

## **BOLOGNARAGAZZI DIGITAL AWARD: I VINCITORI 2016 E LE MENZIONI SPECIALI**

**Pensare oltre la pagina  
l'eccellenza delle opere digitali nell'editoria per bambini e ragazzi  
in arrivo da oltre 30 Paesi.**

Non solo editoria tradizionale ma anche le nuove frontiere dell'editoria per ragazzi: in collaborazione con Children's Technology Review (USA), Bologna Children's Book Fair conferisce dal 2012 il **BolognaRagazzi Digital Award**, riconoscimento internazionale dedicato all'editoria digitale e alle app per ragazzi; un tema, questo a cui BolognaFiere lavora fin dal 2002, quando assegnò, prima al mondo, un eBook Award per ragazzi. Le nuove tecnologie offrono sempre più opportunità agli autori di racconti per bambini, sia in campo education che entertainment: **questo premio raccoglie l'eccellenza mondiale, le app più innovative e che meglio riescono a integrare l'esperienza digital al tradizionale storytelling.**

Il BolognaRagazzi Digital Award si rivolge a tutti gli editori e sviluppatori di app indirizzate a bambini e ragazzi dai 2 ai 15 anni. **Fiction e Non Fiction** sono le due categorie di questo ambito premio: ogni anno le opere inviate a BolognaFiere sono valutate da una speciale giuria internazionale di esperti del settore. Per questa 5a edizione sono **177 le candidature, arrivate da 30 paesi**, giudicate da **Warren Buckleitner**, guru americano del digital per ragazzi e Direttore del Children's Technology Review (USA), **Paulien Dresscher**, direttore del New Media Department, Cinekid (Oldanda), **Valeria Petrone**, illustratrice (Italia) e **Max Whitby**, co-fondatore della Touchpress Ltd (Gran Bretagna).

A volte la magia della tecnologia interattiva si intreccia perfettamente con straordinarie illustrazioni tradizionali o realizzate con tecniche classiche, maestria artigianale e capacità narrativa, col risultato di creare un'esperienza ricca, un vero piacere dell'esplorazione: così sono i **2 vincitori, le 4 menzioni speciali e le 7 opere citate in una short list** dalla giuria del BolognaRagazzi Digital Award 2016, dove ognuno dei titoli rappresenta un importante contributo all'editoria per ragazzi e sfrutta il potenziale delle tecnologie emergenti a vantaggio dei piccoli fruitori.

### **VINCITORE FICTION**

Il vincitore 2016 della categoria Fiction è **Wuwu & Co. – A Magical Picture Book**, Step In Books (Danimarca). *“Una storia innovativa, assolutamente coinvolgente dal forte potere incantatorio, che fa uso di illustrazioni minimaliste inserite in un mondo virtuale che può essere esplorato liberamente usando il tablet come finestra. Ciò permette di attraversare la storia in maniera non lineare. Suoni e illustrazioni di grande pregio ci accompagnano mentre muoviamo e andiamo alla ricerca degli elementi che devono essere raccolti per procedere nella storia. L'app a volte utilizza input di movimento in maniera delicata e divertente. I giurati hanno qualche dubbio sull'usabilità, ma questi sono largamente superati dal valore estetico e dalle tecniche di navigazione innovative”.*

### **VINCITORE NON FICTION**

Per la Non Fiction, la giuria ha scelto di premiare come vincitore della categoria **Attributes by Math Doodles**, Carstens Studios (USA). *“L'essenza del problema di matematica rappresentata in un'unica app, attraverso sette stimolanti attività di logica e matematica illustrate a mano. Trasmette al bambino il messaggio che la matematica è qualcosa di bello che può essere presentato senza particolari stratagemmi”.*

### **MENZIONI SPECIALI (FICTION)**

**Boum!**, Les Inéditeurs (Francia) *“Questa storia , presentata in modalità a scorrimento continuo, è una delizia per la vista e l’udito. Mentre avanziamo con lo swipe ci si rivelano illustrazioni vivide, inserite in un ambiente audio affascinante. Questo lavoro ha un sapore cinematografico, e il punto di vista continua a mutare, superando quindi le restrizioni del frame tradizionale. Per alcuni potrebbe essere strana la mancanza di una narrazione esplicita. C’è però un messaggio implicito di fantasia e creatività che sconfiggono noia e monotonia. E alla fine c’è un sorriso”.*

**Goldilocks and Little Bear**, Nosy Crow, (Gran Bretagna) *“Il movimento del dispositivo diventa un elemento di innovazione inserito con intelligenza e humour in una fiaba classica. Delle funzioni ben disegnate fanno leva sul potenziale del tablet di capire il movimento. In tal modo diventa possibile capovolgere, letteralmente, il racconto (ruotando lo schermo come il volante di un’auto) e seguire i due personaggi (l’orso e la bambina) in fuga. Alla fine, in un adattamento intelligente della storia, tutti si ritrovano e si fanno nuove amicizie. L’intera esperienza è una vera e propria delizia dall’inizio alla fine; un lavoro che può contare su musica di grande qualità, grafica ad hoc per l’interattività del medium e una capacità narrativa assolutamente contemporanea. Questo titolo rappresenta il miglior lavoro di Nosy Crow a tutt’oggi”.*

### **MENZIONI SPECIALI (NON-FICTION)**

**Loopimal** by Yatatoy, Lucas Zanotto, (Finlandia) *“Anche un bambino molto piccolo può programmare il movimento di sei animali animati, trascinando e lasciando cadere dei blocchi su una linea temporale. Il risultato è una gustosa esperienza ritmico-musicale, con un numero infinito di combinazioni e un invito a danzare al suono della musica”.*

**MoonBeeps: Gizmo**, Moonbot Studios (USA) *“Questa app innovativa trasforma il tablet in un attrezzo per giocare in modo fantasioso, aiutando il bambino a costruire un sottomarino o una navicella spaziale immaginari. Gli interruttori e i meccanismi – e gli effetti sonori risultanti – sono semplici solo all’apparenza. I giurati hanno apprezzato l’idea che un tablet possa essere uno strumento per potenziare il gioco e non qualcosa che prende il sopravvento e guida il bambino nelle sue azioni”.*

### **SHORT LIST**

Titoli che hanno ricevuto dalla giuria una segnalazione per il loro contributo unico all’editoria digitale per ragazzi: **Chomp**, Fox and Sheep, (Germania); **Hilda Bewildered**, Slap Happy Larry (Australia); **Janosch: The trip to Panama**, Mixtvision Digital (Germania); **Lucy & Pogo**, Catsndogz Studio GbR (Germania); **Milli: A Small Snail in a Big World**, Mixtvision Digital GmbH, (Germania); **Monster Mingle**, Cowly Owl (Gran Bretagna); **With a Few Bricks**, Cléa Dieudonné (Germania).

### **A QUESTO LINK LE BIO DELLA GIURIA INTERNAZIONALE:**

<http://www.bolognachildrensbookfair.com/la-fiera/bologna-ragazzi-digital-award/giuria-2016/1986.html>