

# Rompere gli ormeggi

## La sfida delle biblioteche dentro i territori narrativi delle nuove generazioni

**GIUSEPPE BARTORILLA**

Biblioteca dei ragazzi di Rozzano (MI)

giusba62@gmail.com

*Nessuno seppe mai come, né perché la biblioteca Jacques Prevert, un grande blocco di cemento grigio audacemente cubico, un giorno avesse rotto gli ormeggi. Quello che si è saputo, parecchio tempo dopo, è che quel martedì, un 12 febbraio freddo e ventoso, erano successi degli eventi eccezionali.<sup>1</sup>*

**L**a letteratura per ragazzi è un fantastico specchio per leggere la contemporaneità e concedersi sguardi verso un altrove futuro, anche attraverso registri narrativi fantastici o comici, per spiegarci che nulla è immobile, neanche un edificio pieno di storia e di storie come la biblioteca.

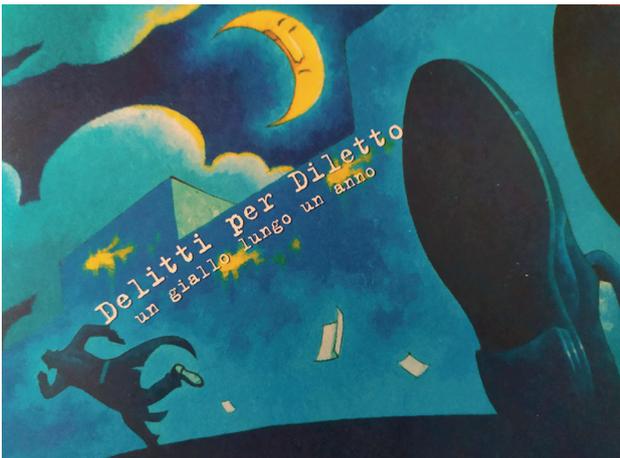
*Meno male che il tempo era bello* è il divertente libro di Florence Thinard, una splendida metafora per raccontare questo tempo di servizi dematerializzati e informazioni *granularizzate*.<sup>2</sup>

Per noi bibliotecari per ragazzi questo navigare con l'abbandono dei porti sicuri della biblioteconomia imparata sui banchi di scuola è prassi quotidiana: da tempo immemore andiamo ripetendo che osservare le nuove generazioni maneggiare letture e informazioni è un privilegio che ci permette sempre di riposizionarci con costanza, e qualche volta in anticipo, dentro i nostri presidi culturali.

Ma con l'entrata in scena di reti e digitale le cose sono decisamente cambiate: le biblioteche non sono non più *sancta sanctorum* della conoscenza, simulacri di tempi

esclusivamente analogici dove rinchiudersi a classificare universi, ma luoghi comunitari, narrativi, aperti alle innovazioni e alle sfide, anche quelle apparentemente meno probabili con le nuove generazioni, dove la produzione di manufatti culturali diventa la naturale declinazione di azioni che vedono la convergenza di media in un contesto *partecipativo e interattivo*.<sup>3</sup>

Rileggendo la storia della Biblioteca dei ragazzi di Rozzano,<sup>4</sup> si evince quanto il servizio abbia accompagnato e metabolizzato i cambiamenti del mondo delle biblioteche pubbliche sin dalla sua apertura, prima come sezione under 14 della biblioteca (alla fine degli anni Ottanta), poi, dal 1999, come biblioteca autonoma nella nuova sede, l'antico Mulino del Centro culturale Cascina Grande, dove in uno scenario di grande fermento come quello di fine millennio si cominciarono a tracciare linee guida innovative che prevedevano un'attenzione particolare verso le tecnologie multimediali prima e digitali poi, sempre mantenendo come leitmotiv il pensiero narrativo, collante e motore che lega la biblioteca alla propria comunità. Tra i progetti messi in campo nel nuovo millennio "Delitto per diletto. Un giallo lungo un anno"<sup>5</sup> ha sicuramente rappresentato una svolta fondamentale, non solo per la proposta innovativa di promozione della lettura, realizzata in collaborazione con l'Associazione culturale Hamelin di Bologna, ma anche per aver rappresentato per la prima volta i cambiamenti



*Delitti per diletto - Illustrazione di Gastone Mencherini*

dei bisogni narrativi dei nostri giovani interlocutori. Il progetto, premiato a Bologna e poi a Roma per Bibliocom nella sezione “Biblio & Promo @lla tua biblioteca”, si concluse con la stampa di un catalogo/repository contenente una guida ragionata per temi del genere giallo, una corposa bibliografia, ma soprattutto i racconti mystery realizzati dai bambini e ragazzi delle scuole primarie e secondarie di primo grado nei percorsi di scrittura creativa, fondamentale passaggio prodromico di quel lavoro di costruzione del sapere, che come vedremo a partire dal 2010, avrebbe visto impegnati in modalità sinergica bibliotecari e giovani utenti, anche attraverso produzioni ludiche, come nel caso di *BookInGame*, gioco da tavola realizzato per i tornei di lettura cittadini.

## **Digito, ergo esisto!**

Ma è tra il 2007 e il 2010, quando gli strumenti digitali diventano smart e la rete “duepuntozero”, che si cominciano a percepire i possibili cambiamenti che le nuove tecnologie e le culture partecipative portano nelle biblioteche per ragazzi: scopriamo così che le nuove generazioni si muovono, giocano e perfino amoreggiano in ecosistemi digitali, respirano nuovi stili di comunicazione, in modalità partecipata e collaborativa (Vi è mai capitato di osservare adolescenti produrre compiti e ricerche in biblioteca? Se non l'avete mai fatto provate!), al fine di ottenere il massimo risultato con il minimo sforzo: ma d'altra parte che ci si può aspettare da una generazione che ha i saperi sempre a portata di clic?

Paolo Ferri nel 2011 segnalava che le parole chiave del cambiamento erano “gioco simulazione, performance appropriazione, multitasking, conoscenza distribuita, intelligenza collettiva, giudizio critico, navigazione transmediale, networking, negoziazione”,<sup>6</sup> e segnava una rivoluzione che non solo imponeva una accelerazione nella riprogrammazione delle politiche culturali, ma, come nel libro di Florence Thnard (e pena la consunzione del servizio), che la biblioteca si muovesse verso i territori esperienziali e cognitivi dei bambini e ragazzi, per interagire con una generazione che tanto avrebbe potuto offrire alle biblioteche in termini di nuove prospettive di sviluppo. E viaggiare nei territori narrativi frequentati da bambini e ragazzi provoca sempre meraviglia e stupore, come ad esempio quando si incontrano piattaforme di fanfiction come “Wattpad”<sup>7</sup> o progetti di social reading (e writing) come “Twletteratura”,<sup>8</sup> e si prende coscienza di come le adulte certezze si infrangono al cospetto di milioni di giovanissimi scrittori che si mettono in gioco quotidianamente, spostando i propri vissuti e immaginari negli agoni social.

Preso atto del nuovo scenario, si trattava però di trovare le giuste coordinate per discernere tra strategie e strumenti in uno scenario così liquido: nel 2010 partì il progetto “Digital readers”,<sup>9</sup> un convegno pensato come spazio aperto e comunitario di riflessione (e anche di sperimentazione) tra tutti gli attori protagonisti del mondo dell'editoria e dell'educazione, giunto nel 2019 alla decima edizione.

Bibliotecari, insegnanti, editori, autori, educatori, sviluppatori di videogiochi, fumettisti in questi dieci anni hanno raccontato il proprio lavoro in relazione alle competenze cognitive, agli ambienti di apprendimento, alle letture multimodali e multimediali delle net-generazioni, e provato a ipotizzare interessanti e innovative soluzioni progettuali “in scenari possibilmente di convergenza mediatica dove ciascuno può crearsi una sua personale mitologia delle unità e dei frammenti di informazione estratti dal flusso mediatico e trasformati in risorse da cui trovare il senso della propria vita quotidiana”.<sup>10</sup>

## **Leggere, giocare, fare, e, perché no, pubblicare**

Nel 2010, anno digitale per antonomasia della Biblioteca dei ragazzi di Rozzano, oltre a “Digital readers” nacque il blog “Bucsity”<sup>11</sup> sulla scorta di un progetto



Il gruppo di lettura young adults “Bookmood”

sui gruppi di lettura 11-15, che poi nel 2017 sarebbe stato affiancato da quello young adult “Bookmood”. Leggere e recensire le proprie letture e visioni era il compito dei ragazzi della redazione, in un contesto di totale autonomia nella scelta di libri, nell’inserimento di post e nell’amministrazione del sito.

Negli anni successivi il blog è diventato volano di azioni ed eventi per stimolare la partecipazione degli adolescenti alla vita della biblioteca, moltiplicando così le opportunità per il servizio di far convergere media e forme narrative verso il mood cognitivo ed esperienziale dei ragazzi, con la produzione di contenuti e manufatti analogici o digitali (o entrambi).

Nel corso degli anni la *produzione di storie* si è arricchita grazie a booktrailer,<sup>12</sup> videoclip<sup>13</sup> e ai percorsi di scrittura creativa, sviluppati in particolare negli ultimi cinque anni con progetti e narrazioni cross e transmediali.

Tra il 2017 e 2018 intorno al libro *L’ultimo faro*<sup>14</sup> di Paola Zannoner venne realizzato un significativo progetto editoriale in collaborazione con la biblioteca Cassina Anna del Sistema bibliotecario di Milano, con l’autrice fiorentina e DeA Planeta, che replicava attraverso un percorso di scrittura creativa e autobiografica con un gruppo di ventuno ragazzi i *topoi* narrativi del libro. I racconti realizzati dai giovani scrittori vennero pubblicati dalla casa editrice nella raccolta *Messaggi in bottiglia. I racconti dell’ultimo faro*<sup>15</sup> e presentati al Salone del Libro di Torino.

L’anno successivo è stata la volta di un altro progetto editoriale dedicato alla letteratura noir: in collaborazione con la casa editrice Pelledoca e guidati da Lodovica Cima e dai bibliotecari, due classi di un istituto superiore del territorio si sono cimentate in bibliote-



Le raccolte *Nero inchiostro* e *Messaggi in bottiglia*

ca e in modalità partecipativa nella scrittura di genere. I racconti sono stati poi pubblicati nella raccolta *Nero inchiostro. Tredici racconti del mistero scritti dai ai ragazzi dell’Istituto Calvino di Rozzano*.<sup>16</sup>

Anche i progetti crossmediali hanno avuto sviluppi “produttivi” interessanti, che ben rappresentano paradigmaticamente la lettura futura: *Salis e l’equilibrio dei regni*<sup>17</sup> di Daniela Morelli, Paolo D’Altan e Laura Rota è stato sviluppato a partire da una narrazione distopica declinata contemporaneamente in un libro illustrato, un ebook, un’app e un’opera lirica, e che in biblioteca ha visto coinvolti in tre focus group<sup>18</sup> venti ragazzi impegnati a riflettere e rielaborare con gli autori storia, scrittura e illustrazioni.

Ulteriori e interessanti sviluppi in chiave di narrazione transmediale sono stati “Rozzano Storytelling” e “Fuoriclasse”: il primo progetto, realizzato sulla scorta dall’esperienza progettuale di “Milano Fotopoetica”,<sup>19</sup> ha coinvolto per oltre cinque mesi dodici ragazzi che hanno raccontato una Rozzano immaginaria, partendo dai luoghi frequentati quotidianamente, cimentandosi in una serie di percorsi di “alfabetizzazione narrativa” con focus group dedicati alla fotografia, all’illustrazione e alla scrittura creativa, e al termine producendo una serie di racconti brevi e una mostra. Proposto grazie ad una *joint-venture* tra un istituto comprensivo e la biblioteca, “Fuoriclasse” ha emulato l’approccio metodologico di “Rozzano Storytelling”, moltiplicando i registri narrativi, con venticinque ragazzi impegnati a trasferire competenze mediali e linguistiche tra testo, fotografia, fumetto, illustrazione, poesia, lettura teatrale.

In una totale convergenza dei tre abusatissimi aggettivi – multimediale, crossmediale, transmediale – che

**Immagina Rozzano**  
narratori in azione

Parole, illustrazioni e fotografie di  
Monica Brancaccio, Riccardo Carlini, Eleonora Di Cristo, Alice Di Rosa,  
Simone Galeotti, Gabriele Granata, Luca Graziadei, Matteo Mariotto,  
Basant Mohammed, Marta Righelli, Francesco Sarra, Alessandro Vaia

20 maggio -17 giugno 2017  
Biblioteca dei ragazzi di Rozzano  
inaugurazione mostra: sabato 20 maggio ore 17

Biblioteca dei ragazzi di Rozzano - Centro Culturale Cascina Grande - via Togliatti, Rozzano (MI) - www.cascinagrande.it

### Manifesto dell'iniziativa "Immagina Rozzano"

costringono a slalom ermeneutici i poveri bibliotecari, nel 2019 è stata realizzata l'ultima produzione narrativa della biblioteca dei ragazzi, *Luna di notte*, scritta, visualizzata, sceneggiata e interpretata in teatro dai ragazzi del gruppo di lettura young adults "Bookmood". Il progetto è stato un fantastico viaggio della biblioteca verso l'interconnessione tra lettura, scrittura, cinema, fotografia, musica rock, scenografia e lettura teatrale, attraverso un flusso narrativo per molti versi rappresentativo dei nuovi paesaggi mediali che biblioteche saranno destinate ad incontrare nei prossimi futuri.

### Infine oggi è già domani...

La conclusione in realtà non è prevista e tirare le somme ora non pare buona pratica: la nostra biblioteca, fuori dalle fondamenta, continua a darci ostinatamente notizie di un mondo in continuo divenire e

**LUNA DI NOTTE**

DOMENICA 17 NOVEMBRE 2019  
ROZZANO - CINEMA TEATRO FELLINI

ORE 20.30 ingresso libero

scritto e interpretato dai ragazzi del gruppo di lettura  
young adults BookMood

Alice Di Rosa                      Giada Urli  
Ambra Urli                         Greta Bini  
Andrea D'Accò                     Riham Ibrahim  
Andrea De Lucia                   Sofia Ortu  
Elena Cucci                         Yvonne Sammatrice

interventi musicali & soundtrack     I Nonni dei Nirvana  
direzione teatrale e incursioni letterarie     Adriana Milani     Lodovica Cima  
Un progetto della Biblioteca dei ragazzi di Rozzano  
realizzato con il sostegno del Centro per il libro e la lettura

BOOKCITY MILANO     Comune di Rozzano     BIBLIOTECA DEI RAGAZZI DI ROZZANO     Centro per il libro e la lettura     CITTA'

### Manifesto dello spettacolo *Luna di notte*

con una grande ricchezza esperienziale, ma dove il focus non può ricadere su un mero elenco di strumenti tecnologici, quanto piuttosto su quell'afflato educativo che, a partire dai nostri numi tutelari (Ranganathan, Maria Montessori, don Milani, Gianna e Roberto Denti, Jella Lepman, giusto per citarne alcuni) ci consenta di affrontare con il giusto approccio biblioteconomico le culture transmediali di questa e delle prossime generazioni nate in ecosistemi post-gutenberghiani, sapendole declinare attraverso progettualità che offrano ai nostri giovani cittadini la possibilità di essere protagonisti attivi e nel contempo narratori. La biblioteca per ragazzi (solo quella?) che verrà ha già una sua nuova dimensione dematerializzata e fuori di sé (vale ancora l'aggettivo ibrida?): non più esclusivamente un servizio per contenere oggetti, quanto piuttosto un *contenitore di storie*, acquistate, downloadate, immaginate, prodotte, anche autobiografiche, che ci curino con la parola<sup>20</sup> e in grado di creare o mantenere saldi i fili di relazioni con le nostre comunità,

persino in terribili tempi pandemici come quelli che abbiamo attraversato quest'anno.

Ma questa, come avrebbe scritto un famoso scrittore,<sup>21</sup> questa è un'altra storia e si dovrà raccontare un'altra volta.

## NOTE

<sup>1</sup> FLORENCE THINARD, *Meno male che il tempo era bello*, Monse-lice, Camelozampa, 2018.

<sup>2</sup> GINO RONCAGLIA, *L'età della frammentazione: cultura del libro e scuola digitale*, Roma-Bari, Laterza, 2018, p. 11-17.

<sup>3</sup> Convergenza, partecipativo e interattivo sono tre delle otto caratteristiche che Henry Jenkins individua nel paesaggio dei nuovi media. HENRY JENKINS, *Cultura convergente*, Milano, Apogeo; Santarcangelo di Romagna, Maggioli, 2007 (ed. or. ID., *Convergence culture: where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006).

<sup>4</sup> [www.cascinagrande.it](http://www.cascinagrande.it).

<sup>5</sup> *Delitti per diletto: un giallo lungo un anno*, Rozzano, Comune di Rozzano, 2002.

<sup>6</sup> PAOLO FERRI, *Nativi digitali*, Milano, Bruno Mondadori, 2011, p. 56.

<sup>7</sup> <https://www.wattpad.com>.

<sup>8</sup> <https://www.twletteratura.org>.

<sup>9</sup> Si veda l'ampio dossier 2019: *dieci anni di Digital readers*, "Biblioteche oggi", 37 (2019), 8, p. 53-73.

<sup>10</sup> H. JENKINS, *Cultura convergente* cit. p. XXVI.

<sup>11</sup> [bucacity.wordpress.com](http://bucacity.wordpress.com), che entro la fine dell'anno diverrà [bucacity.it](http://bucacity.it).

<sup>12</sup> Si veda, ad esempio, il *booktrailer* del libro JAMES RIORDAN, *La notte in cui la guerra si fermò*, Milano, Mondadori, 2015, <https://vimeo.com/93833721>.

<sup>13</sup> Si veda, ad esempio, il videoclip promozionale del blog "Bucacity", il cui *concept* è realizzato dai ragazzi della redazione del blog, <https://www.youtube.com/watch?v=n-mKJbD-5gr4>.

<sup>14</sup> PAOLA ZANNONER, *L'ultimo faro*, Milano, DeA, 2017, romanzo vincitore del Premio Strega Ragazze e ragazzi 2018.

<sup>15</sup> YAW (YOUNG ADULTS WRITERS), *Messaggi in bottiglia: i racconti dell'ultimo faro*, Milano, DeA, 2018.

<sup>16</sup> *Nero inchiostro: tredici racconti del mistero scritti dai ai ragazzi dell'Istituto Calvino di Rozzano*, Milano, Pelledoca, 2019.

<sup>17</sup> Progetto vincitore del Premio Andersen 2016, categoria "Migliore categoria digitale", <http://www.salisedine.com>.

<sup>18</sup> <http://www.salisedine.com/focus-group>.

<sup>19</sup> <https://milanofotopoetica.it>.

<sup>20</sup> Si veda MARIA TERESA ANDRUETTO, *Per una letteratura senza aggettivi*, a cura di Gabriela Zucchini, Modena, Equilibri, 2015, p. 126.

<sup>21</sup> MICHAEL ENDE, *La storia infinita*, Milano, Longanesi, 2018.

## ABSTRACT

Over time, libraries for children and young adults have shown a significant propensity for editorial activity, as bibliographies, guides and other materials. Thanks to the pervasiveness of the web, in the 21<sup>st</sup> Century these libraries also propose themselves as active laboratories where users are pushed and supported to get involved in production of contents to be shared within the community. In this sense, the article describes and comments main projects promoted by the Library of children and young adults of Rozzano (Milan), which is a significant experience within the Italian context.

DOI: 10.3302/0392-8586-202006-043-1