

Libri ragazzi

In libreria

SCUOLA MEDIA

ALEXANDRE DUMAS: «I tre moschettieri» (i libri da leggere). Arnoldo Mondadori, L. 9000. — Non ci si può dimenticare che Athos, Fortino, Aramis e d'Artagnan hanno presentato modelli di comportamento per tante generazioni. Forse nessun autore riesce, come Dumas, a coinvolgere in un mondo i cui personaggi pretendono agli schemi degli eroi del fumetto. Questa riduzione, corretta e con una traduzione esemplare di G. Padoan, può farci riflettere e permetterci, magari, di leggerlo noi adulti ai nostri figli.

SCUOLA ELEMENTARE

ROY DOTY, LEN MAR: «Dove ti porta questa energia?» (Scaffale aperto), Arnoldo Mondadori, L. 5500 (nella stessa collana: cartone, petrolio, fibero). — Questo editore (di cui purtroppo si parla sempre poco) riesce sempre a proporre qualche cosa di diverso e, come direbbe Umberto Eco, pieno di futuro. Sono 4 volumi che riescono ad appassionare.

PRIMA INFANZIA

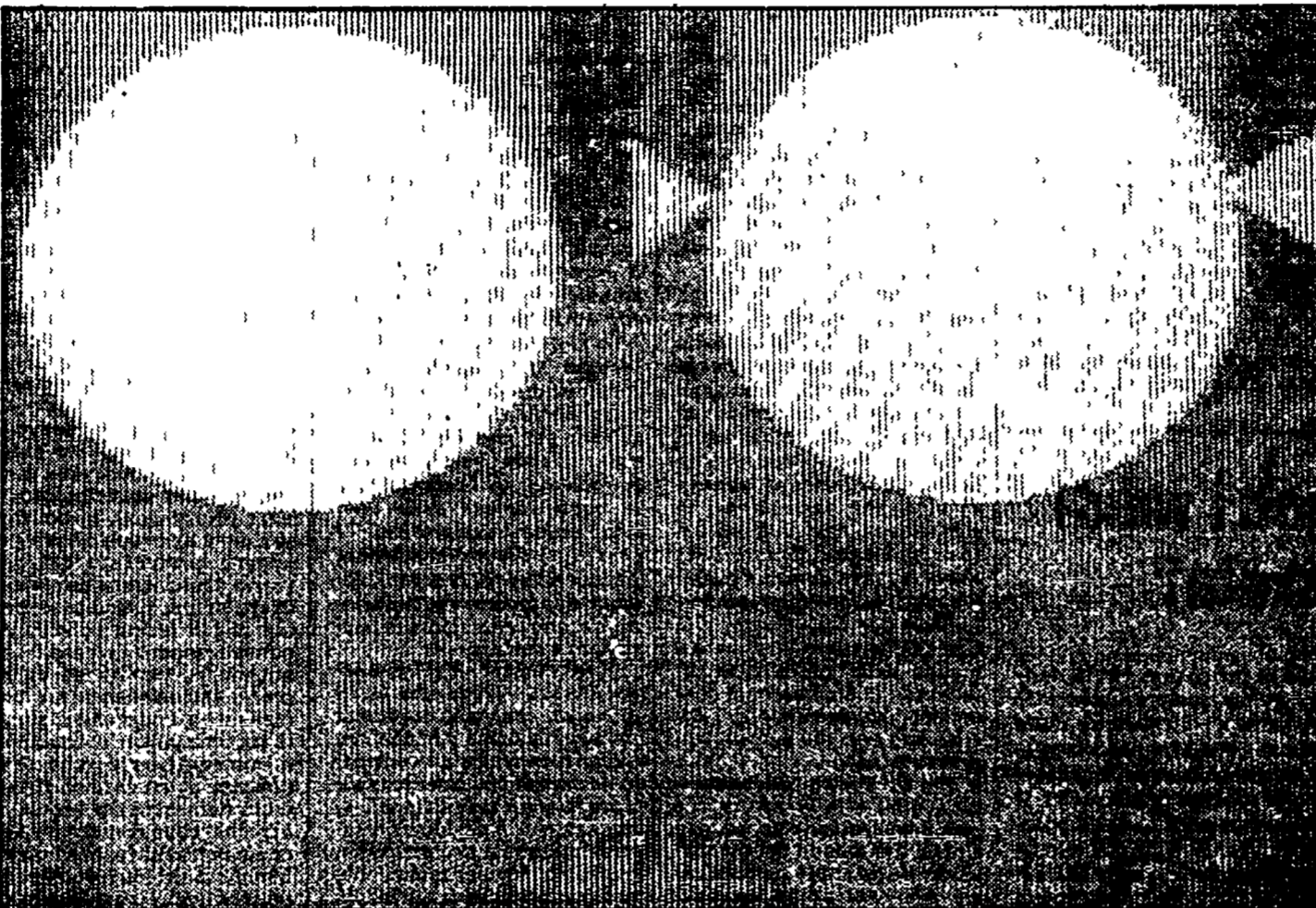
TIZIANO SCLAVI: «Lumaca va piano, illustrazioni di Anna Curti» (i buchevoli, i buchi pieghevoli), La Coccinella, L. 3000. — Potrebbe sembrare che le proposte per i bambini più piccoli siano sempre ripetitive: la casa Editrice «La Coccinella» dimostra, invece, una continua capacità di rinnovamento con i volumi ormai diventati famosi (i libri coi buchi) e oggi presenta questo fantasioso cartonato che ha un formato particolarmente adatto alle mani di chi inizia a toccare la carta stampata. Oltre a Lumaca va piano è uscito anche Giocare con l'acqua: disegni pieni di fantasia, brevi storie in rima, buchi deliziosi in cui infilare le dita e cosa volete di più per 3000 lire? «Che cosa c'è nella fattoria», disegni di Gull Embilten (nella stessa collana: bosco, stagno, parco), A. Mondadori, L. 2500. — Delizioso libro cartonato, con figure sovrappuntate perché ha l'interno sagomato, che permette di vedere contemporaneamente gatto, mucca, tortora, galletto ecc. La Mondadori ha fatto uscire nei primi due mesi del 1984 una serie di libri cartonati destinati ai più piccoli (ci sono anche due libretti con un orologio e le sfere che girano a L. 3500



«Hello, my friends» di Chikaki Saji.

Fiera del libro per ragazzi di Bologna: è arrivato il signor Orwell

Non si è certo degli indovini nel prevedere che la 21ª Fiera del libro per ragazzi, che si è chiusa domenica scorsa a Bologna, segnerà una tappa fondamentale nella storia di questa rassegna internazionale. Il libro si è reso conto infatti di non essere più un monarca assoluto (per altro vacillante se guardiamo ai dati delle vendite) e di dover fare i conti con un nuovo pretendente al trono e alla spartizione del potere: il computer. Già in occasione della Fiera dell'anno scorso il «software» (i programmi per i computer) aveva fatto capolino tra gli stand dei libri, ma la sua era stata una presenza piuttosto sporadica e solo a livello di semplici progettazioni. Quest'anno invece la profezia di Orwell ha trovato finalmente un suo primo parziale riscontro: un intero padiglione è stato dedicato al tema «Il bambino e il computer, una sfida per l'editoria» ed ha presentato alcune realizzazioni italiane ed estere nella produzione di «software» per i ragazzi, la scuola e il tempo libero. Il tema quindi dei rapporti tra editoria e informatica è ufficialmente posto. Per ora, ma questo era facilmente prevedibile, a dominare sono le macchine-computer, i prodotti di un'industria ormai matura, anche se sempre in continua evoluzione e agguerritissima. L'interlocutore editoriale sta solo muovendo i primi passi, ma dovrà certo accelerare la sua corsa per preparare i «software» che danno vita al computer. Ma la nuova sfida non tocca solo l'editoria, coinvolge anche l'intero sistema educativo italiano, e quindi lo Stato, i centri di ricerca, per giungere sino agli insegnanti. Se infatti questi soggetti non elaboreranno progetti per l'utilizzazione didattica dell'informatica, saranno altri (l'industria elettronica ad esempio) che faranno parlare il computer e con programmi impostati fuori dalle scuole e dalle università. La questione computer è dunque aperta; l'obiettivo sarà quello di avere bambini che programmano i calcolatori e non calcolatori che programmano i bambini. «Non dobbiamo chiedere alla tecnica — ha detto Mauro Laeng, dell'Università di Magistero di Roma — se essa sia inquietante o rassicurante. Dobbiamo chiederlo a noi stessi, alla nostra volontà di usarla in un senso o nell'altro. Per questo è importante averne il pieno controllo».



Il simbolo della Fiera del libro per ragazzi (due bambini stilizzati) riprodotto su computer.

I racconti della Resistenza

A quasi quarant'anni dalla fine della guerra partigiana, una riproposta antologica di racconti, canzoni, testimonianze presenta ancora un fascino che è compito degli adulti presentare ai ragazzi in un contesto che ne renda facile la comprensione e susciti curiosità e interesse. Utilissimo in questo senso è «La letteratura partigiana in Italia» (a cura di Giovanni Falaschi, Lire 12.800) presentato in Fiera dagli Editori Riuniti; le scelte di Falaschi sono molto accurate e tengono presente quel tipo di ritmo narrativo che risponde alle capacità di lettura dei giovani lettori di una scuola media.

Letteratura dalla A alla Z

Il numero 34 di «Cooperazione educativa», la rivista del Movimento di cooperazione educativa edita dalla Nuova Italia, è interamente dedicato alla letteratura per l'infanzia, un settore abitualmente poco esplorato, la cui conoscenza e frequentazione è tuttavia fondamentale per chiunque voglia funzioni educative. In un momento in cui si parla in termini addirittura apocalittici di una «proliferazione di collisione» tra Galassia Gutenberg e Galassia Marconi, la rivista si interroga su quello che l'editoria specializzata offre ai lettori più giovani, sulle modalità d'uso del libro per ragazzi, sulla possibilità di proprio in collegamento attivo con altri media, sul ruolo e la funzione dell'intermediario, del diletto, dell'insegnante, del bibliotecario, del genitore. La materia è trattata in ventun capitoli come le lettere dell'alfabeto: si parte da «A come aiuto» — E l'aldilà generoso accorse di Antonio Faeti e si conclude con «Z come zanzara» di Toti Scialoja. Una sorta di alfabetiere di letteratura per l'infanzia che offre riflessioni, ipotesi, proposte sui libri per bambini.

Libri e computer

Chi ha paura del bambino informatico?

A Milano, in via Tivoli, vicino alla stazione Lanza della metropolitana, c'è una cartoleria che vende le penne di quelle d'una volta, che i venticinquenni non hanno mai usato e forse neppure visto. Erano quelle asticciolate in cui s'infilava un pennino e poi s'inghiottiva nel calamaro. Le penne a sfera sono tanto più comode per i raffinati ci sono le stilografiche. In noi che siamo più che due volte venticinquenni si suscitano nostalgie. Ma sono fatti nostri. Fra venticinquenni anni i venticinquenni di oggi ricorderanno con nostalgia quel oggetto chiamato libro, fatto di carta, stampato con l'inchostro o fotocomposto, allora già superato dall'elettronica e dall'informatica. Avremo, per dire, il software di testo? C'è una domanda ormai rituale che viene rivolta agli esperti e anche a quegli altri, da quando è esplosa l'informatica: ma c'è pericolo? C'è da aver paura? Per esempio, del bambino informatico dobbiamo aver timore, o se no chiesti qualche settimana fa a Castiglione, sotto una tenda da circo perché nessun altro locale riusciva a contenere la folla, gli esperti che hanno concluso un bel convegno del C.G.D. sul «bambino tecnologico». Il bambino, si sa, fa sempre paura se si presentano circostanze che possono trasformarlo in soggetto che decide o comunque rendere più difficile il nostro paterno e materno e docente affettuoso controllo. Alla domanda rituale se «le prospettive dell'informazione e della formazione dell'era del computer sono inquietanti o rassicuranti», il prof. Laeng, intervistato dagli organizzatori della fiera del libro per ragazzi di Bologna ha risposto opportunamente: l'una e l'altra cosa dipende da noi, le tecniche sono strumenti, e così via. Giusto: software elettronico e carta stampata possono convivere, aiutarci reciprocamente, nel «superare l'interesse» della cultura. Il fatto è che il libro parte favorito. Dopo decenni di pratica scolastica, parentale e nonnezza (le nonne, che regalavano Cuore ai nipoti per la prima comunione) l'avversione per il libro è quasi cancellata nella mente di oggi. Secondo molte persone serie, oltre che secondo i propagandisti dell'ideologia edumpariva, il libro serve per imparare, cioè per non essere bocciati a scuola o, non si sa mai, per apprendere qualche buona idea morale in questi tempi peccaminosi. Chi volete che pensi al libro come causa di deterioramento, distrazione o computer? Invece il computer è mo-

Fiabe autogestite coi libri da tirare

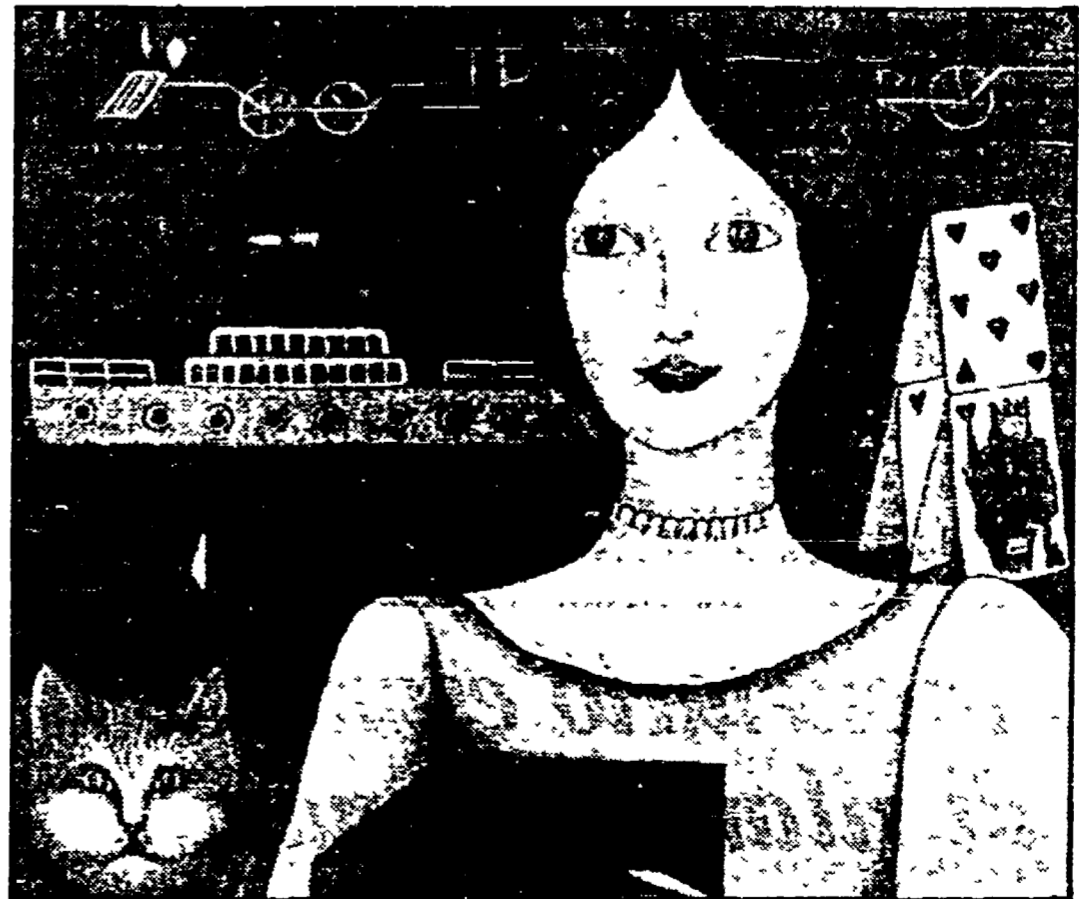
Alla Fiera del libro di Bologna i minori di quattordici anni continuano a non essere ammessi ed è un peccato perché quest'anno allo stand di una piccola casa editrice fiorentina, la Fatatrac, avrebbero trovato il libro di base per entrare nei complessi meccanismi della produzione editoriale. Si tratta di *Apriti sesamo* (L. 6000), «un libro da scoprire per conoscerne e costruirne tanti altri», un libro, cioè, che partendo dal concetto generale di comunicazione va alla scoperta di come è fatto un libro (stampa, plegatura, rilegatura) ed approda alle tecniche di stampa in classe e a suggerimenti operativi su come costruire le storie. Ma le buone sorprese della piccola editrice, senza dubbio la più sensibile alle nuove proposte grafiche e di contenuto, non sono finite. La Coccinella di Varese, ad esempio, ci offre un libro da... tirare, si tratta di *C'era una volta una bambina che si chiamava Cappuccetto Rosso* (L. 12.000), illustrato da Elve Fortis de Hieronymys in cui le pagine si allungano ed il bambino può giocare a scomporre e ricomporre la storia, dimenticando magari proprio la sequenza in cui la povera Cappuccetto finisce nella pancia del lupo. Sempre la Coccinella presenta un nuovo titolo nella collana dei «libri coi buchi» («Con tutto il cuore», L. 8000) ed offre quattro simpatici «buchevoli» («I buchi pieghevoli», L. 3200) con cui il bambino può anche giocare allungato sul pavimento.

Se le proposte più interessanti di libri-gioco finiscono qui, la panoramica sulla produzione di case editrici specializzate deve continuare citando le novità della Emme di Milano (*Jo e l'orchestra*, di Claudio Abbado, con illustrazioni di Paolo Cardoni); *La pubblicità*, di Ugo Guarda, con illustrazioni di Mauro Cavallini; *Marie e William*, di Ibi Lepsky, illustrato da Paolo Cardoni; quelle della Niep con il nuovo stupendo *Inganni di Mario Mariotti*, *Insetti e fiori* e *Un muro pieno di sogni*, di deliziosissima fiaba di Anna Belardinelli (tutti inseriti nella collana «dire fare giocare» al prezzo di L. 8000; quelle della Editoriale Libreria di Trieste che prosegue con costanza davvero encomiabile il progetto di libri di lettura graduati per fasce d'età e ha portato in Fiera una decina di titoli, da *Trollina e Perla* di Donatella Ziliotto (L. 5000) a Nicoletta Costa con *Il sole e il girasole* (L. 3800), da *Una farfalla per Alice* di Nico Oregno (L. 3800) ad Angela Nanetti Casani con *Le memorie di Adalberto* (L. 5000). Le Nuove Edizioni Romane propongono invece due testi dell'infallibile Roberto Piumini, *Fiabe da Perseren*, (L. 9000) e le poesie di *Queto Patato* (L. 7500) entrambi illustrati da Cecco Marinello: Piumini riesce, come al solito, a mantenere in intelligente equilibrio fra fiabesco di ieri e di oggi e a

La favola rinasce sui «videogames»

La scena si svolge in una «media» scuola italiana. Un insegnante, faticosamente, pazientemente, ripetitivamente, maneggia la sua attrezzatura micro-tecnologica di giochi per far assimilare a Carletto o Gennarino i concetti di destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro, prima/dopo, sapendo che basterebbe una settimana di mancanza di esercizio perché tutto torni da capo e il soffitto sia collocato sotto al pavimento, la locomotiva dietro ai vagoni, la domanda dopo la risposta, ecc. Lo stesso insegnante, più tardi, nel bar vicino, scopre che il sunnominato alunno dalle precarie cognizioni spazio-temporali manovra alla perfezione leve e pulsanti di un videogioco. Sposta le batterie da destra per colpire i panzer che provengono da sinistra, spara verso l'alto per annientare i paracadutisti che si lanciano in basso, concentra il fuoco sullo schermo protettivo che sta davanti per distruggere l'astronave che si nasconde dietro, sa che la luce blu lampeggia prima dell'allarme rosso e dopo i tempi e i ritmi del gioco si fanno più veloci, addirittura si mostra capace di districarsi entro un processo di doppia simbolizzazione leggendo il radar, i cui simboli rimandano ad altri simboli, quelli dei mezzi e bersagli operanti sul teatro di guerra. E scusate se è poco. Come è possibile questo sdoppiamento di personalità e abilità di apprendimento, questa coabitazione di un dottor Jekyll un po' tonto e di un mister Hyde così video ed elettrico? Per capirci qualcosa forse occorre sgombrare la mente da ideologie elettroniche e informatiche e partire dalla realtà pura e semplice che mostrano i videogames. I quattro, in fin dei conti, non fanno altro che narra-

re delle storie, non sono altro che macchine fabularie in cui la programmazione è una forma di scrittura. E come in tutte le storie la molla è fornita dal bisogno e dal piacere del racconto. Con l'aggiunta, qui, della possibilità per il giocatore/lettore di essere fruitore interattivo, capace di reagire alle proposte che legge, di introdurre varianti personali e modificare sia pure parzialmente la narrazione, di essere o perennemente presente in una qualche maniera, protagonista diretto. Una volta il libro faceva sognare a occhi aperti il lettore, che così lottava a fianco dei pirati negli oceani salgarini e contro i coccodrilli nella giungla dell'«uomo-scimmia». Adesso è il desiderio dell'occhio che disegna direttamente sul video percorsi, nemici, avventure. Basta guardare i filoni di maggior successo dei videogames. La *fantasy* (il passato remoto e magico) e la fantascienza (il futuro prossimo), le guerre terrestri e spaziali, catastrofi, sport, eroi e avventure mutati dai fumetti (Asterix, Superman, ecc.) e dai cinema (Guerra stellari, E.T., Donkey Kong, ecc.). E sempre il *labirinto*, metafora dell'intricato e del misterioso, memoria millenaria di uomini che si avventurano e si perdono nella foresta e qui incontrano lupi e orsi, draghi e orchi. La *fiaba*, il racconto, il libro, che hanno visto così predata l'arca del proprio immaginario dalle moderne macchinette, possono però a loro volta contrattaccare e sfruttare la lezione dei videogames. Non ci si riferisce tanto a esperimenti americani a metà strada fra il libro e il videogioco, dove il lettore/giocatore giunge alla parola «fine» solo quando ha accumulato un determinato pun-



leggio sconfiggendo mostri e superando incantesimi. Piuttosto, come dice Marcello Argilli, chi scrive dovrebbe tener presente che non si rivolge al lettore puro e semplice, ma anche al fruitore audiovisivo e dovrebbe quindi acquisire e saper usare le novità di linguaggio della televisione, del cinema, della musica, della pubblicità: «Questo non significa tradurre le tecniche sulla pagina, ma considerare quanto la ricettività e la fruizione dei ragazzi siano condizionate da ritmi narrativi, forme di montaggio, essenzialità di descrizioni, stringatezza di dialogo, ecc., tipici del mass media».

Dalla teoria alla pratica, Argilli cerca di «stancare» e reidentificare il suo lettore-tele-spettatore-videogiocatore nel recentissimo *Cento storie fantastiche* (Editori Riuniti), ove continua una ricerca di generi e linguaggi adeguati alla percezione e sensibilità, alle fantasie e paure, ai sogni e desideri, cioè all'immaginario di un ragazzo che vive sì nella babele massmediologica e che si alfabetizza/informalizza precocemente e rapidamente, ma che pur sempre ricerca il piacere del racconto, ne ha bisogno. Diversamente, perché meravigliarsi se l'occhio di Carletto e Gennarino si trascina stancamente sulla pagina stampata mentre la fantasia corre più veloce della luce a quelle macchinette nel bar vicino alla scuola? **Fernando Rotondo**

«Perduti» 8 milioni di volumi

Il settore dei libri per ragazzi è in regresso e in tre anni ha perso otto milioni di copie. I dati dell'ISTAT sulla produzione libraria hanno infatti confermato la tendenza negativa iniziata nel 1980: dai 19,4 milioni di copie vendute in quell'anno si è infatti passati agli 11,4 milioni del 1982. Sempre due anni fa sono state pubblicate ben 1.179 opere per ragazzi, fra novità, ristampe e nuove edizioni, ma la tiratura media di ogni titolo è diminuita di 5.000 copie rispetto al 1980. Per quanto riguarda i generi la parte del leone continua a farla i cosiddetti «testi letterari moderni» con una percentuale del 53,1 per cento sul mercato totale. Anche i «testi letterari classici», ovviamente in edizioni per i giovani, reggono bene e si attestano su una quota di mercato del 10,6 per cento. Una nota negativa viene dall'andamento dei prezzi di copertina: nel 1982 rispetto all'anno precedente si è registrato un aumento del 25 per cento, ben oltre quindi rispetto al tasso di inflazione. Nello stesso arco di tempo il prezzo medio è stato di 8.400 lire, con un calo in termini reali rispetto all'identico dato del 1981, mentre quello medio per pagina ha segnato un certo aumento, passando da 44 a 56 lire.

NELLA FOTO: «Mery's puppets» di Jeanne Perle-Mernez.