

LIBRI PER RAGAZZI

29

"Tre Porcellini" sono tra le prime favole ad essere state proiettate nel magico mondo del libro pop-up digitale.

BOOKLED, TRA PAGINE DI CARTA E GRAFICA VIRTUALE

Non poteva tardare a fare la propria comparsa la versione tecnologia dei libri per bambini e ragazzi. Si chiama BookLed il primo libro cartonato, destinato ai lettori più giovani, arricchito con tecnologie web interattive. Sviluppato dall'italiana Robotoons Publishing, BookLed utilizza un innovativo sistema di identificazione della pagina che consente di integrare la tradizionale narrazione illustrata con elementi di animazione grafica e sonora e un'interfaccia web all'interno della pagina. Presentandosi, a prima vista, come un normalissimo volume in cartone con pagine rigide, BookLed è equipaggiato con un presa USB che consente il collegamento Internet. Nello sfogliare il volume, la pagina consultata prende magicamente vita illuminandosi con speciali elementi di animazione grafica e sonora. Collegandosi a un computer, la narrazione si espande ulteriormente: stabilita la connes-

LIBRI E REALTÀ AUMENTATA

La realtà aumentata contagia anche l'editoria per ragazzi. L'editore inglese Carlton Books ha presentato la collana di libri Augmented Reality. Bastano un computer e una webcam per riportare in vita i dinosauri. **Dinosaurs Alive!** è il primo titolo della collana: spiega ai bambini la storia dei dinosauri e contiene cinque pagine che si animano quando vengono messe di fronte a una webcam. Per le ragazze, **Edicart** ha portato in Italia "Il magico mondo delle fate in 3D". Attraverso l'utilizzo di un CD software, una webcam e il computer, le piccole lettrici possono vedere le fate librarsi magicamente e spargere polvere di fata sfogliando il libro e posizionando il simbolo della realtà aumentata davanti alla webcam.



sione tramite la presa USB, sullo schermo compaiono infatti scene e fondali animati, a completare l'illustrazione sulla carta, mentre una voce narrante insieme alle voci dei singoli personaggi accompagna la lettura.

PHONEBOOK, IL LIBRO RIPARTE DALL'IPHONE

Sviluppato da un gruppo giapponese, il PhoneBook rappresenta probabilmente l'ultima frontiera del libro nell'era digitale, laddove combina un semplice libro illustrato con elementi interattivi di una applicazio-

ne iPhone. Rivisitato in chiave tecnologica, il caro vecchio libro viene dunque trasformato in un supporto innovativo e trendy: PhoneBook consiste infatti in una struttura in cartone all'interno della quale si inserisce l'iPhone. La lettura si arricchisce in questo modo di racconti digitali e di una cornice interattiva: le pagine si sfogliano sullo schermo e i protagonisti vivono le loro avventure sul treno e in aereo, dentro un sottomarino o a bordo di un'astronave, in ambienti ricreati in 3D che conquistano l'attenzione dei giovani lettori.