



23 Aprile 2015

Matchbook: un premio alla Fantasia



Mercoledì 22 aprile, presso l'auditorium delle scuole medie "Calamandrei" di Trezzo, si è tenuta la premiazione del Concorso Matchbook Speciale Fumetti, promosso dalla Biblioteca Comunale "A. Manzoni".

Il progetto ha visto la partecipazione delle classi seconde. I circa 100 ragazzi e ragazze, dopo essersi immersi nella lettura di una quarantina di fumetti, ne hanno scelti cinque per classe, su cui hanno costruito dei "PictureBook", lavori manuali che riassumessero in forma tridimensionale la trama del fumetto scelto.

Ma non è tutto: su una di queste storie hanno costruito un vero e proprio booktrailer.

Osservando il lavoro svolto nelle due fasi, il termine più indicato per descriverlo è senza dubbio "Impegno".



I ragazzi non hanno risparmiato la loro fantasia: una vera zattera in legno per rappresentare “Le avventure di Huckleberry Finn”, isole e indianini in miniatura per “Dieci piccoli indiani”, campi da calcio, scatole che diventano case e fantasmi per la gettonatissima “Anya e il suo fantasma”, oltre ai sorrisoni giganti di “Smile”. E fra i tanti lavori di immaginazione, c’è anche la riflessione: una bara di cartone simbolicamente ospita Peppino Impastato, perché un fumetto può anche far pensare.



Sul medesimo piano la qualità dei BookTrailer, non solo per la loro realizzazione ma anche per le modalità di presentazione. Bando alla timidezza, i ragazzi han scelto uno slogan e modi diversi per raccontare al pubblico il loro fumetto preferito: canzoni e filastrocche hanno accompagnato le proiezioni di disegni, di montaggi e persino di un piccolo corto dove sono stati loro stessi attori e registi.

La Giuria, composta da Italo Mazza, assessore alla cultura, Giulia Riva, pittrice e grafica, Vera Cantù, professoressa, Paolo Corno, bibliotecario, non si è certo trovata di fronte ad un scelta facile, tanto che sul finale della mattinata ben due classi si sono contese il primo premio, con una gara dialettica fra i rispettivi rappresentanti.

La Seconda D è risultata infine vincitrice e potrà ora investire i 200 euro del premio nell’acquisto di libri e dvd.



“Una bella occasione per conoscere questa particolare tipologia di narrazione” - ha commentato alla fine dell’incontro l’Assessore Mazza - “in una realtà fatta di computer e videogiochi, stimolare la fantasia e la manualità dei ragazzi è fondamentale. Osservando il lavoro che hanno svolto, possiamo dire di aver centrato l’obiettivo”.

La biblioteca ringrazia le insegnanti per la collaborazione ma, in modo particolare, i ragazzi per l’entusiasmo, l’intelligenza e l’abilità con le quali hanno affrontato la non facile sfida.