



# Raccontami una fiaba artificiale

GIULIA RUGOLO

**U**n tempo bastava sfogliare un libro per ritrovarsi tra draghi, principesse e boschi stregati. Oggi è sufficiente aprire un'app. Quando le fiabe erano ancora vecchie leggende e venivano tramandate di famiglia in famiglia, nessuno avrebbe mai immaginato che un giorno sarebbe stata una macchina a raccogliere l'eredità. Un cantastorie digitale capace di inventare nuovi mondi con la stessa creatività che apparteneva ai nonni quando arrivava la faticosa richiesta serale da parte dei nipoti: «Mi racconti la fiaba della buonanotte?»

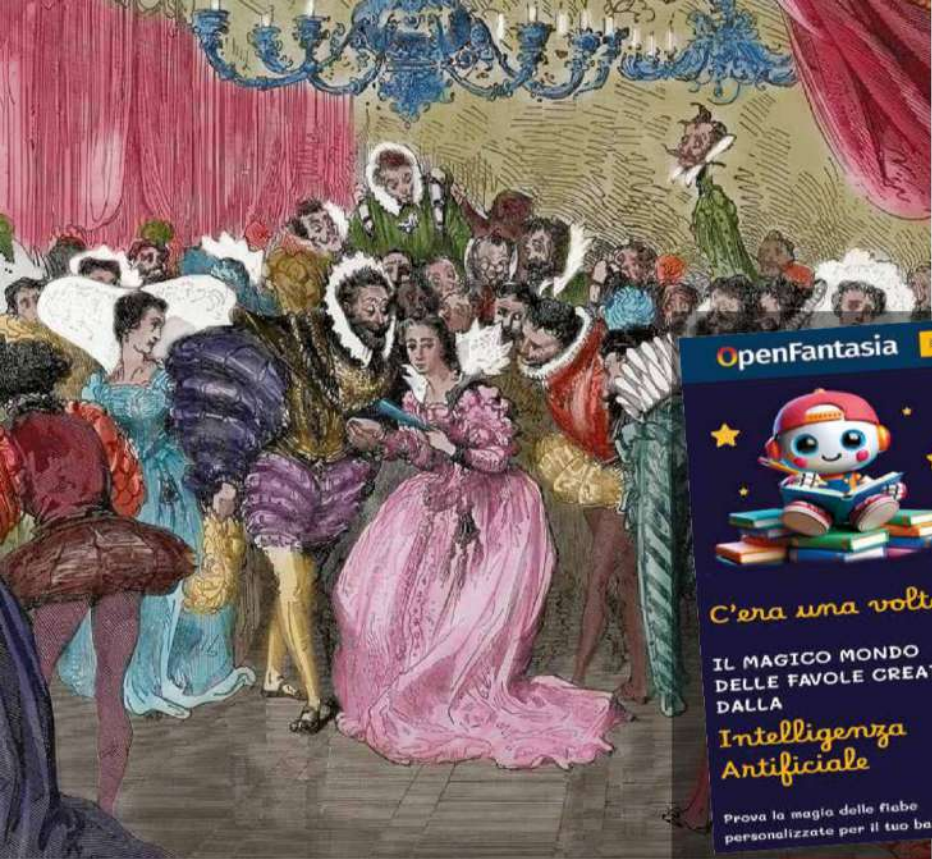
I tempi moderni hanno cambiato molte tradizioni, ma non hanno scalfito le necessità dei più piccoli. Continuano ad aver bisogno di incipit avvincenti, di personaggi coraggiosi in cui immerdersi, di avventure rocambolesche ed epiloghi formativi per crescere e imparare a costruirsi idee, pensieri e valori su cui fondare la loro esistenza. Già negli anni Settanta, lo scrittore Gianni Rodari rese interattive le proprie fiabe con la pubblicazione del libro per bambini "Tante storie per giocare": venti racconti con tre finali diversi e la possibilità di intrecciarli in base ai gusti personali o inventarne altri.

Sulla stessa scia di storie dalle infinite variazioni e possibilità è OpenFantasia,

**Fanno sognare, immaginare, divertire. Le storie per bambini sono da sempre alleati per crescere. OpenFantasia le crea su misura. Dando vita, con l'Ia, a libri animati**

un'app realizzata da Mattia Fantinati e Claudio Tomazzoli in grado di creare delle fiabe in lingue diverse con testi e immagini personalizzabili attraverso l'uso dell'Intelligenza artificiale. Come primo step la piattaforma permette agli utenti di selezionare l'età del piccolo lettore, allo scopo di tratteggiare una storia su misura «con un linguaggio adeguato, una trama adatta e dei contenuti educativi pensati per il suo sviluppo». A questo punto compare una schermata con l'elenco degli stili tra i quali scegliere - pixar, anime, vintage e acquerello - con cui verrà generato il racconto. Proseguendo, lo schermo mostra una lista di luoghi e ambientazioni - dal luna park allo spazio, da un giardino a foresta - e il messaggio profondo che si vuole trasmettere al bambino: insegnare l'empatia, ad avere fiducia in se stessi, ad amare le differenze, il valore dell'onestà. Gli ultimi





OpenFantasia

C'era una volta,  
 IL MAGICO MONDO  
 DELLE FAVOLE CREATE  
 DALLA  
**Intelligenza  
 Artificiale**

Prova la magia delle fiabe  
 personalizzate per il tuo bambino

passaggi consentono di modificare le qualità fisiche e caratteriali dei personaggi, la voce narrante e la musica di sottofondo.

Per esempio, cliccando sugli elementi "castello" e "inclusività", e inventando una protagonista di nome Eva con i capelli ricci e biondi, la piattaforma è in grado di creare un racconto come questo: «In un castello antico, viveva una bambina dai riccioli d'oro di nome Eva con due mamme meravigliose che le insegnavano l'importanza di accettare tutti per quello che sono. Un giorno, mentre passeggiava nei giardini, Eva incontrò Max, un giovane giardiniere con una tunica verde. "Ciao, Eva! Vuoi aiutarmi a piantare fiori?", chiese Max. Mentre lavoravano, Eva scoprì che lui proveniva da un Paese straniero ed era venuto al castello per imparare nuove tecniche di giardinaggio. Max raccontò delle piante rigogliose del suo Paese e di quanto

fossero utili per l'ambiente. Eva ascoltò attentamente e intanto scopriva quanto fosse bello conoscere culture diverse. Più tardi, Eva incontrò le sue mamme - Louise e Miriam - intente a decorare una torta insieme. "Stiamo preparando una festa per celebrare la nostra comunità e la sua bellezza unica!", esclamarono le due, sorridendo. Quella sera, il castello si riempì di persone. Eva aiutava a distribuire i dolci e presentava Max a tutti. C'erano bambini di ogni Paese, con storie differenti e abiti variopinti. Tutti ballavano e ridevano insieme, ed Eva capì l'importanza di accogliere e apprezzare le differenze di ognuno. Ora sapeva cosa voleva fare da grande: aiutare tutti a sentirsi a casa.

L'effetto è quello di una fiaba costruita su misura: una formula che ricorda quanto sosteneva il filosofo Bruno Bettelheim, autore del saggio pedagogico "Il mon- ▶

#### CENERENTOLA RELOADED

Un'opera ispirata alla Cenerentola di Charles Perrault; la schermata iniziale di OpenFantasia



► do incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe», secondo cui le storie per l'infanzia sono efficaci perché riescono a parlare al subconscio del bimbo che le ascolta. Nel libro, lo scrittore spiega che simboli semplici e intrecci essenziali aiutano a dare forma a paure e conflitti interiori complessi che i bambini non sanno ancora come interpretare ed esprimere: il bosco oscuro, la strega cattiva e la prova da superare diventano così metafore comprensibili delle emozioni che li attraversano.

La nascita di OpenFantasia si inserisce nel filone delle nuove piattaforme educative che usano l'ia per proporre contenuti personalizzati in ambito scolastico, per aiutare i docenti a introdurre materie e temi delicati nelle classi, oppure nuove regole e nuove abitudini. Anche adattare attività e giochi all'ambiente ospedaliero può accompagnare i piccoli pazienti e i loro medici nel percorso terapeutico, trasformando tablet e smartphone in biblioteche interattive in cui rifugiarsi in caso di situazioni difficili, come diagnosi di malattia e trattamenti di riabilitazione. Così la fiaba si rinnova, ma resta fedele alla sua missione di sempre: far sognare, insegnare valori. E conciliare il sonno dei bambini.



**LA DONNA CANNONE**  
Da sinistra, un'immagine realizzata con l'App OpenFantasia, la copertina del libro di Francesca De Sanctis

**A scuola, negli ospedali, per spiegare situazioni difficili. Queste nuove piattaforme educative consentono interattività e personalizzazione**

© RIPRODUZIONE ASSISTITA

## Libri illustrati

### Il grande sogno di Zazel

«Butterò questo mio enorme cuore tra le stelle un giorno, giuro che lo farò. E oltre l'azzurro della tenda, nell'azzurro io volerò...». Così inizia "La donna cannone" di Francesca De Gregori, il brano che ha reso celebre Rosa Matilda Richter, in arte Zazel, la prima donna proiettile della Storia. Nel 1877, al Royal Aquarium di Londra, la circense si fece sparare in aria da un cannone a molla ideato da un canadese, "The Great Farini".

La giornalista **Francesca De Sanctis**, collaboratrice de L'Espresso, ha deciso di rendere omaggio a questa figura leggendaria, pubblicando un libro per bambini intitolato "Zazel. La bambina che imparò a volare" (Gallucci), con le illustrazioni di Sara Cimarosti. «Zazel è soprattutto una donna libera. Non aveva timore di esibirsi in pubblico con il suo corpo e la sua forza fisica e inseguì il sogno di lavorare nel circo con coraggio e determinazione», scrive l'autrice. Il libro racconta la storia di Rosa, una bambina che desidera imparare a volare ed essere libera come gli uccelli. Fin da piccola, osserva il cielo al tramonto e conta le stelle, esercitandosi a cadere. «Prima ancora di imparare a camminare Rosa aveva imparato a cadere. E ogni volta che succedeva, rimbalzava come una palla». Crescendo, si allena in sport spericolati, fino a entrare in contatto con il circo, dove la passione per il volo si trasforma in talento. Dalla camminata sul filo ai numeri al trapezio, Rosa diventa un'acrobata eccezionale. L'albo la racconta con tavole realizzate a matita e pennello, creando un'esperienza visiva immersiva che accompagna i più piccoli in una storia di resilienza, libertà, sogni.

**Giulia Rugolo** **E**

© RIPRODUZIONE ASSISTITA