

BOLOGNARAGAZZI DIGITAL AWARD: I VINCITORI E LE MENZIONI SPECIALI

Quest'anno una categoria speciale è stata dedicata ai contenuti di realtà virtuale/aumentata

Giunto alla sesta edizione il **BolognaRagazzi Digital Award** è il premio internazionale della Fiera del libro per ragazzi - organizzato dal 2012 in collaborazione con **Children's Technology Review** (USA) - attribuito per l'eccellenza e l'innovazione dei contenuti digitali per il pubblico dei più giovani.

Quest'anno i quattro componenti della Giuria - **Warren Buckleitner**, direttore di *Children's Technology Review* (USA); **Paulien Dresscher**, responsabile del dipartimento dei nuovi media per Cinekid (Paesi Bassi); **Valeria Petrone**, illustratrice (Italia); **Max Whitby**, co-fondatore di Touch Press (Regno Unito) - hanno passato al vaglio **152 candidature provenienti da 32 paesi** e hanno selezionato tre vincitori, sei menzioni speciali e un'ulteriore short list di sei titoli. Per la prima volta è stata aggiunta una categoria speciale per i contenuti di realtà virtuale/aumentata (VR/AR) con un vincitore e una menzione speciale. Ciascun titolo selezionato rappresenta un importante contributo all'editoria per l'infanzia grazie alla realizzazione delle potenzialità insite nelle tecnologie emergenti al servizio dei più giovani.

"Dal numero sempre maggiore di candidati che quest'anno hanno presentato contenuti VR/AR è ormai evidente il connubio tra letteratura e tecnologia. Gli editori sanno bene che ormai praticamente tutti i ragazzi dispongono di uno smartphone o di un tablet con fotocamera e connessione a Internet," sottolinea **Warren Buckleitner**, presidente della Giuria. *"Si è così creato un nuovo modello commerciale: ora è possibile acquistare un libro stampato e successivamente scaricare un'app gratuita che rimanda a una grande varietà di contenuti extra. Il libro in sé continua a costituire il fulcro dell'esperienza di lettura indipendentemente dalla tecnologia, che però la arricchisce di ulteriori sfumature."*

VINCITORI

I due titoli vincitori rispecchiano la tendenza emergente, che è quella di fare del bambino l'artefice dello storytelling, permettendogli di gestire in modo creativo l'esperienza interattiva.

Oh! Mon chapeau (Louis Rigaud, Francia)

Questa esperienza ludica basata sulla magia dei disegni ha conquistato la Giuria con il suo humor giocoso, la sua pacatezza e il suo utilizzo intelligente del mezzo digitale. Il bambino sceglie una serie di forme colorate ai margini dello schermo e le trascina sulla tela bianca. Nel momento stesso in cui termina il trascinarsi, intorno a ciascuna forma compare un disegno che offre altri spunti per la narrazione: per esempio, un cerchio diventa un sole o un pupazzo di neve, ma se viene spostato in un'altra zona dello schermo può trasformarsi nella ruota di un'automobile. E così le dita diventano uno strumento per dare magicamente forma a un allegro universo di città, persone e alberi. Ruotando la posizione del tablet, i disegni cambiano. Tutti i disegni possono essere salvati e facilmente condivisi. *Oh! Mon chapeau* di Anouck Boisrobert e Louis Rigaud è edito dalla francese hélium e nel Regno Unito è stato pubblicato da Thames & Hudson con il titolo *That's my hat!*

Toontastic 3D (Google, USA)

La Giuria ha apprezzato il modo in cui questa app intuitiva e tecnicamente avanzata offre al piccolo lettore tutti gli strumenti dello storytelling creativo, permettendogli di disegnare, animare e raccontare facilmente tutto ciò che gli suggerisce la fantasia. Con le mani il bambino sposta i soggetti sullo schermo e nel frattempo registra la storia che viene narrata a voce, eventualmente arricchita dall'aggiunta di un sottofondo musicale e di altri effetti sonori. È inoltre possibile utilizzare l'immagine del proprio volto o altre immagini scattate dalla fotocamera incorporata per sovrapporre a quelle dei personaggi. I video vengono salvati nella libreria di immagini e possono essere condivisi. Uno degli aspetti più interessanti è il rendering in 3D dei disegni dei personaggi creati dal bambino, personalizzabili con l'aggiunta di suoni e scenari già programmati nella app.

VINCITORE CATEGORIA SPECIALE VR/AR

Mur (Step in Books, Danimarca)

Questo mix tra libro e app è una delle migliori candidature AR in concorso quest'anno. Il protagonista è un orso giocherellone che non vuole saperne di andare in letargo. Ogni pagina è un portale che rimanda a un'area giochi virtuale in cui il piccolo lettore può mettersi nei panni dell'orso, con illustrazioni che prendono vita con i suoi stessi movimenti e un uccellino che vola via dalle pagine del libro per comparire sullo schermo e raccontare altre storie. Il libro, edito dalla danese Step In Books, è basato sulla pubblicazione curata da Kaisa Happonen e Anne Vasko per la casa editrice Tammi Publishers, divisione di Bonnier.

MENZIONI SPECIALI

Artie's Magic Pencil (Minilab Studios, Inghilterra)

Tracciando i contorni di triangoli, quadrati e cerchi, si può liberare una città dalle grinfie di un mostro. Le forme disegnate dal bambino diventano come per incanto mulini a vento, case o elicotteri che compongono un'illustrazione. La Giuria ha apprezzato in particolar modo il tutorial ben congegnato.

Copain? (Albin Michel Jeunesse, Francia)

Questo libro pregevole è il frutto dell'incontro tra Bellezza e Realtà Aumentata, con spazi bianchi lasciati appositamente vuoti sulle pagine per favorire l'esperienza di AR. Il libro fa parte in realtà di una serie, intitolata *Histoires Animées*, in cui ciascun titolo (gli altri, anch'essi apprezzati dalla Giuria, sono *Choutte!*, *Il est l'heure d'aller maintenant!* e *Peur du noir, moi?*) costituisce un ottimo esempio delle straordinarie potenzialità della realtà aumentata.

Con Le Orecchie Di Lupo (Italia in collaborazione con SmallBytes Digital)

I suoni di ogni giorno prendono vita attraverso bellissime illustrazioni di carta ritagliate a mano, catturando l'attenzione del bambino con il ronzio delle api, il gocciolio dell'acqua, le sonorità degli strumenti musicali, ecc.

Een Verre Reis (YipYip, Paesi Bassi)

Een Verre Reis ("un viaggio lontano") è il meraviglioso adattamento digitale di un racconto dello scrittore Toon Tellegen. Quest'opera rappresenta un'importante collaborazione tra illustratori e musicisti, distaccandosi dalla struttura tradizionale della pagina che è il limite principale delle app dedicate allo storytelling.

Eric Carle's Brown Bear Animal Parade (StoryToys, Irlanda)

La Giuria è stata conquistata dalla bellezza e dalla dolcezza di questa app che è perfetta per chi si avvicina per la prima volta a questo genere di esperienza. A differenza del vincitore del BolognaRagazzi Digital Award di due anni fa, *My Very Hungry Caterpillar*, l'app viene presentata in 3D e quindi l'orso che ne è protagonista e i suoi compagni possono muoversi sia davanti sia dietro gli oggetti e gli scenari. Volendo, nella parata di animali se ne possono tralasciare alcuni per accelerare l'arrivo al gran finale, dove tutti gli animali cantano in coro, facendo ciascuno il proprio verso, con l'eventuale aggiunta di altri suoni creati dal bambino.

The Infinite Arcade (Tinybop, USA)

Questa app trasforma l'utilizzo del tablet per consentire al bambino di divertirsi con giochi di sua invenzione. La Giuria ha apprezzato l'approccio aperto al problem-solving e le opportunità che l'app offre per aiutare i piccoli a diventare autentici inventori di giochi, anziché semplici fruitori. Attraverso i giochi proposti, l'app incoraggia il problem-solving e l'apprendimento del coding per programmare giocando.

L'ELENCO DI TUTTE LE OPERE CANDIDATE:

<http://www.bookfair.bolognafiere.it/la-fiera/i-premi-di-bologna-childrens-book-fair/bolognaragazzi-digital-award/lista-delle-opere-partecipanti/2169.html>

LA GIURIA INTERNAZIONALE:

<http://www.bookfair.bolognafiere.it/la-fiera/i-premi-di-bologna-childrens-book-fair/bolognaragazzi-digital-award/giuria-2017/7151.html>