

Prospettive Anche a Cremona si moltiplicano spazi e ricerche per avvicinare i più piccoli alla cultura,

Quando il gioco si fa Illustratrice e game designer raccontano la bellezza

di Fabio Canesi

Se qualcuno le domanda quale sia la sua professione, la sua risposta è piuttosto evasiva perché - commenta, abbozzando un sorriso - «quando dico che mi occupo d'illustrazione, in pochi sanno con esattezza di che cosa si tratti». Chiuso, invece, abbia piena dimestichezza con l'argomento sa che Elena Prette - uno dei due ospiti dell'iniziativa "L'Autore, l'Artista e il Coboldo", in programma domani nella sede di Tapirulan - è attiva in quest'ambito già da diversi anni, tanto che il suo palmarès, a dispetto dell'età ancora giovane (appena 34 anni), è piuttosto fitto e vanta collaborazioni di assoluto prestigio con alcuni dei più rinomati brand della scena nazionale (tra cui, per esempio, "Mondadori", "Corriere della Sera", "L'Espresso", "Newton&Compton").

«Il mondo dell'illustrazione mi ha sempre sedotto, fin dall'adolescenza - confessa l'artista, originaria di Monza - . Mi sono specializzata proprio in questo settore, indirizzandomi verso un campo specifico, ossia quello dei bambini, che considero essere una fascia di pubblico molto competente nei confronti della quale riservare sempre massima attenzione».

Uno stile raffinato e volutamente naïf è il "marchio di fabbrica", ormai identificabile senza alcuna esitazione, di un'autrice oltremodo originale che, in coppia con il game designer Spartaco Albertarelli (tra i professionisti più affermati, in Italia e all'estero), intervenerà a Cremona per dare vita a un appuntamento - organizzato dall'Associazione Ludica "La Buca del Coboldo" e dall'Associazione Culturale "Tapirulan" - di grande interesse: «Intrecceremo le nostre esperienze raccontando, ciascuno secondo le proprie competenze, che cosa significhi realizzare un gioco da tavolo qual è "Kaleidos", frutto di un lavoro a quattro mani. Gli interessati avranno modo di conoscere tutti i processi che portano all'ideazione e allo sviluppo di un progetto impegnativo riservato, nel caso specifico, a due target differenziati: adulti e piccini».

Un mercato, quello dei giochi da tavolo, in forte espansione e in costante "fermento": se è vero che la Germania (tallonata, negli anni più recenti, dalla Francia) pare al momento essere la nazione più all'avanguardia, il nostro Paese sembra volerne seguire il virtuoso esempio. «L'ultima edizione di "Lucca Comics&Games" ha dimostrato, una volta ancora, come l'argomento affascini gli italiani e soprattutto come la richiesta di prodotti nuovi sia in



Qui sopra
Elena Prette
e Spartaco
Albertarelli
A destra
una tavola
tratta dal gioco
da tavolo
Kaleidos

Accogliente e smart Al museo si cresce bene

Ragazzi più coinvolti se la visita è esperienza

Edutainment: una parola da qualche tempo sulla bocca degli addetti ai lavori. Un mix tra *education* ed *entertainment*: educazione e intrattenimento, insegnamento e divertimento. In altre parole, uno stile che invita ad un approccio giocoso, divertente e informale. A che cosa? All'opera d'arte, o meglio al bene culturale, al patrimonio - materiale e immateriale - di un territorio.

È una chiave di lettura fondamentale per chi svolge un lavoro di guida turistica e mediatore museale. Il che, detto con parole piuttosto forti, significa demolire le pareti delle torri d'avorio in cui sono ben nascosti i nostri beni più preziosi e coloro che li studiano (gli esperti) per far passare un po' di luce che permetta alle persone (il pubblico: turista, visitatore, studente) di sentire questi beni vicini e anche un po' propri. Come? Per gli operatori, con una formazione continua in termini di contenuti e con la ricerca di modalità d'interazione sempre più coinvolgenti ed efficaci. Anche smart e informali. In altre parole: progetti sempre nuovi. Per il pubblico, invece, attraverso l'esperienza. Specialmente se si tratta di un pubblico giovane. Perché "se ascol-

LE INIZIATIVE A CREMONA

Debutterà in occasione della Festa del Torrione la mappa-gioco che il Museo del Violino ha pensato per i suoi piccoli visitatori, per una vera caccia al tesoro tra le sale dell'esposizione con alcuni giochi e lo spazio per disegnare il proprio... Stradivari. E' un'iniziativa promossa dal settore didattico del Museo che propone percorsi mirati per le scuole e laboratori interattivi durante la visita. Nel periodo natalizio l'offerta si arricchirà con tre giornate dedicate alle famiglie con visite guidate pesate per i più piccoli ed audizioni speciali con strumenti storici che suoneranno musiche natalizie.

Anche i Musei Civici propongono iniziative mirate per il pubblico dei giovanissimi. L'associazione Crart offre infatti guide a tema per diverse fasce d'età alla mostra del Genovesino, mentre accanto alla consueta programmazione di visite per scolaresche, il Museo di Storia Naturale in collaborazione con il Liceo Aselli organizza una mostra-laboratorio dal titolo "Scienz'arte - Guardare all'arte con gli occhi della scienza" (14 novembre-27 gennaio). Studenti ma anche famiglie in visita privata, con la guida dei ragazzi del liceo Aselli, scopriranno le basi scientifiche della percezione del colore e dello spazio (con l'occhio e col cervello), indagando l'effetto della luce sugli oggetti e la natura dei materiali delle opere d'arte, capendo anche quali rischi corrono i materiali utilizzati nelle opere e come preservarli.



di Martinelli e Beltrami s.r.l.

O.M.A.

LAVORAZIONI MECCANICHE DI PRECISIONE

Via Della Fogarina, 7/9 - Cremona
Tel: +39 0372 471501 - Fax: +39 0372 471467
direzione@oma-cr.it; amministrazione@oma-cr.it
www.oma-cr.it



Rivista Una monografia per S. Omobono

Sarà presentata domani, sabato 11 novembre (ore 17.30), presso la Chiesa di Sant'Omobono, la rivista monografica che dedica la sua prima uscita al Patrono di Cremona con testi curati dall'associazione Crat e fotografie di Federico

Zovadelli inerenti la storia del Santo, la sua figura e la sua epoca. Interverranno don Mario Binotto, parroco di Sant'Agostino, Giuseppe Frittoli per edizioni Atena, il professor Isidoro Gusberti coordinatore del progetto ed Elena Poli per CrArt.

tra estetica e didattica

con l'arte che diverte (educando)

aumento, anno dopo anno - precisa Albertarelli -. Il segreto di un successo tanto crescente, una sorta di "Rinascimento", non è difficile da individuare. Nonostante la tecnologia più avveniristica, che da una parte facilita l'interconnessione fra le persone e dall'altra le obbliga paradossalmente a un certo "isolamento", i giochi da tavolo stimolano le dinamiche manuali e collettive, rafforzando il legame tra i partecipanti. Mettendo a frutto i miei trent'anni di esperienza nel settore, constato con piacere come ogni nazione abbia il proprio gusto, palesando una certa predilezione per un particolare tema e per una specifica tendenza: il pubblico tedesco è affezionato a uno stile piuttosto rigido e "impostato", mentre quello italiano è attento a un'impronta assai più colorata e "vivace". Rilevante, inoltre, è il loro "peso" in termini educativi: spesso, infatti, molte famiglie si affidano proprio ai giochi da tavolo per irrobustire il feeling tra genitori e figli». E un rapporto solido è anche quello tra l'inventore di giochi e la sua illustratrice: «Il lavoro con Elena sta dando ottimi frutti. Il suo pennello si adatta perfettamente a un gioco che, nel corso del tempo, è stato capace d'intercettare una porzione di pubblico molto ampia. Ciò, inoltre, dimostra come gli utenti che si avvicinano a questa materia siano cambiati rispetto al passato: laddove prima si pensava che ad appassionarsene fossero soltanto gli under 20, ora si nota come anche gli adulti ne risultino sempre più affascinati».

L'EVENTO A TAPIRULAN

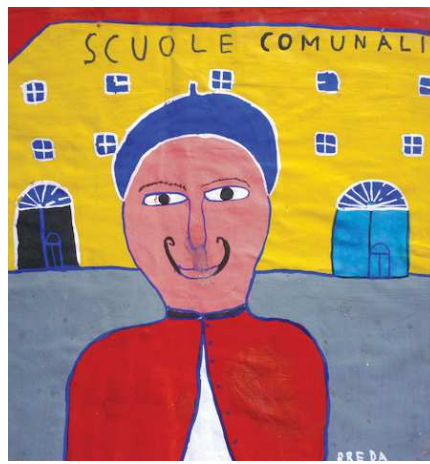
È in programma domani (ore 17.30), presso la sede dell'Associazione "Tapirolan" (corso XX Settembre, 22), l'evento "L'Autore, l'Artista e il Coboldo", che vedrà la partecipazione di Spartaco Albertarelli (game designer e profondo conoscitore del mondo dei giochi da tavolo) ed Elena Prette (artista e illustratrice). Gli ospiti faranno conoscere al pubblico il forte legame che c'è tra l'arte e il gioco, permettendo agli interessati di scoprire sia il vasto mondo dei giochi da tavolo con un autore di fama internazionale, sia l'arte assieme a un'autrice giovane e già famosa (premiata in un passato concorso di "Tapirolan"). L'iniziativa è organizzata dall'Associazione ludica Cremonese "La Buca del Coboldo", in collaborazione con l'Associazione culturale "Tapirolan". (f. c.)

LA LEZIONE DEL MAESTRO

I Ritratti di Mario Lodi tornano in mostra a Drizzona

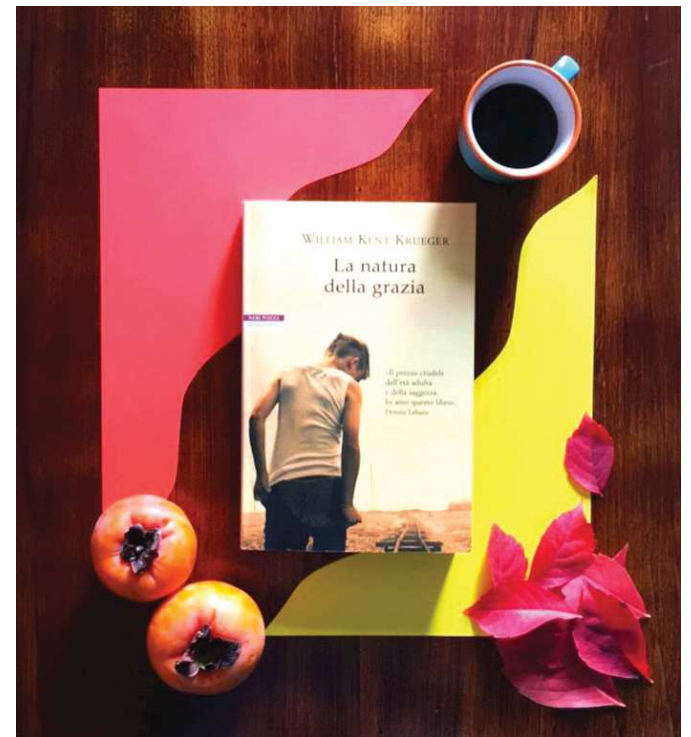
«Il loro sguardo cominciò a posarsi su altre persone del paese: il prete, il droghiere, le vecchiette in chiesa, il lavoro dei genitori, le feste, i suonatori di piffero, i comizi elettorali. Così, a poco a poco, in due anni rappresentarono con la pittura tutto ciò che essi coglievano del loro ambiente». Così il giovane Mario Lodi, entusiasta maestro delle scuole elementari di San Giovanni in Croce, nei primi anni Cinquanta, raccontava la nascita del progetto *Ritratti*. «Allora il disegno a scuola era insegnato facendo copiare ai bambini le figure che il maestro disegnava alla lavagna. Così ci avevano insegnato all'Istituto Magistrale e così, all'inizio, facevo anch'io». Poi l'intuizione, l'urgenza di un cambiamento che rendesse i bambini protagonisti del percorso educativo, che trova nell'arte la sua prima e più potente espressione.

"Bambini che dipingono altri bambini con pennellate sicure, che guardano negli occhi i compagni per trovare quell'espressione stupida, che inquadrano e scelgono di valorizzare un colletto azzurro che diventa mantellina"... La mostra *Ritratti* riapre oggi al pubblico e sarà di nuovo visitabile fino al 26 novembre presso la Casa delle arti e del gioco di Drizzona, dove il percorso di ricerca del maestro Lodi con tina a dare i suoi frutti con iniziative di formazione per educatori e percorsi per bambini che oggi come 60 anni fa continuano ad avere bisogno di ascolto e di spazi di espressione. (f. g.)



IL GUSTO DEI LIBRI

di *Microcosmi (Itinerari di lettura)**



TITOLO
La natura della grazia
AUTORE
William Kent Krueger
CASA EDITRICE
Neri Pozza
PAGINE
352
PREZZO
18 €
FOTO COVER
Stephen Mulcahey
Trevillion Images



Colui che apprende deve soffrire, e persino nel nostro sonno il dolore [...] cade goccia a goccia sul cuore, finché, nella nostra stessa disperazione, contro la nostra volontà, giunge la saggezza attraverso la terribile grazia di Dio

Thriller del perdono nel cuore d'America

Durante l'estate dei suoi tredici anni Frank Drum si trova a fronteggiare una sequenza di eventi nefasti che ne temprano profondamente lo spirito, trahendolo con spietatezza verso l'età adulta. Figlio di Nathan - ministro del culto - e di Ruth - donna di grande bellezza e gusto artistico, Frank è simbioticamente legato al fratello minore Jake, reso timido e introverso dalla sua balbuzie ma dotato di un'intelligenza non comune, e alla sorella Ariel, apparentemente destinata a un futuro senza ombre per la sua radiosa avvenenza e assennatezza. A stravolgere fatalmente la vita di Frank, della sua famiglia e dell'intera comunità di New Bremen - Minnesota - sarà la misteriosa morte di un ragazzino, a cui seguirà quella di un senzatetto e lo spaventoso venir meno di ogni equilibrio, dentro e fuori le mura di una casa che - con la scomparsa di Ariel - sembra aver perso irrimediabilmente il favore di Dio. In un simile contesto di caos e dolore Frank intraprenderà un coraggioso percorso di scoperta e di crescita, trascinando in questa avventura Jake, riluttante a trasgredire gli ordini ma così prezioso per la sua speciale sensibilità. Ed è mentre tutto sembra andare in pezzi che il flusso della vita ricomincia a scorrere attraverso l'esercizio di un perdono che, se non può cancellare il dolore, sa tuttavia alleviare il tormento di chi resta. Questo almeno sembra suggerirci Frank che, a distanza di quarant'anni da quel fatale 1961, si volta indietro ripercorrendo il suo passato con puntualità e dolcezza. William Krueger plasma una storia attraversata dal peccato e benedetta dalla redenzione, un romanzo di formazione avvincente come un thriller e lirico come una parabola contemporanea. A fare da sfondo un'America mirabilmente descritta tanto nei suoi mutevoli paesaggi naturali quanto nella sua quotidianità così placida e, ad un tratto, così implacabilmente severa. "Chi siamo. Da questo non si può scappare. Possiamo abbandonare tutto, tranne ciò che siamo".



William Kent Krueger
Autore di romanzi pluripremiati come *Tamarack County* e *Windigo Island*. Con *La natura della grazia* ha vinto nel 2014 l'Edgar Award per il miglior romanzo

Anna Adami

* Federica Pedroni e Francesca Vergani (www.microcosmiitineraridiletura.com)



Bimbi in visita al Museo del Violino

to dimentico, se vedo ricordo, se faccio imparo" diceva Confucio - e anche Bruno Munari, "divinità" dell'Olimpo dell'educazione all'arte e al patrimonio culturale. E se faccio e mi diverto - aggrajo io - starò meglio. E qui il gioco si fa duro, è il caso di dirlo, perché l'esperienza deve essere guidata e orientata, e intende far passare i più piccoli da una presa di coscienza ad una presa di posizione. Al centro c'è la persona. Affinare il suo gusto e la sua sensibilità, potenziare l'amore per il bello, recuperare il piacere del raccoglimento in un contesto dove le immagini ci bombardano, nutrire lo stupore verso ciò che è reale e non virtuale, suscitare emozioni intense. E c'è anche il futuro. Perché l'educazione al patrimonio può innescare una risposta della persona - l'auspicio è que-

sto - che grazie alla scoperta dei valori dell'opera narrati dal mediatore può trovare un senso per sé e la propria esperienza personale. E magari il desiderio di tutelare e valorizzare i beni culturali come segno di appartenenza ad una determinata cultura - incentivando la comprensione e il rispetto delle culture "altre". In una parola, integrazione. Alla faccia dell'approccio ludico, sotto c'è un impegno etico molto forte. E c'è da rimboccarsi le maniche. Nel sistema museale cittadino - Museo Archeologico, di Storia Naturale, della Civiltà Contadina, Pinacoteca, Stanze per la Musica - da tempo si propongono attività didattiche per il pubblico scolastico. Da qualche anno attraverso bandi di concorso ci si avvale anche del supporto di professionisti esterni, per ricercare sempre più la qualità del servizio e la continuità progettuale. L'obiettivo è che il museo sia visita dopo visita un luogo capace di raccontarsi e, ancor prima, risulti piacevole e accogliente. Un percorso in cui il Museo del Violino fa da apripista. La sua sfida è quella di trattare un patrimonio di per sé immateriale (la liuteria come sapere), ma piace vincere facile quando si parla di "saper fare liutario". Ecco che allora i laboratori proposti permettono a bambini e ragazzi di "mettere le mani in pasta" con i legni, gli attrezzi, l'acustica. E i piccoli sanno sempre sorprenderti.