

LG

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



Argomenti

n. 2 anno 50 - aprile - novembre 2014 - euro 8.00



Mario Lodi - Didattica sperimentale tra cinema e cucina - Letteratura e videogame - Biblioteche di Lione - Architettura per giocare - Alla ricerca del genio perduto - 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. 2 anno 50 - aprile - novembre 2014

SOMMARIO

CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO
di Fernando Rotondo

GRANDI MAESTRI: MARIO LODI
di Francesco Tonucci

FOCUS FUMETTO: VALVOLINE, SILVER, MAFALDA

VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO
di Luca Baldazzi

40 DI QUESTI LUPI
di Loris Gualdi

TARDIVO OMAGGIO A MAFALDA
di Corrado Farina

SCAFFALE SAGGI

RECENSIONI

DIDATTICA CREATIVA TRA CINEMA E CUCINA
di Maria Francesca Genovese

LETTERATURA E VIDEOGAME
di Paolo Valentino

VIAGGIAR PER BIBLIOTECHE
di Caterina Ramonda

GIOCARE CON L'ARCHITETTURA
di Dan Harding e Luca Rocco

ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO

di Stefania Fabri

[TESTI CITATI](#)

[RIVISTE CITATE](#)

[ARTICOLI CITATI](#)

[FILM CITATI](#)

[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

ISBN 978-88-6769-067-1

Finito di stampare nel mese di novembre 2014

Immagine di copertina di Giorgio Carpinteri da

Polsi sottili, ed. Coconino Press - Fandango 2013

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) 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, 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
- 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

CONTATTI

Per chiarimenti e informazioni scrivere a editrice@quintadicovertina.com

CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO

di Fernando Rotondo Emilio Vigo se ne è andato quest'estate. Ci piace ricordarlo come appare in due fotografie che lo mostrano, una con la moglie Giuseppina mentre procede tra alberi e cespugli che si intrecciano con la sua barba e i suoi capelli, come una divinità silvestre, e l'altra con zaino in spalla che guarda verso qualche cima. "Andai nei boschi perché volevo vivere con saggezza, in profondità, per succhiare tutto il midollo della vita, per non scoprire, in punto di morte, che non ero vissuto" scriveva David Thoreau in *Walden, ovvero La vita nei boschi*. Emilio era così. È stato animatore innovativo di attività ludiche e culturali per ragazzi e adolescenti, ideatore di laboratori creativi tra lettura e scrittura e particolarmente di poesia, educatore ispirato a una pedagogia popolare, scrittore di libri per bambini, bibliotecario alla De Amicis per quindici anni, autore di numerosi articoli su "LG Argomenti", "Sfogliolibro", il mensile "Ken Parker" e altre riviste. E fra biblioteca, libri, giovani, mare, montagne e boschi è stata la sua vita, a tratti sofferta ma piena, bella, meritevole di essere ricordata con affetto, rimpianto, ma anche allegria. Perché è stata una vita ricca di interessi e passioni belle e allegre, altro che tristi come spesso sono quelle odierne. Passioni per la politica capace di realizzare la giustizia sociale, per i libri e i fumetti, per la cultura non sclerotizzata ma vivace e aperta al nuovo. La redazione di "LG", decisamente genoana, lo prendeva in giro in quanto sampdoriano in netta minoranza e soprattutto perché una volta aveva scritto che lo svedese Hamrin era "un centravanti dal fisico possente", mentre in realtà era un'aletta che segnava gol a raffica pur avendo un fisico minuto, tanto che i tifosi lo aveva soprannominato Uccellino. Emilio, dal fisico possente di un gigante buono, aveva lo spirito di un uccellino che vola sopra la futilità quotidiana delle mode e dei consumi, per cercare quelle cose apparentemente leggere e inutili ma che pesano e contano veramente in un'esistenza, per indicare ai giovani, sentieri utili per non perdersi nella solitudine della pazza folla.

Ciao amico caro, gigante con la tenerezza e la fragilità di un uccellino.

GRANDI MAESTRI: MARIO LODI

di Francesco Tonucci

Il giorno dopo la morte di Mario comunicai la triste notizia a tutti gli amici del mondo latino, spagnoli, argentini, colombiani, peruviani, cileni e ricevetti moltissimi attestati di affetto e di gratitudine nei confronti di un maestro che molti di loro avevano studiato o avevano conosciuto attraverso le mie citazioni. Una di loro, dal Venezuela scrisse questa bella frase: *Todos los niños del cielo podrán ahora conversar con él y disfrutarle...*

Queste voci, insieme alle tante raccolte dal Movimento di Cooperazione Educativa (MCE) dai più lontani luoghi del mondo, rendono ancora più stridenti le parole del nostro presidente del Consiglio quando ha scritto: "Ci ha lasciato un piccolo maestro che ha fatto grande il nostro paese". Mi dispiace signor presidente, ma il nostro paese purtroppo non è grande e non certo per colpa dei maestri, e di Lodi si può dire tutto ma non che sia stato un piccolo maestro!

Mario è stato un grande maestro per come ha insegnato ai suoi alunni. Mario è stato un grande maestro perché ha saputo scrivere le sue esperienze e attraverso i suoi libri è stato maestro di maestri, di migliaia di maestri in tutto il mondo. Mario è stato un grande maestro perché ha saputo scrivere racconti, romanzi e libri per bambini e ragazzi fino a vincere il premio Viareggio. Per molti bambini italiani Cipì è stato uno dei libri che li ha introdotti nel magico mondo della lettura.

Vorrei riflettere brevemente su due punti: chi è stato Mario per me e quale maestro è stato.

Come tanti italiani conobbi Mario attraverso le pagine de *Il paese sbagliato*, nel 1970, appena pubblicato. Pochi anni prima, nell'estate del '67, anche allora appena pubblicato, avevo letto *Lettera ad una professoressa*. Un libro che aveva scosso profondamente le mie idee sulla scuola e che mi aveva trascinato in una profonda revisione, una vera e propria conversione. Ma non avevo potuto conoscere don Milani, che era morto pochi mesi prima. Quando lessi *Il paese sbagliato* lo considerai come una logica continuazione della esperienza di Barbiana, la sua traduzione in una scuola pubblica, normale (non sapevo ancora che c'erano anche reali rapporti fra le due esperienze). Questa volta non volli rischiare, mi misi subito in contatto con l'autore e iniziò un rapporto da subito intenso e presto di profonda amicizia che ci ha legato fino all'ultimo nostro incontro all'inizio di gennaio di quest'anno. Attraverso Mario conobbi il Movimento di Cooperazione Educativa, di cui continuo a far parte, credo in un incontro al Centro Italo Svizzero di Rimini.

Pochi mesi dopo il nostro incontro Vittorio De Seta inizia a lavorare sulla trasformazione di *Un anno a Pietralata* di Albino Bernardini, altro maestro MCE, nel film per la televisione *Il diario di un maestro*. Per prepararsi va a trovare vari maestri italiani fra cui Fiorenzo Alfieri e Mario Lodi. Sta cercando il protagonista del suo film e un consulente. Fiorenzo e Mario gli fanno il mio nome e all'inizio del 1971 ci incontriamo. Spera che io possa essere il protagonista del film, ma capiamo subito che non ne sarei capace e che deve ricorrere ad un professionista e la scelta cade fortunatamente su Bruno Cirino, che non sa nulla di scuola, ma è un ottimo attore. A me rimane il compito di accompagnare De Seta nella lunga realizzazione del film stando ogni giorno sul set durante le riprese e ogni pomeriggio e sera a casa del regista per preparare la sceneggiatura del giorno successivo. Ogni 10 minuti si fermano le

riprese per il cambio della pellicola e per far respirare i ragazzi nell'aula caldissima ed io approfitto per suggerire a Cirino come procedere, cosa dire, come approfittare degli interventi dei bambini. In questo lavoro il modello che propongo, più che Bernardini è proprio Lodi. Non a caso, in una scena che riprende il maestro nella sua stanza sul comodino c'è una copia de *Il paese sbagliato*. Le riprese del film terminano a luglio del '71 ma dovrà passare più di un anno per la messa in onda che avvenne nel febbraio del 1973. Quattro puntate di un'ora la domenica sera in prima serata.

Vale la pena notare che in quegli anni fra la metà degli anni sessanta e i primi anni settanta, il tema della scuola era un tema centrale nel dibattito sociale e politico italiano. Valgano per provarlo questi dati riferiti proprio a tre eventi che ho citato. *Lettera ad una professoressa* vende in Italia più di un milione di copie; *Il paese sbagliato* vende più di 100.000 copie e vince il premio Viareggio; *Il diario di un maestro* viene visto da milioni di spettatori ed apre un grande dibattito sulla stampa e nelle città italiane con numerose proiezioni e dibattiti che spesso hanno coinvolto il regista, il protagonista e me.



Dopo queste esperienze, per una decina di anni, accompagno Mario e altri amici nell'avventura della Biblioteca di Lavoro. La produzione di più di cento libretti offerti alla scuola come strumenti alternativi al libro di testo o comunque come suggerimenti per una ricerca d'ambiente che riconoscesse gli alunni come protagonisti. Ci incontravamo ogni tre, quattro mesi a Firenze nella libreria di Luciano Manzuoli, l'editore, o a Piadena, a casa di Mario Lodi. Erano incontri intensi, nei quali si sottoponeva ciascun libretto ad un esame rigoroso. Erano però anche incontri di amici che volentieri attraversavano l'Italia per stare insieme un sabato sera e una domenica. La Biblioteca di Lavoro chiuse, con grande sofferenza per noi e, credo, anche per la scuola. Mario seguì con altre iniziative come il giornale "A&B (Adulti e Bambini)", poi diventato "Il giornale dei bambini" e con la *Casa delle Arti e del Gioco* e le grandi mostre *L'arte del bambino* e *Alberi* alle quali non collaborai direttamente. Chiudendo questa prima parte mi piace ricordare che fra i tanti riconoscimenti Mario ha ricevuto nel

1989, primo e credo ancora unico maestro, la Laurea honoris causa in pedagogia dalla Università di Bologna e, nello stesso anno il premio internazionale Lego, una specie di Nobel per chi si occupa di bambini e di educazione. È interessante notare che questo premio, sia stato conferito a tre italiani come Bruno Munari, Mario Lodi e Loris Malaguzzi. Tre italiani più riconosciuti e apprezzati all'estero che in patria.

Quale maestro è stato Mario Lodi? Per rispondere adeguatamente e correttamente a questa domanda servirebbe per lo meno un libro. Ma qui voglio solo accennare all'inizio della sua carriera per suggerire qualche elemento emblematico delle sue scelte di fondo.

Mario è diventato maestro per caso. Non voleva fare il maestro, voleva fare l'artigiano (spesso ha detto che era affascinato da Geppetto e dal mestiere del falegname) o forse più sinceramente l'artista, il pittore, l'incisore. Ha scelto le magistrali perché più brevi delle altre scuole superiori. Non era rara una scelta simile. È stata anche la mia. Io scelsi le magistrali perché alle medie ero uno studente mediocre e questa scuola mi sembrava più facile del liceo. Essendo poi quattro figli e avendo un fratello più bravo al quale toccava il liceo classico, la famiglia favorì la scelta delle magistrali non potendo farsi carico di due figli all'Università. Mario si diploma maestro il 10 di giugno del '40, il giorno della dichiarazione di guerra. Appena diplomato lo chiamano per una supplenza e così descrive quel primo giorno di scuola: "Abbiamo passato molto tempo parlando insieme. Alla fine un bambino mi dice: 'Ma non abbiamo fatto niente!' Ho reagito dicendo che era importante conoscerci, parlare insieme. 'Ma no, a scuola si viene a studiare'. Rifiutavano le cose che proponevo perché non c'erano sul loro libro. La scuola che loro chiedevano era Tema, Dettato, Problema. E basta. Mi sembrava che il maestro non l'avrei mai potuto fare e decisi di andarmene dalla scuola". Non poteva fare il maestro di bambini tristi, rassegnati, che tornavano ad essere vivi solo quando uscivano da scuola e correvano felici.

Ci furono altri tentativi, tutti falliti. Poi la guerra, la prigionia. Dopo la guerra un giorno di supplenza al Vho e la decisione di lasciare definitivamente la scuola e di dedicarsi ad una attività artigianale e artistica di decorazione in serigrafia di foulards e vestiti di seta.

Nel '48 viene bandito il concorso magistrale e, per un senso di dovere nei confronti della famiglia che gli aveva permesso di studiare, Mario partecipa. Partecipa per non vincere e pur potendo partecipare al bando riservato ai reduci di guerra con un rapporto di 1 a 2 fra posti e partecipanti, preferisce partecipare al concorso generale nel quale il rapporto previsto è di 1 a 10. Ma lo vince. Così descrive il primo giorno di scuola: "Fu il mio primo giorno di scuola a San Giovanni in Croce, al principio degli anni Cinquanta. Mentre parlavo, uno dei bambini si alzò dal suo banco e andò a guardare cosa succedeva sui tetti di fronte. A poco a poco, anche gli altri fecero lo stesso. E allora mi domandai: lasciar fare o reprimere? Così mi alzai, e insieme a loro mi misi a guardare il mondo dalla finestra".

Questa frase mi sembra possa essere considerata una sintesi delle scelte e del pensiero pedagogico di Lodi: lui sta con i bambini, dalla loro parte, condivide le loro scelte. Si alza e si unisce ai bambini e insieme a loro si mette a guardare il mondo dalla finestra. Il suo modo di fare scuola è aprirsi al mondo. Il mondo entra nella classe di Mario attraverso i racconti, le scoperte e le emozioni dei bambini. Entra nella classe attraverso i testimoni di quel mondo che vengono a scuola per raccontare la natura, la storia, i mestieri, le lotte. La classe esce per conoscere il mondo osservando le sponde dell'Oglio, visitando aziende e fabbriche, incontrando testimoni.

Già quel primo giorno la scelta di fondo è fatta: non reprime, non richiama all'ordine, ma si unisce ai bambini. È già evidente l'inquietudine e la convinzione, ma mancano gli strumenti. Nel 1951 viene a sapere che uno 'strano' gruppo di maestri si riuniva a San Marino. Così avviene l'incontro con il MCE e

qui comincia una nuova storia, quella che Mario ha saputo raccontare nei suoi libri che raccontano le diverse tappe della sua esperienza didattica ed educativa: *C'è ancora speranza se questo succede al Vho, Il paese sbagliato, Insieme e Il mondo* che racconta il suo ultimo ciclo scolastico.

Proprio dal primo volume de *Il mondo* cito questo brano della relazione inviata ai genitori dopo il primo periodo di scuola nella prima elementare, lasciandola come motivo di riflessione per tutti gli insegnanti, specialmente per quelli più giovani, che iniziano oggi questa affascinante professione.

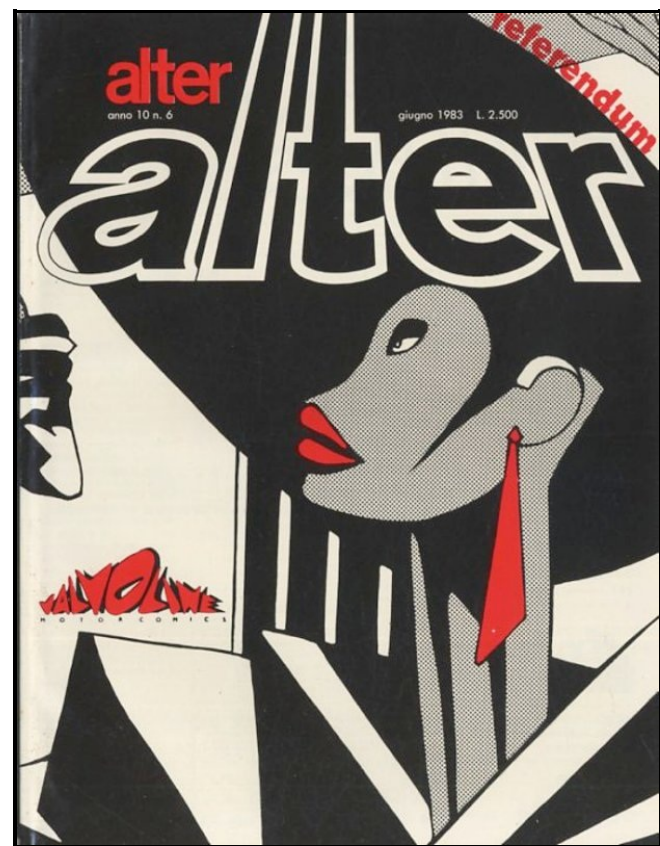
“Dopo una settimana passata con i bambini posso affermare che essi sono tutti di normale intelligenza, pur rivelando evidenti differenziazioni di carattere, e diversi livelli di maturazione, dovuti in gran parte alle situazioni ambientali in cui ogni bambino è cresciuto. Tutti i bambini quindi, salvo imprevedibili fatti di eccezionale gravità, sono promossi sin da ora alla quinta elementare, con la garanzia del raggiungimento della preparazione minima richiesta dai programmi scolastici. Se questo non si verificherà la responsabilità sarà del maestro e della scuola, per non aver messo in atto le tecniche educative adatte per sviluppare al massimo le attitudini naturali e l'intelligenza del bambino”.

E infine una piccola esperienza, sempre tratta dal primo volume de *Il mondo*, che dimostra la cura e la passione di Mario per la lingua. La sua capacità ad educare bambini di campagna, di umili condizioni sociali a scegliere le parole 'più belle'. Un bambino aveva scritto il testo *C'era la nebbia tanta*. I suoi compagni dicono che è sbagliato perché si deve scrivere *C'era tanta nebbia*. Il maestro suggerisce di leggere più volte le due frasi ad alta voce per scegliere e alla fine si sceglie la prima versione perché se si scrive *C'era la nebbia tanta* si sente di più il nebbione!

FOCUS FUMETTO: VALVOLINE, SILVER, MAFALDA

VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO

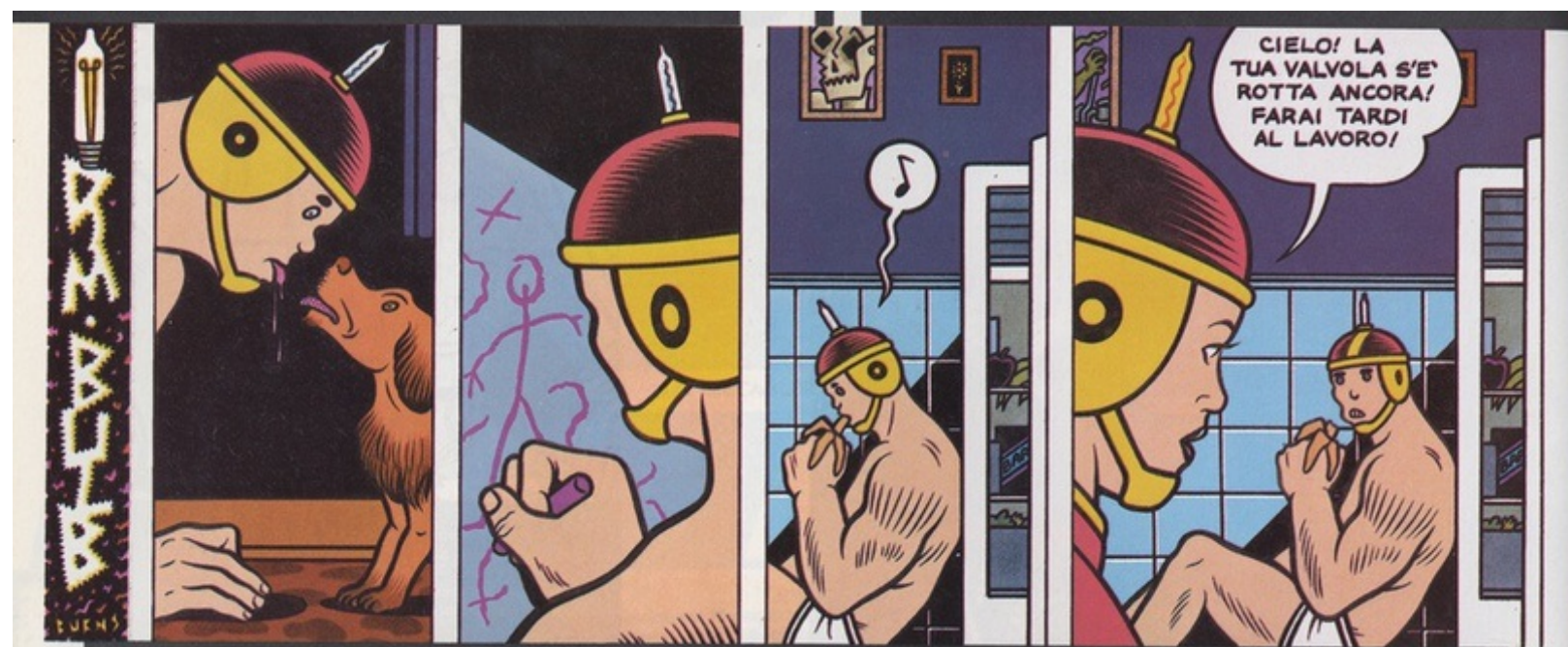
di Luca Baldazzi



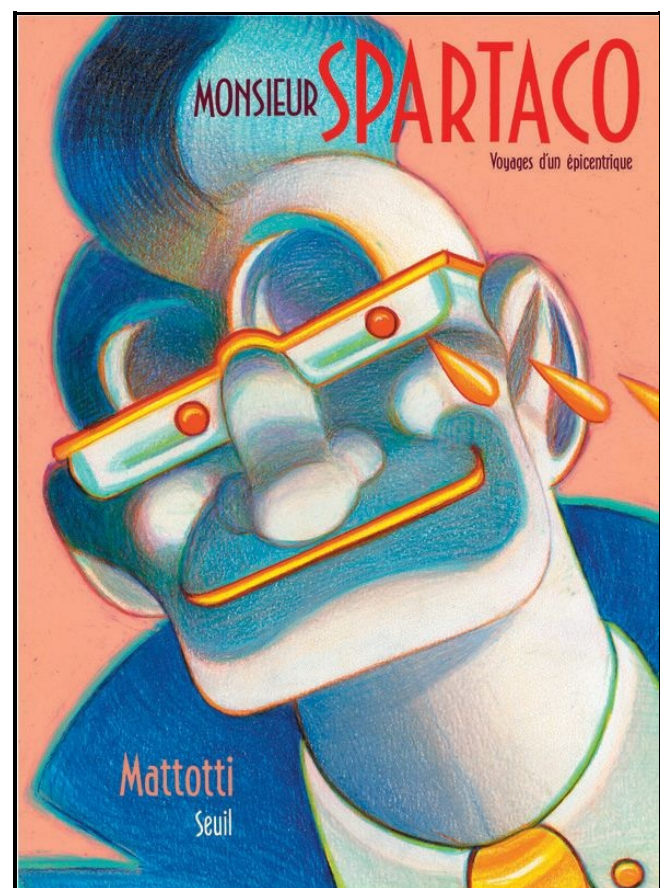
È un prodigio italiano!. Così recitava lo strillo di copertina, sotto lo sguardo (non proprio benevolo) del Doctor Nefasto, parodia surreale dello scienziato pazzo protagonista-antagonista tipico di mille *feuilleton* d'avventura fantastica. E così, con una buona dose di autoironia, incoscienza e consapevolezza dei propri mezzi, i sei giovani autori del gruppo Valvoline si presentavano al pubblico dei lettori di fumetti e non solo. Era il gennaio 1983, poco più di trent'anni fa: all'interno della nota rivista Alter Alter della Milano Libri compariva per la prima volta un inserto di 44 pagine firmate Daniele Brolli, Giorgio Carpinteri, Igort, Marcello Jori, Jerry Kramsky e Lorenzo Mattotti. Un magazine autogestito, Valvoline Motorcomics, vera e propria rivista nella rivista. Con storie disegnate, racconti e articoli, perfino a volte la posta dei lettori. E con tanto di cover e contro-copertina, quasi a rimarcare e delimitare un'identità distinta e un proprio spazio autonomo. Il tutto confezionato e impaginato da sei

giovani sognatori ostinati nell'appartamento di Igort, nella Bologna del Dams e del brusco risveglio post '77 e Movimento studentesco, e poi consegnato una volta al mese alla redazione milanese di Alter – come raccontano gli stessi autori – con avventurosi viaggi in treno sempre sul filo della scadenza di stampa (niente files digitali e invii con WeTransfer, all'epoca).

L'esperienza di Valvoline Motorcomics durò sette mesi di fila. Fino al numero di Alter del luglio 1983, dove si concludevano le storie a puntate *Polsi sottili* (Carpinteri), *Sinfonia a Bombay* (Igort), *Doctor Nefasto* (Mattotti e Kramsky), *Lover* (Jori) e si interrompevano i brevi fumetti “dal mondo parallelo” e gli scritti disseminati qua e là da Brolli (che per esempio, già nel primo numero, presentava al pubblico italiano i meta-romanzi oltre i generi di un grande scrittore americano *cult* allora quasi sconosciuto come Richard Brautigan).



L'avventura proseguì poi, in modo meno continuativo, per un altro paio d'anni. Nel corso del 1984 salirono a bordo dell'astronave valvolinica l'americano Charles Burns e Massimo Mattioli. Il gruppo allargato a otto autori ripresentò l'inserito, stavolta col nome di Valvorama, trovando ospitalità per un solo numero speciale tra le pagine di *Frigidaire*, altra rivista che al tempo andava per la maggiore. Si fecero feste e happening: *Valvoline Parties* a suon di punk rock e new wave italiana e internazionale, ma anche performance di disegno in presa diretta e grandi mostre nelle gallerie d'arte. Ci si muoveva in gruppo, come un collettivo artistico o una rock band, e si cercava la dimensione pubblica dell'evento. Erano fatti abbastanza nuovi per la cultura dell'epoca, abituata a pensare il fumettista come anonimo, solitario creatore al lavoro nel chiuso della sua stanza. Ma le radici di questo atteggiamento erano antiche. La performance era già stata praticata dai padri dei comics, ad esempio l'americano Winsor McCay inventore di *Little Nemo*, che nei primi anni del '900 girava gli Stati Uniti intrattenendo vaste platee con spettacoli di vaudeville in cui recitava monologhi e disegnava velocissime storie e ritratti dal vivo. E quelli di Valvoline, col loro amore dichiarato per le avanguardie e il fumetto delle origini, riannodavano un filo e chiudevano idealmente un cerchio.



Si realizzarono in quegli anni '80 anche dischi, disegni per tappeti, illustrazioni per riviste di moda e di tendenza come *Vanity*. Del “nuovo fumetto italiano” si accorsero e si misero a parlare scrittori come Pier Vittorio Tondelli, studiosi e critici d'arte come Renato Barilli, Francesca Alinovi, Roberto Daolio, Daniele Barbieri. Alter pubblicò altre storie come la celebre e premiata *Fuochi di Mattotti*, *Il letargo dei sentimenti* di Igort, *Conosci te stesso* di Jori. E uscì anche un pionieristico numero *tutto Mister Fantasy*, ispirato al programma TV di Carlo Massarini che fece conoscere al pubblico italiano la nascente arte pop del videoclip, dove fondatori e nuovi adepti di Valvoline (Giaccon, Scandola, Iosa Ghini) reinterpretavano a fumetti i video delle canzoni di David Bowie, Peter Gabriel, Kid Creole, Michael Jackson...

Poi il gruppo si separò e ciascuno dei padri di Valvoline prese la sua strada. Ma trent'anni sono un tempo abbastanza lungo per riflettere, capire, storicizzare

quell'esplosione creativa che ha lasciato più di un segno nell'immaginario. In questo 2014 gli artisti *valvolinici* si sono ritrovati e lo hanno fatto attraverso una grande mostra antologica, a Bologna dove tutto ebbe inizio. *Valvoline Story* è stata ideata da Coconino Press, la casa editrice di *graphic novel* diretta da Igort, coordinata da Tiziana Roversi, ospitata e sostenuta dalla *Fondazione del Monte di Bologna e Ravenna* con la collaborazione di *BolognaFiere* e della *Fiera internazionale del Libro per ragazzi*, e dall'1 marzo al 21 aprile ha esposto più di 180 tavole originali a fumetti e decine di stampe, riviste, fanzine, foto, oggetti e materiali dell'epoca. Il progetto è ampio e va oltre l'esposizione da poco conclusa. Sono in programma altre tappe, ed è stato pubblicato il libro-documentario-catalogo dallo stesso titolo *Valvoline Story*, ricchissimo di immagini, testimonianze e nuove interviste agli autori che riflettono su quell'esperienza. Sono anche uscite nuove edizioni in volume aggiornate e rivisitate dei valvo-fumetti

degli anni '80. Nel corso dei cinquanta giorni della mostra bolognese si sono tenute conferenze, presentazioni, visite guidate condotte dagli artisti.

बाँम्बे, इस उपन्यास में वर्ण

Soumitra Dutta

Aparna Tagore

Othmar Babula

Salah al-Din

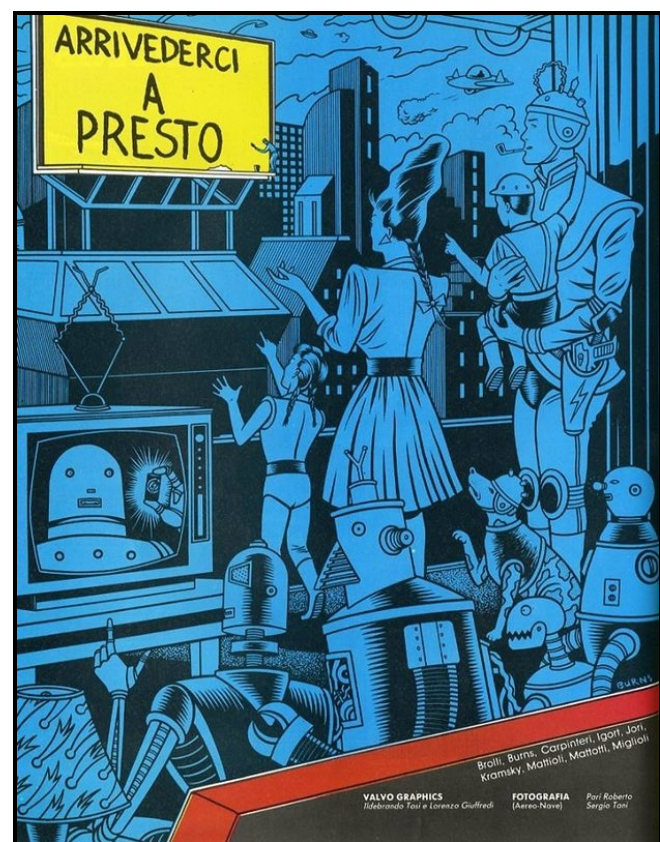
Vaclav Fomich Nijtrokij

Fan-thomas



Il bilancio? Migliaia di visitatori, un successo di pubblico davvero al di là di ogni aspettativa. Pubblico anche molto giovane, a conferma che non si è trattato semplicemente di un nostalgico revival. Ma soprattutto, la mostra ha offerto l'occasione di rimettere a fuoco i tratti salienti della creatività di Valvoline e di verificarne la validità e l'attualità. Dentro quelle pagine c'era davvero qualcosa di nuovo, di dirompente, di lontano dai sentieri più battuti dal fumetto tradizionale. Fulvia Serra, direttrice di Alter con la supervisione del maestro Oreste del Buono, salutava all'epoca l'arrivo del gruppo Valvoline come un'irruzione *fragorosa e spettacolare* nella rivista. E già nel 1984, intervistando gli autori, Antonio Faeti ne coglieva con esattezza il programma comune: "Pur amando moltissimo i generi, non si lasciano guidare dalle loro regole... Igort dice: non vogliamo superare i limiti del fumetto, ma crediamo che il fumetto abbia limiti più ampi di quelli in cui altri lo rinchiudono". E concludeva, Faeti: "Nel fumetto, come semplicemente nella vita, chi non ricerca, chi non inventa, chi non scopre, chi non ritrova, chi non rimastica, chi non riesplora, chi non rischia, semplicemente muore". Ecco l'essenza di Valvoline, ben rivelata dalle tavole in mostra a Bologna, ed ecco la spiegazione del fascino che quelle opere ancora oggi esercitano. C'erano, in quei giovani autori, curiosità onnivora per gli altri linguaggi e una ricerca continua, un'attenzione costante a incrociare e contaminare il fumetto

con tutte le arti narrative e figurative: dall'architettura al cinema, dalla fotografia al design, dalla letteratura alla pittura, dalla moda alla grafica, dalla musica alla nascente street art dei graffitisti urbani. Tutto è racconto e tutto si può usare per raccontare. Senza remore o complessi di inferiorità. Un'attitudine che non temeva di essere sfrontata, come le avanguardie sanno programmaticamente essere, anche se era temperata da una costante ironia che – ricorda Daniele Brolli – *era la nostra salvezza*. “Eravamo fumettisti – dice oggi Giorgio Carpinteri nella lunga intervista collettiva pubblicata nel volume *Valvoline Story* - ma per noi era normale che i Bruegel, Tamara de Lempicka, Caravaggio, Füssli, Piero della Francesca, Balla, De Chirico, il disegnatore di comics di supereroi Jim Steranko fossero tutti dei modelli”.



L’elenco delle citazioni potrebbe continuare a lungo. Nei fumetti di Igort compaiono le linee eleganti degli edifici di Mies Van der Rohe, India, Russia, Giappone e altri esotici Orienti, omaggi alle avanguardie storiche come dadaismo, futurismo e costruttivismo e a maestri della narrativa disegnata come Will Eisner. E ancora, personaggi da romanzi pulp e spy-stories anni '30, accenni di mistica, musiche di mondi lontanissimi da Battiato ai Talking Heads. Brolli, da sempre cultore di surrealismo e fantascienza, spazia da Bataille a Philip K. Dick. Jori adotta uno stile iperrealista, quasi fotografico, e dà ai suoi personaggi i volti di attori e attrici del cinema americano anni '40. Mattotti e Kramsky attingono agli universi onirici di Henri Michaux e Dino Buzzati, ma anche alle geometrie eleganti di illustratori come Tofano. *Postmoderno*, si diceva allora. L’arte di mescolare l’alto e il basso, il retrò e il futuribile. Non per il gusto della citazione fine a se stessa, ma per inventare nuove, sorprendenti traiettorie di racconto. E

c’era anche, negli autori di Valvoline, l’ambizione totalizzante di creare ogni volta un intero universo dove trascinare il lettore, in una storia o anche in ogni singola vignetta, con la sola potenza del disegno. “Un’immagine cos’è? – riflette Igort – È la porta per un altro mondo”.

Postmoderni erano i valvo-fumetti, e anche post-politici. Non si trovano tracce esplicite di satira o di critica sociale, tra le loro pagine. Ecco la differenza tra Valvoline e il gruppo di artisti di Frigidaire, l’altra rivista-guida di quegli anni (Pazienza, Scozzari, Tamburini, Liberatore), pur vicini per tanti aspetti e figli della stessa disillusione dopo la fine del Movimento studentesco del '77, imposta a suon di carri armati in piazza a Bologna. “Le mie storie parlavano di poesia e di emarginazione – ricorda Mattotti in *Valvoline Story* – mentre in quelle di Frigidaire gli ingredienti indispensabili erano eroina, sesso anatomico, violenza e P38. Scozzari mi portava in una casa occupata dove c’era una povera ragazza che si faceva una pera, e mi diceva: vieni a vedere, poeta, guarda e impara cos’è la realtà! Io lo sapevo cos’era la realtà, perciò parlavo di altre cose... Cose che all’epoca non trovavano spazio e ascolto, mentre loro erano il mainstream”.

Non era però disimpegno e riflusso, quello di Valvoline, né sdegnoso e aristocratico ritiro sulla torre

d'avorio. Solo un approccio differente, più sottile e laterale, come ha spiegato Brolli in un recente articolo per L'Unità: "Il progetto Valvoline voleva essere strategico... entrare con precisione chirurgica e grande capacità mimetica nelle produzioni culturali e artistiche italiane cambiandole dall'interno: l'illusione intellettuale che l'arte potesse migliorare il mondo era ancora viva". Strategia, però, forse troppo sottile per dare frutti. Perché – sono ancora parole di Brolli – "l'obiettivo politico di immergere le coscienze nel completo disimpegno, che avrebbe affidato agli anni '80 il compito di rincretinare gli italiani attraverso la televisione, uccise quel sogno".

Quel sogno tuttavia sopravvive, sembra dirci oggi il rinnovato interesse suscitato da Valvoline Story. In questi trent'anni il fumetto non avrà migliorato il mondo, ma un po' di barriere le ha abbattute. Ha adottato etichette come *graphic novel* e *graphic journalism* e, senza smettere di essere fumetto, è entrato anche nelle librerie e si è candidato ad importanti premi letterari. Si è proposto all'attenzione di un pubblico sempre più ampio, non come *genere* o sottogenere, ma come linguaggio capace di raccontare tutti i tipi di storie: biografia e autobiografia, pura fiction, saggistica, fumetto di cronaca e di realtà... È vero, tanta produzione a fumetti oggi è ricaduta nell'omologazione e nel mainstream. Ma c'è sempre, appunto, *un prodigio italiano!* in agguato. Quello strillo sulla prima copertina di Valvoline Motorcomics reclamava attenzione e rivelava ambizione, un pizzico di *hybris*, volontà di uscire dai recinti e nessun timore nello scardinare convenzioni e regole. In questo senso, missione compiuta. Quella curiosità e libertà dello sguardo, quella tensione continua alla ricerca restano la migliore eredità di Valvoline. Riviste come Alter Alter non se ne fanno più, ma nuovi spazi di sperimentazione si sono aperti: sul web, nelle auto produzioni, non mancano davvero i giovani autori che hanno raccolto il testimone. Forse, chissà, il prossimo *prodigio italiano* verrà fuori da qui.



GIORGIO CARPINTERI

MARCELLO JORI

IGORT

JERRY KRAMSKY

DANIELE BROLLI

LORENZO MATTOTTI

40 DI QUESTI LUPI

INTERVISTA A SILVER

di Loris Gualdi

Dal 6 marzo fino al 19 ottobre, tra le mura del Museo Luzzati di Genova, si è festeggiato il quarantesimo compleanno di *Lupo Alberto*, celebrato da un'interessante mostra. Un breve viaggio nel quale i visitatori possono ripartire dal 1974, grazie alle strisce umoristiche degli esordi, sino ad arrivare alla naturale evoluzione delle tecniche artistiche. Il Lupo color ciano, diventato uno dei più ambiti brand degli anni '90, è raccontato da Porta Siberia, non solo attraverso le tavole originali, ma anche mediante gadget e merchandising.

Ancora oggi, i personaggi della Fattoria Mckenzie sembrano resistere al tempo e agli attacchi trasversali degli avversari, grazie agli ultimi lustri di vita, ridefinita più volte, in un mutamento emozionale legato ai tempi.

Proprio grazie alle tematiche collegate alla quotidianità e ad un tratto accattivante, le piccole e piacevoli storie di Silver, sono, da sempre, riuscite a coinvolgere un target trasversale, anche grazie alla lettura multi livello delle sue strisce. Narrazioni di ordinaria semplicità, intercalate tra una matrice anglosassone ed una struttura tipicamente mediterranea, al servizio di un mondo bucolico che, tra satira, genuinità e linguaggio diretto, vive divertito le vicende di una fattoria popolata da bizzarri personaggi.



Per approfondire alcune tematiche legate al mondo di Lupo Alberto abbiamo avuto l'onore di intervistare il suo autore: Guido Silvestri, in arte Silver.

1. *Lupo Alberto* è nato in bianco e nero... le esigenze ed i tempi lo hanno portato all'ormai classica colorazione ciano. È stato difficile separarsi dalle ambientazioni degli albori?

In effetti, direi di sì...

Le prime strisce sono nate dopo una serie di esperimenti che mi avevano gradualmente portato all'interessarmi alle strisce americane ed anglosassoni, che all'estero erano già pubblicate da tempo, mentre da noi iniziavano ad apparire sporadicamente su qualche rivista.

Per la realizzazione delle mie prime creazioni, mi ritrovavo a prendere ispirazione proprio da quei grandi maestri che proponevano le loro stripes in bianco e nero.

Passare al colore, fondamentalmente, è stato un compromesso che ho accettato e affrontato, e che ha permesso al mio personaggio di valicare le porte del mercato. Sarebbe stato impensabile rivolgersi ad un pubblico eterogeneo e vasto mediante uno stile minimale ed esclusivo.

Spesso capita che si debba decidere se rivolgersi ad un target elitario e ristretto, oppure allargare il proprio orizzonte. Personalmente ho scelto di ingrandire il mio bacino d'utenza, non tanto per avidità, ma quanto perché credo che la scelta migliore sia quella di riuscire a parlare a tutti.

2. Sin da piccolo (ho la medesima età di Lupo Alberto) ho sempre trovato una stretta connessione stilistica e metodologica tra Lei, Charles Shultz e Johnny Hart...ma forse erano sensazioni di un piccolo bimbo alle prese con i fumetti del papà... in realtà da dove arriva Guido Silvestri?

Ho sempre amato gli stili sommari e carichi di espressività. Infatti, posso dire di arrivare proprio da quelle strisce d'oltreoceano citate poc'anzi. La scoperta dei grandi autori, inizialmente mi ha portato a scimmiettare i miei personaggi preferiti, come ad esempio *Crazy Cat* di George Harriman, che mi ha sempre affascinato con le sue atmosfere notturne e rarefatte. Altre fonti di ispirazione sono state, senza dubbio, quelle legate alla matita di Johnny Hart con i suoi *B.C.* e *Il Mago Wiz*, anche se la vera stella polare è stata Charles Shultz, un inarrivabile maestro di riferimento.



3. Lupo Alberto compie 40 anni, a suo parere l'incredibile longevità è dovuta all'evoluzione del personaggio capace di leggere i tempi, oppure alla decisione di trasformare il charter in un vero e proprio brand?

In effetti, potrebbero essere due valide considerazioni. A me piace pensare che la longevità di Lupo Alberto dipenda dal suo approccio con i lettori, sempre improntato alla massima coerenza. Lupo Alberto non ha mai vestito i panni di chi non fosse lui, non ha mai seguito mode e mai si è atteggiato. Inoltre, è riuscito negli anni a stabilire un rapporto costante con i suoi lettori, mantenendo una comunicazione continua e coesa.

4. Similmente al mondo di Shultz, Lupo Alberto e i personaggi che popolano le sue avventure hanno subito una metamorfosi grafica notevole. È stato un processo naturale e fisiologico oppure necessario?

Sono sempre stato attento ad un mio processo di miglioramento. Nel tempo ho cercato di arricchire il mio bagaglio tecnico e (Ride) guardando le prime strisce, direi che era necessario. Arrivavo da un periodo di lunga collaborazione con Bonvi ed era necessario riuscire a distaccarmi dal suo stile che, oramai, avevo completamente assimilato. Non è stato facile, anche perché non mi sono mai considerato un virtuoso del disegno. Nonostante tutto, ho però sempre cercato di sviluppare una tecnica che mi permettesse di rendere più efficaci le battute, lavorando più sulle espressioni che sulle inquadrature.

In fondo le mie strisce sono una sorta di teatrino, in cui i personaggi interagiscono attraverso la medesima inquadratura. Non mi sono mai cimentato in storie che richiedessero una particolare

conoscenza della prospettiva, anche se mi sarebbe piaciuto riuscire a fare ciò che realizzava Bill Watterson con il suo *Calvin & Hobbes*, fumetto in cui, talvolta, il disegno riusciva a far perdonare alcune battute non felicissime.

5. Dal punto di vista delle tecniche artistiche, Lupo Alberto è nato sotto l'egida di carta, matita e china...ma oggi? Come e quanto ha influito l'utilizzo del PC nella tecnica realizzativa dei Fumetti?

Per quanto mi riguarda il PC è stato di grande aiuto soprattutto per la coloritura. Sono sempre stato un pessimo colorista, non tanto per il gusto cromatico, ma quanto per le tecniche pittoriche in cui talvolta risultavo disastroso. Oggi, con Photoshop mi capita spesso di divertirmi, al di là dell'utilità innegabile di strutture a livelli e correzioni facilitate.

Invece, per il tratto bianco e nero uso ancora la cara vecchia carta. Ahimè, però, in commercio non esiste più la carta Schell, ma ci si deve accontentare di cartoncini simili. Ad ogni modo, ancora oggi lavoro con pennino, inchiostro e rapidograph.

Nonostante poi abbia messo a punto un font personale con la mia grafia, finisco per rimanere legato ad approcci di tipo classico; infatti, spesso, quando lo uso, finisco per viverlo con freddezza, ritrovandomi più soddisfatto nello scrivere a mano.

6. Oggi le dinamiche professionali non sono più quelle degli anni 70, le condizioni di mercato sono mutate e il mondo del Web, pur donando molte opportunità, talvolta sembra deformare le professioni. Come si pone nei confronti del fumetto sul Web?

Odio ed amo.

Posso dire di avere un rapporto schizofrenico con la rete; talvolta il web mi attrae ed incuriosisce, altre volte mal lo sopporto. Osservando le dinamiche dei social network mi sembra che le persone si sentano liberi di dare il peggio di se. La mia percezione è simile a quella di una grande e sabbiosa spiaggia, in cui, a causa della risacca, si riversano quantità abbondanti di spazzatura.



Per la mia professione, inoltre, penso che il Web sia un vero e proprio flagello. Su Internet si trova di tutto e, aldilà della pirateria e dei problemi relativi ai diritti d'autore, chiunque si può spacciare per un narratore od un fumettista. Non voglio negare la possibilità a nessuno di provare una nuova strada, però il semplice farlo, fa sì che molta gente si senta ciò che non è: siamo tutti scrittori, illustratori o fumettisti... ma in realtà non basta saper usare bene Photoshop.

Il rischio è l'inflazione di alcune professioni considerate di moda o semplicemente affascinanti. Questo meccanismo induce ad interessarsi poco e ad acquistare sempre meno i prodotti professionali. Sarebbe necessario difendere la qualità contro questo ricercato appagamento effimero donato dal Web.

7. E se Silver iniziasse la sua carriera oggi?

Oggi, in Italia, esistono moltissime scuole di fumetto... ci sono più scuole di grafica che licei. Stiamo vivendo una sorta di paradosso; infatti, il desiderio di diventare fumettisti è inversamente proporzionale alla richiesta di fumetti. Il panorama italiano è di certo ricco di talenti, ma povero... poverissimo di mercato. Non avrei alternativa, penso che inizierei a viaggiare per capire, studiare e osservare. Europa, Usa, Giappone, Korea; posti dove il fumetto ed il disegno sono istituzione. Il partire non sarebbe motivato certo da esterofilia, ma dall'obiettivo di trovare maggiori possibilità di crescita.

8. A fine anni '90 Lupo Alberto approdò in Televisione con la voce di Francesco Salvi, a distanza di tempo si considera soddisfatto del progetto firmato da Giuseppe Laganà?

(Ride) Certamente, oggi, farei qualcosa di completamente diverso.

Allora ci fu una fiammata d'interesse da parte della Rai, ormai stufa di comprare sconsideratamente prodotti a basso costo, ma di scarsa qualità. Così si decise di iniziare la produzione, orientata anche al

mercato estero, di una serie televisiva incentrata sulle avventure di *Lupo Alberto*. La lodevole iniziativa portò un interessante sviluppo di idee e talenti, anche se finì per durare poco. Si partiva da terra bruciata, non c'era più quell'habitat proveniente dall'animazione tradizionale italiana. Le pubblicità degli anni '60 erano ormai lontane ed il patrimonio artistico si era praticamente polverizzato. Non fu facile organizzare lo staff, ci si dovette rivolgere a molti giovani... volenterosi, ma con scarsa esperienza. La prima serie, a dire il vero, mi provocò perplessità. Non riconoscevo il mio personaggio. Fu dura rapportarsi con referenti più avvezzi alla politica che al mestiere. Erano convinti che il cartone animato fosse per forza di cosa un prodotto esclusivo per bambini, infatti, mi chiesero non solo mutamenti di colore, ma anche una rivisitazione delle battute stesse, in modo da favorire una migliore percezione ai bimbi. Diciamo che il progetto iniziale fu in parte stravolto. La seconda serie, invece, grazie a sensibili aggiustamenti, mi portò maggiori soddisfazioni. A rivederla adesso provo una marcata sensazione di tenerezza e rimpianto, per quella che fu un'occasione mancata.



TARDIVO OMAGGIO A MAFALDA

di Corrado Farina

La *Mafalda* di Quino compie cinquant'anni, dunque. Come la festeggiamo? O meglio, fermi tutti: è il caso di festeggiarla? Poiché da più di quarant'anni non abbiamo sue notizie è lecito domandarsi anzitutto che cosa sia diventata, e se e in che misura le faccia piacere che ci si torni a occupare di lei.

Data la sua costante preoccupazione per i problemi del mondo, e considerando che questi problemi, lungi dal risolversi, si sono caso mai incarogniti, possiamo fare due ipotesi: la prima, e più verosimile, è che abbia cercato di seppellire le sue indignazioni e abbia accettato le regole del gioco, senza tuttavia riuscire ad accettare quella più importante di tutte, e cioè che per aver successo nella vita bisogna farsi largo a spallate a danno degli altri. In questo caso, molto probabilmente, è diventata più o meno com'era sua madre, e noi le auguriamo di non avere avuto a sua volta una bambina spietatamente sincera che cercasse di consolarla come aveva fatto lei a suo tempo, promettendole di studiare molto per non diventare *una donna frustrata e mediocre come te*.



Ormai, non frequenta più i vecchi amici: né Susanita (che ha un marito ricco, una bella casa e si dà un sacco di arie) né Manolito (proprietario di una grande catena di supermarket), e tanto meno Miguelito, che è un esponente di punta del Frente Justicialista. L'unico che di tanto in tanto continua forse a vedere è Felipe, che è diventato disegnatore di fumetti e che lei invidia perché ha trovato un lavoro in cui esprime la sua creatività.



Poi, naturalmente, c'è un'altra possibilità più remota: che sia rimasta fedele a se stessa e ai suoi principî, e abbia lasciato l'Argentina per qualche nazione del terzo o del quarto mondo, dove svolge azione di volontariato in associazioni laiche e non governative, cercando di alleviare i problemi del sovrannumero e della fame delle popolazioni locali, rischiando continuamente la pelle nelle faide delle bande armate più o meno ufficiali che da ogni parte si scannano fra loro. In nessuno dei due casi credo che sarebbe contenta che si festeggino i suoi cinquant'anni, (che poi sono almeno sessanta perché nel 1964, quando è venuta al mondo, ne aveva già sulle spalle una diecina). Poiché però non si può evitare che l'anniversario importante di un personaggio pubblico finisca nella tramoggia dei media, eccoci qui ad accendere anche noi due metaforiche candeline a forma di 5 e di 0. Cercando di non pensare a cosa Mafalda è diventata oggi e di ricordare invece cosa è stata nel decennio 1964-1973.



E' stata, nel mondo dei fumetti, la contestataria, come da qualifica ufficiale attribuitale dal titolo della prima raccolta di strisce pubblicata da noi (Bompiani 1968). La sua carriera si può compendiare in poche righe: una cinquantina di strisce sul settimanale Primera Plana (settembre '64 - marzo '65); poco meno di mille sul quotidiano El Mundo (marzo '65 - dicembre '67); un altro migliaio sul settimanale Siete Días (giugno '68 - giugno '73); e una uscita dalle scene al massimo della notorietà, come Greta Garbo.



Non faremo a chi legge il torto di pensare che non sappia cosa sono le *comic strips*, ovvero il primo e più classico formato delle storie a fumetti, destinato per lo più ai quotidiani. Composte generalmente da quattro vignette, hanno debuttato all'inizio del Novecento in versione buffa e autoconclusiva, hanno trionfato fra le due guerre in versione avventurosa à suivre, e sono tornate alle origini nel secondo dopoguerra con una serie di personaggi che si servivano dell'umorismo per descrivere lucidamente le luci e le ombre di un mondo post-Hiroshima sempre più travagliato da ambascce e contraddizioni. Il diritto di primogenitura di questa nuova generazione di *grandi eroi* spetta al Charlie Brown di Charles Schultz e ai suoi comprimari della striscia *Peanuts* (1950). Furono in molti a porsi sulla sua scia, ma gli unici che riuscirono a collocarsi allo stesso livello furono forse il B.C. di Johnny Hart (1957) e la nostra *Mafalda* (1964). Tre *strisce* che hanno in comune una straordinaria capacità di sintesi, grazie alla quale un minuscolo tassello dell'avventura umana viene racchiuso in due o tre vignette, per poi essere suggellato nella quarta vignetta con una battuta fulminante.



Lasciando da parte B.C., che ambientandosi in una preistoria maledettamente moderna proietta sugli anni Sessanta e Settanta del Novecento una luce surreale e spietata, se un confronto s'ha da fare (come del resto è stato già fatto) è fra Charlie Brown e Mafalda. Che partono entrambi dalla stessa premessa (il mondo visto dai ragazzini) ma vanno poi in direzioni diametralmente opposte. Quanto Charlie Brown e compagni introiettano dubbi e problemi esistenziali in un microcosmo autoreferenziale, altrettanto Mafalda li proietta verso l'esterno, allargandoli a temi universali (la guerra, la sovrappopolazione, il sottosviluppo, l'inquinamento, la corruzione, la fame nel mondo) e cercando disperatamente qualcuno che dia risposte plausibili alle sue domande. Non a caso nelle strisce di Schultz gli adulti non compaiono mai mentre in quelle di Quino sono spesso presenti, a contraltare con le loro espressioni sgomentate quella indignata della protagonista. Che per lo più si vede costretta a trarre le sue conclusioni da sola, o con qualcuno dei suoi coetanei, o ancora con semplici oggetti: come quel mappamondo che le suscita alcune delle sue riflessioni più caustiche ("L'avrà brevettato Dio, questa idea di un manicomio rotondo?") o a cui rivolge alcune delle sue battute più micidiali ("Se tu avessi un fegato... che epatite, eh?").





Certo, non è facile reggere a lungo il gioco: lo stesso Schultz, campione di longevità oltre che detentore del diritto di primogenitura, ha dovuto aprire una linea di credito al surreale con lo straordinario personaggio di Snoopy, che gli ha consentito una lunga lista di variazioni sul tema dello straniamento e della crisi di identità.



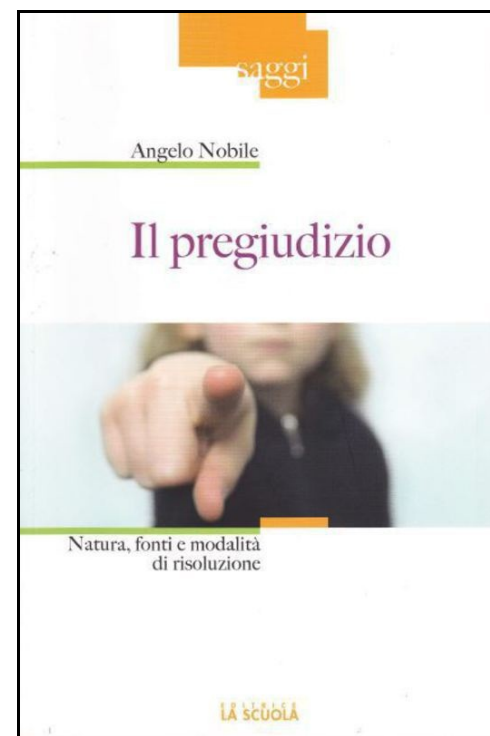
Quino ha fatto una scelta diversa: quando gli è sembrato di incominciare a ripetersi ha preferito chiudere il sipario e tornare alle sue tavole autoconclusive, molto spesso senza parole e aperte a un delizioso umorismo nero che Mafalda non gli consentiva. Resterebbe da capire perché questa bambina, ammirevole nel suo impegno civile e del tutto condivisibile nelle sue indignazioni e nel suo pessimismo, abbia sempre fatto vibrare in chi scrive meno corde di Charlie Brown e di B.C. Ma forse l'unica spiegazione è che su *Linus* c'erano loro (in dosi massicce) e lei no. O forse, all'epoca, non ero ancora pessimista come lei. Mi ci voleva un anniversario importante per dare a Mafalda quel che è di Mafalda. E sono lieto che "LG" me ne abbia dato occasione.

SCAFFALE SAGGI

Angelo Nobile, **Il pregiudizio, Natura, fonti e modalità di risoluzione**, Brescia, Editrice La Scuola, 2014, pp. 222, € 15,50. Collana "Saggi".

Il pregiudizio è un pericolo di cui spesso si parla e al quale la società moderna mostra di prestare particolare attenzione. Esso è tuttavia anche uno strumento fondamentale dell'esperienza individuale e sociale del mondo, un modo per semplificare la realtà e pretendere di aver messo ordine nelle proprie idee, con lo scopo (a volte inconscio) di sentirsi rassicurati e di poter emettere giudizi sui fenomeni che quotidianamente coinvolgono le persone. Di conseguenza numerose sono le modalità con le quali compaiono e si affermano i pregiudizi e non è sempre facile esserne consapevoli. Attraverso una ricognizione attenta e suggestiva, basata su una grande quantità di esempi tratti da situazioni e *media* molto diversi, Angelo Nobile illustra la varietà di *giudizi dati in anticipo* esistente nella nostra società, con incursioni

nelle diverse epoche e nei differenti saperi e con il preciso obiettivo di dimostrare la frequenza del fenomeno e quindi la necessità di non abbassare la guardia e non credersene immuni. Dai pregiudizi formulati da autorevoli filosofi agli stereotipi del cinema, della televisione e dei fumetti, dalle testimonianze raccolte presso studenti di varia origine culturale ai clamorosi luoghi comuni o tendenziosità presenti negli stessi manuali scolastici, il discorso prevede una prima parte euristica, con una rassegna delle principali fonti di diffusione del pregiudizio (talvolta coincidenti con le agenzie educative). Successivamente l'autore propone una disamina degli strumenti a disposizione degli insegnanti, essendo la scuola il luogo privilegiato per l'abbattimento del pregiudizio; il volume è completato da una ricca appendice di indicazioni bibliografiche commentate, volte principalmente a una possibile attività didattica ed educativa. Ponendoci di fronte ad argomenti più che dibattuti nel mondo contemporaneo, l'analisi di Nobile – grazie alla sua sostanziale completezza e alla sua acuta obiettività – si pone come un contributo importante nel dibattito culturale odierno e soprattutto come una fonte di ispirazione per gli insegnanti, sempre più chiamati a gestire l'incontro tra bambini e ragazzi di diverse culture. (D. Finco)



Maria Teresa Andruetto, **Per una letteratura senza aggettivi**, a cura di Gabriela Zucchini, trad. P. Donatiello, Modena, Equilibri, 2014, pp. 127, € 16,00.

Perché la letteratura è ancora così importante per l'uomo? Quale valore particolare ha la scrittura? E come si pone la letteratura per bambini e ragazzi rispetto a quella per gli adulti? I contributi della scrittrice argentina María Teresa Andruetto offrono un viaggio coinvolgente nell'arte della parola, nei veri bisogni umani che quest'attività soddisfa, nell'esperienza soprattutto individuale di questa pratica e nelle frequenti distorsioni che emergono durante la realizzazione di un libro quando intervengono fattori esterni quali la resa editoriale o l'inseguimento di una moda. La scrittura nasce dalla capacità di osservare il mondo, non da una vita particolarmente interessante, e ogni aggettivo che può essere

impiegato per definire la letteratura o la scrittura è sempre molto più debole di questi due sostantivi. Senza dubbio la letteratura ha un valore sociale, ma esso si esprime attraverso l'esperienza schiettamente individuale, grazie alla quale vediamo noi stessi nella vita degli altri e perciò possiamo apprezzare la condivisione e, forse, radici comuni. Lo scrittore è, deve essere, libero come il lettore.

Questi costruisce il proprio canone, il vero canone a dispetto di quello ufficiale, mentre lo scrittore lavora paradossalmente sempre contro il linguaggio, contro la parola abusata nella vita quotidiana. La scrittura è volontà, pazienza e attesa, un miracolo alla portata di tutti che richiede rispetto e attenzione da parte degli operatori culturali. Per avere buona letteratura è necessario infatti – e prima di tutto – costruire buoni lettori e questo è un compito che si sottrae alle scadenze brevi del mercato. D'altra parte, non il libro ben scritto, ma quello che colpisce, che coinvolge una parte di noi diventa il buon

libro: attingendo alle riflessioni di scrittori, filosofi, scienziati, María Teresa Andruetto conduce un discorso piacevole, seducente e liberatorio sulla natura della letteratura – partendo quasi sempre dalla propria esperienza – e offre una grande quantità di spunti da rimeditare, utili per gli scrittori, gli insegnanti, i lettori e per ogni persona che voglia apprezzare quest'arte. Il maggior pregio delle parole dell'autrice è forse quello di saper ricreare nell'animo del lettore tutta la magia della scrittura e il suo carattere di dono destinato a chiunque, facendo piazza pulita dei numerosi condizionamenti frustranti sorti intorno alla vita di un libro come a quella di tante altre merci. In questo contesto la letteratura per bambini e ragazzi si mostra necessariamente più esposta alle distorsioni (è offerta anche una riflessione storica su questa editoria in Argentina) e pertanto luogo privilegiato per individuare le dinamiche perverse che nei libri per gli adulti agiscono in modo più sottile. Alcune considerazioni sui generi letterari e sul loro sviluppo arricchiscono le testimonianze dell'autrice, le quali hanno l'indubbio pregio di trascorrere con naturalezza dall'esperienza concreta all'elaborazione intellettuale e viceversa. Se la letteratura è dunque il regno del particolare eppure (proprio per questo) nasce per creare condivisione, essa, possiamo dedurre, si pone come modello vivificante di tante altre attività umane, a tutela della propria esperienza e rispetto di quella altrui. (D. Finco)



RECENSIONI

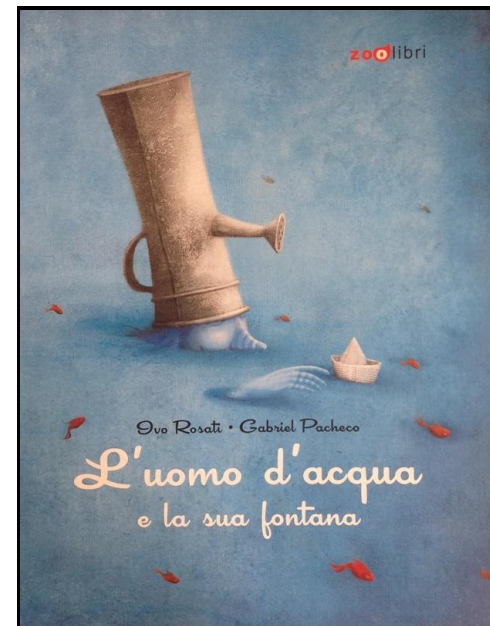
Manuela Salvi, **Come diventare Supereroi**, ill. F. Cavallaro, Cinisello Balsamo (MI), San Paolo Edizioni, 2013, pp. 96, € 17,00. Età: + 8 anni. Per affrontare la vita di tutti i giorni ormai bisogna essere dei veri e propri supereroi e, in mancanza di super poteri, c'è bisogno di consigli e strategie per agire e sorpassare indenni i piccoli grandi problemi di tutti i giorni. Per questo motivo, Manuela Salvi ha creato insieme a Francesca Cavallaro questo manuale illustrato, affinché ogni piccolo lettore potesse imparare in poche e semplici mosse a trasformarsi in Supereroe.

Pieno delle vivaci e coloratissime illustrazioni di Cavallaro, il manuale ha una grafica che più si avvicina a quella di una rivista che a un manuale didattico. Di didattico, effettivamente, ha ben poco, poiché è attraverso un metodo divertente, interattivo, pieno di giochi e quiz, e affatto retorico che il bambino può cogliere i tanti suggerimenti per migliorarsi, riflettere e imparare a combattere i propri problemi e quelli degli altri, prendendo esempio da grandi *Supereroi* della nostra società, come Gandhi, Madre Teresa di Calcutta o Gino Strada. (M. Curia)



Ivo Rosati, **L'uomo d'acqua e la sua fontana**, ill. G. Pacheco, Verona, ZOOlibri, 2013, pp. 32, € 15,00. Età dai 5 anni.

Ivo Rosati scrive una storia fantastica e improbabile, che racconta la nascita di un uomo blu, trasparente e cristallino: un uomo composto, incredibilmente, solo d'acqua. È il racconto dal tono poetico di un uomo particolare, alla cui presenza la gente non è abituata e che inevitabilmente teme, come ogni cosa che non si conosce. Costretto a una vita solitaria e ritirata dal resto della gente, l'uomo d'acqua rappresenta la diversità. E, come sempre, anche in questa storia, quando si prova ad accogliere invece che diffidare, si scopre nella diversità una ricchezza. Assolutamente essenziali sono le bellissime illustrazioni di Pacheco, che raccontano di un paesaggio grigio che si trasforma in una grande macchia di azzurro, dove l'acqua si confonde con il cielo. Sia il tono del racconto che le illustrazioni di questo breve albo, hanno un sapore antico e malinconico, che ci riporta a un tipo di narrazione a metà tra leggenda e racconto popolare, affrontando un tema vecchio come il mondo ma sempre attuale. (M. Curia)

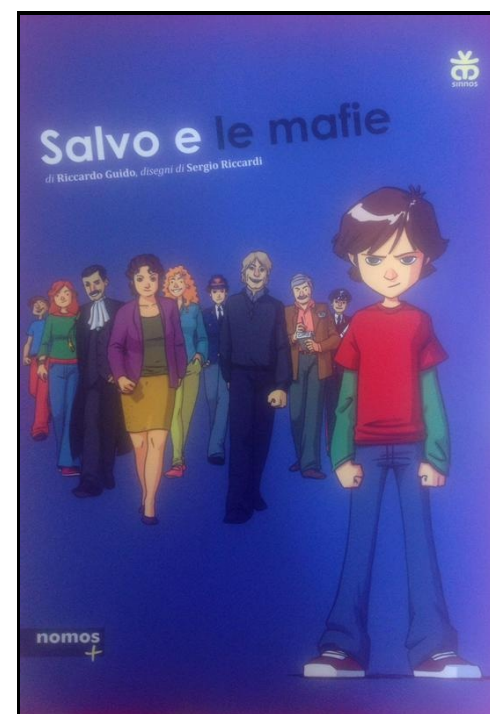


Riccardo Guido, **Salvo e le mafie**, ill. S. Riccardi, Roma, Sinnos, 2013, pp. 64, € 13,00. Collana "nomos". Età dai 10 anni.

Riccardo Guidi, collaboratore della Commissione Parlamentare Antimafia, ha scelto di rivolgersi ai ragazzi più giovani per spiegare loro cosa è davvero la mafia, come è nata e come continua a mantenere il potere. Attraverso un racconto scorrevole, poco nozionistico, e invece agile, ricco di fumetti e

illustrazioni disegnate da Sergio Riccardi, l'autore descrive le mafie da un punto di vista originale e non scontato. Non è infatti un magistrato antimafia, un giornalista o un attivista a darci una lezione su questo mondo, bensì Il piccolo Salvo. Figlio di un collaboratore di giustizia, quindi un ex mafioso pentito, Salvo ci racconta la storia della sua famiglia all'interno della mafia, e di come il padre abbia scelto di uscirne per collaborare con chi la combatte.

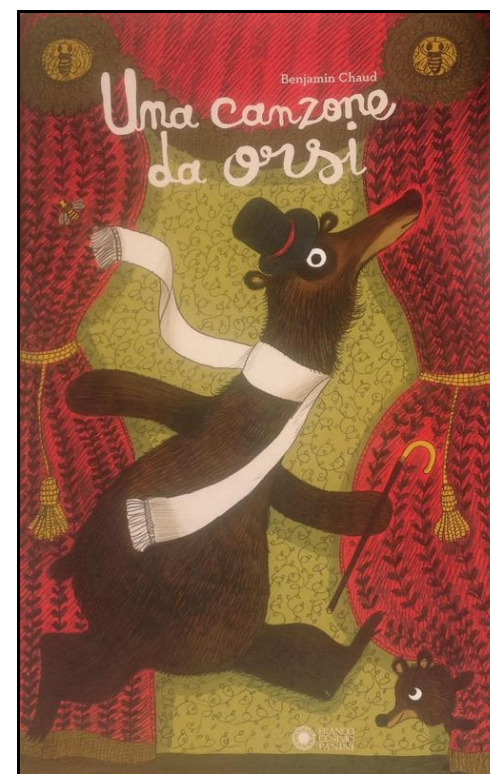
Guido è abile nel riuscire a raccontare questo mondo con obiettività, senza mitizzarlo, come inevitabilmente avviene spesso, soprattutto in film e serie TV. Il lettore, invece, non solo acquisisce una maggiore consapevolezza su quanto accade in Italia per colpa di questa piaga sociale, ma comprende anche che l'aspetto più importante nella storia di questa famiglia è la scoperta da parte loro della possibilità di scegliere. La scelta è possibile. Nulla è inevitabile o assolutamente già scritto: le scelte di ognuno di noi possono cambiare le cose, sconfiggendo, anche se solo in piccola parte, il male, e migliorando la vita di tutti. (M. Curia)



Benjamin Chaud, **Una canzone da orsi**, trad. G. C. Buonauro, Modena, Franco Cosimo Panini, pp. 32, € 14,50. Età: + 4 anni.

Un breve ma grande albo racconta l'avventura del piccolo orso che un giorno ha deciso di inseguire un'ape e allontanarsi troppo dal proprio padre e dalla grotta in mezzo al bosco dove viveva, per perdersi nella rumorosa e caotica città.

Benjamin Chaud racconta questa storia attraverso grandi tavole piene di colore e di minuziosi dettagli. Leggendolo, al piccolo lettore non mancherà proprio nulla: si farà prendere dal racconto dell'estenuante ricerca del papà orso e potrà divertirsi a osservare le illustrazioni che, nei loro molteplici piccoli dettagli, raccontano mille altre storie. Proprio in questo sta l'elemento interattivo del libro: ogni bambino non potrà fare a meno di cercare in ogni grande illustrazione l'orsetto fuggitivo, proprio come accade nel più famoso **Dov'è Wally?** di Martin Handford, ma con un tocco di tenerezza in più. (M. Curia)

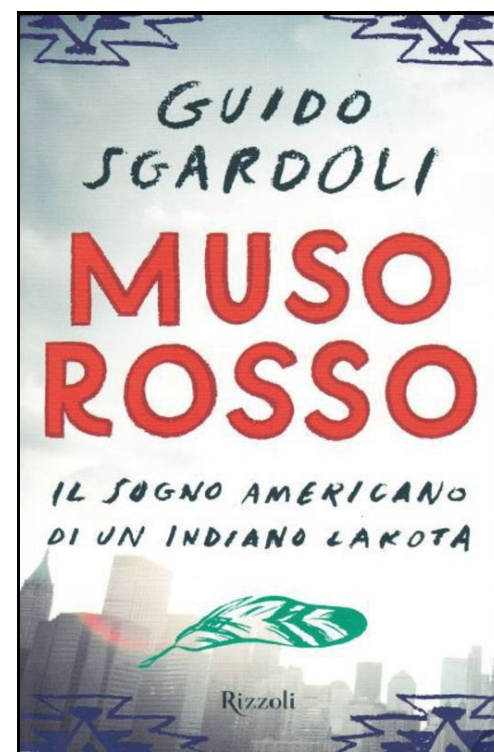


Guido Sgardoli, **Muso rosso. Il sogno americano di un indiano Lakota**, Milano, Rizzoli, 2014, pp. 263, € 11,00.

A volte si deve lasciare la propria terra per smettere di sopravvivere e cominciare a vivere, tanto più se l'alternativa è un'esistenza in una riserva indiana, che ogni giorno mostra di ripiegarsi su se stessa non sapendo reagire all'emarginazione. Billy Paige si allontana da casa, a piedi, con uno zaino e un sogno: diventare un campione dello sport come il suo idolo William Mervin Mills (Bill, come lui). La famiglia

cerca di trattenerlo, ma senza troppa convinzione, sospesa tra il dolore per l'allontanamento di un figlio e la speranza, muta ma non estinta, che per lui possa esserci una possibilità. La sua prima tappa sarà una visita alla sorella Nadine, che in città intrattiene gli uomini bianchi in modi che Bill subito non capisce. Ma la strada del ragazzo è ancora molto lunga: lo porterà a Little River, al lavoro da aiuto cuoco sotto la tutela della vecchia Jo, a Norfolk, agli studi in legge e all'inizio di una carriera sportiva; all'amore per la bianca Patty Howell e all'amicizia ruvida e schietta con il nero Roger Delany. Per poi tornare a casa, con qualche consapevolezza in più e forse gli strumenti per aiutare la propria gente. Guido Sgardoli costruisce un percorso affascinante, pieno di incontri, riflessioni, azione e rivelazioni, il cui protagonista è un giovane alle prese con il mondo, con l'emarginazione sempre in agguato, con la rabbia degli esclusi, la dolcezza dell'amore e l'affidabilità dell'amicizia. E lo fa in un linguaggio sincero e seducente, accompagnando il lettore, con la maestria di un regista e lo sguardo di un romanziere, lungo tutti i sentieri (forse un'unica via) percorsi da Billy: dalla terra battuta della riserva all'asfalto delle città ai pavimenti delle scuole e dei tribunali, nei quali il giovane cercherà di dare un senso ai principi di *libertà e giustizia per tutti* sui quali ha giurato, mostrando come possano essere finalmente qualcosa in comune tra la sua gente e tutti gli altri popoli presenti nel suo Paese.

(D. Finco)



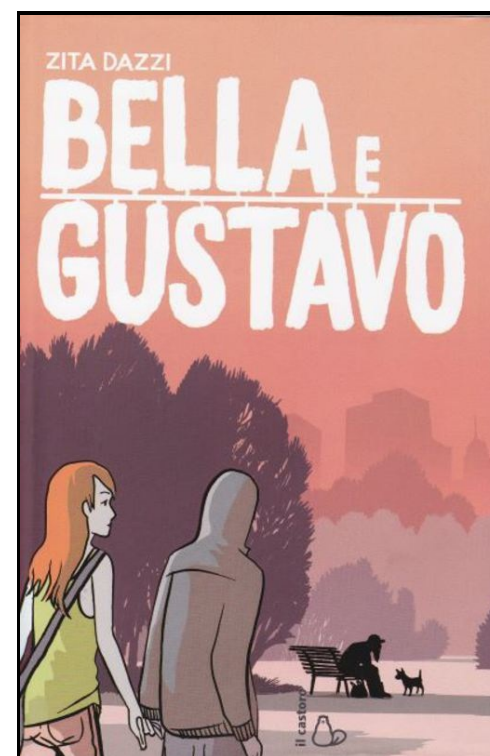
Luca Randazzo, **L'estate di Giacomo. La guerra e un partigiano di undici anni**, Milano, Rizzoli, 2014, pp. 145, € 10,50.

Giacomo ha appena superato gli esami di quinta elementare e trascorre l'estate in montagna, a far pascolare le capre e a badare anche alle mucche, preparandosi al suo futuro da contadino. Ma l'Italia in cui Giacomo vive è quella del 1944 e delle lotte partigiane, che il bambino conoscerà sempre più da vicino. Le avventure con l'amica Rachele, gli ordini di Bepi, l'atteggiamento misterioso di Alpina e l'eroismo di Achille, tra gli altri, accompagnano i pensieri e la quotidianità di Giacomo, che trova lo spazio per assaporare il brivido delle brigate partigiane e delle esplorazioni del territorio, ma anche il modo per cogliere a pieno la violenza, il sopruso e le atrocità della guerra. Una guerra la cui fine sembra vicina, ma che fino all'ultimo condiziona ogni rapporto umano. Mescolando finzione e dati storici, Luca Randazzo restituisce tutta la concretezza e la vitalità di un mondo molto diverso da quello in cui viviamo oggi, almeno in Italia; le vicende sono narrate in terza persona, ma privilegiando lo sguardo del piccolo Giacomo, il quale deve affrontare nello stesso tempo il mondo adulto e la guerra. In questo modo l'autore evita ogni retorica e riesce a rendere davvero attuale un libro sulle gesta partigiane, ricostruendone la quotidianità e modellandone l'epica nel contesto delle esperienze di un bambino. (D. Finco)



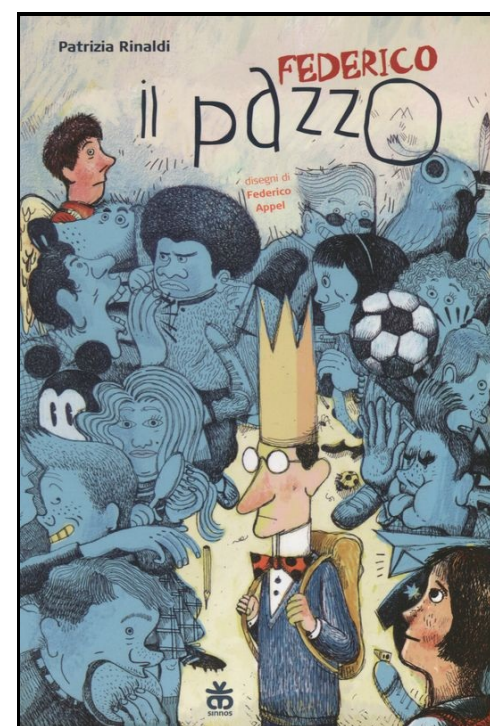
Zita Dazzi, **Bella e Gustavo**, Milano, Il Castoro, 2014, pp. 151, € 14,50.

Petra è una ragazza un po' stramba, almeno così sembra nella compagnia di amici. Nino però è interessato a lei e cerca di farglielo capire, pur nella goffaggine dei suoi comportamenti. Ma Petra è attesa da un incontro che cambierà la vita di tutti: un cane, anzi, una cagna, vista un giorno per caso e divenuta presto l'oggetto del desiderio della ragazza. Bella, questo il nome dell'animale, non è sola: vive con un barbone, un vecchio burbero che conduce la sua esistenza ai margini di quella altrui e di cui nessuno saprebbe nulla se Petra non cercasse Bella. E Nino? Beh, lui non si può sottrarre e il suo rapporto con la ragazza dovrà inevitabilmente passare attraverso la ricerca della cagna e l'incontro con Gustavo, il vecchio scontroso e maleodorante. L'ostinazione di Petra sarà però anche decisiva nel destino di Gustavo, vittima delle violenze dei teppisti. In un linguaggio fresco e nello stesso tempo poetico, Zita Dazzi ricrea l'atmosfera estiva di un amore tra adolescenti, della scoperta di un mondo misero (ma forse solo in apparenza) e misterioso, di una città che può essere crudele con gli emarginati. Ma soprattutto tesse un intreccio di nuovi incontri, di quelli che cambiano la vita del singolo avvicinandolo a quella degli altri, oltre la superficialità e la confusione, il tutto nell'atmosfera sospesa di un'estate cittadina. (D. Finco)



Patrizia Rinaldi, **Federico il pazzo**, ill. F. Appel, Roma, Sinnos, 2014, pp.123, €11.00. Età: + 11 anni.

Una nuova città, una nuova scuola e tante nuove difficoltà. Angelo, protagonista di questo romanzo breve, si ritrova, suo malgrado, a dover affrontare inattesi incontri con il bulletto Capa Gialla, il mentore Mimmo, la bella Giusy e lo strampalato Francesco, che tutti conoscono come Federico il pazzo. Il gradevole racconto, scritto in font *Leggimi*, narra le divertenti e strampalate vicende dei suoi personaggi attraverso, spaziature adeguate, specifiche di grafica ed impaginazione facilitanti, che rendono accessibili a tutti le pagine avorio, illustrate dal bianco e nero di Federico Appel, abile, tra stile personale e chiari rimandi a Quino, nel restituire una viviva interpretazione all'opera. (L. Gualdi)



Marianne Dubuc, **Il leone e l'uccellino**, Roma, Orecchio Acerbo, 2014, pp.80, € 18.00. Età: + 3 anni
L'autunno è alle porte. Da uno stormo diretto a Sud, si stacca un piccolo uccellino ferito. A soccorrerlo sarà un leone gentile e solitario, che aprirà la propria casa ed il proprio cuore al nuovo amico. Un'improbabile storia di amicizia, vera, poetica e garbata, raccontata attraverso scorci di una vita quotidiana, che trascorre calma ed osservativa sino al momento dell'inevitabile distacco. Una piccola e delicata perla narrativa che descrive i lati poliedrici di un intenso legame, mediante l'utilizzo

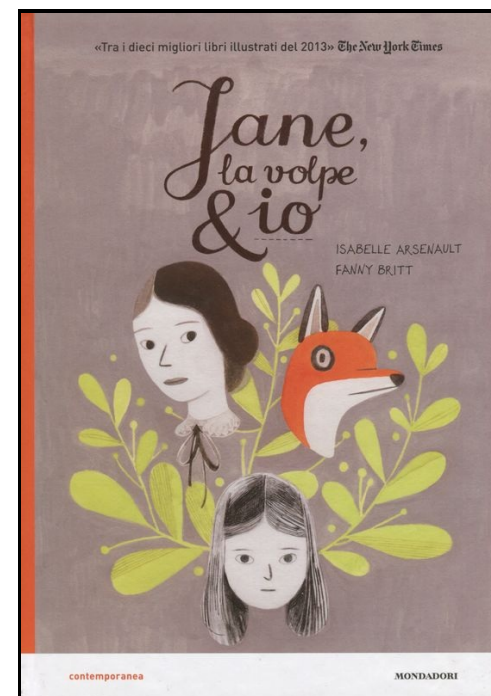
tenue di acquarelli, matite e pastelli, che con i loro soffici colori, lasciano spazio ad una lettura riflessiva, intercalata tra illustrazioni in grande formato e silenzi grafici. (L. Gualdi)



Fanny Britt, **Jane, La volpe & io**, trad. M. Foschini, ill. I. Arsenault, Milano (Mi), Mondadori, 2014, pp.100, €16.00. Età: +11 anni.

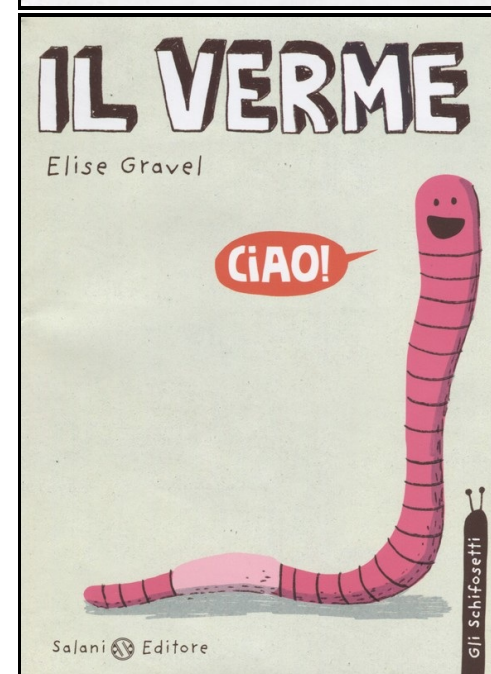
Non si è mai troppo soli. Helene, protagonista di questo delizioso romanzo grafico, è una bimba solitaria ed insicura, che vive tra le pareti del suo mondo grigio, dal quale si astraie solamente grazie a fervide fantasticherie. Quella della piccola protagonista è una realtà raccontata in forma di diario, in cui l'emarginazione e la cupezza assorbono ogni tipo di energia, almeno fino a quando un inatteso incontro porterà un poco di colore nella sua vita.

Una narrazione in grado di mescolare con accortezza ed ironia le problematicità adolescenziali, attraverso un intelligente parallelismo cromatico, impreziosito da scelte stilistiche in grado di liberare le vignette dal proprio contorno, attraverso trasparenze, linee oniriche e profili accennati. (L. Gualdi)



Elise Gravel, **Il verme**, trad. V. Cagninelli, Milano, Salani, 2014, pp. 32, € 7,90. Collana "La scienza". Età: + 3 anni

Non è semplice spiegare la scienza ai bimbi, ma Elise Gravel ci riesce con facilità e divertimento, attraverso disegni minimali, baloon coloratissimi e scritte tridimensionali realizzate a mano. Un breve viaggio che descrive in maniera iconica il verme, curioso invertebrato privo di scheletro e cervello. Tra fascinazione, divertimento e *disgusto*, l'autrice invita i suoi piccoli lettori a comprendere l'origine e le tipologie di larve, arrivando a scoprire come e dove vivono, anche grazie alle immagini dai tratti veloci e lineari, che accompagnano la lettura in maniera gradevolmente complementare. (L. Gualdi)



Pierdomenico Baccalario, **Un drago in salotto**, ill. C. Petrazzi, Milano, Salani, 2014, pp. 56. Età: dai 4 anni.

In un regno lontano, un principe ed una principessa, dopo continui litigi sul colore da dover dare al loro castello, decidono di separarsi. A movimentare i giorni della distacco sarà l'arrivo di un drago che, pur partendo con l'intento di battaglia, incendiare e divorare, si innamorerà della principessa e diverrà bizzarro compagno di gioco della sua piccola bimba. Un fiaba attuale, intelligente e garbata, in grado di trattare tematiche delicate come la separazione e l'amicizia, attraverso le parole di Baccalario e le incantevoli illustrazioni di Claudia Petrazzi. Una storia raccontata da un delicato tratto di china che, tramite i suoi spazi bianchi, lascia alla mente del lettore il compito di costruire il contorno con trasporto e fantasia. (L. Gualdi)



Lorenza Farina, **Il Guerriero di Legno**, ill. M. Simoncelli, Biella (BI), Lineadaria, 2014, pp.40, € 14,00. Età: 5/ 8 anni.

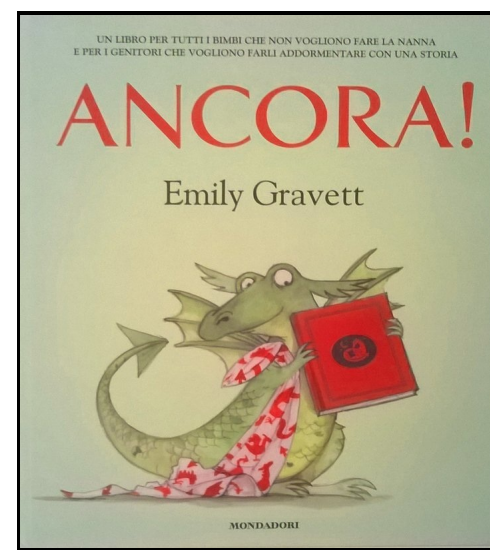
Testo vincitore del primo premio al Concorso Letterario Nazionale "Il gusto del racconto" 2009 del Comune di Mezzane (VR); pubblicato con il sostegno di Confartigianato. *Il Guerriero di Legno* è una fiaba che contiene infinite storie senza tempo. Un vecchio albero cantastorie, con una voce calda e profonda, soddisfa le innumerevoli richieste degli abitanti del bosco: ninna nanne, racconti di cibi succulenti, di paura, di colori... Il naturale passare delle stagioni scandisce il tempo e quando la memoria del saggio albero comincia a vacillare, sono i giovani, oramai arricchiti da quella grande eredità, a far vibrare il cuore guerriero che batte in ciascuno di noi! Le illustrazioni a tutta pagina della raffinata pittrice australiana Manuela Simoncelli, sono realizzate con tecnica mista: pastelli, collage, acrilico... e comunicano la stessa delicata poesia narrata dal testo. Un connubio ormai consolidato; nel 2012 una precedente collaborazione **La bambina del treno**, di Lorenza Farina, in cui Manuela si era classificata al primo posto alla IX edizione premio illustratori di Cento. (L. Giarratana)



Emily Gravett, **ANCORA!**, trad. A. Macchetto, Milano, Mondadori, 2014, pp. 32, € 11,90. Età: +3
A chi non è capitato almeno una volta di leggere una storia al proprio figlio prima di metterlo a nanna, e sentirsi dire appena arrivati all'ultima pagina: *Ancora!*

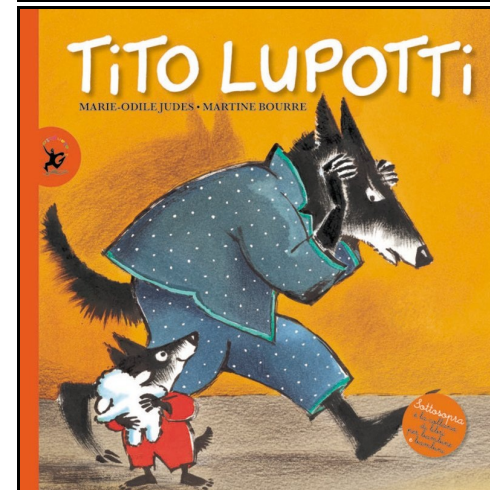
Il draghetto Cirillo si fa raccontare la favola della buonanotte, ma non si accontenta di sentirla una sola volta, vuole sentirla ancora... e ancora... e ancora! Mamma drago però ha sonno... e così Cirillo si spazientisce. Un libro dinamico, che permette di usare i sensi della vista e del tatto. Le illustrazioni dell'autrice sono vivaci, divertenti, coloratissime e danno l'illusione di uscire fuori dalla pagina. L'impaginazione e la composizione delle parole rimanda quella dei fumetti: quando il draghetto strilla pretenzioso, le parole campeggiano cubitali a tutta pagina, mentre quando mamma Drago crolla addormentata, precipitano come se si appisolassero anche loro. L'autrice riesce a dare corpo alle

emozioni di Cirillo concretizzando la rabbia che sfocia in fiamme. Il cartonato presenta infatti un buco di bruciatura in quarta di copertina e nelle ultime pagine del racconto. Un sentimento divertente, ironico, a volte... pericoloso! (L. Giarratana)



Marie-Odile Judes, **Tito Lupotti**, trad L. Arzani, ill. M. Bourre, Torino, Giralangolo, 2014, pp. 36, € 12,00. Collana "Sottosopra". Età: +4 anni.

Ecco una nuova collana che combatte in maniera intelligente i pregiudizi e le discriminazioni di genere. In questo cartonato Tito è un lupacchiotto sensibile che da grande non vuole essere un cacciatore, come da tradizione ma... fioraio! Il piccolo lupo non è vegetariano, a lui la carne piace; a non piacergli è la crudeltà della caccia. Il padre cerca di convincerlo illustrandogli i pericoli del mestiere sul quale si è fissato, preparando perfino un mix di profumi per nausearlo e farlo desistere. Ma Tito ha le idee chiare, un'ottima capacità di difesa e persino... un'alternativa al precedente mestiere! La bravissima illustratrice parigina ha reso spassose le espressioni dei personaggi, marcando i colori ad ecoline con un tratto nero discontinuo, che rimanda ai lavori di Alessandro Sanna. Un libro piacevole da leggere ad alta voce, dove le figuracce del Signor Lupotti, scatenano la risata dei piccoli lettori; ma anche un monito per tutti quegli adulti che si ostinano ad influire sul futuro dei propri figli. (L. Giarratana)



Chiara Carminati, **Parto. Diario di 9 mesi in acqua- diario di 9 mesi in aria**, foto M. Tappari, Modena, (MO), Franco Cosimo Panini, 2013, pp. 114, € 14,50, Collana "Libri ad arte"

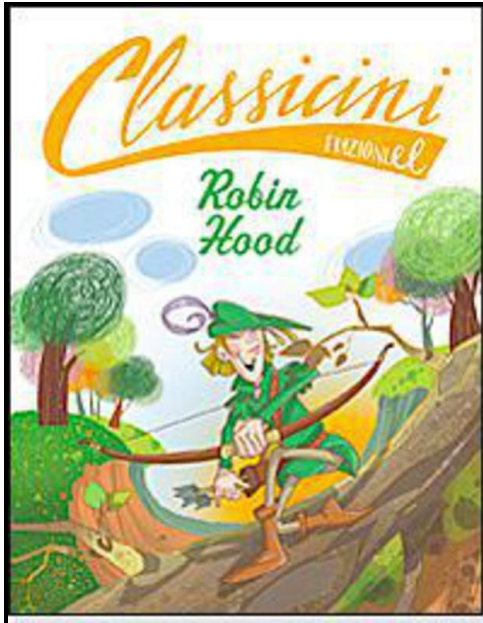
Un poetico diario di emozioni, espresse a due voci da una mamma in attesa e dalla nuova vita che sta prendendo forma dentro di lei. La parte del libro raccontata dal punto di vista del bambino risulta più originale rispetto alle sensazioni descritte dalla madre, ma per entrambe colpisce la perfetta corrispondenza tra il testo e le meravigliose fotografie, rese ancora più incisive nella loro forza comunicativa dai pensieri che le accompagnano. Piccoli particolari, elementi naturali e non, immortalati con emotività, come se passassero attraverso lo sguardo di una mamma con il cuore in subbuglio per l'arrivo di un figlio. Un libro speciale, da assaporare anche con gli occhi, per vivere o rivivere il momento della dolce attesa. (L. Lustig)



Pierdomenico Baccalario, **L'isola del tesoro**, ill. M. Piana, San Dorligo della Valle, (TS), El, 2013, pp. 78, € 6,90, Collana "Classicini". Età dai 7 anni.

Silvia Roncaglia, **Robin Hood**, ill. F. Fiorin, San Dorligo della Valle, (TS), El, 2013, pp. 78, € 6,90, Collana "Classicini". Età dai 7 anni.

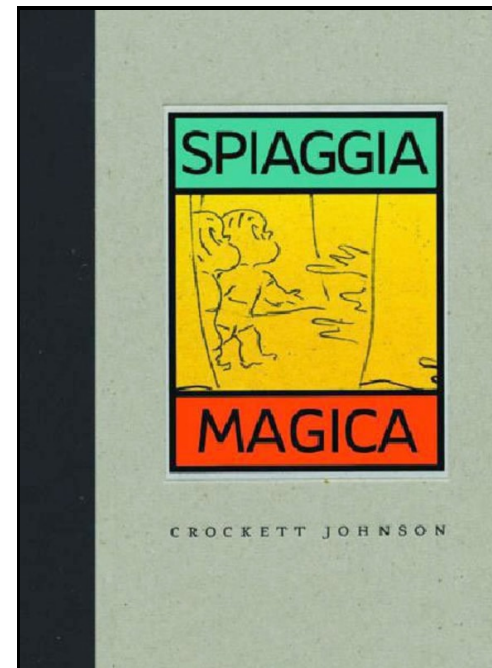
Una nuova collana dove vengono riproposti diciotto grandi classici in edizione decisamente ridotta. I puristi delle versioni integrali potrebbero inorridire, ma non lo faranno, perché i Classicini sono una proposta editoriale fresca e moderna, curata nella grafica e nei testi, un assaggio della grande Letteratura per Ragazzi che permetterà anche ai più piccoli di leggere storie senza tempo. Un prodotto editoriale che non ha la pretesa di sostituire la lettura dei romanzi originali, ma si propone di invogliare i lettori all'approccio con i Grandi Classici in versione integrale. In una società dove i media visivi prevalgono e spesso i romanzi del passato non attirano i giovanissimi a causa di un linguaggio talvolta obsoleto e di un elevato numero di pagine, i Classicini sono un'opportunità per avvicinare le nuove generazioni alla lettura di romanzi indimenticabili. (L. Lustig)



Crockett Johnson, **Spiaggia magica**, trad. E. Fantasia, ill. C. Johnson, Roma (RM), Orecchio Acerbo, 2013, pp. 64; € 16. Età: +7

Scritto sull'onda del successo di **Harold e la matita viola**, *Spiaggia magica* non venne apprezzato dagli editori. Eppure, sebbene molto diverso dal suo precursore, questo romanzo ne conserva alcuni elementi chiave, come il tema del potere evocativo delle parole e del segno grafico. Nella fantasia di Johnson, i segni che i personaggi tracciano diventano reali, determinando lo sviluppo della storia. *Spiaggia magica* affronta in maniera più matura il limite tra realtà e immaginazione, con un finale che lascia spazio all'interpretazione, potenzialmente una metafora della lettura, dove il racconto può venire congelato (in questo caso viene sommerso) in base alle esigenze del lettore. Gli inconfondibili ed inediti schizzi dell'autore completano la storia evidenziandone gli intenti, grazie alla loro incisività e al potenziale comunicativo.

(L. Lustig)



Ermanno Detti, **Le indagini di Perla e Giò**, ill. F. Trabacchi, Belvedere Marittimo, Coccole Books (CS), pp. 55, € 8,50, 2013.

Prima tre cagnolini, poi due gattini, infine quattro tartarughine vengono trovati su una spiaggia e prontamente adottati dai bagnanti; giornali e pure la TV (d'estate a corto di notizie) parlano del mistero dei cuccioli abbandonati e si interrogano sul responsabile: uno sciagurato come quelli che abbandonano gli animali in autostrada o qualcuno che vuol sollevare l'attenzione sul problema con grande clamore? Perla e Giò indagano con l'aiuto di altri ragazzi, anche con appostamenti notturni, persino insieme ai vigili urbani. Il giallo da tempo ha varcato verso il basso i confini generazionali, arrivando prima agli adolescenti, poi ai ragazzi e infine ai bambini. Fa passi da gigante nella letteratura per l'infanzia, anche se il *fantasy* è il genere ancora dominante. Nel giallo i piccoli trovano il gioco (a nascondino), l'avventura fantasticata, i misteri e i segreti subito rivelati; la curiosità è la molla che li spinge a sbirciare dietro porte e finestre, ascoltare i discorsi dei grandi facendo finta di giocare, spiarli come Jim nel barile di mele o Proust nascosto sotto il tavolo. Ermanno Detti, autore del fondamentale saggio su **Il piacere di leggere** (1987, poi 2002) e recentemente di **Piccoli lettori crescono** (Erickson) e scrittore per ragazzi con la mano sinistra, è il più adatto per inaugurare la collana "Mister giallo" dell'editrice calabrese. Perché la narrativa di genere è nelle sue corde e sa come propinare ai bambini, entro un racconto piacevole e avvincente, persino la logica di Sherlock Holmes ("eliminato l'impossibile, ciò che resta, per quanto improbabile, deve essere la verità") e il paradosso del narratore/colpevole di Agatha Christie in **Dalle nove alle dieci** ("feci poi quello che dovevo fare"). I piccoli così si divertono e si preparano a diventare da grandi lettori di Camilleri e Larsson. (F. Rotondo)



DIDATTICA CREATIVA TRA CINEMA E CUCINA

di Maria Francesca Genovese

Unire il glamour del cinema alla creatività della cucina per sperimentare una via didattica nuova, percorsa per la prima volta da studenti di una scuola superiore: tutto questo è stato il progetto didattico *CineCena Grace di Monaco*.

Nel corso della mia carriera scolastica ho spesso intrecciato le competenze di docente con quelle, acquisite fuori dall'universo scolastico, di critica cinematografica, e le tendenze, i corsi e ricorsi della settima arte hanno sempre rappresentato una fonte di ispirazione. Questa volta l'input è partito da un importante evento che ha interessato la città dove vivo: Genova è stata set di *Grace di Monaco*, uno dei film più attesi di quest'anno, nonché pellicola di apertura della sessantasettesima edizione del Festival di Cannes. Il biopic su Grace Kelly firmato dal regista francese Olivier Dahan, con protagonista la superstar Nicole Kidman, in origine doveva essere girato interamente nel Principato. Ma gli screzi tra la produzione e la famiglia reale monegasca, che non ha mai apprezzato l'idea di un film sulla principessa, hanno fatto sì che gli interni della Rocca venissero ricostruiti nello splendido Palazzo Reale di Genova. E' successo così che la Kidman trascorresse diverse giornate aggirandosi tra la Sala del Trono, la Galleria degli Specchi e la Sala del Veronese, portando una ventata di divismo nel cuore nobile della città. Come critica cinematografica ho seguito con interesse la lavorazione del film, e ho pensato che coinvolgere attraverso una didattica empatica e partecipativa i miei studenti in quell'evento avrebbe potuto dare loro nuovi stimoli, sia culturali che professionali. Lavoro infatti come docente di Lettere presso il *Marco Polo*, un Istituto Alberghiero: chi si iscrive è affascinato dall'universo gastronomico e in quel settore spera di fare fortuna. Il Progetto *CineCena Grace di Monaco*, svoltosi nell'arco di tre mesi, ha dunque previsto lo studio del cinema della Kelly in classe durante le mie ore e la realizzazione di un menu a tema nei laboratori di cucina.



Ho realizzato un cortometraggio che raccoglie tutte le scene conviviali tratte dai film più celebri interpretati negli anni Cinquanta da Grace Kelly. Quelle immagini mi hanno ispirato una bozza di menu che ho poi condiviso e sviluppato insieme al docente di Cucina che è mio collega nella classe seconda destinataria del progetto. Sono nate così tante portate evocative della scena di riferimento. Del resto fin dagli albori del cinema il cibo si è offerto sullo schermo: come fattore di aggregazione o di scontro, come preludio romantico o come spunto per intermezzi comici. Immaginato, discusso o direttamente mostrato, il momento conviviale ha sempre condiviso con il cinema la dimensione dell'intrattenimento e della produzione di cultura. E' stato dunque particolarmente significativo come docente introdurre i miei studenti in questa dimensione, rendendoli protagonisti di un processo culturale e creativo che ha avuto come traino gli argomenti, cinema e cibo, che maggiormente li appassionano.

Una versione estesa del cortometraggio ha costituito la base per lo studio storico-critico del cinema in classe. I ragazzi hanno appreso chi fosse Grace Kelly e quale sia stato il suo contributo alla Storia del Cinema, soprattutto attraverso il sodalizio professionale con Alfred Hitchcock. Le sue pellicole sono state quindi analizzate dal punto di vista tematico, tecnico ed estetico. Infine ho spiegato loro quali sono stati i criteri che ho utilizzato per trasformare le immagini in portate di un menu. Per quanto riguarda invece la parte del progetto legata alla sfera pratica i ragazzi, guidati rispettivamente dai docenti di Cucina e Sala, hanno preparato le diverse pietanze ed hanno effettuato il servizio ai tavoli durante la cena che si è svolta a scuola ed ha rappresentato la conclusione del

progetto sperimentale. Il 7 maggio 2014 infatti, ad una settimana esatta dalla presentazione di *Grace di Monaco* in anteprima mondiale a Cannes, la sala ristorante dell'Istituto ha ospitato la CineCena per ottanta ospiti, tra cui diverse personalità cittadine.

Ho lavorato perché i ragazzi imparassero a non tralasciare alcun particolare di quella serata: dalla grafica del menu alla scelta dei centrotavola fino al logo creato per i segnaposto, tutto ha avuto come filo conduttore la raffinatezza ed il glamour incarnati da Grace Kelly. I ragazzi, avvalendosi di testi prodotti in classe, si sono occupati anche della presentazione al pubblico delle diverse portate.



Il Progetto *CineCena Grace di Monaco* ha suscitato l'interesse dei media cittadini: carta stampata, radio e televisione gli hanno riservato spazio e apprezzamento. Ed anche l'importante Casa Distributrice del film, colpita dall'originalità dell'iniziativa, ha valorizzato l'evento nei suoi spazi web. Ma naturalmente l'aspetto fondamentale è stato quello della valenza didattica. I ragazzi fin dall'inizio hanno partecipato con grande entusiasmo alle lezioni in classe e si sono messi alla prova senza risparmio in sala e in cucina. Hanno accolto questa novità didattica come una sfida a dare il meglio di sé, orgogliosi di aprire nuove strade

e consapevoli delle proprie possibilità. L'aumento dell'autostima si è accompagnato ad un miglioramento socio-relazionale in classe: gli allievi hanno imparato a collaborare e a rispettare i tempi (del progetto, propri, altrui). Hanno trasformato le conoscenze acquisite in competenze, adattandole creativamente al contesto e riflettendo criticamente sul proprio lavoro.

L'ottima performance realizzata durante la serata finale è valsa loro un premio inaspettato quanto gradito: il Direttore di Palazzo Reale, presente tra i commensali, li ha invitati al Museo, guidandoli personalmente sui luoghi del set.

LETTERATURA E VIDEOGAME

di Paolo Valentino

C'è nella vita di ogni scrittore, credo, un momento preciso in cui si prova, per la prima volta, il desiderio di raccontare. Può succedere, per esempio, quando si sta leggendo un libro talmente coinvolgente ed esaltante che all'improvviso si avverte – come un fuoco sacro – il bisogno di ricreare qualcosa di simile, per sé e per gli altri.

Per me questo momento risale ai miei dieci anni, circa, quando sull'allora gloriosa Amiga 500 della Commodore giocavo a un'avventura grafica punta-e-clicca dal titolo *The Secret of Monkey Island*, targata Lucasfilm (esatto, proprio la Lucasfilm di George Lucas, autore di film fantastici come *Guerre stellari* e *Indiana Jones*).

Quell'avventura ambientata tra misteriose isole dei Caraibi, tra streghe voodoo, pirati fantasma e ubriacconi senza speranza, fu per me l'incontro con il *racconto* – un racconto che in parte dovevo costruire da solo, decidendo quali oggetti raccogliere, con quali persone parlare, quali luoghi visitare.

E fu sempre quell'avventura ad alimentare in me la sete di storie, che mi andai a cercare, oltre che in altri videogame, anche nei libri. Un'atmosfera che, alla fine, ho tentato di ricreare anche io nelle mie storie per bambini.

Questo potrà far storcere il naso a insegnanti e educatori, in lotta con i videogame, rei di rubare tempo a lettura e studio... ma, come in tutte le cose, proprio come ci sono libri e libri, ci sono anche videogame e videogame.

E i videogame *buoni* aiutano la fantasia a volare.

Tutto cominciò con le prime avventure testuali: sorta di libri-game in grado però di conservare memoria anche di diverse variabili, e quindi con sistemi di gioco più complessi di quanto consenta un volume cartaceo. Un titolo su tutti *Zork*, ma scavando scavando nel tempo si arriva al 1975, quando Will Crowther scrisse *Adventure*, vagamente ispirata al *Signore degli Anelli* e implementata in Fortran, uno dei primi linguaggi di programmazione, per il PDP-10, uno dei primi computer. Insomma, preistoria.

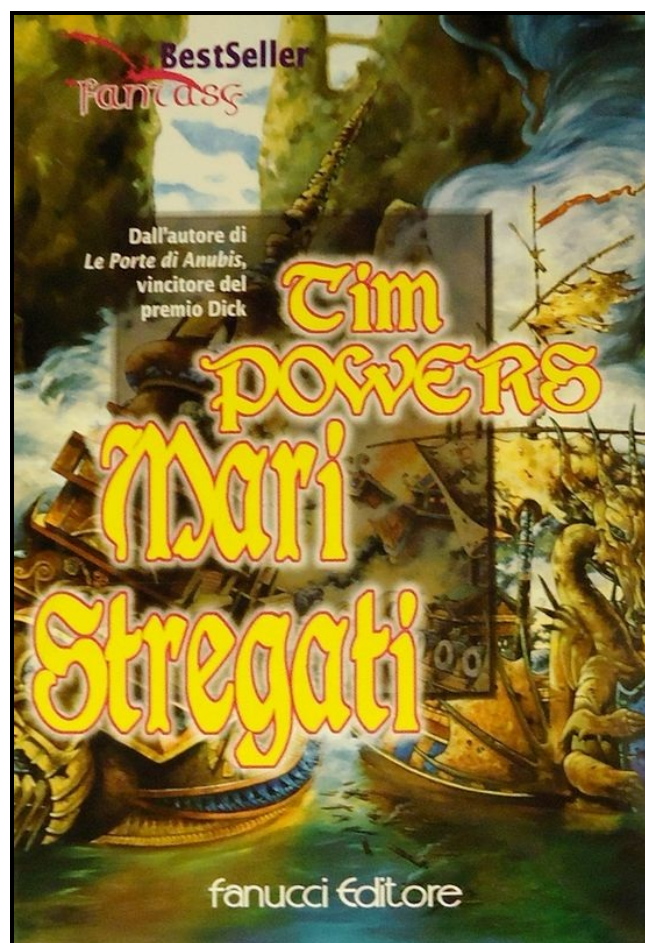


Facciamo quindi un grosso balzo in avanti fino, almeno, alla storia, e cioè ai primi anni Novanta, quando, sotto l'etichetta Lucas Arts, uscirono veri e propri capolavori videoludici. La casa di produzione, nata dalla costola della Lucasfilms Ltd., negli ultimi anni Ottanta aveva già dato alla luce, oltre a *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), basato sull'omonimo film, due cult come *Maniac Mansion* (1987) e *Zac McKracken and the Alien Mindbenders* (1988) – avventure bizzarre, oltre i limiti del grottesco, l'una tutta ambientata all'interno di una magione piena di personaggi raccapriccianti (e in cui, oltre a poter scegliere il personaggio da interpretare, si segnala la presenza di finali multipli), l'altra, al contrario, da consumare in giro per il mondo (con tanto di voli internazionali!) insieme al giornalista da strapazzo Zak, impegnato a salvare il mondo da una macchina risucchia-intelligenza messa a punto da un manipolo di alieni.

È però con *The Secret of Monkey Island* che la Lucasfilm (che di lì a poco prenderà il nome di Lucas Arts) fa il grande salto di qualità. Dietro alla storia dell'aspirante pirata Guybrush Threepwood e del suo eterno nemico, il pirata fantasma LeChuck, c'è Ron Gilbert che, per la creazione di questa storia, ha ammesso di essersi ispirato sia a un'attrazione presente a Disneyland sia, e soprattutto, al libro *Mari stregati* di Tim Powers, stesso romanzo da cui è tratto anche un episodio di *Pirati dei Caraibi*.

Tutto è letterario in quest'avventura grafica, a partire dalla divisione in tre parti, con tanto di intermezzo musicale (e un capitolo tutto a parte andrebbe dedicato all'ottima colonna sonora, ingrediente quanto mai determinante del suo successo), fino al dialogato frizzante, ai personaggi bizzarri che Guybrush incontra sulla sua strada, alle splendide ambientazioni – quelle notturne di Melée Island, quelle tropicali e assolate di Monkey Island –, e a una trama che inchioda al mouse. Sempre che si riesca a sbloccare gli enigmi. Per avanzare nel gioco, infatti, è necessario trovare gli oggetti necessari, usarli nel giusto modo. Niente a che vedere con quiz o passatempi: in *Monkey Island*, così come nelle altre avventure grafiche della Lucas Arts, gli enigmi sono *narrativi*. Una determinata cosa è da fare perché è solo facendola che la storia potrà proseguire. Ecco la magia.

Dopo il successo di *Monkey Island*, la Lucas chiede a Gilbert di creare un seguito, ed è così che nasce *Monkey Island 2: LeChuck's Revenge*, se possibile ancora più incantevole del precedente: più luoghi, più enigmi, più personaggi – un picco probabilmente mai raggiunto in seguito nella storia delle avventure



punta-e-clicca. I successivi episodi della saga, infatti – *The Curse of Monkey Island*, il terzo episodio, è del 1997 –, non saranno più firmati da Gilbert e, seppur godibili, non riusciranno a raggiungere il livello dei primi due indimenticabili episodi, recentemente ripubblicati con grafica e colonna sonora rinnovati. I primi anni Novanta, dicevamo, sono per la Lucas Arts un succedersi incessante di successi. Una menzione a parte merita, per il tema a noi caro – letteratura e videogiochi –, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, quarto episodio (mai uscito al cinema, o meglio al cinema uscì nel 2008 *Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo*, che è tutta un'altra storia) della saga interpretata da Harrison Ford.

Qui vediamo l'eroe con cappello e frusta impegnato, insieme alla medium Sophia Hapgood, ricalcata sulle fattezze di Julia Roberts, in un'avventura sulle tracce della mitica civiltà perduta di Atlantide. Il gioco, veramente molto longevo (può essere giocato in tre diverse modalità), porta Indiana Jones in giro per il mondo e può vantare una trama estremamente complessa, tanto da renderlo un'esperienza irrinunciabile sia per i fanatici della saga cinematografica sia per gli amanti dei romanzi d'avventura in genere.

Ma la Lucas Arts non fu l'unica casa di produzione di buone avventure grafiche di quel tempo. Impossibile non nominare, per esempio, la Sierra, autrice di saghe cult, come la medievale *King's Quest*, la fantascientifica *Space Quest*, la poliziesca *Police Quest*, o soprattutto la grottesca serie *Leisure Suit Larry*, in cui il giocatore veste i panni del playboy da strapazzo Larry, impegnato a conquistare le

donne più affascinanti del pianeta, videogiochi, in alcuni passaggi, molto esplicito – memorabile un enigma in cui Larry muore se non indossa il preservativo prima di un incontro sessuale. Tutti prodotti memorabili, anche se, va detto, nelle avventure Sierra il sistema di gioco meno intuitivo rende l'esperienza più meccanica e quindi non coinvolgente come quella dei giochi Lucas.

Per avere un'avventura grafica altrettanto emozionante bisognerà attendere *Broken Sword. Il segreto dei Templari* (1996), sviluppato dalla Revolution, che già nel 1994 aveva dato alla luce il distopico e notevole *Beneath a Steel Sky*, ambientato in un universo tra lo steampunk e la letteratura di Philip Dick. *Broken Sword* è una sorta di Indiana Jones in versione *tranquilla*, con decine di location – a partire da un'incantevole Parigi –, e di personaggi. Un videogiochi che ha riscosso, e a ragione, un successo enorme – seguiti inclusi.

Abbiamo visto quindi come un videogiochi si possa trasformare in un'esperienza artistica capace di veicolare una storia al pari di un romanzo, di una serie animata, di un film o di uno spettacolo teatrale. Con la differenza che, nel videogiochi, tutto diventa più interattivo, dando la facoltà al giocatore di dominare – entro, comunque, determinati binari – la narrazione.

Al centro, comunque, sta la storia. Ed è su questo concetto di base – non poi così scontato – che, negli ultimi anni, si sono realizzati dei passaggi da videogiochi a libro, e non più, soltanto, da libro a videogiochi (o, più spesso, da film a videogiochi).



È il caso, prima di tutto, di *Assassin's Creed* (2005), un videogioco d'azione targato Ubisoft, ambientato nel 1191, periodo storico in cui la Terra Santa è devastata dalla Terza Crociata. Punto forte di questo titolo – che poi è diventato saga – è la trama. Una trama talmente avvincente, con dei personaggi talmente profondi, che, oltre al progetto di farne un film, che uscirà nel 2015 con Michael Fassbender, ha visto la pubblicazione di ben sei libri (alcuni dei quali sono stati tradotti anche in Italia). Libri di genere, certo, ma di buon livello – visto e soprattutto l'ottimo punto di partenza videoludico. Questo è il caso più importante e meno di nicchia, ma vanno citati anche i giochi di ruolo *The Legend of Zelda* e *Final Fantasy*, diventati, ancora in tempi non sospetti, serie animate, fumetti e persino film. La storia, insomma, ha infinite vie per arrivare al lettore – che forse sarà il caso di chiamare solamente *fruitore*. Una di queste, contro ogni pregiudizio, è proprio il videogioco. Che può trasformarsi, quindi, in un'occasione per fare *amicizia* con la narrazione e la magia della finzione. Un tempo a far decollare per la prima volta la fantasia di un bambino poteva essere *Pinocchio*, poi furono i film Disney e oggi – perché no? – può essere un bel videogioco. L'importante, come in tutte le cose, è saper scegliere.



VIAGGIAR PER BIBLIOTECHE

Lione per ragazzi

di Caterina Ramonda

Una breve ricognizione sui servizi per bambini e ragazzi delle biblioteche pubbliche di Lione, dove in agosto si è svolto l'ottantesimo *IFLA World Library and Information Congress*.

I servizi municipali del capoluogo del Rhône-Alpes contano quindici sedi in città e un servizio di biblioteca mobile, assicurato da tre bibliobus che svolgono la triplice funzione di servire i quartieri più decentrati con passaggi fissi ogni quindici giorni; di garantire prestiti speciali alle scuole, alle residenze per anziani, in ospedale e in carcere; di portare all'esterno le attività proposte dalle biblioteche (incontri, letture, animazioni).

Navigando sul sito (<http://www.bm-lyon.fr/>) potrete incontrare i simboli colorati che caratterizzano ogni singola sede in base ai suoi punti di forza (che vanno da particolari collezioni alla possibilità di un'accoglienza che utilizza il linguaggio LIS, dalla presenza di spazi espositivi a quella di postazioni multimediali adatte a persone con difficoltà visive) e scoprire che una di queste quindici biblioteche - la Guillotière - è interamente riservata al pubblico 0-12 anni, mentre nello stesso quartiere la biblioteca Jean Macé ha uno spazio destinato agli adolescenti. Tutte le biblioteche cittadine hanno spazi riservati ai lettori più giovani e la politica portata avanti sia nelle aree ragazzi che nelle sezioni dedicate al digitale viene coordinata centralmente in modo da presentare al pubblico un'offerta unitaria declinata su più sedi. Proprio dal dialogo tra queste due tipologie di servizio nasce a Lione - come vedremo - un interessante esempio della possibilità di affiancare ai servizi tradizionali per ragazzi anche la sperimentazione organica di un progetto basato sulle nuove tecnologie.

Il programma delle attività proposte al pubblico libero vede gli appuntamenti settimanali dell'ora del racconto, della proiezione di cortometraggi, degli incontri destinati ai piccoli fino a tre anni dove ci si diverte attraverso storie, canzoni, filastrocche, ma anche visite guidate al quartiere e laboratori per i più grandi (legati a mostre temporanee e alle collezioni grafiche e fotografiche dell'artoteca oppure alla scoperta di come si viveva in un determinato periodo storico). Inoltre il mercoledì pomeriggio, giorno in cui gli scolari francesi godono della pausa settimanale, la biblioteca mette a disposizione personale preparato per un aiuto nello svolgimento dei compiti.

Le attività del settore ragazzi sono inoltre caratterizzate da due momenti più strutturati che in qualche modo contrassegnano l'anno: la primavera dedicata ai più piccoli e l'autunno ai più grandi. Nei mesi di marzo e aprile si svolge tradizionalmente la manifestazione *Le Printemps des petits lecteurs* (<http://www.bm-lyon.fr/printemps-petits-lecteurs/presentation.php>) con letture, attività e laboratori destinati ai bambini da 0 a 6 anni e ai loro adulti. Sul canale YouTube delle biblioteche lionesi (<https://www.youtube.com/user/bmlvideo>) potete vedere i video relativi a questa manifestazione: i bibliotecari si filmano per insegnare filastrocche, giochi di dita e canzoni animate, ma c'è anche la

presentazione e la lettura dei libri messi in bibliografia per l'occasione (<https://www.youtube.com/playlist?list=PLbRQf9uLNirW31qJzxxkAwnh1yEKYFV1ca>). *L'automne des gones* è per i 6-12 anni e si svolge tra fine ottobre e inizio dicembre: un tema declinato ogni anno attraverso letture, mostre, laboratori, proiezioni video, sperimentazioni digitali (<http://www.bm-lyon.fr/automne-des-gones-2013/>).

Da più di due anni, come si diceva, il settore ragazzi e gli spazi multimediali (presenti in dieci delle quindici sedi) collaborano a proposte comuni per i ragazzi, ben consapevoli che non è questione di mettere a disposizione dell'utenza dei computer e dei dispositivi in libero accesso, ma di utilizzare le nuove tecnologie come continuità e complementarità delle collezioni esistenti e anche come mezzo di mediazione e di incontro coi ragazzi. E che nello stesso tempo la missione della biblioteca rimane – di fronte agli strumenti che evolvono e alle nuove possibilità espressive – quella di scegliere, consigliare, far incontrare e rendere accessibile il più possibile un contenuto di qualità.

Le iniziative sono di tipologia diversa e si indirizzano a età differenti in modo da poter interessare il maggior numero di bambini e ragazzi. Da un lato si è cercato di integrare le risorse web all'interno delle iniziative già portate avanti normalmente, in primis i percorsi proposti alle scuole: come i laboratori rivolti alle classi su un tema specifico concordato con l'insegnante integrano le risorse della sezione con quelle dei fondi antichi e dell'artoteca, così si offre uno sguardo ai siti che possono essere interessanti riguardo all'argomento scelto, in modo da sottolineare la complementarità di diversi strumenti e metodi di ricerca dell'informazione. Sulla scorta della stessa modalità, anche il programma annuale de *L'Automne des gones* prevede una parte di programma declinata secondo le offerte e le possibilità del digitale. E un'attività storica rivolta al pubblico libero “Balad'en Bib” era stata adattata ai nuovi strumenti a disposizione: si trattava di un incontro in calendario una mattina al mese e rivolto ai bambini con le loro famiglie intorno a un tema specifico (il Polo Nord, l'avventura,...) che i partecipanti scoprivano nelle storie, nei filmati, nella collezione artistica e ovviamente anche on line, con la proposta di una selezione di siti web. Occasione per intavolare coi genitori uno scambio di opinioni e per rispondere a domande o mettere in comune i dubbi degli adulti a proposito dell'utilizzo di questi strumenti.

Les rendez-vous du numérique è una proposta per i ragazzi tra i 5 e i 13 anni, accompagnati dai genitori in modo da condividere l'esperienza, per avvicinarsi al digitale e scoprirne le potenzialità in modo divertente. Se i laboratori digitali per gli adulti propongono ogni genere di iniziazione (agli smartphone, all'iPad, dalla creazione di un blog fino agli Appli Party tematici o generalisti compresi di inviti ai genitori a scoprire le applicazioni migliori per giocare in compagnia dei figli), in biblioteca sono stati organizzati anche diversi momenti di gioco e di riflessione sui videogiochi. I campionati che vengono abitualmente organizzati nelle biblioteche (come a Fiorenzuola d'Arda, al Multiplo di Cavriago, ecc.) qui hanno avuto una declinazione territoriale: è stato organizzato un campionato coinvolgendo ragazzi di quartieri diversi dove il gioco è stato il mezzo per creare condivisione e spirito di gruppo. Un altro laboratorio digitale di sicuro successo è quello che propone ai ragazzi a partire dai 9 anni di sbizzarrirsi con la musica, con l'utilizzo di Audio Sauna (<http://audiosauna.com/>), software libero on line che consente di mixare e sintetizzare brani musicali. Un'altra esperienza di questo tipo ha debuttato in biblioteca durante l'edizione 2011 della manifestazione autunnale dedicata ai ragazzi più grandi, quando fu proposto un laboratorio di lettura ad alta voce e la relativa creazione di un audio

libro, lavorando così sul respiro, sulla voce, sulla lettura, registrando i testi dal libro scelto, montandoli su Audacity e inserendo suoni ed effetti speciali. Il risultato si può ascoltare sul sito (<http://www.bm-lyon.fr/automne-des-gones-2011/livre-audio.php>)

La trasversalità della sperimentazione sul digitale in biblioteca fa eco ad un'altra iniziativa delle biblioteche lionesi di cui si ritrova ancora traccia sul web (<http://recreation.bm-lyon.fr/>): nel 2013 si è svolta *Récréation*, un progetto culturale che ha coinvolto l'intera città come luogo in cui far incontrare bambini, ragazzi e diverse forme di arte e creazione contemporanea. L'idea alla base del progetto era la stessa che guida la scelta delle attività delle biblioteche: le storie si raccontano attraverso tanti mezzi. Che la qualità sia declinata tramite carta, applicazioni, video, opere d'arte, installazioni, essa è sempre una chiave per raggiungere e colpire l'immaginario. E la biblioteca è naturalmente deputata a esercitare questo luogo di tramite nella scoperta e nell'incontro.



GIOCARE CON L'ARCHITETTURA

di Dan Harding e Luca Rocco



L'anno scorso a fine aprile, alla Biblioteca per Ragazzi De Amicis di Genova, è accaduto qualcosa di straordinario. Un gruppo di studenti americani della facoltà di Architettura di Clemson, South Carolina, hanno sostenuto un esame di fine corso piuttosto insolito: hanno *giocato* per tre ore con cinquanta bambini italiani di quarta e quinta elementare. Ed è stato un successo. I docenti universitari e le maestre elementari si sono fatti presto da parte e hanno lasciato campo aperto ai ragazzi: gli americani sapevano tre parole in croce in italiano, gli scolari italiani sapevano più o meno dire *ok* o *thank you*.

Nessuno avrebbe voluto che quelle tre ore finissero mai, molti ricordano ancora con emozione

quell'evento. Per capire e cercare di spiegare cos'è successo, meglio fare qualche passo indietro, pochi, ma necessari.

Da quarantuno anni la Facoltà di Architettura di Clemson organizza corsi semestrali per i suoi studenti che vengono ospitati nella villa di via Piaggio, nella Circonvallazione a Monte genovese: un'occasione sfruttata fino in fondo per conoscere la città, viaggiare nelle città d'arte italiane, girare per l'Europa per vedere nuove e vecchie architetture, partecipare ad un laboratorio progettuale che spesso si prefigge di mettere a confronto gli studenti americani con il tessuto storico urbanistico genovese alla ricerca dei confini dello specifico progettuale.

Il primo semestre del 2013, da gennaio fino a maggio, agli studenti è stato chiesto di affrontare un tema molto particolare, non legato allo specifico genovese, ma di respiro più ampio e sicuramente unico nel suo genere: avvicinare i bambini all'architettura. Senza fare accademia, senza raccontare la Storia, gli stili: solo avvicinare i bambini ad alcuni concetti, ad alcuni temi che nell'architettura trovano le forme e le figurazioni più evidenti e più capaci di introdurre alla comprensione dello spazio che ci circonda.

Play by [Design] by Play è stato il titolo dell'iniziativa, che si potrebbe tradurre *Gioco per il Progetto per il Gioco*: un'iniziativa sociale dove agli studenti è stato chiesto di progettare dei pop-up o altri oggetti di design fatti con la carta per stimolare l'apprendimento attraverso il gioco costruttivo. I principi e gli archetipi identificati dai gruppi di progetto sono stati approfonditi come elementi fondamentali del costruire, indipendentemente dal tempo e dal luogo, capaci di dar luogo ad ambienti di trasformazione finalizzati contemporaneamente all'apprendimento e al gioco: Struttura, Superficie, Prospettiva, Soglia, Apertura, Unità costruita e Circolazione sono stati gli elementi tematici approfonditi.

Spiegare ai bambini questi concetti richiede uno sforzo di semplificazione e chiarezza difficile e sofisticato, una sfida affascinante e ricca di sviluppi. Cercheremo di raccontare quali sono state le basi teoriche del metodo seguito.

La prima ispirazione viene dalla Scuola di Reggio Emilia, da quella rivoluzionaria filosofia educativa per l'infanzia sviluppata da Loris Malaguzzi, i cui principi chiave si possono così riassumere:

- i bambini devono avere una parte attiva nel loro apprendimento;
- le esperienze fenomenologiche e sensoriali sono cruciali, i bambini devono avere la possibilità di impegnare ed esplorare i loro sensi in modo significativo;
- collaborare è essenziale per imparare, non solo con altri compagni, ma anche con materiali e metodi che possano essere esplorati fino a portare ad una conoscenza intuitiva della realtà;
- esplorazione, sperimentazione ed espressione devono essere facilitate: i bambini devono sentirsi liberi di esprimersi senza timore di sbagliare.

Fondamentale, per il successo del Metodo di Reggio, il progetto di costruzione dell'ambiente costruito e la sua relazione con il mondo della natura, un progetto che Malaguzzi riuscì a portare avanti, chiedendo fin dall'inizio la collaborazione dei genitori dei bambini da qualsiasi paese, centro o frazione intorno a Reggio venissero.

Gli spazi sono costruiti o modificati per supportare “complesse, varie durature e mutevoli relazioni tra le persone, il mondo dell'esperienza, le idee ed i diversi modi di esprimerle” {1} e momento topico del progetto della loro costruzione è il laboratorio. Un ambiente dove i bambini lavorano assieme, si riuniscono e condividono le loro esperienze. Identificato come luogo dove sviluppare un

apprendimento creativo e costruttivo, il laboratorio diviene il ricetto dei mezzi e dei materiali di supporto dove sviluppare la ricerca espressiva e didattica.

Da qui l'idea di fare esercitare gli studenti universitari fin dall'inizio nel campo del pop-up, cioè con strumenti semplici, ma non per questo meno raffinati, anzi, del piegare, tagliare, insomma costruire modelli in carta. Sfiando i confini del gioco, i cui benefici e l'impatto sull'apprendimento creativo e critico sono numerosi. L'obiettività del bambino che gioca consente di capire in profondità come funziona il *progetto intelligente* e di intuire le opportunità che dai suoi fondamenti comunicativi si sviluppano.

Il piacere del gioco è associato al reiterato processo del fare e dell'agire in maniera da procurare felicità nell'esplorazione, lo dice la ricerca scientifica. Straordinariamente, il gioco è un'azione che si può fare da soli o in compagnia e la natura stessa del gioco indica che lo scambio reciproco di opinioni sia fondamentale per il suo successo e sia anche il segreto del suo costante fascino. Che sia costruttivo, distruttivo, che si tratti di gioco libero o meno, l'idea di imparare giocando continua ad essere una pietra miliare nella comprensione del processo creativo, così come dello sviluppo cognitivo e non-cognitivo.

Da qui il tema progettuale di inventarsi degli oggetti di carta che, senza mai perdere la loro dimensione ludica, si potessero trasformare in altrettante installazioni a scala naturale che dessero vita e forma a concetti architettonici di base, ad archetipi, stereotipi e prototipi, insomma a quelle invarianti dell'architettura che attraversano le epoche e i luoghi e che sono la base della nostra educazione visiva. Dal confronto tra questi principi e requisiti architettonici è venuta l'ispirazione per il progetto dei pop-up atelier, immaginandoli trasformati in uno spazio sociale e condiviso dove i bambini potessero condividere le riflessioni sulle lezioni imparate dall'osservazione degli archetipi architettonici, dalla loro dimensione di progetto, dall'osservazione del pensiero creativo. Il progetto è stato ambizioso: sviluppare nel semestre genovese i criteri ed i paradigmi della progettualità, testarli con utenti di un altro paese, sviluppare quanto appreso per la realizzazione fisica, negli Stati Uniti, dei modelli progettuali.

Alla base di progetti di questo tipo c'è un concetto molto sentito alla Clemson University: il cosiddetto *Service-Learning*, una sorta di volontariato sociale finalizzato all'educazione. Il fine è l'acquisizione di competenze professionali, metodologiche e sociali che trovino applicazione nell'impegno sociale per la comunità, facendo confluire l'impegno degli studenti nello studio di progettualità sostenibili. Come scrisse James Barker, Presidente della Clemson University: "Se gli architetti vogliono essere influenti, devono impegnarsi culturalmente e servire le nostre comunità allargate" (*Chronicle of Higher Education*, 2008).

Un progetto concepito e portato avanti dal *Dipartimento Community Research + Design Center* e che ha dato origine ad una serie di installazioni e laboratori partecipativi accomunati dalla stessa ricerca, secondo dei principi fondativi semplici e chiari che hanno condotto tutti i centri universitari di Clemson a cimentarsi in progetti di *Service-Learning*. Il progetto dei pop-up atelier ha avuto un ruolo chiave negli eventi sociali connessi all'architettura e al design: infatti il 2013 ha visto il centenario della *Scuola di Architettura dell'Università di Clemson*, così come quello della sede del South Carolina dell'*American Institute of Architects*, un equivalente del nostro *Ordine degli Architetti*. Una felice coincidenza ha fatto sì che la Scuola rendesse onore al suo impegno negli studi internazionali off-

campus celebrando il quarantesimo anniversario del *Charles E. Daniel Center for Architecture and Urban Design*, la sede genovese di via Piaggio.

Ispirato dal pensiero di creare uno scenario dove gli studenti potessero studiare l'architettura essendo contemporaneamente immersi in un luogo e in una cultura diversi dalla propria, il centro genovese da sempre consente ai giovani progettisti americani di beneficiare di un ambiente mutevole dove l'apprendimento reciproco va di pari passo con lo sperimentare ed il capire una società più globale.

Radici del Sud e Visione Globale: questo il mantra della Scuola di Architettura per il suo centenario. Creare legami, espandere le opportunità del Service Learning nei tre centri fuori dal campus principale, a Charleston, a Barcellona e a Genova: questi gli obiettivi primari del cosiddetto Fluid Campus, un movimento di idee, di ricerca e di proposta sociale dall'America, all'Italia e alla Spagna.

La ricerca svolta nel semestre genovese, ispirata ai principi della Scuola di Reggio Emilia, ha consentito agli studenti di trarre giovamento dall'opportunità di sperimentare, sviluppare e modificare le proprie idee progettuali basandosi sulle loro relazioni interattive prima con gli insegnanti e poi con i bambini.

L'esperienza alla *Biblioteca De Amicis* è stata la chiave di volta di questo percorso. Fino a quel giorno, che poi ha coinciso con l'esame finale, gli studenti hanno lavorato al loro progetto a tavolino, in contraddittorio con gli insegnanti, ma senza avere l'interfaccia pratica dell'utente finale. Solo sforzandosi di immaginare, quindi, quale poteva essere l'impatto con dei bambini.

Man mano che la data della presentazione finale si avvicinava ci si è resi conto che ci voleva un passaggio in più, anche perché i modelli elaborati dagli studenti non erano a grandezza naturale ma solo dei modelli in scala ridotta. Il passaggio per arrivare a questi modelli concettuali senza cadere nella trappola dell'astrazione formale era semplice: il gioco. Nulla di meglio che giocare piegando la carta per costruire forme e divertimento. Una volta rotto il ghiaccio, la serie di progetti di edifici o costruzioni intuitivi e didattici, realizzati impiegando forme di arte della carta come l'Origami (carta piegata) o il Kirigami (carta tagliata), poteva essere avvicinata senza inibizioni e, soprattutto, senza bisogno di parole.

Il Service-Learning si è dimostrato essere un veicolo necessario per lo sviluppo del progetto e dalle lezioni acquisite sono nati i cambiamenti e l'ispirazione. Allo stesso modo aver testato principi universali ed archetipi con bambini che non parlavano inglese ha reso possibile un'opportunità splendida per i gruppi progettuali di osservare come con un progetto importante, chiaro e sofisticato si possa trovare un dialogo, purché questo sia condotto in maniera semplice e priva di artifici. Dopotutto, è un mondo davvero piccolo.

Dopo questo primo test genovese, il cui successo era riconoscibile per il solo e semplice fatto che dopo dieci minuti di introduzione non c'è stato più bisogno della mediazione dei docenti, il progetto ha continuato in America. L'ambizione è stata quella di esibire i risultati di questa ricerca nei musei e nelle biblioteche sparse nello Stato del South Carolina, a Clemson, Greenville, Spartanburg, Columbia, Hilton Head, Myrtle Beach e Charleston. Il progetto ha avuto il supporto della sede locale dell'American Institute for Architects Il privilegio di basarsi su una robusta rete di professionisti impegnati civilmente e socialmente ha permesso agli studenti di Clemson di lavorare fianco a fianco con architetti professionisti ed autorità pubbliche producendo installazioni e laboratori che hanno funzionato per più mesi. *Play by [DESIGN] by Play*, all'interno del programma più generale *Kids in Architecture*, è davvero servito da connettore significativo tra le persone in Italia e quelle in South Carolina.

La ricerca e le esperienze fatte nel corso genovese hanno portato all'utilizzo di materiali e metodi di costruzione che fossero capaci di condurre rapidamente a dei prototipi e ad una fabbricazione fluida: le connessioni stabilitesi tra i gruppi progettuali degli studenti che simultaneamente lavoravano a Genova, Charleston e Clemson hanno sottolineato le possibilità offerte dalle tecniche nelle comunicazioni digitali e virtuali, dalla risoluzione dei problemi alla fabbricazione dei prototipi. Genova è stata il fulcro della ricerca progettuale, Charleston dell'esecuzione e della fabbricazione. I documenti venivano trasmessi via mail fino alla costruzione dei prototipi a scala naturale. A Genova si sono sperimentati riscontri e sensazioni degli utenti, a Charleston si sono trasformati i prototipi in modelli esecutivi. I gruppi progettuali degli studenti hanno mantenuto un alto livello di comunicatività e nel progetto hanno davvero goduto un'esperienza costruttiva e trasformativa a scala globale. Gli atelier didattici dei pop-up sono stati installati nell'ottobre del 2013: per sviluppare ulteriormente le opportunità del Service-Learning latenti nel progetto gli studenti hanno continuato la ricerca partecipando a un corso di *Creative Inquiry*. Questo per permettere sia la continuità che un ulteriore test progettuale, sempre all'insegna di una ricerca basata sull'osservazione e sul coinvolgimento personale. Il lavoro di analisi e produzione concettuale non si è mai fermato, dando luogo a continui sviluppi progettuali e modificazioni: un processo reiterativo che ha alternato ciò che insegna l'esperienza a ciò che può essere intuitivo, un formidabile mezzo per continuare ad affinare sia l'esperienza dei bambini impegnati nei laboratori, sia quella dei giovani progettisti. Nel marzo di quest'anno, la mostra *Kids in Architecture: Pop-Up Atelier* è stata insignita dall'American Institute of Architects del premio come "Elemento di Eccellenza nelle Relazioni Pubbliche e Comunicazioni: Eccezionale Programma Complessivo". Nelle motivazioni la giuria ha sottolineato la natura altamente collaborativa del progetto che ha coinvolto diversi gruppi di persone non solo negli Stati Uniti, ma anche in Italia. Un premio che non sarebbe esistito senza quella magica mattinata alla De Amicis, senza la partecipazione e l'entusiasmo di quei cinquanta bambini delle scuole elementari genovesi, senza la voglia di mettersi in gioco degli studenti americani in Italia. Un progetto che ben si rifà a quanto scriveva Rudolf Lee nel 1917, nel suo *Rural School Buildings*: "Gli ideali che si formano nell'infanzia derivati dall'ambiente e dalle osservazioni giornaliere accompagnano il bambino per tutta la vita, le idee del vivere correttamente formatesi a scuola saranno un vettore potente nel determinare la casa e la vita di donne e uomini del futuro".

Dan Harding

Professore Associato di Architettura

Direttore del Community Research+Design Centre

Coordinatore di Architecture+Community Build Certificate Program

presso la Facoltà di Architettura di Clemson, South Carolina, USA

Luca Rocco

Architetto libero professionista a Genova

Visiting Professor presso il Charles E. Daniel Center di Genova

della Facoltà di Architettura di Clemson, South Carolina, USA

Note

1. Caldwell, L. - *Bringing Reggio Emilia home: an innovative approach to early childhood education* Teachers College Press, New York, 1997.

ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO

NON IL MONTE CUPO, NON IL NERO LUPO... IL DIGITALE CHE COSA FARÀ?

di **Stefania Fabri**

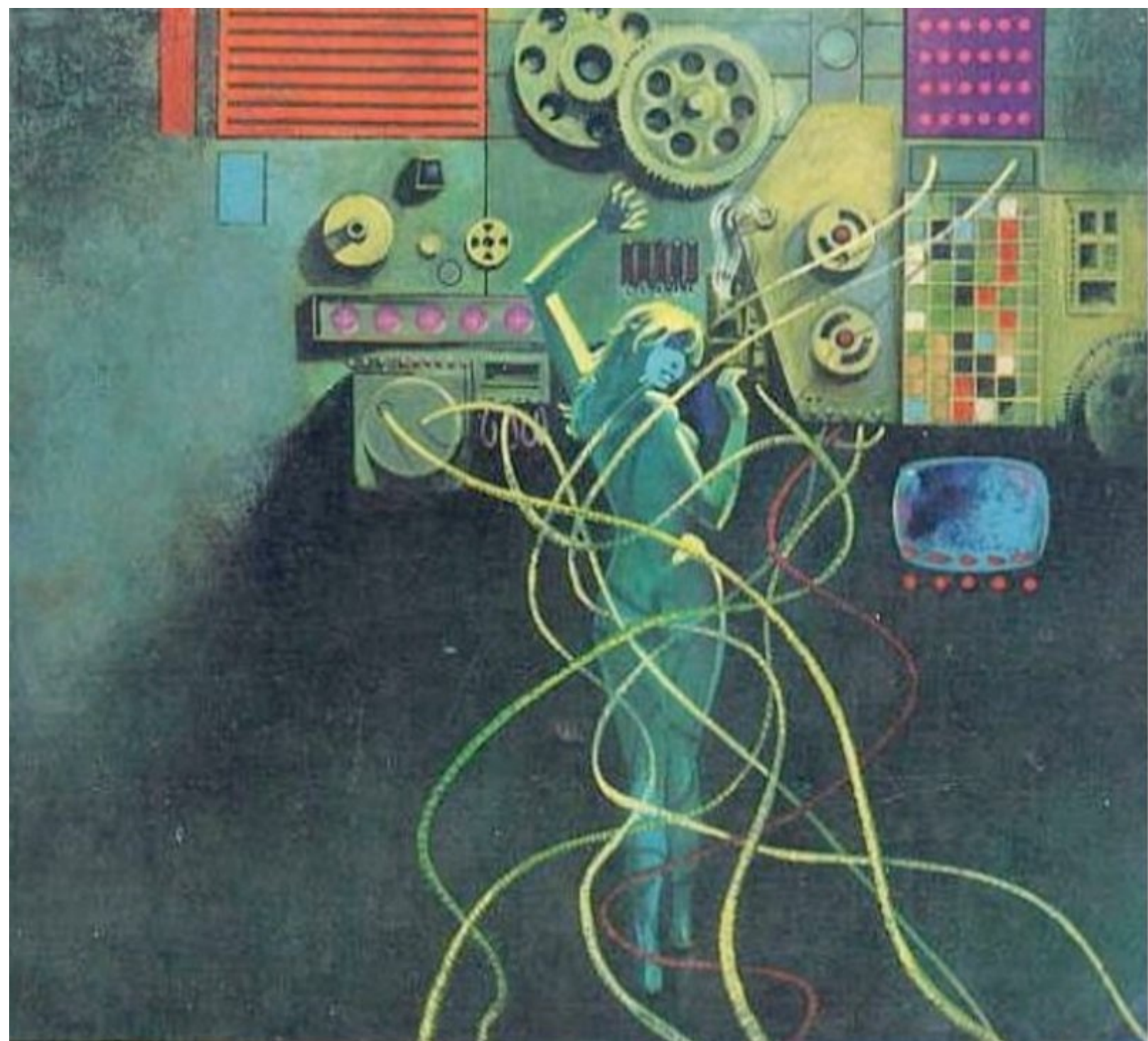
Federico Rampini su “Repubblica” {1} ci ha raccontato su come le grandi aziende del digitale, Apple e Google, siano alla ricerca di geni nelle scuole medie americane e che non sia stato difficile per loro trovare un tipo come Grant Goodman, 14 anni, che ha già inventato tre App per l’I-phone di sicuro successo, ma pare che addirittura Google abbia invitato a una sua kermesse a San Francisco i ragazzini di 11 anni perché bisogna pescarli ancora prima i genietti. Rampini ci ha fatto notare che la generazione dei Babyboomers, a cui, aggiungo io, appartengono per la verità anche Tim Berners Lee, informatico britannico, inventore del web e Jaron Lanier, pioniere della realtà virtuale, ora può lasciare il campo e riposarsi, ma sembra che quella dei Millennials, cioè quelli nati tra il 1980 e il 2000, possa essere già scavalcata dai nativi digitali! Stanno arrivando i geni di ultima generazione, quelli che hanno estrema confidenza con Proteus, cioè il mitico computer invasivo e pensante dell’ originale romanzo di Dean Koontz {2} .

Se come dice Nietzsche il genio è quello che ci fa superare la noia e il disgusto del quotidiano, ripetitivo e privo di nuove intuizioni, c’è da chiedersi se non alberghi la noia nell’attuale scuola media... Infatti il genio, che non è più matematico, come *Will Hunting*, ma bensì informatico, se ci guardiamo in casa nostra, ha qualche difficoltà a potersi manifestare. Se i francesi si preoccupano che i loro successi matematici, di cui la classe dirigente si è nutrita fino a poco tempo fa, siano decisamente in calo a causa della legge Haby del 1977, che ha unificato la scuola media {3} , sul “Corriere della Sera” {4} commentando il rapporto sulla scuola media italiana del 2011 elaborato dalla Fondazione Agnelli, preoccupa il fatto che soprattutto i maschi nella scuola media siano piuttosto deboli nel rendimento rispetto alle elementari.

Una fragilità che diventerebbe più consistente alle superiori. Addirittura i nostri bambini che alla scuola elementare possono dare filo da torcere agli altri bambini europei improvvisamente si ritrovano ignoranti alla scuola media? Se chiedete ai bibliotecari vi diranno che la scuola media, a causa della sua organizzazione così frazionata e rigida non riesce più a dialogare con le biblioteche rinunciando spesso alla frequentazione delle sale di lettura, così che i ragazzi sono privi non solo di alfabetizzazione digitale, che ognuno è costretto a costruirselo per proprio conto e quindi a macchia di leopardo (in case e in famiglie dove magari solo il padre, il grande assente, lo usa), ma anche degli strumenti intellettuali che solo la lettura può fornire e che sono indispensabili per usufruire con successo dei nuovi media, perché per fare ricerche con uno scopo nel web e inventare nuove app, non puoi essere privo di linguaggio *alto*. Come aveva già avvertito Francesco Antinucci nel suo *Un computer per un figlio* {5} il metodo d’apprendimento principale, che la scuola ancora

persegue, è quello simbolico-ricostruttivo, mentre il computer richiede anche la partecipazione della sfera *percettivo-motoria*. Questa interazione tra le due sfere è tutt'altro che scontata. Inoltre Tullio De Mauro ha ben chiarito il problema dal punto di vista del linguaggio: "E la rete come potenzia le possibilità di differenziare e rendere originale per maggiore densità di riferimenti il nostro parlare e il nostro scrivere, così porta con sé naturalmente i suoi standard, o meglio degli standard omologanti, che possono giocare nella direzione opposta. Questo dipende molto dall'uso che sappiamo farne. Quindi il problema mi pare che si sposti largamente sulla qualità dei nostri insegnanti, sulla loro disponibilità a interagire con il patrimonio di cultura che c'è nella rete" {6} .





E se De Kerckove con la sua teoria sulla lettura della pagina come scannerizzazione da parte dell'occhio del ragazzino abituato allo schermo, ci aveva già messo in guardia sul diverso modo di leggere che ci avrebbe portato il computer, ora ci parla di qualcosa di più inquietante, cioè di 'inconscio digitale': "La quantità di dati che appare on line su di ciascuno di noi crea un'identità di cui nessuno è pienamente consapevole. Un nostro io digitale tracciabile da chiunque ma che sfugge, appunto, alla nostra coscienza. Questo inconscio digitale che si trova nel Big Data e ha effetti sulla nostra vita paragonabili a quello scoperto da Freud" {7} Secondo De Kerckove, insomma, chi riuscirà a governare il processo di formazione delle nuove identità avrà la possibilità di dominarne le espansioni, altrimenti si ritroverà in balia di fattori esterni che lo domineranno.

Insomma la sfida sembra piuttosto impegnativa per tutti. Noi che non siamo molto preparati a gestirla, ci troviamo di fronte a due possibilità: che si crei un *nero lupo*, cioè un inconscio collettivo gestito da chi

manipola le informazioni nella rete o, più concretamente, che si perda l'opportunità di essere inseriti in un flusso di informazioni trasformabili in processo altamente e nobilmente *cognitivo*. Insomma il digitale che cosa farà?

Note

1. Federico Rampini, "Repubblica" del 31 agosto 2014 con il titolo "Apple e Google a caccia di programmatori tra i banchi delle medie"
2. Dean Koontz, *Generazione Proteus*, Roma, Fanucci, 1973.
3. Valerio Vassallo, *I problemi della scuola media in Francia*:
<http://matematica.unibocconi.it/articoli/i-problemi-della-scuola-media-francia>
4. Orsola Riva, "Corriere della Sera" del 9 novembre 2013.
5. Francesco Antinucci, *Computer per un figlio*, Bari, Laterza, 1999.
6. Intervista su "Il lavoro culturale", 4 giugno 2014.
7. Derrick de Kerckhove: *La società del futuro? Meno individui e più tribù*, intervista a De Kerckhove di Alessandro Gilioli, pubblicata da "L'Espresso", 29 maggio 2014.

TESTI CITATI

- ANCORA!**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Bella e Gustavo**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Bringing Reggio Emilia home: an innovative approach to early childhood education**, vedi in *GIOCARE CON L'ARCHITETTURA*, vedi (1).
- Chronicle of Higher Education**, vedi in *GIOCARE CON L'ARCHITETTURA*, vedi (1).
- Come diventare Supereroi**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Computer per un figlio**, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1).
- C'è ancora speranza se questo succede al Vho**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1).
- Dalle nove alle dieci**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Dov'è Wally?**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Federico il pazzo**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Generazione Proteus**, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1).
- Harold e la matita viola**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Il Guerriero di Legno**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Il leone e l'uccellino**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Il mondo**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1), vedi (2), vedi (3).
- Il paese sbagliato**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4).
- Il paese spagliato**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1).
- Il piacere di leggere**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Il pregiudizio, Natura, fonti e modalità di risoluzione**, vedi in *SCAFFALE SAGGI*, vedi (1).
- Il verme**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Insieme**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1).
- Jane, La volpe & io**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- La bambina del treno**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Le indagini di Perla e Giò**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Lettera ad una professoressa**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1), vedi (2).
- L'estate di Giacomo. La guerra e un partigiano di undici anni**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- L'isola del tesoro**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- L'uomo d'acqua e la sua fontana**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Mari stregati**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Muso rosso. Il sogno americano di un indiano Lakota**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Parto. Diario di 9 mesi in acqua- diario di 9 mesi in aria**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Per una letteratura senza aggettivi**, vedi in *SCAFFALE SAGGI*, vedi (1).
- Piccoli lettori crescono**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Pinocchio**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Robin Hood**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).
- Rural School Buildings**, vedi in *GIOCARE CON L'ARCHITETTURA*, vedi (1).
- Salvo e le mafie**, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).

Signore degli Anelli, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).

Spiaggia magica, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).

Tito Lupotti, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).

Un anno a Pietralata, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1).

Un computer per un figlio, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1).

Un drago in salotto, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).

Una canzone da orsi, vedi in *RECENSIONI*, vedi (1).

Valvoline Story, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4), vedi (5).

Walden, ovvero La vita nei boschi, vedi in *CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO*, vedi (1).

“Ken Parker”, vedi in *CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO*, vedi (1).

RIVISTE CITATE

- Alter**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4).
- Alter Alter**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1), vedi (2).
- El Mundo**, vedi in *TARDIVO OMAGGIO A MAFALDA*, vedi (1).
- Frigidaire**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1), vedi (2), vedi (3).
- L'Unità**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1).
- Primera Plana**, vedi in *TARDIVO OMAGGIO A MAFALDA*, vedi (1).
- Siete Días**, vedi in *TARDIVO OMAGGIO A MAFALDA*, vedi (1).
- Valvoline Motorcomics**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1), vedi (2), vedi (3).
- Valvoline Story**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1), vedi (2), vedi (3), vedi (4), vedi (5).
- Valvorama**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1).
- Vanity**, vedi in *VALVOLINE STORY, TRENT'ANNI DOPO*, vedi (1).
- “A&B (Adulti e Bambini)”**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1).
- “Il giornale dei bambini”**, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1).
- “Il lavoro culturale”**, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1).
- “LG Argomenti”**, vedi in *CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO*, vedi (1).
- “LG”**, vedi in *CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO*, vedi (1), *TARDIVO OMAGGIO A MAFALDA*, vedi (1).
- “L'Espresso”**, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1).
- “Repubblica”**, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1), vedi (2).
- “Sfogliibro”**, vedi in *CIAO EMILIO, GIGANTE BUONO*, vedi (1).

ARTICOLI CITATI

Apple e Google a caccia di programmatori tra i banchi delle medie, vedi in [ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO](#), vedi (1).

I problemi della scuola media in Francia, vedi in [ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO](#), vedi (1).

La società del futuro? Meno individui e più tribù, vedi in [ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO](#), vedi (1).

FILM CITATI

Grace di Monaco, vedi in *DIDATTICA CREATIVA TRA CINEMA E CUCINA*, vedi (1), vedi (2).

Guerre stellari, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).

Il diario di un maestro, vedi in *GRANDI MAESTRI: MARIO LODI*, vedi (1), vedi (2).

Indiana Jones, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).

Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).

Pirati dei Caraibi, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).

Will Hunting, vedi in *ALLA RICERCA DEL GENIO PERDUTO*, vedi (1).

VIDEOGIOCHI CITATI

- Adventure**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Assassin's Creed**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Beneath a Steel Sky**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Broken Sword**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Broken Sword. Il segreto dei Templari**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Final Fantasy**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Indiana Jones and the Last Crusade**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- King's Quest**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Leisure Suit Larry**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Maniac Mansion**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Monkey Island**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1), vedi (2).
- Monkey Island 2: LeChuck's Revenge**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Police Quest**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Space Quest**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- The Curse of Monkey Island**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- The Legend of Zelda**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- The Secret of Monkey Island**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1), vedi (2).
- Zac McKracken and the Alien Mindbenders**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).
- Zork**, vedi in *LETTERATURA E VIDEOGAME*, vedi (1).

TESTI RECENSITI

- ANCORA!**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Bella e Gustavo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Come diventare Supereroi**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Dalle nove alle dieci**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Dov'è Wally?**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Federico il pazzo**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Harold e la matita viola**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Il Guerriero di Legno**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Il leone e l'uccellino**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Il piacere di leggere**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Il pregiudizio, Natura, fonti e modalità di risoluzione**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1).
- Il verme**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Jane, La volpe & io**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- La bambina del treno**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Le indagini di Perla e Giò**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- L'estate di Giacomo. La guerra e un partigiano di undici anni**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- L'isola del tesoro**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- L'uomo d'acqua e la sua fontana**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Muso rosso. Il sogno americano di un indiano Lakota**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Parto. Diario di 9 mesi in acqua- diario di 9 mesi in aria**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Per una letteratura senza aggettivi**, vedi in [SCAFFALE SAGGI](#), vedi (1).
- Piccoli lettori crescono**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Robin Hood**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Salvo e le mafie**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Spiaggia magica**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Tito Lupotti**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Un drago in salotto**, vedi in [RECENSIONI](#), vedi (1).
- Una canzone da orsi**, 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



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

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. 2 anno 50
aprile novembre 2014

5 *Quintadiscopertina*
www.quintadiscopertina.com
editrice@quintadiscopertina.com