

Lindbergh. L'avventurosa storia del topo che sorvolò l'oceano. Editore: Verlag Friedrich Oetinger. Testi e Illustrazioni: Torben Kuhlmann. Supporto: iPhone, iPad, iPod touch, and Mac. Richiede iBooks 3 e successivi o iOS 4.3 e versioni successive, o Mac con iBooks 1.0 e successive o iOS X 10.9 e successive. Lingua: Italiano. Prezzo: \$ 3,99.

L'albo illustrato Lindbergh - L'avventurosa storia del topo che sorvolò l'oceano

, fu la tesi di laurea in illustrazione editoriale di Torben Kuhlmann, grandioso autore e illustratore tedesco.

E' stato pubblicato cartaceo, per l'Italia, da Orecchio acerbo

nel 2014 ed è un capolavoro. Lo scorso marzo, l'editore Oetinger

ha pubblicato l'ebook interattivo in italiano tratto dal cartaceo.



I timori che la trasposizione digitale, confrontata al capolavoro cartaceo, potesse perdere di forza sono stati spazzati via.

Il testo non è fisso nella tavola, è stato saggiamente trasferito su una parte mobile e **compare a richiesta con un touch sull'icona**. Nelle tavole in cui è più voluminoso, l'interattività sottostante ne tiene conto e si limita a piccoli inviti. Se si sceglie di ascoltarlo, si gode di una suggestiva interpretazione affiancata dall'illuminazione progressiva della parte scritta; lo si può ascoltare anche quando si fa scomparire la parte scritta (si segue la storia godendo a tavola piena della parte illustrata).





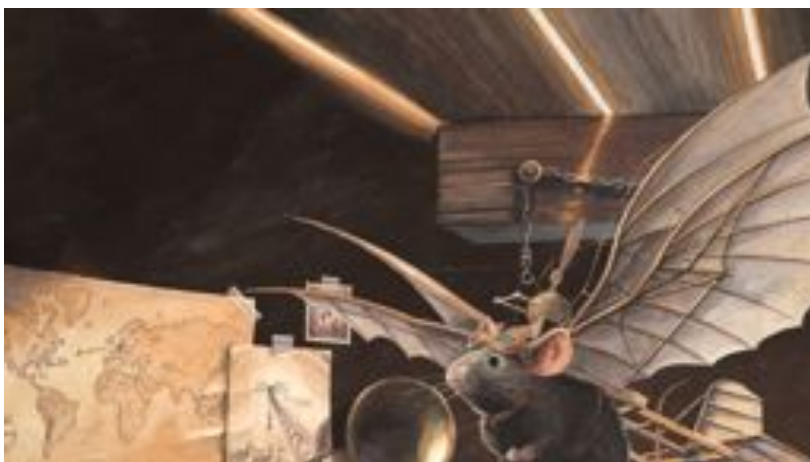
La storia, piuttosto lunga per un albo, è fedele al cartaceo e rimane divisa in brevi incalzanti capitoli. Protagonista un topo curioso e colto che trascorre il tempo in polverose biblioteche a leggere i libri degli uomini; **tra rumori di fogli, squittii e passi inizia la sua avventura.** Un giorno il topino si accorge che i suoi simili sono spariti... era troppo immerso nelle letture per rendersi conto che si sono tutti imbarcati per andare lontano, in cerca di una vita migliore. La situazione in Germania è pesante, le nuove efficaci trappole con il pezzo di formaggio **scattano al touch** ed Amburgo ne è troppo piena per poter essere abitata serenamente. Sono tutti scappati in America!



In ogni tavola il protagonista vive di un piccolo movimento, fa capolino, avanza, retrocede, fiuta l'aria, muove i baffetti, fa danzare il codino.

Si reca al porto ma trova un gatto minaccioso di fianco alla lunga fila di persone pronte a salire a bordo; ovunque gatti temibili fanno la guardia. Riesce a mettersi in salvo ma capisce di doversene andare, salta nelle fogne dove incontra topi volanti sostenuti da possenti ali nere. Da questa visione l'idea di costruire un mezzo capace di farlo volare; forte dei suoi studi, dei disegni di Leonardo e matita tra le zampe, **disegna**, calcola e progetta senza sosta. **Mette alla prova** le sue invenzioni nell'atrio della stazione, **tra nuvole di vapore e fischi di treni.** Sperimenta prototipi stravaganti ma plausibili, assembla macchine per volare raccogliendo pezzi minuti: ingranaggi di orologi, accendini, lacci di scarpe, viti, rotelle, scatole di metallo...queste sue battute di caccia ricordano le uscite e gli annessi piccoli furti di Arrietty - Il mondo segreto sotto il pavimento

Esilarante e struggente la tavola che lo vede **appeso e sbatacchiato** mentre tenta di dare una direzione alla sua ultima invenzione.

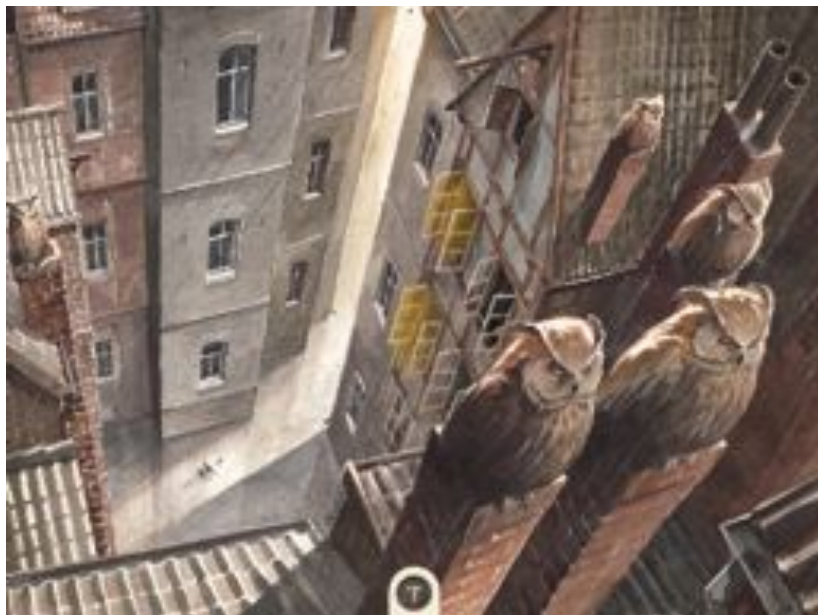




Il minuscolo geniale e intraprendente inventore sarà pronto per lanciarsi nei cieli? Fallisce ben due volte, attirando l'attenzione di fotografi e aggressivi gufi intenzionati a non farselo sfuggire...lascio a voi il gusto della narrazione e della gustosa interattività.



Dopo settimane di tentativi e di appostamenti di implacabili gufi, in un giorno di nebbia e forte temporale, il topo decide che è tempo per un nuovo tentativo. Tra **infissi che sbattono, pioggia scrosciante e campane in lontananza**, il topo si dirige sul campanile. Ce la farà? Il motore parte al primo colpo ma un rapace compare alle sue spalle...



Siamo tutti dalla sua parte, **le tavole animate sono impietose, amplificano la solidarietà e il terrore** che proviamo per la sua situazione, siamo travolti da empatia ed energia. Quando il velivolo finalmente prende quota e gode dei raggi serali del sole, quando finalmente sorvola la distesa dell'oceano, **siamo con lui a bordo del monoplano** e quando infine vediamo la città, **caniamo, è vittoria, ce l'ha fatta! Le**



Siamo tutti dalla sua parte, **le tavole animate sono impietose, amplificano la solidarietà e il terrore** che proviamo per la sua situazione, siamo travolti da empatia ed energia. Quando il velivolo finalmente prende quota e gode dei raggi serali del sole, quando finalmente sorvola la distesa dell'oceano, **siamo con lui a bordo del monoplano** e quando infine vediamo la città, capiamo, è vittoria, ce l'ha fatta! **Le numerose tavole dall'animazione cinematografica, con zoom in avanti o indietro**, offrono panoramiche aeree spettacolari e grandiose.

L'aereo attraversa le cartoline che compongono la tavola dando il senso della durata della traversata; il roditore che sfida i cieli avvista e scende a New York, atteso, acclamato, una leggenda del volo.

I muri della città si coprono di manifesti inneggianti la sua grande avventura... e davanti ad un muro c'è un ragazzino che tiene le mani dietro la schiena, **tra le mani ha un aereo giocattolo e nella testa il sogno di conquistare il cielo**, il suo nome è **Charles Lindbergh**.



Nella tavola di chiusura la macchina per scrivere batte i tasti componendo ENDE, fine.

Una storia potente di avventura, di coraggio, di intelligenza e di fuga, con tavole illustrate pittoriche, morbide, calde, vive di dettagli e dal respiro ampio, attraversate da un'interattività **generosa e gentile, tradizionale, mai casuale**.

PS Lindbergh compì la prima traversata aerea dell'Atlantico *in solitario e senza scalo* a bordo di un monoplano ma nella direzione opposta, da New York a Parigi nel 1927.

Nota tecnologica: Questo ebook interattivo potrebbe causare problemi con iPad 3, iPad mini, iPhone 4S e modelli precedenti, si prega perciò di utilizzare modelli più nuovi.