

 **SCOPRI IL NUOVO PROFILO DI WIRED.IT** >

A Bologna è in mostra il libro del futuro

 **Giulia Natale** [Blogger](#) e trismamma
Pubblicato marzo 27, 2015

L'appuntamento internazionale più importante della comunità editoriale per bambini e ragazzi non è un convegno, non è un salone, è la **Bologna Children's Book Fair**, un luogo di incontri, di negoziazione di diritti e di prestigiosi premi. Dal 30 marzo al 2 aprile Bologna di giorno nutre i professionisti del settore con i libri, di sera con i tortellini.

Durante la Fiera si svelano le tendenze, le mode e gli sviluppi del settore. In tempi recenti, e sulla spinta di un vivace interesse, le porte dei padiglioni sono state aperte al digitale dedicando alle nuove tecnologie un'area espositiva, portando incontri e conferenze al Digital Cafè, promuovendo il Bologna Ragazzi Digital Award e inoltre offrendo un programma interessante di MasterClass.

Dal 1967, anno della sua ideazione, la Mostra degli Illustratori offre a illustratori affermati e artisti emergenti l'opportunità di valorizzare il loro talento e di contribuire a creare le tendenze artistiche nell'ambito dell'illustrazione per ragazzi. Quest'anno, per la prima volta, una piccola e innovativa mostra dedicata all'illustrazione digitale va ad affiancare quella storica: un segno dei tempi.

Si tratta di un progetto suggestivo, nato ad ottobre nelle fucine dello IED (Istituto Europeo di Design) di Torino su sollecitazione di **PubCoder**, azienda torinese che sviluppa un software per realizzare libri digitali ad alta interattività. Nelle aule del Corso di Illustrazione e Animazione, Daniela Calisi, Tech Evangelist di PubCoder, Mauro Sacco coordinatore del corso, e il docente Paolo Cagliero, hanno unito le loro forze a quelle dell'immaginario autore Davide Calì (sua la testimonianza nel video), organizzando l'attività con gli allievi-illustratori del terzo anno.

Nove studenti, attenti e competenti, si sono dedicati con l'anima, il corpo e la tecnologia alla progettazione di illustrazioni in movimento per dar vita a storie in formato ebook, da loro pensate, illustrate e rese interattive. Il risultato sono nove bellissimi progetti di libri interattivi da vedere con i vostri occhi all'ingresso dell'area digitale nel padiglione 26.

E' nota la generica attrazione dei giovani per le nuove tecnologie, scelte, in questo caso, come strumento di lavoro attraverso cui esprimere la propria creatività.


Gli studenti pionieri si sono adattati alla tecnologia con intuitiva rapidità, dando vita a una nuova forma di scrittura. In questi ebook la narrazione attraversa le tavole illustrate ed interattive con nuovi linguaggi da sperimentare. Ciò che questi ragazzi hanno scoperto come autori è che si può parlare al pubblico dei bambini con strumenti innovativi; che piccole interazioni possono creare la sensazione di aprire e chiudere alette di un libro cartaceo, nel progetto di Carolina, o che si può cercare lo spirito di un Savoia nel *Giro della Torino magica* di Luca. C'è posto per tornare bambini con l'unicornologia, ampiamente *documentata* da Lisa, c'è tempo per orientarsi tra le stelle con la *Star Map* di Gabriele e c'è spazio per una bambina che dondola felice sull'altalena con la fantasia di Ilaria.

Leggere un ebook illustrato è un'esperienza immersiva nella lettura. A differenza di una app di gioco, significa godere di creatività e di racconto senza la frenesia del punteggio, vuol dire partecipare allo svolgimento della storia e all'apprendimento di nozioni, aneddoti, didattica e soprattutto significa usare i tablet come mezzi di crescita individuale e non di competizione fine a se stessa.

Fantasia interattiva e strumenti innovativi per nuovi linguaggi che sorprendono, ecco una mostra che interessa a tutti e che parla il linguaggio dei libri.



L'importanza dell'incontro fra tecnologia e studenti è testimoniata anche da una MasterClass, tenuta da Daniela Calisi insieme a MiMaster Milano, che ripercorre l'esperienza di sviluppo di applicazioni e di ebook nell'ambito di un workshop dove, tra gli altri, è intervenuto **Chris Haughton**, autore di *Scimmia col cappello*, una delle app per bambini più scaricate al mondo.

Il digitale è lo strumento con cui i giovani creativi costruiscono il linguaggio dei nuovi libri illustrati. Oggi è sperimentazione, tra qualche anno, probabilmente, il mercato.

 This opera is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 Unported License.



0 comments

  + Follow
Post comment

Newest | Oldest

SEGUI WIRED SU

 431k  206k  152k  8k 

38

Nuovo su Wired

Floome, l'etilometro per smartphone che ti aiuta anche a tornare a casa

NOVITÀ

Wired Jobs

Cerchi Lavoro?

SCRIVI QUI LA TUA PROFESSIONE
>

POWERED BY




- TOP GALLERY
- Le 17 meraviglie del mondo da vedere almeno una volta nella vita
- 50 cose che puoi fare con il tuo vecchio iPhone
- 10 cani che sembrano tutt'altro
- Le migliori 50 app
- Le 50 foto più assurde di sempre

WIRED PROMOTION



WIRED AUDI INNOVATION AWARD

Scopri le soluzioni più innovative per la mobilità del futuro