenso *Le valigie di Auschwitz*, le ha prestato il suo usuale stile delicato e puntuale per riordinare i suoi ricordi. Il libro ripercorre la prima infanzia nella bella casa del centro milanese, offuscata dalla precoce perdita della mamma ma colmata dal grande affetto di un papà straordinario e di nonni amorevoli, l'esperienza scioccante dell'esclusione da scuola per via delle leggi razziali, l'angoscia della persecuzione, lo sfollamento in campagna con la speranza della salvezza e poi la tragedia della deportazione e l'orrore del lager. Nell'ultima parte Liliana racconta infine il ritorno in un mondo cambiato, dove nessuno vuole ascoltare quel che è successo, e l'incontro con il più maturo Alfredo, che la sposerà giovanissima segnando il suo ritorno alla vita. Ma il libro è soprattutto un omaggio al papà, a quel giovane vedovo legatissimo alla sua bambina, deportato insieme a lei e a lei strappato per sempre durante la prima selezione. Sarà proprio quello straziante momento che s'imprimerà nella sua memoria senza poter mai venir cancellato. Tante foto, un bel dialogo finale tra Daniela e Liliana e una partecipata introduzione di Ferruccio De Bortoli integrano questo volume, che rappresenta una lettura da cui non solo i ragazzi molto possono imparare. Da 13 anni.

ANNA PATRUCCO BECCHI

INDICE DEI TITOLI

BENTLY PETER, OXENBURY HELEN, *Re Valdo e il Drago*, Il Castoro
 BIRATTARI MASSIMO, *Leggere è un'avventura*, Feltrinelli Kids
 DEACON ALEXIS, SCHWARZ VIVIANE, *IO SONO Marcello Fringuello*, LO Éditions
 FERRARA ANTONIO, *La corsa giusta*, Coccole books
 GOLDBERG SLOAN HOLLY, *Il mondo fino a 7*, Mondadori
 LÉON CHRISTOPHE, *Granpa'*, Camelozampa
 NORAC CARL, DUBOIS CLAUDE K., *Le scatole di felicità*, Babalibri
 ORMEROD JEAN, JOYNER ANDREW, *Lo scambio*, Terre di Mezzo Editore
 SEGRE LILIANA (con PALUMBO DANIELA), *Fino a quando la mia stella brillerà*, Piemme
 SGARDOLI GUIDO, *Giulio Cesare*, EL
 TORRENT DANI, *Album per i giorni di pioggia*, edizioni corsare
 WIESNER DAVID, *Mr. Ubik!*, Orecchio Acerbo

HANNO COLLABORATO ALLE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO:

ANTONELLA CASTELLI (Comitato Direttivo Media e Ragazzi)
 DANIELA LEHMANN (Libreria per ragazzi "Lo Stregatto", Locarno)
 MARIA LETIZIA MEACCI (Studiosa di letteratura per l'infanzia, collabora alla rivista "Liber")
 VALERIA NIDOLA (Libreria per ragazzi "Lo Stralisco", Lugano)
 ANNA PATRUCCO BECCHI (Saggista, traduttrice, consulente editoriale esperta di letteratura per l'infanzia)
 MARTA PIZZOCARO (Giornalista pubblicista, responsabile del portale per le famiglie di Pavia e Provincia "L'Agenda delle Mamme")
 RITA VALENTINO MERLETTI (Studiosa di letteratura per l'infanzia, scrittrice, saggista, traduttrice)
 MELISSA VALNEGRI (Esperta di letterature panamericane)

IMPRESSUM

Il Folletto è la rivista dell'Istituto svizzero Media e Ragazzi.
 È una pubblicazione dell'Istituto Svizzero Media e Ragazzi ISMR.
 Indirizzo: Casella postale 256 CH – 6517 Arbedo
 Telefono: +41 (0)76 477 07 71
 E-mail: tigr@ismr.ch, Internet: www.ismr.ch

REDAZIONE: via Besso 38, CH – 6900 LUGANO
 RESPONSABILE DELLA REDAZIONE: Letizia Bolzani, letiziabolzani@tigr.ch
 LAYOUT: Società d'arti grafiche già Veladini & co SA - www.veladini.ch
 ABBONAMENTI: Ai soci Media e Ragazzi TIGRI la rivista è inviata gratuitamente.
 CONTRIBUTO DI SOCIO ANNUALE: FR. 50.-, €40,00
 COSTO SINGOLO NUMERO: Fr. 8.- € 7,00

NUMERO ISSN: 2235-5421
 TIRATURA: 500 esemplari.
 PROGETTO GRAFICO: Prill, Vieceli, Albanese
 STAMPA: Società d'arti grafiche già Veladini & co SA - via Besso 42 CH-6903 Lugano
 CARTA: FSC da fonti gestite in maniera responsabile
 Gli articoli del Folletto non possono essere riprodotti senza l'accordo della redazione.

AGENDA FOLLETTO

18/25 marzo e 1/15/23 aprile 2015 - Biasca, Bibliomedia dalle 18.30 alle 21.00

CORSO DI LETTURA SCENICA CON BETTY COLOMBO
 Workshop organizzato nell'ambito del progetto Nati per Leggere

dal 30 marzo al 2 aprile 2015
 BOLOGNA CHILDREN'S BOOK FAIR

ogni 1° mercoledì del mese - Bellinzona, Piazza Buffi dalle 11.00 alle 18.00
 MERCALIBRO

Evento promosso da Ondemedia per favorire la circolazione del libro per grandi e piccini a prezzi modici

15-18 aprile 2015 - Bellinzona

STORIECONTROVENTO
 Festival di letteratura per ragazzi
 maggiori informazioni sul sito web
 www.storiecontrovento.ch

22 aprile 2015 - Lugano, Quartiere Maghetti dalle 14.00 alle 17.00
 SCAMBIO DEL LIBRO USATO

23 aprile 2015
 GIORNATA MONDIALE DEL LIBRO

23 aprile 2015 - Tesserete, Biblioteca del Gatto dalle 14.00 alle 15.00
 "TÈ E CHIACCHIERE SUI LIBRI", CON ANTONELLA CASTELLI (PER I GENITORI)

25 aprile 2015 - Arbedo, Parco giochi Viale Moesa dalle 14.00 alle 16.30
 ARIADISTORIE E BIBLIOTECA TICTAC
 Scambio del libro usato per bambini e adulti

14-18 maggio 2015
 SALONE INTERNAZIONALE DEL LIBRO TORINO

28 maggio/ 10 e 24 settembre/8 ottobre 2015
Bellinzona, Biblioteca Cantonale
 AD OCCHI APERTI: COME LEGGIAMO LE FIGURE (a cura del gruppo HAMELIN)
 Workshop organizzato nell'ambito del progetto Nati per Leggere

9 giugno 2015 - Besso, sede ISMR/TIGRI - ore 18.00
 ASSEMBLEA ORDINARIA

17 settembre 2015
 NOTTE DEL RACCONTO - SERATA DEDICATA AGLI ORGANIZZATORI DELLA SVIZZERA ITALIANA

15 ottobre 2015 - Tegna, Biblioteca I Libricconi
 SERATA CON LE BIBLIOTECHE PER RAGAZZI DELLA SVIZZERA ITALIANA

13 novembre 2015
 NOTTE DEL RACCONTO IN SVIZZERA
 "Streghe e gatti neri"

Per ulteriori informazioni consultate il nostro sito web:
www.ismr.ch





ILLUSTRAZIONE DI SIMONA MEISSER

Media e Ragazzi Ticino e Grigioni italiano (TIGRI) rappresenta, nella Svizzera italiana, l'Istituto Svizzero Media e Ragazzi, sezione dell'IBBY (International Board on Books for Young People). È un'associazione di pubblica utilità, senza scopo di lucro, aconfessionale e apartitica, basata sul volontariato.

Le sue attività, i suoi servizi e le sue proposte sono finalizzate a:

- promuovere e sostenere la lettura fra i giovani
- diffondere la letteratura destinata ai bambini e ai ragazzi
- incoraggiare la ricerca e l'informazione nel campo della letteratura e dell'editoria per l'infanzia e la gioventù
- informare sulle attività destinate alla diffusione e alla conoscenza della letteratura e dei nuovi media per i giovani attraverso la realizzazione di progetti e iniziative
- collaborare con altri enti o associazioni che perseguono gli stessi scopi
- favorire gli scambi fra le diverse regioni linguistiche e fra le realtà operanti all'estero
- essere un valido punto di riferimento per tutto quanto attiene alla letteratura per l'infanzia e per la gioventù nella Svizzera italiana.

L'Istituto svizzero Media e Ragazzi, nella Svizzera italiana propone autonomamente o in collaborazione con altri enti le seguenti iniziative:

- notte del racconto
- biblioteca vagabonda
- biblioteca vagabonda nelle scuole speciali
- libruco
- nati per leggere
- la rivista "Il Folletto"
- conferenze e corsi di formazione

MeR TIGRI offre inoltre ai suoi soci:

- newsletter mensile in formato elettronico, con una selezione delle novità editoriali
- sito web con segnalazioni nell'ambito della letteratura per l'infanzia
- organizzazione trasferita al salone internazionale del libro di Torino
- incontro annuale con le biblioteche per ragazzi, biblioteche comunali e scolastiche della Svizzera italiana
- spazio informativo nel proprio sito web destinato alle biblioteche iscritte alla nostra associazione

Se condividi le finalità dell'associazione puoi contribuire al suo sostegno e sviluppo divenendo socio e versando una tassa annua di sfr. 50.--. Iscriviti tramite il nostro sito web oppure contattaci ai seguenti recapiti:

Media e Ragazzi TIGRI
sede amministrativa, CP 256 – 6517 Arbedo
sede operativa, Via Besso 38 – 6900 Lugano
Tel. +41 76 477 07 71 – tigr@ismr.ch – www.tigri.ch



IL FOLLETTO
LA RIVISTA DELL'ISTITUTO SVIZZERO
MEDIA E RAGAZZI



ABBONIAMOCI AL FOLLETTO

Ai soci Media e Ragazzi TIGRI
la rivista è inviata gratuitamente

CONTRIBUTO SOCIO ANNUALE: FR. 50.- / ESTERO € 40.-

Per abbonarti visita il sito www.ismr.ch, oppure scrivi a tigri@ismr.ch

ISMAR

Istituto svizzero
Media e Ragazzi