

# LG

La rivista della Biblioteca  
per ragazzi De Amicis dedicata alla  
Letteratura Giovanile e all'infanzia



# Argomenti

n. 1 anno 51 - marzo 2015 - euro 8.00



**Focus:  
identità  
di genere**

Dove va il fumetto? - Cinema: Il ragazzo invisibile -  
Videogiochi: effetto di massa - Il coding al femminile -  
Biblioteche: tra i draghi della Germania - Click click  
click... contro le App - Scaffale saggi - Recensioni

# 5

**Sotto a un cielo carico di atomi ed esplosioni  
spuntò la testa di padre Idrogeno.  
Aveva una missione in testa e cercava un  
elemento piuttosto in gamba che lo aiutasse.**

**Se vuoi scoprire quale elemento ha scelto e quale  
missione Padre Idrogeno aveva in testa cliccami.**

**Altrimenti gira la pagina e continua a leggere LG  
Argomenti!**



# LG



COMUNE DI GENOVA  
SETTORE BIBLIOTECHE



BIBLIOTECA  
DE AMICIS

# Argomenti

n. 1 anno 51 - marzo 2015 - euro 8.00

## SOMMARIO

DOVE VA IL FUMETTO?

di Corrado Farina

FOCUS IDENTITÀ DI GENERE

A SCUOLA DI DIRITTI

COME IL CAPORALE PAUL DIVENTÒ SUZANNE: FUMETTO E IDENTITÀ DI GENERE IN POCO RACCOMANDABILE DI CHLOÉ CRUCHAUDET

di Luca Baldazzi

IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO

di Loris Gualdi

RECENSIONI

SCAFFALE SAGGI

IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL

di Renato Venturelli

EFFETTO DI MASSA

di Francesco Mazzetta

TRA DRAGHI, CONSOLLE E SOLIDARIETÀ

di Giuseppe Bartorilla

A LEZIONE DI MONDO

Lucia Tringali

IL CODING PER LE BAMBINE NON È UN GIOCO

di Maria Cecilia Averame

CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP

di Stefania Fabri

TESTI CITATI

RIVISTE CITATE

ARTICOLI CITATI

FILM E SERIE TV CITATE

VIDEOGIOCHI CITATI

TESTI RECENSITI

---

### **Direttore responsabile**

Francesco Langella

flangella@comune.genova.it

### **Coordinatore redazionale**

Marino Cassini

### **Comitato di redazione**

Giorgio Bini, Angelo Nobile

### **Direzione redazione e Abbonamenti**

Biblioteca Internazionale

per ragazzi "E. De Amicis"

Porto Antico - Magazzini del Cotone

16128 Genova

Tel. 010 252.237 - Fax 010 252.568

### **Revisione editoriale**

Lucrezia Giarratana

### **Grafica e digitalizzazione**

Quintadicopertina

### **Editore e conc. Pubblicità**

Quintadicopertina

Via Ca De Mussi 33, 16138 (GE)

www.quintadicopertina.it

### **Distribuzione nazionale per Librerie**

CDA Consorzio Distributori Associati (BO) -

tel 051 969312

### **Autorizzazione Tribunale**

di Genova n. 4 del 4/03/1965 - IT-ISSN-1974-6652

**Finito di digitalizzare** nel mese di marzo 2015

**Immagine di copertina** immagine da

*La vita di Adele*

*Da un'idea di Pino Boero*

## **LG Argomenti - Abbonamenti**

La rivista dedicata alla letteratura per ragazzi sta cambiando. Stiamo preparando per il 2014 molte novità: ebook per tablet, computer, e-reader e smartphone, un nuovo sito web ([www.lgargomenti.it](http://www.lgargomenti.it)) con articoli, fotografie, video, recensioni, che si arricchirà di contenuti per i nostri lettori.

È possibile abbonarsi già da ora, sia alla tradizionale rivista su carta, sia a quella digitale, sia alla versione integrata carta + digitale.

## **COSTO ABBONAMENTI**

**Costo copia singola cartacea 8 euro; digitale 4.00 euro**

**Abbonamento annuale cartaceo** 4 numeri **30 euro** (Studenti, insegnanti e biblioteche 26 euro) **Abbonamento annuale digitale** 4 numeri + 2 speciali **20 euro** (Studenti, insegnanti e biblioteche 16 euro) **Abbonamento integrato** carta + digitale **44 euro** (Studenti, insegnanti e biblioteche 35 euro)

## COME PAGARE

- on line, sul sito [www.lgargomenti.it](http://www.lgargomenti.it), con carta di credito o paypal.
- versamento su c/c postale n. 1018725331 intestato a: Quintadicovertina SNC, specificando nella causale “abbonamento LG argomenti 2014”, inviando copia della ricevuta di pagamento a: [editrice@quintadicovertina.com](mailto:editrice@quintadicovertina.com)
- con bonifico su conto corrente bancario n. 446976 – Banca Passadore Genova- Sede centrale - (IBAN IT29V033320140000000946976) intestato Quintadicovertina SNC specificando nella causale “abbonamento LG argomenti 2014”, inviando copia della ricevuta di pagamento a: [editrice@quintadicovertina.com](mailto:editrice@quintadicovertina.com)

## CONTATTI

Per chiarimenti e informazioni scrivere a [editrice@quintadicovertina.com](mailto:editrice@quintadicovertina.com)

# DOVE VA IL FUMETTO?

di Corrado Farina

Non molto tempo fa, su queste pagine, si è parlato di Lucca Comics & Games 2013, bordeggiando fra ironia e nostalgia. Ma Lucca 2014, senza stare a ripetere quello che se ne disse allora (sovrabbondanza di iniziative, aumento esponenziale di visitatori, invasione di cosplayers eccetera) impone forse qualche riflessione più seria. Ed essendo i due capannoni principali (Napoleone e Giglio) destinati alle proposte editoriali più recenti, se un amante dei fumetti si pone la domanda di cui sopra è qui che la deve cercare, pur senza nessuna garanzia di trovarla.

La prima considerazione è che stiamo vivendo tempi in cui cambia il paradigma di base delle modalità di lettura, in modo ancora più radicale di quanto non sia cambiato con l'invenzione dei caratteri mobili. La lettura informatica insidia sempre più da vicino quella cartacea e sta creando, al di là delle lamentazioni e delle polemiche ("L'e-book ucciderà i libri!" vs "Macché, si limiterà ad affiancarli!"), una mutazione che scavalca Gutenberg e risale ai tempi delle pergamene o ancora più indietro. Aggiungendo il fatto che viviamo in tempi calamitosi dal punto di vista economico (per non dire d'altro), verrebbe da pensare che un'editoria di nicchia come quella del fumetto sia in sofferenza come lo sono tante aziende di prodotti più indispensabili. E invece no: anche dando per scontato che a Lucca ce n'è una concentrazione abnorme, e anche eliminando tutti i reprint destinati ai nostalgici (cioè a una nicchia della nicchia), l'offerta di pubblicazioni a fumetti sembra aumentare di anno in anno.





“romanzo grafico” dovrebbe essere costituito da sole immagini e ce ne sono pochissimi, come L’approdo dell’australiano Shaun Tan), ma indica ormai per convenzione qualunque “romanzo a fumetti”; sicché possiamo proprio dire, su licenza Morante, che oggi il mondo (del fumetto) è salvato da loro.

Basta fare un giro per il Napoleone o il Giglio per toccarlo con mano: Mondadori, Einaudi, Rizzoli, tutti i grandi editori pubblicano ormai *graphic novels*. Accanto a loro ci sono molte case editrici più piccole, come la Coconino Press, che denuncia fin dal nome la sua specializzazione nel settore dei libri a fumetti, di autori sia italiani che stranieri.

E qui ci sarebbe da fare un discorso più lungo che lasciamo ad altri, lanciando il sasso e nascondendo la mano. Posto che le *graphic novels* stringono ulteriormente i già stretti rapporti fra il fumetto e il cinema (tanto per fare un esempio, il chiacchieratissimo film *La vie d’Adèle*, palma d’oro a Cannes 2013, nasce da un bel romanzo a fumetti della francese Julie Maroh, *Il blu è un colore caldo*), si ha

l’impressione che i nostri autori di *graphic novels* siano vittime della “sindrome autorale” che già affligge tanti loro colleghi del cinema, cadendo da un lato nello sperimentalismo e dall’altro nella scelta di argomenti “politicamente (ma forse sarebbe meglio dire: socioculturalmente) corretti”.

Quest’ultima cosa è di per sé tutt’altro che negativa, ma solo se non è fine a se stessa e fino a che non prevarica la validità del racconto e la personalità del linguaggio. Senza riaprire qui antiche diatribe sui rapporti tra forma e contenuto, limitiamoci a dirci che i francesi, sia nei film che nelle *graphic novels* sembrano più bravi di noi a conciliare intrattenimento e impegno. Lo testimonia ad esempio un’opera come *Poco raccomandabile*, recente novità della Coconino, colta al volo a Lucca e dedicata alla vicenda di un uomo che si traveste da donna per disertare la mattanza della Grande Guerra: una *graphic novel* di Chloé Cruchaudet, ispirata da un libro ispirato a sua volta da una storia vera, in cui l’autrice concilia una grafica apparentemente tradizionale ma invece molto personale con osservazioni non banali sull’identità sessuale e sulle difficoltà di un rapporto di coppia. E senza assumere toni tribunizi o predicatori.

Sembra poco, ma è tantissimo. Girando fra i banchi della kermesse lucchese ci si augura, per il bene del nostro fumetto e del nostro cinema, che le nuove generazioni di autori ci riflettano.





CHLOÉ CRUCHAUDET

# POCO RACCOMANDABILE



COCONINO PRESS  
- FANFANGO -

# FOCUS IDENTITÀ DI GENERE

# A SCUOLA DI DIRITTI

## Letteratura per ragazzi e identità di genere

di Paolo Valentino

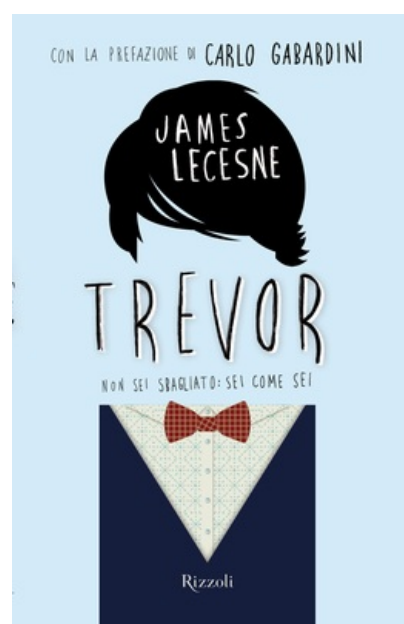
La cronaca insegna che la scuola non è sempre un luogo dove poter insegnare i diritti e il rispetto reciproco. Anzi, la scuola può trasformarsi nel teatro di uno scontro ideologico che si fa aspro, persino violento, quando sul piatto c'è il tema che, a quanto pare, è considerato il più scottante di tutti: l'educazione dei propri figli.

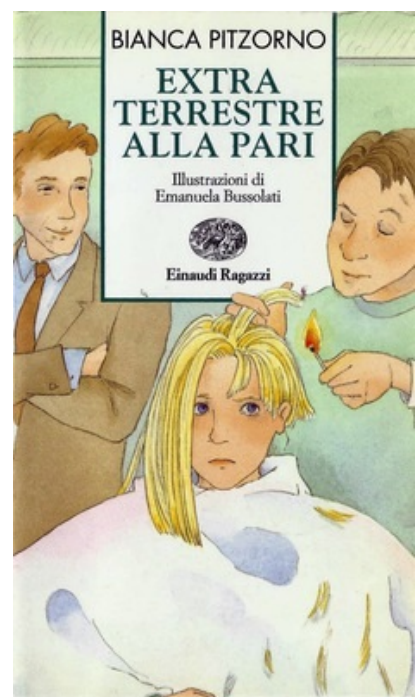
È l'aprile del 2014 quando in un liceo di Roma, in un quartiere da sempre roccaforte della destra, viene letto agli studenti un brano del romanzo *Sei come sei* di Melania G. Mazzucco, un brano che descrive, nei particolari, un rapporto omosessuale, così come descrive, altrettanto nei particolari, il pestaggio dei due ragazzi da parte di un gruppo di reazionari omofobi. Risultato: due associazioni pro life protestano, arrivando a presentare un esposto in questura contro gli insegnanti incriminati di aver fatto leggere ai loro ragazzi un brano pornografico.

È inutile dirlo. Anzi, forse è utilissimo, invece: l'Italia, a oggi, è ancora maglia nera in Europa in materia di rispetto dei diritti. L'amore omosessuale, semplicemente, non è riconosciuto a livello legislativo. Ma non solo, in gran parte della società è osteggiato, o accettato solo se ben riconoscibile, in altre parole se ridotto a fenomeno da baraccone.

E proprio la scuola può diventare, per il ragazzo che comincia a scoprirsi "diverso" dagli altri, un luogo di estrema sofferenza. Lo insegna – ed è forse la novità editoriale più importante, in materia, degli ultimi mesi – *Trevor* di James Lecesne, storia di un tredicenne fan di Lady Gaga, e soprattutto della sua *Born This Way*, che i compagni prendono di mira con battutine, ma anche con veri e propri atti vandalici, come la scritta "Frocio" incisa sul suo armadietto. Si legge all'inizio del nono capitolo: "La scuola intanto continuava a essere spaventosa e terribile. Chi era stato a inventarla? Un sadico, poco ma sicuro. Per esempio, la mia personale forma di tortura era ritrovarmi prigioniero in un ambiente in cui tutti quelli che avevo intorno continuavano a ripetere che ero gay. Se io lo sia davvero o no non conta. Il punto è un altro: è sbagliato rendere pubblico l'orientamento sessuale degli altri, ed è altrettanto sbagliato andarsene in giro a pretendere che qualcuno renda pubblico il suo orientamento sessuale se lui/lei non se la sente".

In queste poche righe, razionali e al contempo struggenti, si riassume lo



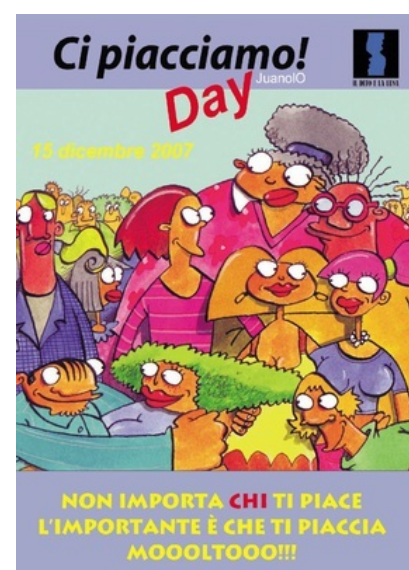


stato d'animo di una persona adolescente, e quindi ancora in cambiamento, che sta scoprendo se stesso. E che rischia di perdersi, come nel caso di Trevor, che infatti tenta il suicidio, sentendosi rifiutato dal mondo intero, genitori compresi – i quali si dimostrano affettuosi e partecipi, ma anche preoccupati che il figlio cominci a praticare il calcio o a uscire con le ragazze.

Nei libri una giovane che si trovi a un simile crocevia può trovare uno strumento, una porta aperta, uno spiraglio per comprendere il mondo e se stesso. E anche chi “diverso” non si sente, può scoprire che la diversità esiste, certo, e non è nulla che possa far paura, non è nulla che meriti di essere additata, o peggio ancora perseguitata.

Andando a spulciare nei cataloghi editoriali, sono numerosi i titoli pubblicati in Italia che affrontano l'argomento – nei più diversi modi possibili.

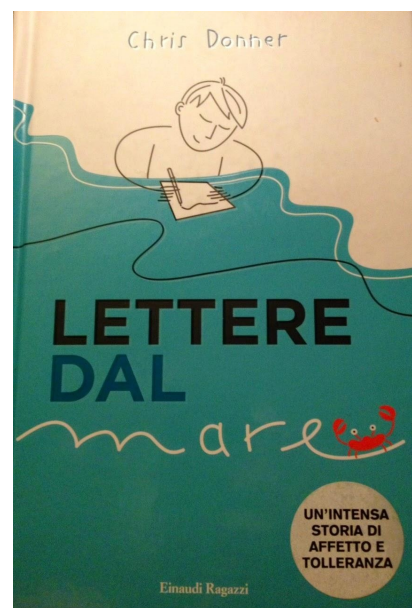
C'è chi lo fa senza mettere l'omosessualità o la transessualità come tema principe dell'opera. Ed è il caso, per esempio, di una delle signore per eccellenza della letteratura giovanile italiana, Bianca Pitzorno. Nel suo *Extraterrestre alla pari*, un piccolo alieno, Mo', viene adottato da una famiglia terrestre. Nessuno riesce però a capire se si tratti di un maschio o di una femmina, e così nessuno riesce a decidere come educarlo: se alla stregua di un maschio o di una femmina. “Ma è poi così importante?” ci dice la Pitzorno, lanciando una provocazione nei riguardi degli stereotipi sessuali. Dedicato ai bambini più piccoli, è poi *Ci piacciamo! di Juanolo*: una serie di illustrazioni per raccontare che a tutti gli esseri umani piace qualcosa, ad alcuni i calvi, ad altri i muscolosi, e poi a certi uomini piacciono altri uomini; ed è tutto perfettamente normale.



Altri romanzi, invece, si concentrano sull'aspetto più sofferto della scoperta della propria sessualità. È il caso del *Volo dell'aquilone* di Paula Fox, storia piuttosto cruda di un uomo che lascia moglie e figlio per vivere a pieno la propria omosessualità e che scopre anche di essere malato di Aids. Le vicende sono viste attraverso gli occhi del figlio adolescente, il quale, quando vede il padre abbracciato al proprio innamorato, lo rifiuta per poi, pian piano, accettarlo per quello che è. Anche *Non ti avevo nemmeno notato* di Sandro Campani è una storia decisamente sofferta. Protagonisti sono Marco e Fabio, che frequentano l'ultimo anno di un liceo scientifico, a Roma: tennista provetto il primo, musicista in erba il secondo. Un po' come il Trevor di James Lecesne, anche loro scoprono una scritta minacciosa nel bagno della scuola, e, mentre si rendono sempre più conto della propria sessualità e dei propri sentimenti, cercheranno di scoprirne

l'autore.

Tra i vari modi di declinare il tema della scoperta dell'omosessualità, è doveroso poi menzionare un



piccolo ma importantissimo libro: il poetico *Lettere dal mare* di Chris Donner, in cui un ragazzino, attraverso le lettere del fratello maggiore, scappato di casa, viene mano a mano a conoscenza del motivo di questo allontanamento dalla famiglia: la scoperta, da parte dei genitori, che lui non ha una fidanzata bensì un fidanzato.

In questo percorso di letture, che non ha la pretesa di essere esaustivo, vanno infine menzionati anche almeno un paio di grossi nomi della letteratura. Come Joyce Carol Oates, per esempio, che nel suo *Sexy* fa incontrare un timido adolescente e un attraente professore di inglese, il quale verrà poi accusato, da altri studenti, di essere omosessuale e di averli molestati.

Ma un nome sopra tutti gli altri è quello, ovviamente, di Aidan Chambers, a cominciare dal suo monumentale *Cartoline*

dalla terra di nessuno, ma soprattutto per *Danza sulla mia tomba* (tradotto in italiano anche come *Un amico per sempre*), in cui la tematica omosessuale si fa sicuramente più esplicita.

E comunque va segnalato che oggi, con l'esplosione del genere *young adult*, i personaggi omosessuali all'interno di libro per ragazzi non si contano

neppure più: basti provare a leggere i romanzi di David Levithan, Alex Sanchez, Jaqueline Woodson, Bill Konigsberg o Marya Lazara Dole, alcuni dei quali sono tradotti anche in Italia.

Eppure c'è ancora qualcuno che pensa che il solo parlarne – e quasi l'ombra lunga della Russia si allunga sulla nostra società – possa costituire un pericolo per la formazione delle nuove generazioni, e non, al contrario, un'occasione in più per imparare il linguaggio del rispetto e della pace.

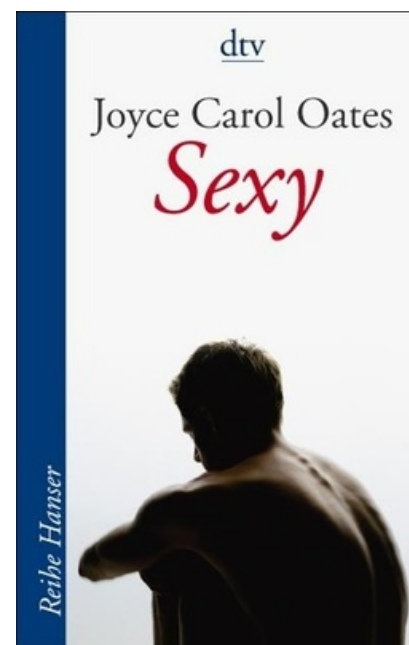
Trevor e gli altri hanno ancora, purtroppo, molto, moltissimo da insegnare.

**AIDAN  
CHAMBERS**

*Danza sulla  
mia tomba*

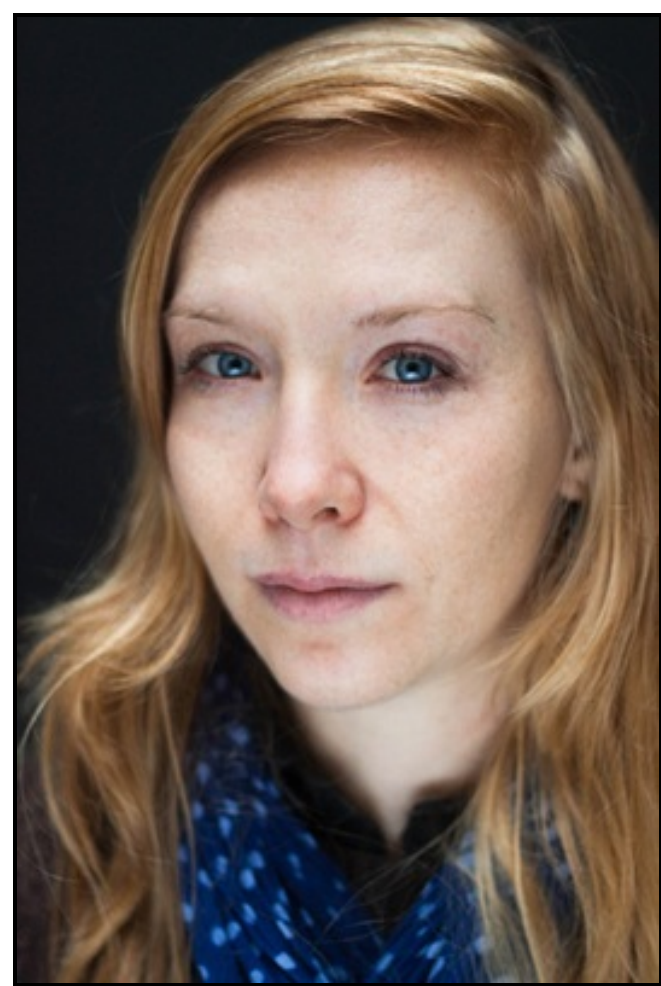


best  
BUR



# COME IL CAPORALE PAUL DIVENTÒ SUZANNE: FUMETTO E IDENTITÀ DI GENERE IN *POCO RACCOMANDABILE* DI CHLOÉ CRUCHAUDET

di Luca Baldazzi



Inizia come una tradizionale storia d'amore. Diventa presto una macabra storia di guerra, sui traumi e gli orrori della vita nelle trincee. Ma è soprattutto una terza storia quella narrata da *Poco raccomandabile*, *graphic novel* della francese Chloé Cruchaudet recentemente pubblicato in Italia da Coconino Press: il racconto di un'identità in transito, di una trasformazione dal maschile al femminile che suggerisce al lettore un'inedita riflessione sulla questione del genere. È la storia incredibile eppure vera del caporale Paul Grappe, disertore e travestito. L'uomo che, prima per necessità e poi per scelta, diventò l'affascinante Suzanne nella Parigi della Prima guerra mondiale e in seguito dei folli Anni Venti.

Nessun dubbio, all'inizio, sull'identità di Paul: maschio, e anche un po' *macho*. Dopo aver corteggiato e sposato la graziosa Louise, parte per il fronte. Se non proprio entusiasta, comunque imbevuto di retorica patriottica e convinto che in pochi mesi l'esercito francese avrebbe sbaragliato i "crucchi" e sarebbe tornato carico di medaglie e onori. La realtà, ovviamente, si rivela ben diversa. Nelle

trincee è l'inferno: un incubo quotidiano di soldati mutilati e uccisi, di ufficiali che urlano ordini senza senso. Paul non regge e decide di disertare: riesce a farsi ricoverare all'ospedale militare, da lì fugge e torna di nascosto a Parigi dalla giovane e amatissima moglie.

Per i traditori però c'è la fucilazione, e il nostro ex-eroe si ritrova costretto alla clandestinità e rinchiuso in una stanza d'albergo per evitare di essere riconosciuto. Escogita allora un piano: si travestirà da donna, per poter vivere alla luce del sole. Così, con la sapiente complicità, i trucchi e i vestiti di Louise, Paul assume l'identità fittizia di Suzanne Landgard.

All'inizio per lui è solo un espediente necessario, e sembra quasi un gioco. La depilazione, la scelta degli abiti, il tono di voce, i consigli della moglie su come muoversi e comportarsi "da donna" in pubblico. Ma


quel gioco va avanti per anni: anche dopo il 1918, a guerra finita, resta in vigore la condanna a morte per i disertori. E il travestimento femminile comincia intanto a diventare nuova identità e seconda pelle. Con effetti dirompenti sulla vita della coppia e sull'equilibrio psicologico di Paul, già minato dai traumatici ricordi delle trincee. Di giorno, nei panni di Suzanne, lavora nello stesso laboratorio di sartoria della moglie. Ma di notte, deciso a "godersi la vita", comincia a frequentare il Bois de Boulogne, ritrovo di prostitute, libertini e coppie borghesi in cerca del brivido della trasgressione nella Parigi anni Venti. Un teatro di orge clandestine, di cui Suzanne diventa in fretta la richiestissima regina. E quando, dopo dieci anni, arriva finalmente l'amnistia per i disertori, Paul sembra contento di poter tornare agli abiti maschili e alla sua vita "normale", ma in realtà fatica parecchio ad abbandonare la sua seconda identità di affascinante seduttrice. Lacerato, in crisi, sempre più in preda all'alcol che fa riaffiorare i fantasmi della guerra: per lui non c'è pace, e un tragico, inatteso epilogo lo aspetta alla fine del percorso incompiuto da uomo a donna.

Quella del caporale Paul Grappe, come si diceva, è una storia vera. Chloé Cruchaudet, autrice e disegnatrice francese 39enne appassionata di ricerche negli archivi, l'ha scoperta grazie al saggio *La Garçonne et l'Assassin*, opera degli studiosi Fabrice Virgili e Danièle Voldman che ha ispirato il graphic novel. "Tutte le storie parlano di trasformazioni - ha detto la Cruchaudet - e questa racconta una trasformazione spinta all'estremo: un totale cambiamento di identità. Pone le domande fondamentali che ci facciamo quando parliamo di genere: che cosa è innato, che cosa è invece acquisito nel carattere maschile e femminile? Ho cercato di raccontare senza pregiudizi, a partire dai fatti storici accertati. Il resto è una mia interpretazione, a partire dalla psicologia di Paul e dal suo rapporto con la moglie, sempre più 'gelosa' e competitiva man mano che lui diventa più femminile di lei. Su questi aspetti ovviamente non c'erano documenti". A volte, del resto, la stessa realtà si rivela ancora più "romanzesca" della finzione. "Per esempio - ha spiegato l'autrice - Paul nei panni di Suzanne arrivò a diventare campione femminile di paracadutismo, ingannando le autorità sportive: un fatto vero, eppure talmente inverosimile che ho preferito lasciarlo fuori dalla mia storia a fumetti".

*Poco raccomandabile* non è il primo fumetto ad affrontare il discorso del genere, dell'identità e delle preferenze sessuali, dei pregiudizi e dei condizionamenti sociali intorno a questi temi. Per restare nel nostro Paese, e sempre in chiave storica, ne è un bell'esempio il graphic novel *In Italia sono tutti maschi* di Luca de Santis e Sara Colaone, che fa luce sulla vicenda poco nota degli omosessuali mandati al confino alle isole Tremiti durante il fascismo. Oppure *In un corpo differente* del giovane autore Fabio Sera, che narra a fumetti la storia di Romina Cecconi detta "la Romanina", una delle prime trans in Italia ad aver cambiato sesso facendo della propria scelta una bandiera di libertà. Julie Maroh, altra autrice francese, ha raggiunto il successo e il grande pubblico con *Il blu è un colore caldo*: storia della travagliata educazione sentimentale di una ragazza lesbica che è stata poi tradotta in film (*La vita di Adèle*) dal regista Abdellatif Kechiche, arrivando a conquistare la Palma d'oro del Festival di Cannes. Senza nulla togliere a questi ed altri *graphic novel*, il lavoro di Chloé Cruchaudet spicca per un misto di eleganza, delicatezza e asciuttezza nel trattare anche gli aspetti più crudi di una storia "forte" e complessa. E per un uso molto consapevole degli strumenti linguistici del fumetto, a partire dal colore. I toni grigi e seppia del disegno e degli sfondi suggeriscono una patina da cartolina d'epoca, immergendoci nella Parigi del primo '900. Il nero e i cieli lividi evocano con efficacia la cupezza della guerra e la claustrofobia delle trincee. Il rosso del vestito di Paul/Suzanne accende di colpo le pagine

della trasformazione, evocando l'irrompere della femminilità ma anche il sangue e il filo della tragedia che si dipana lungo la storia. Una tavolozza magistrale, che resta a lungo impressa nella memoria.





OSSERVA I GESTI...  
SE SEI UNA DONNA, DEVI  
ESSERE SEMPRE DISCRETA,  
RISERVATA...

... TOCCHI LE COSE COME SE  
FOSSERO FRAGILISSIME...

... TI MUOVI LENTAMENTE,  
COME SE FOSSI IMMERSA  
NELL'ACQUA...

... FAI SEMPRE  
COME SE AVESSI  
UN PO' FREDDO...

... POSI IL BICCHIERE  
SENZA FARE RUMORE...

INSOMMA, VUOI CHE  
FACCIA IL FINOCCHIO...

NEANCHE PER  
SOGNO...



COME PRETENDI  
CHE RISULTI NATURALE?  
IO SONO UN UOMO!



HA! HA! SONO STATO BRAVO, NO?!

VISTO, TE LO AVEVO DETTO...

... ERI PERFETTO.



PECCATO SOLO CHE SONO CONDANNATO A TACERE.

NON PREOCCUPARTI, LAVOREREMO ANCHE SU QUESTO, COL TEMPO TI VERRÀ SPONTANEO.



RIPETI CON ME: PIACERE, IO SONO SUZANNE...



HMM... PIACERE, IO SONO SUZANNE...

FAI FINTA DI AVERE DEL MIELE IN BOCCA...

PIACERE, IO SONO SUZANNE...

ANCORA...





# IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO

di Loris Gualdi

*“Lo stereotipo è un credo esagerato associato ad una categoria”*

*Godon Allport*

Con Identità di genere si è soliti indicare la modalità con cui una persona si identifica. Una soggettiva percezione slegata dal concetto biologico di uomo e donna, e dai cosiddetti ruoli di genere.

## Dall'ingenuità degli albori al codice Hays

Nonostante negli ultimi anni sembra esserci una maggior apertura argomentativa, ancora oggi molti finiscono per confondere le acque poco trasparenti di un mondo non completamente accettato e inevitabilmente stereotipato. Forse, a causa di una rigida impostazione sociale, culturale o semplicemente familiare, ci si ritrova a provare imbarazzo e problematicità nell'affrontare una tematica particolare come quella dell'identità sessuale. L'empasse, che spesso accompagna la questione, è dovuta, almeno in parte, alla tutt'altro che chiara comprensione dello sviluppo stesso dell'identità, ridefinita, non solo da fattori prettamente sociali, ma anche da elementi legati al messaggio che istituzioni e mass media tendono a restituire. Infatti, la divergenza tra cisgender e transgender non è stata ancora ben focalizzata a causa di una refrattarietà di fondo, che appare dura da scalfire e sembra tutt'oggi nutrirsi di stereotipi, ripresi, con modalità differenti, anche dalla settima arte.

L'identità sessuale e la percezione discorde di sé è da sempre materia di dissertazione filmica, sin dal lontano 1895, quando un breve cortometraggio della Edison Studio, alle prese con una germinale sperimentazione Kinetophonica, immortalava un ballo ingenuo (e a dire il vero non troppo accentuato) tra due uomini. L'evidenza stereotipata della suggestione tipicamente omoerotica, diviene pretesto comico in *Charlot macchinista*, per poi mutare verso una visione alterata e sottesa di personaggi spesso definiti come “diversi”. La stereo-tipizzazione, qui definita come processo di categorizzazione, pone i personaggi filmici ridefiniti al di sotto di una concettualità distorta, malsana, depravata, psicolabile e pericolosa, alimentando così convenzioni durature, incrementate da situazioni grottesche, make up marcati e strutture forzate di gesti ed atteggiamenti, proprio come accade in maniera nuvolare e provocatoria nel 1933 con *Lot in Sodom* di James Sibley Watson e Melville Webber. Il medio-metraggio infatti, inizia a proporre tematiche legate alla percezione disuguale della sessualità, attraverso un'opera visionaria e metaforica, in cui la teatralità espressiva, armonizzata a surreali danze, viene definita dai contorni di tecniche avanguardiste e sperimentali.

Con il 1934 il mondo del cinema subisce poi una forte censura a causa di un pseudo-proibizionismo voluto da Will Hays, le cui linee guide moraliste portano

alla ratificazione del Production Code, secondo il quale veniva stabilito ciò che potesse essere considerato moralmente accettabile. Da allora l'approccio censorio ha definito una mutazione caratterizzata da sceneggiature tipizzate, in cui l'identità di genere appare ancor più delineata come lato oscuro.

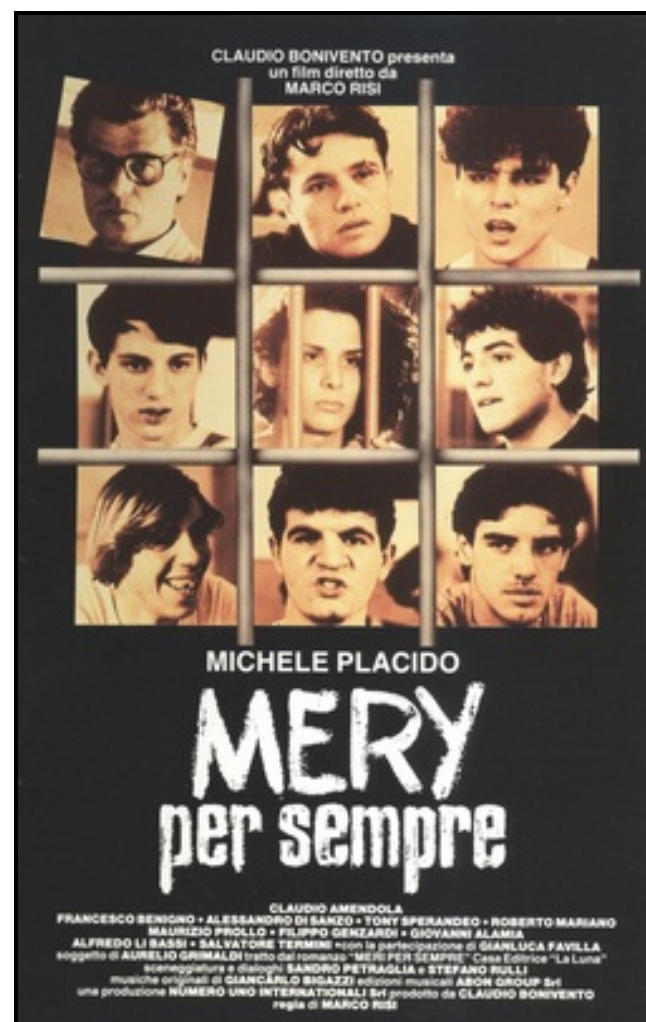
## Le nuove tendenze

Dopo un lungo e tortuoso iter sociale e culturale, costellato di blandi accenni e moralismo inquieto, oggi, più che mai, la percezione del proprio genere di appartenenza, è divenuto focus primario di molti testi filmici che, con alterne fortune, hanno in un certo qual modo sensibilizzato gli spettatori all'argomento. La comprensione di sé è stata raccontata in maniera trasversale dalla cinematografia contemporanea in maniera metaforica e diretta, grazie ad un naturale evolversi degli eventi sociali in grado di oltrepassare quelle fitte siepi di intolleranza, che volenti o nolenti ci accompagneranno sempre e per sempre.

Infatti, il viaggio verso un'accettazione completa è davvero lungo e utopico, ma come testimonia inquietante specchio di una realtà umorale, le casistiche dai risvolti interessanti iniziano a non mancare. Basti pensare al caso di Conchita Wurts, vincitrice all'Eurovision Song Contest 2014, che modernizza il mondo delle drag queen raccontate da Stephan Elliot in *Priscilla. La regina del deserto*, mitigando luoghi comuni di un mondo vissuto attraverso le inquadrature dolci amare di Lola, in *Kinky Boots*, e ancor prima (1975) attraverso uno dei più osannati musical di sempre: *The rocky horror picture show*. Il film, diretto da Jim Sharman (tratto dallo spettacolo teatrale di Richard O'Brien), ancora oggi rappresenta un vero cult movie, nonostante (o forse per merito) di trattazioni sessuali al di fuori degli schemi. Difatti, il film rivoluzionario per schemi di allora, ha anticipato una digressione soggettiva sulla normalità presunta, colpendo il perbenismo interessato, attraverso travestitismo, bisessualità e allegorie.

Un mondo reale e ben delineato, che è giunto ultimamente a creare un vero e proprio sottogenere, attraversato dalla

destrutturazione del sé, per mezzo di personaggi come quello di Hedwig Robinson, interpretato da John Cameron Mitchell in *La diva con qualcosa in più*. Lo





straordinario film, passato sotto silenzio tra le sale cinematografiche impestate di orrori vacui, introduce con apparente leggerezza il tema della disforia di genere, molto spesso anticamera delle sofferenze e dei conflitti interiori che portano a decisioni antetiche all'etero sessismo. Il film premiato al Sundance Film Festival, partendo dall'infanzia del protagonista, racconta le vicende di una cantante rock che nasconde, passatemi il termine inappropriato, un passato da uomo. Una tematica delicata, basata su confusività emozionale e difficoltà relazionale, che pone spesso i protagonisti a fingere, celare e mitigare la propria quotidianità, perché le persone, da sempre, mostrano paura di fronte alla "diversità". Un esempio drammatico e perfettamente sviluppato in ogni sua parte è inoltre quello rappresentato da *Boys don't cry*, di Kimberly Peirce, abile nel riprendere un inno generazionale cantato da Robert Smith per dare luce alle ombre racchiuse nella mente del primo attore, le cui urla risultano sorde e chiuse nel cassetto di un'impotenza che pervade il film nella sua fase climatica.



Se poi in *Todo sobre mi madre* la transessualità viene raccontata da Almodovar con il suo caratteristico equilibrio tra dramma e commedia, è con il delizioso *Transamerica* che l'identità di genere trova il lato più divertente e per certi versi divertito. Infatti nel lungometraggio di debutto di Duncan Tucker si racconta in maniera poetica e svagata lo sguardo di un figlio nei riguardi di un padre che sta attendendo l'operazione per diventare donna. Uno sguardo grottesco che, pur mediante sbavature emozionali di un soggetto a tratti eccessivamente costruito, riprende il fil rouge più volte considerato da Ferzan Özpetek, che con *La finestra di fronte*, *Il bagno turco* e *Le fate ignoranti*, ha stabilito una sottile linea di demarcazione legata all'amore senza pregiudizi.



In questo viaggio tra(N)versale paiono inoltre degni di nota *Teorema* di Pier Paolo Pasolini, *Mery per sempre* di Marco Risi ed il malcelato amore saffico di Judi Dench in *Diario di uno scandalo*, che trova elementi di sottile connessione con l'impronta Shakespeariana di *L'altra metà dell'amore*, delizioso lungometraggio canadese, la cui leggerezza apparente funge da meta-testo al dramma interiore vissuto dai protagonisti. Una tensione emotiva che si ritrova nella straordinaria storia di Ludovic, piccolo protagonista di *La mia vita in rosa*, probabilmente annoverabile tra i migliori film del genere. La storia, incentrata su di un bimbo di sette anni che stenta a riconoscersi nel ruolo di maschio, sembra volersi specchiare nei più classici stereotipi sociali in cui ipocrisia, paura e destabilizzazione finiscono per confinare sguardi persi ed inquadrature ragionate, da cui fuoriescono i colori tenui di una dicotomia sogno/realtà che spesso...molto spesso emerge come allegoria stessa di una condizione di disagio e transizione.

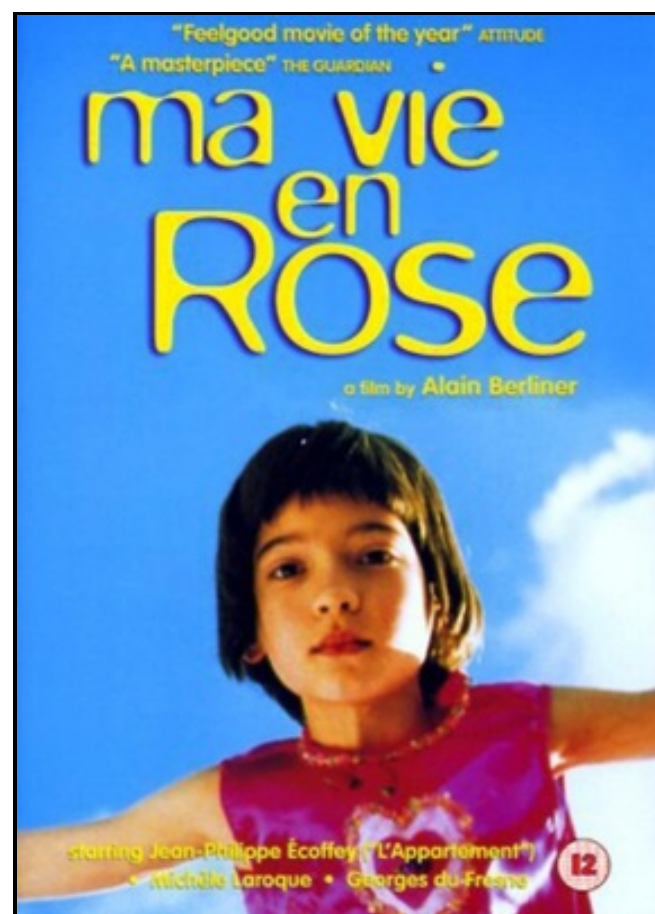
Infine, non possono essere dimenticati né l'ingenuità marcata di Wong Kar Wai, la divergenza amorosa di *Krampack*, né tanto meno l'allegoria distopica di *Divergent*, straordinaria visione futuristica di un mondo in cui gli uomini scelgono la strada a cui sentono di appartenere.

## Conclusione

Dunque, anche se ad oggi il cinema sembra più propenso ad affrontare tematiche scomode, l'iter di libertà espressiva appare ancora inquinata da troppi manierismi, che sembrano partire proprio dallo sguardo censorio che l'identità di genere ha subito dalla Hollywood anni trenta, con il Codice Hays, reale atto di ripartenza per una frattura esplicita e inattesa. Pertanto appare chiaro come, nonostante tutto, il cinema finisca ancora per raccontare storie, non sempre riuscendo ad andare al di là dello

schema

cognitivo. Storie talvolta deformate e talvolta osservate da inquadrature in soggettiva, in cui i pregiudizi e la discriminazione non riescono a superare né una componente prettamente conoscitiva, né a lasciare libere le proprie intuizioni emozionali, abbattendo muri e superando l'effetto di omogeneità.





# SCAFFALE SAGGI

Maria Stella Rasetti, **Bibliotecario, il mestiere più bello del mondo**, Milano, Editrice Bibliografica, 2014, pp. 127, € 12,00. Collana "Conoscere la biblioteca" n. 14.

La figura del bibliotecario ha senza dubbio il proprio posto nell'immaginario comune e può apparire a molti un ruolo piuttosto facile da definire, le cui competenze comprendono gesti, saperi, tecniche tutto sommato non troppo complessi, legati indissolubilmente al luogo fisico nel quale ogni bibliotecario esercita il proprio mestiere. La biblioteca, del resto, è uno spazio che solitamente attende (per accogliere) il visitatore e forse meno spesso – o comunque non di primo acchito – la si immagina quale occasione di incontro e di promozione coinvolgente di eventi culturali.

Attingendo al contesto legislativo attuale e ricorrendo ad aneddoti, osservazioni e confronti tra la situazione italiana e quella europea, Maria Stella Rasetti ha confezionato un vademecum dal linguaggio accattivante, preciso e ben argomentato per illustrare le condizioni di

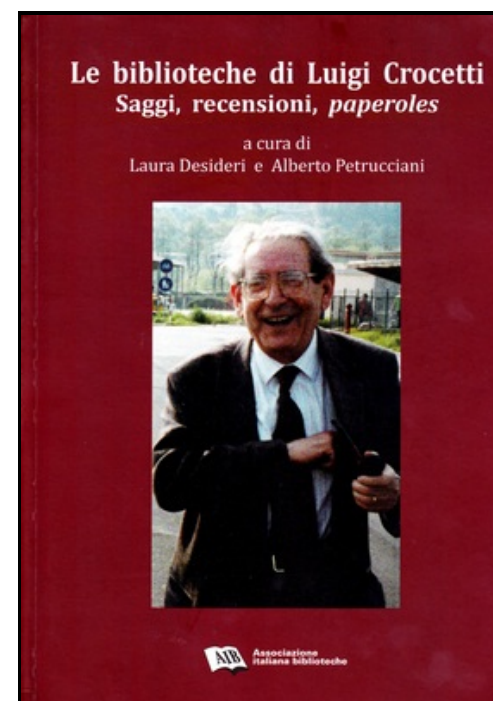
lavoro e di vita dei bibliotecari e per fornirne al lettore comune un'immagine veritiera e per questo nuova, oltre i numerosi pregiudizi. Se l'autrice non risparmia critiche vivaci e sferzanti ai gestori delle biblioteche e alla visione complessiva di questo settore nel nostro Paese, uno dei grandi meriti del volumetto è d'altra parte l'enorme iniezione di fiducia e di entusiasmo per il ruolo fondamentale, formativo e profondamente democratico – forse più di ogni altra istituzione, come viene rilevato – svolto dalla biblioteca, a patto che i responsabili si pongano l'obiettivo quotidiano del "doppio sorriso" (la soddisfazione degli utenti e propria) e si liberino da ogni tentazione di una gerarchia mentale che snobbi le richieste più semplici degli avventori o la loro supposta mancanza di stile: la biblioteca è per tutti e con tutti ogni giorno può crescere. Se può esistere una biblioteca senza libri (intesa come luogo di raffinati servizi per l'accesso remoto alle opere), essa non può fare a meno dei bibliotecari, la cui professionalità viene ben descritta ed esaminata in queste pagine. In un'epoca cinica e facile al lamento e al nichilismo quale la nostra, libretti simili possono aiutare chiunque, dentro e fuori dalle istituzioni, a ripartire con uno slancio forse dimenticato ma sempre a portata di mano, anche nella più remota periferia. Alla fine della lettura molti sono gli strumenti acquisiti con i quali è possibile proseguire l'esplorazione delle istituzioni preposte all'organizzazione e alla tutela delle biblioteche (puntualmente identificate dal loro sito internet) oppure più semplicemente guardare con occhi diversi al personale e ai compagni di lettura occasionali o abituali. (D. Finco)

Laura Desideri e Alberto Petrucciani (a cura di), **Le biblioteche di Luigi Crocetti. Saggi, recensioni, paperoles**, Roma, Associazione Italiana Biblioteche, 2014, pp. 671, € 40,00.

La raccolta degli scritti di Luigi Crocetti, la cui esperienza nel settore della biblioteconomia nasce dal lavoro decennale in particolare nella Biblioteca nazionale centrale di Firenze, offre un'enorme quantità di spunti illuminanti sullo spessore intellettuale della professione di bibliotecario, sulla sua storia, sui



problemi che essa incontra nella gestione quotidiana e straordinaria dei materiali e sulle sue grandi potenzialità di adattamento al progresso tecnico e sociale. I saggi, così possiamo davvero definirli anche se si tratta spesso di interventi a convegni o articoli per riviste, conducono il lettore in modo semplice ma preciso e sostanziale nei meandri della disciplina, affrontando numerosi luoghi comuni (come la bontà insidiosa della donazione di libri, la cui presenza impone sempre una certa cautela), ripercorrendo le tappe dell'evoluzione della biblioteconomia (per esempio la logica della classificazione Dewey e le sue profonde conseguenze nella pluralità di prospettive con cui considerare libri su uno stesso argomento) e mettendosi in dialogo con studiosi della natura del testo (come Genette). In questo panorama estremamente variegato – ben testimoniato dal ricchissimo indice dei nomi e dovuto senza dubbio all'attenta opera di raccolta da parte dei curatori di testi trasmessi o pubblicati in oltre un quarantennio (1963-2007) – l'attenzione richiamata dallo studioso sulle singole biblioteche in diverse aree della penisola non serve solo a testimoniare la vitalità nonostante tutte le difficoltà burocratiche e l'anonimato di cui esse sono vittime a livello locale, ma anche e soprattutto a orientare il discorso verso la possibilità di un progresso nelle procedure e nelle consuetudini del lavoro in biblioteca, un progresso che in questi scritti emerge sotto molti aspetti come connaturato all'attività stessa del bibliotecario. Il volume è diviso in otto sezioni principali, nelle quali i curatori ordinano i contributi riguardanti questioni di catalogazione o di restauro, di rapporto con le opere contemporanee o con l'editoria, di traduzione e di vita da bibliotecari; ma una delle qualità principali di questa mole di scritti è costituita a nostro giudizio dal carattere eterogeneo degli interventi – dovuto alla diversità delle circostanze e dei contesti – che si traduce in un'alternanza di passaggi lunghi ed elaborati e osservazioni brevi, a margine ma egualmente significative. Ciò realizza una struttura caleidoscopica e tuttavia organica, che ben corrisponde alle intenzioni e alla passione di Crocetti, e nello stesso tempo sottrae la materia al dominio esclusivo degli addetti ai lavori in virtù dei molti stimoli e dei numerosi percorsi offerti anche al lettore comune. I curatori, in coerenza con questa impostazione, propongono in conclusione una biografia di Crocetti che si nutre di numerose testimonianze dirette e critiche. (D. Finco)



# RECENSIONI

Stefania Fabri, **Racconti fantastici di Villa Sciarra**, ill. da Orsola Damiani, Roma, GoTellGo, 2014, pp. 111, € 12,00. Collana “Genius Loci”.

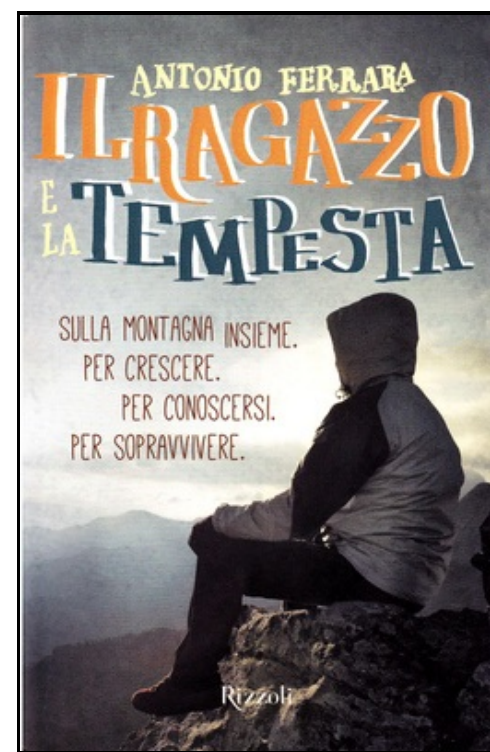
Le statue, i monumenti e le fontane che troviamo in molti parchi italiani hanno cristallizzato episodi della mitologia classica oppure della storia del nostro Paese. Testimonianza in pietra, tanto resistente al tempo quanto facile a essere assorbita nel paesaggio, a passare inosservata, se non – occasionalmente – all’occhio avido del turista. Ma tutte le storie che hanno ispirato quelle opere d’arte e d’arredo e che ne sono di conseguenza custodite possono riprendere vita attraverso la voglia di raccontarle e la fantasia di una narratrice, proprio come accade in questo libro. Voce narrante è Stefania Fabri, ma anche e soprattutto Cornelia Barberini Colonna e la ninfa Furrina, le quali guidano il ragazzino Taddeo alla scoperta di tutti i personaggi, mitici e storici, umani e animali, raffigurati nel Parco di Villa Sciarra, sul Gianicolo a Roma. Basato su una serie di dati storici, il viaggio di Taddeo nel parco che diviene suo luogo preferito si snoda tra l’esplorazione, il giallo e il teatro: sì, perché a ogni appuntamento il ragazzo assiste a una sorta di amichevole rappresentazione. Dal dio Pan ai garibaldini, dai putti a un infido mercante siriano, dal giusto e moderno Caio Gracco, vittima di una congiura, alla danza dei Mesi, il progetto dell’autrice è esemplare nel mostrare come si possa far conoscere un luogo attraverso il ritmo e la vivacità del racconto, restituendo vita e anima alle figure che in qualsiasi giorno ci aspettano – e a questo punto ci osservano – durante le nostre passeggiate. Il volumetto è arricchito da un gioco sulle pregevoli illustrazioni (tra il reale e l’immaginario) che decorano i capitoli. (D. Finco)



Antonio Ferrara, **Il ragazzo e la tempesta**, Milano, Rizzoli, 2014, pp. 146, € 10,50.

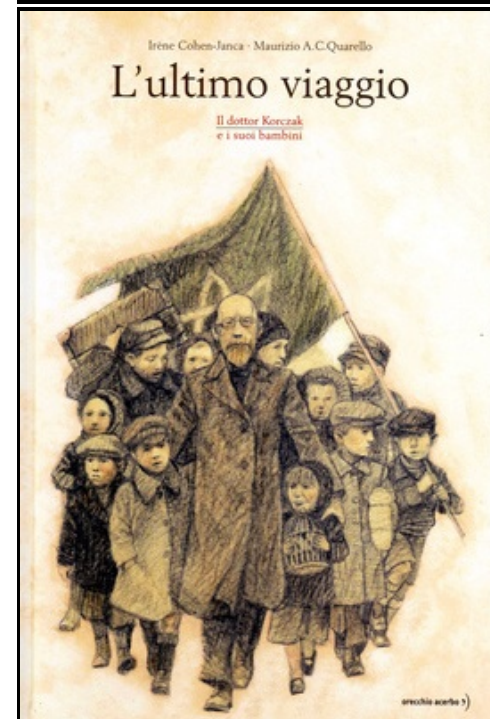
La montagna è un luogo magico, in cui il tempo cambia rapidamente e i paesaggi sembrano volerci ricordare come la vita in sé sia una meraviglia. La montagna è un luogo ostile, pronto a tradirti a ogni passo e a misurare il tuo coraggio, la tua forza, la tua tenacia, in una delle più antiche prove di iniziazione. La montagna è fedele: rimane lì ad aspettarti, e se ne sei stato parte e vi hai lavorato non potrai più realmente dimenticarla. La montagna scolpisce volti, caratteri e linguaggi, come impara subito il lettore di questo libro e il suo protagonista Bruno, figlio di un forestale vittima di un incidente. Un giorno, dopo una lunga assenza, il padre torna a stare con lui, con la madre e Dora, la sorellina, e nulla potrà più essere come prima. Bruno ritroverà la durezza del genitore ma anche la sua affidabilità, la sua voglia di crescerlo come un vero uomo, tra il lavoro duro e i momenti in cui fumarsi delle sigarette e bere un bicchiere di vino. E ciò che sembrava davvero un rapporto spento e sterile si rivela giorno dopo giorno un legame vitale, vivace, persino poetico, fino a un epilogo inatteso che tuttavia riscatta la figura del padre. Antonio Ferrara cattura il lettore fin dalle prime pagine con uno stile ipnotico, apparentemente primitivo ma in realtà volto a riflettere gli animi dei personaggi e a

preparare l'evoluzione delle vicende. La salita alla montagna è la prova che porterà Bruno nell'età adulta e lo riconcilierà con se stesso, dopo che si era sentito fuori posto tra le preoccupazioni della madre e i capricci della sorellina. La sua storia si pone in fondo al confine tra le nostre comodità e l'asperità della natura cui pure – e soprattutto – apparteniamo e di cui abbiamo bisogno. (D. Finco)



Irène Cohen-Janca e Maurizio A. C. Quarello, Trad. dal francese di Paolo Cesari, **L'ultimo viaggio. Il dottor Korczak e i suoi bambini**, Roma, orecchio acerbo, 2015, € 16,90.

Janusz Korczak è noto per la sua opera di educatore e per la profonda passione che ispirò il suo lavoro, guidato dalla ferma volontà di tutelare i più piccoli e indifesi ponendosi come esempio e come consolatore. Questo libro ce lo presenta immaginando la voce dei bambini ai quali rimase accanto in un momento drammatico – e infine tragico – della storia europea: la deportazione degli ebrei nel ghetto di Varsavia durante la Seconda guerra mondiale. Le continue violenze fisiche e psicologiche subite dai piccoli come dai grandi ci sono raccontate con lo stupore, la paura e la rabbia che si diffusero tra gli esseri umani di ogni età, in un'atmosfera cupa e sospesa, o meglio diretta al compimento del progetto folle e disumano dell'esercito nazista. In questa parentesi cruenta “i tedeschi non vogliono che i bambini ebrei diventino grandi” e questa verità (che campeggia sola in una pagina del volume) si fa largo nella mente dei piccoli. Le splendide illustrazioni restituiscono i luoghi e i volti dei protagonisti – tutti sconosciuti tranne Korczak – così scolpiti nella nostra memoria come testimoni; ma nella morbidezza dei tratti e delle tinte sembrano anche voler creare una dimensione onirica, tra il sogno e l'incubo, che pare alludere al destino segnato, ma anche alla bontà coraggiosa, dei personaggi di questa storia, ritratti in tutta la loro umanità contro la bestialità della guerra. (D. Finco)



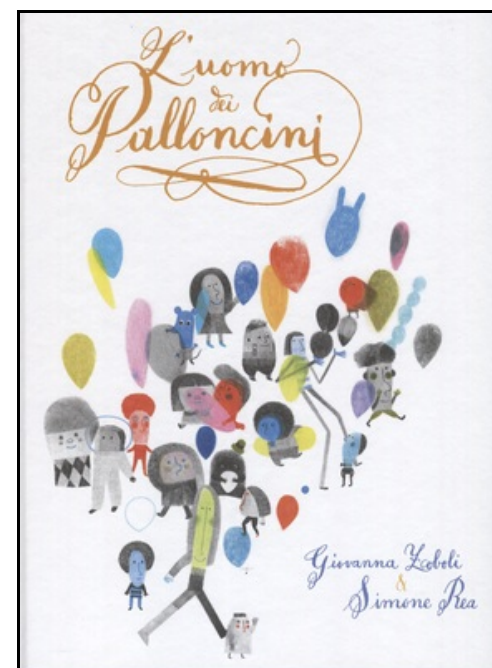
Roberto Piumini, **Cappuccetto Rosso**, ill. E. Temporin, San Dorligo della Valle, (TS), pp. 32, €14.90. Età +3

Non è mai facile rivisitare le fiabe classiche. Il rischio è quello di deludere, esagerare o banalizzare. Una trappola in cui Roberto Piumini e Elena Temporin non cadono, grazie ad una vivace e riuscita reinterpretazione di una delle fiabe europee più popolari. L'avventura, edita da Emme Edizioni, si

discosta dalle versioni di Perrault e dei fratelli Grimm; infatti, pur mantenendo i riferimenti classici, giunge a dimenticare l'antitesi cromatica della fiaba e a tralasciare l'accento su alcuni aspetti freudiani, arrivando così a delineare personaggi buffi e divertenti, resi vivi da matite colorate, i cui contorni frammentati restituiscono straordinarie illustrazioni ricche di particolari. (L. Gualdi)



Giovanna Zoboli, **L'uomo dei Palloncini**, ill. S. Rea, Milano, Topipittori, 2014, pp. 32, €20.00. Età +6  
Un storia magica, posta ai confini del surreale, proprio dove la poetica si incontra con la delicatezza descrittiva, la melanconia ed il coraggio di essere se stessi. Una luce espressiva che, carica di dolcezza espositiva, giunge al lettore sotto forma di un piccolo e misterioso camion giallo. È l'uomo dei palloncini. Non ha paura ed è padrone di un'aria magica. Un piccolo e lieve sentiero tra suggestione e realtà, descritto dalle illustrazioni di Simone Rea, che, abbandonati i suoi acrilici, offre le matite e i pastelli al ritmo cromatico, pronto a giungere ad una ben definita dicotomia tra scale di grigio e colori, innestati tra reminiscenze *color pass*, qui candidamente immerse tra i bilanciamenti di sfondi vacui. (L. Gualdi)



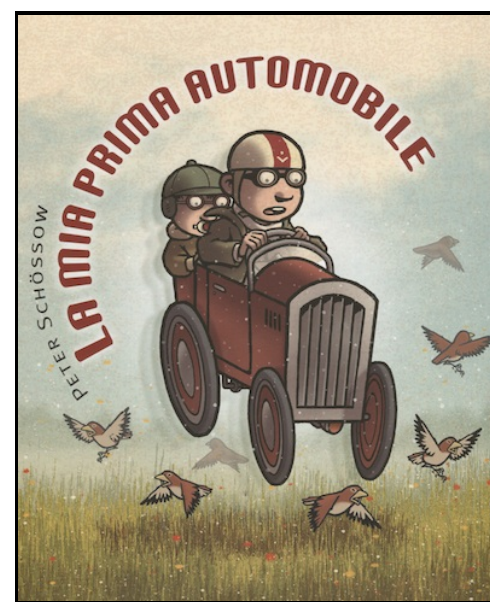
Enza Crivelli, **Biancaneve**, ill. T. D'Incalci, Crema, (CR), Uovonero, 2014, pp. 32, € 18.00, Collana "Pesci Parlanti". Età +4.  
La nuova versione di *Biancaneve*, piccolo gioiello editoriale licenziato da Uovonero, si pone con le sue pagine cartonate al servizio dei piccoli lettori, mediante una semplificazione ragionata delle frasi ed un originale formato "sfogliafacile", ideale per facilitare la manipolazione del libro, anche a favore di una lettura autonoma da parte di bimbi con particolari difficoltà. Una singolare edizione rivisitata e tradotta con il sistema dei Picture Communication Symbols, posta a corollario delle piacevoli e definite illustrazioni, in cui un insolito rimando al *colorpass*, delinea gli accenti grafici scelti con l'attenzione dei colori vivi. (L. Gualdi)



Peter Schössow, **La mia prima automobile**, trad. C. Belliti, Roma, Beisler, 2014, pp. 40, €14,50. Età +3.

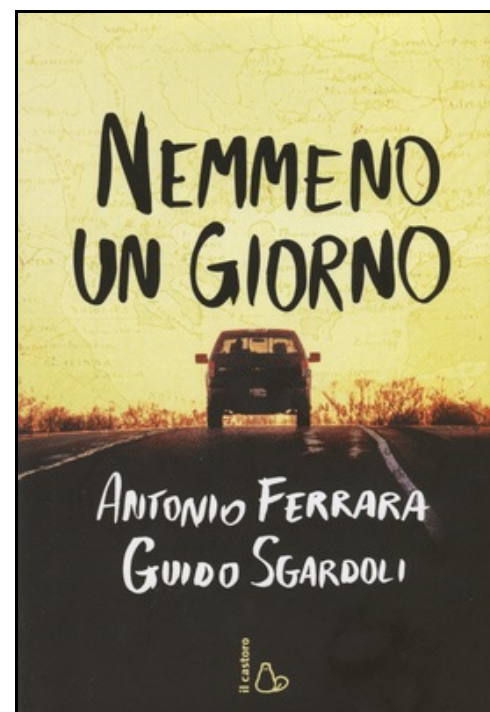
“È arrivato il nonno e mi ha portato un regalo”, una piccola auto a pedali da rimettere in sesto.

Parte da qui la magnifica storia raccontata da Peter Schössow, abile nel definire i bordi di una narrazione vivace e dinamica, ricca di divertenti trovate, citazioni, suspense ed avventura. Protagonisti delle strampalate peripezie sono due piccoli fratelli, perfettamente raccontati dai disegni del suo autore, in grado creare una sincrasi tra colori e metodologie diversificate, contenute dai contorni inspessiti e dagli effetti realistici. A complementare il racconto un curioso percorso parallelo alla narrazione, tradotta iconograficamente (tra realtà e fantasia) da segnali stradali, in grado di alimentare un ulteriore passaggio espressivo. (L. Gualdi)



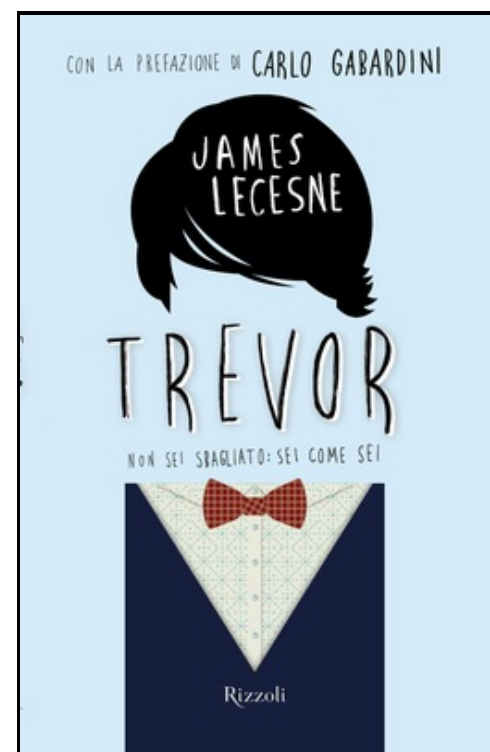
Antonio Ferrara e Guido Sgardoli, **Nemmeno un giorno**, Milano, Il Castoro, 2014, pp.137, € 14,50. Età +12.

Leon ha tredici anni, ma sa guidare. Nonostante la sua famiglia adottiva sia premurosa con lui, il forte desiderio di fuga lo spinge a rubare la potente macchina del padre per raggiungere la sua città natale, dove ancora vive la sorella. La decisione ponderata, ma al contempo impulsiva, funge da fulcro espressivo ad una narrazione lieve e scorrevole che, spinta dalle tematiche care a Paasilinna, racconta di un breve viaggio notturno. Un percorso a tratti onirico, in cui Leon dovrà fare i conti con i propri scrupoli ed i propri ripensamenti, incastonati tra una riuscita alternanza narrativa, vicende divertenti e personaggi curiosi, resi irreali dalla musica che fuoriesce dall'autoradio, magica epifania degli eventi rivelati. (L. Gualdi)



James Lecesne, **Trevor. Non sei sbagliato: sei come sei**, Milano, Rizzoli, 2014, 106 pp., € 11,00.

In origine era uno spettacolo teatrale, poi fu un cortometraggio da Oscar e oggi è anche un libro. Ma “Trevor”, commovente e ironica storia di un ragazzino che il mondo all'improvviso comincia a etichettare come “frocio”, è di più: è infatti anche un progetto, un telefono-amico per ragazzi e ragazze che si interrogano sulla propria identità sessuale o che soffrono perché vengono stigmatizzati. Trevor cambierà quindi il mondo? Ce lo si augura sempre, anche se le notizie da molti Paesi del pianeta non sono così incoraggianti, sul piano dei diritti. Ma quello che ci si augura è che Trevor possa piantare il seme del rispetto nelle nuove generazioni. Anche se non pensato specificamente per i giovani lettori, “Trevor” di James Lecesne (in Italia pubblicato con una prefazione di Carlo G. Gabardini) è un libro che parla il loro linguaggio, nel difficilissimo compito di dare voce a un adolescente in crisi che medita il suicidio perché essere semplicemente quello che egli è si rivela una sofferenza. Un compito riuscito alla perfezione. (P. Valentino)



Sally Green, **Half Bad**, Milano, Rizzoli, 2014, 390 pp., € 15,00.

Annunciato come il prossimo “Hunger Games” – e in tanti, compresa la Fox 2000, che ne ha acquisito i diritti cinematografici, si augurano che abbia lo stesso successo – “Half Bad” (letteralmente, “per metà cattivo”) è il romanzo d’esordio della cinquantenne Sally Green.

Tecnicamente, anche se ambientato nell’Inghilterra contemporanea, si tratta di un fantasy, dal momento che il ragazzino protagonista, Nathan, è figlio di un Incanto Bianco e di un Incanto Oscuro, ovvero di una strega buona e di uno stregone cattivo. Il padre, che lui non ha mai conosciuto, è latitante, ricercato dal Consiglio, un organo di sorveglianza della magia, lo stesso organo che, alla fine, decide di imprigionare anche Nathan, reo di essere, nel loro linguaggio, un Mezzo Codice. Il motivo di questa decisione sta tutto nel delicato legame che il ragazzino ha con il padre. Non ci si aspettino però, almeno in questo primo episodio (è parte di una trilogia, come tutto in questi ultimi anni...), magie, incantesimi e atmosfere fatate. La narrazione è, al contrario, molto introspettiva e cruda. Caratteristica che da una parte rappresenta la sua cifra, e quindi il suo pregio, dall’altra anche il suo limite, dal momento che la trama è davvero ridotta all’osso, se consideriamo il genere, e anche, per ora, un po’ scontata, e quattrocento pagine, alla fin fine, rischiano di sembrare davvero troppe. (P. Valentino)

Lorenza Farina, **La casa che guarda il cielo**, – ill. M. Brancaforte, Monte S. Vito (AN), Raffaello, 2014, pp. 154, € 7,50, Collana “Il mulino a vento- Serie Blu”. Dai 9 anni.

Nel libro l’autrice dà voce all’alloggio segreto di Anna Frank, immaginando che la casa abbia un’anima e provi dei sentimenti. Si tratta di una tecnica narrativa molto efficace che serve a dare la giusta dignità storica ad un ambiente che per due lunghi anni è stato protezione e prigione allo stesso tempo.

Attraverso una narrazione malinconica, l’autrice mette in rilievo la

poetica ammirazione di Anna per la natura, fonte di consolazione e speranza. Nel testo sono inseriti dei brani del diario, in colore blu in modo che siano facilmente riconoscibili al lettore. Le illustrazioni frutto di un'attenta ricerca iconografica sono create con una tecnica mista e hanno un aspetto antichizzato e moderno al tempo stesso. La Brancaforte in alcuni casi ha attinto dal sito della casa di Amsterdam, usando le foto come fondale e lavorandoci sopra con grande maestria di colori e atmosfere.

In fondo al libro, un'appendice riporta immagini d'epoca, brevi notizie storiche e alcune fotografie della famiglia Frank, sicuramente apprezzate dai ragazzi che cercano sovente "storie vere". (L. Giarratana)

Paul Dowswell, **Tra le mura del Cremlino**, trad. E. Tassi, Milano, Feltrinelli Kids, 2014, pp. 221, € 13. Età: dai 13 anni.

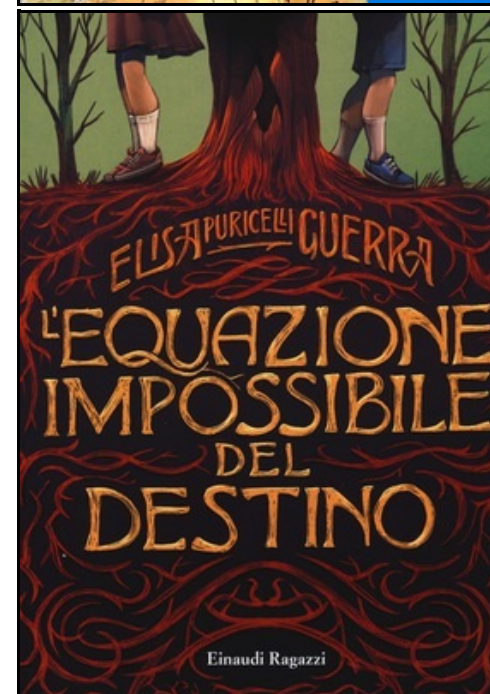
L'inglese Paul Dowswell sa come scrivere un buon romanzo storico per ragazzi: l'invenzione si innesta su una base accuratamente documentata, ricca di particolari e corredata da un glossario dei termini specifici. A questo si aggiunge un ritmo narrativo sostenuto, che svela senza noia le tappe di crescita e formazione del quindicenne Misha. Che è figlio del segretario particolare di Stalin, e quindi è osservatore privilegiato di tutte le contraddizioni di un sistema fondato sul sospetto reciproco e sulla punizione. Anche la sua mamma è stata portata via dalla Polizia Segreta perché "nemica del popolo". Misha sa di non potersi fidare di nessuno, neppure a scuola. Solo Valja, la ragazza di cui è segretamente innamorato, rappresenta una sicurezza: è con lei che il ragazzo progetta un futuro, reso ancora più incerto dall'attacco dei tedeschi all'Unione Sovietica nel '41.

Lo stile è semplice e accattivante; la trama è avventurosa, mai didascalica nonostante la Storia sia una grande coprotagonista. (M. F. Genovese).

Elisa Puricelli Guerra, **L'equazione impossibile del destino**, S. Dorligo della Valle (TS), Einaudi Ragazzi/EL, 2014, pp. 192, € 11. Età: dai 12 anni.

Hazel e Colin, i due adolescenti protagonisti del romanzo, non potrebbero essere più diversi: lei è un vulcano di energia, tutta lentiggini e capelli rossi; lui un taciturno, amante delle scienze e della lettura solitaria. Entrambi però hanno una storia triste alle spalle e un presente fatto di soprusi a scuola: troppo "diversi" per piacere alla massa dei coetanei. Un giardino misterioso, un tunnel spazio-temporale e una scoperta strabiliante uniranno i loro destini e trasformeranno la loro amicizia in amore.

Elisa Puricelli Guerra racconta con grazia e partecipazione l'universo complicato e affascinante di due ragazzini in crescita. Ai toni romantici mescola un pizzico di *fantascienza* e di *mystery*, in uno stile





semplice e scorrevole.

All'explicit del romanzo è affidato il concetto più importante: non si può modificare quello che è avvenuto in passato ma il presente, per chi ha voglia di mettersi in gioco, è ricco di possibilità. (M. F. Genovese).



# IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL

di Renato Venturelli

Proviene dal teatro, ha vinto un Oscar con un'italianissima commedia generazionale, eppure Gabriele Salvatores è uno dei pochi registi italiani che amino rimettersi continuamente in gioco sul terreno dei generi, confrontandosi con un cinema basato su formule internazionali pochissimo battute dagli autori nostrani. Di sicuro è il più attivo in questa direzione tra i nomi affermati della sua generazione, a parte Giuseppe Tornatore che però quando ha lasciato le familiari ambientazioni siciliane si è inoltrato (con ottimi risultati, va detto) in territori di genere meno apertamente rivolti a un gusto giovanile, come nel caso di *La sconosciuta* o *La migliore offerta*.

Salvatores, invece, ha affrontato la fantascienza e il pulp, ha realizzato film come *Denti* o *Nirvana*, ha tentato varie declinazioni del neo-noir e dintorni come quelle di *Io non ho paura*, *Amnésia*, *Quo vadis, baby?* o *Come Dio comanda*, fino alle atmosfere cupe, arcaiche e a modo loro modernissime di *Educazione siberiana*: tutti film che scandiscono un percorso diametralmente opposto rispetto alle commedie che lo avevano portato al successo. Con una particolarità ulteriore. Mentre un Tornatore affronta i generi lasciando trasparire la sua formazione strettamente cinematografica, Salvatores sembra aver poco a che spartire con quella linea per guardare a posizioni che potremmo dire post-cinefile, come la sua stessa storia personale sta a testimoniare.

È entro l'ambito ormai quasi ventennale di questo tipo di sperimentazioni (*Nirvana* è del 1997) che andrebbe collocato l'esperimento insolito di *Il ragazzo invisibile*, sostenuto da un interessante progetto di marketing anche in campo editoriale. L'impatto promozionale è già esplicito: esibisce un titolo che rimanda al filone supereroico, mostra un ragazzino con una tuta da eroe dei fumetti, promette la storia di un adolescente che all'improvviso si scopre invisibile e deve perciò confrontarsi col solito tema dei "grandi poteri, grandi responsabilità"... E il film conferma tutto questo. Il protagonista è infatti un ragazzino puntualmente vessato dal bullismo dei compagni come se fossimo in un film americano, alle prese con una famiglia anomala in cui il padre è americanamente assente, attratto da una coetanea che mostra una strana sintonia con la sua figura emarginata ed eccentrica. Non solo: viene anche coinvolto in una vicenda avventurosa, in cui altri suoi compagni scompaiono misteriosamente, rapiti da un'organizzazione collegata a cupi traffici umani. Come se non bastasse, anche i cattivi sembrano presi di peso da una produzione statunitense, perché si tratta di slavi, vale a dire una delle frontiere davanti a cui crollano le barriere del politically correct d'importazione per affondare senza ritegno in macchiettismi e pregiudizi che sarebbero inaccettabili per altre popolazioni.



NICOLA GIULIANO FRANCESCA CIMA E RAI CINEMA PRESENTANO

# IL RAGAZZO INVISIBILE

UN FILM DI GABRIELE SALVATORES

LUDOVICO GIRARDELLO VALERIA GOLINO FABRIZIO BENTIVOGLIO CHRISTO JIVKOV  
NOA ZATTA ASSIL KANDIL RICCARDO GASPARINI ENEA BAROZZI FILIPPO VALESE VERNON DOBTSCHEFF VILIUS TUMALAVICIUS VINCENZO ZAMPA  
E CON KSENIA RAPPOPORT

**DAL 18 DICEMBRE AL CINEMA**

WWW.ILRAGAZZOINVISIBILE.IT SEGUICI SU   YouTube



E tuttavia, fin dagli stessi aspetti promozionali c'è qualcosa di non completamente allineato rispetto ai modelli dichiarati, il segnale di un film che guarda allo scenario del prodotto teen da multiplex, ma intende fornirne una variazione personale. Innanzitutto, il titolo gioca con l'ambiguità dell'espressione "ragazzo invisibile", che è calco del mitico "uomo invisibile" del cinema fantastico anni '30, ma al tempo stesso sembra alludere anche al suo essere innanzitutto e semplicemente un "ragazzo", dove il termine "invisibile" può poi caricarsi di significati molto più quotidiani e psicologici che fantastici. Inoltre, il protagonista ha un aspetto fisico minuto, posture dimesse, e quando appare nella sua prima veste da supereroe indossa una scialbissima tutina acquistata a poco prezzo in un negozio cinese, in un'aperta *deminutio* di qualsiasi aspetto mitologico.

La dimensione problematica e contrastata, ma pur sempre epica, del supereroe ragazzino viene insomma subito ridimensionata. *Il ragazzo invisibile* è un film che si pone nella scia del filone da multiplex, ma per rifletterci sopra in modo ostentato, tenendo a distanza l'oggetto nel momento stesso in cui adotta un atteggiamento mimetico nei confronti delle avventure convenzionali che sviluppa. E con singole battute di dialogo che ribadiscono la morale di fondo. "Età difficile la tua, grandi cambiamenti: si cominciano a capire tutte le potenzialità che abbiamo dentro" gli dice in modo didascalico lo psicologo interpretato con molta ironia da Fabrizio Bentivoglio. E poco dopo: "Stai diventando grande, quel costume non significa niente" ribadisce il padre per spiegare manualisticamente le sue fantasie superoiche.

In questo si manifesta probabilmente il tipo di approccio che caratterizza il rapporto di Salvatores con i generi: non tanto quello che li affronta dall'interno del cinema e di una cultura pop, guardando innanzitutto alle potenzialità autonome del racconto, dell'avventura, dell'invenzione formale, spaziale e narrativa permesse o veicolate dalla formula di successo, ma l'atteggiamento di chi affronta tutto questo dall'esterno. *Il ragazzo invisibile* è ricco di citazioni cinefile, a cominciare dalle allusioni al Claude

Rains dei film Universal anni '30 per passare a *L'uomo senza ombra* o ai più recenti supereroi adolescenziali. Ma non scandisce una mitologia in cui i vari temi si affermino attraverso l'azione: al contrario, usa le maschere del genere come proiezione di tali temi, prodigandosi a spiegarcele più che a svilupparle. Il protagonista invisibile sembra perciò non vivere autonomamente le sue avventure: la sua invisibilità si pone innanzitutto come metafora della sua condizione adolescenziale e delle sue difficoltà psicologiche. Il genere non interessa per le sue possibilità narrative e formali, ma viene preso come fenomeno di successo per veicolare una riflessione che lo usa strumentalmente.



Foto di Claudio Iannone

È probabilmente questo aspetto che contribuisce a fare di *Il ragazzo invisibile* uno strano ibrido, non a caso accolto da un successo di pubblico inferiore alle attese. È un film esteriormente per ragazzi, ma che intimamente sembra rivolto agli adulti che vogliono spiegarli. Più che un film di genere, una riflessione sul genere. Il film per ragazzi dal punto di vista degli educatori, insomma: che è un po' il vizio "educational" di tanti film italiani rivolti a un pubblico giovanile.



# EFFETTO DI MASSA

di Francesco Mazzetta

*Mass Effect* non è solo una serie videoludica (una trilogia "principale" più spin-off per smartphone), ma una vero e proprio nuovo canone fantascientifico, grazie anche a prodotti crossmediali come romanzi, fumetti, l'annuncio di un film per cui la Legendary Pictures ha acquistato nel 2010 i diritti mentre il film d'animazione *Mass Effect: Paragon Lost* prodotto da Funimation Entertainment e T.O Entertainment è disponibile dal 2012. Per non parlare della *fan fiction* (le immagini che accompagnano questo articolo sono appunto fan art realizzati da appassionati più o meno professionisti grafici e rese disponibili sul social network artistico *DeviantArt*) che comprende grafica, fumetti, racconti, animazioni, ecc. Per questo un libro come quello di Francesco Toniolo, *Effetto di massa: fantascienza e robot in Mass Effect* (uscito alla fine dello scorso anno per TraRari TIPI edizioni) non è assolutamente presuntuoso nell'accostare la serie videoludica sviluppata dalla canadese BioWare e prodotta da Electronic Arts con nomi tutelari dell'immaginario fantascientifico come Isaac Asimov o Philip K. Dick (tra gli altri). Anzi compie un passaggio che sarà necessario ampliare ed approfondire: quello di rimarcare come la fantascienza, ormai defunta come genere letterario, non solo sopravviva nell'ambiente videoludico, ma anzi prosperi stimolando a sua volta un ritorno d'interesse per il genere da parte di altri media come appunto quelli cinematografico e fumettaro, ma instillando germi vitali nella stessa letteratura. Certo i romanzi legati ad un successo videoludico sono spesso un sotto-prodotto, da un punto di vista della qualità letteraria, e almeno nel caso di *Mass Effect* c'è il caso di *Deception* romanzo scritto da William C. Dietz (pubblicato in Italia, come gli altri romanzi dedicati a *Mass Effect* da Multiplayer.it Edizioni) per cui la stessa BioWare ha ritenuto opportuno chiedere scusa ai fan a causa dei grossolani errori compiuti dall'autore. Ma ci sono anche esempi eccellenti come i due romanzi dedicati da B.K. Evenson alla saga *sf-horror* di *Dead Space* (*Martyr* e *Catalyst*, entrambi pubblicati in Italia da Multiplayer.it), o il fenomeno crossmediale di *Metro 2033* (anche se qui il medium "di partenza" è proprio quello letterario). C'è da qualche anno l'emergere di quella che se non può definirsi una nuova "corrente" (troppo esigua per ora la produzione) tuttavia si propone come fenomeno di estremo interesse: il proporsi di autori che pur non ricollegandosi ad un videogioco o ad una saga videoludica precisi, mettono il fenomeno videoludico al centro della loro narrazione. E penso a fumetti come *Level Up* di Gene Luen Yang e Thien Pham (Multiplayer.it) ma anche a romanzi come *Player One* di Ernest Cline (ISBN Edizioni) e *YOU* di Austin Grossman (Multiplayer.it), ecc.



In questa prospettiva in libro di Toniolo è di estrema utilità, per gli studiosi di videogiochi, per i critici e gli storici della fantascienza, ma anche per chi, come bibliotecarie e bibliotecari deve occuparsi di elaborare percorsi di "lettura" che comprendano non esclusivamente la carta stampata, ma che debbano riuscire a coinvolgere ed interessare il pubblico potenziale offrendo una molteplicità di "punti d'ingresso" che portino dal noto all'ignoto. È proprio questo che fa Toniolo mettendo intelligentemente in relazione la saga videoludica di BioWare con l'opus fantascientifico non solo di Asimov e di Dick, ma anche con capisaldi dell'immaginario "nerd" contemporaneo: *Matrix*, *Battlestar Galactica*, Arthur C. Clarke e la saga di *Odissea nello spazio*, dopo naturalmente aver effettuato un'approfondita disamina di tutti le manifestazioni, canoniche e non, videoludiche e non, del fenomeno *Mass Effect*.



In particolare Asimov e Dick vengono utilizzati per sottolineare la differenza e per certi versi antitetica posizione nei confronti degli androidi ma anche della storia umana futura. Asimov, in entrambi gli aspetti, assume una prospettiva analitica, scientifica, elaborando le famose leggi per gli esseri artificiali e la psicostoria per l'evoluzione della società galattica. Al contrario Dick non ricerca un approccio scientifico, ma piuttosto di tipo "empatico": gli androidi si rivelano più umani degli umani e la storia si intreccia in un groviglio in cui è impossibile riuscire a distinguere il vero dal falso. Date queste coordinate, lo storyline e l'ambientazione di *Mass Effect* si posizionano sicuramente di più nell'alveo asimoviano, e tuttavia il discorso centrale su robot/androidi si avvicina ai parametri dickiani, così come il finale conclusivo del terzo episodio che molti fan hanno rinnegato interpretandolo - esattamente in senso dickiano - come una sorta di falsificazione immaginaria del reale. Il contesto - per riassumerlo in maniera estremamente sintetica - è quello di una galassia in cui convivono diverse razze civilizzate in cui gli esseri umani fanno un po' la figura del parente povero ultimo arrivato. La galassia deve fronteggiare la minaccia dei Razziatori, un'antichissima genia di macchine che assaltano la galassia ogni 50.000 anni per togliere dallo scenario galattico le civiltà presenti conservandole nel proprio database e fare posto a nuove civiltà, con la quale si schiera una parte del popolo Geth, una razza androide originariamente costruita dai Quarian a cui però s'è ribellata. Noi, nei panni del comandante Shepard, primo tra gli esseri umani ad essere ammesso a far parte degli Spettri, sorta di Caschi Blu galattici, dobbiamo non solo combattere contro i Razziatori e contro la loro avanguardia, i Collettori, ma anche convincere della minaccia una galassia in cui le popolazioni presenti sono divise e sospettose se non le une le altre apertamente ostili, e per far ciò dobbiamo risolvere problemi che innescano la reciproca conflittualità, come ad esempio la genofagia, una malattia sintetica con cui si è cercato di limitare l'espansionismo bellico dei Krogan di fatto però condannandoli ad un genocidio genetico. Nel corso delle sue avventure, Shepard - di cui decideremo noi le fattezze, il sesso, le abilità - dovrà confrontarsi con molti topoi della fantascienza: la realtà virtuale, la pericolosità dell'intelligenza artificiale, la popolazione nomade che vaga raminga per la galassia, il recupero delle risorse e il



miglioramento delle astronavi, i pirati spaziali, ecc. Tutto in un gameplay da *shooter-RPG* (cioè gioco dove l'attività principale consiste nello sparare ai nemici utilizzando abilità ed equipaggiamento personalizzati) dove però non controlliamo esclusivamente Shepard ma siamo in grado di dare comandi ad aiutanti che ci affiancano nelle missioni e che potremo sceglierci in base alle rispettive capacità. Dei nostri compagni d'avventura dovremo guadagnarci la fiducia e il gioco ci consente addirittura d'intrecciare con essi flirt e relazioni amorose (non è un caso che su queste si basino diverse fan art) minando la stolidità da spara-tutto che viene definitivamente ribaltata dal fatto che lo Shepard che noi, gioco dopo gioco, andremo a creare (i giochi successivi consentono infatti il caricamento dei salvataggi di quelli precedenti, mantenendo le impostazioni già raggiunte) dovrà farsi carico - anche in base al profilo caratteriale che gli avremo cucito addosso decisione dopo decisione (ad esempio dovremo decidere se condannare i Krogan all'estinzione o trovare per loro una cura alla genofagia mettendo però a rischio la galassia del loro expansionismo) - del futuro della galassia imponendoci di riflettere su questioni etiche e morali che ben difficilmente nell'immaginario dei media generalisti si vedono collegate al videogioco.

Questioni etiche e morali che Toniolo ritrova anche negli universi asimoviani e dickiani ma mentre là vengono offerte al lettore solo risposte necessariamente prefabbricate, nel videogioco sono richieste al giocatore decisioni dirette, con conseguenze precise e non immediatamente prevedibili all'interno del mondo simulato.



[auzzymo.deviantart.com](http://auzzymo.deviantart.com)

Qualcuno potrebbe credere trattarsi di un esempio isolato e casuale, ma non è così. Rimanendo nel campo della fantascienza videoludica c'è almeno un altro caso estremamente significativo che, sotto l'apparenza di una saga di spara-tutto in prima persona (quello che in gergo viene definito "FPS" o "first person shooter"), è una narrazione ed una riflessione sul liberismo e sugli esperimenti di ingegneria sociale, intrecciati con gli eventi storici che vanno dall'inizio del Novecento agli anni

successivi alla Seconda guerra mondiale. Ci si sta riferendo ovviamente ai tre titoli dedicati a *BioShock*, oggetto non a caso di un altro interessante volume: *BioShock: in nome del padre* di Filippo Zanoli (Unicopli, 2011). A partire dall'ultimo titolo pubblicato - *BioShock: Infinite* - s'immagina che un'intera città americana, Coloumbia, venga trasformato all'inizio del secolo in un immenso sistema di dirigibili per sfuggire al dominio del governo federale; si continua nell'immediato dopoguerra immaginando che una città venga fondata sui fondali marini in *BioShock* e *BioShock 2*. Tutti questi titoli sono debitori della visione autoriale di Ken Levine, scrittore del primo e del terzo episodio (assente nel secondo, ma per questo il team ha compiuto un lavoro estremamente buono non facendone rimpiangere l'assenza pur nella maggiore linearità di gameplay) che, ispirandosi all'ultra-liberismo individualista di autori come Ayn Rand ipotizza società chiuse che pretendono di permettere ai loro cittadini di esprimere liberamente le loro potenzialità senza i lacci della morale, dell'etica, dell'interesse per il bene comune. Ma anche senza entrare in esempi così specifici ed autoriali molti videogiochi forniscono spunti di riflessioni e possibili riferimenti per realizzare elenchi tematici di documenti multimediali. *Fallout* inizia ognuno dei suoi episodi col refrain "War never changes" su come ogni volta che l'umanità è uscita da un conflitto più terribile del precedente, senza imparare nulla da quello che era appena successo, si è infilata subito in una nuova, ancora più terribile guerra. In più l'obiettivo del primo dei giochi della serie è trovare un depuratore per l'acqua funzionante per rimpiazzare quello del rifugio antiatomico in cui viviamo (*Fallout* è ambientato in un presente alternativo in cui negli anni '50 è scoppiata una guerra termonucleare globale che ha reso tutta la Terra una landa radioattiva abitata da esseri mutati, fatta eccezioni per i pochi che hanno trovato rifugio nei Vault) ma quando finalmente ne veniamo in possesso dobbiamo decidere se toglierlo da dove si trova e condannare a morte una popolosa colonia di ghouls (esseri umani mutati ma ancora in certa misura raziocinanti) o lasciarlo dov'è e mettere a rischio la sopravvivenza di uno sparuto gruppo di esseri umani non mutati. Nella serie di *Dead Space* in questione invece è la fede religiosa che rischia di essere a tal punto cieca da operare per la distruzione stessa dell'umanità.



*Effetto di massa* si rivela pertanto non solo un utile strumento di conoscenza (fantascientifica e videoludica) ma anche un esempio su possibili attività da attivare nelle agenzie educative per attivare discussioni e competenze a partire da un medium conosciuto estremamente bene da native e nativi digitali.

# TRA DRAGHI, CONSOLLE E SOLIDARIETÀ

## UN VIAGGIO IN GERMANIA

di **Giuseppe Bartorilla**

*“Ci ha fatto un cenno con la testa e ha continuato a disegnare mentre noi eravamo nella BIBLIOTECA MAGICA DI LILLI DE LIBRIS.*

*All’inizio sono rimasto quasi deluso. La luce bianca e forte che ci ha accecato era tutt’altro che magica, e la stanza era molto più piccola della fantastica biblioteca da cui venivamo, qui non c’erano libri belli, non c’erano incunaboli, scritte d’oro, caratteri meravigliosi, solo un disordine infernale.” {1}*

Come Nils e Berit, giovani protagonisti del bel romanzo di Jostein Gaarder e Klaus Hagerup, i bibliotecari per ragazzi sono spesso alla ricerca di meravigliose Biblioteche Magiche, dentro cui poter tradurre idee, aspirazioni e competenze in buone pratiche o spazi allestiti e arredati adeguatamente per accogliere i giovani “aspiranti” utenti, adempiendo così alla propria missione di costruttori di lettori.

Ma per italica tendenza i bibliotecari nazionali, alla ricerca della quadra biblioteconomica, finiscono con l’imbattersi in una drammatica malattia, la sindrome esterofilia, che spesso si declina in un totale oscuramento delle meraviglie che quotidianamente, pur tra mille difficoltà (e certamente non ultima la crisi che taglia fondi e posti alla cultura), vengono prodotte dagli autoctoni professionisti della lettura, e nel contempo in una italiota vocazione alla santificazione delle biblioteche dei paesi vicini, più verdi delle nostre a prescidere.

Necessaria premessa, quella di cui sopra, per sgomberare il campo da qualunque equivoco riguardo al racconto che sottoporro alla vostra attenzione, dove forse la passione del bibliotecario per ragazzi prenderà il sopravvento a scapito di lucide e serie analisi.

Ma questo non vi dovrà trarre in inganno, perchè il confronto con esperienze altre non ha annullato la totale devozione alle mille e mille buone pratiche nazionali che hanno attraversato in questi anni il personale immaginario bibliotecario di chi scrive, rafforzato peraltro dalla convinzione che il sistema (almeno quello degli spazi per bambini e ragazzi) pur eterogeneo e problematico, è sufficientemente permeabile ai cambiamenti strutturali, anche senza il ricorso a strane alchimie mediatiche o ideologiche.

Così il viaggio inizia in un novembrino e uggioso autunno del 2011, quando un gruppo di dieci bibliotecari nazionali, tutti dediti a pubblici under 14, viene proiettato nel mondo biblioteconomico tedesco, tra Berlino e Amburgo, grazie al progetto BOOX del Goethe Institut.

Pochi giorni ma sufficienti per incontrare sette biblioteche, un centro culturale e il mondo del fumetto tedesco attraverso un workshop con una nota illustratrice berlinese, e provare così a comprendere un sistema, per molti versi lontano dal nostro, ma sicuramente complesso e affascinante.

Splendidi spazi, numeri pazzeschi di prestiti e documenti, lontani anni luce da quelli che stazionano abitualmente nei consuntivi delle nostre biblioteche di pubblica lettura per bambini e ragazzi, tantissimi materiali declinati in molti media, tanto gioco, e persino scaffali con l'indicazione "Liebe & sex" (vogliamo provare a scommettere cosa succederebbe da noi se provassimo a mettere un'indicazione simile in una biblioteca per ragazzi?).

Non sarebbe ovviamente possibile, né corretto stilare una classifica dei luoghi visitati e credo che tutti i bibliotecari erranti abbiano misurato e apprezzato quanto visto con il metro della proprie competenze, conoscenze, passioni e territori.

Però se dovessi scegliere tra quelle che mi hanno colpito o dove ho lasciato il mio (professionale) cuore, senza pensarci troppo direi la *Biblioteca Familiare Interculturale* di Berlino e la *Biblioteca Hoeb4U* di Amburgo.





Per comprendere le ragioni dell'innamoramento però è necessario stoppare il racconto per un breve rewind nelle terre italiche: Rozzano, dove vivo e lavoro, è una cittadina situata nella cintura periferica milanese, sulla direttrice meridionale, verso Pavia, che in poco più di un decennio tra gli anni '50 e '60 del secolo scorso, da piccolo borgo di poche migliaia di anime è cresciuta fino a diventare un grande comune di oltre 40mila abitanti.

Due sono i tratti che contraddistinguono questa cittadina della bassa milanese: un gigantesco quartiere popolare, che da cinquant'anni accoglie generazioni di migranti vicini e lontani e una biblioteca ritagliata da una vecchia cascina lombarda, con dentro un mulino a forma di biblioteca dei ragazzi (o forse è il contrario?), sempre alla caccia di nuovi pubblici.

Con questa precisazione, che sta le periferie dello spirito e i paesaggi agresti, ritorniamo in Germania e precisamente nella Berlinese *Wilhelm-Liebkecht-Namik-Kemal*, per gli amici *Biblioteca Familiare interculturale*.

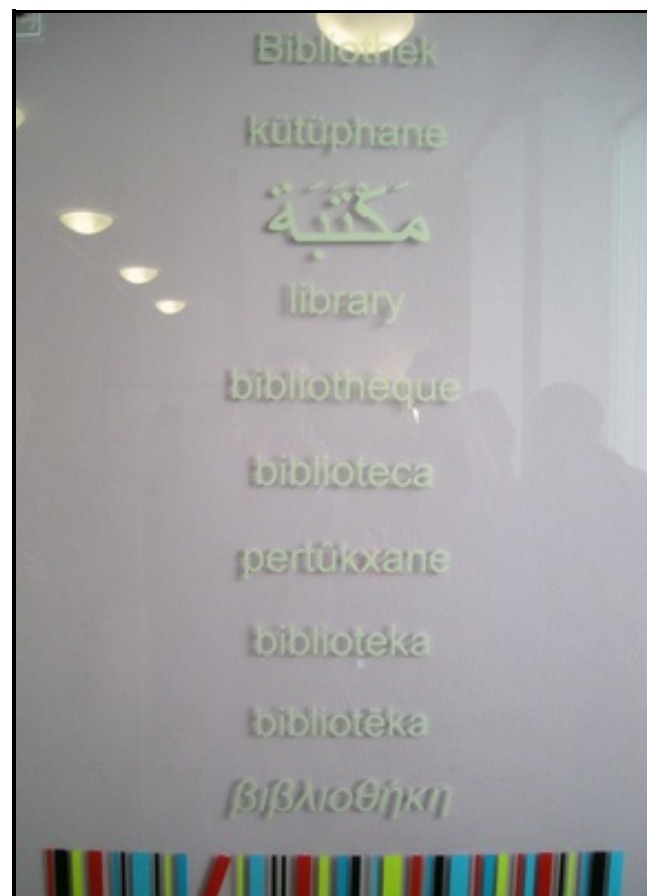
In un contesto di cemento e traffico, lontano anni luce dalle meravigliose architetture ideate da folli archistar, la Biblioteca Familiare si presenta in modo minimalista, con un edificio bello e curato ma non significativamente attraente.

Ma che l'abito non faccia il monaco lo si percepisce appena entrati nell'edificio, ristrutturato recentemente, dove si viene accolti da una grande targa di vetro, sopra cui il sostantivo Biblioteca è declinato in dodici lingue.

Gli spazi molto grandi e i colori pastello dei muri ti fanno pensare che tutto sia organizzato non solo con la funzione di contenere libri, videogiochi, fumetti, dvd, giochi in scatola e altro. Si annusa nell'aria che le storie che si incrociano in questa strana biblioteca non stanno solo sugli scaffali. Lo si intuisce anche lanciando lo sguardo verso il

parchetto esterno che, coccolato da giganteschi e anonimi palazzoni, potrebbe fare pendant con qualunque altra periferia urbana del mondo. E il paradosso è che qui però non si sta in periferia, bensì in una delle possibili downtown berlinesi, popolate da una maggioranza di migranti. Droga e alcolismo, disoccupazione, analfabetismo, dispersione scolastica altissima sono alcune delle tradizionali parole chiave per taggare Kotti, come affettuosamente (ma non troppo) i berlinesi chiamano la piazza in cui si affaccia la *Wilhelm-Liebkecht-Namik-Kemal*.

La biblioteca che in questo degradato angolo di civiltà diventa crocevia di vite e storie, altrimenti centrifugate e destinate all'oblio dalla marginalità urbana e sociale, si presenta con un menù a base di Wi-fi e accesso a internet gratuito, corsi di tedesco e programmi di promozione linguistica, un quinto del patrimonio documentario in lingue internazionalmente migranti, una percentuale altissima di bambini iscritti, un sacco di lettori volontari a disposizione dei pubblici, e molte iniziative che vanno nella direzione dell'integrazione, pur nel rispetto della cultura originale con la biblioteca partner di iniziative di sostegno all'occupazione o alla famiglia, come il sostegno alle donne migranti costituite in associazioni di "Madri di quartiere" pronte a farsi volano tra famiglie, istituzioni e autorità.



Se in entrata le parole chiave erano quelle tradizionalmente usate per raccontare degradi periferici, quelle in uscita appartengono alla personalissima idea di biblioteca fatta molto di storie, informazione, formazione, sociale e poco di scaffali e arredi. E medito!



Amburgo è l'altra meta (e metà) del viaggio e si presenta grigia e nebbiosa, come il luogo di partenza, quasi in una sorta di padana affinità elettiva.

Questa città, famosa per il porto sull'Elba e I Beatles, che qui conobbero le prima fortune musicali, si fa bella anche con una piccola e splendida biblioteca collocata in un'antica fabbrica di eliche per navi (e poteva essere altrimenti?).

La biblioteca, anzi il progetto si chiama *Hoeb4U*. E anche qui il focus sta sulla marginalità. Ma in questo caso si tratta di periferie anagrafiche, ovvero i territori degli adolescenti, mediamente senza fissa dimora nelle biblioteche italiane ed europee. Pare incredibile, ma la biblioteca è strutturata per sostenere i bisogni informativi di un pubblico che sta tra i 13 e i 23 anni, non contiene saggistica, i suoi 16.000 documenti sono equamente ripartiti tra libri di narrativa (poco meno della metà), videogiochi, giochi di società, giochi di ruolo, fumetti, cd musicali, cd-rom, dvd. Tutti prestabili, ovvio. Se aggiungiamo che si viene accolti da un gigantesco drago con annessa prole, nella cui pancia sono contenuti parte dei fumetti e che i bibliotecari sono giovani tirocinanti della stessa età dei loro utenti, ecco allora ti viene un po' da pensare, con un giovanilistico francesismo, che tutto pare una "Figata pazzesca".

Ergo, stupore e meraviglia, ma anche talento e vocazione, fanno di questa piccola biblioteca (non certo nei numeri, se ad esempio pensiamo ai 170 mila prestiti annui), un meraviglioso esempio di istituzione vicina ad un pubblico notoriamente ai margini della nostre biblioistituzioni.

Finito il viaggio, in tasca sono rimaste parole e immagini, buone forse per la ricerca disperata di una biblioteca magica o anche per un'aggravarsi della sindrome esterofila, con tendenza alla depressione biblioteconomica.

O più semplicemente utili a generare buone riflessioni e domande, perchè in fondo il benchmarking, lo sappiamo, è attività volta a migliorare le proprie performance attraverso un confronto con metodo, e non ricerca della mitica Biblioteca di Babele, da spacciare come improbabile e indispensabile modello.

Riflessioni e domande che cercano casa anche nella periferica e agreste biblioteca di Rozzano, per rafforzare la consapevolezza che l'incontro con l'esperienza tedesca, non solo non uccide potenziali aspirazioni, ma può generare convinzioni e pratiche utili per tendere verso il centro della propria comunità.

Nel finale un'ultima domanda rimane sospesa: Nils e Berit potrebbero trovare la loro magica biblioteca anche in Italia? Il dubbio rimane, ma questa, come direbbe un amico scrittore (tedesco, peraltro) "è un'altra storia e si dovrà raccontare un'altra volta". {2}

## Note

1. Jostein Gaarder, Klaus Hagerup; *Lilli de Libris e la biblioteca Magica*, Salani, 2001.
2. Michael Ende, *La storia Infinita*, Longanesi, 1981.



# A LEZIONE DI MONDO

## I corsi di italiano per cittadini stranieri alla Biblioteca Internazionale per ragazzi “E. De Amicis” di Genova

**Lucia Tringali**

Diaby ha 24 anni e viene dal Senegal. Vorrebbe lavorare come spedizioniere, parla inglese, francese, sta studiando l'italiano ed è appassionato di storia dell'arte. Nimali ha 38 anni, viene dallo Sri Lanka, è qui con un figlio adolescente, adora cucinare e sogna di aprire un ristorante tutto suo.

Basil è un dentista, è andato via dalla Siria in guerra, è qui con la famiglia e vorrebbe fare il suo lavoro. Diaby, Nimali e Basil sono solo alcune delle persone che frequentano, due volte alla settimana, il corso di Italiano L2 organizzato presso la Biblioteca Internazionale per ragazzi E. De Amicis dai volontari dell'associazione *Semi Foresti*.

Il nome dell'associazione nasce da un gioco di parole sul termine “foresto”, che nel dialetto genovese indica genericamente i forestieri, chi non è “del luogo”.

L'associazione accoglie persone di tutte le nazionalità, impegnate nel compito (stimolante e difficile al tempo stesso) di progettare attività dove i termini *cultura, interculturale, integrazione* non siano nemmeno necessari da pronunciare. Persone e basta. Che hanno un po' di tempo da dedicare alla curiosità, accomunati dal gusto di guardare che effetto fa *seminare rapporti*, per prendere in prestito la metafora utilizzata dagli amici dell'associazione Terra Onlus per *Porto l'Orto a Lampedusa*, un progetto di orti urbani per valorizzare le ricchezze dell'isola attraverso la creazione di luoghi di socialità e aggregazione della comunità locale, non a caso in sinergia con il progetto *Ibby International* di creazione di una Biblioteca per ragazzi sull'isola.



Per far crescere i semi serve buona terra, e qualcuno che non si dimentichi di innaffiare. Servono il clima giusto, attenzione e pazienza quotidiane.

Una biblioteca sempre aperta, quella di Genova, con una grande mediateca dove è possibile navigare gratuitamente su Internet, ascoltare musica e guardare film, è diventata, negli anni, quasi una seconda casa per moltissimi ragazzi dal Mali, dal Senegal e da diversi luoghi nel mondo.

Insieme a quello che potrebbe essere un servizio di biblioteca come tanti altri sono nate anche relazioni di amicizia tra bibliotecari e ragazzi, che hanno portato alla fondazione nel luglio 2014 dell'associazione. Per fare cultura, aggregazione, per organizzare attività.

Per provare ad essere un punto di riferimento per chi arriva a Genova ed ha bisogno di accoglienza e informazioni, in collaborazione con le altre associazioni sul territorio. Per fare anche cose molto semplici, ma rare nella nostra città, come organizzare cene, gite, attività culturali.

I ragazzi che frequentano la mediateca non partecipano, in genere, alle attività culturali della biblioteca, in buona parte anche per l'ostacolo della lingua.

È a una platea numerosa e attenta, trascinata affettuosamente in sala conferenze da Claudio, uno dei bibliotecari attivi in mediateca, che un giorno parla Alessandra Ballerini, avvocato civilista, esperta di diritti umani e di migrazione. Siamo lì per presentare il suo libro *La vita ti sia lieve. Storie di migranti e*

*altri esclusi* (Melampo).

Nelle storie che Alessandra racconta ci sono storie simili a quelle di molti dei ragazzi presenti, tutte ancora da raccontare.

Una delle vite che la biblioteca ha cambiato è lì con noi: Faysal, seduto in prima fila con Luisa e Claudio, i bibliotecari che hanno incrociato la sua avventura di “minore straniero non accompagnato”, da solo alle prese con una complicata storia di documenti che lo mette sulla strada in pieno inverno e per il quale la biblioteca, aperta, calda e umana è il luogo dove incrocia i primi adulti in grado di ascoltarlo e prendersi cura di lui. {1}

Faysal ha trovato nella biblioteca un rifugio e in Luisa una seconda famiglia, che si prende cura di lui con il “senso dell’elefante, la devozione verso tutti i figli, al di là dei legami di sangue” {2}.

È a partire dalla sua storia che nasce l’associazione *Semi foresti*, per provare a dare più corpo a quella che fino a quel momento era stata l’iniziativa di singole persone.

I corsi di italiano e di informatica che organizza l’associazione sono spesso un momento di racconto. Si fa grammatica e conversazione, con una didattica spesso non convenzionale, focalizzata su termini ed espressioni di uso quotidiano e che facilita la narrazione di sé. Non c’è lezione dalla quale usciamo senza sapere qualcosa in più della vita di ognuno dei partecipanti.

Le parole, alle quali ci agganciamo per avere un punto di avvio delle conversazioni e delle lezioni, aprono mondi dentro i quali è contenuto il pezzetto di un racconto di vita.

Capita di usare strumenti che vengono da altri contesti, a volte anche albi illustrati per ragazzi e silent book.

*Fammi una domanda* di Antje Damm, il piccolo albo tutto di domande, nelle versioni italiane e inglesi, è stato per esempio una delle prime chiavi che abbiamo utilizzato per conoscere i partecipanti al corso. Durante la Giornata della Memoria, 27 gennaio, abbiamo raccontato *La storia di Erika* di Roberto Innocenti e *La portinaia Apollonia* di Lia Levi.

Una storia, quella della Shoà, lontana nel tempo e nello spazio per molti dei ragazzi, ma che ci permette di parlare di piccoli gesti di quotidiano razzismo dei quali hanno esperienza.

Le *Carte del Viandante*, una valigetta di carte-parola, nate quasi 20 anni fa dal lavoro con i bambini degli operatori del Laboratorio Migrazioni del Comune di Genova{3}, si sono rivelate uno strumento prezioso per fare conversazione, insieme alle carte 42 Il senso della vita, carte da racconto in 6 lingue, prodotte dalla coop Librotondo all’interno di un progetto europeo Grundtvig di scambio di buone pratiche sulla narrazione in contesti interculturali{4}.

Lo scrittore Fabio Geda, autore di *Nel mare ci sono i coccodrilli*, ospite qualche anno fa a Genova per la rassegna Genova Città dei diritti disse, a proposito della genesi del libro scritto a partire dall’esperienza di Enaiatollah Akbari e del suo viaggio dall’Afghanistan all’Italia, qualcosa che ricordo così: non ho fatto nulla che non possano fare nel quotidiano tutte le persone che sono a contatto con bambini e ragazzi che vengono da altri paesi: sedermi e ascoltare.

E allora la cartina del mondo che abbiamo nello spazio dove si fa lezione diventa una mappa di percorsi, e di racconti.

La cartina di Genova una mappa di esperienze di conoscenze di tutto quello che la nostra città offre di gratuito, o di accogliente.

Le fotografie e le carte sparse sul tavolo elementi di storie da ascoltare.

E non ci sembra di fare lezione, quando siamo ad occhi spalancati ad ascoltare cosa contengono, per l'esperienza dei ragazzi, le parole "avventura", "confine", o "incontro", o quando ci divertiamo a dividere i concetti "maschili" e "femminili" e a discutere animatamente della visione del mondo e dei ruoli che ognuno di noi ha.

In una delle lezioni abbiamo contato 11 lingue madri nella stessa stanza, più 3 lingue ponte (francese, inglese, spagnolo) che usiamo quando abbiamo bisogno di chiarire meglio un concetto, o una regola di grammatica.

È una preziosa lezione di mondo quella di passare un paio d'ore alla settimana con uomini e donne che vorrebbero lavorare, sognano documenti stabili per poter stare qui, e vorrebbero costruire condizioni dignitose per una famiglia. Osservano gli abitanti della nostra città, osservano noi. Spesso ridiamo con loro, per sdrammatizzare, sulla proverbiale ritrosia degli abitanti della città a parlare con gli sconosciuti.

Il gruppo dei volontari è aperto, ogni mese si aggiunge qualcuno di nuovo. Siamo tutti apprendisti, nessuno di noi è partito con conoscenze tecniche sulla didattica dell'italiano L2, e stiamo piano piano cercando di condividere un metodo, mettendo insieme gli strumenti e gli stili di ciascuno.

Accomuna tutti noi la curiosità, la capacità di ascoltare e la sensazione di apprendere e ricevere da questa esperienza molto più di quello che mettiamo a disposizione. "Quando sono qui mi sento parte di un piccolo mondo - così racconta Adriano, uno degli insegnanti volontari - come quello di cui narra Ingmar Bergman in *Fanny e Alexander* :

*"L'unico talento che io ho è quello di amare quel piccolo mondo racchiuso tra le spesse mura di questo edificio e soprattutto mi piacciono le persone che abitano qui in questo piccolo mondo. Fuori di qui c'è il mondo grande e qualche volta capita che il mondo piccolo riesca a rispecchiare il mondo grande tanto da farcelo capire un po' meglio. In ogni modo riusciamo a dare a tutti quelli che vengono qui la possibilità, per qualche minuto, per qualche secondo, di dimenticare il duro mondo che è la fuori."*

Per partecipare alle attività dell'associazione Semi Foresti:

[semiforesti@gmail.com](mailto:semiforesti@gmail.com)

<https://www.facebook.com/semiforesti>

## Note

1. La storia di Faysal è raccontata da Alessandra Ballerini nell'articolo *Quell'oasi di accoglienza in biblioteca per i profughi da soli in questa città* sul quotidiano "La Repubblica", 18/5/2014
2. Marco Missiroli *Il senso dell'elefante*, Guanda, 2012.
3. Laboratorio migrazioni, *Le carte del viandante*, Guerini e Associati, 2005.
4. I materiali del progetto Common Stories of Europe sullo storytelling <https://commonstoriesofeurope.wordpress.com/>

# IL CODING PER LE BAMBINE NON È UN GIOCO

di Maria Cecilia Averame

Elena e Marco sono coetanei, hanno entrambi tredici anni e l'anno prossimo andranno alle superiori. Non si conoscono e non lo sanno; ma hanno diverse passioni e interessi comuni. A entrambi piace l'inglese. Nel tempo libero entrambi frequentano gruppi o laboratori di programmazione per ragazzi. Apprezzano più le materie scientifiche di quelle letterarie.

Per la scelta delle superiori, hanno frequentato diversi open days di diverse scuole (anche se Marco, più timido, si è fatto accompagnare dalla famiglia, mentre Elena ha voluto essere indipendente anche in questo). Hanno deciso per lo scientifico entrambi e, spaventati dal latino e attirati dalla presenza dei laboratori di tecnologia, hanno scelto l'indirizzo scienze applicate.

A questo punto Elena è tornata nella scuola prescelta per vedere se era tutto in regola, e ha incontrato uno dei professori presenti all'Open Days. "Bella scelta! -le ha detto- e bel coraggio! Sai, qui le ragazze sono molto poche, la proporzione è di 3 o 4 su 10, speriamo sempre di riuscire a riequilibrare la situazione". Elena a questo punto si è intimorita, e ha voluto controllare di persona. Ha scoperto che la realtà era ancor peggiore: classi di 25 ragazzi con meno di 5 femmine, ambiente tutto al maschile. È tornata a casa, e ha chiesto al padre di aiutarla a modificare la sua scelta: meglio lo scientifico tradizionale per una ragazza.

Le barriere interne e i fattori socio-psicologici (scarsa fiducia nelle proprie capacità, e di conseguenza scarso interesse a coltivarle) rappresentano uno dei tre punti che, secondo uno studio di Roberta Marracino sulle "trappole nascoste" nel percorso delle ragazze verso il lavoro impediscono alle giovani donne di scegliere liberamente il proprio percorso professionale.

Un altro ostacolo è rappresentato dalle tradizioni culturali sul ruolo delle donne: gli stereotipi sono ancora forti, e agiscono nell'infanzia e nella prima adolescenza. Le ragazze in famiglia fanno giochi da tavolo (48%), i loro coetanei maschi prediligono i videogames (43%); i genitori assieme alle loro figlie disegnano e dipingono (68%), con i figli maschi fanno sport o giochi di movimento (48%).

Infine, le barriere esterne: l'ambiente lavorativo, soprattutto per i laureati in ingegneria o informatica è a predominanza maschile, e mancano modelli di riferimento femminili.

Eppure le donne laureate in tali discipline paiono avere elementi in più rispetto alle loro coetanee: guadagnano in media il 10% in più delle loro coetanee a parità di studi, e hanno il 60% in meno di possibilità di restare disoccupate, anche se restano basse le probabilità di raggiungere posti apicali o di comando.

È indubbio che attualmente le ragazze siano sfavorite, tenute lontane da un mondo che nell'immaginario collettivo resta coniugato al maschile. Accanto al crescente interesse per il coding – la programmazione- come attività ludico/pedagogica, da proporre non solo nel tempo libero magari in biblioteca, ma anche attraverso le scuole, sono nati diversi progetti rivolti specificatamente alle

femmine. È il caso di *girls who code*, movimento nato in USA per sostenere la passione della programmazione fra le ragazzine o *codinggirls*, serie di eventi che nello scorso ottobre la Fondazione Mondo Digitale ha promosso: incontri di avvicinamento al coding dove insegnanti-donne tenevano laboratori organizzati esclusivamente con bambine e ragazze.

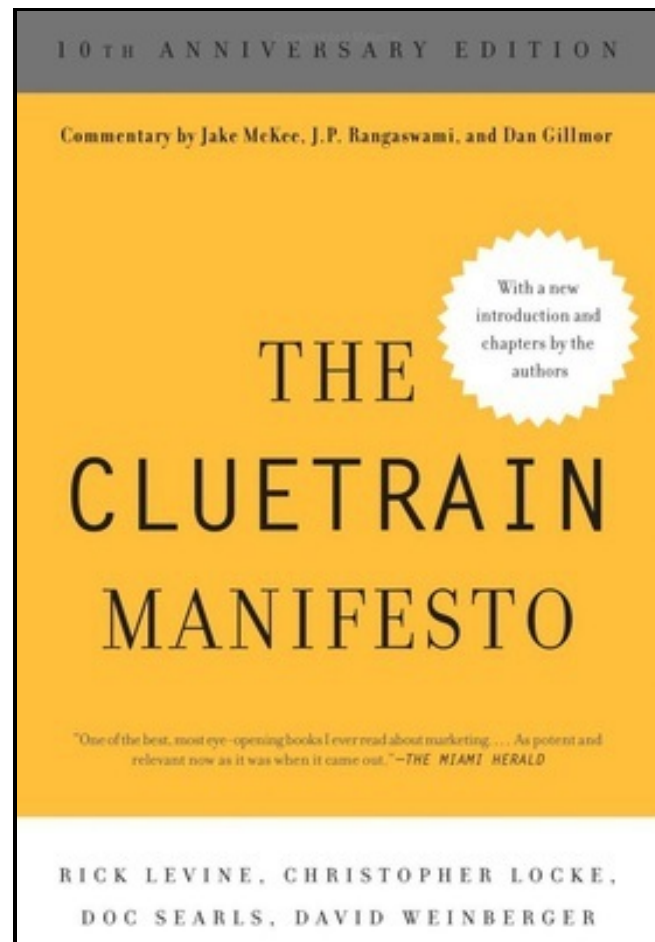
Il risultato non è inaspettato: anche alle bambine piace sapere come funziona un computer, imparare a impartire degli ordini e veder realizzati i propri progetti, ideare autonomamente un videogioco e farci giocare i propri amici. Anche aziende di ricerca del personale non nascondono l'interesse verso le bambine-programmatrici, sponsorizzando attività di programmazione al femminile, quasi a coltivare giovani promesse da collocare nel mercato IT, magari per offrire loro in futuro un'opportunità di affermarsi lavorativamente in un settore prevalentemente maschile.

C'è ugualmente un lato oscuro in queste attività, dove le bambine corrono il rischio di essere vittime di una discriminazione *al contrario*. Ai coetanei di sesso opposto il coding viene proposto come attività ludica, attraverso cui sviluppare competenze logico-matematiche che possono essere utili oggi stesso nel loro percorso di apprendimento, e un domani per qualsiasi scelta di studi o lavoro decidano di affrontare. Le bambine, ancora una volta, si trovano avviate in un percorso dove quella che viene offerta loro rappresenta una *chance* di rivincita, di affermazione sociale, di indipendenza.

Come se non si potesse dire che il coding anche per le bambine possa rappresentare un bel gioco e uno strumento di sviluppo di competenze, esperienza e capacità. Anche se un domani scegliessero di fare le ballerine.

# CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP

di Stefania Fabri



Il *clic clic clic*, citato nel titolo è ripreso da Zerocalcare<sup>{1}</sup> dal fumetto con il significativo intitolato *Afasie*, dove la scusa per l'irreperibilità offerta dall'amico con un "stavo lavorando" si traduce nella realtà in un'interminabile (e senza alcun senso) seduta al computer cioè da un link all'altro. Dai guru del Web Weinberger e Searls, autori del *Cluetrain manifesto* <sup>{2}</sup> e delle attuali *Nuove Tesi* <sup>{3}</sup>: *Un tempo eravamo giovani nel giardino*, fino a Zerocalcare con i suoi *maledetti lunedì* <sup>{4}</sup>, passando attraverso i professori americani Gardner e Davis e la loro ricerca sulla Generazione App. La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale<sup>{5}</sup>, tutti si sono messi a criticare il problema delle App e di come i ragazzi finiscano per esserne schiavi, togliendo perciò a Internet la bellezza di un mondo da scoprire e da utilizzare con intelligenza.

Che cos'è un App? La definizione è questa dal Dizionario Garzanti: "(inform.) applicazione per apparecchi elettronici tipo PC, tablet PC, smartphone ecc.". Vale a dire tutti quei programmini che riempiono i cellulari, posseduti ormai da tutti gli adolescenti e anche da parecchi bambini

delle elementari che ne vanno matti. È facile fare il paragone con i cibi precotti, cucinati industrialmente e assai *gustosi*, cioè studiati perché creino dipendenza.

Nel loro primo manifesto, cioè le 95 tesi, Weinberger e Searls inneggiavano a Internet e alla terza tesi si esaltavano così: "Internet permette delle conversazioni tra esseri umani che erano semplicemente impossibili nell'era dei mass media", ma alla numero 25 delle attuali 121 Tesi ricordano che "Nel 1991, Tim Berners-Lee usò la Rete per creare un dono che regalò liberamente a tutti noi: il World Wide Web. Grazie, Tim". Ma poco più avanti aggiungono "Ma quanto abbiamo perduto la retta via, fratelli e sorelle... E tuttavia, come abbiamo potuto lasciare che la conversazione diventasse un'arma??". Arrivati alla tesi 102 introducono questa considerazione *filosofica*: "Certo, Internet non ha risolto tutti i problemi del mondo. Ecco perché l'Onnipotente ci ha fatto dono delle chiappe: per farcele alzare dalla sedia." Quando si occupano della privacy alla tesi 84 osservano: "Ok, Governi, avete vinto. Avete in mano i nostri dati. Ora, cosa possiamo fare per assicurarci che userete questi dati contro di Loro e non contro di Noi? Anzi, che differenza c'è?". E alla fine concludono: "gli hacker ci hanno messo in questa

situazione e gli hacker ce ne toglieranno” (forse l’attuale guerra informatica all’ISIS ne è una prova?).

# New Clues



From two Cluetrain authors,  
Doc Searls and David Weinberger

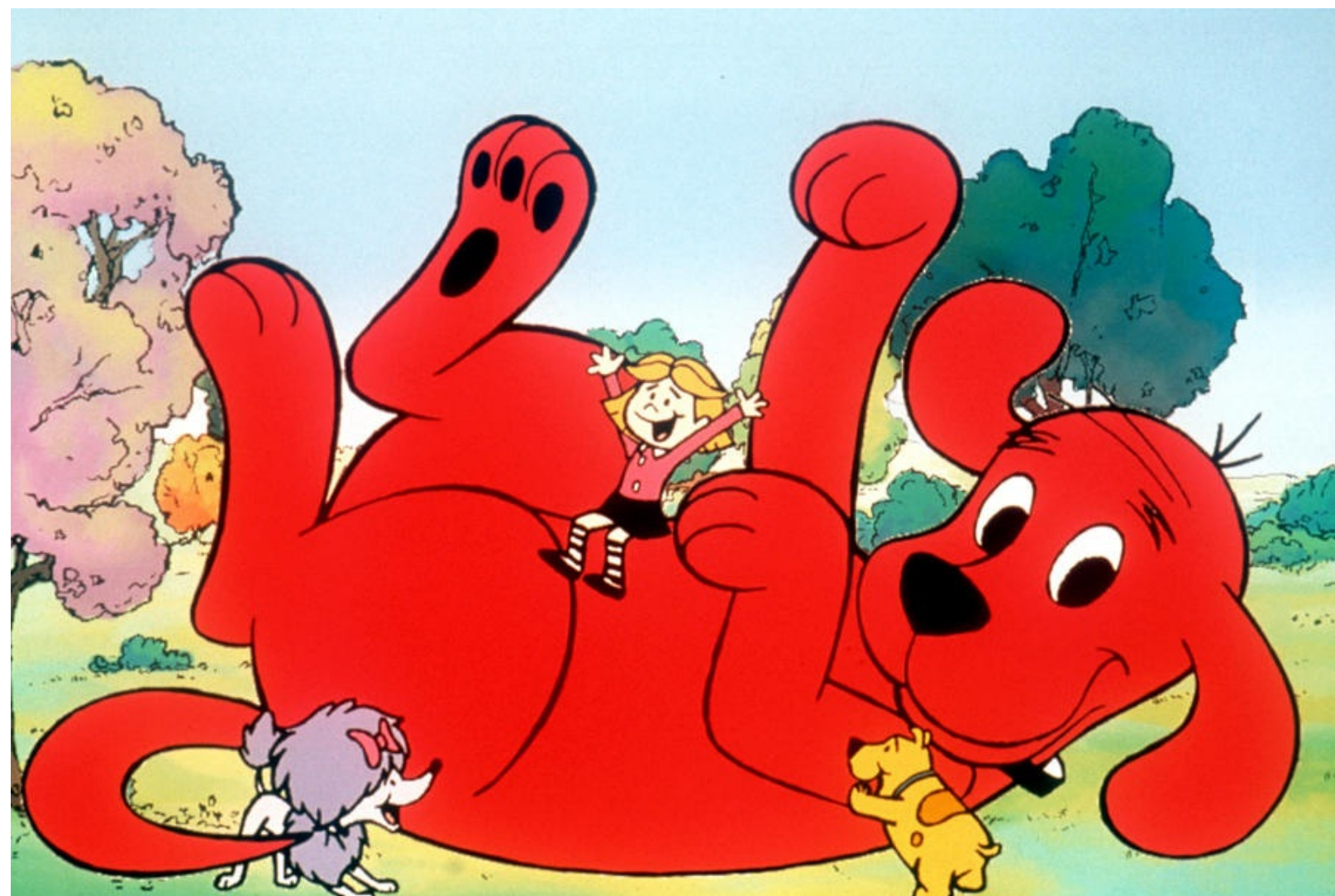
Internet è libera e non deve essere costretta a giocare su moduli preconfezionati che non permettono la creatività che è la linfa del Web. La numero 35 è molto importante dal punto di vista educativo: “La demonizzazione degli ‘altri’ — persone con aspetti, linguaggi, opinioni, appartenenza a comunità e gruppi che non capiamo, apprezziamo o tolleriamo — è peggiore più che mai su Internet”. Si tratta per loro di uno dei prodotti più criticabili degli attuali social network. L’altro male assoluto è il marketing: “Smettetela di trivellare le nostre vite per estrarre dati che non sono affari vostri e che le vostre macchine interpretano male”. E ancora “Le pagine web sono connessione. Le app sono controllo”. Molto efficaci alcuni riferimenti *fiabeschi* che sono appropriati riferiti ai ragazzi: “Nel Regno delle App, siamo fruitori, non creatori”. Quella possibilità di diventare genietti del Web viene subito tarpata e quindi: “Se inviti qualcuno a fare una nuotata, definisci le regole. Tutti i troll, fuori dalla piscina!”. E allora sarebbe piena di troll la piscina in cui i ragazzi stanno imparando a nuotare. In definitiva Internet secondo i nostri vecchi guru del Web è un bene comune che è stato privatizzato con grande facilità e con enorme spregiudicatezza utilizzando le App.





Zerocalcare ci ha ben spiegato quel malessere che ha chiamato “la fascia oraria delle Bermude” {6} in cui perdiamo assolutamente il controllo delle ore passate in Internet (sia con pc che con smartphone) e ci abbandoniamo a un insensato entusiasmo per le notizie più strane pescate nel web tipo la lumaca ninja del Borneo. In “Iggiovanidoggi” ci mette in guardia nei confronti delle giovanissime generazioni allevate non da alla tv ma dai nuovi media digitali. Nel tentativo di dare le ripetizioni per l’esame di terza media a un ragazzino con un gran ciuffo, irriducibile all’indottrinamento e che gli dice come intende risolvere l’esame scritto: “Faccio una foto alle domande con l’I-phone, poi la spedisco al Freddo che ha fatto l’esame l’anno scorso. Lui sta davanti a Google e mi scrive le risposte. Scialla. È tranqua”, Zero s’infuria come una belva. E quando il ragazzino lo rimprovera dicendo “Tu non mi capisci! Sei come tutti gli altri adulti!” Zerocalcare inveisce contro il ragazzino dicendo: “Uno, se ridici *adulto*, ti scanno come un maiale. Due, tutto quello che si è formato dopo il duemilauno è marcio, corrotto, infetto” {7}. Quindi Zero la pensa esattamente come i guru sopra citati, tanto che alla fine urla “Ma allora il problema è proprio la Weltanschauung!”. E non sbaglia di certo. Infatti la ricerca e le riflessioni di Gardner e Davis riguardano proprio questo! Intanto Gardner intende sottolineare da subito come sia cambiato il senso delle generazioni: “l’emergere delle tecnologie digitali in generale, e delle app in particolare, ha creato una generazione unica: plasmata dalla tecnologia, con una coscienza fondamentalmente diversa dalle precedenti” {8}. Riprendendo le ricerche di Sherry Turkle{9}, le ricerche attuali di Katie Davis, che ha studiato i blog dei giovanissimi (prima dei 18 anni) e li ha intervistati, hanno rilevato che “le persone sono molto più identificabili online, e la loro vita online è maggiormente intrecciata con quella offline” {10}. Attraverso queste ricerche arriva un segnale di allarme sui forti cambiamenti nella personalità dei ragazzi e dei giovani: ci sarebbe un aumento di livello di narcisismo, del resto tipico dell’adolescenza, che però è accompagnato da crescente malumore e dal bisogno di essere rassicurati dalla propria *platea* on line. Tra l’altro nei ragazzi più poveri sarebbe cresciuta la consapevolezza delle loro rinunce e a questo si può accompagnare un senso

di disperazione{11}. Su un altro versante, c'è chi pensa che per i bambini piccolissimi le app siano una grossa opportunità. Lo ha spiegato Sandra Olianas, bibliotecaria sarda, in *Tante storie per leggere. Bambini e storie digitali* {12}, che mette in evidenza il vantaggio delle app per arricchire le storie. Da un articolo del "New York Times" {13}, da lei citato, si rileva sia la prudenza dei pediatri americani sull'uso delle app, sia anche le ricerche effettuate in uno studio della University of Wisconsin nel 2013, nel quale è stato evidenziato che i bambini di 2 anni hanno imparato le parole più velocemente con un app interattiva rispetto a un altro gruppo che non sviluppava alcuna azione, usando uno schermo tv. E si tratta qui di un app con Clifford, il Grande Cane Rosso, nato negli anni '50, che ora si può leggere con l'I-pad e che è sempre stato davvero divertente!



## Note

1. Zerocalcare, *La profezia dell'armadillo*, Milano, Bao Publishing, 2012, p. 28.
2. Il *Clue Train Manifesto* a cui hanno partecipato oltre Weinberger e Doc Searls anche Levine e Locke è del 1999.
3. *Le Nuove tesi* sono del gennaio 2015, firmate da Winberge e Searls.
4. Zerocalcare, *Ogni maledetto lunedì su due*, Milano, Bao Publishing, 2013.
5. Howard Gardner, Katie Davis, *Generazione App: La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale*, Milano Feltrinelli, 2014.
6. in Zerocalcare *Ogni maledetto lunedì*, p. 89.
7. Zerocalcare in op. cit p. 156.
8. Gardner in op. cit, p. 45.
9. *La vita sullo schermo*, 1995.
10. Gardner in op. cit . p. 67.

**11.** Gardner in op. cit. p. 89.

**12.** Un contributo pubblicato il 6 febbraio 2015 nel gruppo MLOL su facebook.

**13.** *Is E-Reading to Your Toddler Story Time, or Simply Screen Time?* di Douglas Quenqua 11 ottobre 2014.

# TESTI CITATI

- Biancaneve**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1), vedi (2).
- Bibliotecario, il mestiere più bello del mondo**, vedi in *SCAFFALE SAGGI*, vedi (1).
- BioShock: in nome del padre**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).
- Cappuccetto Rosso**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Carte del Viandante**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1), vedi (2).
- Cartoline dalla terra di nessuno**, vedi in *A SCUOLA DI DIRITTI*, vedi (1).
- Catalyst**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).
- Ci piacciamo! di Juanolo**, vedi in *A SCUOLA DI DIRITTI*, vedi (1).
- Clue Train Manifesto**, vedi in *CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP*, vedi (1).
- Cluetrain manifesto**, vedi in *CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP*, vedi (1).
- Danza sulla mia tomba**, vedi in *A SCUOLA DI DIRITTI*, vedi (1).
- Deception**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).
- Effetto di massa**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1), vedi (2).
- Effetto di massa: fantascienza e robot in Mass Effect**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).
- Extraterrestre alla pari**, vedi in *A SCUOLA DI DIRITTI*, vedi (1).
- Fammi una domanda**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).
- Generazione App: La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale**, vedi in *CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP*, vedi (1).
- Half Bad**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Il ragazzo e la tempesta**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- La Garçonne et l'Assassin**, vedi in *COME IL CAPORALE PAUL DIVENTÒ SUZANNE: FUMETTO E IDENTITÀ DI GENERE IN POCO RACCOMANDABILE DI CHLOÉ CRUCHAUDET*, vedi (1).
- La casa che guarda il cielo**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- La mia prima automobile**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- La portinaia Apollonia**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).
- La storia di Erika**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).
- La vita sullo schermo**, vedi in *CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP*, vedi (1).
- La vita ti sia lieve. Storie di migranti e altri esclusi**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).
- Le Nuove tesi**, vedi in *CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP*, vedi (1).
- Le biblioteche di Luigi Crocetti. Saggi, recensioni, paperoles**, vedi in *SCAFFALE SAGGI*, vedi (1).
- Le carte del viandante**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).
- Lettere dal mare**, vedi in *A SCUOLA DI DIRITTI*, vedi (1).
- L'equazione impossibile del destino**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- L'ultimo viaggio. Il dottor Korczak e i suoi bambini**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- L'uomo dei Palloncini**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Martyr**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).
- Metro 2033**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).
- Nel mare ci sono i coccodrilli**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).
- Nemmeno un giorno**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Non ti avevo nemmeno notato**, vedi in *A SCUOLA DI DIRITTI*, vedi (1).

**Nuove Tesi**, vedi in [CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP](#), vedi (1), vedi (2).

**Odissea nello spazio**, vedi in [EFFETTO DI MASSA](#), vedi (1).

**Player One**, vedi in [EFFETTO DI MASSA](#), vedi (1).

**Racconti fantastici di Villa Sciarra,,** vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Sei come sei**, vedi in [A SCUOLA DI DIRITTI](#), vedi (1).

**Sexy**, vedi in [A SCUOLA DI DIRITTI](#), vedi (1).

**Tante storie per leggere. Bambini e storie digitali**, vedi in [CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP](#), vedi (1).

**Tra le mura del Cremlino**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Trevor**, vedi in [A SCUOLA DI DIRITTI](#), vedi (1).

**Trevor. Non sei sbagliato: sei come sei**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Un amico per sempre**, vedi in [A SCUOLA DI DIRITTI](#), vedi (1).

**Volo dell'aquilone**, vedi in [A SCUOLA DI DIRITTI](#), vedi (1).

**YOU**, vedi in [EFFETTO DI MASSA](#), vedi (1).

# RIVISTE CITATE

“La Repubblica”, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).

“New York Times”, vedi in *CLIC CLIC CLIC... CONTRO IL MONDO DELLE APP*, vedi (1).

“Topolino”, vedi in *DOVE VA IL FUMETTO?*, vedi (1).

# ARTICOLI CITATI

**Is E-Reading to Your Toddler Story Time, or Simply Screen Time?**, vedi in [CLIC CLIC CLIC...](#)

[CONTRO IL MONDO DELLE APP](#), vedi (1).

**Quell'oasi di accoglienza in biblioteca per i profughi da soli in questa città**, vedi in [A LEZIONE DI MONDO](#), vedi (1).

# FILM E SERIE TV CITATE

**Amnésia**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Battlestar Galactica**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).

**Boys don't cry**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Charlot macchinista**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Come Dio comanda**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Denti**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Diario di uno scandalo**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Divergent**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Educazione siberiana**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Fanny e Alexander**, vedi in *A LEZIONE DI MONDO*, vedi (1).

**IL RAGAZZO INVISIBILE**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4), vedi (5).

**Il bagno turco**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Il ragazzo invisibile**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4), vedi (5).

**Io non ho paura**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Kinky Boots**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Krampack**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**La diva con qualcosa in più**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**La finestra di fronte**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**La mia vita in rosa**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**La migliore offerta**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**La sconosciuta**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**La vie d'Adèle**, vedi in *DOVE VA IL FUMETTO?*, vedi (1).

**La vita di Adèle**, vedi in *COME IL CAPORALE PAUL DIVENTÒ SUZANNE: FUMETTO E IDENTITÀ DI GENERE IN POCO RACCOMANDABILE DI CHLOÉ CRUCHAUDET*, vedi (1).

**Le fate ignoranti**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Lot in Sodom**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**L'uomo senza ombra**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Mass Effect: Paragon Lost**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).

**Matrix,** vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).

**Mery per sempre**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Nirvana**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1), vedi (2).

**Priscilla. La regina del deserto**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).



**Quo vadis, baby?**, vedi in *IL RAGAZZO INVISIBILE E I SUPEREROI EDUCATIONAL*, vedi (1).

**Teorema**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**The rocky horror picture show**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Todo sobre mi madre**, vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

**Transamerica** , vedi in *IL CINEMA E L'IDENTITÀ DI GENERE: EVOLUZIONE DI UNO STEREOTIPO*, vedi (1).

# VIDEOGIOCHI CITATI

**BioShock**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4).

**BioShock 2**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).

**BioShock: Infinite**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1).

**Dead Space**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1), vedi (2).

**Fallout**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1), vedi (2).

**Mass Effect**, vedi in *EFFETTO DI MASSA*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4), vedi (5).

# TESTI RECENSITI

**Biancaneve**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Bibliotecario, il mestiere più bello del mondo**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1).

**Cappuccetto Rosso**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Half Bad**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Il ragazzo e la tempesta**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**La casa che guarda il cielo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**La mia prima automobile**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Le biblioteche di Luigi Crocetti. Saggi, recensioni, paperoles**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1).

**L'equazione impossibile del destino**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**L'ultimo viaggio. Il dottor Korczak e i suoi bambini**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**L'uomo dei Palloncini**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Nemmeno un giorno**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Racconti fantastici di Villa Sciarra**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Tra le mura del Cremlino**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Trevor. Non sei sbagliato: sei come sei**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).

**Padre Idrogeno alla fine ha fatto la sua scelta. Ha chiamato Argo, un gas di origini nobili, suo fratello Niton e l'intraprendente Tantalia, un metallo del blocco D.**

**Tutti e tre sono alla ricerca di un segreto, qualcosa che nemmeno loro sanno bene cosa sia, in un racconto fantastico in cui sarai tu a decidere dove andare e cosa fare.**

**Il segreto dell'ultimo è l'ultimo ebook di **Stefania Fabri**, un racconto a bivi per ragazzi nel mondo della chimica. Per tablet, ebook reader e computer.**

**Scopriilo su [www.quintadicopertina.com](http://www.quintadicopertina.com)**



# Scopri LG Argomenti in digitale

Interviste, recensioni, video, ebook... LG Argomenti si rinnova e propone ai suoi lettori e ai suoi abbonati nuovi modi di scoprire la letteratura per ragazzi, il mondo del gioco narrato e videogiocato, le esperienze e i laboratori delle biblioteche dedicate all'infanzia.

Collegati con il tuo computer o tablet a:

## [www.lgargomenti.it](http://www.lgargomenti.it)

Potrai scoprire le edizioni digitali di LG Argomenti, navigare tra gli articoli, leggere approfondimenti e anteprime, scoprire le forme di abbonamento alla rivista in formato tradizionale o in versione ebook per eReader, tablet, Kindle, smartphone, computer... dovunque tu voglia leggerla.

LG Argomenti  
n. 1 anno 51  
marzo 2015

**5** *Quintadiscopertina*  
[www.quintadiscopertina.com](http://www.quintadiscopertina.com)  
[editrice@quintadiscopertina.com](mailto:editrice@quintadiscopertina.com)