

VICINA ANCHE A DISTANZA: LA BIBLIOTECA PER RAGAZZI E IL RAPPORTO COL PUBBLICO DOPO DUE ANNI DI PANDEMIA

CATERINA RAMONDA

Commissione nazionale AIB biblioteche scolastiche e centri risorse educative, caterina.ramonda@gmail.com

Biblioteche oggi Trends, vol. 8, n. 1 (giugno 2022)
p. 36-42, DOI: 10.3302/2421-3810-202201-036-1
ISSN: 2421-3810

Le biblioteche nell'emergenza

A guardare indietro, a questi due anni dall'inizio del primo confinamento, è possibile dire che abbiamo conosciuto non una, ma più crisi sanitarie: questi ultimi mesi sono diversi dalla crisi del marzo 2020, dalla sua versione dello stesso autunno o da quella del febbraio 2021. A ogni ondata sono corrisposte delle regole e delle restrizioni diverse. A ogni ondata, i bibliotecari si sono trovati di fronte a scenari differenti. Il primo confinamento ha chiuso le biblioteche e ha messo bibliotecari e utenti sullo stesso piano [Bats, 2022]: concittadini che condividono la medesima esperienza. Poi, con le possibilità di riapertura, è cominciato il balletto dei cambiamenti momentanei: trovare uno spazio per la quarantena dei materiali; tirare nastri bianchi e rossi per delimitare l'accesso a certi spazi e segnalare percorsi obbligati; affiggere cartelli con le norme da seguire, cambiare i cartelli in base alle nuove norme, aggiungere cartelli, correggere i cartelli; togliere le sedie, rimettere le sedie, toglierne una ogni due; annullare gli eventi previsti, ricalendarizzarli, stabilire un numero massimo di partecipanti, pren-

dere le prenotazioni, annullare le prenotazioni, spostare gli eventi all'aperto dove possibile.

La biblioteca ha conosciuto un distanziamento dal suo pubblico: il confinamento, l'apertura senza pubblico, l'apertura senza possibilità di girare per le sale, senza poter scegliere un libro o fermarsi a studiare, l'apertura solo col green pass, l'apertura senza bambini. Un'esperienza che fin dal primo momento ha portato i bibliotecari a interrogarsi su quali servizi potessero essere utili non solo in rapporto al proprio pubblico di utenti, ma per dei cittadini di fronte al confinamento, con la possibilità quindi di toccare un bacino di utenza più ampio di quello che già frequentava normalmente la biblioteca, puntando sui servizi a distanza come il prestito digitale, che ha effettivamente vissuto un momento di grande espansione [Blasi, 2020], occasioni per alcuni bibliotecari anche di ripensare un servizio che avevano a disposizione, ma che veniva utilizzato meno o meno pubblicizzato presso l'utenza (in particolare, in biblioteca ragazzi o nel caso delle biblioteche scolastiche).

A partire dall'autunno 2021, con la possibilità di una apertura più ampia¹, prossima a orari e standard pre-

Per tutti i siti web la data di ultima consultazione è il 30 marzo 2022.

¹ Secondo le disposizioni del d.l. 23 luglio 2021, n. 105 per l'accesso in biblioteca a partire dal 6 agosto 2022 era necessario essere muniti di una delle certificazioni verdi Covid-19 (green pass), in formato cartaceo o digitale, corredata da un documento di identità in corso di validità. A questo proposito si veda anche [AIB, 2021]. La maggior parte delle biblioteche ha messo in atto la normativa alla riapertura dopo il periodo estivo, a partire dal 1. settembre e nelle settimane successive, guadagnando progressivamente un ritorno a un'apertura oraria pari o vicina a quella precedente alla pandemia.

cedenti la pandemia, ma sempre condizionata dall'accesso con green pass rafforzato, sono cominciati i primi bilanci: non ci sono ad oggi dati precisi, ma le impressioni raccolte tra i colleghi nei mesi a cui ci si riferisce e il confronto in occasioni più ufficiali, come ad esempio il Convegno delle Stelline a Milano nel mese di marzo 2022, evidenziano come i bibliotecari notassero una stentata ripartenza e una bassa frequenza di pubblico in presenza, che pareva molto bassa rispetto alle aspettative e che oggettivamente preoccupava. Era – ed è – chiara la necessità di ricucire i rapporti con l'utenza, di ripartire con attività consuete e consolidate, ma che devono comunque essere riviste alla luce di una sorta di ripartenza che, come sempre in casi simili, permette nuove opportunità, ma pone anche una serie di incognite. I diversi sondaggi e questionari² che molte associazioni di categoria hanno messo in piedi negli ultimi mesi testimoniano la ricerca di dati, ma anche la volontà di confronto tra esperienze per raccordarsi ai colleghi e per confortarsi in un momento storico che esige un ripensamento dei servizi.

Le biblioteche ragazzi al tempo del Covid-19

I servizi bibliotecari per bambini e ragazzi hanno sicuramente vissuto in modo particolare la crisi pandemica fin dal suo inizio.

All'annuncio del primo confinamento, la maggior parte delle biblioteche ha cercato di mantenere un legame con il pubblico attraverso i servizi online e i canali social. Appena è stato possibile per il personale rientrare nelle sedi, sono stati i servizi di prestito, ritiro e/o consegna a domicilio a rilanciare l'attività della biblioteca. Ma questi servizi, che si sono dimostrati essenziali e sono stati i benvenuti in un momento in cui non c'era altra possibilità di contatto, erano comunque carenti, tanto più se guardati dall'ottica di un servizio rivolto all'utenza per i più piccoli. Non erano fatti per i bambini. Anche per questa fascia di pubblico l'offerta proposta è stata ampia; anzi ancora una volta i bibliotecari per ragazzi hanno dato prova di grande adattabilità e inventiva, cercando fin dal primo momento di ricreare in ambiente digitale alcune delle occasioni di incontro e di scambio che avvenivano in presenza. Sono state offerte letture

online, in presenza o filmate, proposte di lettura via web per facilitare la scelta di libri da ordinare alla propria biblioteca e ancora giochi di lettura, momenti laboratoriali da svolgere ciascuno a casa propria, ma tutti insieme perché collegati via video. I bambini però non sono su Facebook, non seguono il profilo Instagram della loro biblioteca e, nella maggior parte dei casi, non hanno un proprio accesso a un computer o a internet.

Se è vero quindi che queste proposte a distanza sono state ben apprezzate e molto frequentate, è vero anche che hanno costituito un legame indiretto con l'utenza bambina della biblioteca, mediata da un adulto motivato, attento e per lo più che già frequentava i canali social della biblioteca anche prima della pandemia.

Per quanto il confinamento sia stato un'occasione di sperimentazione, anche stimolante, ha evidenziato una serie di carenze e di limiti [Ramonda, 2022b]. Strutturali, innanzitutto: in alcuni casi, ad esempio, il personale di cooperativa è stato temporaneamente sospeso al momento dell'interruzione del servizio in presenza. E poi di competenze: nell'immediatezza, molti bibliotecari hanno cercato di costruire risorse da mettere a disposizione degli utenti remoti. Sono diventati creatori di contenuti utilizzando le proprie competenze personali che in alcuni casi si sono rivelate ottime, sottolineando ancora una volta la versatilità dei bibliotecari per ragazzi, la generosità nella contingenza, l'ingegnosità, la capacità di cercare buone soluzioni per moltiplicare le risorse on line. In molti casi però il risultato ha sottolineato come troppo spesso, ad esempio in materia di tecnica e pratiche di realizzazione, molto venga affidato alle capacità e agli interessi del singolo: ne è un esempio il proliferare di videoletture svolte in *streaming* o registrate per essere distribuite sui canali social delle biblioteche, in cui era evidente dove c'era una mano esperta nella regia o un'attitudine alla creazione di quel tipo di contenuti e dove invece l'improvvisazione generava contenuti di bassa qualità, quando non imbarazzanti.

La corsa a mantenere anche a distanza un legame con gli utenti proprio attraverso la proposta di lettura ad alta voce ha inoltre, in un primo tempo, fatto dimenticare la questione dei diritti legati alla diffusione di un testo e delle immagini di un albo illustrato; solo in un secondo tempo – con un accordo temporaneo tra Associazione italiana biblioteche e Associazione italiana editori³ – si è ovviato alla spiacevole dimenticanza.

² L'Osservatorio lavoro e professione dell'AIB ha promosso nel maggio 2020 un sondaggio rivolto ai bibliotecari del settore pubblico e privato, finalizzato a ricostruire lo scenario lavorativo determinato dalle prime misure per il contenimento del contagio del Covid-19 [AIB. OLP, 2021]. L'analoga azione dell'American Library Association ha coinvolto, nel maggio 2020, circa 3.800 biblioteche tra pubbliche, scolastiche e universitarie da 50 stati [ALA, 2020]. L'Association des bibliothécaires de France ha promosso nel maggio 2021 una raccolta dati "Travailler en bibliothèque en temps de covid" [ALF, 2021a; ALF, 2021b].

³ Cfr. <<https://www.aib.it/attivita/2020/80481-video-lettura-delle-biblioteche-libere-in-rete/>>.

Molti hanno osato, provato, sperimentato, nel quadro di una situazione mai conosciuta prima. E poi hanno riflettuto: ad esempio, sulla validità e sul senso di molte attività organizzate online, proprio per il tipo di pubblico a cui la biblioteca ragazzi si rivolge. Tema su cui ci si interroga ancora, consci che questa situazione ha mutato anche il modo di intendere la professione così come ha creato un allentarsi del rapporto con gli utenti, un po' da riconquistare, un po' da ricostruire. La riapertura al pubblico dopo l'estate 2021, nel rispetto delle normative vigenti, ha visto una ripartenza cauta di frequentazione in presenza; la partecipazione delle classi e dei gruppi è ancora in divenire, vede modalità differenti a seconda delle scelte nelle singole sedi, ribadisce la necessità di essere flessibili, rispetto alle presenze e ai materiali⁴. I tentativi di buone pratiche sono stati tanti, come già detto: i bibliotecari per ragazzi hanno offerto servizi di consulenza, di prestito a domicilio; hanno inforcato biciclette per le consegne, creato pacchi tematici da prendere in prestito; hanno puntato sulla buona conoscenza della propria utenza, specie nelle piccole realtà. Hanno cercato di mantenere un contatto, al di là dei materiali che potevano essere proposti online; un contatto con la biblioteca stessa.

Rimanere connessi, anche a distanza. Un esempio dalla Francia

L'emergenza vissuta ha evidenziato, infatti, l'esigenza di rafforzare il legame tra la biblioteca e i suoi lettori e di poter creare un legame diretto, non solo mediato tramite i genitori. Se la cosa rimane più difficile da immaginare per i bambini, diverso è il caso di ragazzi e adolescenti che sono utilizzatori in prima persona di supporti e risorse digitali (pur con tutti i punti interrogativi del caso: come utilizzano questi mezzi? Con quanta consapevolezza? Come anche le biblioteche possono lavorare per renderli fruitori consapevoli e critici?).

Proprio per rispondere a questa esigenza di rafforzamento del rapporto, viene sviluppato in Francia, nel corso del 2021, il progetto Biblioquète, entrato nel gennaio 2022 in una prima fase di sperimentazione che vede

coinvolte le biblioteche come luogo privilegiato di un'esperienza condivisa.

Il progetto è coprodotto da France Télévisions (che col suo laboratorio Storylab⁵ si pone dal 2021 a servizio dell'innovazione narrativa creando occasioni in cui la realtà virtuale e la realtà aumentata servono appunto a raccontare storie), Red Corner, casa di produzione di contenuti in realtà virtuale e realtà aumentata per cinema e televisione⁶, e Small Studio, con il sostegno della Mairie di Parigi e del Centre national du cinéma e de l'image animée.

Biblioquète⁷ è di fatto una caccia al tesoro in realtà aumentata destinata a un pubblico tra gli otto e i dodici anni, che vuol suscitare la voglia di leggere, a cavallo tra fruizione e lettura singola, scoperta condivisa e utilizzo della biblioteca. Se è dimostrato che il tempo passato davanti agli schermi può avere un impatto negativo sul tempo di lettura dei ragazzi, in un momento in cui in si moltiplicano le formazioni e le iniziative sulla lettura ad alta voce [Batini, 2019; Batini, 2021; Batini, 2022] e sulla visibilità data al tempo di lettura anche nel contesto scolastico⁸, il progetto vuole utilizzare proprio i supporti digitali per invitare alla lettura e per creare un ponte col luogo principe della scoperta di nuove letture: la biblioteca ragazzi.

Jeanne Marchalot, responsabile di StoryLab, sottolinea come sia importante che un'azienda che gestisce il servizio pubblico radiotelevisivo, quale France Télévision, scommetta su progetti innovatori e immersivi dedicati ai ragazzi, che abbiano al centro la sfida della lettura e della scoperta del libro, senza creare recinti, ma sfruttando piuttosto mezzi differenti per coinvolgere il pubblico più giovane. Un progetto che del resto punta su concetti come l'accessibilità e la gratuità, elementi alla base del servizio pubblico, quello radiotelevisivo come quello dei servizi bibliotecari.

Biblioquète si basa su una collana di episodi scritti da Andrès Jarach e Gordon, i cui contenuti sonori, parte essenziale del tipo di narrazione creato, sono curati da Franck Weber, e ha la propria forza nel contributo di un autore per ragazzi, diverso ogni volta, che racconta le letture che hanno marcato la sua infanzia e adolescenza, dando così dei suggerimenti e degli spunti.

⁴ Nel momento della chiusura dell'articolo viene pubblicato il nuovo d.l. 24 marzo 2022, n. 24 che stabilisce le regole da seguire a partire dal 1. aprile: per l'accesso alle biblioteche, agli archivi, alle mostre e ai musei non è più richiesto il green pass, cfr. <<https://www.beniculturali.it/comunicato/22550>>.

⁵ Cfr. <<https://www.francetvlab.fr/topics/recherche-narrative>>. Sul funzionamento di StoryLab si veda <<https://youtu.be/soiN-0Qoxe8s>>.

⁶ Cfr. <<http://red-corner.fr>>.

⁷ Cfr. <<http://www.biblioquete.com>>; per un video di presentazione del progetto cfr. <<https://youtu.be/geOQsmnFl2g>>.

⁸ Come il progetto Read more (<<https://www.festivaletteratura.it/it/raconti/il-vademecum-di-read-more>>), costola italiana dell'iniziativa Read on (<<https://readon.eu>>). O Lasciami leggere (<<https://testefiorite.it/lasciami-leggere/>>) che riprende altre iniziative europee come il francofono Silence, on lit! (<<https://www.silenceonlit.com>>).

Nell'episodio pilota, Timothée de Fombelle ha scelto ad esempio di presentare quattro testi che fin da piccolo lo hanno affascinato e che hanno contribuito a fare di lui un lettore e un autore di avventure: *Il conte di Montecristo* di Alexandre Dumas, *La capra del signor Seguin* di Alphonse Daudet, *Michele Strogoff* di Jules Verne e *L'uomo che piantava gli alberi* di Jean Giono [Ramonda, 2022a]. Il secondo punto forte del progetto è l'uso del visivo per catturare e sviluppare l'immaginario dei ragazzi coinvolti. Le esperienze immersive permettono di incuriosire, catturare l'attenzione e lo sguardo, e rendere concrete, fin dalla più giovane età, nozioni astratte grazie alla rappresentazione visiva dello spazio. L'illustratore Olivier Tallec dà vita a un immaginario particolare, grazie alle sue sculture tridimensionali (legate agli alberi e alla foresta, medesimo tema presente nei romanzi di de Fombelle, partendo in particolare da *Tobia Lolness*) che prendono vita sullo schermo, portando chi usufruisce dell'esperienza alla meraviglia che introduce la sfida intorno alla lettura.

Biblioquôte prevede doppia possibilità di fruizione: un uso individuale, tramite un'applicazione gratuita scaricabile su smartphone e tablet sia per iOS sia per Android (per ora disponibile solo sugli *app store* francesi) e un uso collettivo e partecipativo, di avvicinamento alla lettura in biblioteca.

Come spiega Marie Blondiaux di Red Corner, l'idea di base è di pensare a strumenti che permettano un'esperienza differente e nuova della biblioteca, ma che rimandino sempre alla lettura, ai libri che si possono prendere in prestito nella struttura e alle possibilità di scoperta che proprio la biblioteca, a volte un po' per caso, permette. Nell'esperienza singola il lettore deve esplorare la biblioteca che si crea intorno a lui grazie alla realtà aumentata, trovare gli indizi che conducono ai libri e leggere brani ad alta voce per proseguire nelle varie fasi.

Per le biblioteche che aderiscono al progetto invece è stato prodotto un vero e proprio kit: viene fornita una valigia che contiene tre tablet, le cuffie per godere al meglio dell'esperienza anche sonora, i libri da trovare, i fogli con gli indizi da disseminare *ad hoc* nella sezione ragazzi, le istruzioni per preparare il tutto. In questo modo ogni indagine in biblioteca può vedere la partecipazione contemporanea di tre coppie di due lettori (la collaborazione è essenziale; si procede insieme) che non si incrociano mai sullo stesso indizio, ma che scoprono tutti i libri in questione.

Si parte da un 'tavolo dell'inchiesta' e dagli indizi, fogli bianchi con grandi lettere che portano alla scoperta di

un libro: quando lo si trova bisogna individuare il passaggio indicato, leggerlo ad alta voce dando il via a un'animazione sul tablet; poi si rilevano e si 'raccolgono' i personaggi del libro e si parte verso un altro titolo. Ogni inchiesta dura tra i venti e i trenta minuti e, oltre al meccanismo della sfida, si propone di creare momenti di stupore e di coinvolgimento grazie alle animazioni delle immagini e ai suoni, come il vento che passa tra le foglie o i rumori della foresta.

Un'esperienza che potrà essere ripresa dal singolo, a casa, grazie all'app in cui ritrovare gli stessi libri, oppure a scuola, con la condivisione dell'esperienza fatta in biblioteca, punto di partenza per nuove proposte e occasioni di lettura.

I realizzatori hanno lavorato su alcuni punti chiave: costruire un percorso in cui fosse possibile muoversi nello spazio fisico, tra i libri; realizzare un'esperienza adattabile a luoghi diversi (biblioteche pubbliche, scolastiche ecc.); curare il kit fornito nei minimi particolari in modo che i bibliotecari non debbano preoccuparsi di questioni tecniche. Grazie alla disponibilità della Mediathèque Sagan di Parigi, è stato possibile fare una serie di prove tecniche con i ragazzi anche alla presenza di Timothée de Fombelle per riuscire a calibrare al meglio la forma di narrazione scelta. Il risultato è un progetto complesso, che permette sì di creare un legame anche a distanza, ma che soprattutto mette la biblioteca al centro della scoperta: è lì che si trovano i libri, è lì che è possibile scoprire nuove possibilità di lettura, grazie ai rimandi che l'applicazione mostra (libri di avventura; altri testi scritti dal medesimo autore; un filo comune che lega i titoli proposti; i libri dell'autore che ti accompagna ecc.). Sono in fase di realizzazione i successivi episodi che coinvolgono altri autori e illustratori, in modo da dare anche un assaggio della varietà di stili, temi e modalità che è possibile trovare all'interno delle proposte della letteratura per ragazzi.

Una prima fase di test viene effettuata in quattro biblioteche francesi dal gennaio 2022, per poi diffondere il progetto sul territorio nazionale. Una seconda fase, già in corso, prevede invece di ragionare in altre direzioni per creare strumenti e attività complementari, a partire proprio da un'applicazione dedicata specificatamente alle biblioteche perché possano proporre l'esperienza in modo diverso da come l'app esistente si rivolge al singolo.

Si stanno inoltre sviluppando proposte di laboratori: sulla realtà aumentata, sulla costruzione dei personaggi partendo dalle sculture di Tallec.

Insieme in biblioteca, anche su piattaforma digitale. Esempi dall'Italia

L'esperienza della Rete delle reti (RdR)⁹ nasce nel 2020 dalla constatazione della necessità per le biblioteche italiane, e in particolar modo per i sistemi bibliotecari, di lavorare in un'ottica di cooperazione. Lo scenario politico-amministrativo che si è delineato negli ultimi anni, con i tagli alla spesa pubblica e i cambiamenti a livello tecnologico, la necessità di raccontarsi diversamente e di poter avere un potere contrattuale maggiore fa sì che non possa che essere positivo il lavorare insieme per lo sviluppo delle biblioteche sul territorio, mettendo in comune le risorse creative, finanziarie, strumentali e informative [RdR, 2018].

Se oggi la Rete delle reti conta l'adesione di trentasei sistemi bibliotecari e consorzi, che coinvolgono circa mille comuni, è significativo che alcuni dei primi progetti realizzati insieme si rivolgano proprio al pubblico di riferimento delle biblioteche per ragazzi.

Madeleines. Una storia persa, ritrovata¹⁰ è infatti un progetto che, nato inizialmente per un *target* più adulto, ha trovato una realizzazione che ben si adatta come proposta a ragazzi e adolescenti. Si tratta di un *escape game* da giocare online, in dodici episodi, lanciato a inizio ottobre 2021 e disponibile fino ad aprile 2022, fruibile singolarmente o in compagnia, il cui scopo è di risolvere una serie di enigmi per poter sbloccare il capitolo successivo e continuare la lettura.

Progettato dallo studio di *game design* We Are Muesli, viene distribuito sulla piattaforma di prestito digitale MediaLibraryOnLine (MLOL) ed è quindi accessibile a tutti gli utenti delle biblioteche aderenti alla RdR che offrono questo servizio.

Basato sul romanzo *S. La nave di Teseo*, di Doug Dorst e J. J. Abrams, il gioco spinge il lettore alla ricerca: deve individuare quali due, tra gli undici membri della redazione della rivista della biblioteca che conosce nel primo episodio, si sono scambiati messaggi nascondendoli tra le pagine dei volumi della biblioteca. Per sbloccare ogni nuovo episodio è necessaria una password formata da numeri nascosti e dalle lettere di un nome proprio che ha a che fare col libro in cui si trova il messaggio. Possono essere d'aiuto i libri, le enciclopedie, i motori di ricerca o la collaborazione con qualcuno che ne sa di più. Insomma, un gioco che ha a che fare con i libri, che si gioca in mezzo ai libri, tra le pagine dove si nascondono i messaggi e gli indizi. Un gioco che ha a che fare con le bi-

biblioteche, perché nasce da libri presi in prestito e annotati o usati come contenitore di altri messaggi. L'obiettivo è pertanto accompagnare i giocatori in un'esperienza narrativa immersiva, vivendo al contempo la dimensione reale del patrimonio delle biblioteche in modo inedito e originale. La condivisione della propria esperienza avviene anche attraverso la *community* di gioco dedicata su social come Facebook e Instagram.

Lo studio We Are Muesli¹¹, che ha realizzato il progetto, ha nei mesi scorsi dato vita anche a un altro *escape game* legato a una biblioteca, questa volta fruibile in presenza secondo l'originaria definizione di questa tipologia di gioco nel quale i partecipanti, all'interno di una stanza allestita a tema, hanno un tempo limitato per completare insieme una missione, risolvendo codici, enigmi, rompicapo e indovinelli. Venti-quattro Elle¹² è ispirato al romanzo *C'era due volte il barone Lamberto* di Gianni Rodari e, proprio in occasione dell'anno rodariano, è stata ospitata da ottobre 2021 a fine maggio 2022 nella Biblioteca civica Pietro Ceretti di Verbania, a pochi chilometri da Omegna, città che ha dato i natali all'autore, e dall'Isola di San Giulio, nel cuore del Lago D'Orta, dove il libro è ambientato [Meneghel, 2021]. Tra quelle pagine, Rodari scrive: «Non tutti saranno soddisfatti della conclusione della storia. Tra l'altro non si sa bene che fine farà Lamberto e cosa diventerà da grande. A questo, però, c'è rimedio. Ogni lettore scontento del finale può cambiarlo a suo piacere, aggiungendo al libro un capitolo o due. O anche tredici. Mai lasciarsi spaventare dalla parola Fine» [Rodari, 1978, p. 103].

Proprio dalla curiosità di scoprire cosa potrebbe essere successo dopo il finale del libro nasce il gioco, proposto a famiglie con bambini o a gruppi di adulti, grazie a una rivisitazione della trama originaria: il barone Lamberto si avvia verso la meritata pensione dopo una carriera di circense in giro per il mondo; una banda di ladri, i Venti-quattro Elle, elabora un piano per reperire e scassinare i forzieri dove conserva i suoi tesori. Tutto è pronto per il colpo, ma l'*hacker* della banda, unico a conoscere i codici per superare i sistemi di sicurezza, ha pensato bene di andare in vacanza.

Subentrano allora i partecipanti nell'*escape room*: in collegamento diretto con gli altri Ventitré Elle, già sull'isola di San Giulio, hanno novanta minuti di tempo per guidare i ladri nell'impresa attraverso un computer, tra indizi, enigmi, indovinelli, uso di oggetti e altre sorprese da scoprire.

Come sottolinea Andrea Cassina, coordinatore del Siste-

⁹ Cfr. <<https://retedellereti.dgline.it>>.

¹⁰ Cfr. <<https://retedellereti.dgline.it/madeleines>>; per il trailer cfr. <<https://youtu.be/CBTsGkLxdTM>>.

¹¹ Cfr. <<https://www.wearemuekli.it>>.

¹² Cfr. <<https://www.wearemuekli.it/#/24elle/>>; per il trailer cfr. <<https://www.youtube.com/watch?v=7ZoUf7HGvrM>>.

ma bibliotecario del Verbano Cusio Ossola e direttore della Biblioteca Ceretti, «le biblioteche stanno vivendo una profonda trasformazione. Le abitudini culturali, l'uso del tempo libero, la transizione digitale sono fattori che chiedono alle biblioteche di lavorare per stare al passo coi tempi e per proporre occasioni culturali che incontrino sempre meglio l'interesse dei cittadini» [Meneghel, 2021].

In conclusione

Madeleines è un progetto che viene descritto dagli stessi ideatori come un'occasione di promozione della lettura e delle biblioteche. Un tentativo di tessere un filo, di mantenere un legame tra un'istituzione e il suo pubblico, grazie a un'esperienza coinvolgente, così come accade anche in altri progetti nati in quest'ultimo periodo¹³. Ventiquattro Elle porta le famiglie sulla soglia della biblioteca, per partecipare a un gioco legato a un libro, a un autore, a un immaginario, con tutti gli spunti e i rimandi che ne possono derivare: si può uscire dall'esperienza ed entrare in biblioteca per cercare i libri citati e portarseli a casa; si può partecipare apposta perché già si conoscono il luogo e le storie.

L'esperienza di Biblioquête è relativa a un progetto sviluppato nel periodo dell'emergenza sanitaria e che evolve in realtà nell'ottica di poter creare un circuito virtuoso tra un'esperienza positiva di scoperta del singolo e il vivere in modo altrettanto stupefacente la biblioteca come luogo in cui stare insieme (la Biblioquête non si

vive mai da soli, ma almeno in due quando non interagendo tra più binomi di lettori) per trovare spunti, libri, avventure.

Sembrano rispondere, con il doppio binario di fruibilità su cui si muovono (da soli e in compagnia; a casa e in biblioteca), a uno degli assunti a cui i bibliotecari paiono convenire nelle riflessioni post pandemiche: portare i libri laddove c'è il potenziale lettore si rivela strategia più efficace dello sforzo di invitare e portare il lettore in biblioteca.

Torna quindi ad affacciarsi lo scenario della 'biblioteca fuori di sé', di cui tanto si è parlato e fatto negli anni Novanta e che non è mai passato di moda [Rasetti, 2017]: quello che è stato per alcuni versi un movimento discusso e discutibile coglieva comunque il nocciolo della necessità che un servizio bibliotecario – oggi più consapevole, più strutturato e si spera sempre più professionalizzato – che promuova relazioni aperte e inclusive con la sua comunità di riferimento. Tanto più per le biblioteche ragazzi che da sempre collaborano «nelle *partnership* con altre organizzazioni che nella comunità svolgono servizi per le ragazze e i ragazzi e le loro famiglie per raggiungere obiettivi comuni» [IFLA, 2021].

Il concetto su cui riflettere quindi, dopo questo periodo di pandemia che ha scosso e smosso anche l'ambito dei servizi bibliotecari, non sarà più solamente quello di uscire fisicamente dalle proprie mura, ma di come sperimentare tipologie di servizi capaci di tessere legami forti con l'utenza anche a distanza, sempre e non solo in caso di necessità contingente come quella vissuta negli ultimi due anni.

¹³ Si veda ad esempio il progetto Isa vince tutto, da un'idea di Palazzo Ducale di Mantova, prodotta da Rulez. Un *webcomic* dedicato a Isabella d'Este, scritta da Lorenzo Ghetti e illustrata da Rita Petruccioli, in ventiquattro puntate ironiche e irriverenti sulla vita e sulle scelte della nobildonna, ciascuna composta da nove vignette che vengono diffuse sia sul sito dedicato (<<https://www.isavincetutto.com>>) sia sui relativi social e in cartaceo sulla *Gazzetta di Mantova* da febbraio 2022.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

AIB, 2021 = Associazione italiana biblioteche, *Raccomandazioni per la gestione del "Green pass" in biblioteca*, 20 luglio 2021, <<https://www.aib.it/attivita/comunicati/2021/92517-raccomandazioni-gestione-green-pass-biblioteca>>.

AIB. OLP, 2021 = Associazione italiana biblioteche. Osservatorio lavoro e professione, *Bibliotecari ai tempi del Covid-19*, a cura di Maria Antonietta Ruiu, Francesca Cadeddu, 26 marzo 2021, <<https://www.aib.it/struttura/osservatorio-lavoro-e-professione/2021/90142-bibliotecari-ai-tempi-del-covid-19/>>.

ALA, 2020 = American Library Association, *Public libra-*

ries respond to Covid-19: survey of response & activities, May 2020, <<https://www.ala.org/pla/issues/covid-19/surveyoverview>>.

ALF, 2021a = Association des bibliothécaires de France, *Enquête sur les bibliothèques durant la crise sanitaire*, Mars 2022, <https://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/congres/2021/verbatim_enquete_congres2021.pdf>.

ALF, 2021b = Association des bibliothécaires de France, *Premiers résultats de l'appel à témoignages "Les bibliothèques en temps de crise"*, 2022, <https://www.abf.asso.fr/fichiers/file/ABF/congres/2021/appel_temoignages_presentation_congres2021.pdf>.

Batini, 2019 = Batini Federico, *Leggere ad alta voce: meto-*

- di e strategie per costruire competenze nella vita*, Firenze, Giunti scuola, 2019.
- Batini, 2021 = Batini Federico, *Ad alta voce: la lettura che fa bene a tutti*, Firenze, Giunti scuola, 2021.
- Batini, 2022: Batini Federico, *Lettura ad alta voce: ricerche e strumenti per educatori, insegnanti e genitori*, Roma, Carocci, 2022.
- Bats, 2022 = Bats Raphaëlle, *La bibliothèque en temps de crise, une mise à distance*, «La revue des livres pour enfants», 2022, n. 323, p. 110-117.
- Blasi, 2020 = Blasi Giulio, *Le biblioteche digitali conquistano gli italiani durante il lockdown: cosa offrono e cosa manca ancora*, «Agenda digitale», 23 ottobre 2020, <<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/le-biblioteche-digitali-conquistano-gli-italiani-durante-il-lockdown-cosa-offrono-e-cosa-manca-ancora/>>.
- IFLA, 2021 = International Federation of Library Associations and Institutions. Library Services to Children and Young Adults Section, *Linee guida IFLA per i servizi bibliotecari per ragazze e ragazzi 0-18*, 2. ed., a cura diCarolynn Rankin, traduzione italiana a cura della Commissione nazionale AIB biblioteche e servizi per ragazzi, febbraio 2021, <<https://www.aib.it/wp-content/uploads/2021/04/Linee-guida-IFLA-per-i-servi-zi-bibliotecari-per-ragazzi-e-ragazze-0-18-italiano.pdf>>.
- Meneghel, 2021 = Meneghel Luca, *L'escape room per Gianni Rodari*, «Libri e racchette», 23 ottobre 2021, <<https://librieracchette.com/2021/10/23/lescape-room-per-gianni-rodari>>.
- Ramonda, 2022a = Ramonda Caterina, *Biblioquête, la realtà aumentata per far venire voglia di leggere*, «Mamamo», 17 gennaio 2022, <<https://www.mamamo.it/news/biblioquete-la-realta-aumentata-per-far-venire-voglia-di-leggere>>.
- Ramonda, 2022b = Ramonda Caterina, *Le biblioteche per ragazzi*, in *Rapporto sulle biblioteche italiane 2018-2020*, a cura di Vittorio Ponzani, direzione scientifica di Giovanni Solimine, Roma, Associazione italiana biblioteche, 2022, p. 97-102.
- Rasetti, 2017 = Rasetti Maria Stella, *Come portare la biblioteca fuori di sé*, Milano, Editrice Bibliografica, 2017.
- RdR, 2018 = Rete delle reti, *Manifesto per una crescita del settore bibliotecario italiano*, [2018], <https://retedelle-reti.dgline.it/storage/app/media/Manifesto_RdR.pdf>.
- Rodari, 1978 = Rodari Gianni, *C'era due volte il Barone Lamberto ovvero I misteri dell'Isola di San Giulio*, Torino, Einaudi, 1978.

ABSTRACT

I bibliotecari per ragazzi hanno reagito immediatamente alle chiusure e alle limitazioni imposte dalla pandemia, cercando di mantenere vivo il rapporto con l'utenza, tramite l'offerta di contenuti fruibili online e modalità di prestito compatibili con le normative vigenti.

Alla luce dell'esperienze fatte e dei bilanci che ne sono seguiti, si evidenziano positività e criticità dovute all'operare nella contingenza e nell'immediatezza, specie per le biblioteche ragazzi che hanno a che fare con un pubblico che, sia per età sia per disponibilità di supporti, non è coinvolgibile online, se non per mediazione degli adulti di riferimento. La questione centrale che viene sollevata è quella del rapporto tra la biblioteca e i bambini e i ragazzi anche al di là della frequentazione fisica della sede. Alcuni progetti hanno saputo, nei mesi scorsi, legare l'idea della promozione della lettura e della promozione della biblioteca. Gli spunti offerti dai progetti analizzati, due italiani e uno francese, tracciano linee di possibili sperimentazioni.

CLOSE AT A DISTANCE: THE CHILDREN'S LIBRARY AND THE RELATIONSHIP WITH THE PUBLIC AFTER TWO YEARS OF PANDEMIC

Children's librarians reacted immediately to the closures and limitations imposed by the pandemic, trying to keep the relationship with users alive, by offering usable online content and loan methods compatible with current regulations. In the light of the experiences made and the balances that followed, positive and critical issues are highlighted due to operating in contingency and immediacy, especially for children's libraries that have to do with an audience that, both by age and by availability of supports, cannot be involved online, except through the mediation of the adults. The central question is that of the relationship between the library and children and young people, even beyond the physical attendance of the site. Some projects have been able, in recent months, to link the idea of promoting reading and promoting library. The ideas offered by the projects analyzed, two from Italy and one from France, trace lines of possible experimentation.

Visita la piattaforma per scoprire i contenuti aggiuntivi <http://bibliotecheoggitrends.it>

