

# HOLDEN IN LIBRARY: RIFLESSIONI SU ADOLESCENTI E SERVIZI BIBLIOTECARI IN ITALIA

**GIUSEPPE BARTORILLA**

Biblioteca dei ragazzi, Rozzano (MI)  
giusba62@gmail.com

Biblioteche oggi Trends, vol. 8, n. 1 (giugno 2022)  
p. 5-12, DOI: 10.3302/2421-3810-202201-005-1  
ISSN: 2421-3810

*Il libro che stavo leggendo era quello che avevo preso in biblioteca per sbaglio. Mi avevano dato un libro sbagliato finché non ero tornato in camera mia. Mi avevano dato La mia Africa di Isak Dinesen. Io credevo fosse una porcheria, e invece no. Era un libro bellissimo. Io sono di un'ignoranza crassa ma leggo a tutto spiano.*

J.D. Salinger, *Il giovane Holden*

## Premessa

In questi ultimi tempi il complesso rapporto tra adolescenti e biblioteche è stato tra gli argomenti più dibattuti dai bibliotecari per ragazzi, anche alla luce del forte impatto che la pandemia ha avuto sul pubblico dei *teen-ager*, penalizzati dalle misure di contenimento del virus, che ne ha messo in crisi abitudini e routine e li ha privati di spazi didattici, sportivi, culturali e ricreativi, come si evince anche dal rapporto *Covid-19 e adolescenza* [Osservatorio nazionale per l'infanzia e l'adolescenza, 2021], senza peraltro un'adeguata attenzione da parte delle istituzioni politiche e pubbliche.

Il tema ha avuto un'onda lunga coinvolgendo tutto il movimento bibliotecario<sup>1</sup> e, per prossimità, si è poi declinato nel rapporto tra lettura, letteratura e lettori, come al convegno milanese delle Stelline del 2021 [Associazione

Biblioteche oggi, 2021]<sup>2</sup>, a cui è stato dedicato un focus nell'ambito dell'evento "Primo piano sulla lettura", dove si è evidenziato, nonostante un contesto statistico abbastanza circostanziato, quanto ancora si fatichi a delineare un profilo del lettore adolescente.

Partiamo da una semplice ma necessaria domanda: in Italia gli adolescenti sono mai stati un pubblico 'da biblioteca'?

L'ultimo censimento sugli spazi under 18 promosso dalla Commissione nazionale biblioteche e servizi per ragazzi dell'AIB<sup>3</sup> ci racconta che l'84,5% delle biblioteche intervistate ha risposto di avere scaffali dedicati agli adolescenti. Ma di contro, incrociando il dato relativo alle *gaming zone*, servizio molto gettonato dai giovani utenti, scopriamo che solo il 26,6% ha uno spazio dedicato al gioco; ecco che allora potrebbe nascere il sospetto che gli adolescenti passino, ma senza lasciare evidenti tracce e soprattutto senza essere protagonisti proattivi dei nostri servizi.

Le cause potrebbero essere molteplici: endogene come, ad esempio, la mancanza di spazi identitari e coprogettati, o esogene, legate in questo caso ai bassi indici nazionali di lettura o alla scarsa propensione della scuola a sostenere letture non finalizzate alla didattica. Poi la nostra attenzione professionale è tradizionalmente focalizzata su due *target* – 11-14 e 15-19 (il primo più del

Per tutti i siti web la data di ultima consultazione è il 6 aprile 2022.

<sup>1</sup> A margine segnalò tra l'altro che le ultime linee guida IFLA rivolte ai servizi per ragazzi hanno incluso gli adolescenti fino ai 18 anni [IFLA, 2021].

<sup>2</sup> Il programma del convegno "La biblioteca piattaforma della conoscenza" è disponibile all'indirizzo <<https://online.convegnostelline.com/programma/lettura-lettori-analisi-delle-tendenze-e-nuovi-strumenti>>.

<sup>3</sup> Cfr. <<https://www.aib.it/struttura/commissioni-e-gruppi/commissione-nazionale-biblioteche-ragazzi/2021/92495-censimento-servizi-ragazzi>>.

secondo) – ma la realtà è molto più *crossover* e spesso le fasce, per interessi, genere e attitudini si sovrappongono, risegmentizzandosi e creando un *melting pot* anagrafico difficile da decifrare – e, di conseguenza, da intercettare – attraverso le consolidate prassi biblioteconomiche. Anche lo stretto rapporto con la scuola, spesso unico luogo sicuro dove incontrare i ragazzi, diventa un *boomerang*, perché poi impedisce di focalizzarsi su quell'universo giovanile che, per ragioni varie, non gravita più intorno alle istituzioni scolastiche.

Poi certamente paghiamo lo scotto per il ritardo con cui in Italia abbiamo sviluppato i servizi bibliotecari per i bambini e i ragazzi, rispetto a quelli anglosassoni o francesi.

Di contro però pensiamo moltissimi progetti di promozione della lettura che si snodano tra letture, laboratori, incontri, social, eventi e gruppi di lettura che, nonostante i non tantissimi spazi 'istituzionalizzati' per gli adolescenti e l'attenzione soprattutto per il *target* 11-14, ci restituiscono uno scenario estremamente fertile di idee ed entusiasmo e una grande attenzione a non perdere i fili di relazione con un pezzo importante della propria comunità di riferimento.

## Gli adolescenti, questi sconosciuti

Riflettere sul rapporto tra biblioteche e adolescenti, significa anche tracciare almeno un sommario profilo del nostro giovane potenziale utente.

David Bainbridge, docente di anatomia clinica veterinaria alla University of Cambridge, ha provato a spiegare l'importanza che riveste l'adolescenza per la specie 'uomo', proprio a partire dallo studio delle differenze con il resto del regno animale [Bainbridge, 2010].

Nei suoi studi Bainbridge ci segnala come l'adolescenza non sia esclusivamente una recente invenzione culturale, quanto piuttosto un preciso fenomeno biologico: l'uomo è l'unico animale ad avere una fase della pubertà così lunga e la gamma di caratteristiche e funzioni biologiche che ci rende in un certo qual modo diversi rispetto agli altri mammiferi è dato proprio da quel lungo arco di tempo, unico in natura, che intercorre tra la fine dell'infanzia – intorno ai dieci anni – e il fisiologico ingresso nell'età adulta, che avviene dopo i venti. In questo arco temporale il nostro cervello ha a disposizione un adeguato tempo lento, ad esempio, per lavorare sull'astrazione e sviluppare in modalità più articolata il linguaggio. È il periodo dove il cervello umano, cresciuto durante l'infanzia fino alle sue dimensioni massime (questo è il motivo per cui i bambini

hanno la testa sproporzionata rispetto al resto del corpo), smette di crescere e si riconfigura e si riorganizza attraverso 'la potatura sinaptica', pronto per l'età adulta. Certo questo cambiamento produce importanti mielinizzazioni delle sinapsi, dopaminizzazione ed elevata produzione ormonale, che non sempre permettono di controllare le emozioni, ma che diventano fondamentali per viaggiare verso l'adulta autonomia.

Il riconoscimento che le nostre fortune come specie dipendono anche da quella meravigliosa invenzione biologica che risponde al nome di adolescenza non sempre aiuta, anzi spesso la reazione alla presenza improvvisa di *teen-ager* è di spavento e chiusura, quando ad esempio un Holden Caulfield ci provoca, ricordandoci di quanto lo faccia stare bene essere «il più fenomenale bugiardo che abbiate mai incontrato in vita vostra. Perfino se vado all'edicola a comprare un giornale, e qualcuno mi domanda che cosa ci faccio, come niente dico che sto andando all'opera» [Salinger, 2004, p. 20].

In questi anni mi è capitato spesso di incontrare bibliotecari che, infastiditi proprio dall'approccio di giovani emuli del protagonista del romanzo di Salinger, avevano rinunciato a ragionare sulla eventuale costruzione e organizzazione di adeguati spazi, raccolte e attività dedicati gli adolescenti, incapaci di mettere in campo relazioni durature perché sconvolti da un atteggiamento irriverente, caciaronone, disordinato, ormonale, anticonformista, poco attento alle adulte 'etichette', con l'aggravante di esperire il mondo attraverso strumenti tecnologici, con cui, come ci segnala Giuseppe O. Longo, «escono, apprendono, comunicano e socializzano all'interno di un nuovo ecosistema mediale, perché a differenza della nostra generazione "vivono" nei media digitali, non li utilizzano semplicemente come strumento di produttività individuale e di svago, sono in simbiosi strutturale con essi» [Longo, 2013].

Normale quindi che la loro difesa sia la fuga o la provocazione verso quegli adulti colpevoli, ai loro occhi, di avere un atteggiamento squalificante e moralista e di considerare l'adolescenza un'età ingrata e marginale, difficile, se non impossibile, da decifrare. Adulti che mettendosi sulla difensiva diventano brutalmente normativi e antagonisti e declinano le relazioni in una odiosa categorizzazione e omologazione, che squalifica il loro agire e soprattutto impedisce di vedere quanta bellezza circonda i ragazzi, impegnati in un complicato, ma emozionante viaggio, che prevede l'abbandono dei porti sicuri dell'infanzia e la navigazione verso l'età adulta, con improvvisi *pit stop* dentro meravigliosi 'giardini segreti'<sup>4</sup>, dove potersi perdere e

<sup>4</sup> A proposito del giardino come metafora dei percorsi di crescita dell'adolescenza si veda il bel saggio [Bertolino - Miari - Zucchini, 2009] e, in particolare, l'intervento di Domenico Barrilà, psicoterapeuta e analista adleriano *Piccoli e grandi laboratori di futuro*.

ritrovare, senza nessuno che li giudichi o li ferisca<sup>5</sup>, come accade a Mary, Colin e Dickon nel romanzo di Frances Hodgson Burnett [Burnett, 2020].

Anche l'impossibilità di dare una data di inizio e 'scadenza' a questa 'età di mezzo' rende particolarmente ansioso lo scenario, obbligando l'adulto, abituato a spiegare e incasellare tutto in catartiche griglie, a catapultarsi dentro un'esperienza straniante e difficile da governare e che rende complicata la vita del povero bibliotecario che intende implementare servizi under 18 o attivare azioni di promozione della lettura rivolte agli adolescenti. Aidan Chambers definisce questo periodo *youthness*, un sostantivo più poetico e meno prosaico del termine adolescenza; una ampia fascia, che contiene peraltro molti possibili pubblici, ben oltre la classica bipartizione preadolescenza/adolescenza [Chambers, 2020].

### ...E venne il digitale

Lo scenario fin qui descritto appare estremamente critico e abbiamo capito che la giovinezza è un avventuroso viaggio alla ricerca di identità, pieno di complicate relazioni e tumultuose trasformazioni che riguardano mente, corpo e mondo, ma che al termine consente di trovare un posto nella comunità umana. Ma non abbiamo ancora fatto i conti con i cambiamenti prodotti dall'avvento della tecnologia e della cultura digitali, che ha sconvolto il nostro tranquillo e – così credevamo – solido modello gutenberghiano di diffusione e costruzione dei saperi. Abbiamo invece una nuova generazione di adolescenti che nel viaggio incontra (e cresce in) ecosistemi mediali totalmente digitali, maneggiando strumenti e tecnologie che, per la prima volta nella storia dell'umanità, gli adulti faticano a (ri)conoscere e che, come ci segnalava già nel 2011 Paolo Ferri, si declinano in stili di comunicazione, lettura e apprendimento sostenuti da parole chiave come gioco, simulazione, performance, *multitasking*, conoscenza distribuita, intelligenza collettiva, navigazione crossmediale e transmediale, *networking*, negoziazione [Ferri, 2011, p. 56].

Prendiamo consapevolezza, nostro malgrado, che i giovani adolescenti sono perennemente connessi alla rete e immersi in contesto partecipativo, come accade a Tom Harvey, protagonista del romanzo *IBoy* [Brook, 2017], che a causa dei frammenti di uno smartphone rimasti nel suo cervello si scopre iperconnesso con tutti i dispositivi accesi nel mondo.

Piattaforme social, videogiochi, giochi di ruolo, *fanfic-*

*tion*, chat, diventano luoghi da esplorare, dove tessere relazioni più o meno durature, dove sentirsi protagonisti, per leggere e persino scrivere, e trovare così quelle rappresentazioni del mondo utili per la navigazione e per sostenere il sé in costruzione.

Allora qual è il nostro ruolo di adulti in questo scenario di convergenza di strumenti, contenuti e 'menti'? Prendiamo atto della ricchezza e delle opportunità che ci offre il nuovo contesto mediale e che la quotidianità dei ragazzi (e nostra), che a volte tendiamo a demonizzare, ovvero la collisione tra media diversi in un ambiente partecipativo, è il *trend* che può arricchire di contenuti professionali la nostra comunità di pratica:

La cultura partecipativa sta emergendo man mano che la cultura assorbe – e reagisce – all'esplosione delle nuove tecnologie mediali che rendono possibile per il consumatore medio attività come l'archiviare, il commentare, l'appropriarsi e il mettere in circolo contenuti mediali in nuovi e potenti modi. [...] Facciamo ricorso a partecipazione come a un termine che taglia trasversalmente le pratiche educative, i processi creativi, la vita di comunità e la cittadinanza democratica. Il nostro obiettivo dovrebbe essere incoraggiare i giovani a sviluppare le competenze, le conoscenze, gli schemi etici e l'autostima necessari per partecipare pieno titolo alla cultura contemporanea [Jenkins, 2010, p. 57].

### Storie in viaggio

In uno scenario complesso e al tempo stesso estremamente liquido, anche le risposte ai bisogni narrativi degli adolescenti dovrebbero necessariamente risultare più articolate per essere efficaci e non rischiare di rimanere al palo. Quando Atreiu e Bastiano [Ende, 1981], lettore e protagonista si incontrano, loro malgrado, davanti al grande specchio lunare, scopriamo che l'adolescente ha bisogno, nell'ordine: di storie che ne rappresentino le istanze più segrete e personali (e forse non solo loro); di adeguati mezzi di locomozione che consentano spostamenti veloci tra l'Io e il Sé; di specchi adeguatamente grandi per riconoscersi.

La metafora proposta da Ende nel suo romanzo più famoso, *La storia infinita*, ci porta ad affrontare il tema della atavica fame di storie degli adolescenti. Storie che fino a pochi anni erano dentro contenitori di carta e che ora, in tempi di web 2.0 si sono necessariamente ripo-

<sup>5</sup> Françoise Dolto usa l'immagine dei gamberi e delle aragoste che perdono il carapace e si nascondono sotto le rocce fin quando non è ricresciuto per spiegare la fragilità e la vulnerabilità degli adolescenti [Dolto, 2005].

sizionate in contenitori e forme apparentemente inusuali. Dalle piattaforme social alle chat<sup>6</sup> fino ad arrivare ai videogiochi, le storie si muovono in una logica cross e transmediale, senza che vengano alterati i simboli, le metafore e i *topoi* della letteratura per l'infanzia, come sottolinea Anna Antoniazzi ricordandoci che

multi indizi inducono a pensare che sia in atto un processo di ridefinizione dei territori stessi della narrazione, attraverso un sempre maggiore rimescolamento e una sempre più profonda contaminazione sia tra generi e media, che tra letteratura dedicata a bambini, ragazzi e quella adulta. I confini tra media, generi e pubblico di riferimento si fanno sempre più sottili e incerti. Temi, argomenti, personaggi che erano perlopiù appannaggio di una singola dimensione narrativa, ora vengono approfonditi a tutto tondo [Antoniazzi, 2012].

In questi anni sono state molte le esperienze che hanno 'mashuppato' e contaminato generi, forme e strumenti, come ad esempio *Salis*<sup>7</sup>, un progetto editoriale di Laura Morelli, scrittrice e drammaturga, Paolo D'Altan, uno dei maggiori illustratori italiani, e Laura Rota, grafica e *visual designer*, incubato in modalità self-publishing e rivolto alla fascia 11-14. L'avventura distopica della giovane protagonista è stata sviluppata 'editorialmente' attraverso un *picture book* illustrato, un e-book (arricchito e in formato ePub3 nel secondo episodio), una app, un'opera lirica, tre *focus group*, un laboratorio di sviluppo di oggetti digitali e infine nella forma romanzo. La narrazione attraverso la crossmedialità si arricchisce, contaminandosi e arricchendosi narrativamente. Un altro progetto più recente rivolto agli adolescenti (ma non solo) e che sfrutta le *storychat*, emulando il *mood* comunicativo dei ragazzi per rimettere al centro delle narrazioni l'esperienza verbale, è *Se mi ami non morire*<sup>8</sup>, un'app francese, tradotta anche in italiano, per smartphone, tablet e computer, che invita il giovane 'smanettone' non solo a incontrare i due protagonisti, Nour e Maid, impegnati nella salvifica fuga dall'inferno della guerra in Siria, ma anche ad aiutarli nella fuga, scegliendo attraverso la chat i percorsi migliori che portano verso uno dei diciannove finali previsti dagli autori.

Anche i videogiochi diventano un ottimo pretesto per la circolazione di buone storie, come succede in *Kingdom hearts* [Wikipedia, 2022b], un videogioco per la Playstation sviluppato in modalità *crossover* da Square Enix,

casa di produzione giapponese, e Disney, che ci porta dentro una saga *fantasy* amatissima – quest'anno compie vent'anni – che vede il protagonista affiancato dai personaggi più famosi dell'universo della multinazionale statunitense: da Topolino e Paperino fino a Malefica e Gambadilegno, in un scenario mediale che mescola, e declina – anche editorialmente con l'omonima rivista – immaginario iconografico occidentale, manga e cultura del Sol Levante, *anime* e gioco, anche di ruolo.

Uno scenario complesso che vede le narrazioni uscire dalla carta per riversarsi in modalità anche e soprattutto rizomatica su supporti non solo apparentemente poco affini al libro, ma che prevedono – anzi, auspicano – la contaminazione per consentire al lettore di diventare protagonista proattivo (anche attraverso la scrittura) delle storie che frequenta.

Il povero bibliotecario che vorrà quindi immolarsi alla causa degli adolescenti dovrà necessariamente governare progettualità che prevedono passeggiate dentro territori narrativi assai dinamici, per intercettare e promuovere storie veicolate attraverso social network, piattaforme di *fanfiction* come Wattpad, webradio, servizi di *streaming on demand* per contenuti audio e video, serie televisive, cinema, fumetti, app, e-book, chat.

Ma d'altra parte sappiamo bene che le storie viaggiavano da molto prima che Gutenberg inventasse la macchina da stampa!

## Editori e adolescenti

In questa veloce carrellata che affronta tematiche adolescenti non può mancare uno sguardo su come il mercato editoriale si ripositiona rispetto ai nostri giovani utenti.

Certo viene facile ricordare quella grande letteratura che facciamo rientrare nella categoria del Bildungroman, il romanzo di formazione, che ci riporta di *default* direttamente nei territori dell'adolescenza, con i grandi classici come *David Copperfield* di Charles Dickens, *Jane Eyre* di Charlotte Bronte, *Il mago di Oz* di L. Frank Baum, *Tom Sawyer* di Mark Twain, fino ad arrivare a *Martin Eden* di Jack London, al *Sentiero dei nidi di ragno* di Italo Calvino o *Narciso e Boccadoro* di Hermann Hesse, tutti titoli legati a un'idea di letteratura adatta a raccontare l'età di mezzo più come un percorso di crisi, una soglia da superare attraverso prove che portino a una maturazione, che come una condizione, come invece verrà rappresentata nella

<sup>6</sup> Segnalo una delle applicazioni narrative più interessanti presenti attualmente sul web.

<sup>7</sup> Cfr. <<https://www.salisedine.it>>.

<sup>8</sup> Cfr. <<https://apps.apple.com/it/app/se-mi-ami-non-morire/id1281473147>>. Il trailer è disponibile all'indirizzo <<https://www.youtube.com/watch?v=miXo3oyOdV8&t=12s>>.

letteratura a partire dalla seconda metà del Novecento. In Italia sono gli anni Ottanta e Novanta che rappresentano uno spartiacque per il mercato editoriale, che finalmente diversifica l'offerta editoriale con un esponenziale aumento del numero di titoli commercializzati; ed è in questo scorcio di fine millennio che incontriamo tante collane che si rivolgono proprio agli adolescenti: *Gli istrici* della Salani, *i Gaia Junior* e *I piccoli brividi* della Mondadori, pensati soprattutto a un pubblico di preadolescenti, o le mitiche *Ex Libris* e *Le frontiere*, dirette da Orietta Fatucci, pensate per pubblici di adolescenti over 14, dove per la prima volta si assiste al tentativo di sganciare la letteratura adolescente dalle logiche di produzioni editoriali pensate a uso e consumo della didattica.

La tendenza attuale vede molte case editrici misurarsi con il mondo narrativo degli adolescenti, in una logica *crossover* (Harry Potter *docet*), attraverso titoli e collane editoriali come *Hot-spot* del Castoro<sup>9</sup> e *I Geodi* di Uovonero<sup>10</sup>, e con meravigliose autrici come Shioban Dowd difficilmente incasellabili nelle classiche soglie anagrafiche 10-14 e 15-19.

Altra tendenza è quella legata all'albo illustrato, fino a pochi decenni fa destinato a un pubblico di piccolissimi, mentre ora, anche alla luce delle modalità di lettura delle nuove generazioni cresciute in un ambito digitale fortemente caratterizzato dal prevalere di un linguaggio iconico, si è ritagliato un ruolo piccolo ma importante per la qualità delle proposte, con autori come Shaun Tan, Roberto Innocenti, Maurizio Quarello.

Infine non possiamo dimenticare il fumetto, che in questi ultimi anni si è guadagnato un posto da protagonista grazie al *boom* di vendite che nel 2021 lo hanno posizionato ai piani alti della classifica come genere più acquistato [AIE, 2022]<sup>11</sup>.

Ha contribuito al successo anche l'intensa produzione editoriale rivolta agli adolescenti da parte di case editrici specializzate in *graphic novel* come Tunuè, Bao, Renoir, Panini Comics, ma anche da case editrici più strutturate sulla letteratura per l'infanzia come il Castoro, Sinno o Topipittori, nonché lo straordinario traino dei manga, sdoganati dal *mainstream* culturale e sbarcati nelle librerie, dove – ci dicono i librai – frotte di ragazzi si accalcano nei contenitori pieni di fumetti giapponesi. Per avere un'idea di quanto sia seguito basti pensare che per il lancio di *Kaiju No. 8* [Wikipedia, 2022a], manga che appartiene al genere *shonen* e che in Giappone ha già venduto 5 milioni di copie, la casa editrice Star Comics ha organizzato una campagna pubblicitaria come mai se ne erano viste prima, con la fermata della metropolitana

di Porta Genova, uno dei luoghi più di tendenza di Milano, tra i navigli e i territorio del Fuorisalone, dove converge il *mainstream* culturale della città, tappezzata con le immagini dei protagonisti del fumetto.

## In cerca di spazi

Nel 2011 dieci bibliotecari italiani, che a vario titolo si occupavano di bambini e ragazzi, nell'ambito del progetto BOOX del Goethe Institut parteciparono a un tour delle biblioteche per bambini e adolescenti di Amburgo e Berlino.

Tra le sette biblioteche visitate, nella città famosa per il porto sull'Elba e dove i Beatles conobbero le loro prime fortune musicali, ne spiccava una, piccola ma collocata in un bel centro culturale, ricavato da un'antica fabbrica di eliche per navi.

La biblioteca si chiamava (e si chiama) *Hoeb4U* e fu una vera e propria epifania: un gigantesco drago, con annessa prole, nella cui pancia si celavano file di *graphic novel* e manga, accoglieva gli utenti, tutti rigorosamente selezionati tra i 13 e i 23 anni, in uno spazio privo di raccolte di saggistica e con i suoi 16.000 documenti tutti prestabili, equamente ripartiti tra libri di narrativa (poco meno della metà), videogiochi, giochi di società, giochi di ruolo, fumetti, CD musicali, CD-ROM, DVD-ROM, con computer e *consolle* per viaggiare in rete e giocare. Non c'era un vero e proprio banco del prestito e il servizio di reference era gestito da giovani tirocinanti della stessa età dei loro utenti. Una biblioteca piccola e con un numero piccolo di documenti ma che l'anno prima aveva fatto ben 170.000 prestiti!

La biblioteca di Amburgo, inserita in un circuito cittadino che fa capo alla biblioteca centrale per ragazzi, è un esempio paradigmatico di biblioteca pensata per gli adolescenti e peraltro gestita da coetanei degli utenti. Presenta infatti tutti gli stilemi minimi necessari che dovrebbero caratterizzare l'architettura di una biblioteca per gli adolescenti: una pluralità di raccolte fuori dalla classica organizzazione saggistica/narrativa/multimediale, spazi fortemente identitari e scevri di sovrastrutture culturali adulte, dove la disintermediazione è un *must*, importante, una connotazione ludica declinata sia attraverso *consolle* e computer dedicati al *videogaming* sia attraverso il sostegno al gioco di ruolo.

In Italia, come già segnalato, sono molte le biblioteche (Pistoia, Modena, Prato, Foggia, Chieri, Booq Biblioficina e Giufà a Palermo, Militello, Fiorenzuola D'Arda,

<sup>9</sup> Cfr. <<https://editriceilcastoro.it/collana/hotspot>>.

<sup>10</sup> Cfr. <<http://www.uovonero.com/libri/uovonero-collana-i-geodi>>.

<sup>11</sup> In particolare l'AIE segnala che l'incremento di vendite delle nuvole parlanti nel 2021 è stato del 134% rispetto al 2020.



Cinisello Balsamo, Sesto S. Giovanni) o reti (Il sistema bibliotecario di Milano, quello di Roma, il Csbno, a cui afferiscono le biblioteche del nord-ovest milanese) che hanno implementato spazi e servizi per gli adolescenti. Punti di riferimento imprescindibili per i bibliotecari che si occupano del *target* oggetto di questo articolo sono il Multiplo di Cavriago<sup>12</sup>, che ha fatto propri i dettami della biblioteche nordeuropee, soprattutto riguardo alle collezioni non cartacee (sono stati i primi in Italia ad aver implementato una 'artoteca') e Sala Borsa Ragazzi<sup>13</sup>, la cui articolazione dei servizi, gli spazi a disposizione, gli strumenti messi in campo, come le postazioni per il *videoediting* o il *beatmaking*, uniti al fertile sostrato culturale che da sempre contraddistingue la città felsinea – pensiamo a Faeti, all'Associazione Hamelin, alla Children's Book Fair – la rende un mirabile esempio di servizio bibliotecario ad alto impatto.

Non amo le modellizzazioni, ma se proprio dovessi indicare un possibile modello di biblioteca dedicata agli adolescenti, non me ne vogliono le altre, segnalerei sicuramente la Biblioteca/Officina Holden dell'Istituzione bibliotecaria Classense di Ravenna. Uno spazio arredato, anche con materiali di recupero come i bancali, pensato e rivolto alla fascia 11-17, pieno di fumetti con pochi libri ma tutti selezionati (anche dai ragazzi) e con uno spazio cinema, un'area *gaming* con *consolle*, videogiochi e giochi di ruolo. Dove gli adolescenti, grazie anche alle sollecitazioni dei bibliotecari, diventano protagonisti – anzi proprietari – di quegli spazi che contribuiscono a organizzare, gestire e promuovere.

Come si è visto, spazi e raccolte rappresentano gli anelli di congiunzione tra il mondo delle biblioteche e i nostri potenziali utenti adolescenti. Delle raccolte, come elemento imprescindibile per valutare la bontà dei servizi offerti, è già stato detto molto: dovrebbero essere valutate e selezionate attentamente (anche dai giovani fruitori), non essere solo cartacee e verbali, fruibili in presenza e a distanza, dentro contenitori maneggevoli. Ma attenzione a non pensare di usarli esclusivamente per attirare, attrarre e lusingare i giovani utenti, che altrimenti finirebbero l'inganno, scoprendo la (pericolosa) bibliofilia insita nell'azione del bibliotecario.

Gli spazi dovrebbero essere riconosciuti come propri e identitari, luminosi, colorati, possibilmente ampi e co-progettati con arredi comodi ed ergonomici, tarati sulle loro frequenze emotive e cognitive e ben distinti da quelli frequentati da bimbi piccoli o adulti. Emblematica in tal senso l'esperienza rozzanese, con lo strano caso

degli adolescenti spariti dai radar prima della ristrutturazione della Biblioteca dei ragazzi e ricomparsi improvvisamente dopo l'inaugurazione quando, triplicata l'area calpestabile, fu possibile distinguere in modo netto l'area dei prescolari dagli altri spazi<sup>14</sup>. Si comprese così quell'impattante angolo morbido per i più piccoli, posto all'ingresso, induceva gli adolescenti a identificare la biblioteca come luogo per i bimbi piccoli, ovviamente da evitare come la peste!

## Promuovo? No, partecipo!

La promozione della lettura è un'attività fondamentale, dalla quale il bibliotecario per ragazzi non può prescindere, e le molteplici esperienze nazionali ci segnalano che l'attenzione verso gli adolescenti è alta.

Un veloce e intenso viaggio tra le biblioteche ci offrirebbe l'opportunità di incontrare tanti progetti e azioni messi in campo, alcuni più tradizionali come i *writing and reading workshop*, declinati tra narrativa e poesia (molto gettonata), tornei di lettura, incontri con autori, festival; altri che si muovono in un contesto multimediale, tra narrazioni musicali, cinema, fotografia, *booktrailer* e fumetto; altre ancora che sfruttano la ricchezza di strumenti tecnologici digitali per promuovere e generare storie e narrazioni tra social network, blog, videogiochi, *coding* e robotica.

Quello che appare però come un vero spartiacque rispetto al passato è il cambiamento della dimensione partecipativa ai nostri progetti di promozione della lettura, dovuta al cambiamento radicale di approccio dei giovani interlocutori che, immersi in un *mood* esperienziale iperconnesso e *multitasking*, attivano dinamiche relazionali che li trasformano da fruitori passivi a protagonisti (inter)attivi.

Una modalità che ripropongono sempre, anche nelle relazioni con le biblioteche, e che impone che le azioni volte a promuovere storie e servizi non solo intercettino e facciano convergere media e contenuti, ma che vengano progettate e programmate in cooperazione con i ragazzi, i quali diventano così protagonisti anche nella costruzioni e 'produzione' di narrazioni verbali, iconiche, ludiche, in modalità cross e transmediali, le quali – altra novità – dovranno fare capolino nel catalogo o sugli scaffali, analogici o virtuali.

Non è un caso che in questa fase storica delle nostre biblioteche pubbliche le attività di promozione più gettonate e con un maggior consenso tra i ragazzi sono i

<sup>12</sup> <<https://www.comune.cavriago.re.it/multiplo/>>.

<sup>13</sup> <<https://www.bibliotecasalaborsa.it/ragazzi/adolescenti>>.

<sup>14</sup> La biblioteca dei ragazzi è un antico mulino, ristrutturato due volte, all'interno di un complesso agricolo di fine Ottocento, <<https://www.cascinagrande.it>>.

gruppi di lettura (o *bookclub*), luoghi dove è possibile sentirsi protagonisti di scelte e valutazioni, condividendo storie e libri e oltrepassando l'idea della lettura come atto solitario e faticoso.

## Infine la biblioteca, un contenitore di storie

Per quanto visto fino ad ora, possiamo affermare che le nostre biblioteche per gli adolescenti, riposizionandosi in chiave comunitaria, narrativa e attenta alle innovazioni tecnologiche, siano sempre meno teche di libri, quanto piuttosto 'contenitori di storie': quelle che cataloghiamo abitualmente, veicolate da supporti come il libro o il *blu-ray*, quelle 'dematerializzate', che viaggiano su autostrade digitali, ma soprattutto quelle dei nostri giovani utenti che, entrando e partecipando da protagonisti, lasciano non solo manufatti culturali, ma anche pezzi della propria personale storia. Un ruolo che in questo periodo storico assume una valenza ancora

più importante per accompagnare i nostri ragazzi nella delicata fase post-pandemia.

A guardar bene viene persino il sospetto che la quinta legge, che ricorda che la biblioteca è un organismo in crescita, Ranghanathan l'abbia formulata pensando proprio alle comunità di adolescenti.

Un organismo in crescita, ma anche in viaggio in cerca di alleanze: con la propria comunità di giovani utenti, necessaria per rendere credibili ed efficaci i nostri servizi; con i professionisti della comunità educante e del mondo editoriale e ludico, per creare reti progettuali che consentano di attivare strategie e muovere strumenti e competenze, non sempre affini al nostro bagaglio professionale. E infine, ma non per questo meno importante, cercare alleanze tra i colleghi per confrontarsi, scambiarsi esperienze e buone pratiche, condividere progetti di rete. Ed è di questi mesi la notizia della nascita di una rete informale e nazionale che vede una trentina di bibliotecarie e bibliotecari fare prove tecniche di dialogo.

Ma questa, come direbbe un famoso scrittore, è un'altra storia e si dovrà raccontare un'altra volta [Ende, 1981].

---

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Antoniazzi, 2012 = Antoniazzi Anna, *Contaminazioni: letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Milano, Apogeo, 2012.

Associazione Biblioteche oggi, 2021 = *La biblioteca piattaforma della conoscenza: collaborativa, inclusiva, reticolare: Convegno delle Stelline 2021*, a cura dell'Associazione Biblioteche oggi, Milano, Editrice Bibliografica, 2021.

AIE, 2022 = Associazione italiana editori, *L'editoria di varia (romanzi e saggistica) cresce nel 2021 del 16%, con un riscontro positivo anche rispetto al resto dell'Europa*, 28 gennaio 2022, <<https://urly.it/3m-ry>>.

Bainbridge, 2010 = Bainbridge David, *Adolescenti: una storia naturale*, Torino, Einaudi, 2010.

Bertolino - Miari - Zucchini, 2009 = *Nel giardino segreto: nascondersi, perdersi, ritrovarsi: itinerari nella tana dei giovani lettori*, testi di Domenico Barrilà [et al.], a cura di Paola Bertolino, Eros Miari, Gabriela Zucchini, Modena, Equilibri, 2009.

Brook, 2017 = Brook Kevin, *iBoy*, Milano, Piemme, 2017.

Burnett, 2020 = Burnett Frances Hodgson, *Il giardino segreto*, Milano, Salani, 2020.

Chambers, 2020 = Chambers Aidan, *L'età sospesa: dalla letteratura young adult alla youth fiction: riflessioni sulla letteratura giovanile*, a cura di Gabriela Zucchini, con una intervista di Deborah Cogan Thacker, Modena, Equilibri, 2020.

Dolto, 2005 = Dolto Françoise, *Adolescenza: esperienze e proposte per un nuovo dialogo con i giovani tra i 10 e i 16 anni*, a cura di Sergio Benvenuto, introduzione di Silvia Vegetti Finzi, Milano, Mondadori, 2005.

Ende, 1981 = Ende Michael, *La storia infinita*, Milano, Longanesi, 1981.

Ferri, 2011 = Ferri Paolo, *Nativi digitali*, Milano-Torino, Bruno Mondadori, 2011.

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 di Carolyn 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-servizi-bibliotecari-per-ragazzi-e-ragazze-0-18-italiano.pdf>>.

Jenkins, 2010 = Jenkins Henry, *Culture partecipative e competenze digitali: media education per il XXI secolo*, con Ravi Purushotma [et al.], introduzione e cura di Paolo Ferri e Alberto Marinelli, Milano, Guerini scientifica, 2010.

Longo, 2013 = Longo Giuseppe O., *Il simbiote: prove dell'umanità futura*, Milano-Udine, Mimesis, 2013.

Osservatorio nazionale per l'infanzia e l'adolescenza, 2021 = Osservatorio nazionale per l'infanzia e l'adolescenza. Gruppo Emergenza Covid-19, *Covid-19 e adolescenza*, maggio 2021, <<https://famiglia.gover->

no.it/media/2362/covid-e-adolescenza\_report\_maggio2021.pdf>.

Salinger, 2004 = Salinger Jerome D., *Il giovane Holden*, Torino, Einaudi, 2004.

Wikipedia, 2022a = *Kaiju No. 8*, in *Wikipedia: l'enciclope-*

*dia libera*, versione del 13 aprile 2022, ore 17:16, <[https://it.wikipedia.org/wiki/Kaiju\\_No.\\_8](https://it.wikipedia.org/wiki/Kaiju_No._8)>.

Wikipedia, 2022b = *Kingdom hearts*, in *Wikipedia: l'enciclopedia libera*, versione del 12 aprile 2022, ore 11:08, <[https://it.wikipedia.org/wiki/Kingdom\\_Hearts](https://it.wikipedia.org/wiki/Kingdom_Hearts)>.

---

## ABSTRACT

Il contributo si propone di analizzare il complesso rapporto tra adolescenti e biblioteche pubbliche, inquadrandolo nel composito scenario mediale in continua evoluzione, dentro cui sono immersi i *teen-ager*, per comprendere i processi necessari per attivare, organizzare e gestire servizi biblioteconomici destinati a un pubblico tra i 10 e i 20 anni. La prima parte dell'articolo prova a delineare le caratteristiche identitarie e la ricchezza emotiva e cognitiva di un pubblico difficile da intercettare e impossibile da etichettare e categorizzare e, nel contempo, a svelare le complicate e contraddittorie relazioni con gli adulti e i conseguenti cortocircuiti che impediscono alle biblioteche di sintonizzarsi sui bisogni culturali e informativi dei ragazzi. Si passa quindi ad affrontare i temi relativi al rapporto con le nuove tecnologie e a delineare l'articolato ecosistema di media analogici e digitali che supportano l'immaginario narrativo degli adolescenti, cercando di tratteggiare sommariamente anche le peculiarità e le tendenze del mercato editoriale a loro dedicato.

Infine, auspicando come presupposto metodologico fondamentale uno scenario che veda i giovani utenti non solo fruitori passivi ma protagonisti attivi in una logica di progettazione partecipata, l'articolo si propone, anche attraverso il racconto di esperienze di biblioteche e reti, di inquadrare approccio e strumenti per rendere efficaci le strategie di un servizio che, seppure al momento ancora marginale, è strategico e vitale per il futuro delle biblioteche pubbliche.

## HOLDEN IN LIBRARY: ABOUT TEENAGERS AND ITALIAN LIBRARY SERVICES

The paper aims to analysing the complex relationship between teenagers and public libraries, framing it into the specific mediatic scenery that keeps evolving itself, involving teenagers, in order to comprehend the processes needed to start up, organise and manage the librarian field targeted to a public from the age of ten to twenty.

The first part of the article tries to outline identity features and emotional and cognitive wealth of an unlabelled and general public, and in the meantime reveals the complicated and inconsistent relationships with adults, and the following barriers that curbs libraries from tuning to teenagers' cultural and informative needs. All of this in order to talk about and face themes concerning new technologies and define analog and digital articulated ecosystem that support teenagers' narrative imaginary, trying to briefly outline the editorial market's peculiarities and trends.

Eventually wishing for a scenery in which young people are not only passive consumers but active characters involved in a invested logical planning. Throughout the tail of personal connections and librarian experiences, the article aims to frame approaches and tools to make effective a service. A service that is still unknown at the moment, but which is strategic and vital for the future of public libraries.

**Visita la piattaforma per scoprire i contenuti aggiuntivi**

<http://bibliotecheoggitrends.it>

