

LETTERATURA PER L'INFANZIA: AMBITI E SETTORI

di Silvia Blezza Picherle

La **Letteratura per l'infanzia** riguarda la **produzione narrativa e divulgativa** rivolta ai fruitori bambini e ragazzi di un'età compresa **tra i pochi mesi e i 14/16/18 anni di età**.

Si tratta di un **“universo narrativo”** che potrebbe essere così suddiviso:

☛ Letteratura (Fiction)

In questo ambito sono compresi:

- tutti i **generi letterari** (fiaba – favola – mito – leggenda – romanzo storico, avventuroso, fantasy, giallo – romanzo autobiografico – poesia) **puri** o in forma contaminata;
- le **opere classiche** di generi diversi, scritte per lo più per gli adulti e **ridotte e adattate** per i ragazzi (ad esempio, le fiabe e favole e molti romanzi come *Robinson Crusoe* di D. Defoe, *Il richiamo della foresta* e *Zanna bianca* di Jack London, ecc...);
- **romanzi per adulti** di cui i ragazzi si sono appropriati nel corso della storia, facendone una loro letteratura (ad esempio, *Robinson Crusoe*, *L'isola del tesoro*, *I viaggi di Gulliver*, *It* di S. King, ecc.);
- **romanzi** anche di tono autobiografico, scritti da giovanissimi scrittori adolescenti per i loro coetanei;
- **Letteratura illustrata** (libri illustrati, albi/*picturebooks*);
- **romanzi cross-over** pensati e scritti per un doppio destinatario, adolescenti e adulti.

☛ Divulgazione (Non Fiction)

Può essere di tipo “narrativo” o argomentativo-sperimentale e riguarda diversi settori (Storico- antropologico, scientifico-geografico, artistico, sociale, civile, ecologico, ecc.).

☛ Illustrazione per l'infanzia

Include:

- Storia dell'illustrazione per l'infanzia;
- studio dell'illustrazione contemporanea sia italiana che internazionale.

☛ Gioranlini e fumetti per bambini e ragazzi

Ci si riferisce a giornalini, fumetti e graphic-novels del passato e contemporanei.

☛ Testi teatrali

Scritti intenzionalmente per ragazzi o trascrizione in versione teatrale di romanzi per l'infanzia e l'adolescenza.

☛ Media narrativi

Comprende:

- Trasposizione di libri e film e viceversa;
- contaminazioni tra media e libri;
- narrazioni ipertestuali (anche videogiochi).