

Care lettrici e cari lettori,

con quel prefisso peggiorativo *dis*, sono immediatamente chiare le connotazioni del termine che definisce il tema del nostro numero: in mondi peggiori, non auspicabili, si muovono sempre di più i protagonisti di tanti prodotti destinati ai giovani lettori: libri, film, serie, videogiochi distopici.

I richiami alle emergenze della realtà contemporanea sono evidenti: disastri ambientali, guerre, pandemie, ipertecnologia ci pongono, e pongono ai protagonisti di queste storie, quesiti fondamentali sulla ricerca di senso.

Credo che proprio questo, il rischio di smarrire il senso della vita - e della nostra umanità - sia l'argomento di riflessione più importante a cui il genere distopico ci conduce.

“Che cos'è che ti rende diverso, se non è niente di visibile?” chiede un androide a un uomo nel bellissimo romanzo *Genesis*, dell'autore neozelandese Bernard Beckett, uscito una quindicina di anni fa da Rizzoli nell'impeccabile traduzione di Beatrice Masini. Che cosa ci rende umani, che cosa dovremmo salvaguardare, di noi, nel futuro, si dovrebbero chiedere i giovani lettori di distopico, insieme ai protagonisti, anche loro quasi sempre giovani, di queste storie. Saranno i ragazzi a salvare il mondo? Di certo è importante che siano sensibilizzati a fare la loro parte per renderlo un posto migliore. Un posto in cui vivere, e non solo sopravvivere, anche se è di sopravvivenza che parlano queste storie.

Nella rivista che avete in mano ne presenteremo alcune, proponendo un'interpretazione storica del genere e spaziando tra vari linguaggi espressivi, perché le narrazioni distopiche si prestano particolarmente ad essere narrate in varie modalità.

E ciò che vorremmo, dedicando questo numero alla distopia, è che quel prefisso peggiorativo *dis* ci motivi a non rassegnarci mai, a non smettere di lottare per migliorare il mondo, rendendolo un luogo buono e non cattivo, un luogo sempre più auspicabile. Uno dei “ribelli” di *Fahrenheit 451*, grande classico distopico di Ray Bradbury, dice una cosa confortante, con cui vi auguro buona lettura: «Questa è la cosa meravigliosa dell'uomo: che non si scoraggia mai, o non si disgusta mai fino al punto di rinunciare a rifar tutto da capo, perché sa, l'uomo, quanto tutto ciò sia importante e quanto valga la pena di essere fatto.»

Letizia Bolzani



Istituto svizzero
Media e Ragazzi

In copertina:

Illustrazione di Paolo d'Altan per la copertina del romanzo *Oltre la nebbia*, di Alice Bassi, Edizioni Piuma 2022.

Indice

LETTERATURA DISTOPICA

Il futuro tra paura e speranza 2
William Grandi

RAGAZZI E DISTOPIE

Tra ribellione e speranza 6
Chiara Montani

BAMBINI E DISTOPIE

Un progetto di ricerca 10
Ilaria Martino

SERIE TV

Futuro anteriore. Fantascienza nelle serie TV per ragazzi 12
Barbara Servidori

COPERTINE

Come si disegna la distopia? 15
Marta Pizzagalli

VIDEOGIOCHI

Sogni di robot 18
Francesca Torti Bignotti

INTERVISTA

Un futuro da costruire. Intervista a Luigi Ballerini 20
Marta Pizzagalli

INTERVISTA

Distopia e non solo. Le Edizioni Piuma 22
Letizia Bolzani

SCHEDE LIBRI 24

AGENDA | IMPRESSUM 28

«Un pianeta migliore è un sogno che inizia a realizzarsi quando ognuno di noi decide di migliorare se stesso.»

Mahatma Gandhi

Il futuro tra paura e speranza

Distopia e letteratura per giovani lettrici e lettori

di William Grandi

La distopia come genere fantascientifico per ragazzi sta conoscendo da circa due decenni un'intensa fortuna: il vasto successo della saga *Hunger Games* di Suzanne Collins¹ (edita a partire dal 2008) e della trilogia *Divergent – Insurgent – Allegiant* di Veronica Roth² (edita a partire dal 2011) è una prova evidente (e non unica) dell'affermazione nell'immaginario collettivo di questa peculiare tipologia di racconto. Ricordo ancora con meraviglia la grande folla di giovani fan che aveva invaso una via del centro della mia città, per entrare in una libreria dove Veronica Roth autografava le copie dei suoi romanzi in occasione della Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna del 2016: quell'ampio e affettuoso assembramento di lettrici e lettori adolescenti attorno alla loro scrittrice preferita era un segno evidente del forte successo di questa forma di racconto nel panorama letterario per ragazzi. Del resto tanto la saga di *Hunger Games* che la trilogia di Roth sono così famose e amate che non hanno bisogno di presentazioni: sotto molti punti di vista quelle serie narrative rappresentano i modelli più significativi del genere distopico, perché sintetizzano con efficaci richiami stilistici i *topoi* di questa peculiare forma di racconto. *Topoi* che, però, noi esamineremo in queste righe, ricorrendo anche ad opere forse meno note, ma ugualmente meritevoli di essere conosciute, perché di grande qualità letteraria e contenutistica nell'ambito dell'editoria per giovani lettrici e lettori.

Per entrare meglio nel nocciolo del discorso è forse utile riandare alla definizione di distopia che è stata data già qualche anno fa da Lyman Tower Sargent: per lo studioso statunitense la distopia consiste in una società inesistente, descritta con precisione e, soprattutto, immaginata perché venga percepita dal lettore come considerevolmente peggiore rispetto a quella in cui il lettore stesso vive³.

In questa sintetica descrizione troviamo tutti i caratteri fondamentali del racconto distopico ovvero la finzione, la precisione descrittiva, l'alterità spazio-temporale, la riconoscibilità e, soprattutto, la non auspicabilità: si tratta infatti di una forma narrativa che parla di orizzonti fantastici con molta cura dei dettagli in modo da sviluppare storie coerenti e riconoscibili, ma allo stesso tempo oppressive e disturbanti. E, in effetti, la precisione descrittiva dei romanzi distopici svela sottilmente similitudini e discontinuità tra finzione e realtà, innescando nel lettore una sorta di caccia alla raccolta di indizi che connettono e differenziano allo stesso tempo la normale realtà quotidiana e il mondo fantasticato del racconto. D'altra parte è proprio Antonio Faeti – pedagogo e grande studioso di letteratura per l'infanzia – a ricordarci che le finzioni, specialmente quelle fantascientifiche, possono tradursi in un "libero gioco di decifrazione" che raccoglie suggestioni tanto dalle ovvietà della vita quotidiana, quanto dalle dimensioni più impervie e sconosciute della fantastica⁴. Detto in altri termini, il giovane lettore immerso, per esempio, nelle pagine di *Hunger Games* non solo sarà invitato a seguire le avventure della ribelle Katniss, ma allo stesso tempo potrà allusivamente scoprire analogie e differenze tra l'ingiusta società della sua eroina e la concreta quotidianità fuori dal libro, finendo magari per utilizzare le metafore del racconto come risorse utili per individuare pericolose derive che minacciano la vita reale. La distopia finisce così pure per contenere un aspetto di allerta sociale da non sottovalutare: e infatti molti de-

Autore

WILLIAM GRANDI è professore associato presso l'Università di Bologna dove insegna Pedagogia della Narrazione. Le sue ricerche analizzano il rapporto tra infanzia e racconto con particolare attenzione alla letteratura di genere (Fantasy, Giallo, Horror, Fantascienza) e agli adattamenti mitologici per ragazzi. Tra le sue pubblicazioni ricordiamo le monografie *Infanzia e mondi fantastici* (Bologna, 2007), *La musa bambina* (Milano, 2011), *La vetrina magica* (Pisa, 2015) e *Gli ingranaggi sognati. Scienza, fantasia e tecnologia nelle narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza* (Milano, 2017).



Immagine pixabay



Fotogramma dal film *Mortal Engines* (Media Rights Capital, Universal Pictures, WingNut Films 2018, regia di Christian Rivers), tratto dal romanzo omonimo di Philip Reeve

gli studiosi che si occupano di analizzare i percorsi della narrativa distopica sono dei ricercatori nell'ambito delle scienze sociali e politiche come, per l'appunto, il già citato Sargent. Del resto, molti dei capolavori distopici, considerati ormai dei "classici", spesso nacquero come esplicite denunce contro derive socio-politiche disumanizzanti: si pensi a questo proposito ai celebri romanzi per adulti *Noi* (1924) dello scrittore sovietico dissidente Zamjatin, *Il mondo nuovo* (1932) di Aldous Huxley o il celeberrimo 1984 (1949) di George Orwell.

La distopia diventa così il contraltare disincantato dell'utopia che – come genere narrativo filosofico – ha una lunga tradizione, basti ricordare *La Repubblica* di Platone, *Utopia* (1516) del filosofo inglese Tommaso Moro, *La città del sole* (1623) del pensatore italiano Tommaso Campanella e *La nuova Atlantide* (1627) dell'intellettuale britannico Francesco Bacone (solo per citare i libri più noti). Esiste, cioè, una lunga teoria di narrazioni che sviluppano il tema di una desiderabile ma ancora inesistente società perfetta (utopica, per l'appunto) posta esplicitamente in contrapposizione alla concreta società storica piena di ingiustizie e difficoltà. L'utopia ha quindi il compito di mostrare che "un altro mondo" più desiderabile e umano è possibile: essa, per così dire, ha un ruolo di sovvertimento dell'esistente. Al contrario la distopia opera prendendo le mosse da una (ancora) inesistente dimensione oppressiva e faticosa da cui i protagonisti della narrazione vogliono sfuggire: la distopia sembra così apparentemente il frutto di un pensiero "conservatore" che vede nell'esistente e nella sua concretezza quotidiana uno spazio civile e umano da difendere, perché minacciato dalle brutali derive schiavistiche e decadenti prefigurate dall'immaginazione. In realtà, anche il genere distopico invita sottilmente a "sovvertire" il presente, perché offre indizi che consentono al lettore di percepire le tracce della china pericolosa verso cui il mondo pare destinato a scivolare, se non si prestano le dovute attenzioni. A questo proposito merita di essere segnala-

to il romanzo per ragazzi *Macchine mortali* di Philip Reeve⁵ edito nel 2001: si tratta di una storia sospesa tra fantascienza *steampunk*⁶ e apocalisse, dove pesanti, cigolanti e avidi città mobili governate da furbi tiranni si spostano in un mondo arido, polveroso e sterile alla ricerca delle ultime risorse ancora esistenti. Dopo un terribile scontro nucleare ("la guerra dei sessanta minuti") che ha desertificato almeno metà del mondo, Londra è diventata una di queste metropoli mobili sempre in lotta fra loro: domina una brutale idea di darwinismo urbano secondo cui le città deboli e le loro risorse devono essere inglobate in quelle più grandi. La vecchia capitale britannica ora è una sorta di enorme torre nomade governata da un sindaco senza scrupoli: questo, per raggiungere le sue mire di potere, non esita a mettere in pericolo la sua stessa gente già costretta a una vita difficile tra penuria e paura; ma un ragazzo, con l'aiuto di alcuni studiosi e di una coraggiosa fanciulla sfigurata, trova una via di fuga da quella realtà penosa. L'avidità, la guerra, l'inquinamento, la volontà di potenza emergono da questo romanzo come le cause prime di una nostra possibile futura rovina: il giovane lettore non può che condividere l'amaro sentimento di disperazione mostrato dai protagonisti di questo racconto davanti alla catastrofe ambientale e sociale del loro mondo. *Macchine mortali* è un implicito invito a conservare e incrementare quanto di bello e di umano possediamo nel presente, per evitare un futuro di orrori.

Sempre lungo l'asse della catastrofe ecologica e dell'avidità economica come genesi di società distopiche troviamo anche *Feed*, un romanzo per adolescenti pubblicato nel 2002 dall'autore statunitense per ragazzi Matthew Tobin Anderson⁷. Non è un libro di semplice accesso, perché si apre con una scena di difficile decifrazione a causa dell'uso di un linguaggio volutamente ermetico, para-informatico e disturbante: superato il disorientamento delle prime pagine la storia cattura con forza chi vi si accosta. La trama racconta l'amore sfortunato tra un ragazzo (Titus) ben

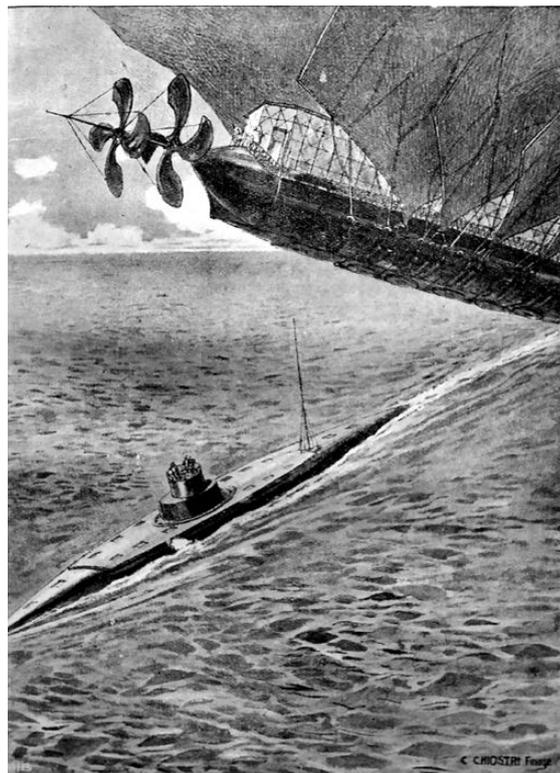
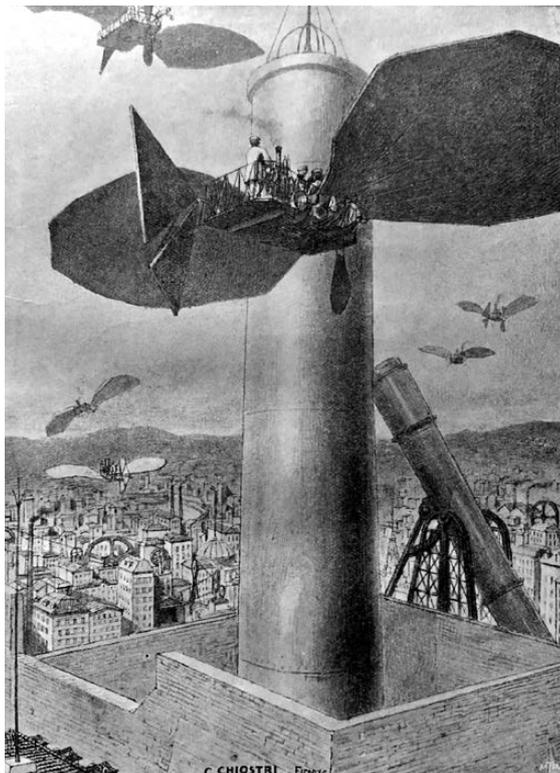
inserito nel sistema consumistico e una ragazza (Violet) capace di vedere i limiti di una società destinata all'auto-distruzione. Il mondo di questi nuovi Romeo e Giulietta è devastato dall'inquinamento e dalle differenze di classe, minacciato dalla possibilità di una guerra terribile, oppresso da politici volgari, distratto dalla connessione continua alla rete ottenuta attraverso l'innesto in ogni persona di un chip (il "feed" del titolo). Nessuno può più opporsi all'invasiva presenza di messaggi pubblicitari, propagandistici e frivoli che bombardano di continuo le menti delle persone. In definitiva solo pochi si accorgono della loro prigionia digitale. Solo l'amore sfortunato per Violet rende Titus consapevole del disastro in cui versa il suo contesto di vita. È un romanzo di disperante poesia: nonostante i vent'anni che ci separano dalla sua prima edizione, *Feed* è attualissimo, a volte sembra addirittura profetico. Non fa lezioni moralistiche o fervorini di ecologismo spicciolo: *Feed* offre al lettore gli indizi per capire da sé cosa lega drammaticamente l'apparente banalità del presente a un possibile e terribile futuro. È un romanzo distopico aspro, doloroso, di grande effetto: l'amore forse non può salvare il mondo, ma di certo può far aprire gli occhi sulle sue reali destinazioni, prima che sia davvero troppo tardi.

Su questa stessa scia si pone il recentissimo romanzo per ragazzi *Borders* della scrittrice italiana Giuliana Facchini⁸ il cui intreccio sollecita il giovane lettore a collegare costantemente la finzione narrata con la realtà: la trama è costruita attorno a un gruppo di quattro adolescenti che sono spinti ad abbandonare una città-prigione ipertecnologica, dove i governanti esercitano un controllo pervasivo e unilaterale su ogni aspetto della vita (dalle fonti alimentari all'istruzione). La città è sorta come rifugio dopo una grande epidemia che ha improvvisamente reso malata la natura, già minata dai cambiamenti climatici: nei ricordi dei personaggi più anziani emerge qualche brandello del passato che ha preceduto la catastrofe come, per esempio, le dimostrazioni di Greta per l'ambiente. Del resto, anche il richiamo alla grande malattia non può che rimandare alla recente epidemia di Covid. I quattro adolescenti protagonisti del romanzo hanno il compito di arrivare a un deposito dove sono custoditi i semi che possono ridare vita alla Terra. I nostri personaggi attraversano così per centinaia di chilometri un paesaggio desolato e cementificato, fino ad incontrare con loro grande meraviglia alcuni ambienti naturali dati per estinti dalla propaganda di regime; poi, proseguendo nel loro difficile viaggio, i ragazzi incontrano nuove comunità umane impegnate a ri-

costruire il proprio destino attraverso il recupero dei libri e della cultura. Il romanzo di Facchini accompagna il giovane lettore con delicata premura, mostrando con onestà le radici odierne di un possibile male futuro. Si può forse obiettare che *Borders* sia un libro "a tema": e in parte è così. Ma questo vale per tutti i romanzi utopici e distopici: essi si collocano infatti tra letteratura e filosofia, facendo ricorso alle risorse della narrativa, per illustrare una serie di idee "cardine" i cui messaggi sono avvertiti come particolarmente urgenti. Utopia e distopia sono innanzitutto tipologie filosofiche: ma esse possono emergere in tutto il loro potenziale solo con la forza estetica della letteratura di qualità.

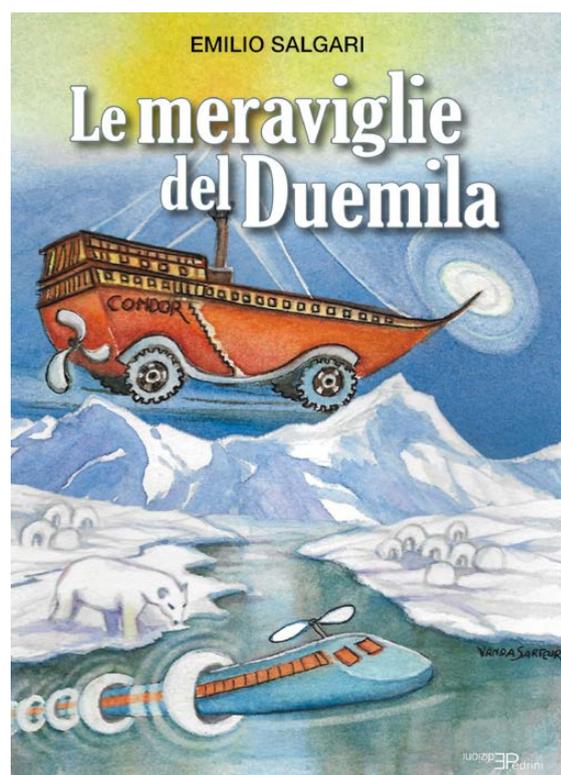
Infine, un'ultima precisazione: in realtà, la distopia ha pure una tradizione "antica" nella letteratura per l'infanzia. Si pensi a Salgari e al suo romanzo *Le meraviglie del duemila*⁹ pubblicato la prima volta nel 1907: in questo volume si narra di due uomini di inizio Novecento che grazie a una particolare pozione si addormentano, risvegliandosi nell'anno Duemila. Ai due viaggiatori del tempo viene fatto visitare quel mondo futuribile dove i cibi sono consumati in locali simili in modo impressionante ai nostri *fast-food*, mentre si viaggia su treni velocissimi per andare a gustare al polo l'ultima bistecca di foca, animale ormai estinto. Salgari descrive un mondo preoccupato dal terrorismo, minacciato dalla catastrofe ecologica, sovrappopolato, insidiato dall'esaurimento delle risorse e, infine, inquinato da scariche elettriche che infieriscono galvanicamente sulle membra dei poveri viaggiatori. È ancora più desolato il romanzo di Jules Verne *Paris au XXe siècle*¹⁰: probabilmente si tratta di uno dei primi romanzi dall'autore francese, ma rimase inedito per più di un secolo. È significativo che una storia tanto pessimista non abbia fatto parte a lungo del canone verniano. In questo libro si immagina la società francese del 1960 dominata da imprese ingegneristiche e finanziarie; in un tale mondo non c'è più spazio per poesia e letteratura. La Francia ipotizzata da Verne per il suo romanzo è soffocante, claustrofobica, ossessionata da un vacuo desiderio di denaro che inaridisce le persone, spingendo le migliori tra loro nel baratro, come accade allo sfortunato giovane poeta, protagonista di questo triste intreccio.

In conclusione, si può dire che le narrazioni distopiche non fanno sconti, anzi sferrano metaforici pugni alle nostre false sicurezze, disvelando timori e presentimenti che non possono essere ignorati. Allo stesso tempo, quelle storie ci invitano a resistere al male. E questo, pedagogicamente, non è poco.



In alto, illustrazioni di Carlo Chiostri, da *Le meraviglie del Duemila* di Emilio Salgari, con saggio del prof. Massimo Centini, edito da Edizioni Pedrini (www.edizioni-pedrini.com)

A destra, copertina di Vanda Sarteur



Note

1. S. Collins, *Hunger Games*, Scholastic, New York, 2008; S. Collins, *Catching Fire*, Scholastic, New York, 2009; S. Collins, Scholastic, New York, *Mockinjay*, 2010; trad. it. di riferimento, *Hunger Games. La Trilogia: Hunger Games. La ragazza di fuoco. Il canto della rivolta*, Milano, Mondadori, 2016
2. V. Roth, *Divergent*, New York, NY, Katherine Tegen Books/an imprint of HarperCollins Publishers, 2011; trad. it. *Divergent*, Novara, De Agostini, 2012. Gli altri volumi della trilogia sono usciti nel 2012 e nel 2013, per essere tradotti in italiano rispettivamente nel 2013 e nel 2014
3. L. T. Sargent (1994), "The Three Faces of Utopianism Revisited", *Utopian Studies*, 5(1), 1-37
4. A. Faeti, *Buchi nel tempo, porte sulle stagioni*, in Idem, *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, La Nuova Italia, Scandicci (FI), 1986, p. 151
5. P. Reeve, *Mortal Engines*, Scholastic, New York, 2001; trad. it. *Macchine mortali*, Milano, Mondadori, 2004
6. Il genere steampunk è recente ma si ispira ai romanzi di J. Verne e di H.G. Wells. Nelle narrazioni steampunk si immagina un futuro "a ritroso", ovvero si fantastica su un avvenire dominato da elementi tecnologici ottocenteschi come macchine a vapore, ingranaggi e pulegge
7. M. T. Anderson, *Feed*, London, Walker Books Ltd, 2003; trad. it. *Feed*, Milano, Fabbri Editori, 2005
8. G. Facchini, *Borders*, Roma, Sinnos, 2022
9. E. Salgari, *Le meraviglie del Duemila*, Edizioni Pedrini, Pont-Saint-Martin, 2021
10. J. Verne, *Paris au XXe siècle*, pubblicato postumo nel 1994, ma redatto presumibilmente attorno al 1860; trad.it., *Le meraviglie di Parigi*, Liberamente Editore, Lavis (TN), 2008

Tra ribellione e speranza

Un viaggio nella letteratura distopica per preadolescenti

di Chiara Montani

Negli ultimi anni il genere distopico si è guadagnato un posto di grande rilievo nel panorama della *youth fiction*. Ambientate solitamente in un futuro prossimo, le opere distopiche analizzano con tagliente lucidità le paure e le contraddizioni della contemporaneità, portando all'estremo quelle tendenze sociali che già si manifestano nel presente e mettendo a nudo, con la giusta dose di ferocia e cinismo, i lati più oscuri della nostra realtà. Infatti, il termine distopia implica una "mancata utopia" ed è la rappresentazione di una versione immaginaria ma verosimile del futuro, puntualmente ispirata a fenomeni ed eventi nefasti del mondo attuale. Il futuro presagito assume dunque dei contorni angoscianti ed è caratterizzato da situazioni sociali e politiche disumane e opprimenti, spesso in conseguenza di condizioni ambientali o tecnologiche al limite dell'apocalittico. Fin dall'Ottocento numerosi autori si sono dedicati a questo filone letterario – da Wells a Orwell, passando per Huxley e Bradbury –, utilizzando soprattutto come mezzo per contestare duramente le peggiori derive delle loro epoche.

La critica alle dittature, all'inquinamento, all'uso sconsiderato della tecnologia e della scienza e agli eccessi del capitalismo sono alcuni dei temi cardine del distopico contemporaneo per ragazzi. In particolare, per quanto riguarda la *youth fiction*, lo straordinario successo di questo genere nasce con tre celeberrime serie: *Hunger Games* di Suzanne Collins (Mondadori, 2009 - ed. orig. 2008), *Divergent* di Veronica Roth (De Agostini, 2012 - ed. orig. 2011), *Maze Runner* di James Dashner (Fanucci, 2011 - ed. orig. 2009).

In questo articolo si cercherà di tracciare una mappa, che si snoda in due sentieri, nella distopia dedicata a un

pubblico giovane (11-14 anni); due vie avventurose e tortuose costellate di romanzi molto diversi tra loro ma che condividono la grande potenza della metafora distopica. All'interno del primo percorso incontreremo una serie di testi influenzati da una delle più controverse opere di tutti i tempi, *Il signore delle mosche* di William Golding, scritto nel 1952 e ancora oggi amato per la sua notevole e cruda originalità; sono racconti di ricostruzione di nuovi mondi e società, spesso a seguito di una catastrofe, un'epidemia o un evento globale sconvolgente. L'altra via, invece, sarà segnata da narrazioni che mettono in scena dei futuri alternativi dominati da strutture totalitarie e regole soffocanti, non di rado basate sulla prepotente invasione di una tecnologia perversa e malvagia, soggiogatrice di un'umanità sull'orlo del baratro. Questi romanzi prendono le mosse da *Momo* di Michael Ende: nonostante possa apparire come una favola per bambini, l'autore delinea una complessa realtà, che a tratti ricorda l'orizzonte orwelliano, calata in una ricca e moderna metropoli grigia dove regna una alienante ansia produttiva e consumistica. Infine, l'articolo si concluderà affrontando l'universo grafico della narrazione, indicando quei graphic novel a tema distopico che di recente hanno interessato anche la fascia di lettori più giovani.

Immaginari post-apocalittici e fiducia nel domani

Autentica pietra miliare nel panorama distopico mondiale, il romanzo *Il signore delle mosche* di William Golding è sostanzialmente privo di uno degli elementi centrali di questo genere, vale a dire la collocazione temporale nel futuro. Infatti, il fulcro della vicenda ruota intorno a un gruppo di ragazzi che, in seguito a un incidente aereo, trova rifugio su un'isola incontaminata del Pacifico dove cerca di mettere in piedi un modello civilizzato di società ispirato a quello degli adulti; tuttavia, la comunità fondata dai giovani protagonisti finisce presto per assumere dei tratti feroci e bestiali, facendo emergere gli aspetti peggiori dell'animo umano. Questa dura riflessione sul male come principio naturale insito in ogni individuo ha fortemente influenzato la letteratura distopica del secondo Novecento, ma per quanto riguarda i romanzi dedicati alla preadolescenza è interessante notare come la poetica di Golding sia

Autrice

CHIARA MONTANI, esperta di letteratura per l'infanzia e appassionata di graphic novel, è nata a Brescia nel 1987 e si è laureata in Lettere con una tesi sui meccanismi della trasposizione cinematografica. Dal 2011 è libraia nella Libreria dei Ragazzi di Brescia. Firma *Balene Orchi Elefantesse*, un blog di albi illustrati e fumetti per bambini: <https://www.lospaziobianco.it/baleneorchielefantesse/>

Illustrazione di Andrea Pucci, per
La leggenda di Scarlett & Browne
 di Jonathan Stroud, Mondadori.
 Particolare della copertina



stata parzialmente rielaborata: non solo perché tali opere risultano meno efferate ma soprattutto per la visione più ottimistica trasmessa dai concetti di solidarietà, lealtà e cooperazione.

È il caso di *Berlin* di Fabio Geda e Marco Magnone (Mondadori), serie ucronica post-apocalittica, in cui un virus ha ucciso gli adulti e ha lasciato i ragazzi divisi in bande rivali primitive che affrontano e risolvono i conflitti grazie al gioco di squadra e alla coesione. Un'altra declinazione distopica che manifesta una fiducia di fondo nell'umanità è *Bambini nel bosco* di Beatrice Masini (Fanucci) che, attraverso la metafora dei bambini senza memoria, rimarca la potenza delle storie come prezioso strumento per acquisire la giusta consapevolezza nell'avvenire.

In ambito internazionale, il filo conduttore che lega simili romanzi post-apocalittici è senz'altro la forza propositiva delle nuove generazioni che, stanche delle proprie condizioni di vita, riconoscono in sé la scintilla della ribellione e riescono a sovvertire le regole di società violente e ingiuste, vivendo avventure adrenaliniche e di grande impatto. *La leggenda di Scarlett & Browne* di Jonathan Stroud (Mondadori), ironico autore capace di tessere trame intricate, ricche di colpi di scena e prive di una netta separazione tra bene e male, racconta di un'Inghilterra sconvolta da terribili calamità dove solo pochi fuorilegge, tra cui la rapinatrice Scarlett McCain e l'enigmatico Albert Browne, hanno il coraggio di sfidare le Terre Selvagge. Vi sono poi opere che danno molto risalto alle questioni ambientali: *L'ultimo branco selvaggio* di Piers Torday (Salani) si svolge in un mondo dove gli animali non esistono più a causa di una misteriosa epidemia e ha per protagonista Kester, un giovane in fuga da un istituto rieducativo che si pone alla ricerca del proprio padre; *Conan, il ragazzo del futuro* di Alexander Key (Kappalab) è invece un'opera ecologista e antimilitarista ambientata dopo un disastroso conflitto nucleare dove i pochi superstiti, tra cui il giovane Conan, tentano di ricostruire una società illuminata su un pianeta devastato dall'innalzamento dei mari. *Rifugiato climatico 2722* di David Moitet (Pelledoca) si inserisce nel filone *climate fiction*, una specifica corrente narrativa che esplora le conseguenze dei cambiamenti climatici: in un futuro in cui solo una piccola parte della popolazione è scampata agli

effetti del surriscaldamento globale, il ribelle Oliver vive in una città sotterranea ed è alla perenne ricerca della verità sul passato, trovandosi a lottare per raggiungere l'agognata superficie terrestre.

Infine, non si può fare a meno di citare due pregevoli serie rivolte al pubblico dei giovani adulti: *Chaos Walking* di Patrick Ness (Mondadori), ambientato in un Mondo Nuovo popolato da soli uomini e con protagonista lo sgrammaticato Todd Hewitt; e *The 100* di Kass Morgan (Rizzoli), ambiziosa tetralogia dove un gruppo di ragazzi sopravvissuti a un'apocalisse termonucleare viene inviato sulla Terra per testarne l'abitabilità.

Adolescenti rivoluzionari contro tirannie ipertecnologiche

Non sempre le opere distopiche descrivono un futuro post-apocalittico. Sono numerosi i romanzi che si concentrano su mondi differenti ma altrettanto inquietanti dove il potere è nelle mani di dittature spietate e la tecnologia ricopre un ruolo corrosivo nella vita degli adulti. In queste realtà sono i più giovani a prendere coscienza di simili strutture deviate, divenendo il motore del cambiamento sociale e lottando contro l'oppressione nel nome dei valori di libertà, giustizia e uguaglianza.

Bisogna tornare indietro fino al 1972 per individuare quello che può essere considerato il padre di questo filone: si tratta di *Momo* di Michael Ende (Longanesi), un romanzo dotato di una narrazione squisitamente metaforica, a dir poco profetico nell'anticipare le tendenze della frenetica e alienata società odierna, dove il tempo viene ormai codificato sulla base del profitto economico. In *Momo* il tempo è misurato in termini di "utilità" e gli unici a sfuggire a questo folle meccanismo sono i bambini, i soli in grado di riconoscerne la vera essenza e di non cadere vittima dell'illusione di poterlo afferrare e dominare. I giovani sanno padroneggiare il tempo perché capaci di vedere la bellezza racchiusa in ogni istante e saranno loro a rove-

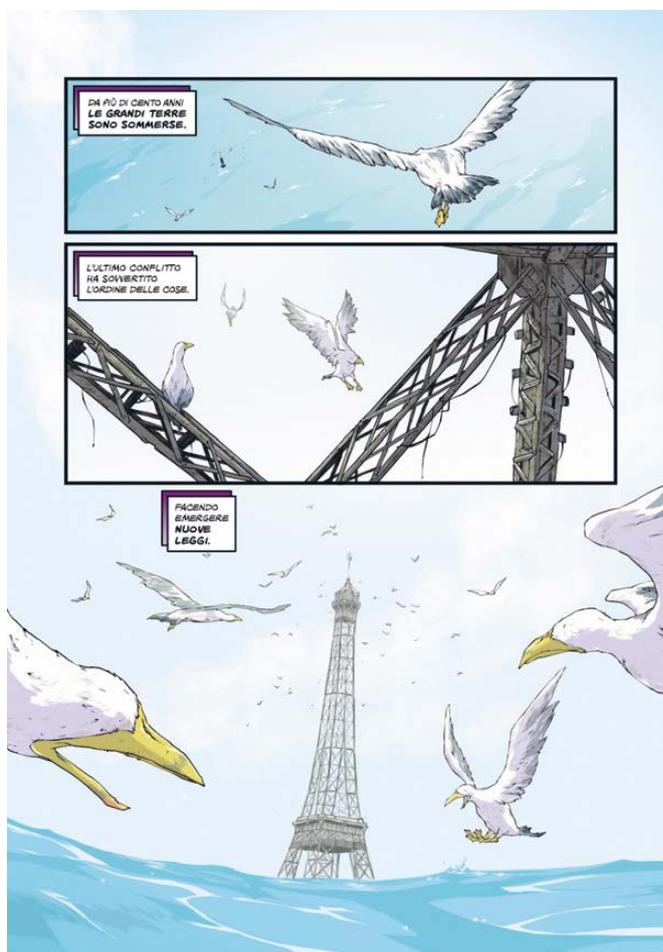
sciare la tirannia, spinti dal desiderio di vivere il proprio futuro con dignità.

Tra le serie dedicate ai ragazzi che affrontano questa tematica, quella più emblematica è indubbiamente *The Giver* di Lois Lowry (Mondadori). Il dodicenne Jonas, insignito del compito di custodire le Memorie dell'Umanità, ottiene i ricordi dal Donatore e sperimenta sulla propria pelle sensazioni misteriose proibite agli altri membri della sua rigida comunità e, grazie a tali trasmissioni di saggezza, scopre che solo la conoscenza può essere fonte di un concreto progresso. *Il pianeta di Standish* di Sally Gardner (Feltrinelli) immagina a sua volta un mondo di oppressione dal quale il quindicenne protagonista, un antieroe dalle sorprendenti sfaccettature, cerca una via di fuga. Tra riferimenti storici non troppo velati verso il nazismo ed elementi narrativi che rimandano a 1984 di Orwell, l'opera manifesta una vocazione politica assai efficace e suggestiva. *Feed* di M.T. Anderson (Mondadori) è invece una potente e ironica riflessione sull'invasione della tecnologia nella vita degli adolescenti: Titus si lascia guidare ciecamente dal suo feed, un chip impiantato nel cervello con cui si connette al web e dal quale riceve di continuo dei consigli per gli acquisti. Sarà l'amore per l'anticonformista Violet a dargli la forza per ribellarsi a un così perverso sistema di controllo mentale.

Negli ultimi anni, la scena letteraria italiana è stata inaspettatamente molto prolifica nella produzione distopica. Tra i tanti nomi spicca quello di Luigi Ballerini, autore che con *Il Castoro* ha pubblicato *Io sono Zero*, *Imperfetti*, *Myra sa tutto* e *Alla seconda umanità*, tutti lavori strettamente legati tra loro da dei contesti ipertecnologici e dai quali emerge l'intento di far meditare il lettore sul nostro presente attraverso realtà agghiaccianti ma verosimili. La professione di psicanalista di Ballerini ha senz'altro influenzato la sua cifra stilistica in quanto, al netto di qualche lieve didascalismo, lo sviluppo delle varie tematiche appare ineccepibile. Ben distante da questa poetica, Bruno Tognolini in *Lunamoonda* (Salani) preferisce indagare le meravigliose possibilità che l'unione tra uomo e macchina può produrre, come dimostra la figura di Marianna, protagonista di un romanzo che potremmo definire bio-tecnologico. Infine, uno dei titoli più recenti è l'intrigante *Borders* di Giuliana Facchini (SinnoS): l'opera, in alta leggibilità, narra di quattro ragazzi che vivono in una città classista e priva di affettività e che devono affrontare il deserto di cemento per ritrovare dei semi, simbolo della fecondità della terra.

Quando la distopia incontra il fumetto

A differenza del ricco filone di graphic novel distopici per adulti, letteralmente costellato di capolavori, la fascia d'età della preadolescenza risulta molto meno frequentata da autori ed editori. Non mancano comunque le opere significative e di pregio, a cominciare da *Randagi* di Alessandro Mari e Francesca Zoni (Rizzoli Lizard). Nato come primo atto di una serie mai proseguita, caratterizzato graficamente da un graffiante bianco e nero, questo graphic novel riprende diversi topoi letterari del genere distopico e dei romanzi di formazione, rifacendosi in particolare modo a Golding. La vicenda descrive un futuro dove, a seguito di un'epidemia che ha provocato la morte degli adulti, il mondo è in mano a bande di ragazzi che, come cani randagi, vivono secondo la legge del più forte. Tito e Nina, i due protagonisti, affrontano un percorso di crescita diametralmente opposto e, oltre alla quotidiana lotta per la sopravvivenza, dovranno cercare di trovare se stessi e comprendere la propria interiorità. Un altro lavoro molto riuscito è *Bacteria* di Paola Barbato, Matteo Bussola e Emilio Pilliu (Star Comics), un graphic novel dalle chiare influenze statunitensi, che colpisce per una trama ambientata in un futuro lontano ma drammaticamente attuale. A causa di un conflitto che ha quasi annientato la civiltà, il mondo è stato diviso in cinque settori, uno dei quali progetta uno sterminio di massa utilizzando quattro



Emilio Pilliu, Matteo Bussola,
Paola Barbato, *Bacteria*,
Star Comics



Illustrazione di Gipi, da *Grand Central Terminal. Rapporto da un pianeta estinto*, di Leo Szilard, disegni di Gipi, orecchioacerbo Editore

ragazzi come armi batteriologiche. La riflessione sulla follia degli uomini è alla base di una narrazione che, servendosi in modo funzionale dei colori nelle tavole di Pilliu, si spinge comunque in una direzione di ottimismo, speranza e fiducia nel domani, facendo leva sui sentimenti e le emozioni positive che spesso si ritrovano nella letteratura per preadolescenti.

Time Is Out of Joint di LRNZ ha invece tre ragazzini in fuga come protagonisti e si svolge nella Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea di Roma. Pubblicata da Coconino Press nella collana "Fumetti nei musei", l'opera ha la peculiarità di ricorrere all'arte come antidoto alla paura in un mondo post-apocalittico e privo di umanità. La mano di Coconino Press è dietro anche *Dove non sei tu*, brillante esordio cartaceo di Lorenzo Ghetti, tra i fumettisti italiani più interessanti degli ultimi anni, che immagina un futuro tecnologico in cui esistono delle particolari tute che permettono di muoversi e di agire in tempo reale a distanza infinita. Caratterizzata da campiture piatte dai colori accesi e da un tratto estremamente grafico, l'opera di Ghetti si sofferma sull'impatto della tecnologia sulle relazioni umane e sulla possibilità di aggirare le barriere fisiche e psicologiche. Infine, non si può non citare la trasposizione a fumetti di *The Giver*, a cura di P. Craig Russell e Galen Showman (Mondadori), una versione fedelissima che gioca sul colore come ulteriore elemento narrativo rispetto al testo di Lois Lowry. Una nota a margine la merita poi l'universo dei manga, dove la distopia è di norma sviluppata in maniera adulta con declinazioni violente e aggressive, nel quale tuttavia spicca un grande classico adatto anche ai preadolescenti: *Nausicaä della Valle del vento* di Hayao Miyazaki (Panini Comics). Si tratta di un'opera post-apocalittica, segnata da un messaggio fortemente ecologista, che esalta la convivenza pacifica tra gli abitanti della Terra e tra l'umanità e la natura.

Giunti ormai al termine di questa lunga carrellata di romanzi e fumetti, vale senz'altro la pena concludere

con due eccezionali albi illustrati pubblicati da Orecchio Acerbo che, in poche pagine, riescono a condensare tutti i temi cardine del genere distopico: *Grand Central Terminal* di Leo Szilard e Gipi e *Ci chiamavano le mosche* di Davide Calì e Maurizio A.C. Quarello. Il primo lavoro è profondamente influenzato dalla figura del suo autore, il fisico Leo Szilard, che contribuì alla creazione della bomba atomica per poi pentirsene, e che in seguito ideò questo racconto ambientato in una New York spettrale e post-atomica, popolata da fantasmi invisibili, in cui si indaga sul limite tra scienza e coscienza e si riflette sull'importanza dell'eredità da lasciare alle nuove generazioni. Il secondo albo ha per protagonisti dei bambini che, in un mondo devastato, sopravvivono rovistando tra i rifiuti in cerca di oggetti da barattare; la loro esistenza verrà sconvolta dal ritrovamento di uno strano artefatto di inestimabile valore. A metà strada tra le atmosfere di Moebius e gli universi di *Mad Max* e *Star Wars*, il testo di Calì gode di ottime illustrazioni e di una narrazione intensa e folgorante, e l'immaginario distopico convive con temi di grande attualità, dall'oppressione del potere alla parità di genere. Opere simili, di tale caratura e bellezza, si pongono come veri e propri manifesti rappresentativi di un ambito che, come abbiamo visto, abbonda di sfaccettature e può rivolgersi con intelligenza e raffinatezza anche alle lettrici e ai lettori più giovani.

Piccola bibliografia di fuori catalogo a tema distopico

- La città di Ember* di Jeanne DuPrau (Buy)
Terrestre di Jean-Claude Mourlevat (Rizzoli)
La battaglia d'inverno di Jean-Claude Mourlevat (Rizzoli)
La dichiarazione di Gemma Malley (Salani)
Contro il destino. Linus Hoppe di Anne-Laure Bondoux (Giunti)

Distopie per i più piccoli

Un progetto di ricerca alla scuola elementare

di Ilaria Martino

La narrativa distopica può essere definita come un genere letterario nuovo, in quanto trova la sua piena affermazione solo a partire dal XX secolo. Fin dagli inizi, l'obiettivo della distopia è stato mettere in evidenza le imperfezioni del presente, per fornire al lettore l'occasione di scorgere nella propria realtà. Ciò che accomuna la narrativa distopica novecentesca, pur presentando scenari e vicende differenti, è la presenza di un protagonista che, seppur inserito nella società, non riesce a omologarsi ai dettami del governo e ne mette in dubbio il funzionamento. Il protagonista sente la necessità di cambiare le cose, anche se questo lo porta inevitabilmente ad essere considerato un "ribelle" dal resto dei cittadini, i quali, al contrario, incarnano i valori sociali propagandati.

Nel corso dell'ultimo ventennio, il romanzo distopico si è presentato nel panorama editoriale in una "veste nuova". Il genere letterario è infatti entrato a far parte della letteratura contemporanea per ragazzi e le trame vedono protagoniste le nuove generazioni che incarnano i valori della speranza, della prospettiva di un futuro migliore e, in alcuni casi, del lieto fine. Sullo sfondo degli attuali romanzi distopici rimane sempre una società indesiderabile, spesso ambientata nel futuro, in cui la collettività è incapace di reagire e contribuire per modificarne gli eventi. La completa iniziativa è riservata ai singoli, a coloro che sono disposti a compiere anche esperienze estreme pur di trovare una via di fuga da un mondo in cui non si sentono parte integrante e di cui fanno fatica a riconoscere i valori. Il romanzo distopico contemporaneo, quindi, mantiene il suo carattere di denuncia sociale ma, rispetto alla letteratura antecedente, non preclude una possibile vittoria. Questa, inoltre, non è assicurata a tutti, ma solo a quei giovani che si mostrano responsabili del proprio destino. Non è

un caso che, rispetto ai romanzi del XX secolo, i fautori del cambiamento siano proprio ragazzi e pre-adolescenti. L'adolescenza, che rappresenta la fase di crescita nella quale si è soliti cercare la propria identità e individualità, è spesso legata ad una ribellione verso un sistema fatto di regole, imposizioni e divieti dettati dagli adulti. D'altra parte, è anche un'età che mantiene vivo un legame con il mondo dell'infanzia grazie ad uno "sguardo bambino", capace di focalizzarsi su aspetti non banali, spesso invisibili all'occhio adulto. I giovani protagonisti del romanzo distopico, infatti, riescono a percepire la realtà sotto un'altra prospettiva e ciò li rende vincenti in situazioni tutt'altro che comuni e ordinarie.

La peculiarità di questo genere letterario mi ha motivata nella scelta dell'argomento della mia tesi di laurea in Scienze della Formazione Primaria. Ne "Il romanzo distopico alla Scuola Primaria: utopia o realtà?" ho infatti voluto dimostrare come nella Scuola Primaria fosse possibile presentare un tipo di narrativa spesso sconosciuto e inusuale tra i banchi di scuola. Attraverso il mio progetto ho voluto mettere in evidenza le potenzialità offerte da questo genere letterario, ritenuto da molti una narrativa inadeguata a dei bambini di questa età. L'idea di proporre un lavoro su un romanzo distopico, ovviamente, non è stata improvvisata, ma accompagnata da una meticolosa progettualità e dalla scelta di un contesto e di un libro adeguati allo scopo. Il progetto di ricerca da me condotto si è rivolto a bambini di 10-11 anni, frequentanti una classe quinta Primaria di Genova, mentre la scelta del libro è ricaduta su *Bambini nel bosco* di Beatrice Masini. Si tratta di una storia che intreccia i toni della fiaba con quelli del romanzo di formazione corale e sa regalare tante emozioni ai suoi lettori. Questi hanno anche la possibilità di sentirsi protagonisti delle vicende visto che i personaggi principali sono proprio bambini dai 7 agli 11 anni. Il progetto è stato articolato in sei incontri della durata di circa un'ora. L'analisi qualitativa dei dati raccolti (prevalentemente filmati, fotografie, sbobinature e elaborati dei bambini) mi ha permesso di capire se gli alunni avessero la capacità di capire ed essere coinvolti emotivamente nelle spire del romanzo distopico. Certa che la mia proposta non fosse parte integrante delle conoscenze di senso comune dei bambini, ho deciso di ricoprire il ruolo di mediatore nel corso dell'esperienza, affinché i ragazzi potessero vivere serenamente l'evento educativo nuovo. Attraverso la lettura ad alta voce di parti scelte all'interno del romanzo e la proposta di attività che andassero ad indagare gli aspetti contenutistici ed emotivi

Autrice

ILARIA MARTINO, nata e cresciuta a Imperia, è insegnante di Scuola Primaria. Ha conseguito la laurea in Scienze della Formazione Primaria presso la l'Università degli Studi di Genova.

La sua tesi *Il romanzo distopico alla Scuola Primaria: utopia o realtà?* ha vinto la prima edizione (2019) del "Premio Carla Poesio", istituito da Bologna Children's Book Fair in collaborazione con il Centro di Ricerca in Letteratura per l'Infanzia dell'Università di Bologna. Delle trentatré tesi pervenute alla commissione, la sua è stata giudicata la miglior tesi di laurea italiana in letteratura per l'infanzia.

che il libro sottende, ho guidato i bambini ad una lettura attiva, consapevole e appassionata.

I ragazzi hanno reagito positivamente alle mie proposte, si sono sempre mostrati interessati e volenterosi di contribuire e mettersi in gioco. Non hanno avuto problemi a esprimere le proprie opinioni e anche coloro che, solitamente, tendevano ad assumere ruoli “marginali” durante le attività didattiche routinarie, si sono sentiti motivati dal nuovo contesto di apprendimento e sono spesso intervenuti con commenti ed idee originali e precise. La scelta di *Bambini nel bosco* si è rivelata un punto di forza, in quanto gli episodi hanno centrato perfettamente gli interessi dei bambini della classe che amano leggere e vivere avventure attraverso la lettura. Il libro, ricco di spunti, sorprese, emozioni e sentimento, ha consentito loro di scoprire una storia avvincente e molto diversa dal solito. I commenti della classe hanno messo in evidenza un parere positivo nei confronti del progetto, non solo perché il romanzo trattava l'avventura di un gruppo di bambini, nella quale i ragazzi sono riusciti ad immedesimarsi, ma anche perché la lettura ad alta voce da parte dell'adulto ha reso più coinvolgente il testo. La lettura espressiva ha colpito particolarmente l'interesse dei ragazzi creando un'atmosfera di attesa che ha suscitato il desiderio di conoscere, dopo ogni incontro, la prosecuzione della storia. In qualità di insegnante, ho accompagnato la classe in questo percorso letterario soffermandomi sulle parti più importanti e descrivendone le ambientazioni, in modo che tutti potesse-

ro vestire i panni dei protagonisti e potessero riflettere su aspetti che, attraverso una lettura da soli, probabilmente non avrebbero considerato. La mediazione dell'adulto ha permesso quasi di vedere davvero questi bambini camminare per i boschi e vivere la loro avventura. Ha fatto sorridere, provare ansia, paura, nostalgia, speranza e gioia di scoprire, emozioni che, di volta in volta, hanno alimentato la voglia di esplorare dei bambini protagonisti e, contemporaneamente, suscitato numerose domande e discussioni tra i giovani lettori.

In conclusione, il progetto proposto ha voluto dimostrare che, con opportuni accorgimenti e valutazioni, non è utopistico presentare un romanzo appartenente al genere distopico, ma che è, anzi, occasione di riflessioni fuori dall'ordinario. L'età dei protagonisti, la descrizione delle emozioni provate, il linguaggio diretto e vivido sono fattori che favoriscono un sentimento di immedesimazione con gli eroi distopici moderni e permettono di riconoscere nell'immaginario la traccia di quel presente che ha bisogno di essere rinnovato. Attraverso il susseguirsi degli eventi, il giovane lettore si trova a percepire “in prima persona” i soprusi subiti dai personaggi principali e le conseguenze delle loro ribellioni. Tutto ciò fa sì che i ragazzi non assumano le sembianze di meri spettatori, ma partecipino in prima persona alle vicende narrate, con la speranza che possano ricoprire il ruolo dei loro beniamini non solo nel mondo letterario ma anche in quello reale, rendendosi partecipi del proprio futuro.



Futuro anteriore

La fantascienza nelle serie TV per ragazzi

di Barbara Servidori

Incontro tra fantasia e scienza, la fantascienza è un genere di narrativa popolare che, sulla base di speculazioni e ipotesi elaborate nel presente, immagina i futuri sviluppi della scienza e della tecnologia e il loro impatto sulla vita del pianeta e dell'umanità. È il genere che dà "forme fantastiche alle teorie biologiche, alle invenzioni meccaniche,"¹ alle scoperte della fisica, alle avventure dell'astronomia, per evidenziare non soltanto la meraviglia nei confronti delle stesse, e la speranza che servano a migliorare le condizioni di vita degli esseri umani, ma anche le paure, i sospetti, le incertezze sulle conseguenze del progresso e del potere tecnico-scientifico, rigenerante e distruttivo a un tempo. Da sempre genere amatissimo dai ragazzi e dalle ragazze, la fantascienza trova largo spazio tra i prodotti culturali rivolti ai giovani adulti, comprese le serie TV che hanno affiancato, in molti casi meritatamente, romanzi e fumetti come fonti di approvvigionamento di storie.

Nella sovrabbondante offerta di serie TV di genere fantascientifico, non è facile orientarsi, anche perché spesso sono rivolte a un pubblico di adulti e di ragazzi insieme, ma di certo alcune hanno saputo uscire dall'anonimato e conquistarsi un vasto seguito, alimentato dal passaparola e destinato a rimanere nel tempo. Curiosamente le più popolari negli ultimi anni sono unite da un minimo comune denominatore: sono ambientate nel futuro, sì, ma in un futuro anteriore, un futuro che riporta al passato e che consente di ipotizzare linee temporali diverse. È il tempo che precede un evento futuro, che potrebbe o meno verificarsi, ed è il tempo che indica l'incertezza del compiersi di un avvenimento. Indica, cioè, una supposizione su un evento che dovrebbe compiersi e un dubbio su un evento che non si sa se si è già compiuto. Nel primo caso, ha a che fare con la possibilità e l'alternativa, nel secondo con l'ignoto e l'inconsapevolezza. Le serie TV più apprezzate dai

ragazzi e dalle ragazze negli ultimi anni tornano al passato per immaginare altri possibili futuri o esiti incerti rispetto al presente. Tutte cercano di dare risposta alla domanda: cosa succederebbe se?

Arcane è una delle serie ambientate in un futuro anteriore, in un tempo che, come sottolinea William Grandi, "è contemporaneamente tanto il nostro passato quanto il possibile nostro futuro".² In quanto serie del sottogenere *steampunk*, *Arcane* reiventa l'Ottocento di stampo vittoriano in chiave futuristica e concepisce un mondo in cui la tecnica è dominata dalle macchine a vapore, aerostati e complicati congegni dagli ingranaggi stridenti che paiono giocattoli e si rivelano spesso ordigni esplosivi. L'Ottocento alternativo di *Arcane*, tuttavia, non è soltanto questione di oggetti antiquati e spesso a noi arcani, azionati da energie magiche e attivati da rune. È anche l'Ottocento delle "due città" di Dickens: da un lato, Piltover, la città del progresso, del benessere, delle accademie scientifiche, elegante e ariosa nei suoi palazzi in stile *liberty*; dall'altro, Zaun, la città sotterranea, oppressa, ribelle, buia e fangosa come i bassifondi dell'East End londinese. Da un lato, dunque, le luci della scienza, le menti illuminate della Consulta che governa tutte e due le città; dall'altro, le ombre del crimine, le creature zoomorfe, i contrabbandieri, gli scienziati pazzi, i poveri disgraziati, gli eroi.

Ogni città conduce nei propri laboratori, ufficiali o meno, esperimenti su sostanze diverse, sostanze che sono fonti di energia. A Piltover si lavora all'Hex, un cristallo azzurro capace di irradiare energia elettrica e luminosa e di unirsi alla mente umana imitandola, in un'anticipazione dell'intelligenza artificiale. A Zaun, invece, si produce lo Shimmer, un liquido viola in grado di potenziare i corpi e le menti degli organismi nei quali è iniettato. Entrambe le sostanze hanno la possibilità di guarire le persone dalle malattie, di aprire portali interspaziali, di combattere il degrado e le disuguaglianze. Entrambe, allo stesso modo, hanno la possibilità di creare dipendenza, ridurre gli esseri umani in schiavitù, trasformarli in bestie, ucciderli. È la scelta, tutta umana, di indirizzare la scienza verso il bene o il male, la razionalità o l'irrazionalità, a porre un insolubile dilemma a ciascun personaggio. È l'etica della scelta, come in *Frankenstein*, a produrre mostri, eroi o semplicemente esseri umani consapevoli.

Caso più unico che raro, *Arcane* è tratta da un videogioco MOBA (acronimo inglese per Arena di Battaglia Multigiocatore Online), chiamata la *League of Legends*. Scopo del gioco è controllare un Campione e sconfiggere quanti più

Autrice

BARBARA SERVIDORI è consulente editoriale, traduttrice e studiosa di letteratura per ragazzi. Si è laureata in Lingue e Letterature Straniere Moderne all'Università di Bologna e ha conseguito un Master in Letteratura Inglese alla University of Toronto, Canada. Collabora con la rivista "Hamelin" e organizza corsi sulla letteratura per giovani adulti e la letteratura britannica. Sta per completare il Master in British Children's Literature presso la University of Roehampton, Londra.

ARCANE

LEAGUE OF LEGENDS



Campioni avversari e quanti più mostri possibili. Prequel del videogioco, *Arcane* narra le origini di vari personaggi dell'universo videoludico della *League*, in particolare di due Campioni, le sorelle Vi e Powder-Jinx. Rimaste orfane durante un'insurrezione di Zaun, poi repressa da Piltover, sono successivamente costrette a separarsi e a combattersi su fronti opposti. Vincitrice di un Emmy Award per la miglior serie animata 2022, *Arcane* ha stupito critica e pubblico per la costruzione dell'universo narrativo, il quale sorprendentemente poggia a livello simbolico sull'animazione. Per metà disegnata a mano, per metà generata al computer, l'animazione di *Arcane* trasmette gli ideali, le aspirazioni e gli interrogativi del racconto fantascientifico e lo fa attraverso espliciti richiami all'arte otto-novecentesca che ha saputo raffigurare la meraviglia, così come la paura di fronte al progresso scientifico e tecnologico.

Nei momenti di sospensione dell'azione, quando un personaggio contempla un dipinto, o ricorda con sgomento un evento sbalorditivo, o è colto al rallentatore in salto da un tetto all'altro, ecco aprirsi un'immagine che, congelata per un attimo, rievoca i paesaggi marini di J. W. Turner, le campagne rannuvolate di Jean-Baptiste-Camille Corot, i ritratti femminili di Alphonse Mucha, le vetrate Art Nouveau, ovvero opere che hanno sollevato dubbi sulle sorti della rivoluzione industriale, che hanno esaltato la fragile bellezza della natura o ne hanno denunciato la devastazione, che hanno cioè evocato le ombre di un mondo che si voleva dorato ed era invece attraversato da pulsioni nere. Con il proseguire della serie, i rimandi si fanno più contemporanei, e tocca allora alla pop art, ai murales, ai graffiti e a tutta l'arte di strada di esprimere la rabbia e il dolore di un personaggio maniacale, distruttivo e decisamente punk come Jinx e la schizofrenia psichedelica di un

contesto urbano che, nel degrado, vibra di creatività e di colore.

Se il futuro anteriore è il tempo dello *steampunk* e caratterizza a pieno titolo *Arcane*, è più insolito trovarlo in altre serie TV che pure hanno inciso fortemente sull'immaginario degli ultimissimi anni. Trasmessa per la prima volta nel 2016 e arrivata alla quarta stagione nell'estate 2022, *Stranger Things* è diventato un vero e proprio fenomeno di costume. Ideata dai fratelli Duffers e distribuita da Netflix, *Stranger Things* narra le vicende di un gruppo di ragazzi della provincia americana, d'un tratto alle prese con eventi e creature soprannaturali. Saranno loro, come nella migliore tradizione dei film e dei libri di Stephen King, Steven Spielberg e David Lynch, a combattere contro mostri che, a più riprese, escono dal Sottosopra, un universo sotterraneo e parallelo al nostro, e invadono il mondo. Ad aprire il varco tra le due dimensioni, sono alcuni scienziati che, in laboratori non riconosciuti eppure finanziati dal governo americano, compiono esperimenti al limite della realtà. A produrre mostri è, ancora una volta, la brama di potere e di conoscenza che spesso tradisce gli ideali positivisti della scienza e della tecnologia.

Non è dunque un caso che *Stranger Things* sia tornato indietro nel tempo e in particolare agli anni Ottanta per narrare la deriva distruttiva del progresso. Il racconto prende avvio nel novembre del 1983, in piena Guerra Fredda, con la corsa agli armamenti nucleari e le teorie cospirative su frange estremistiche di scienziati americani e russi in sottofondo. Secondo tali teorie, sia americani che russi conducono segreti esperimenti sui bambini allo scopo di svilupparne capacità paranormali e addestrarli al combattimento, rendendoli perfette macchine da guerra, ovvero mostri. E mostro, o supereroina, è per l'appunto



Undici, una ragazzina cresciuta in laboratorio, oggetto di esperimenti e dotata di poteri soprannaturali che sconfigurerà le creature del Sottosopra. È evidente, nel ritorno al passato di *Stranger Things*, il desiderio nostalgico di ritrovare l'immaginario degli anni Ottanta, i film di Carpenter, le canzoni di Kate Bush, i pomeriggi in discoteca sui pattini a rotelle. È meno evidente, forse, il desiderio di ritrovare anche una tecnologia più artigianale, più meccanica, più visibile di un algoritmo; una tecnologia più "lenta", o quantomeno più a passo d'uomo, più sotto controllo. E infine, meno evidente ancora, quasi una preveggenza, il desiderio di ritrovare l'origine di certe scelte che hanno determinato il presente, un presente più vicino a quegli anni che mai.

Sull'onda del successo di *Stranger Things*, è uscita nel 2022 *Paper Girls*, ideata da Stephany Folsom per Amazon Prime Video. Annunciata come risposta al femminile della più celebre serie dei fratelli Duffers, *Paper Girls* è basata sull'omonima serie a fumetti, scritta da Brian K. Vaughan e illustrata da Cliff Chiang. Pubblicati tra il 2015 e il 2019, i trenta volumi a fumetti precedono la messa in onda di *Stranger Things*; dunque, *Paper Girls* non si può certo considerare un'appendice, frutto di indagini di mercato. È vero, e singolare, che le due serie hanno in comune due elementi essenziali: personaggi e ambientazione. All'alba del 1 novembre 1988, un gruppo di quattro ragazze di dodici anni si trovano nell'immaginario sobborgo di Stony Stream, Cleveland, per consegnare i giornali in sella alle loro biciclette ("paper girls", per l'appunto). Ed è poco dopo la notte che segna il confine più sottile tra il nostro mondo e quello di altre creature che le quattro ragazze, incappate nello scontro tra due fazioni di viaggiatori del tempo in guerra tra loro, sono chiamate a raddrizzare le storture che la scoperta del viaggio nel tempo ha provocato e, con quello, a salvare il mondo.

Rispetto al fumetto, molto più complesso e stratificato, soprattutto nell'esperienza di lettura, la serie TV è più lineare, ma sia il fumetto che la serie TV evidenziano il percorso di formazione delle quattro ragazze, le quali incontreranno, durante i viaggi nel tempo che sono costrette a compiere, se stesse da adulte. Ecco, dunque, la ragione dell'ambientazione in un futuro anteriore scelta dagli autori. Cosa succederebbe se? Cosa diresti alla ragazza che eri o all'adulta che sei diventata, se avessi la possibilità di

viaggiare nel tempo? Soprattutto, a dodici anni, vorresti conoscere il futuro? Vorresti sapere se i desideri che avevi si sono realizzati? Il fumetto si apre con l'immagine di una mela, che la serie non ha citato e che è un chiaro riferimento al frutto proibito dell'albero della conoscenza nella Genesi. Un simbolo che a torna a ricordarci la domanda alla base della nostra esistenza: vogliamo conoscere? Sappiamo il prezzo da pagare per la conoscenza? Fino a che punto siamo disposti a spingerci per esaudire il nostro desiderio di conoscenza? Il limite che ci poniamo è forse il segno del nostro essere umani?

Ritorno alle origini, e desiderio di sapere da dove si viene, è il tema infine di *Sweet Tooth*, serie TV di Netflix del 2021, e tratta dall'omonimo fumetto di Jeff Lemire. A differenza delle altre, *Sweet Tooth* è una distopia, ambientata dunque in un futuro mondo post-apocalittico causato da una pandemia nota come il Grande Crollo. La pandemia, oltre a uccidere gran parte del genere umano, ha portato alla nascita di bambini ibridi, per metà umani e per metà animali. Non si hanno evidenze certe che sia stato il virus a crearli, ma la gente li teme e li braccia. Gus, il protagonista, è uno dei bambini ibridi, mezzo-umano e mezzo-cervo. Nascosto e cresciuto per anni dal padre in un bosco, rimane orfano quando il padre contrae il virus. A Gus non resta altro che uscire dal bosco e seguire un vagabondo di nome Jepperd. Insieme a lui, parte alla scoperta delle proprie origini e alla ricerca della madre, una genetista che lui crede ancora viva. È stato il virus a produrre una mutazione genetica nei bambini ibridi? O sono stati i genetisti a varcare il limite invalicabile delle Colonne d'Ercole e a seguire la virtù e la conoscenza là dove, forse, non è lecito per gli esseri umani inoltrarsi? Sono questi i quesiti che, ogni giorno, ci poniamo con insistenza ora, e che l'immaginario, in maniera arcana, pare precedere e guidare.

Note

1. William Grandi, *Gli ingranaggi sognati. Scienza, fantasia e tecnologia nelle narrazioni per l'infanzia e l'adolescenza*, Franco Angeli, Milano, 2017, pag. 15.
2. *Ibid.*, pag. 68.

Come si disegna la distopia?

Un'analisi delle copertine di alcuni classici del genere

di Marta Pizzagalli

Come è rappresentata la distopia? Cosa mostrano le immagini dei libri distopici per ragazzi?

Le immagini che compongono le opere, se presenti, sono fondamentali per la loro comprensione: testo e illustrazione collaborano infatti alla costruzione del mondo narrato – uno descrive, l'altra mostra –; insieme forniscono così le materie prime per lo sviluppo dell'immaginario personale del lettore.

Ma si può riconoscere un libro distopico dall'immagine di copertina? Per iniziare a rispondere, analizziamo le copertine di cinque romanzi distopici considerati capostipiti del genere, americani e pubblicati in Italia fra il 1995 e il 2016: *The Giver*, *La strada*, *Hunger Games*, *Maze Runner*, *Divergent*.

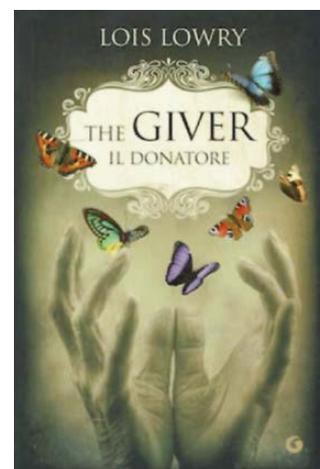
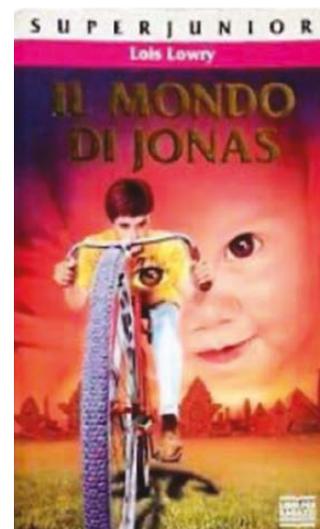
Interessano meno, qui, le strategie di mercato messe in atto nelle copertine delle edizioni successive alla prima; strategie cioè che ripropongono le immagini della versione cinematografica anche sulla copertina del romanzo e/o di immagini uniformate tra i diversi libri della saga per alimentare quello che è l'«effetto serie». Consideriamo allora principalmente le copertine delle prime edizioni.

The Giver

L'autrice di *The Giver* è Lois Lowry e i quattro volumi della serie sono stati pubblicati in Italia da Mondadori e da Giunti. Il primo libro deve la sua iniziale diffusione italiana a Mondadori nel 1995, che lo pubblica con il titolo *Il mondo di Jonas* nella collana *Superjunior*. La copertina è di Stefano Pachi e mostra il protagonista come un ragazzino in bicicletta visto da un punto di vista ribassato, che pone l'osservatore davanti alla ruota in posizione di possibile pericolo. Il ragazzo si muove su un prato, al cui orizzonte si staglia lo skyline di una città industriale: lì le tinte si fanno calde, rosse e arancioni, sfumando man mano che si procede verso l'alto dell'immagine – e, prospetticamente, verso il fondo – con colori più freddi e cupi. Su questo sfondo reso infuocato e apocalittico dalle cromie, Jonas si muove deciso, allontanandosene e avanzando verso lo

spettatore. Sovrapposta, vi è la grande immagine del volto di un neonato: gli occhi spalancati e la tenue espressione infantile. Gli aspetti figurativi alludono dunque all'evento decisivo del romanzo, mostrando l'atto di ribellione di Jonas: la fuga con l'infante Gabriel; mentre gli elementi non figurativi collaborano a costruire l'atmosfera inquietante della distopia: il colore e il punto di vista ribassato pongono infatti il protagonista (e l'osservatore) come accerchiati dalla minacciosa tonalità violacea e in una posizione di minorità, quasi impotenza di fronte a ciò che incombe.

In altra direzione agisce la copertina del primo volume pubblicato da Giunti nel 2010, che è utile guardare perché è l'edizione che ha accompagnato la fortuna italiana dell'intera serie in un periodo fecondo per la narrativa straniera distopica per ragazzi (si pensi alle riedizioni italiane e versioni filmiche di romanzi distopici che si susseguono dal 2010). Diversamente da Mondadori, Giunti sceglie un motivo più minimale e costante per i quattro libri, editi in serie: vi sono infatti sempre mani, accompagnate in ciascuno da un elemento naturale differente (le farfalle, i fiori, una bolla, una conchiglia). Non vi sono elementi immediatamente riferibili al testo, semmai le copertine risultano utili per avvicinare fra loro i quattro volumi, omogenei nella composizione, differenziati grazie al colore dello sfondo. In questo caso l'elemento inquietante tendenzialmente associato alla distopia è più soffuso, proprio in ragione dei pochi elementi presenti, ma non scompare del tutto: vi sono infatti almeno due aspetti che suggeriscono l'atmosfera distopica. Il primo, la sfumatu-



Autrice

MARTA PIZZAGALLI è studentessa di Lingua, letteratura e civiltà italiana all'Università della Svizzera Italiana e specializzanda in Letterature comparate all'Università di Losanna.

ra scura che contorna l'immagine e lascia solo un ridotto spazio centrale di luce, ove vi sono le mani; il secondo è la presenza di sole mani, unica traccia umana, prive di un colore proprio, quasi integrate nella tonalità di sfondo senza identità né espressione, che custodiscono con cura piccoli elementi fragili e colorati. L'uso del colore è dunque fondamentale per la rappresentazione simbolica della distopia, che qui oppone non solo scuro e chiaro, ma anche uniformità del colore e varietà cromatica, un richiamo a quello che è un argomento del romanzo, cioè la capacità di percezione dei colori.

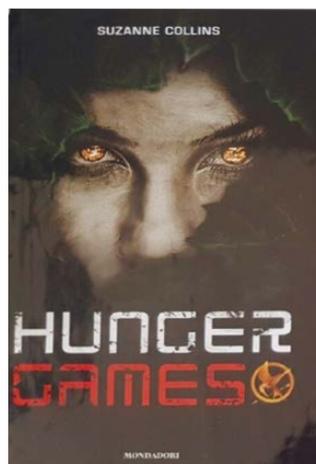
La strada

Scritta da Cormac McCarthy nel 2006, *La strada* è pubblicata da Einaudi nel 2007 all'interno della vecchia e nota collana *Supercoralli*. Pur non essendo esplicitamente pensato per ragazzi, il libro è scritto con uno stile semplice e minimalista, di facile comprensione e, allo stesso tempo, emotivamente impegnativo proprio per l'essenzialità del linguaggio. La copertina della prima edizione italiana presenta, su uno sfondo bianco, l'immagine fotografica di una foresta, o meglio: i resti di una foresta dopo un incendio. La visuale sul paesaggio è limitata dalla nebbia e piuttosto ravvicinata ai tronchi spogli; nel complesso costruisce una visione desolata e disabitata, senza accenno ad alcunché di antropomorfo. Pur nella semplicità della configurazione, il contenuto distopico è perfettamente rispecchiato dall'immagine per quanto riguarda il suo aspetto minaccioso e allarmante.



Hunger Games

Hunger Games è la trilogia ideata da Suzanne Collins; la prima edizione italiana è quella Mondadori del 2009, all'interno della collana *Chrysalide*. La copertina del primo libro si differenzia notevolmente dai successivi: l'immagine è dominata dalla penombra e dallo sfondo nero, su cui si staglia il primo piano di una ragazza; se ne distinguono gli occhi infuocati, mentre il resto del viso è velato da quelle che sembrano foglie. Si può immaginare che si tratti di Katniss Everdeen: la protagonista sembra



ritratta nel momento in cui emerge dalla tenebra della foresta e lo sguardo intenso e minaccioso suggerisce che vi fosse nascosta come in agguato. Questo elemento sottolinea l'aspetto contenutistico più immediato della storia: ovvero la lotta per la fame, per la sopravvivenza, che spinge a nascondersi nei boschi e diventare cacciatori. Tutta la composizione dell'immagine contribuisce così a mettere in rilievo la dimensione drammatica e pericolosa della vicenda.

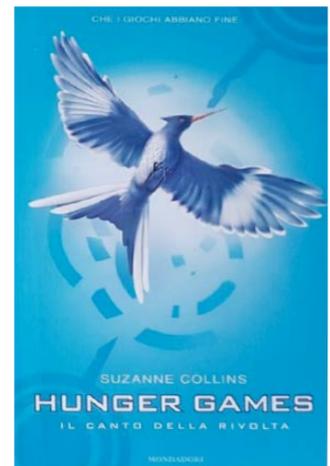
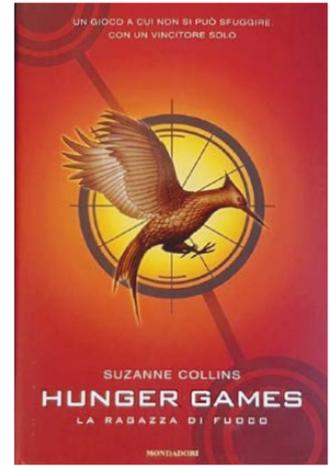
Non così le copertine successive, tra loro simili: entrambe presentano uno sfondo a tinta unita – rosso o azzurro – e la composizione è imperniata sull'elemento della ghiandaia imitatrice, l'uccello divenuto poi simbolo della serie. Se nel primo libro l'elemento era solo marginale, posizionato accanto al titolo nella forma della spilla di

Katniss, nei successivi esso si modifica e si muove: in *La ragazza di fuoco* dispiega le ali, mentre in *Il canto della rivolta* finalmente esce e infrange il cerchio in cui era costretto. Ciò rende più evidente a livello visivo la continuità fra i volumi; eppure, ciò che così viene sottolineato, più che la restrizione del cerchio – potenziale simbolo della limitazione del regime distopico – è l'elemento attivo, la rivolta e l'azione che si accompagnano più spesso al genere d'avventura. Si tratta dunque, beninteso, di una distopia, ma da cui è possibile liberarsi; ciò è mostrato chiaramente dalla successione delle immagini di copertina.

Maze runner

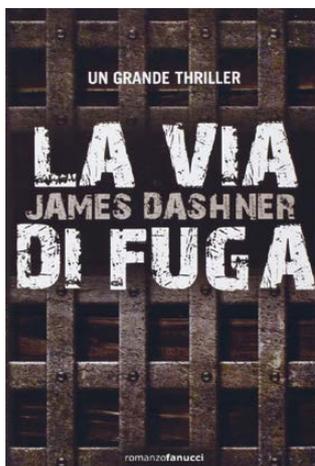
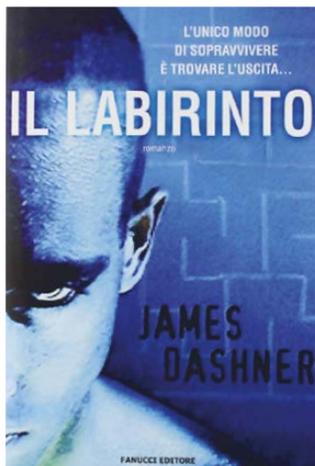
Altra serie di successo editoriale e cinematografico è *Maze runner* dello scrittore James Dashner, pubblicata in Italia da Fanucci fra il 2011 e il 2016. Nel 2014 vengono pubblicate due riedizioni dei primi due volumi – gli unici finallora usciti – accompagnati dai restanti romanzi della serie: le copertine manifestano, in un caso, il legame con il film, nell'altro il legame con la serie complessiva – si tratta dunque di due strategie di mercato. Ma consideriamo ora le copertine dei due volumi che precedono le iniziative editoriali del 2014, editi inizialmente con copertine molto diverse da quelle che seguono, entrambe con una carica inquietante marcata.

Il primo volume presenta, su sfondo azzurro-blu, la metà di un volto forse maschile: se ne vede la testa calva e



l'occhio sinistro, che guarda minacciosamente lo spettatore dal basso all'alto. Alle spalle di questa figura muta vi sono accennate le linee di un labirinto, che rispecchiano così il titolo scelto. L'immagine è potente per il senso di reclusione e ristrettezza che trasmette, sia attraverso l'uso dominante del colore freddo – blu che non lascia posto ad altre tonalità, eccezion fatta per l'iride dorata – sia attraverso il primo piano sullo sguardo del personaggio, che ne fa percepire la pericolosità e/o la disperazione.

Ancora diversa è la copertina del secondo volume: qui il titolo *La via di fuga* prende un'importanza maggiore sulla pagina, mentre lo sfondo rappresenta le grate di una prigione, con i toni scuri del grigio e del marrone. Questa configurazione, per quanto trasmetta anch'essa il senso oppressivo della prigionia, potrebbe essere non necessariamente ricondotta a un contesto distopico – essendo la fuga pertinente anche alla narrativa d'avventura. In ogni caso, entrambe le immagini – e in particolare la prima – contribuiscono a costruire, attraverso l'uso del colore e dei soggetti scelti, il senso minaccioso che il mondo distopico narrato descrive.



Dunque

Alla luce di quanto visto, emergono almeno tre aspetti della rappresentazione della distopia sulle copertine nelle prime edizioni italiane: la prima è la presenza di colori forti, scuri o dai contrasti intensi, che marcano significativamente il senso di apprensione e pericolo; la seconda è la scelta dei soggetti che, se umani, vengono frammentati – ne viene cioè mostrata solo una parte, che sia la mano, l'occhio o la *silhouette* – e, se paesaggistici, rappresentano o scure metropoli sullo sfondo (a marcare l'attualità e la prossimità del pericolo che narrano), o nature desolate e inabitabili. Ancora importante è poi la scelta del punto di vista della rappresentazione, ora ribassato, ora in forte primo piano: in ogni caso, l'effetto è ancora quello di un senso di oppressione che contribuisce, insieme anche agli altri elementi visivi, a costruire l'ambientazione inquietante e minacciosa della distopia.

Divergent

È Veronica Roth l'autrice della trilogia *Divergent*, i cui volumi sono in Italia pubblicati da De Agostini nel 2012, 2013 e 2014. La prima edizione del primo libro presenta una copertina differente da quelle successive: vi è il simbolo infuocato della fazione che caratterizza anche le altre copertine - in questo caso simbolo degli intrepidi - ma vi si sovrappone la sagoma di profilo di una ragazza, idealmente la protagonista, i capelli sciolti e la testa rivolta in alto, a manifestare forse un sospiro, forse un'esasperazione. Sullo sfondo rosso si staglia lo skyline di una metropoli, che l'illuminazione rende lugubre.



Sogni di robot

Lo stretto legame tra videogiochi e letteratura Young Adult

di Francesca Torti Bignotti



“Questa non è solo una storia, questo è il nostro futuro”. Con queste parole si apre il videogioco **Detroit – Become Human** (Quantic Dream, 2018). A pronunciarle, un androide dalle sembianze perfettamente umane che si rivolge direttamente al giocatore, guardandolo negli occhi dallo schermo.

L'anno è il 2038, e la città di Detroit, Michigan, è leader nella costruzione di androidi antropomorfi che possono essere acquistati e usati come schiavi: si occupano delle faccende domestiche, si prendono cura dei malati, lavorano in fabbrica.

Ma l'intelligenza artificiale è giunta ad un punto tale che alcuni androidi cominciano a presentare segni di devianza – ovvero di coscienza e libero arbitrio. E, ovviamente, lo schiavo odia il padrone.

Il giocatore si trova così ad interpretare tre androidi diversi, in un gameplay suddiviso in capitoli in cui occorre fare delle scelte che scaturiranno in sviluppi inaspettati della storia. Ogni scelta porta ad eventi differenti, ed il gioco può quindi essere rigiocato più volte.

Lo storytelling di **Detroit – Become Human** è accattivante ed immersivo, l'ambientazione estremamente realistica. La sensazione di trovarsi in un mondo distopico in cui gli androidi sono sia benevoli che malevoli è totale; e sotto la superficie si percepisce chiaramente una società allo sbando, il cui tessuto sociale è compromesso dalla distanza tra l'avanzatissima tecnologia e la mancanza di benessere della popolazione.

Detroit – Become Human è un videogioco che ingloba moltissimi dei temi essenziali del genere distopico, e infatti le citazioni si sprecano: dalle scene che ricordano *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* di Philip K. Dick, romanzo del 1968 da cui è tratto il film *Blade Runner* (Fanucci, 2020, è l'edizione più recente), ai continui riferimenti alle tre leggi della robotica di Isaac Asimov.

Non è raro infatti trovare, nei romanzi distopici young adult, la commistione tra tecnologia avanzata ed anti-totalitarismo, *leitmotiv* che si rispecchia anche nel mondo videoludico.

Un esempio è l'ottima trilogia di *Hunger Games* di Suzanne Collins (*Hunger Games*; *La Ragazza Di Fuoco*; *Il Canto*

Della Rivolta. Mondadori, 2009), in cui una società ipertecnologica utilizza gli adolescenti che vivono ai margini della società per mettere in scena un gioco mortale. Il grandissimo successo dell'opera, sia per quanto riguarda il romanzo sia i film che ne sono stati tratti, dimostra che l'espedito narrativo funziona: la contrapposizione tra regole e disobbedienza dà luogo infatti ad interessantissimi scenari.

Questa dicotomia è alla base di un altro fenomeno letterario globale: la serie *Divergent* di Veronica Roth (De Agostini, 2012). In questa trilogia, la protagonista Tris sfugge al controllo mentale del governo e, con altri tre adolescenti, si unisce ad un gruppo di ribelli. Le vicende di Tris si svolgono in un futuro più o meno vicino, post-apocalittico, in cui il governo controlla la popolazione per mezzo di sofisticate tecnologie. Si tratta di un altro paradigma tipico del genere distopico, che ha la sua origine in romanzi celebri come *1984* di George Orwell, un grande classico che rientra a pieno titolo nella categoria Young Adult.

Rimanendo nello scenario post-apocalittico che raramente crea utopia ma quasi sempre getta le basi per un mondo distopico, vale assolutamente la pena citare gli splendidi ed acclamati videogiochi **Horizon Zero Dawn** (Guerrilla Games, 2017) e **Horizon Forbidden West** (Guerrilla Games, 2022). Nell'anno 3000 gli esseri umani vivono in piccole tribù regredite allo stato primitivo; la terra è dominata da macchine ostili, questa volta non antropomorfe ma che ricordano vagamente i dinosauri. Aloy, la protagonista della storia, esplora il mondo circostante scoprendo man mano che la tecnologia che fa funzionare i giganteschi robot è la stessa che ha provocato la quasi estinzione del genere umano, e dovrà fare di tutto per evitare una nuova estinzione.

Ritroviamo la stessa ambientazione, senza però i dinosauri-robot, nella tetralogia di Kass Morgan, *The 100* (Rizzoli, 2016). La terra è diventata inabitabile a causa di una guerra nucleare, e l'umanità vive in una stazione spaziale governata da un unico cancelliere. La protagonista, Clarke, è un'adolescente arrestata per crimini commessi da genitori la cui punizione consiste nel verificare se la terra sia divenuta abitabile. La missione/punizione di cui fa parte è composta da altri 99 adolescenti criminali che dovranno lottare per la sopravvivenza in un mondo ormai diventato ostile. Ma saranno gli unici esseri umani sulla terra?

La lotta tra esseri umani per la conquista delle risorse apre uno scenario immenso nel panorama distopico. Si potrebbe naturalmente citare il capolavoro di William Gol-

Autrice

FRANCESCA TORTI BIGNOTTI è laureata in comunicazione e biblioteconomia, è bibliotecaria e esperta di letteratura per ragazzi.

ding, *Il Signore delle Mosche*, già un classico per adolescenti. Vale la pena però di citare l'ottimo romanzo di Emily St. John Mandel, *Stazione Undici* (Bompiani, 2015). In questo romanzo, a distruggere la società non è una guerra ma una terribile pandemia. Un gruppo di attori ed artisti si sposta tra i vari accampamenti delle persone sopravvissute esibendosi in rappresentazioni di opere di Shakespeare. L'idea che l'arte e la bellezza siano centrali per la sopravvivenza dell'umanità è il tema centrale di questo romanzo che salta continuamente dalla vita "prima" alla vita "dopo" la pandemia, senza escludere i classici conflitti tra esseri umani cari a quasi tutte le opere distopiche – un esempio su tutti la famosa graphic novel poi trasposta in serie tv *The Walking Dead* di Robert Kirkman (Saldapress, serializzata dal 2005), che introduce come elemento di rottura della società gli zombie.

Sulla falsariga dell'apocalisse zombie si pone anche il capolavoro videoludico **The Last Of Us** (Naughty Dog, 2014), avventura che segue le vicende di Ellie e Joel, due sopravvissuti alla pandemia che ha gettato il mondo nel caos (e, ovviamente, creato gli zombie) mentre cercano di raggiungere un laboratorio in cui si pensa si stia sviluppando un vaccino. Elogiato in modo unanime dalla critica (ad oggi i premi vinti sono 256), **The Last Of Us** si avvale di uno straordinario storytelling immersivo e ricco di pathos, grazie soprattutto ai dialoghi ed alla musica oltre che ad una grafica eccezionale.

Il futuro distopico basato su ipotesi reali è centrale anche nella pluripremiata serie di videogiochi **Wolfenstein** (*Wolfenstein The Old Blood*; *Wolfenstein II The New Colossus*; *Wolfenstein Youngblood*; *Wolfenstein Cyberpilot*; Raven Software, a partire dal 2009). I giochi infatti sono ambientati dopo il 1946, e ipotizzano la vittoria delle potenze dell'Asse nella seconda guerra mondiale. Il protagonista, William "B.J." Blaskowicz, è una spia americana che lotta contro i nazisti. Crudo e immersivo, *Wolfenstein* copre un arco narrativo che va dal 1960 ai giorni nostri. Impossibile, in questo caso, non pensare ad un altro capolavoro del già citato Philip K. Dick, *La Svastica Sul Sole* (Fanucci, 2019).

Infine, un piccolo gioiello: **Stray** (Annapurna Interactive, 2022) è un breve videogioco candidato per i maggiori premi videoludici in cui il giocatore si trova nei panni di un gatto randagio che ha perso la sua colonia felina; per ritrovarla, dovrà farsi strada in un mondo totalmente distopico interamente dominato dall'intelligenza artificiale. Gli

umani sono ridotti a mutanti pericolosi, e i felini sono tra le ultime forme di vita esistenti. La costruzione del mondo e la narrazione di **Stray** sono fenomenali e creano un'esperienza multisensoriale indimenticabile.

È curioso notare come nella narrazione distopica la tecnologia sia quasi sempre centrale, e come questo si traduca nella realtà considerato che videogiochi e romanzi distopici siano legati a doppio filo. Analizzando meglio il fenomeno, però, ci si accorge di quanto i videogiochi appartenenti a questo genere si basino su trame solide e non tanto su gameplay complicati o articolati. Si può quindi affermare che l'esperienza videoludica sia estremamente vicina a quella narrativa: leggere un romanzo e giocare ad un videogioco sono attività molto più vicine di quanto si pensi. La convergenza dei media ci dimostra infatti che le esperienze narrative non sono mai chiuse in compartimenti stagni. Le musiche e le ambientazioni di un videogioco sono un plus che nel romanzo possiamo immaginare, e questi due tipi di fruizione non sono meno importanti l'uno dell'altro.

Il genere distopico ha il grande vantaggio di avvalersi di svariati media per essere narrato: dalla letteratura ai videogiochi, passando per i film e le serie tv. Sarebbe un peccato non sfruttarli tutti.

Libri citati

Philip K. Dick, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* Fanucci
 Suzanne Collins, *Trilogia Hunger Games*, Mondadori
 Veronica Roth, *Trilogia Divergent*, De Agostini
 George Orwell, *1984*, Mondadori
 Kass Morgan, *The 100*, Rizzoli
 William Golding, *Il signore delle mosche*, Mondadori
 Emily St. John Mandel, *Stazione Undici*, Bompiani
 Robert Kirkman, *The Walking Dead*, Saldapress
 Philip K. Dick, *La Svastica Sul Sole*, Fanucci

I romanzi e la graphic novel menzionati nell'articolo sono consigliati a partire dai 15 anni

Videogiochi citati

Detroit - Become Human (Quantic Dream, 2018) - PEGI 18/PEGI 16 con accompagnamento parentale
Horizon Zero Dawn (Guerrilla Games, 2017) - PEGI 16
Horizon Forbidden West (Guerrilla Games, 2022) - PEGI 16
The Last Of Us (Naughty Dog, 2014) - PEGI 18
Serie Wolfenstein (Raven Software, a partire dal 2009) PEGI 18
Stray (Annapurna Interactive, 2022) - PEGI 12

Con il sistema PEGI i videogiochi vengono classificati in categorie d'età consigliate. Questa classificazione riguarda la vendita del gioco in relazione ai contenuti su tutto il territorio europeo.

Si segnala questo interessante intervento di Samantha Cristoforetti al Salone Internazionale del Videogioco (Gamescom agosto 2022), che mette in luce come i videogiochi possano creare interesse e ispirazione riguardo alla scienza e alla tecnologia:
https://www.esa.int/ESA_Multimedia/Videos/2022/09/Samantha_Cristoforetti_joins_Gamescom



Un futuro da costruire con chi lo vivrà

Intervista a Luigi Ballerini

di Marta Pizzagalli

Luigi Ballerini è un autore che sa spaziare in vari generi letterari, tutti molto apprezzati dai lettori, ma è indubbio che è anche uno degli scrittori italiani che più si è avventurato sul terreno della distopia. *Io sono zero*, *[Im]perfetti*, *Myra sa tutto*, *Alla seconda umanità*, tutti editi da Il Castoro, sono, ad esempio, romanzi ambientati in un futuro inquietante, che fa sorgere in chi legge domande fondamentali, tanto più nel pubblico giovane, a cui quel futuro è affidato. Gli abbiamo chiesto di condividere con noi le sue riflessioni sulla distopia, e il suo percorso letterario dentro questo genere così attuale.

Secondo lei perché oggi ha valore scrivere distopie, all'interno di un mondo che spesso già sembra distopico?

La caratteristica della distopia è quella di portare in uno scenario futuro che non immaginiamo o, se lo immaginiamo, di definirlo meglio. Per questo, se oggi sembra di essere dentro una distopia significa che, in fondo, non lo siamo. È vero che molti hanno avuto la sensazione, soprattutto all'inizio della Pandemia, di essere in un film o in un libro – i negozi chiusi, le strade deserte... insomma, in un classico scenario post-apocalittico, come in *Io sono leggenda*, per esempio. Credo però che la distopia abbia questo valore: pesca nell'oggi, intercetta delle questioni che sono già nella realtà presente e, attraverso le storie, pone delle questioni. Per questo, pur raccontando di un futuro, parla al presente del presente; e allora sì, la distopia c'è sempre in potenza, anche senza pandemia. Penso a *The Giver*, ragazzi che vivono in un mondo anestetizzato: quando Lois Lowry ha pensato a questo scenario certo la sua fantasia l'ha inventato, ma è stato innestato sulla realtà già con-

temporanea. Il distopico intercetta qualcosa che c'è già, magari in embrione, e lo porta alle estreme conseguenze, funziona come un monito e ne mostra la possibile deriva.

Perché è importante mostrare ai ragazzi il rischio distopico del presente?

È interessante scrivere distopia per i giovani perché si parla di un futuro da costruire con chi non solo lo vivrà, ma lo costruirà. E allora il valore che può avere sui più giovani è quello di disegnare scenari che mostrano che qualcosa è andato storto, ma in un futuro che non è scritto, che saranno loro a determinare e scrivere. Che il genere distopico ponga questioni che portano i giovani a pensare e a discutere insieme del futuro, trovo sia interessante. Tengo sempre, però, a che un buon libro – soprattutto per giovani – non sia guidato dall'intento moralistico o dall'afflato pedagogico. Non si tratta di scrivere un libro per invitare i ragazzi a stare attenti con il digitale o a temere l'intelligenza artificiale. Scopo della narrativa è quello di intrattenere e, all'interno della storia, portare delle questioni che aiutano a pensare, a vivere scenari diversi, a metterci nei panni degli altri, a vivere più vite. Spesso la scuola fa l'errore di spronare gli studenti a cercare il significato moralistico del racconto, ma la domanda è mal posta, perché parte dall'idea che ogni libro abbia un messaggio. Io invece amo dire che ogni storia pone delle questioni – individuali e contemporaneamente sociali. E le questioni che pone il genere distopico mi stanno a cuore, perché chiedono che futuro vogliamo o non vogliamo, che futuro stiamo preparando o a che futuro andiamo incontro.

In *Alla seconda umanità* sembra che per lei sia importante indagare non solo la possibile deriva negativa del presente, ma anche un valore positivo forte, la dignità dell'uomo. È importante che il distopico, oggi che l'uomo viene attaccato in tutti i modi, sottolinei anche gli aspetti positivi spesso dimenticati?

Quasi inconsapevolmente, mentre lo scrivevo e soprattutto quando l'ho finito, mi sono accorto che *Alla seconda umanità* va al cuore della questione umana, di "cosa rende l'uomo uomo". È, poi, scritto per quelle generazioni che saranno le prime ad avere davvero a che fare con le intelligenze artificiali avanzate e soprattutto con gli androidi. La domanda che secondo me si pone è: che cosa renderà preferibile un fidanzato o una fidanzata umana – imperfetti, noiosi a





volte, diversi da te – rispetto al compiacimento narcisistico che può dare una compagnia androide, che dirà sempre quanto sei “bello e bravo”? Dunque sì, nel libro c’era l’intenzione e il bisogno di indagare la questione umana.

Per scrivere *Alla seconda umanità* qual è stato il punto di partenza, “l’embrione di distopia presente” da cui ha poi sviluppato il racconto?

Sono partito dalla corrente filosofica del postumanesimo o transumanesimo, che considera l’uomo come uno sciame di bit, pura informazione, mentre il corpo come solo supporto biologico, perfettamente sostituibile poiché ciò che conta è che l’informazione nel nostro cervello continui a passare. L’agenda 2030 del postumanesimo prevede di migliorare questo “supporto biologico” e l’idea del “potenziamento”, nel libro, arriva da qui, dal vedere il corpo insufficiente così com’è e dunque da potenziare. Senza dubbio c’è una linea anche positiva di sviluppo in ciò, che sta già determinando investimenti e porterà innovazioni tecnologiche a migliorare le condizioni di vita. Ma ciò che mi preoccupa è l’impianto filosofico che c’è dietro, l’idea che, così come siamo, non bastiamo più. Su questa strada potremmo anche arrivare a dire “facciamo a meno di questo corpo”.

Il tema del corpo è piuttosto centrale all’interno del libro?

Lo è. La novità che c’è, secondo me, in *Alla seconda umanità* è che l’intelligenza artificiale, sbarazzatasi di un’umanità imperfetta, paradossalmente ne ha poi come nostalgia, per cui ha bisogno di ricrearla. Il tema del corpo è importante in questi tempi, tanto più nel post-pandemia, dato che abbiamo smaterializzato l’esperienza e tutto è digitale. Ecco che allora la tentazione del pensare “possiamo fare a meno del corpo” può esserci. Un tema forte e importante per me era il recupero dell’importanza del corpo. La scena in cui Leonardo si esplora per me è importante: volevo che vi fosse, nel libro, anche la riscoperta di questo, di uno che si risveglia in un corpo e deve scoprirlo; e il lavoro che fa Leonardo è quello che fa il bambino nella crescita e anche nell’adolescenza. Anche tutte le sensazioni nuove che il corpo che si sviluppa rimanda richiedono al pensiero un lavoro di conoscenza.

Quando lei pensa ai ragazzi, al suo destinatario, ha in mente qualcuno di particolare?

L’attribuzione dell’età del lettore è quanto di più difficile e aleatorio esista. Io credo però che la soddisfazione che ogni autore contemporaneo cerca sia di trovare un ragazzo o una ragazza che dice “a me non piaceva leggere, ma il tuo libro è il primo che ho finito”. Questa è un’esperienza bellissima perché, una volta che si scopre che un libro può essere amico, a quel punto si possono cercare altri amici. E può capitare che dei libri contemporanei facciano da apripista per i cosiddetti classici.

È questo, oggi, il ruolo della narrativa contemporanea per i giovani, secondo lei?

Penso di sì. Si tratta di saper intercettare le questioni e porle in modo narrativo, accattivante, comprensibile, con una lingua contemporanea – che non significa povera. I libri di oggi possono parlare bene ai giovani lettori di oggi e, una volta che hanno fatto scoprire che i libri sono amici, permettono anche di accedere, magari, a una narrazione più classica inizialmente meno immediata.

A proposito del rapporto con i classici: nei suoi libri i rimandi sono tanti, da Orwell a Bradbury a Huxley. Come si posiziona rispetto ai classici all’interno della sua scrittura?

Porsi all’interno di un genere comporta l’essere debitore di tutti quelli che hanno preceduto. La scrittura, come altre forme d’arte, è imitazione. Bisogna copiare, che significa: conoscere chi ha preceduto, apprezzare ciò che si può apprezzare e rinnovarlo e trasformarlo per renderlo proprio. Si è poi debitori anche dei contemporanei: è chiaro che mi inserisco nel filone di *Hunger games*, *Maze runner*, *Divergent*. Secondo me la questione importante è che poi ciascuno trovi la sua voce: possono esserci modelli, ma non si ricalca mai un atto di scrittura.

Edizioni Piuma: distopia, e non solo

Intervista all'editrice Francesca Di Martino

di Letizia Bolzani

Piccola ma con un grande carattere. La casa editrice Piuma si fa notare nel panorama delle pubblicazioni per ragazzi per le sue scelte interessanti e di qualità. Una piccola casa editrice indipendente guidata da Francesca Di Martino, che l'ha salvata dalla chiusura, "ristrutturandola da cima a fondo" con entusiasmo e competenza. Ed ora questa "piuma" ha ripreso il volo, e la sua rinnovata energia fa volare i lettori, dentro avventure appassionanti, che le abbiamo chiesto di presentarci.

Qual è la storia della vostra casa editrice?

Dico sempre che la storia di Edizioni Piuma ricorda quella di una fenice che rinasce dalle sue ceneri e in un certo senso è proprio così. Sì, perché la casa editrice ha cambiato passo nel 2019 quando sono subentrata alla sua guida per salvarla dalla chiusura, in pratica sono partita da zero per ristrutturarla da cima a fondo. L'idea e la visione che avevo in mente è stata quella di formare un catalogo per ragazzi di buon livello, particolare, con storie interessanti e di qualità. La nostra ispirazione è: "Leggere è un'avventura a colori", perché i colori si mescolano per formare infinite sfumature, così come le storie che raccontano un'incredibile gamma di avventure.

Per la casa editrice è fondamentale lavorare nel rispetto della creatività e della professionalità di chi produce contenuti, un dettaglio non da poco. Si lavora durante l'anno con poche uscite per seguire al meglio ogni pubblicazione. Accanto a me sono arrivati collaboratori davvero in

gamba: Vito Inguglia per il design, Dacia Cuffaro per l'editing e Alessandra Florio per le traduzioni, oltre a Benedetta Frezzotti che cura la collana Akabook e Paolo d'Altan, illustratore in pectore della collana {I Codici}. Avere una bella squadra è la base ideale per lavorare bene. Lo so, è scontato, ma assolutamente vero.

Quali criteri vi guidano nella scelta dei testi da pubblicare?

Cercare libri belli, interessanti, scritti bene è l'idea principale. Dopodiché ci sono altre considerazioni da fare. Ad esempio, i romanzi da noi scelti esprimono contenuti idonei all'età a cui si riferiscono, ma non per questo sono storie che scadono nella banalità o, peggio, nella retorica. Analizziamo la trama, la buona costruzione dei personaggi per evitare che siano poco credibili. Discutiamo molto con gli autori. Lavoriamo di editing. Edizioni Piuma raccoglie i suoi testi privilegiando la storia e la voce del narratore. Se un romanzo è scritto bene non per forza è destinato alla lettura per ragazzi, ma anche a lettori più grandi. Devo dire che spesso arrivano commenti da lettori adulti che scorrono le nostre storie, cosa che mi riempie di gioia.

Quando pubblichiamo un libro di grande formato illustrato per bambini piccoli, cerchiamo immagini evocative, con colori e forme per interpretare la realtà, che trasmettano idee e punti di vista sempre diversi. La percezione di un bambino di tre anni è ben diversa da quella di un bambino che ne ha otto, di conseguenza anche le illustrazioni seguono l'evoluzione della rappresentazione dello spazio che ci circonda.

Quali sono le vostre peculiarità?

All'interno del mondo Piuma si trovano chicche come romanzi trans-mediali, penso a *Salis* e *L'Equilibrio dei regni* di Daniela Morelli, o le storie di Akabook, scritte in modo più accessibile per ragazzi con difficoltà alla comprensione del testo, oppure c'è la collana {I codici} con la copertina che diventa un poster. Insomma, cerchiamo di produrre contenuti il più particolari possibili.

Quali le vostre collane?

La collana di punta è {I codici}, mondi alternativi per giovani lettori. Lo scopo è portare a conoscenza del genere fantascifico e distopico i teen.



Illustrazione di Paolo d'Altan, per la copertina di *Salis* e *L'equilibrio dei regni*, di Daniela Morelli, Edizioni Piuma 2021

Illustrazione di Paolo d'Altan,
per la copertina di *Dastan verso
il mare*, di Laura Scaramozzino,
Edizioni Piroma 2022



A questa si accosta {I codici} XL, che si apre alla fantascienza con tematiche più forti per un pubblico Young Adult.

Con Akabook pubblichiamo storie accessibili per ragazzi stranieri di prima e seconda generazione che frequentano la scuola media, affinché imparino in modo divertente la lingua italiana attraverso contenuti adatti alla loro età.

La collana degli Albi illustrati è formata da libri che trasudano poesia come *Il pesce e l'uccellino* di Kim Thù. Leggerezza dei colori e soprattutto buon gusto sono quindi alla base di questa collana che vede anche altri artisti come Clarisse Lochman o Enzo Venezia e altri in futuro.

In particolare la collana {I codici} da cosa è caratterizzata?

La collana è rivolta ai ragazzi delle scuole medie e ogni copertina è un bellissimo poster realizzato da Paolo d'Altan. Raduniamo storie di fantascienza in cui l'utilizzo del fantastico diventa il filtro per porsi domande importanti che stanno a cuore alla nuova generazione, come ad esempio la questione climatica affrontata nella storia di *Oltre la nebbia* di Alice Bassi.

La vostra collaborazione con Paolo D'Altan è intensa e importante, ce ne puoi parlare?

Il talento di Paolo d'Altan è indiscusso, ma lui più di tutti traduce con raffinatezza e semplicità gli scenari evanescenti della distopia, perfetti per la nostra collana. Fin dall'inizio con *Il disegnatore di nuvole* di Giorgia Simoncelli ha dipinto l'incantesimo delle nuvole disegnate da Grover, il protagonista. Cosa chiedere di più a un artista del suo calibro?

Perché vi interessano distopia e fantascienza?

La distopia è una rappresentazione che ci mostra il futuro peggiore che potrebbe succedere se continuiamo a vivere

in un certo modo. Il dominio della tecnologia rispetto alle nostre capacità, la precarietà cronica dei giovani, le fragilità e le storture del mondo.

La parola utopia deriva dal greco, composta da *ou* (non) e *topos* (luogo), a indicare dunque un luogo che non esiste, che non si trova sulle cartine, quello che Tommaso Moro s'inventò nel 1516 nel suo libro *L'utopia* appunto, un trattato che, sulla scia dei dialoghi platonici, immaginava uno stato perfettamente funzionante. Un altro esempio classico è *La città del sole* di Tommaso Campanella (1602) ma si sa che dove c'è il sole c'è anche l'ombra: dopo qualche secolo dalla nascita dell'utopia venne alla luce anche la distopia. Man mano che il pensiero moderno si avviava alla contemporaneità, la prospettiva del futuro non si tingeva solo di progressismo e di speranza, ma anche di disillusione e paure. E se il Novecento sembrava essere stata l'epoca classica della distopia letteraria (con classici indiscussi come *Il mondo nuovo*, 1984, *Fahrenheit 451*, *Il signore delle mosche*), oggi ci troviamo di fronte a un nuovo momento florido per questo genere. Mentre siamo alle prese con un presente che non ci aspettavamo bisogna necessariamente guardare al futuro. Politica, tecnologia, ambiente, diritti civili, tutte queste narrazioni sono come lo specchio deformante delle nostre paure più profonde, ma sono anche temi su cui la nostra opinione pubblica si divide più ferocemente. Il futuro dipende dalle nostre azioni collettive e individuali. Ogni singolo domani è collegato a quello degli altri. Nessuno si salva da solo.

Quali sono i vostri progetti per il futuro?

Per fortuna il futuro di Piroma è più roseo con tutti i progetti che abbiamo in mente. La bravissima Sara Beltrame e l'illustratore Tommaso Vidus Rosin ci delizieranno con il secondo appuntamento delle vicende di Margarita con la serie "Rita e il giro della morte", già nella prima selezione del Premio Strega Ragazze e Ragazzi categoria 8+ con la sua prima uscita. Poi altri albi e ovviamente tante storie distopiche.



Una notte in biblioteca

Kazuhito Kazeki (Testo)
Chiaki Okada (Illustrazioni)
Kira Kira, 2022, pp. 36, € 16,00

In Giappone c'è un'usanza: si chiama *nuigurumi otomarikai* e si traduce più o meno come "pigiamata party dei peluche". Ogni tanto i bibliotecari organizzano per i loro piccoli utenti una festa a cui sono invitati anche i loro peluche preferiti. Quando i bambini rientrano a casa, i peluche rimangono in biblioteca per un divertentissimo pigiamata party. Il giorno dopo, ogni peluche avrà scelto un libro per il suo bambino, che potrà prenderlo in prestito.

Ma cosa succede esattamente quando le luci si spengono e i peluche rimangono tutti soli nella grande biblioteca?

Di tutto! Alcuni peluche leggono storie di paura tra loro, altri giocano, altri ancora mangiano pop corn...

Dalla piccola casa editrice Kira Kira, fondata nel 2016, arriva questo delizioso albo illustrato per bambini dai 3 anni. Le meravigliose illustrazioni di Chiaki Okada, delicatamente realizzate a matita, ci danno modo di spiare i peluche durante il loro pigiamata party. La notte è magica, e le illustrazioni non sono da meno – è un piacere stare ad osservare i particolari di ogni pagina. Non per nulla, Chiaki Okada ha vinto numerosi premi ed è stata selezionata per la mostra degli illustratori alla Bologna Children's Book Fair nel 2010.

Un albo tenerissimo, da leggere insieme al proprio peluche, che sta portando anche in Europa la pratica del "pigiamata party dei peluche". Ci auguriamo che molte altre biblioteche seguano l'esempio del libro, e organizzino questa meravigliosa iniziativa! Da 3 anni.

Francesca Torti Bignotti



Baruffe e facce buffe

Un libro per chi non vuole andare a dormire

William Cole (Testo)
Tomi Ungerer (Illustrazioni)

Traduzione poetica di Alessandro Ricci
Riccioni
Lupoguido, 2022, pp. 32, € 14,00

"Hai presente i bambini che non vogliono / andare a dormire quando il giorno sta per finire? / Che inventano un sacco di cose da fare/e fino a quell'ora pensano solo a giocare?/Questo è il problema/ che sorgerà ogni sera / per mamma, papà e Sofia:/ per la famiglia intera!/Fino a quando, un bel giorno, papà dichiarò:/ "Prima di dormire, giochiamo un po'!". E il gioco che si inventa il papà è quello, spassoso a tutte le età, delle facce e delle espressioni. Arrabbiata, furibonda, col mento in fuori, con gli occhi minacciosi, stralunata, con gli occhi a pesce, tenera e dolce, felice, giocosa, annoiata, triste e chi ne ha più ne metta. In un continuo scambio di ruoli, allegro e rimbalzante, in cui la palla si passa dicendo l'un l'altro "adesso tocca a te!" e poi di nuovo "adesso tocca a me!". È una versione semplice e con svolgimento più breve del "facciamo che io ero", ma il concetto è sempre lo stesso: qui e ora sei autorizzato a essere e a esprimere tutto quello che vuoi, che ti senti, ti vorresti sentire o hai paura di sentire: io ci sono e sono qui per guardarti, ascoltarti e giocare con te. Ed è questo il punto, anzi la splendida rivelazione. Perché di fronte ai capricci dei bambini ci arrabbiamo, ci arrovelliamo su come potremmo gratificarli o punirli per farli smettere quando la risposta più bella è concedere quindici minuti di totale immersione insieme nel mondo magico e indispensabile della fantasia, in cui si può essere tutto quello che ci viene in mente? A dormire, però, ad un certo punto, bisogna andarci davvero, e allora bisogna trovare la strada. "Oh, no, ancora, ancora!/ Soltanto una./Non è buio fuori,/non c'è neanche la luna."/ "Allora fai la faccia che piace a papà!" "Grazie, paparino! / Solo per te, ecco qua / la faccia da bacino./ Adesso tocca a te!" / Poi papà la baciò / con un filo di voce/ "Buona notte" le disse/ e spense la luce./ "È il più bel gioco del mondo,/ma adesso deve finire. / Fai la faccia da sonno, / è ora di dormire!". Adesso tocca a te! Un classico del 1963 sapientemente recuperato da Lupoguido. Da 3 anni.

Marta Pizzocaro



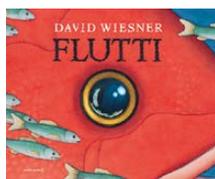
Dov'è mia sorella?

Sven Nordqvist
Traduzione di Samanta K. Milton Knowles
Camelozampa, 2021, pp. 36, € 19,00

La sorella del piccolo protagonista del libro afferma sempre che il mondo è così grande e che, dietro la collina, ci sono infinite cose da vedere. Questo desiderio di esplorare la spinge, ogni tanto e senza preavviso, a scomparire nel nulla. Il suo fratellino sa dove cercarla perché lui la conosce meglio di chiunque altro e anche i giovanissimi lettori dell'opera possono intraprendere l'avventurosa ricerca di questa scapestrata sorella, che compare come un puntino in ciascuno scenario, che si tratti di un paesaggio "realistico", di un luogo che nessuno ha mai visto prima oppure di una realtà che lei ha solamente sognato.

Dopo lo straordinario successo di *Passeggiata col cane*, Camelozampa pubblica una nuova opera di Sven Nordqvist, celeberrimo illustratore svedese e architetto di formazione, che ha il pregio di riuscire a costruire tavole di raro equilibrio, in cui non si ha mai sensazione di sovrappollamento nonostante l'incredibile abbondanza di dettagli. Infatti, come nei suoi lavori precedenti, anche questo albo si inserisce nella tradizione dei *Wimmelbücher*, ovvero libri di grande formato "brulicanti" di elementi da scoprire, di piccoli particolari che richiedono molteplici letture e che invitano a soffermarsi sulle pagine per esplorarne, con divertimento, ogni pertugio. Lo stile di Nordqvist deve parecchio alla scuola pittorica nordica, nello specifico agli artisti olandesi Hieronymus Bosch e Maurits Cornelis Escher, e nel caso di *Dov'è mia sorella?* ad accompagnare le oniriche immagini c'è anche un testo, delicato, poetico ed estremamente discreto, tanto che l'albo si potrebbe addirittura leggere, senza perderne il senso, come un *silent book*. Da 4 anni.

Chiara Montani



Flutti

David Wiesner

Orecchio acerbo, 2022, pp. 40,
€ 14,73



Kitsch

Daniela Iride Murgia (Testo)

Daniel Torrent (Illustrazioni)

Edizioni Corsare, 2022, pp. 40, € 18,00



La zuppa Lepron

Giovanna Zoboli (Testo)

Mariachiara Di Giorgio (Illustrazioni)

Topipittori, 2022, pp. 48, € 20,00

Nelle opere di David Wiesner per prima cosa ci si imbatte nei campi lunghi che insistono sui dettagli. Che come sia possibile è sempre sorprendente. Il nostro sguardo ha l'occasione di muoversi fino all'orizzonte di quello che riesce a percepire e, nella stessa immagine, nello stesso campo di visione, indugiare sul più fine dettaglio in primo piano. E se si volesse suddividere in più riquadri un'unica tavola, se volessimo poi sceglierne uno solo, avremmo da osservare a lungo, scoprirne dettagli da nuove prospettive.

In *Flutti*, edito da Orecchio Acerbo, il protagonista della narrazione è un ragazzo. Mi sbaglio, è il surrealismo. Il protagonista forse è al femminile, è una macchina fotografica, di quelle col rullino. O il mare, meglio, i flutti.

Il punto di vista, è il loro, loro la voce narrante. E questa voce arriva da molto lontano, nel tempo, nelle ere, nelle spazi immenso di quando forse il mare era un tutt'uno con il cielo, con l'universo. Di quando ogni cosa era il frutto sorprendente di realtà e realismo magico, persino di quando il realismo magico era davvero la realtà. Forse.

Empiricamente provato. In ogni caso che sia l'una o l'altra cosa è empiricamente provato. Che sia tutto vero lo sappiamo sin dal principio. Il ragazzo ha un approccio scientifico alle osservazioni che conduce, usa gli strumenti adatti, ha un suo metodo. Persino quando un'onda generosa lo travolge e poi lo restituisce, di nuovo generosamente, alla riva ricoperto di alghe, assieme a una macchina fotografica, egli si muove nella scienza e porta, curioso, il rullino in essa custodito a sviluppare. Quello che cerca è una testimonianza, quello che trova è sorprendente. Sorprende lui, sorprende noi che leggiamo. Fino alla completa affermazione del metodo dello scienziato: si tramanda la conoscenza entrando a far parte di un abisso, di una mise en abyme che mai fu più appropriata e affonda le proprie radici indietro nel tempo, nelle profondità del mare, dando alla curiosità altra possibilità, altre gambe. Da 5 anni.

Barbara Ferraro

La domanda fondamentale da porsi è cosa sia o meno kitsch.

Per leggere quest'albo ma anche per prendere posizione. E sarà bene farlo prima di incominciare a sfogliarlo, non come ho fatto io, che la domanda me la sono posta a fine lettura quando ormai quei fiori rosa cefetto, rossi e azzurri su fondo fucsia erano splendidi, niente affatto kitsch. Le righe sui quadri, splendide. Il blu col nero? Raffinato. Persino il cappottino del cane del cuore, il cappottino del cuore, bellissimo.

Vale sempre. Non vale mai. Il concetto di kitsch esiste ma non c'è, chi può dirlo? Lo è per me, non lo è per te e i miei occhiali verdi anche se ho i capelli rossi, niente affatto kitsch.

Porsi la domanda (le domande), che quotidianamente la bambina protagonista di questo albo si pone, non è solo questione concernente l'estetica ma piuttosto il come questo ambito vada a confondersi con quello del sociale, del filosofico, dell'esistenziale. D'altra parte sul kitsch si ragiona da molto tempo in relazione alla società del consumo. Ma oltre alle discussioni accademiche, socio/culturali, il kitsch è espressione omologata, o no?, è espressione alla portata di tutti, quando non è arte, è brillio, sovrabbondanza, gioia. Cos'è? E questo è un albo per bambini, scritto da Daniela Iride Murgia e illustrato da Daniel Torrent e racconta una storia che è piacevole leggere, fucsia come certe piume che stanno sui cappelli, luccicante come le idee messe a dimora della protagonista, dagli accostamenti arditi. Questo è un albo esuberante come l'infanzia, e la racconta per mezzo di una bambina che si muove nel mondo degli adulti e nel farlo osserva e se ne fa un'idea sfruttando il proprio punto di vista, che parte dal basso per poi allargarsi al kitsch di una vetrina di un negozio o sullo splendore assai kitsch di certi tramonti azzurri e fucsia.

Mette in fila i kitsch del suo quotidiano, li ama quasi tutti. Li ama tutti. E per noi adulti forse sarà il caso, invece, di partire dalla dedica e confrontarci con Gillo Dorfles, il suo kitsch accademico, enciclopedico, e quindi tornare all'infanzia. Da 5 anni.

Barbara Ferraro

Un albo che è un incanto, non foss'altro per i delicatissimi eppur colorati acquarelli di Mariachiara Di Giorgio che fanno volare il lettore con la fantasia. Ma anche il testo di Giovanna Zoboli è di sorprendente originalità e ci fa riflettere sul significato del lavoro e del successo. Davanti agli occhi ci scorre infatti la vita del signor Lepron, "un lepre bellissimo" con la passione delle verdure, capace di preparare la migliore zuppa del mondo. Lo vediamo apprestarsi a cucinare la prelibata zuppa, prendendo la pentola dal ripostiglio e raccogliendo, con l'aiuto dei suoi figli, nipoti e pronipoti, tutte le verdure necessarie. E mentre queste verdure cuociono sul fornello, Lepron sogna e si sveglia quando la zuppa è pronta. Ecco che tutti si mettono ad assaggiarla e vengono d'ogni parte cuochi ed esperti per farlo, ma la bontà di questa zuppa rimane tuttavia un mistero. Poi il successo dà alla testa al signor Lepron e d'improvviso egli diventa il padrone di una nuova fabbrica che produce zuppa in scatola e conquista il mercato. Lepron continua a sognare, sogna che la sua zuppa finisca fino in Olimpo, ma poi i suoi sogni si fanno più cupi e agitati e cominciano anche ad arrivare i primi reclami. Il signor Lepron, abbruttito dal troppo lavoro, se ne rende conto, così decide di chiudere baracca e burattini e torna, e con lui tutti i suoi operai, a saltare per i campi sotto la luna insieme ai molti parenti. La zuppa continuerà a farla, ma solo una volta all'anno "all'ombra dei sogni d'oro che sono solo sogni e sono belli così, a far migliori le zuppe." E capirà che il successo da solo non rende felici e lavorare vuol dire anche gioire di quello che si crea. Da 6 anni.

Anna Patrucco Becchi



Le bambine di solito non salgono così in alto

Alice Butaud (Testo)

François Ravard (Illustrazioni)

Traduzione dal francese di Silvia Turato
La Nuova Frontiera Junior, 2022,
pp. 160, € 15,50

È quasi impossibile recensire questo romanzo senza spoilerarlo e quindi mettetevi il cuore in pace, perché lo farò. Il fatto è che la trama mi ricorda tantissimo *La doppia Carlotta* di Erich Kästner. Anche qui abbiamo infatti a che fare con due bambini, Timoti (che non avrebbe dovuto chiamarsi come uno shampoo, ma portare l'epiteto del Dio greco Apollo, ossia Febo) e Diane, che alla fine risultano essere gemelli e riescono nell'impresa quasi impossibile di riunire i loro genitori che ormai vivono da single. Anche se qui l'incontro non è affatto casuale, bensì manovrato dall'intrepida Diane, che non sa solo salire così in alto arrampicandosi sugli alberi, ma con il suo fare autoritario e spavaldo contrasta con il timoroso, gentile e un po' saccente Timoti. Ecco che i due fuggono insieme per un'avventura a mezzanotte ricca d'imprevisti, battibecchi e colpi di scena dal fascino incredibile, che ribalta con *nonchalance* ogni stereotipo di genere. Sarà proprio Diane, con la sua coda a fontana simile al pennacchio di un elmo che ammiriamo sin dalla copertina, a liberare il timido Timoti dalla sua stanza a torretta! Insomma, come è stato più volte fatto notare, una storia che si può leggere anche come una versione moderna di *Rapunzel*. Alice Butaud, attrice di cinema e di teatro, ci offre così un romanzo ben costruito dai personaggi divertenti e dai dialoghi ironici, intercalato dalle illustrazioni del fumettista François Ravard (che ci ricorda molto il compianto Sempé), e al Salone di Montreuil dell'anno scorso ha conquistato la giovane giuria facendogli vincere la *Pépète* nella sezione Fiction junior. Da 9 anni.

Anna Patrucco Becchi



La Compagnia di Mezzanotte

Hana Tooke

Traduzione dall'inglese di Barbara

Servidori

Rizzoli, 2022, pp. 400, € 16,50

Con il suo romanzo d'esordio *Gli inadotabili*, Hana Tooke ci aveva portati nell'Olanda dei polder e dei mulini a vento. In questa sua seconda prova siamo invece nella Praga dell'Ottocento, una città incantevole e un po' magica in cui al dodicesimo rintocco di mezzanotte nasce Ema, dodicesima figlia di una coppia di scienziati. All'arrivo dei suoi dodici anni, contrariamente ai fratelli, non sa ancora per quale scienza sia portata. È semplicemente convinta di predire catastrofi e ha paura delle ombre.

Quando i genitori partono per una spedizione e la lasciano dallo zio Josef, ecco che l'avventura ha inizio. Lo zio, uno strambo fabbricatore di biciclette che vive insieme all'enorme gatta Ferkel, è sempre stato tenuto a distanza dalla sorella, la madre di Ema, ma con la nipote si dimostra benevolo, sebbene piuttosto eccentrico. Una notte la protagonista conosce Silvie, una stramba ragazzina che si dondola a testa in giù, in posa da pipistrello. Con lei comincia a incontrarsi a ogni luna quasi piena, e quando Silvie scompare all'improvviso, Ema si fa coraggio e si mette sulle sue tracce. La ricerca la porta alla Compagnia di Mezzanotte, un luogo fantasmagorico in cui il circo incontra la magia, ma che nasconde trame oscure. Sta a Ema dipanarle, quando si ritrova alle prese con un misterioso omicidio.

Il libro immerge il lettore in un'atmosfera onirica e lo cattura con una trama avventurosa, un po' gialla e con qualche brivido. La piccola e solitaria Ema riesce a farsi solide amicizie e a sfidare i pericoli insieme a un gruppo di ragazzini fidati. Dopo diversi colpi di scena, la verità emerge infine, ed è molto diversa da come si poteva pensare. Qualche pagina in meno non avrebbe guastato, ma *La Compagnia di Mezzanotte* è comunque una buona lettura, che trascina il lettore in un mondo come nessun altro, con echi di Katherine Rundell. Da 10 anni.

Bérénice Capatti



Quattro sorelle: Enid (2021), Hortense (2021), Bettina (2022), Geneviève (2022)

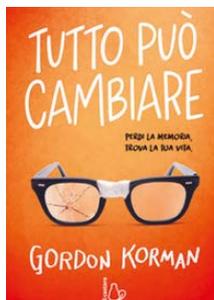
Malika Ferdjouch

Traduzione dal francese di Chiara Carminati

Pension Lepic, 2021-2022, pp. 136 - pp. 192 - pp. 192 - pp. 216, € 14,00 (cad.)

Immaginate di essere affacciati alla finestra di una villa un po' diroccata ma piena di vita e ricordi, da cui si vedono alberi secolari e si sente il rumore delle onde dell'oceano che si schiantano sulla falesia. Adesso scegliete una stagione dell'anno e immaginate di avere in mano una tazza di tisana calda o un cono al pistacchio (dipende dalla stagione), un gatto sulle ginocchia e un altro accoccolato ai vostri piedi. Nell'aria, un intreccio di voci di ragazze e, sullo sfondo, qualche voce maschile che fa capolino nella quotidianità di questo brulicante microcosmo femminile. Ecco, siete entrati nell'atmosfera di Villa Hervé, quartier generale della serie "Quattro sorelle" di Malika Ferdjouch (titolo originale "Quatre soeurs"), piccola e preziosa saga familiare ambientata sulla costa nordoccidentale della Francia, che si dipana in quattro brevi e sfiziosi volumi, ciascuno dedicato a una delle sorelle, Verdelaïne è il loro cognome, e a una stagione. Loro sono, in ordine crescente: Enid (9 anni), Hortense (11 anni), Bettina (14 anni) e Geneviève (16 anni), e questi sono anche i titoli, in ordine di uscita, dei quattro libri della saga. Quanto a Charlie, la quinta sorella, la maggiore (19 anni), non ha un libro tutto suo ma è quella che li tiene insieme tutti, come tiene le redini della sua gioiosa e caotica famiglia, dopo aver lasciato gli studi di Medicina e aver trovato un lavoro di ripiego per tirare avanti. Perché le Verdelaïne sono orfane, i genitori sono morti in un incidente due anni prima rispetto al tempo della narrazione, eppure sono magicamente presenti in brevi apparizioni in cui, dalla sponda del letto o da una sedia in cucina, dispensano consigli e strigliate alle loro figlie, come se fosse la cosa più normale del mondo. Il resto, dentro e fuori Villa Hervé, è la vita di cinque ragazze ai giorni nostri (lo capiamo dalla presenza di telefoni e pc portatili) fatta di relazioni umane, amicizie, litigi e tormenti amorosi, resi in tutta la loro intensità dalla traduzione accurata e ritmata di Chiara Carminati. Da 12 anni.

Marta Pizzocarò



Tutto può cambiare

Gordon Korman

Traduzione dall'inglese di Maria Laura Capobianco

Il Castoro, 2022, pp. 250, € 16,00

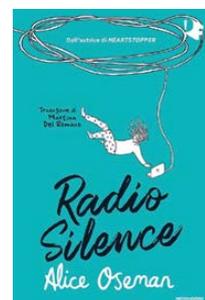


King e le libellule

Kacen Callender

Traduzione dall'inglese di Maurizio Bartocci

Feltrinelli UP, 2022, pp. 192, € 15,00



Radio Silence

Alice Oseman

Traduzione dall'inglese di Martina del Romano

Mondadori, 2022, pp. 432, € 15,00

Quando Chase Ambrose, 13 anni, si sveglia in un letto d'ospedale, non ricorda niente. Non riconosce i familiari né ha la minima idea di cosa facesse prima. Quello che nota, però, tornando a scuola, è che quasi tutti lo temono, tranne i membri della squadra di football americano, stupidi spavaldi che lo tengono in grande considerazione. Chase scopre via via che non era propriamente un ragazzo mite, e infatti a causa di qualche grave sopruso commesso è costretto ad aiutare in una casa anziani, ribattezzata Ostello Barbabianca, insieme ai suoi amici d'infanzia Aaron e Bear.

Un giorno, a mensa, una ragazzina gli rovescia in testa una coppetta di frozen yoghurt. Si chiama Shoshanna Weber e lo odia, perché a causa delle sue angherie il suo gemello Joel ha dovuto cambiare scuola ed è ora relegato in un collegio fuori città.

Il racconto si sviluppa alternando voci diverse: quelle di Chase e Shoshanna, innanzitutto, ma anche di altri studenti che danno i loro punti di vista e contribuiscono a formare una sorta di affresco collettivo. Al centro sta la storia di riscatto di Chase, che non si riconosce affatto in quell'odioso bullo che era un tempo, e mentre riparte da zero, cerca anche di capire che cosa lo abbia portato all'incidente in cui ha perso la memoria.

Suo padre, un rozzo maschilista ex giocatore di football, vuole vederlo tornare in campo al più presto, ma lui sviluppa via via interessi totalmente diversi da prima. Si iscrive al videoclub e proprio con Shoshanna finisce per girare un filmato sulla casa anziani. O meglio su un anziano, in particolare, il signor Solway, un vecchio scorbuto ma parecchio saggio, che ha fatto la guerra in Corea.

Sebbene a tratti un po' buonista, *Tutto può cambiare* ha il vantaggio di essere brillante, spassoso e ben costruito. È una lettura fluida, anche per lettori non particolarmente forti, e mette in campo temi interessanti. Permette infatti ai lettori di interrogarsi sulla possibilità di cambiare, di andare oltre etichette e categorie ed essere padroni del proprio destino. Da 12 anni.

Bérénice Capatti

Probabilmente la vecchia Libraia che c'è in me non morirà mai. Quando arrivo alla fine di un libro, mi chiedo sempre: "a chi lo consiglierò?"

Ci sono libri che vanno bene per tutti i ragazzi del primo biennio della Scuola Media. Altri per quelli del secondo biennio. Altri per i bambini di otto/dieci anni...

Poi ci sono libri – come questo – che mettono in gioco cose talmente delicate che quando li si consiglia bisogna stare un po' attenti.

Il protagonista della storia è un ragazzo di dodici anni: Kingston Reginald James. Ma tutti lo chiamano King. Abita in una cittadina della Louisiana dove avere la pelle scura è ancora un grosso problema.

King va a scuola e ha un gruppo di amici e amiche con i quali sta bene: stanno sempre uniti e parlano un po' di tutto durante le pause, in un angolo del cortile. Una vita normale. Ma all'improvviso tutto cambia: il suo adorato fratello Khalid muore per un arresto cardiaco. Inspiegabilmente. Lui e i suoi genitori devono affrontare, ognuno a modo suo, questo terribile lutto.

King adorava Khalid anche perché di notte lui parlava nel sonno e raccontava cose che vedeva solo lui: un mondo poetico e fantastico. King si nutriva di quelle storie uniche e speciali. Durante il funerale, sulla bara di Khalid si posa una libellula. King si convince che suo fratello sia diventato una libellula e ogni pomeriggio, finita la scuola, va a cercarlo là dove vivono le libellule. Un giorno succede una cosa terribile: Sandy, il figlio del sergente Sanders – uomo violento e razzista – scompare. Tutti prendono parte alle ricerche.

Sandy è sempre stato il più grande amico di King, ma... un giorno lui gli ha confidato di essere gay e Khalid, che per caso aveva sentito tutto, ha costretto King a rompere la sua storica amicizia. E King l'ha fatto.

Ecco. Questi sono gli ingredienti del libro: amicizia, morte, sogni, amore fraterno, omosessualità, fiducia, violenza, razzismo... È per questo che la vecchia Libraia riflette, prima di consigliarlo! Da 13 anni.

Valeria Nidola

Frances Janvier ama due cose nella vita: studiare (è la migliore studentessa del suo liceo), e il podcast fantascientifico Radio Silence. Il suo unico obiettivo è quello di riuscire ad entrare in una prestigiosa università. Un giorno però incontra Aled, timido ragazzo che vive accanto a lei, e insieme cominciano a lavorare ad un podcast e scopre che, forse, l'università non è proprio ciò che fa per lei. E poi, chi è veramente Frances? È la secciona che tutti conoscono, o la sua personalità è ancora sopita?

Dopo l'enorme successo della serie a fumetti Heartstopper (diventata anche una serie tv Netflix), arriva questo bellissimo romanzo di Alice Oseman, autrice Young Adult e paladina dei diritti LGBT.

Radio Silence entra a pieno diritto nell'ondata di nuovi romanzi di formazione che hanno come temi centrali non solo le tematiche LGBT ma anche il rapporto dei ragazzi con i social e la pressione sociale in un mondo che diventa sempre più difficile. Forte di una meravigliosa traduzione di Martina Del Romano, Radio Silence trascina il lettore nel mondo di un gruppo di adolescenti (alcuni dei quali si ritrovano anche in Heartstopper) e delle loro problematiche. Impossibile non affezionarsi a loro.

Romanzo di formazione, dicevamo: perché nel mondo di oggi trovare la propria strada è tutt'altro che facile. Ma anche capire chi siamo veramente, realizzare che ogni individuo è unico ed irripetibile, è un processo mentale faticoso. Specialmente per gli adolescenti. Ed è questo il pregio della Oseman: capire a fondo quali sono le problematiche dei ragazzi e narrarle in maniera semplice ma efficace, creando momenti di intima introspezione e dolcezza.

È raro trovare personaggi che risultino reali, ma Frances e Aled lo sono: impossibile non appassionarsi alle loro vicende, e alla fine del romanzo la voglia di abbracciarli è enorme. Da 15 anni.

Francesca Torti Bignotti

IL FOLLETTO È IN VENDITA ANCHE NELLE SEGUENTI LIBRERIE

Libreria Al Ponte | Via Lavizzari 25 | 6850 Mendrisio
 Libreria Casagrande | Galleria Benedettini | 6500 Bellinzona
 Libreria dei Ragazzi Sagl | Via Gismonda 9 | 6850 Mendrisio
 Libreria Ecolibro | Via A. Giovannini 6a | 6710 Biasca
 Libreria Il Segnalibro | Via Gaggiolo 84 | 6596 Gordola
 Libreria Lo Stralisco | Via La Santa 20 | 6962 Viganello
 Libreria Lo Stregatto | Via S. Francesco 7 | 6600 Locarno
 Libreria Tempo libero | Piazza della Chiesa | 6533 Lumino
 Libreria Voltapagina | Via Canova 16 | 6900 Lugano

HANNO COLLABORATO ALLE RECENSIONI DI QUESTO NUMERO

Bérénice Capatti (collaboratrice editoriale, traduttrice, scrittrice, esperta di letteratura per ragazzi)
Barbara Ferraro (scrittrice, libraia e direttrice editoriale del blog AtlantideKids. Letteratura per l'infanzia. www.atlantidekids.com)
Chiara Montani (esperta di letteratura per ragazzi, libraia nella Libreria dei Ragazzi di Brescia. Firma Balene Orchi Elefantesse, un blog di albi illustrati e fumetti per bambini: <https://www.lospaziobianco.it/baleneorchielefantesse/>)
Valeria Nidola (esperta di libri per ragazzi, libraia)
Anna Patrucco Becchi (saggista, traduttrice, agente letterario e consulente editoriale esperta di letteratura per l'infanzia. Membro del direttivo Ibby, sezione tedesca)
Marta Pizzocaro (giornalista pubblicista, responsabile del portale "L'agenda delle mamme", esperta di letteratura per ragazzi, libraia, titolare della libreria di libri e giochi per l'infanzia "La Civetta Azzurra", San Martino Siccomario-Pavia)
Francesca Torti Bignotti (laureata in comunicazione e biblioteconomia, bibliotecaria, esperta di letteratura per ragazzi)

IMPRESSUM

Il Folletto è la rivista dell'Istituto Svizzero Media e Ragazzi
 È una pubblicazione dell'Istituto Svizzero Media e Ragazzi ISMR
 Indirizzo: Piazza R. Simen 7 | 6500 Bellinzona
 T +41 91 225 62 22
info@ismr.ch | www.ismr.ch

Redazione: Piazza R. Simen 7 | 6500 Bellinzona
Responsabile della Redazione: Letizia Bolzani, letizia.bolzani@ismr.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: CHF 50.-, €40,00
Costo singolo numero: CHF 8.-, €12,50
Numero ISSN: 2235-5421 | **Tiratura:** 500 esemplari
Progetto Grafico: Angela Reinhard | nordföhn
Stampa: Società d'Arti Grafiche già Veladini & Co SA via Besso 42 | 6903 Lugano
Carta: certificata da fonti gestite in maniera responsabile

Con il sostegno di:
 Fondazione Jan Michalski
 Repubblica e Cantone Ticino / Aiuto federale per la lingua e la cultura italiana

Gli articoli del Folletto non possono essere riprodotti senza l'accordo della redazione

AGENDA

Ogni primo giorno del mese online il podcast TUTT'ORECCHI (sul sito www.ismr.ch e su tutte le maggiori piattaforme: Spotify, Spreaker, YouTube, Google Podcasts, ecc.)

11 novembre 2022
 Notte del racconto in Svizzera

1 dicembre 2022 - ore 18.00
 "I migliori libri del 2022", con Alice Bigli e Chiara Montani, intervistate da Letizia Bolzani (online)

19 gennaio 2023 - ore 18.00
 "Le finestre del Folletto", con William Grandi, intervistato da Letizia Bolzani (online)

6-9 marzo 2023
 Bologna Children's Book Fair

Al sito <https://www.natiperleggere.ch/it/agenda> trovate ulteriori segnalazioni dalle biblioteche per ragazzi

Il Premio svizzero del libro per ragazzi mira a far conoscere l'opera di autori/trici e illustratori/trici svizzeri/e che si distinguono per originalità e potenza espressiva. Il **16 novembre alle 18.00**, alla Casa della Letteratura di Lugano, avremo l'occasione di conoscere due di loro premiati quest'anno. Johanna Schaible, con il libro vincitore *C'era una volta e ancora ci sarà*, edito nella versione italiana da Orecchio Acerbo, propone un illustrato dalla forma innovativa, che fa riflettere sul passare del tempo e sull'umanità: un'opera trasversale per bambini e adulti. Il ticinese Tito Moccia, di formazione biologo marino, è l'autore di *Astor*, edito dalla casa editrice losannese Antipodes, uno dei cinque finalisti. Nel suo ricco albo ci porta alla scoperta delle meraviglie del mare con passione e precisione, dandoci tanti spunti. Durante l'incontro saranno proiettate alcune immagini e sentiremo gli autori raccontare se stessi e il loro lavoro: un'occasione unica e stimolante per giovani e adulti, come lo è sempre la letteratura per ragazzi di qualità.

Bérénice Capatti