蔡侯纸
Ts'ai Lun 105

I libri-gioco si fanno con le macchine

Portfolio

Prima edizione

Introduzione

Dal 2017 l'**Associazione Ts'Ai Lun 105** promuove e incentiva la conoscenza delle tecniche di produzione dei libri-gioco attraverso il bando **"I libri-gioco si fanno con le macchine"** rivolto a giovani residenti in Italia che abbiano un'età fra i 22 e i 30 anni.
L'incontro con finalisti e vincitori ha creato un vivaio di progettisti che si affacciano al mercato editoriale con nuove idee e solide competenze. In particolare, grazie allo stage formativo intensivo alla cartotecnica Montebello, leader europeo nel settore, i vincitori hanno maturato un'esperienza tecnica unica nel trasformare un progetto in prodotto industriale, acquisendo conoscenze specifiche sulle tipologie di libri-gioco e la gamma dei materiali, il funzionamento delle macchine, i processi di stampa, le lavorazioni successive e il confezionamento.
Questo originale portfolio porta allo sguardo di editori e di addetti ai lavori i progetti più interessanti incontrati nel tempo per contribuire alla nascita di nuove opportunità di lavoro e alla diffusione della cultura del libro-gioco.

PHILEAS FOGG AGENCY

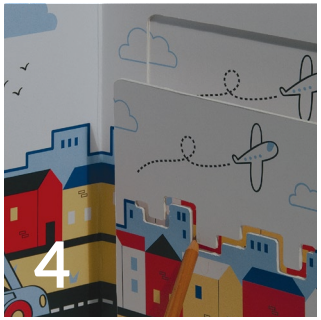
I diritti dei progetti sono rappresentati da Valentina Colombo
valentina@phileasfoggagency.com

---

scopri di più:
Come nasce il libro-gioco. Intervista a Loredana Farina
I libri-gioco si fanno con le macchine. Incontro del 19 gennaio 2019
Stage in cartotecnica. Seconda edizione
Stage in cartotecnica. Terza edizione

Indice

Simone Girandolone
Jessica Antonini

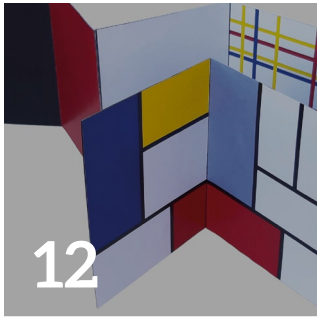


Primi libri coi fili
Cecilia Porrino

Dove sei Max?
Helga Aversa

Ma gli animali... sono tutti uguali?
Nicolò Venturi

KamishibART
Giulia Dasiari



Punto dopo punto
Adele Manca

Notte al circo
Alessandra Marin

Animali a macchie e strisce
Veronica Sarti

Simone Girandolone
Jessica Antonini
Vincitrice dell'Edizione 2018

Scarica PDF di presentazione

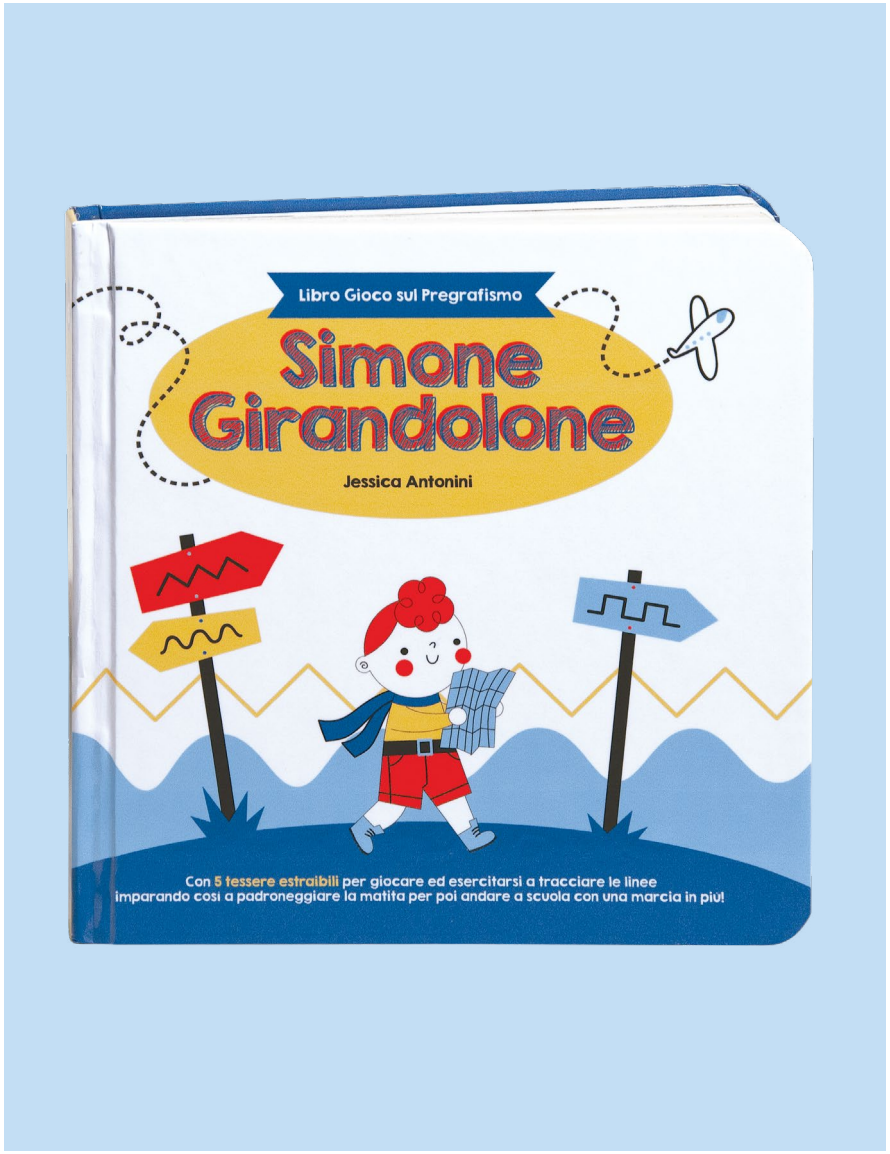
In viaggio con Simone, alla scoperta di nuovi segni e orizzonti!
Composto da tessere estraibili che contengono linee fustellate tutte diverse, si tracciano e sperimentano segni grafici a partire dai contorni del paesaggio.
Un libro-gioco sul pregrafismo per avvicinare i bambini alla scrittura, aiutandoli a coordinare i movimenti con più precisione e incoraggiarli a esplorare il mondo con un album da disegno nello zaino. Muniti di carta e matita, osservare, disegnare e scrivere si scambiano il testimone.

Caratteristiche tecniche:

14 pagine in cartone ad alto spessore accoppiato e fustellato a scomparsa per contenere tessere estraibili pure fustellate.

Copertina incassata rigida. Stampa a quattro colori.

Jessica Antonini è nata a Foligno (PG) nel 1992 e vive a Vetralla (VT). Diplomata alla Scuola Int. di Comics in fumetto, si è appassionata all'illustrazione per bambini e ha frequentato il corso di specializzazione in Toy design "Dal Giocattolo al Libro Gioco" presso l'IDI Italian Design Institute a Milano.
Lavora per case editrici e aziende di giocattoli, ed ha dato vita a un piccolo brand di prodotti artigianali per bambini, Little Ant Lab.



KARMACOLOR

Primi libri coi fili

Cecilia Porrino

Vincitrice dell'Edizione 2018

Scarica PDF di presentazione

Un kit composto da un libro-gioco e una serie di fili colorati per avvicinare i bambini alla creazione di immagini con materiali tessili, avviando i bambini alla sensibilizzazione della motricità fine. Composto da pagine forate, il libro è una costellazione di figure che si colorano e prendono vita al passaggio del filo dentro e fuori i buchi. Intrecciando i fili, ogni bambino potrà proseguire il gioco fuori dalla scatola, continuando su carta o su altri supporti, dalla maglia alla stoffa.
Leggere e tessere figure non hanno più confini! Progetto selezionato per il festival Oggetto Libro 2020.

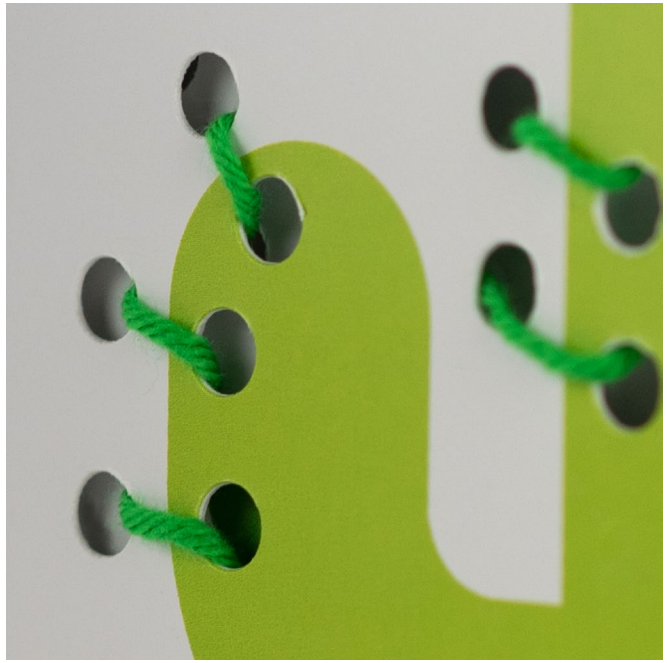
Caratteristiche tecniche:

20 pagine in grosso cartone stampato a quattro colori accoppiato e fustellato con fori passanti.

Legatura in brossura. Scatola contenitore in cartoncino stampato a quattro colori che racchiude il libro-gioco e una serie di matassine di fili colorati.

Cecilia Porrino è nata a Maddaloni (CE) nel 1993 e vive a Santa Maria a Vico (CE). Laureata in Graphic Design per la comunicazione pubblica all'Accademia di Belle Arti di Napoli, ha lavorato come graphic designer presso alcune agenzie di comunicazione tra Napoli e Caserta.
È vincitrice di due premi nazionali under 30 e ha progettato la segnaletica museale per la Certosa e Museo di San Martino (Napoli). Lavora come graphic designer presso agenzie di comunicazione e sta cercando di avviare il lavoro da libera professionista come progettista.

Bē



Dove sei Max?
Helga Aversa
Vincitrice dell'Edizione 2019

Scarica PDF di presentazione

Chi cerca trova! Froggy ha bisogno di aiuto per trovare dove sia finito in casa il suo cagnolino Max e portarlo a fare una passeggiata. Un gioco di porte da attraversare da una stanza all'altra che continua oltre la fine, invitando il lettore a sfogliare le pagine a ritroso per raccogliere nel disordine domestico tutto quello che può servire per uscire. Un libro-gioco allegro per attraversare buchi e spazi e aguzzare la vista.

Progetto rappresentato in esclusiva da:
Debbie Bibo Agency

Caratteristiche tecniche:

24 pagine compresa copertina brossurata in cartone stampato a quattro colori e accoppiato.

Fustellatura interna con buchi passanti.

Helga Aversa è nata a Napoli nel 1995, vive a Milano dove si è laureata al Politecnico alla magistrale in Design del prodotto. Da sempre appassionata di disegno e comunicazione visiva ha studiato illustrazione al Mimaster. Lavora come illustratrice e designer freelance sviluppando progetti che uniscono il mondo degli oggetti a quello delle immagini.

Che confusione!
MaaaaaaaaaAAAAAAAX

CHE CONFUSIONE!

Ma gli animali... sono tutti uguali?
Nicolò Venturi
Vincitore dell'Edizione 2019

Grazie a semplici forme prefustellate da seguire sulle pagine con un ditino, si conosce e riconosce l'anatomia essenziale di animali. Un libro gioco tattile non fiction alla scoperta della biodiversità, dove parole e figure corrono insieme ad arricchire il linguaggio e l'immaginario del lettore.

Progetto rappresentato in esclusiva da:
La Coccinella

Caratteristiche tecniche:

16 pagine stampate a quattro colori su cartone b/b da 335 gr prefustellate con fori ciechi e accoppiate.

Copertina incassata con unghia formato cm 16,5x19.5.

Nicolò Venturi è nato a Ravenna nel 1989 e vive a Cervia. Nel 2016 si iscrive alla specialistica in illustrazione dell'ISIA di Urbino, dove si laurea nel 2020.
Lavora come grafico e illustratore freelance.

Il gatto
ha i baffi.

KamishibART
Giulia Dasiari
Selezionata durante l'Edizione 2020

Scarica PDF di presentazione

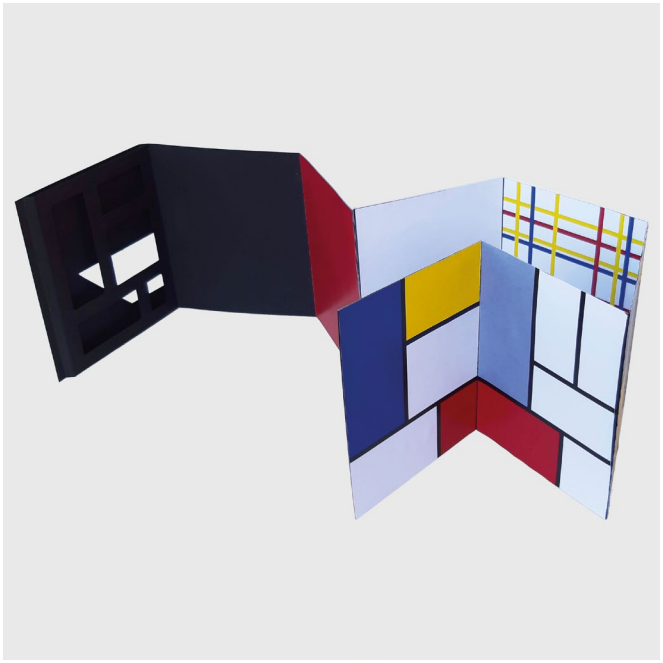
Un originalissimo libro-gioco senza parole che si trasforma in *kamishibai* per avvicinare bambini e adulti all'arte nei suoi aspetti essenziali di forma e colore senza intenti didascalici. Prima ci si tuffa in libertà tra le immagini astratte che si distendono a leporello, poi si focalizza l'attenzione sui particolari staccando le pagine e inserendole come schede nello schermo fustellato della copertina. A partire da Mondrian è possibile proseguire la serie dei libri-gioco dedicandoli ad altri artisti.

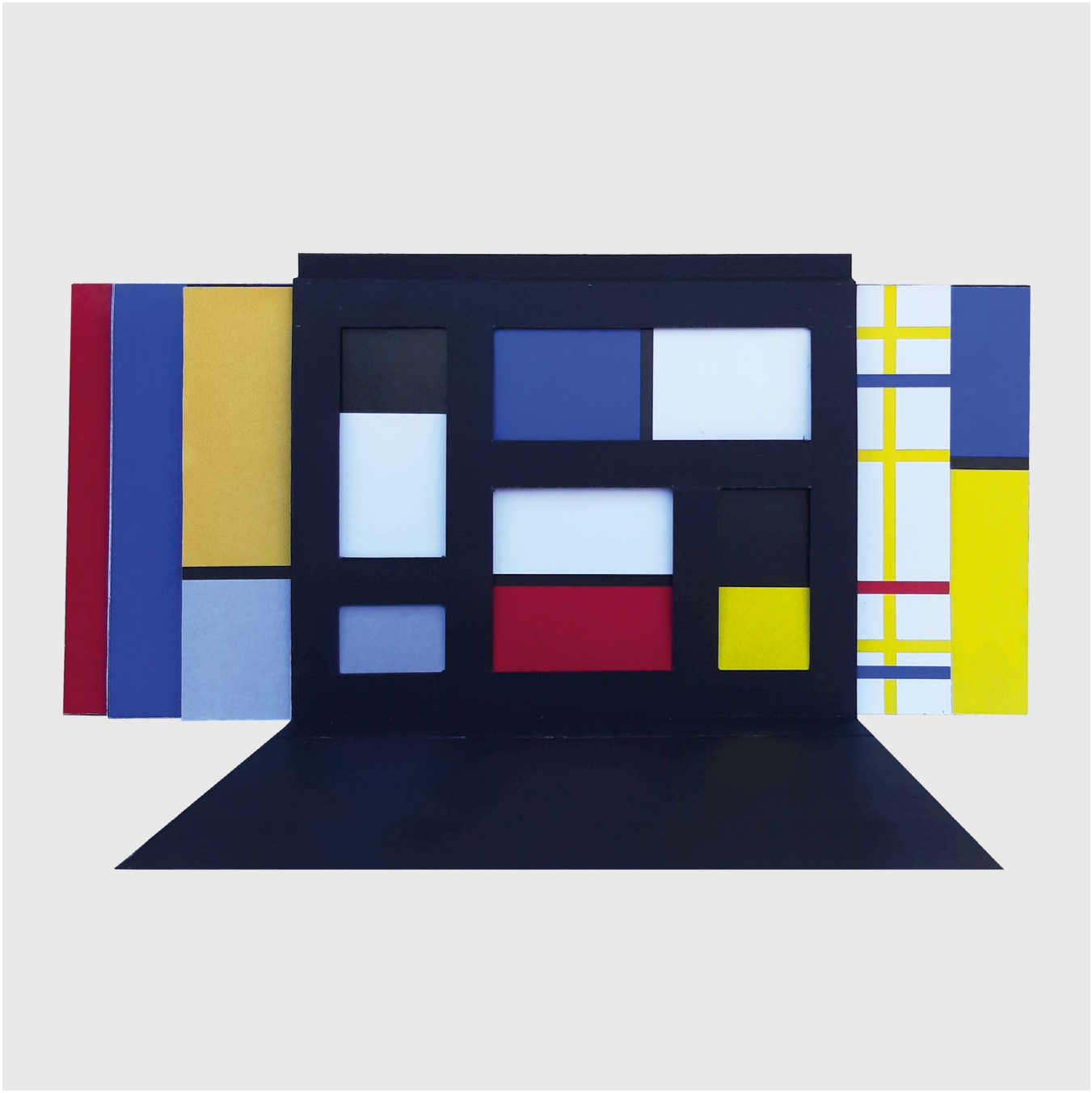
Caratteristiche tecniche:

Schermo in cartone stampato a quattro colori, cordonato, fustellato e incollato.

Sei schede in cartone stampato a quattro colori bianca e volta.

Giulia Dasiari è nata nel 1992 a Milano dove vive.
Laureata in Architettura al Politecnico di Milano, ha approfondito la sua formazione nel campo dell'illustrazione grazie al Mimaster di Milano.
Attualmente lavora come illustratrice e graphic designer freelance.



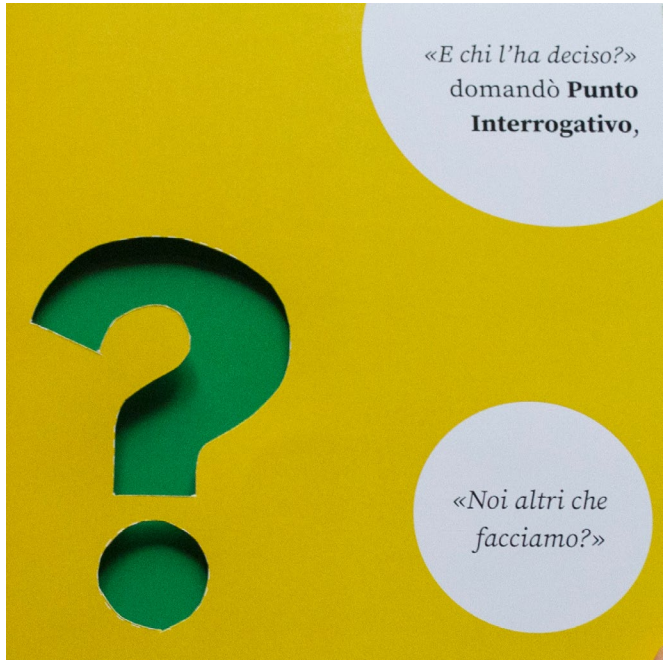


Punto dopo punto
Adele Manca
Finalista dell'Edizione 2020 (ex aequo)

Tutti i segni della punteggiatura da conoscere con le dita alla scoperta del "carattere" di ognuno!
Tagli e finestrelle su pagine a campiture colorate piatte a contrasto raccontano la forma dei segni di interpunzione mentre la storia invita a dare ordine alle parole con l'entusiasmo di un punto esclamativo, le domande di un punto interrogativo, la pausa di un punto o il respiro di una virgola.
Un libro-gioco per iniziare ad approfondire la scrittura e articolare frasi più complesse.

Caratteristiche tecniche:
36 pagine in cartoncino stampato a quattro colori in bianca e volta, fustellato con fori passanti e cordonature, e accoppiato.
Legatura brossurata.

Adele Manca è nata a Caserta nel 1996 e vive a Napoli. Ha conseguito la laurea magistrale in Graphic Design presso l'Accademia di Belle Arti di Napoli e lavorando in tipografia, le è stato possibile approfondire le proprietà del supporto cartaceo e il mondo della stampa digitale. Attualmente lavora presso uno studio grafico di branding.


«E chi l'ha deciso?»
domandò **Punto Interrogativo**,
«Noi altri che facciamo?»

La **virgola**
pu
ma poi
ricomincia.

Il **punto**
fa una
pausa

Notte al circo
Alessandra Marin
Finalista dell'Edizione 2020

Una notte al circo dentro la bocca di un leone, di corsa con una torta piena di candeline in mano, nell'abbraccio tra equilibristi, tra mazzi di carte, ruote e birilli. Tra pause e riprese tutto si muove a gran ritmo alla scoperta delle relazioni nascoste che legano i personaggi e delle forme che si creano nella sovrapposizione tra pagine e fustelle. Quando si srotola il leporello appare per magia la parola circo attraverso i buchi che, in una visione d'insieme, assumono la sembianza di lettere. Un libro-gioco senza parole per esplorare lo spazio, immaginare suoni e silenzi, creare connessioni e scoprire la meraviglia della scrittura.

Caratteristiche tecniche:
Leporello di 16 pagine (8+8) stampato a quattro colori in bianca e volta su cartone, fustellato e cordonato.

Alessandra Marin è nata a Montebelluna (TV) nel 1993 e vive a Cavaso del Tomba (TV). Ha frequentato il corso di Arti Visive e Teatro all'IUAV di Venezia, durante l'Erasmus all'Accademia di belle arti estone di Tallinn scopre l'illustrazione e si iscrive al corso di illustrazione all'ISIA di Urbino, dove si laurea nel 2019.
Attualmente è illustratrice freelance.

ALESSANDRA MARIN
NOTTE AL CIRCO

Animali a macchie e strisce
Veronica Sarti
Finalista dell'Edizione 2020 (ex aequo)

Grazie a un'ingegnosa architettura di tagli a scacchiera, pagina dopo pagina si scoprono quali animali indigeni ed esotici si nascondono tra i pattern di macchie e strisce. Un libro-gioco non fiction dove la natura si scompone e ricompone, accompagnando lo sguardo del lettore a cambiare prospettiva dal micro al macro e a dare forma alle figure.

Progetto rappresentato in esclusiva da:
La Coccinella

Caratteristiche tecniche:

18 pagine stampate a quattro colori su cartone da 270 gr b/b, fustellate a scacchiera.

Copertina stampata a quattro colori, con finestra fustellata, incassata e con unghia, formato cm 23x25.

Veronica Sarti è nata a Firenze nel 1991 e vive in provincia di Bologna. Dopo il diploma presso l'Istituto d'Arte di Pistoia, ha frequentato gli studi all'Accademia di Belle Arti di Firenze (corso di Grafica d'Arte) e successivamente l'Accademia di Belle Arti Di Bologna (corso di Illustrazione per l'Editoria).
Attualmente è illustratrice freelance.

Bē

Salamandra maculata
che ami la foresta ombrosa
hai la pelle colorata
ma anche molto velenosa.

Zebra, sei della savana
l'animale più abbagliante
ti è parente alla lontana
il cavallo scalpitante.

蔡侯纸
Ts'ai Lun 105

Associazione
Ts'ai Lun 105

PHILEAS FOGG AGENCY

info

Ripa di Porta Ticinese, 27
20143 Milano

contact

libri-gioco.it
info@libri-gioco.it

social

facebook
@tsailun105