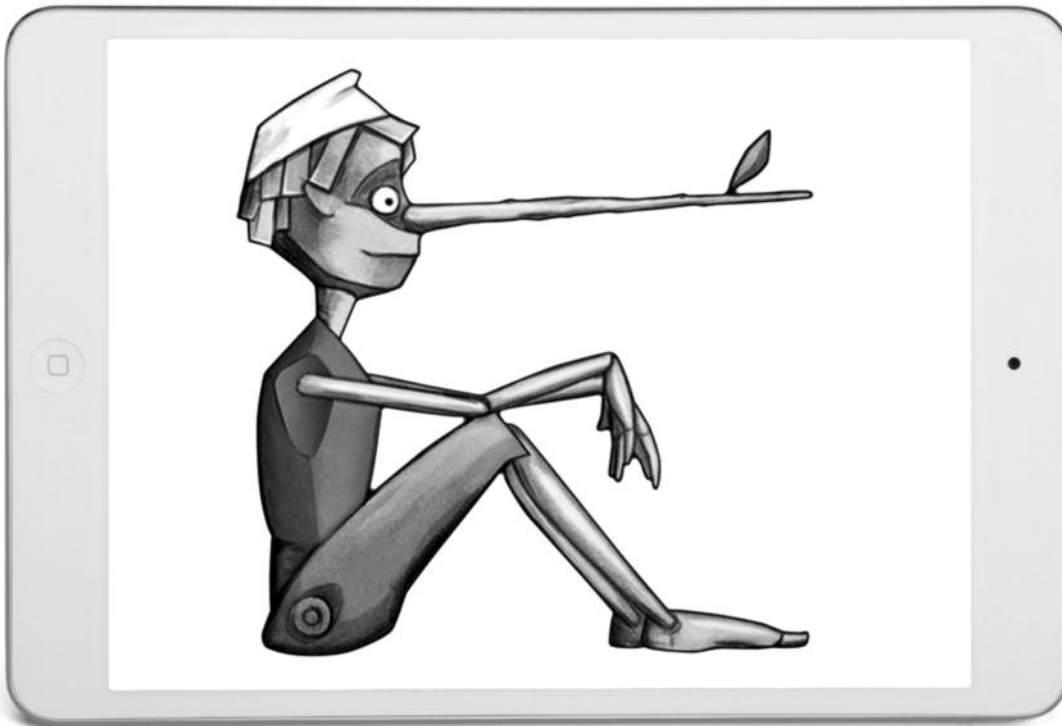


L'IMMAGINE NEL TABLET È TRATTA DALL'APP PINOCCHIO PER IPAD DI ELASTICO



FOLLETTO 1/2015

LE BUONE STORIE SU TABLET

Leggere su schermo: riflessioni e proposte DI ELISA SALAMINI E ROBERTA FRANCESCHETTI*

Nella nuova era mediale dei *device* digitali anche l'esperienza di lettura dei bambini cambia. Tra naturali resistenze e dovute riflessioni, si diffonde la pratica di leggere sullo schermo di tablet e eReader.

L'inizio della rivoluzione - perché di rivoluzione si tratta e a ciascuno è data la scelta di viverla da "apocalittico" o "integrato" - si può fissare al 2010, con l'esordio dell'iPad sul mercato. È il primo dispositivo mobile a sommare in sé una serie di caratteristiche che lo rendono particolarmente adatto ai bambini: un grande schermo touch a colori, che si presta al gioco interattivo, batterie a lunga durata, che consentono all'iPad di essere sempre acceso, pronto ad essere utilizzato come un libro o un giocattolo e, infine, la possibilità di accedere tramite il wifi a una libreria infinita di contenuti. *Device* pensato per gli adulti, anche per la fascia di prezzo in cui si colloca, il tablet vive così presto il cosiddetto fenomeno del "pass back"¹: dalle mani di mamma e papà a quelle dei bambini, subito irrimediabilmente attratti dalla magia e dall'intuitività del touchscreen.

Gli sviluppatori di app intravedono subito le opportunità presenti sul mercato dei contenuti digitali educativi, tanto che sugli store si riversano presto migliaia di titoli, tra cui, complice l'assenza dei mediatori dell'editoria tradizionale (editori e li-

brai), non è semplice orientarsi. Come selezionare allora i migliori contenuti digitali per bambini? E come cambia la lettura per l'infanzia nel momento in cui si trasferisce dalla carta agli schermi touch?

Le prime evidenze scientifiche² confermano che quella fatta su schermo è un'esperienza diversa di lettura: più veloce, non lineare e più frammentata, più distratta e "di superficie" rispetto alla lettura immersiva e profonda del libro cartaceo. Per questo la letteratura per l'infanzia in digitale non regge testi lunghi e spesso vive le sue esperienze migliori in titoli che sono praticamente privi di testi, giocati su illustrazione animata e suoni. È il caso de *Lo zoo degli animali domestici* di **Christoph Niemann** e delle app dell'editore italiano **Minibombo** (*Il libro bianco*, Premio Andersen 2014, e *Forme in gioco*), che lungi dall'essere una mera riproduzione in digitale del cartaceo, rendono il bambino nuovamente protagonista attraverso l'interattività: animali o forme geometriche al tocco prendono vita o si trasformano in qualcos'altro, incarnando quindi un paradigma classico della letteratura dell'infanzia, che è la capacità del racconto di trasfigurare o dare vita a oggetti inanimati.

Laddove i testi si allungano, si ottengono risultati di qualità solo se si valorizzano veramente le potenzialità multimediali, come nell'app *iPoe* dell'editore spagnolo **Play Creatividad**, che ha un audio talmente potente e capace di enfatizzare le atmosfere del libro, da portare la lettura dei racconti di E. A. Poe ad una nuova dimensione di terrore.

*ELISA SALAMINI E ROBERTA FRANCESCHETTI, responsabili di Mamamò.it, primo portale italiano dedicato all'educazione e alla promozione del digitale per bambini.

[vedi box a p. 8].



Nel libro digitale converge infatti un altro fortunato format della letteratura per l'infanzia, quello del libro sonoro. Non è un caso che gli editori italiani **Rizzoli** e **Fabbri** stiano trasportando le loro vecchie fiabe sonore da cd a app o ebook (per la verità in modo conservativo quanto ad apparato di illustrazioni e interazioni). Una cura sapiente si rileva nel sound design delle applicazioni di **Fox&Sheep**, sviluppatore tedesco in cui musica, voci narranti e sonorità si ispirano e adattano alle finalità del contenuto proposto, che sia guidare il bambino a spegnere la luce nelle tane di una serie di animali e aiutarli ad andare a dormire (*Sogni d'oro hd*) o imparare l'inglese attraverso le canzoncine della tradizione (*Little Fox Music Box*). Con le app de *Le stagioni di Antoine* e *Pierre et le loup* di **France Télévision** si intravede inoltre la nascita di un nuovo genere, che ha nel sound design il suo punto di forza, quello dell'opera musicale su tablet, capace di mixare film, libro animato, gioco e musica.

Se le fiabe sonore trovano ovvio diritto di cittadinanza su tablet, il punto di maggiore continuità tra letteratura per l'infanzia cartacea e digitale avviene in realtà nel territorio degli albi illustrati, che sono modelli editoriali già sul cartaceo "interattivi", perché prevedono che il rapporto fisico tra la pagina e il lettore - il voltare, toccare la pagina, ricombinarne le diverse parti - crei nuovi significati. Queste caratteristiche di interazione si trasferiscono sul digitale, perdendo la dimensione fisica, ma acquisendo potenzialità dal punto di vista multimediale e ludico. Pensiamo all'ebook *Double Double*, alle app tratte da albi come *Facciamo* di Antonella Abbatiello (ed. **Topipittori**) o a *Un gioco* di Hervé Tullet (**Franco Cosimo Panini**): il ruolo che su carta viene lasciato a fantasia e immaginazione, su schermo diventa gioco innescato dall'interazione con lo schermo.

Il grandissimo numero di app narrative ed educative dedicate alla fascia d'età prescolare negli store - rappresentano infatti il 58% di tutte le app della categoria istruzione³ - si spiega

proprio con l'immediatezza di "traduzione" al digitale dei modelli editoriali cartacei di riferimento.

Più complessa (e costosa) la trasposizione o la creazione ex-novo di contenuti dedicati a bambini più grandi, di età scolare, che mostrano esigenze e aspettative più elevate in termini sia tecnologici che multimediali. L'app *Salis in fuga* di **Studio Rebelot** è uno dei rari e più riusciti esempi di prodotto crossmediale del panorama italiano, pensato con successo per un pubblico dagli 8-9 anni in su. Le intense illustrazioni di Paolo d'Altan e l'avvincente ambientazione distopica ideata da Daniela Morelli rendono la storia di Salis tanto potente da poter essere efficacemente rappresentata anche su carta e sul palco di un'opera lirica. Nel panorama anglosassone le applicazioni dell'editore **Touch Press** sono un ottimo esempio di ripensamento dei contenuti digitali per ragazzi attraverso prodotti che si presentano come ricche opere multimediali, dalla versione interattiva di un titolo "reference" come l'Atlante geografico interattivo di *Barefoot Atlas*, all'app *War Horse* che fa un'interessante sintesi tra l'audiolibro, il film di Spielberg e approfondimenti storici, consentendo di "esplorare" il romanzo di Morpurgo in modo inedito.

Ma la dimensione interattiva del digitale è sempre così spicabile? Molti genitori - come rileva la ricerca #natidigitali2014⁴ - temono che tempi e modalità del digitale facciano perdere ai propri bambini, a causa di una compulsività da schermo touch, la capacità di concentrazione, tanto coltivata attraverso la narrazione su carta.

Proprio per sfatare l'idea che leggere a schermo non si possa associare ai ritmi lenti, l'app *Riccioli d'oro* di **Koo-Koo Books** si rivolge ai genitori per aiutarli ad arricchire il momento intimo della buonanotte attraverso due modalità di lettura, corrispondenti all'orientamento del dispositivo: in verticale si legge la storia, come se si trattasse di un classico libro, con rilassante musica



di sottofondo, in orizzontale, invece, l'app si "sfoglia" come un albo illustrato privo di testi e raccontato da una voce narrante.

Attraiante e coinvolgente, l'interattività non va infatti utilizzata come una sorta di "spezia mediale" a condimento del contenuto digitale, perché rischia di distrarre e spezzare il "ritmo magico" del racconto, soprattutto laddove sia fine a se stessa e non funzionale al plot narrativo dell'app, alle sue finalità educative, al potenziamento delle competenze, che siano linguistiche o logiche. Il piccolo lettore che inizia a maturare le prime skill digitali si aspetta interazioni significative, pertinenti al contenuto e in grado realmente di "aumentare" il testo, per renderlo qualcosa di diverso dal cartaceo.

Moonbot Studios, produttore americano di cortometraggi da cui derivano poi applicazioni e infine albi illustrati, nelle app *Numberlys* e *The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore* riesce con maestria a calibrare una spettacolare narrazione animata e un'intelligente interattività. Ma non è detto che questa debba essere la regola. Ci sono ottime app in cui l'animazione è realizzata con semplicità e dosata con sapienza. È il caso di *Anita annoiata*, app di esordio dello sviluppatore italiano **Taffimai**, che con pochi fotogrammi riesce a rappresentare quello che avviene dentro la testa di una bambina quando sostiene di annoiarsi.

In questa fase aurorale della letteratura digitale per l'infanzia, in cui gli sviluppatori si confrontano con nuovi format narrativi, lo sviluppo del racconto su schermo è comunque una questione tuttora aperta e oggetto di sperimentazione.

L'autore **Chris Haughton**, per esempio, nel passaggio dalla carta allo schermo rinuncia alla trama, a quel filo rosso che nei suoi libri come *Oh, Oh!* era sapientemente tessuto con delicato humour dalla prima all'ultima pagina. L'app *La scimmia col cappello* si risolve infatti in una serie di scene autonome, in cui la narrazione si frammenta in micro racconti, divertissement che vivono di vita propria. Le bookapp di **Nosy Crow**, editore inglese che ha portato su tablet le fiabe classiche, "cucino" invece la trama del racconto attraverso un attento design delle interazioni e dell'interfaccia che favorisce l'alternanza di momenti di ascolto/lettura del testo e di interazione: aiutare la povera *Cinderella* a rassettare la cucina o a cercare in giardino gli ortaggi che verranno trasformati in carrozza avviene spontaneamente dopo l'ascolto del testo. In altri casi è il progetto della struttura narrativa a fare da filo conduttore: *Little Red Riding Hood* si presenta come un racconto ramificato in cui è il lettore a scegliere quale strada prenderà la protagonista. In *Jack and the Beanstalk* viene invece portato a compimento l'incontro tra libro e gioco, attraverso una nuova esperienza di lettura che si avvicina al videogioco narrativo. Proprio come in un platform game, il protagonista deve superare i diversi livelli di gioco, salendo dalla terra ai piani del palazzo sulle nuvole per rubare al gigante i suoi tesori e riportarli sulla terra.

Interazioni, animazioni, sound design, illustrazioni, design dell'interfaccia: i contenuti digitali sono prodotti complessi in



cui si devono mixare sapientemente diverse componenti. Ma il punto di partenza fondamentale per un libro digitale per bambini è sempre una buona storia, ben costruita. «Una buona storia è sempre una buona storia, indipendentemente da dove viene raccontata, se attorno al fuoco centinaia di anni fa o oggi attraverso una console da gioco» scrive Alec Sokolow, co-writer di Toy Story. Non è quindi un caso se il titolo digitale più apprezzato dai genitori italiani sia *Pinocchio per iPad* dello sviluppatore **Elastico**.



Mamamò.it è il primo **portale italiano dedicato all'educazione e alla promozione del digitale per bambini**.

È una guida ai contenuti digitali e alla tecnologia rivolti ai bambini nell'universo complesso dei nuovi media e delle applicazioni per smartphone e tablet.

Il cuore del sito è un **database di recensioni di app, ebook e videogiochi per bambini dai 2 ai 13 anni** - suddivise per categorie. Le segnalazioni riportano il meglio di quanto prodotto dagli sviluppatori e dall'editoria digitale italiana e straniera.

Affianca le recensioni un apparato di **approfondimenti e news** che seguono il dibattito su nativi digitali, sulle iniziative e sulla tecnologia loro dedicate. Mamamò.it è stato promotore, insieme ad AIE (Associazione Italiana Editori) e AIB (Associazione Italiana Biblioteche) della ricerca **#Natidigitali**, condotta nel 2014 per sondare l'utilizzo di libri digitali per bambini nel nostro Paese. I risultati della ricerca sono stati presentati alla

Fiera del Libro per Ragazzi di Bologna. Una presentazione della ricerca è disponibile su Slideshare: <http://www.slideshare.net/Natidigitali/presentazione-natidigitali>

Chi siamo

Roberta Franceschetti. Lavora da 15 anni nel mondo della comunicazione e dell'editoria, occupandosi soprattutto di nuovi media. Dopo la laurea in lettere, ha conseguito un M.A. in storia del design al Royal College of Art di Londra e un master in editoria multimediale e comunicazione digitale al Politecnico di Milano. Ha lavorato per case editrici e agenzie come Giorgio Mondadori, Condé Nast, Franco Maria Ricci, Artefice, oltre che per enti pubblici come il Ministero delle Finanze e la Regione Puglia. Nel 2012, convinta che un pezzo della nostra vita passi ormai attraverso i pixel di schermi touch, ha fondato il portale Mamamò (www.mamamò.it), per guidare i genitori attraverso lo stupefacente mondo dei nativi digitali e fornire loro una bussola

nell'impegno costante di crescere figli capaci di affrontare l'universo dei media in modo sempre più consapevole e critico. Meglio non chiudere gli occhi ma insegnare a guardare.

<http://www.linkedin.com/in/robertafranceschetti>

Elisa Salamini. Content e social media manager con oltre 10 anni di esperienza. Dopo la laurea in Lettere Moderne e una specializzazione in Web Content Management (Ateneo Multimediale, Milano), ha lavorato per aziende ed enti come Virgilio.it, Matrix S.p.A. (Telecom Italia), Parco Tecnologico Padano e FattoreMamma. Da quando sono nati i suoi due bambini, nel 2007 e nel 2009, sono cambiate molte cose: ritmi quotidiani, incontri, interessi e lavoro.

Ri-conoscere Roberta e seguirla nella creazione di Mamamò ha conciliato la sua esperienza sul web con il desiderio di capire il mondo digitale di cui i nostri figli sono nativi e la volontà di proporre loro contenuti di qualità, anche quando vengono fruiti su un tablet, uno smartphone o sul pc di casa. <http://www.linkedin.com/in/elisasalamini>

NOTE

- 1 Il termine è del Joan Ganz Cooney Center, *Kids & Apps: The Pass-Back Effect Marches Forward*, 2010. <http://www.joanganzcooneycenter.org/2010/06/02/kids-apps-the-pass-back-effect-marches-forward/>
- 2 *The reading Brain in the Digital Age*, Ferris Jabr, Scientific American, 2013 <http://www.scientificamerican.com/article/reading-paper-screens/>; *Being a better online reader*, Maria Konnikova, New Yorker, 2014. <http://www.newyorker.com/science/maria-konnikova/being-a-better-online-reader>
- 3 *iLearn II - An Analysis of the Education Category of Apple's App*, Joan Ganz Cooney Center, 2012, <http://www.joanganzcooneycenter.org/wp-content/uploads/2012/01/ilearnii.pdf>
- 4 [#natidigitali2014](http://www.mamamò.it/news/natidigitali-i-risultati-della-ricerca), <http://www.mamamò.it/news/natidigitali-i-risultati-della-ricerca>