

Dal mercato

Aziende, eventi, networking

Gruppo Edicart, 25 anni insieme al libro

Innovazione costante, profonda conoscenza del mercato e capacità di anticipare le tendenze. Il marchio **Edicart** festeggia 25 anni di successi nel mondo dell'editoria per i ragazzi. Tra le principali case editrici di libri per bambini e ragazzi ed un fatturato di 12 milioni di euro nel 2010 (+10% rispetto all'anno precedente) **Edicart** festeggia 25 anni di attività. Una storia di rapida e costante crescita che inizia nel 1986 grazie ad Ezio Cagnola, il titolare, e alla sua lunga esperienza nel settore dei libri. Una vocazione che Cagnola riversa nella nuova attività e che a tutt'oggi caratterizza la produzione del gruppo. In anni recenti l'evoluzione del mercato dell'editoria per i ragazzi ha inevitabilmente influenzato la struttura dell'azienda. Il trend positivo di crescita costante, e in controtendenza, del settore ha stimolato un vivace evoluzione dell'oggetto libro: "Il libro per bambini un tempo era da leggere, mentre oggi è da guardare, aprire, toccare, uno strumento con cui giocare" spiega Cagnola. Una trasformazione alla quale l'azienda ha risposto prontamente: "Siamo stati all'avanguardia e abbiamo saputo per primi importare dal mondo anglosassone che è pioniere nelle sperimentazioni di questo settore volumetti pensati per i piccoli lettori che di speciale hanno l'abbinamento tra la filosofia del libro



come strumento didattico e quella del gioco." E in ragione della quale il catalogo si è arricchito nel tempo di libri pop up, con sticker, musicali, finestrelle o tanti elementi da toccare. I numeri del gruppo oggi parlano di 45 dipendenti, tra i 6.000 - 7.000 titoli in catalogo, 350-400 novità l'anno nelle varie sigle editoriali (**Edibimbi**, **Crealibri**, **Doremi**, **Edicart**), 7.000 punti vendita tra librerie, cartolerie e grande distribuzione.

L'arte di vendere i libri

Costruire libri e saperli poi posizionare sul mercato, intuendone in anticipo le

potenzialità rispetto alle richieste del mercato. La professionalità del Gruppo **Edicart** si basa anche sulla capacità di percepire e anticipare la richiesta del cliente e di adeguare la propria produzione alle dinamiche di mercato. Se un tempo i libri si regalavano solo in occasioni particolari, oggi, grazie all'ampliamento dell'offerta e dei canali distributivi, il libro per bambini non è più solo un dono ma un prodotto che si compra in diverse occasioni e sulla scelta del quale influiscono nuovi fattori: il desiderio del bambino, l'influenza dei media e della pubblicità, l'orientamento dei genitori. Come sostiene Fabio Lagianella, titolare della storica Libreria del Corso di Milano, "Le mamme arrivano in libreria con le idee ben chiare. Soprattutto per quanto riguarda i titoli con protagonisti i personaggi dei cartoni animati, sono ligie alle richieste dei bambini". **Edicart** è stata tra i primi ad orientarsi ad esempio nel mondo del licensing, cogliendone fin da subito le potenzialità. Numerosi sono stati gli accordi siglati negli ultimi anni con partner di stampo internazionale, da Warner Bros a Fisher Price, dai libri di Anne Geddes ai più recenti diritti per la pubblicazione dei libri di Heidi, Scooby Doo, Barbapapà, Hello Kitty, Barbie, Spider Man e gli altri eroi della Marvel. Una scelta che, insieme ai non book, ha permesso di estendere la presenza anche alla grande distribuzione e di continuare a crescere a dispetto della crisi.

Le ultime novità

Tra gli ultimi appuntamenti internazionali, la Fiera del libro di Bologna è stato il palcoscenico per la presentazione della nuova collana di libri prodotta per Lego e l'occasione per conoscere altre novità editoriali del gruppo, come il libro dello spazio, una straordinaria mappa pop up 3D del sistema solare, tanti inserti a pagina intera da estrarre, quiz interattivi e informazioni per un emozionante viaggio nell'Universo. Per gli amanti del brivido, *Storie di vampiri*, una guida dettagliata su queste storiche e leggendarie creature. Il magico mondo delle fate in 3d, grazie alla realtà aumentata, un sistema di grafica interattiva che unisce il mondo reale a quello virtuale, tante scintillanti fate volano con effetti 3D mozzafiato.

