

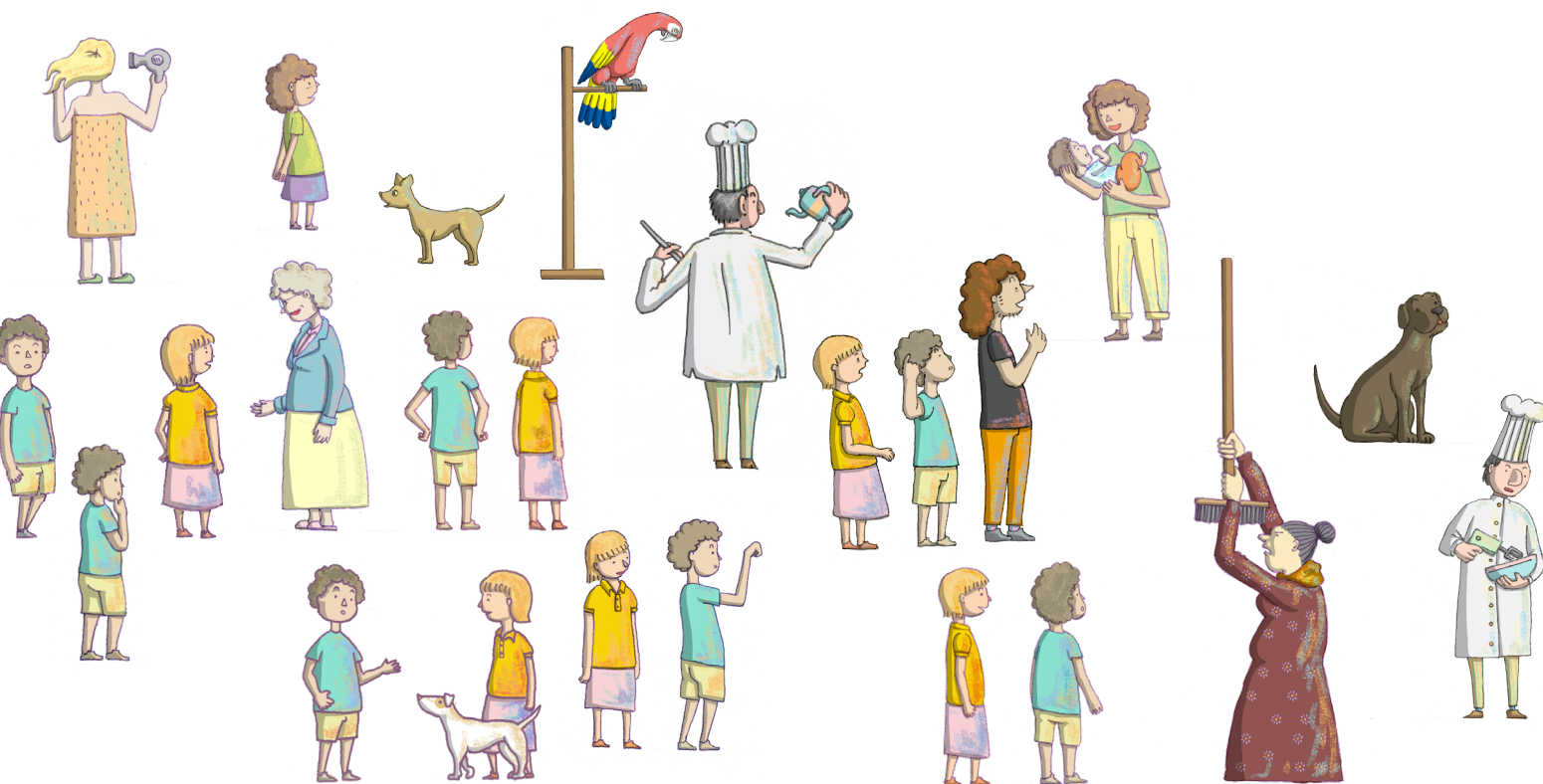
PICTURE BOOK: DALLA CARTA ALLO SCHERMO

Il libro illustrato per bambini nell'era del tablet

Di Riccardo Volpato, 749823

Relatore: Marco Quagiotto

a.a 2011 / 2012



tesi di laurea magistrale del politecnico di Milano,
facoltà di design della comunicazione

PICTURE BOOK: DALLA CARTA ALLO SCHERMO

Il libro illustrato per bambini nell'era del tablet

Di Riccardo Volpato

Relatore: Marco Quaggiotto



SOMMARIO

DAL PICTURE BOOK ALL'ENHANCED BOOK
IL METODO PROGETTUALE

IL FORMAT PICTURE BOOK: ANALISI DELL'EDITORIA TRADIZIONALE

BREVE STORIA DEL LIBRO ILLUSTRATO

Le origini
il 900

DEFINIRE IL CAMPO: LE PUBBLICAZIONI PER BAMBINI

DEFINIRE IL CAMPO: IL PICTURE BOOK

IL PICTURE BOOK: ELEMENTI STRUTTURALI

le copertine
il numero di pagine
i formati
i tipi di rilegatura

IL PICTURE BOOK: GLI ELEMENTI DELLA NARRAZIONE

le immagini
stile
soggetto
impaginazione
il testo
ritmo e musicalità
temi

IL PICTURE BOOK: MODALITÀ DI FRUIZIONE

modalità di lettura
modalità di fruizione "alternative"
la vera esperienza "touch"
i libri pop up
picture book "tecnologici"
i primi libri senza pagine: i living books

UNA TRADUZIONE DI FORMAT: ANALISI DEI PICTURE BOOK DIGITALI

E-BOOK? ENHANCED BOOK? VIDEOGIOCO? DEFINIRE IL CAMPO

IL TABLET: CARATTERISTICHE TECNICHE

APPLICAZIONI: GLI ELEMENTI DELLA NARRAZIONE

le animazioni
l'audio
la narrazione vocale
i rumori ambientali

5

7

9

11

11

14

19

25

29

29

31

32

34

37

37

38

39

40

42

44

46

51

51

52

53

55

59

60

61

63

65

67

67

70

70

71

la musica

la possibilità di registrare la propria voce

APPLICAZIONI: MODALITÀ DI FRUIZIONE

navigazione e ipertestualità

narrazione lineare

the cat in the hat e la regia all'interno della pagina

narrazione lineare con interazioni

narrazione non lineare

sfogliare le pagine

timbuktu e le pagine da scorrere

tipi di interazione

suggerire gli elementi interattivi

la personalizzazione della storia

71

72

75

75

75

76

77

79

81

85

87

94

95

SCENARI DI INNOVAZIONE: LA PAGINA, IL SUONO, I GESTI

99

OBBIETTIVI

103

SPUNTI: LA STANZA, LA SEZIONE

107

letteratura

107

cinema

109

architettura

111

dollhouse

112

illustrazione medica

113

grafica

114

fumetti

115

videogiochi

116

comix zone: tra fumetto e videogiochi

116

poesia

117

SFOGLIARE UN LIBRO SENZA PAGINE

119

LA NARRAZIONE

120

MODALITÀ DI INTERAZIONE

141

segnalare gli elementi interattivi

142

esplorare: le porte

143

esplorare: i rumori

145

ad ogni piano il suo suono

146

esplorare: le stanze da ripulire

158

tilt sensor

160

ANIMAZIONI

163

INVOGLIARE ALLA LETTURA

177

THUMBNAIL

181

BIBLIOGRAFIA

184

DAL PICTURE BOOK ALL'ENHANCED BOOK

Obiettivo di questa tesi è l'analisi del format "Picture Book" e l'identificazione dei possibili modelli di traduzione sul supporto tablet al fine di individuare possibili dimensioni di innovazione di un format storico della narrativa per l'infanzia.

L'enhanced book è un tipo di software relativamente recente che non ha ancora raggiunto una forma "definitiva" come è invece accaduto per l'oggetto libro e, in questo caso particolare, per il picture book che ha ormai raggiunto una funzionalità perfetta. **Allo stato attuale l'enhanced book per bambini è ancora un ibrido grezzo che tenta di miscelare elementi diversi presi da vari tipi di medium**, dal libro al videogioco, dal cartone animato al libro-cd. Questa corsa dei progettisti a inserire tutte le possibilità offerte dal tablet all'interno della struttura del picture book ha portato spesso a perdere di vista quello che è lo scopo principale del libro illustrato: mantenere l'attenzione e intrattenere i bambini attraverso il racconto di una storia. Con questa tesi si è tentato quindi di individuare quelle caratteristiche dei picture book e degli enhanced book utili a questo scopo che fino ad ora non sono state tenute in considerazione o sfruttate a pieno nella creazione di applicazioni e le si è utilizzate per creare un artefatto che avesse degli elementi di novità rispetto ai software esistenti. Si è deciso di realizzare il progetto su tablet poiché è il tipo di supporto che molto probabilmente sarà lo standard di fruizione delle informazioni e quindi di circolazione del sapere per le generazioni future. Si crede quindi che sia fondamentale che i bambini vi si avvicinino coadiuvati dai genitori: e quale migliore mezzo di una storia illustrata che nasce già nella sua incarnazione cartacea per essere fruita dal bambino insieme ad un adulto?

IL METODO PROGETTUALE

La creazione di un enhanced book è un progetto complesso, che necessita di un metodo progettuale rigoroso: questo perché, come detto in precedenza, si sta affrontando un campo parzialmente inesplorato nel quale le orme da seguire sono ancora poche e non si allontanano molto dai confortevoli e ben noti lidi dell'editoria tradizionale.

Dato il grande coefficiente di innovatività dell'argomento trattato sono necessarie due parti distinte di ricerca e analisi dei dati: una rivolta all'editoria per l'infanzia e una al mercato nascente delle applicazioni per tablet.

Questo per due motivi:

- ciò che cambia nella trasposizione da cartaceo a virtuale sono i metodi di interazione e di fruizione della storia; i temi affrontati e il linguaggio rimangono quelli consoni al target di riferimento, ovvero quelli utilizzati già nei libri per l'infanzia
- è fondamentale osservare e quali caratteristiche strutturali sono state "traghettate" da un supporto all'altro e quali no, e chiedersi il come mai di queste scelte nelle applicazioni esistenti.

Il progetto si è quindi svolto secondo queste fasi:

1. DEFINIZIONE DEL CAMPO (EDITORIA)

capire cos'è un picture book come e quando nasce, e cosa lo differenzia dalle altre pubblicazioni per bambini

2. ANALISI DEL PICTURE BOOK

l'analisi è a sua volta suddivisa in due parti:

- elementi della narrazione (analisi necessaria alla parte di scrittura e realizzazione della storia del progetto)

- elementi strutturali: (necessaria per capire le origini delle modalità di interazione delle applicazioni)
- modalità di interazione (con particolare interesse ai libri pop up)

3. DEFINIZIONE DEL CAMPO (APPLICAZIONI)

capire cos'è un enhanced book, e cosa lo differenzia da un e-book e dai videogiochi

4. ANALISI DELL'ENHANCED E-BOOK PER BAMBINI

- elementi strutturali del tablet
- modalità di navigazione e di interazione
- elementi della narrazione (sono gli stessi del picture book, con l'aggiunta delle animazioni e del sonoro)

5. REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

- conclusioni riguardo alla ricerca
- definizione della storia
- definizione della navigazione
- definizione dei tipi di interazione
- realizzazione dei disegni

IL FORMAT PICTURE BOOK. L'ANALISI DELL'EDITORIA TRADIZIONALE

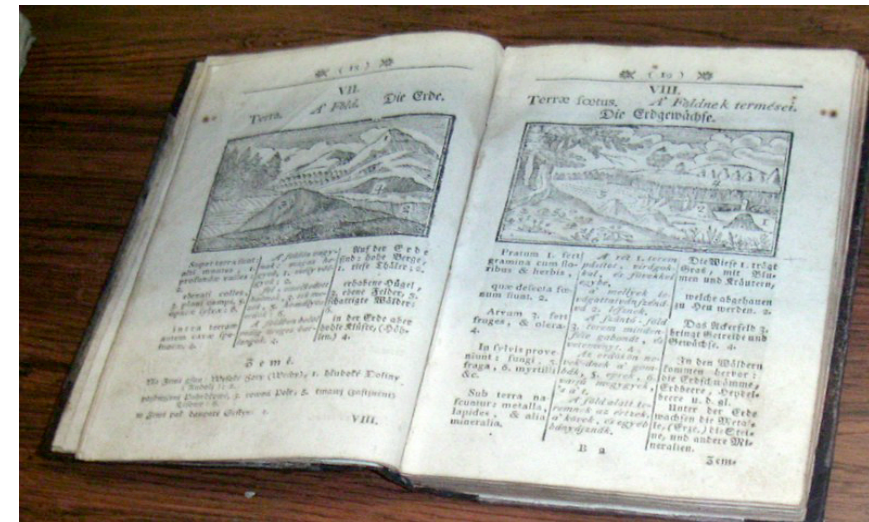
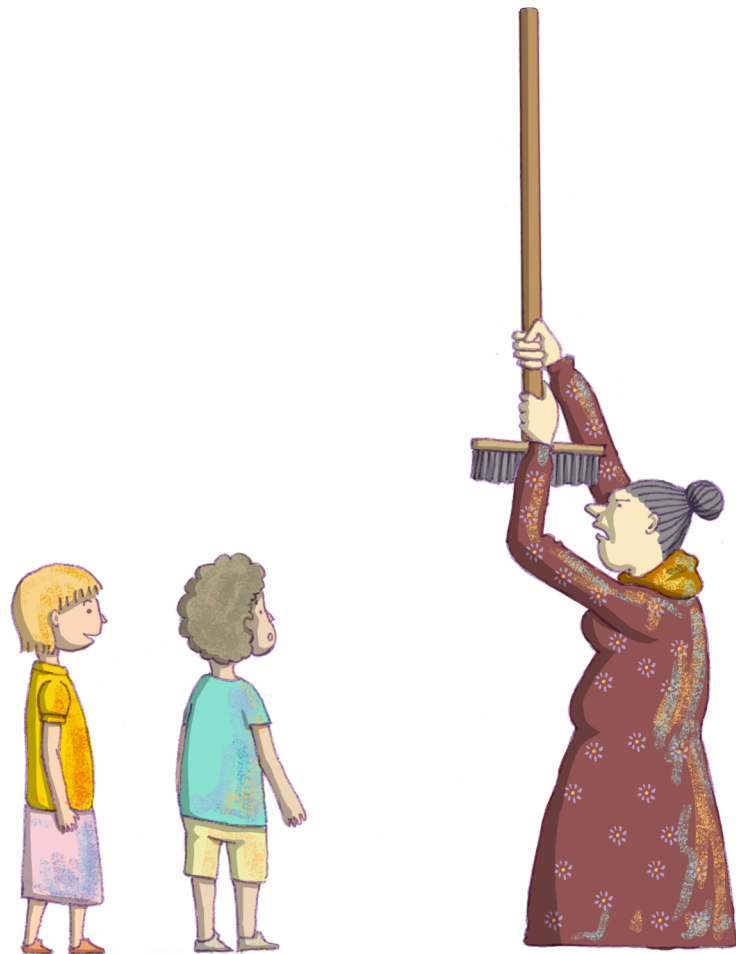
L'editoria per l'infanzia è un campo di ricerca immenso, basti considerare che nel 2010 sono stati pubblicati 2317 nuove storie per bambini da 197 editori differenti ("Rapporto LiBeR 2011", pubblicato in LiBeR 92). Vi è inoltre una grandissima varietà di generi letterari, di tipi di libro, di fasce di età, etc. Per questo motivo si sente la necessità di tracciare una panoramica sintetica, partendo dalla nascita e dalla evoluzione del libro per bambini a partire dalla seconda metà del seicento fino a un'analisi del mercato attuale. **L'obiettivo è quello di capire quali sono le caratteristiche delle varie forme in cui si incarna una storia per bambini, quale di queste forme è la più adatta o interessante dal punto di vista progettuale ad essere tradotta come software e individuare quali sono i suoi elementi da conservare e quali invece da scartare nella trasposizione del libro da cartaceo a virtuale.**



BREVE STORIA DEL LIBRO ILLUSTRATO

LE ORIGINI

Il primo libro illustrato per bambini di cui si ha memoria è del 1658: orbis sensualium pictus del teologo e pedagogo Giovanni Amos Comenius "ideatore del primo programma sistematico di istruzione mediante elementi visivi" pubblicato a Norimberga presso Michele Endter: libro "ricchissimo di illustrazioni, che presenta al fanciullo una visione della scienza universale contemporanea collegata piacevolmente alla vita usuale e al lavoro quotidiano dell'uomo" (L.Hogben, from cave painting to comic strip, London, 1949)



orbis sensualium pictus
Giovanni Amos Comenius
Michele Endter, Norimberga, 1658

Per quanto riguarda la narrativa per l'infanzia non ha scopo prettamente didattico bisogna aspettare quasi cento anni: nel 1744 viene pubblicato in Inghilterra da John Newbery *A Little Pretty Pocket-Book, intended for the Amusement of Little Master Tommy and Pretty Miss Polly with Two Letters from Jack the Giant Killer*. Esso consiste in una serie di semplici frasi in rima ognuna abbinata a una lettera dell'alfabeto, il cui scopo è, come dice lo stesso prolisso titolo, l'intrattenere piacevolmente i bambini.

In Italia, non si può parlare di libri illustrati per l'infanzia prima del secondo decennio dell'ottocento. Sono perlopiù libri a sfondo pedagogico che difficilmente avranno catturato l'interesse dei bimbi dell'epoca. Una eccezione è però *commedie per fanciulli*, scritto e illustrato con deliziose litografie da Massimina Rosellini Fantastici (Pisa 1789-1859), poetessa, scrittrice e miniaturista. All'arrivo della Legge Casati del 1859 per il riordinamento dell'istruzione elementare prima, i regi decreti del 1861 e i programmi del 1867 nascono una grande varietà di collane illustrate graduate per età a sfondo educativo, culturale, scientifico ma anche libri di svago e ricreazione (ma solo nei titoli) pubblicate dalle maggiori case editrici dell'epoca: Paravia, Vallardi, Carrara, Hoepli, Treves e Donath.

È possibile notare nell'illustrazione dedicata all'infanzia, per tutto il periodo di tempo che va dal 1700 al 1900 un codice raffigurativo convenzionale rispettato in ogni pubblicazione. Il bambino è raffigurato come "piccolo uomo" attraverso la dilatazione degli ambienti in cui si svolge la vicenda narrata. La sua gestualità è sempre enfatizzata, andando a sottolineare non solo le azioni ma anche le intenzioni. Questo per sottostare agli obiettivi pedagogici e di edificazione morale imposti dalla società del tempo che contrapponevano il brutto al bello, il malvagio al buono, il povero al ricco.

Nel 1881 nasce a Roma il «giornale per bambini» diretto da Ferdinando Martini: il giornale è da ricordare perché, oltre ad avere una formula nuova e innovativa, nello stesso anno ospita sulle sue pagine la prima puntata di storia di un burattino di Carlo Collodi, ovvero di *Le avventure di Pinocchio* primi e unico capolavoro della letteratura per l'infanzia italiana. Primo di una lunga schiera di illustratori che si è dedicato al capolavoro di Collodi è Ugo Fleres, sulle pagine del «giornale per bambini», mentre Enrico Mazzanti illustra la prima edizione.

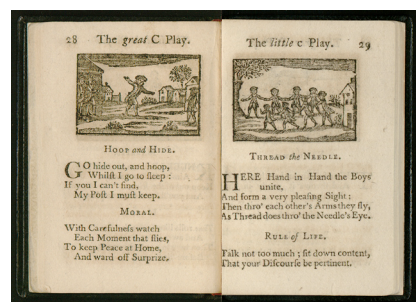


immagine tratta da *A Little Pretty Pocket-Book, intended for the Amusement of Little Master Tommy and Pretty Miss Polly with Two Letters from Jack the Giant Killer* John Newbery Londra, 1744



immagine tratta da *commedie pei fanciulli* Massimina Rosellini Fantastici Firenze, 1832

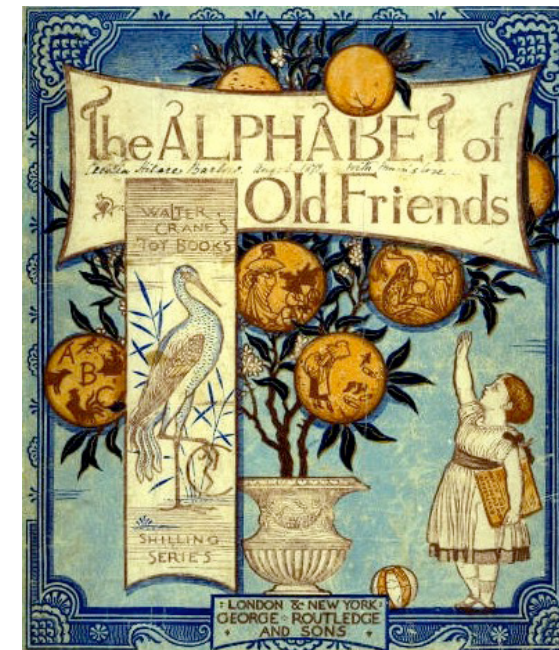
Uno dei primi esempi di design di Picture book moderno è *Struwwelpeter* del 1845 di Heinrich Hoffman. A cominciare dalla seconda metà dell'ottocento iniziarono a circolare in Europa raccolte di fiabe illustrate da autori come Gustav Dorè (famoso soprattutto per aver illustrato la divina commedia), George Cruikshank e John Bauer.

Alice nel paese delle meraviglie, illustrato da John Tenniel nel 1866 è stato il primo libro di intrattenimento per bambini ad avere un enorme successo.

Nella seconda metà dell'ottocento nascono in Inghilterra i "Toy book", libri economici composti da 6 pagine illustrate, spesso a colori: ormai comincia a diffondersi l'idea che dei libri creati specificamente per i bambini, in cui è l'illustrazione ad essere protagonista invece che il testo, possano essere resi popolari. I migliori libri di questo genere furono creati da tre grandi illustratori, Randolph Caldecott, Walter Crane e Kate Greenaway in associazione con l'incisore e stampatore a colori Edmund Evans.



da Lewis Carroll *Alice nel paese delle meraviglie* Illustrazione di John Tenniel, 1866



a sinistra copertina di *The alphabet of old friends* Walter Crane George Routledge and sons, Londra e New York

IL 900

Nel 1902 viene pubblicato *The tale of Peter rabbit* di Beatrix Potter ed è immediatamente un grande successo. La Potter dà così il via a uno dei primi esempi di collana di libri per bambini: escono infatti numerosi altri libri col suffisso "The tale of..." tra cui *The Tale of Squirrel Nutkin*, *The Tale of Benjamin Bunny*, *The Tale of Tom Kitten*, e *The Tale of Jemima Puddle-Duck*.

Negli Stati Uniti le prime storie per bambini vengono pubblicate in riviste come "Ladies home journal", "Cosmopolitan", "Woman's home companion", con lo scopo di essere lette dalle madri ai propri figli.

Nel 1900 esce *The wonderful wizard of Oz* di Frank Baum pubblicato dalla George M. Hill company di Chicago.

Nel 1928 negli Stati Uniti viene pubblicato *Millions of cats* di Wanda Gag pubblicato da Coward-McCann: il primo libro ad avere la struttura dei picture book moderni pubblicato negli Stati Uniti. Il passaggio del tempo viene sottolineato dall'uso dello spazio negativo, la pagina è organizzata graficamente in vari modi e per la prima volta l'illustrazione oltrepassa i confini canonici, andando a occupare lo spazio di due pagine.

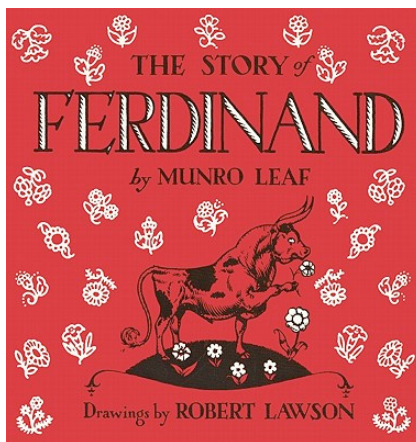
In Italia negli anni 30 del 900 prendono forma in maniera evidente le prime collane dedicate all'infanzia: le due più importanti e influenti sono "La biblioteca dei miei ragazzi" della Salani (nata nel 1931 è durata 99 volumi fino a metà degli anni 50) e "la scala d'oro" della UTET. Nel 1931 esce il primo libro dedicato a Babar: *La storia di Babar* di Jean de Brunhoff, pubblicato inizialmente in Francia, è seguito da *I viaggi di Babar* e *Il re Babar*

Nel 1936 esce *The story of Ferdinand* di Munro Leaf, illustrato da Robert Lawson: è il primo libro a entrare nella cultura popolare, e Walt Disney ne produsse un adattamento animato insieme al merchandising collegato.



Illustrazione tratta da Wanda Gag *Millions of cats* George M. Hill Company, 1928 Chicago

copertina di *The story of Ferdinand* Munro Leaf illustrazioni di Robert Lawson



Nel 1937 Dr. Seuss (Theodor Seuss Geisel) già grafico e umorista di successo pubblica il suo primo libro per bambini, *And to Think That I Saw It on Mulberry Street*. Quando esce *The cat in the hat* Dr Seuss ha già pubblicato dodici libri per bambini. Il libro viene creato come reazione a un articolo pubblicato da Life magazine di John Hersey, in cui si lamentava della limitatezza dei libri scolastici dell'epoca, in cui venivano raffigurati solamente bambini dall'aspetto e dal comportamento poco credibile e soprattutto poco interessante. Per questo motivo Dr. Seuss crea un libro utilizzando solamente 236 parole prese da una lista di 348 parole che ogni bambino di sei anni dovrebbe conoscere creata da Ellsworth Spaulding.

Uscito nel 1957 *The cat in the hat* è il primo picture book ad abolire la distinzione tra libro educativo e libro di intrattenimento.

Nel 1938 in America nasce la "Randolph Caldecott Medal" primo premio a riconoscere il picture book come arte (la prima vincitrice è Dorothy Lathrop con le sue illustrazioni per animali della bibbia scritto da Helen Dean Fish). Di conseguenza nel decennio successivo negli Stati Uniti vi è un fiorire di pubblicazioni dedicate ai bambini, e questa nuova forma di arte attira un gran numero di professionisti di alto livello: per questo motivo è considerato il periodo d'oro del picture book.



Piccolo blu piccolo giallo di Leo Lionni esce nel 1959 ed è il primo libro a narrare una storia attraverso l'uso di immagini astratte: ciò non preclude in alcun modo la comprensione della storia da parte dei più piccoli, anzi fortifica il messaggio di tolleranza e comprensione reciproca.

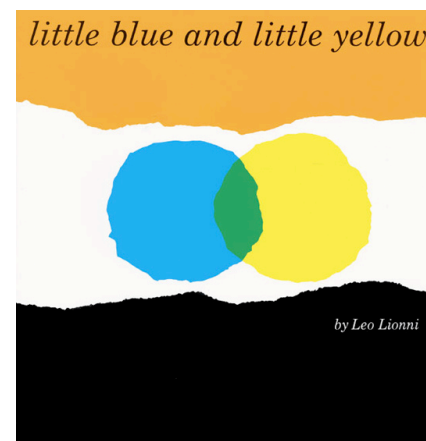
Un altro grande passo nella storia dei picture book è la pubblicazione di *where the wild thing are* di Maurice Sendak pubblicato nel 1963 da Harper and Row. Per la prima volta un libro rivolto ad un pubblico di bambini affronta temi considerati adulti come la rabbia e la paura: il bambino non è più considerato come un "non-uomo" a cui fornire una visione della realtà edulcorata da tutti quegli aspetti che gli adulti ritengono non possa capire.

Sendak offre invece al bambino un mondo che, seppur fantastico, contiene gli elementi del mondo che lo circondano, elementi che possono spaventare o far arrabbiare. Il libro ha avuto un enorme successo, vendendo 19 milioni di copie nel mondo, è stata creato un corto animato nel 1973, uno spettacolo teatrale nel 1980 e un film con attori in carne e ossa nel 2009 diretto da Spike Jonze. La serie dei libri sui Barbapapa di Annette Tison e Talus Taylor fu pubblicata in Francia negli anni 70.

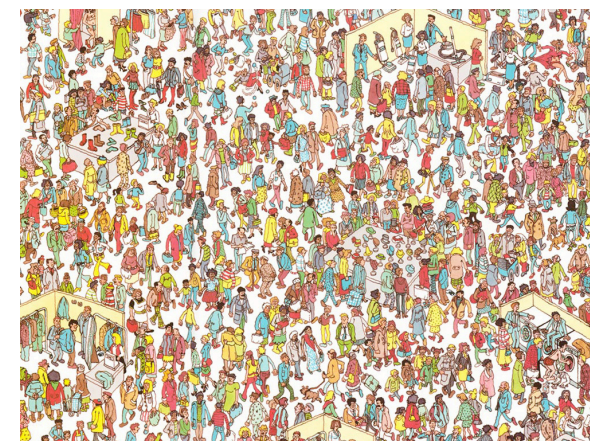
Matsumasa Anno ha pubblicato un grande numero di libri a partire dal 1968: nei suoi libri "di viaggio" i minuscoli protagonisti viaggiano attraverso le rappresentazioni delle più svariate culture. Le sue illustrazioni hanno sicuramente influenzato l'illustratore inglese Martin Handford disegnatore di *Where is Wally?*, pubblicato per la prima volta nel 1987



Sopra immagine tratta da
Anno's journey
Matsumasa Anno



copertina di *Little blue and little yellow*
Leo Lionni



A sinistra immagine tratta da
Where is Wally?
Martin Handford

Sono moltissimi i tipi di pubblicazioni che si rivolgono ai bambini di ogni fascia di età presenti in commercio; e se è impossibile una analisi accurata di ogni pubblicazione, si è tentato qui di seguito di suddividere e raggruppare in tipi la maggior parte di artefatti narrativi dedicati all'infanzia.

II PICTURE BOOK

è il tipo di libro per bambini in assoluto più presente nelle librerie e nelle biblioteche e ci sono pubblicazioni per ogni fascia di età fino alla pre-adolescenza. Infinite sono le collane e gli autori che se ne sono occupati. Verrà trattato più in specifico nei capitoli successivi.

LIBRI POP-UP

Rientrano nella categoria dei picture book e hanno praticamente le stesse caratteristiche, eccetto il fatto che presentano un livello di interazione maggiore. Inoltre un gran numero di libri pop-up non ha una storia lineare ma si avvicina di più ai libri didattici trattando diversi argomenti per pagina.

Formati

prevalenza del grande formato

Immagini

Le immagini sono sempre le protagoniste del libro.

All'interno della stessa pagina può esserci una singola immagine che "salta su" e che occupa la doppia pagina oppure l'immagine principale è circondata da altre immagini più piccole.

Testi

il carattere non ha una grandezza comune a tutte le pubblicazioni e raramente ha una posizione fissa all'interno della pagina.



Per quanto riguarda i libri a sfondo didattico o nozionistico vi è la presenza di titoli e sottotitoli e di sotto-paragrafi all'interno della stessa pagina (spesso nascosti da un'aletra) mentre per quanto riguarda i libri che riportano una storia lineare non vi è questa suddivisione, ma spesso il testo va "scovato" aprendo alette o tirando le strisce di carta.

Narrazione

Nel caso dei libri a sfondo didattico la lettura non è lineare, data la presenza di sottoparagrafi che approfondiscono aspetti specifici o riportano curiosità. Quando invece il libro contiene una singola storia la narrazione è simile a quella del picture book standard, a parte il fatto che spesso sono presenti esortazioni a interagire con il libro.

Modalità di interazione

Oltre alla lettura questo tipo di libri sprona i lettori a interagire con una serie di meccanismi di carta come alette che si sollevano, ruote da far girare, strisce da tirare e così via.

LIBRI DIDATTICI, ALMANACCHI, RACCOLTE DI CURIOSITÀ

Questi tipi di libro non raccontano una storia, ma hanno lo scopo di trasmettere una serie di informazioni al bambino attraverso aneddoti curiosi e immagini. Esempi sono il Guinness World Record o il manuale delle giovani marmotte.

Formati

prevalenza del grande formato

Immagini

Sono sempre presenti molte immagini inframezzate al testo, sia illustrazioni, sia fotografie, sia disegni tecnici.

Le Immagini sono sempre a colori e non hanno una posizione fissa nel corso delle pagine.

Testi

il carattere è di solito di dimensioni normali ed è molto più frequente rispetto ai libri analizzati fino ad ora, per la natura stessa di questo generi di testi che hanno come scopo quello di trasmettere tutta una serie di informazioni al lettore.

Vi è la presenza di titoli, sottotitoli e di paragrafi.

Narrazione

Di solito non vi è una narrazione vera e propria, salvo alcuni rari casi: il libro tratta un tema e ad ogni doppia pagina viene trattato un aspetto specifico. La lettura non è lineare, data la presenza di sottoparagrafi che approfondiscono aspetti specifici o riportano curiosità.

Modalità di interazione

Il tipo di testo non lineare favorisce una consultazione saltuaria e non lineare, raramente capita che questi libri vengano letti dall'inizio alla fine seguendo l'ordine delle pagine.

Spesso vi sono dei quiz ad ogni pagina o alla fine del libro per fissare quello che il piccolo lettore ha imparato

LIBRI GAME

I libri game sono quei libri che presentano una serie di sfide che spingono a interagire con le illustrazioni e con il testo attraverso giochi perlopiù enigmistici. Esempi di questo libro sono *Where is Waldo* e *Alla ricerca della megafragola*

Formati

Il formato di questo tipo di libri è sempre più grande della norma.

Immagini

un'immagine per doppia pagina, con all'interno un gioco.

Le immagini sono quasi sempre molto colorate e complesse e l'autore fa sempre in modo di inserire all'interno di esse il gioco senza che esso stoni.

Testi

di solito è presente un titolo, una breve parte narrativa e una spiegazione del gioco vero e proprio, scritta solitamente con un carattere diverso

Narrazione

la narrazione è lineare ed è un semplice escamotage per proporre ad ogni pagina un gioco. Spesso, ad esempio in *Wally* vengono portate avanti delle sottotrame da individuare all'interno delle illustrazioni.

Modalità di interazione

l'interazione principale consiste non tanto nella lettura ma nella risoluzione degli enigmi. Infatti una volta risolti tutti gli enigmi difficilmente si riprende in mano il libro in mano solo per rileggersi la storia (anche se le immagini conservano sempre un grande fascino).

RIVISTE

Formati

Ci sono riviste di vario formato: molte hanno quello del settimanale come barbie magazine o del tascabile come Topolino

Immagini

sono presenti molte immagini, sia illustrazioni sia fotografiche.

La grafica è sempre vivace e molto colorata.

Caratteristiche

nelle riviste sono sempre presenti una serie di fumetti, svariate rubriche, un angolo della posta e dei giochi.

Il carattere è didattico/ricreativo

Modalità di interazione

Oltre alla lettura, le riviste hanno praticamente sempre una pagina di enigmistica, dei quiz o dei test.

Vi è inoltre un tipo di interazione "esterna", ovvero la rubrica della posta.

LIBRI DA COLORARE

I libri da colorare rientrano nella fascia dei "libri interattivi".

Consistono in raccolte di immagini costituite solo dal contorno fatte per essere colorate dal bambino.

Di solito il filo che unisce le illustrazioni non è narrativo ma è seguono tutte un tema. Questo è molto vario, ma una buona parte di questi libri raccoglie immagini tratte da cartoni animati, film o telefilm.

FUMETTI

I fumetti hanno le stesse caratteristiche dei picture book, diverse a seconda delle fasce di età.

Esistono libri dedicati esclusivamente a un racconto, raccolte di fumetti e riviste come "Il Giornalino".

LIBRO + CD

Gli audiolibri sono perlopiù per un pubblico molto giovane, non ancora in grado di leggere.

Sono composti da un libro con immagini e testo e da un cd con registrata una voce narrante.

Di solito sono raccontate fiabe classiche (es. cappuccetto rosso) ma vi è anche tutta una serie di audiolibri dedicati a canzoni popolari in cui nel libro sono riportati testi e spartiti delle canzoni.

LIBRI GIOCATTOLO

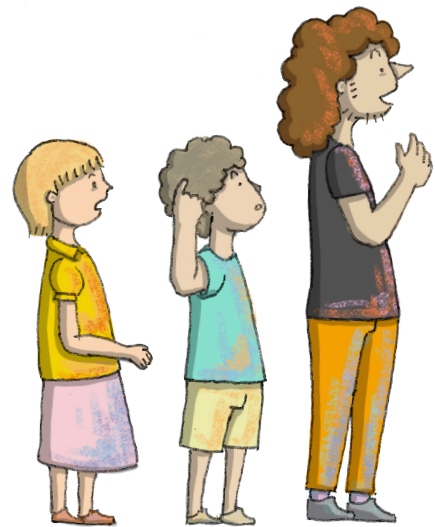
Consistono in oggetti che hanno la forma del libro, ma al loro interno sono presenti giochi a natura differente. Sono pensati per i bambini molto piccoli che non sanno leggere, e che si avvicinano per la prima volta al libro. Un esempio sono libri con una fascia magnetica con cui scrivere parole con lettere magnetiche, libri con inserti in plastica, libri con puzzle all'interno etc.

VIDEOGIOCHI

Rappresentano il massimo livello di interattività tanto che hanno un tipo di fruizione "lean forward" diversa da tutti i formati descritti fino ad ora.

Esistono per ogni fascia di età e di ogni genere: man mano che aumenta l'età del target di riferimento aumenta la complessità della narrazione e le abilità richieste.

DEFINIRE IL CAMPO: I PICTURE BOOK



“A picture book is a story told in words and pictures. Each makes an important contribution to the way the story is told, the meaning created. A picture is not the same as an illustrated story: there the words alone could tell the story and the illustrations simply break up the words or decorate the text...In the best picture books, the illustrations are absolutely necessary. They carry parts of the story or narrative and in some cases the language is dropped and the pictures alone are all that is needed”.

Libby Gleeson, Making Picture Books

Nella sua definizione più ampia quindi ciò che definisce il picture book è il rapporto che si instaura tra il testo e le immagini nel raccontare una storia; in questa definizione non viene fatta menzione del target di età a cui si rivolgono i libri illustrati, questo perchè la narrazione attraverso le immagini, pur essendo particolarmente godibile per i bambini, può essere utilizzata per rivolgersi a qualsiasi fascia di età (infatti esistono in commercio picture book per adulti come ad esempio *the arrival* di Shaun Tan).

“Books for young children combine words with illustrations to tell a story. They are meant to be read aloud while children view the illustrations”.

Kathleen T. Horning, From Cover to Cover

La Horning in questa definizione si concentra in particolare sui picture book per bambini, ed evidenzia un'altra caratteristica molto importante: il fatto che i picture book sono pensati per essere letti ad alta voce da un adulto, mentre i bambini osservano le immagini.

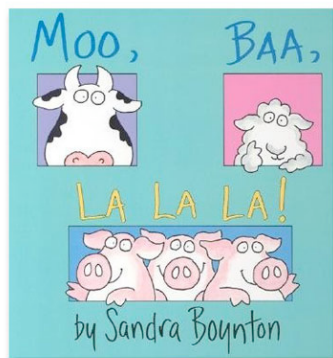


The city immagine tratta da *the arrival* di Shaun Tan, Arthur A. Levine editore

Anche restringendo il campo ai soli libri per bambini la definizione di picture book comprende innumerevoli tipi differenti di libro. Vi sono infatti differenti tipologie in cui possono essere categorizzati:

BABY BOOKS

Per infanti e giovani pargoli, di solito si tratta di ninne, giochi di parole in rima o libri senza parole. La lunghezza e il formato variano in base al contenuto



copertina e immagine tratta da *Moo, baa, la la la!*
Sandra Boynton
Little Simon editore

TODDLER BOOKS

Storie semplice per bambini di età compresa tra 1 anno e 3 anni che parlano di eventi comuni nelle vita di tutti i giorni o insegnano qualcosa di specifico (i colori, le forme, le stagioni). La storia di solito è molto breve (massimo 300 caratteri) e il libro è spesso lungo 12 pagine. Un esempio particolare di Toddler book sono i touch-and-feel book

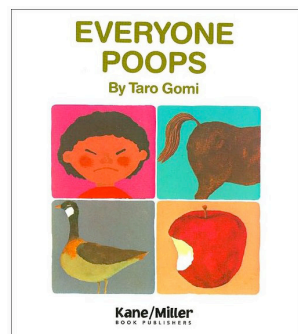
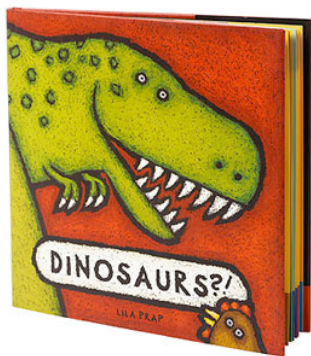
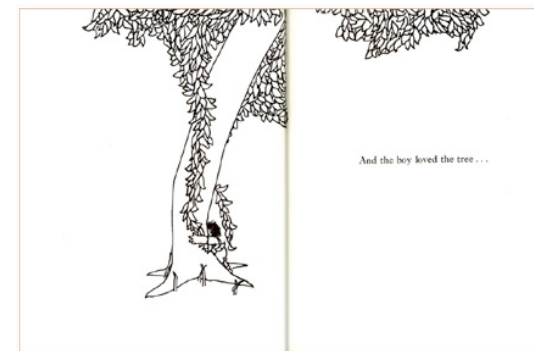
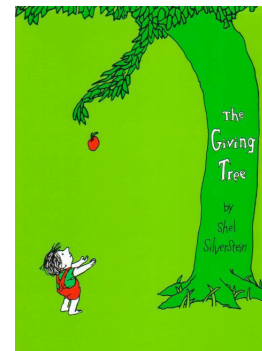


immagine di copertina di *Dinosaurs?!*
Lila Prap
NorthSouth editore

immagine di copertina di *Evryone poops*
Taro Gomi
Kane/Miller editore

PICTURE BOOK

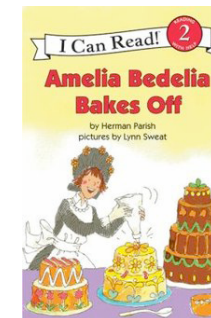
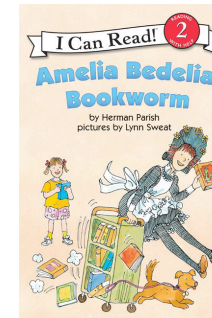
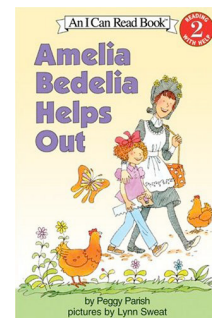
Tradizionalmente i picture book sono libri illustrati di 32 pagine per bambini di età compresa tra i 4 e gli 8 anni. La lunghezza media dei testi è di circa 1000 parole. La storia è di solito piuttosto semplice, senza sub-plot o twist inaspettati della trama, con un solo protagonista che incarna il punto di vista, le emozioni e le preoccupazioni del giovane lettore.



copertina e immagine tratta da *The giving tree*
Shel Silverstein
Arper and Collins

EASY READERS

Sono quei libri per i bambini che hanno appena cominciato a leggere da soli (6-8 anni). Questi libri continuano ad avere illustrazioni colorate ad ogni pagina, ma il formato di solito è più "da grande" quindi la pagina è più piccola e la storia è un po' più complessa (comincia a essere divisa in brevi paragrafi). La narrazione si svolge principalmente attraverso dialoghi e azioni.



copertine tratte dalla serie di libri di *Amelia Bedelia*
di Herman Parish
illustrati da Lynn Sweat
Greenwillow Books

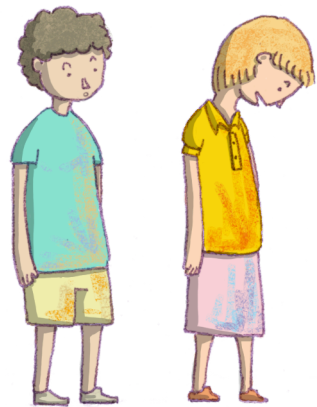
LE COPERTINE

Entrando in una libreria o in una biblioteca nel reparto dedicato ai bambini la prima cosa che si nota è la grande varietà e vivacità cromatica che colpisce gli occhi. Se c'è un tipo di libro che ha guadagnato molto dallo sviluppo delle nuove tecnologie di riproduzione del colore a partire dagli anni 80, questo è sicuramente il picture book. Si parte dal presupposto che i bambini siano animi semplici e che amano i colori vivaci. Questo non è del tutto vero, i bambini infatti hanno i loro momenti più ombrosi e apprezzano anche le storie a tinte più oscure, un esempio è il grande successo di *A nightmare before christmas* di Tim Burton. Ma non si può negare il forte carico attrattivo per un bambino (ma non solo) di un reparto colorato come una serra satura di fiori esotici o un negozio pieno di dolciumi.

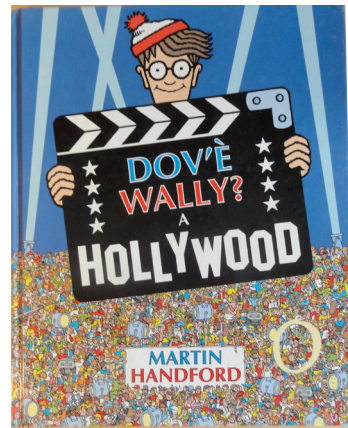
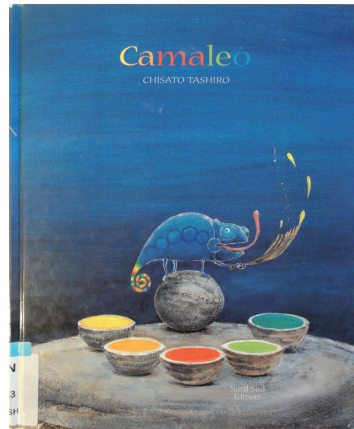
Osservando i casi presi in esame infatti si può notare come tutte le copertine siano caratterizzate da colori accesi e immagini molto grandi.

Nell'immagine di copertina è sempre raffigurato il protagonista della vicenda narrata all'interno del libro: **la copertina diventa così una sorta di presentazione dell'attore principale della storia** e il giovane lettore comincia a immedesimarsi ancora prima di acquistare e aprire il libro. Una volta all'interno il protagonista (e così il lettore) sarà già catapultato all'interno della vicenda dalla prima pagina, senza tediose e superflue descrizioni.

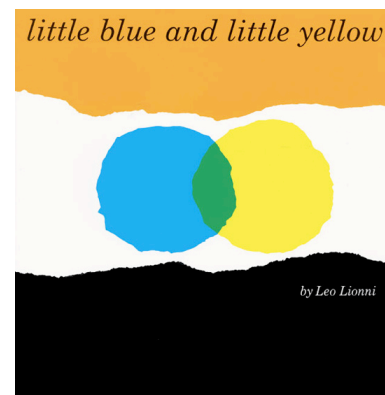
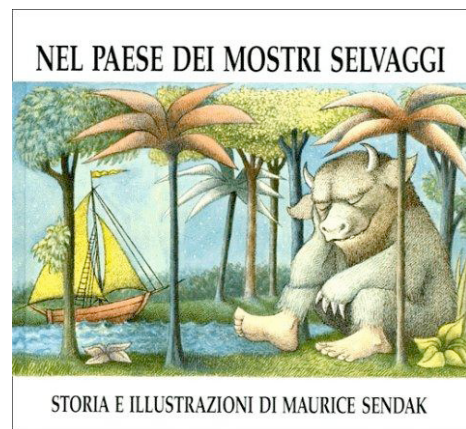
Per quanto riguarda la titolazione la tipografia è sempre molto grande: in molti casi il carattere utilizzato è scritto a mano per meglio in modo da non essere un elemento di interruzione nelle lettura dell'immagine.



In altri casi invece vengono utilizzati caratteri da stampa ma "l'amalgamarsi" tra l'illustrazione e la tipografia avviene attraverso l'utilizzo del colore.



In altri casi invece si predilige la chiarezza e il carattere utilizzato è stampato in nero, ritagliando uno spazio all'interno dell'illustrazione

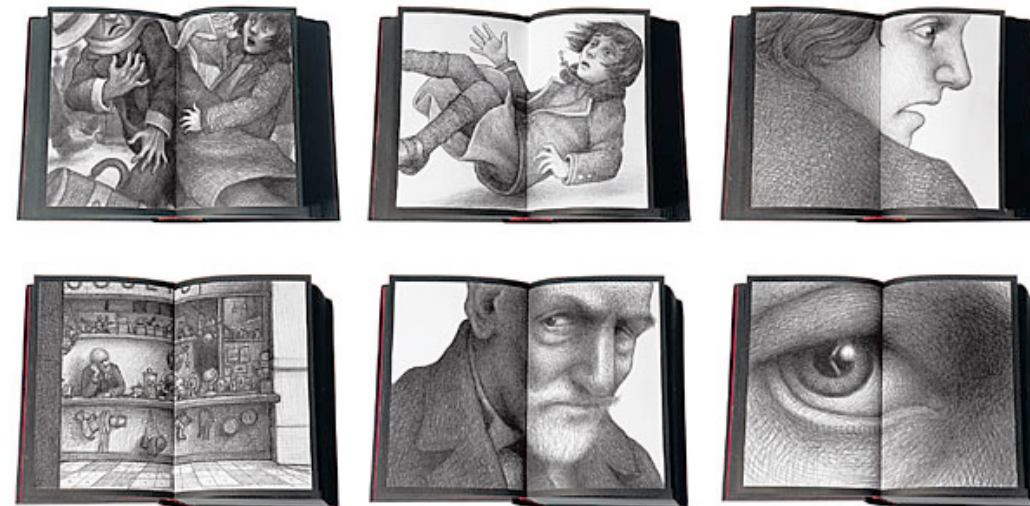


NUMERO DI PAGINE

Per quanto riguarda il numero di pagine è evidente che la libertà concessa al progettista da parte delle case editrici è molto ampia. Nella maggior parte dei libri gli unici limiti imposti sono uno di natura tecnica e uno legato al target di riferimento: il primo è che il numero di pagine deve essere multiplo di quattro poichè i fogli di stampa vengono piegati in quattini o ottavi. Il secondo è che la soglia di attenzione dei bambini dai 4 agli 8 anni è piuttosto breve e quindi la storia deve essere breve, semplice e concisa ed è quindi inutile scrivere storie più lunghe di mille parole: per questo motivo i picture book raramente superano la soglia della 40 pagine.

- Quantità di pagine:
- La mela e la farfalla: 40 pagine
- Non mi fai paura Puc: 12 pagine
- Emma - dove vanno i fiori durante l'inverno: 36 pagine
- Camaleò: 28 pagine
- La nave d'erba: 36 pagine

Naturalmente ci sono delle eccezioni come *The Invention of Hugo Cabret*, vincitore della prestigiosa Caldecott Medal nel 2008, che è lungo ben 533 pagine!



immagini tratte da
The invention of Hugo Cabret
Brian Selznick
Scholastic press

FORMATI

I formati dei libri per bambini sono i più svariati ed è praticamente impossibile scorgere una linea comune seguita da tutti i designer, se non il fatto che tutti i picture book sono molto più grandi dei tascabili e si aggirano come dimensioni intorno ai 20 cm per la larghezza e ai 30 cm per l'altezza, in modo da poter essere stampati in tipografia senza eccessivo spreco su fogli di 70X100 cm di dimensione o multipli.

Queste sono alcuni dei formati annotati in fase di ricerca:

La mela e la farfalla: Formato: 21,5 x 21,5 cm

Non mi fai paura Puc: 24 x 22 cm

Emma - dove vanno i fiori durante l'inverno: 20,5 x 27,8 cm

Camaleò: 23 x 28,5 cm

La nave d'erba: 23 x 32 cm

Esistono però designer che decidono di utilizzare formati molto più grandi di quelli standard: questo perché ritengono che l'ampiezza delle pagine normale non sia sufficiente per le loro immagini.

Un libro come *Where is Wally*, ad esempio, deve necessariamente avere pagine molto grosse, in modo da poter apprezzare le intricate e dettagliate immagini di Handford e per rendere la sfida della ricerca di Wally abbastanza avvincente. In ogni caso le sue dimensioni non sono particolarmente superiori alla norma: la pagina misura infatti 25 X 31,5 cm.

Vi sono anche libri che superano queste dimensioni e un esempio è *365 pinguini* di Jean-Luc Fromental e Joelle Jolivet edito in Italia da Il Castoro bambini. In questo libro, vincitore del superpremio Andersen del 2007, la famiglia protagonista riceve in regalo da un misterioso sconosciuto un pinguino al giorno per un anno: questo permette il bambino di confrontarsi con svariati temi, dai giorni della settimana, alla matematica fino all'ecologia.

L'autore deve però mettere in scena la bellezza di 365 simpaticissimi pinguini, e per questo motivo un formato così grande è l'ideale per rendere le immagini, pur nella loro caoticità, perfettamente chiare: la pagina in questo caso misura 28 X 36 cm. Un altro libro dal formato particolarmente grande è *La notte degli Zefirotti* di Claude Ponti, edito da Babalibri.

La grandezza della pagina è in questo caso di 27 X 38 cm. In questo caso la grandezza della pagina è motivata dalla grandissima ricchezza di dettagli che caratterizza le immagini sapientemente realizzate da Ponti, scrittore e illu-



immagine tratta da
Where's Wally?
Martin Handford
Walker books

stratore molto noto in Francia ed estremamente prolifico, ad oggi ha infatti pubblicato circa sessanta libri. La meravigliosa intricatezza delle immagini non è però l'unico motivo della grandezza del formato del libro.

la storia parla degli Zefirotti, degli esseri minuscoli che vivono nelle intercapedini dei muri dei palazzi della città e il cui regno si estende fino a sottoterra. Il loro regno è illustrato nei minimi dettagli, e per esprimere in maniera ottimale questa verticalità i riquadri delle immagini così come le pagine sono strette e alte. Addirittura all'autore non basta la grandezza della pagina normale e in alcuni casi aggiunge delle alette per permettere alle sue illustrazioni di estendersi oltre l'ampiezza della pagina.



sopra immagine tratta da
365 pinguini
Jean-Luc Fromental e Joelle Jolivet
il castoro



a sinistra immagine tratta da
La notte degli zefirotti
Claude Ponti
Babalibri

RILEGATURA

La maggior parte dei picture book ha un formato verticale e una rilegatura a libro ma non mancano i casi in cui la larghezza è maggiore dell'altezza e la rilegatura è ad album.

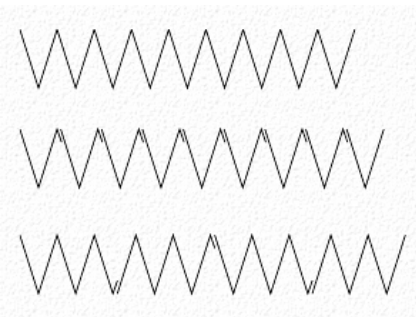
La rilegatura più comune è la brossura cucita, in cui le segnature sovrapposte vengono cucite tra loro sul dorso con il sistema filorefe, e quindi incollate alla copertina. La confezione è sempre cartonata, ovvero è costituita da un cartone grezzo rivestito da carta solitamente plastificata. Molto spesso è interposto tra il cartone e il rivestimento del materiale spugnoso o morbido in modo da rendere morbida e spessa la copertina nella quale viene poi incassato il blocco libro.

La confezione non è mai rigida; viene sempre utilizzata quella bodoniana in modo da poter permettere una apertura più ampia delle pagine, necessaria per godere appieno delle immagini a doppia pagina, praticamente sempre presenti in tutti i picture book.

La copertina di cartone e la confezione bodoniana danno al libro una solidità che gli permette di durare a lungo, anche in mano a dei bambini piccoli.

Un tipo di rilegatura utilizzata dagli autori per permettere una visione simultanea del contenuto del libro è quella chiamata Orihon: sviluppata in Giappone durante il periodo Heian (794-1185) era usata tradizionalmente per l'iscrizione di sutra buddisti. In Giappone si dice che lo spostamento di aria creato con lo srotolamento di un libro di questo tipo abbia facoltà curative se orientato verso la zona malata. La rilegatura Orihon consiste semplicemente nel piegare il foglio a fisarmonica ed incollarne le estremità a delle copertine rigide o morbide. Può essere composta da un singolo foglio molto lungo o da una serie di fogli incollati insieme. Tradizionalmente era composto da tanti singoli fogli incollati senza curarsi della piega, anche se col passare del tempo si è fatta sempre più attenzione a far corrispondere le estremità dei fogli incollati con la piega. Se il libro ha un numero di pagine pari, avrà anche un fronte e un retro evidente, mentre se invece il numero è dispari sarà più difficile distinguere una prima pagina e un'ultima.

Un libro per l'infanzia che utilizza questo tipo di rilegatura è *Bestiarara* di Arnal Ballester, con una piccola differenza. Le pagine, piegate a fisarmonica, sono inserite in una copertina normale (composta da due piatti e un dorso): la prima pagina è incollata direttamente al piatto, mentre l'ultima è inserita attraverso l'utilizzo di un'aletta nel retro.

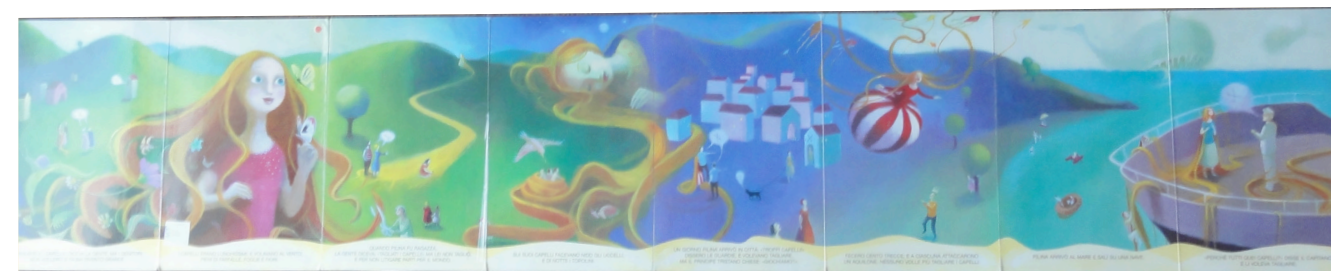


schema che illustra la rilegatura Orihon

In questo modo la narrazione viene suddivisa in pagine, ma arrivati in fondo, si può sfilare l'aletta e godere della storia e delle illustrazioni come se fosse un papiro. Inoltre la storia della bestia misteriosa che mangia di tutto prosegue nel retro, questa volta in maniera più concitata, non essendoci più la suddivisione in pagine che caratterizzava il fronte.

Un altro libro che utilizza questo tipo di rilegatura è *Storia di Pilina* di Roberto Piumini e Mara Cerri. Questo libro di grande formato (sono infatti ampie 24,6 X 37,6 cm) e con le pagine di un cartone molto rigido risulta molto scomodo da leggere. Una volta aperto completamente (è necessario stare per terra, o quantomeno avere una scrivania molto ampia) si gode appieno di una immagine molto interessante per svariati motivi.

Lo spazio in cui si svolge il racconto è infatti uno solo per lato, e va dalla collina al mare per quanto riguarda il fronte, e dalla montagna al lago per quanto riguarda il retro. I tempi del racconto sono invece differenti e consequenziali, e si ritrova quindi la protagonista più volte nello stesso ambiente (di cui si ha una panoramica molto ampia). Mancando la scansione temporale delle pagine questo compito è svolto dal testo, che descrive i momenti chiave, mentre l'illustrazione fluisce come in un flusso di coscienza.



Un altro libro che utilizza un tipo di rilegatura a fisarmonica è un libro educativo di Emanuela Nava, Gionata Alfieri e Erika Luppi edito da Carthusia: *Caro parco*. Il formato del libro è molto strano: le pagine sono molto strette e lunghe e misurando 17,6 X 47,5 cm. Anche il tipo di rilegatura è molto inusuale, essendo le pagine, di un cartone molto spesso, tenute insieme da una spirale ad anelli di metallo. La cosa interessante è che le due pagine centrali si aprono a fisarmonica per quattro volte la loro estensione. La prima pagina "estesa" riporta una visione dall'alto di un tipico parco. In questo modo si

immagine tratta da
Storia di Pilina
Roberto Piumini e Mara Cerri.

può avere un colpo d'occhio unico di tutte gli ambienti che caratterizzano un parco. La seconda invece riporta la sezione verticale di uno stagno, mostrando alcuni degli abitanti di uno stagno, sia nell'acqua, sia sulla terraferma, sia sottoterra. Anche in questo caso è la necessità di avere una visione di insieme della gran quantità di fauna e di flora che abita un bosco a dettare la grandezza della pagina. Nell'introduzione al libro viene spiegato anche un altro motivo per cui vi sono queste pagine "estensibili": la grandezza di esse necessita che vengano sorrette sia dal narratore che dall'ascoltatore, facilitando e aumentando quello scambio, quel dialogo che il racconto di una storia.

immagine tratta da
Caro parco
 Emanuela Nava, Gionata Alfieri e Erika Luppi
 Carthusia



PICTURE BOOK: GLI ELEMENTI DELLA NARRAZIONE

LE IMMAGINI

Le immagini nel picture book al contrario che in qualsiasi altro tipo di libro (eccetto alcune graphic novel in cui vi è pochissimo testo o in cui è addirittura assente, come ad esempio in *Camminando con Samuel* di Tommi Musturi o *Weathercraft* di Jim Woodring, solo per citarne due) sono le protagoniste assolute nell'assolvere il compito di narrare la storia.

In alcuni casi non è nemmeno necessario il testo e lo svolgimento della narrazione avviene esclusivamente per immagini. Un esempio è *la mela e la farfalla* di Iela e Enzo Mari: le immagini, dallo stile squisitamente grafico, narrano con grande grazia il ciclo della vita, esemplificato nel rapporto che intercorre tra una mela e un baco.

Nonostante la mancanza di parole la narrazione è perfettamente comprensibile, in quanto i movimenti e le trasformazioni del baco sono scanditi in maniera chiara e precisa dallo sfogliarsi delle pagine e dagli effetti delle quattro stagioni sul ramo su cui si trova la mela che dà i natali al baco. Il testo sarebbe superfluo, in quanto il suo ruolo enfaticizzante o chiarificatore non ha motivo di essere data la limpidezza e la maestria con cui la vicenda è narrata.

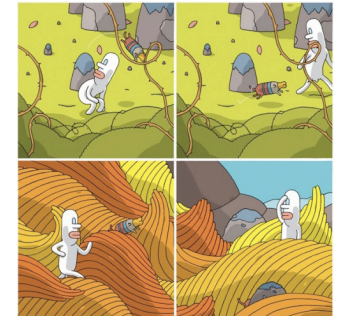


immagine tratta da *Camminando con Samuel*
 Tommi Musturi
 Coconino press

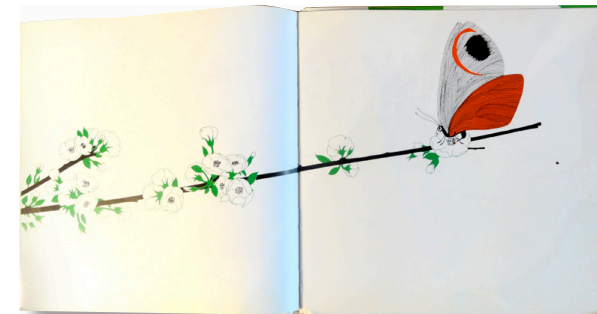


immagine tratta da *la mela e la farfalla*
 Iela e Enzo Mari
 Babalibri

L'aspetto visuale ha quindi sempre la precedenza su quello testuale, per questo motivo le illustrazioni le immagini raffigurano sempre un'azione e mai dei concetti astratti. Anche se in *Piccolo blu piccolo giallo* in cui i protagonisti sono semplicemente delle macchie circolari ma i loro movimenti e le loro azioni sono bene evidenziate grazie alla maestria grafica di Leo Lionni, che ad ogni pagina colloca sapientemente i protagonisti della vicenda nello spazio.

STILE

Se per tutto l'800 e nella prima metà del 900 lo stile delle illustrazioni ha sempre rispettato dei canoni piuttosto rigidi, oggi sono infiniti i codici stilistici utilizzati dai vari designer ed artisti.

L'unico punto in comune alla maggior parte delle pubblicazioni è l'utilizzo di colori molto vivaci e una certa avversione all'eccessivo realismo. Anche le tecniche utilizzate sono le più svariate, e con l'avvento delle tecnologie digitali si sono moltiplicate all'inverosimile: c'è chi utilizza illustrazioni vettoriali, chi crea collage surreali come Stian Hole e chi utilizza tecniche più tradizionali come l'incisione o l'acquarello. Mischiare tecniche tradizionali con quelle digitali è ormai prassi comune per molti illustratori e se nei primi novanta i risultati erano ancora acerbi, oggi sono stati raggiunti livelli di eccellenza.

sotto a sinistra immagine tratta da
Il giro del mondo di Mouk in bicicletta.
Boutavant Marc
Fabbri editore

sotto immagine tratta da
l'estate di Garman
Stian Hole
Donzelli



SOGGETTO

La costruzione delle immagini è tendenzialmente composta da due elementi: l'attore "attivo" e l'ambientazione "statica". Se le ambientazioni sono le più svariate (si va dal semplice appartamento, al giardinetto, alla giungla africana o addirittura allo spazio) e possono cambiare anche radicalmente nel corso della storia (come nel paese delle creature selvagge) al contrario i tipi di protagonista delle vicende narrate sono molti meno. Il più gettonato è sicuramente il bambino o la bambina dell'età del pubblico di riferimento del libro: in questo modo l'immedesimazione del lettore è immediata, ed esso si può riconoscere senza alcun problema nelle vicende raccontate (anche se fantastiche). Inoltre un bambino è il naturale protagonista di storie che narrano fatti e emozioni che accadono e che quindi interessano ai bambini.



sopra immagine tratta da
The snowy day
Ezra Jack Keat
Viking



A sinistra immagine tratta da
Where the wild things are
Maurice Sendak
Harper and Row

Al secondo posto come frequenza si trovano gli animali, incarnazione per eccellenza di pregi e difetti degli umani fin dal sesto secolo avanti Cristo, secolo in cui si ritiene che Esopo abbia scritto le sue favole. Anche gli autori moderni hanno utilizzato le caratteristiche peculiari di determinati animali per mettere in evidenza ed estremizzare comportamenti o

caratteristiche umane (come in *Camaleò* in cui la storia di un camaleonte è una metafore della ricerca e accettazione di quello che si è, processo che appartiene più agli umani che ai camaleonti)

Naturalmente ci sono delle eccezioni a queste due categorie, come *Piccolo blu, piccolo giallo*, in cui i protagonisti sono delle macchie di colore, o in *1,2... 14 arance* di Richard McGuire in cui le protagoniste della narrazione sono addirittura delle arance!

sotto a sinistra immagine tratta da *Camaleò*
Chisato Toshiro
Babalibri

sotto immagine tratta da
1, 2... 14 arance (the orange book)
Richard McGuire
corraini



non osservare. Un maestro nell'inserimento di quelli che si potrebbero definire "sottoplot di una pagina" è Tomi Ungerer: osservando con attenzione le sue illustrazioni è sempre possibile osservare eventi bizzarri e grotteschi che fanno da contorno alla storia principale. Ci sono anche eccezioni in cui invece l'illustratore opta per un tipo di impaginazione diversa: un esempio è *la nave d'erba* scritto e illustrato da Quentin Blake, in cui l'artista sperimenta differenti tipi di impaginazione delle immagini avvicinando la "regia" del racconto a quella delle graphic novel. Infatti alle volte le illustrazioni occupano l'intera doppia pagina, altre volte una singola facciata, oppure racchiuse da una cornice o "fluttuano" libere nella pagina. La scelta di come impaginare le immagini non è naturalmente casuale, e dipende dal fatto che un'immagine grande necessita di più tempo per essere osservata, e crea come una pausa all'interno del racconto.

Per questo motivo momenti che all'interno della storia avranno particolare rilevanza o la cui durata è particolarmente lunga saranno descritti da illustrazioni a tutta pagina (ad esempio il vagare dei ragazzi nella foresta), mentre invece le azioni che si susseguono una dietro l'altra appaiono sulla stessa pagina (l'addestramento per diventare veri marinai, che consiste nel sapere tenere il timone, saper usare il binocolo e riuscire ad arrampicarsi sull'albero maestro).

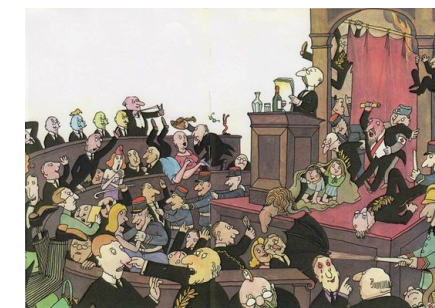


immagine tratta da
The Beast of Monsieur Racine
Tom Ungerer
Farrar, Straus and Giroux

sotto immagini tratta da
La nave d'erba
Quentin Blake
Fabbri Editore

IMPAGINAZIONE

Le immagini di solito occupano una pagina intera o tutta l'ampiezza della doppia pagina. Questo permette alle illustrazioni di essere molto grandi e il libro diventa così una finestra sul mondo creato dall'artista.

Il disegnatore è così libero di caratterizzare con più facilità personaggi e ambienti attraverso l'aggiunta di dettagli. In un picture book infatti non possono essere le descrizioni a delineare le caratteristiche di un personaggio o di un ambiente (un bambino non accetterebbe un metodo così lento) ed esse devono trasparire dalle immagini immediatamente.

Inoltre le grandi dimensioni permettono all'illustratore di aggiungere tanti piccoli dettagli agli ambienti che incuriosiscono il bambino, il quale, mentre gli viene letta la storia, noterà tante piccole cose che noi adulti tendiamo a



IL TESTO

Il libro è un oggetto il cui scopo primario è quello di trasmettere della conoscenza o di intrattenere raccontando una storia. Di norma assolve a questo compito attraverso l'uso del linguaggio scritto ma ci sono delle eccezioni: le graphic novel ad esempio utilizzano illustrazioni e disegni in egual misura. Per quanto riguarda il Picture book invece la trasmissione di significato avviene perlopiù attraverso l'utilizzo delle immagini, lasciando al testo un ruolo di secondo piano. Questo non significa che non è necessario alla comprensione dello svolgersi della vicenda narrata, ma che perde il suo principio di autosufficienza. Anzi, nel libro illustrato per bambini il testo, senza l'aiuto delle immagini, sarebbe incomprensibile.

Questo perché le descrizioni dei luoghi, dei personaggi e delle azioni svolte è lasciato alle immagini, che veicolano questo tipo di informazione in maniera più rapida e soprattutto comprensibile per un bambino che non sa leggere. Il pubblico di riferimento di questo tipo di libri va infatti dai 4 agli 8 anni, fascia di età in cui i bambini o non leggono affatto o cominciano a leggere a fatica (a sei anni i bambini cominciano a frequentare la scuola primaria dove iniziano per la prima volta ad avere a che fare con la scrittura e la lettura)

Qual'è quindi il ruolo della parola scritta all'interno delle pagine di un picture book? Il testo svolge principalmente tre funzioni:

- serve ad enfatizzare certi dettagli
- a chiarificare delle azioni
- a collegare due immagini

Come detto in precedenza i bambini che si avvicinano ai picture book hanno appena iniziato ad avvicinarsi alla lettura: per questo motivo il corpo del testo è sempre molto più grande rispetto a quello dei libri per adulti e si aggira solitamente intorno ai 18 punti.

In alcuni casi il testo viene disegnato dall'autore: diventa così parte integrante dell'illustrazione e acquista un'espressività che ne semplifica la comprensione ai bambini che stanno imparando a leggere.

Ciò lo rende gradevole anche per quei bambini che non sanno leggere poiché non interrompe la lettura dell'immagine. In questi casi il testo non ha una posizione fissa all'interno della pagina, come del resto la maggior parte delle volte. Infatti anche quando la tipografia è più tradizionale il testo è di solito posizionato nella pagina in modo da fare da contrappeso grafico al peso dell'illustrazione.

Non è comunque raro, specialmente nei picture book della prima metà del 900, che il testo abbia invece una posizione fissa all'interno della pagina e di conseguenza anche l'illustrazione abbia dei margini che non sono coincidenti con il bordo della pagina.

immagine tratta da
Emma- dove vanno i fiori durante l'inverno?
Spider
Babalibri



RITMO E MUSICALITÀ

Chiunque abbia letto un libro ad alta voce a un bambino sa bene quanto siano importanti le parole che compongono il testo. Siccome la maggior parte dei libri è di trentadue pagine quasi interamente occupate dall'illustrazione il testo presente in essi non può che essere molto breve.

C'è un altro motivo per la parsimonia con cui vengono utilizzate le parole: i bambini tra i 4 e i 9 anni hanno un limite per quanto possono e vogliono ascoltare o leggere. Puntigliose descrizioni e sofisticate astrazioni sono inutili e superflue. Nel picture book, come nella poesia, ogni parola deve avere un suo preciso motivo di essere.

Ma oltre a raccontare una storia interessante con un limitato vocabolario, un buon picture-book deve avere una struttura di fondo basata su pattern familiari. Per raggiungere questo scopo sono quattro le caratteristiche fondamentali che devono caratterizzare il testo di un libro per bambini: il ritmo, le rime, le ripetizioni e le domande.

Un esempio di eccellenza nella scrittura del testo viene da Margaret Wise Brown, una giovane insegnante statunitense che negli anni trenta osservò alacramente lo sviluppo comportamentale dei suoi giovani alunni.

Essa fu anche molto influenzata dal lavoro della sua mentore, Lucy Sprague Mitchell, che affermò che per quanto riguarda i bambini, specialmente fino ai 6 anni è più importante il suono delle parole più che quello che in realtà vorrebbero comunicare.

In "Noisy books" eventi concernenti la vita di tutti i giorni sono resi speciali poiché sono osservati dal punto di vista di un cane che si affida più che alla vista all'udito.

And then there was a rattle for dishes. That meant lunch.

Waht kind of noise did lunch make?

They had celery for lunch

Could Muffin hear that?

And soup

Could Muffin hear that?

And raw carrots

and steak

and spinach

Could Muffin hear that?

And some very quiet custard for dessert



Immagini tratte dalla serie dei
The Noisy Book
di Margaret Wise Brown
illustrati da Leonard Weisgard
Harper and Row

La variazione della lunghezza delle linee di testo permette al lettore di capire, come in una poesia, in che modo leggere le parole. Ma anche se fossero scritte in paragrafi le parole manterrebbero il loro ritmo grazie alla loro scelta da parte della Brown: "rattle of dishes" suona molto come quello che descrive.

"That meant lunch", con le sue tre parole accentate che si susseguono una dietro l'altra serve a catturare l'attenzione dei bambini, che essendo degli ascoltatori privi di esperienza, tendono a distrarsi e vagare con la mente piuttosto facilmente. L'utilizzo delle rime, o comunque delle ripetizioni di suoni, innanzitutto rende più facile l'ascolto da parte dei bambini; inoltre aumenta la prevedibilità della storia. Quando un infante ascolta la lettura di una storia in rima può intuire l'ultima parola di una strofa, cosa che gli provoca grande soddisfazione. Il pattern domanda-risposta è molto familiare a un bambino. Nei Noisy books vi sono spesso delle domande rivolte ai giovani ascoltatori, per fare in modo che riflettino, ad esempio, su che tipo di suono sente il cane Muffin e quali sono le sorgenti di questi suoni.

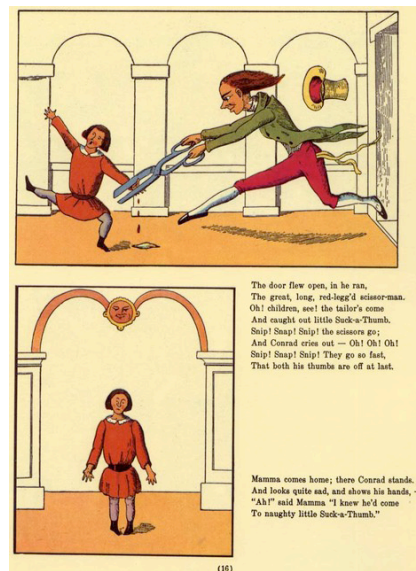
Nel picture book questo tipo di pattern ha svariati motivi: visto che le domande sono lette con un'intonazione differente rispetto alle altre frasi esse aggiungono una variazione di suono e di ritmo nella narrazione; servono inoltre come appiglio per attirare l'attenzione del bambino che potrebbe essersi facilmente distratto; infine coinvolgono direttamente il bambino nell'azione della lettura e ne aumentano la comprensione. Per il bambino non esiste il concetto di domanda retorica e se viene posta una questione all'interno del testo è molto probabile che esso risponderà

TEMI

I picture book hanno affrontato nel corso del tempo i temi più svariati. Inizialmente l'unico scopo per cui venivano creati libri illustrati per bambini era quello di tramandare una serie di nozioni sul mondo della natura e della scienza, e non era nemmeno immaginabile l'esistenza di libri che avessero come unico scopo l'intrattenimento. E anche nei primi libri che nelle intenzioni erano di svago, non si può non notare l'intento pedagogico e la volontà di tramandare una rigida morale orientata a mostrare il peccato e la sua relativa punizione. Un esempio è *Der Struwwelpeter*, libro del 1845 di Heinrich Hoffman: nel terzo racconto dei dieci di cui è composto il libro una bambina gioca con dei fiammiferi e finisce per bruciare viva (e anche gli altri nove racconti non sono da meno). Ancora oggi nella maggioranza dei picture book vi è una morale o degli insegnamenti, ma essi vengono trasmessi in maniera più sottile rispetto alle truculente punizioni del *Der Struwwelpeter*. La convinzione che i bambini siano degli animi "sempliciotti" che non possono comprendere metafore o sottigliezze è stata ormai superata.

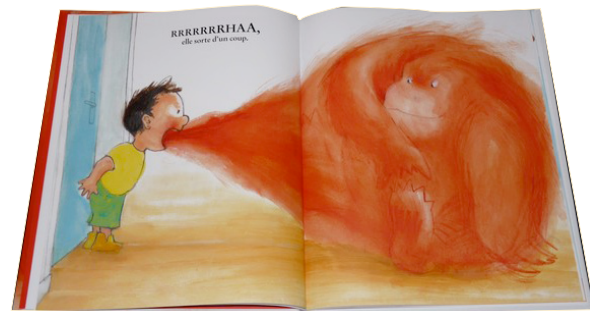
Nel paese delle creature selvagge è il perfetto esempio di questo concetto: il viaggio nella fantasia del giovane protagonista è una metafora sulla rabbia e sulle sue conseguenze. Lo stesso tema è affrontato in maniera simile in *Che rabbia!* di Mireille d'Allaince in cui l'ira del protagonista si impersonifica in un mostro che distrugge la sua cameretta e il suo giocattolo preferito.

Questi due esempi mettono in mostra come spesso nei picture book vengono mostrati problemi che hanno a che fare con l'emotività del bambino, con i suoi modi di reagire alle cose che accadono. Questo tema è piuttosto recente, e prima di *Nel paese delle creature selvagge* raramente si parlava di emozioni e sentimenti dei bambini nei libri per i bambini stessi.



Immagini tratte da
Der Struwwelpeter
di Heinrich Hoffman

Immagine tratta da
Che rabbia!
Mireille D'Allaince
Babalibri



Un altro esempio sono *Camaleò* di Chisaro Itoshi e *Un colore tutto mio* di Leo Lionni: entrambi utilizzano la figura del camaleonte per mostrare al giovane lettore le difficoltà che comporta trovare una propria identità in mezzo agli altri (è interessante notare come per Itoshi il camaleonte trova la sua identità nella capacità di nascondersi dagli altri animali mentre per Lionni la trovi nell'essere uguale agli altri camaleonti).

Il bambino a 3 anni sperimenta cosa vuol dire vivere in società con altre persone (comincia infatti a frequentare la scuola materna) e molti libri si concentrano quindi su cosa significa stare insieme agli altri.

La socialità è quindi un altro dei temi più affrontati, perché è uno dei problemi più grandi che deve affrontare il bambino nella fascia di età a cui si rivolgono i picture book. Bisogna notare come tutti questi libri mettano il giovane lettore di fronte a dei problemi che lo riguardano nella vita di tutti i giorni e che in conclusione mostrino anche delle soluzioni soddisfacenti per un bimbo così giovane. Lo scopo è quindi quello di trasmettere strumenti comportamentali che permettano al bambino di approcciarsi se stesso e gli altri in maniera appropriata e affrontare serenamente i problemi che lo coinvolgono nella vita di tutti i giorni.

Immagine tratta da
Un colore tutto mio
Leo Lionni
Babalibri



Vi sono invece libri che non vogliono insegnare al bambino come comportarsi ma vogliono trasmettere nozioni e informazioni sulla realtà che lo circonda e che ha appena iniziato ad esplorare e a comprendere.

La mela e la farfalla di Iela e Enzo Mari è uno di questi: in esso viene mostrato come un bruco diventa una farfalla, illustrando al contempo la ciclicità dei processi che regolano la natura mostrando la fioritura di un Melo.

Anche in *L'anatra, la morte e il tulipano* di Wolf Erlbruch viene affrontato un tema che riguarda il ciclo della natura: la morte. Questo tema così difficile viene affrontato dall'autore con grande maestria e struggente delicatezza.

Questo libro è l'esempio più lampante su come ormai esistano libri che affrontano qualsiasi tipo di argomento, non è infatti ciò di cui si racconta che fa la differenza (i bambini hanno infatti bisogno di conoscere la realtà e percepiscono facilmente l'ipocrisia) ma come viene raccontato.

Si può quindi concludere che i picture book abbiano tre temi principali di fondo: uno "interno" al bambino, ovvero le sue emozioni e i suoi sentimenti, e due "esterni", il vivere in società e le regole della natura.

Immagine tratta da
L'anatra, la morte e il tulipano
Wolf Erlbruch
Edizioni E/O



Vi è infine una minoranza di libri che non ha nessuno scopo pedagogico e nessuna morale di fondo. Del resto così come esiste della letteratura impegnata o la saggistica di fianco a romanzi di puro intrattenimento nel campo dell'editoria per adulti lo stesso deve avvenire in quella per bambini.

Innanzitutto per evitare che nel bambino nasca la percezione che la lettura sia solo uno strumento per apprendere informazioni, quando in realtà è anche un ottimo strumento per svagarsi e passare del tempo piacevole, magari con i propri genitori. E poi perché, a mio avviso, solamente il gesto di leggere, di immergersi in un mondo creato da qualcun altro e immedesimarsi in dei personaggi che si comportano in maniera magari radicalmente diversa da come ci comporteremmo noi, è già un modo di apprendere e di comprendere meglio il mondo che ci circonda.

Un esempio è *Emma* - dove vanno i fiori durante l'inverno in cui non c'è un vero e proprio obiettivo pedagogico di fondo, ma sono la simpatia e la potenza espressiva dei personaggi creati da Spider ad essere protagonisti.



PICTURE BOOK: MODALITÀ DI FRUIZIONE

MODALITÀ DI LETTURA

Il picture book non viene usufruito dal lettore come un libro normale principalmente per due motivi: il primo è che, essendo un libro che utilizza principalmente le illustrazioni per trasmettere il suo contenuto, **il picture book ha dei tempi di lettura differenti e non dettati dalla velocità di lettura del lettore**. E leggendo con un bambino sarà evidente quanto detto fino ad ora, infatti il bambino se l'illustrazione ha qualcosa che lo attrae particolarmente potrà anche soffermarsi un minuto sulla stessa pagina, mentre magari sfoglierà rapidamente la pagina successiva.

Il secondo motivo è che il picture book è fatto principalmente per essere utilizzato da due persone contemporaneamente, il narratore e il bambino che ascolta la storia e contemporaneamente osserva le immagini.

L'esperienza del racconto non è così esclusivamente limitata a ciò che è scritto o disegnato sulle pagine del picture book, ma si espande anche al dialogo che nasce tra narratore e ascoltatore, saranno frequenti infatti durante la lettura domande ed esclamazioni da parte del bambino.

D'altra parte anche l'adulto è parte attiva in questo dialogo, non solo perché deve rispondere alle domande poste dal suo giovane ascoltatore, ma perché spesso è lui stesso a porre delle questioni al bambino, a fargli notare dei particolari, o, quando è particolarmente creativo, a introdurre nuovi elementi che espandono o addirittura modificano quella che è il racconto vero e proprio.

Se quindi un libro tradizionale offre un'esperienza di lettura univoca (il lettore scorre con gli occhi i caratteri stampati sulle pagine del libro interpretando così la storia narrata), il picture book offre sia questo tipo di esperienza (quando il bambino legge o osserva le immagini da solo) sia un tipo di esperienza che più che lettura o declamazione diventa un vero e proprio dialogo. Per aumentare ancora di più questo tipo di interazione tra lettore e ascoltatore esistono libri come non mi fai paura Puc! in cui l'interazione si espande



Immagine tratta da
L'anatra, la morte e il tulipano
Wolf Erlbruch
Edizioni E/O

dal campo della narrazione a quello tattile. Il narratore, infilando la mano in una sorta di tasca, può muovere le labbra del mostro Puc, ma anche afferrare le dita del bambino.

MODALITÀ DI INTERAZIONE "ALTERNATIVE"

Per un bambino un libro non è esclusivamente una storia da leggere, ma è anche un oggetto che di per sé può offrire un'esperienza di gioco, come espresso benissimo da Farhad Manjoo in un articolo per il sito Slate (www.slate.com): *To a kid, a physical book is much more versatile, and ironically more interactive, than a tablet—you can open it to any page, you can drop it or bang on it or step on it, you can draw on it, you can rip out a page and tear it and crumple it up. In this way, a shelf of books can be endlessly fun—by which I mean at least many minutes of fun.*

In particolare due tipi di interazione che vanno al di là della storia narrata sono stati sfruttati dai designer:

- **Le possibilità tattili dei materiali** è sfruttata da tutta una serie di libri come i *touch and feels* o dai *prelibri* di Munari
- **l'interazione principe del libro, lo sfogliare la pagina** è sfruttata dai libri pop-up e da svariati libri di Munari come da *nella nebbia di Milano* in cui ogni pagina, essendo di carta semitrasparente, lascia intravedere le seguenti.

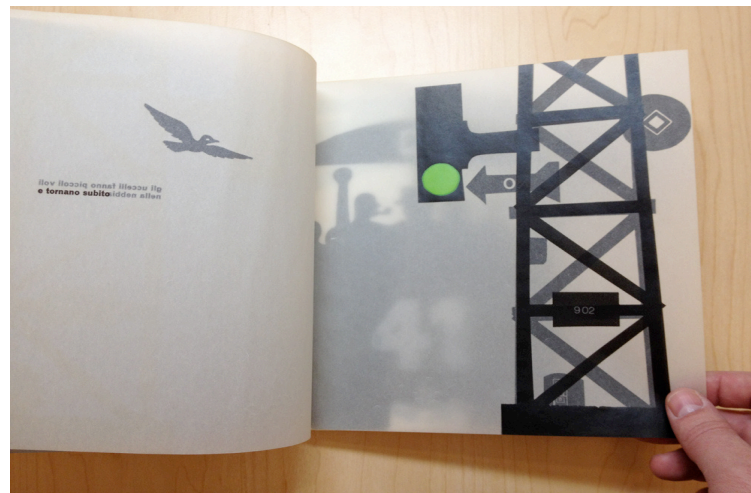


Immagine tratta da
Nella nebbia di Milano
Bruno Munari
Corraini

LA VERA ESPERIENZA TOUCH

I Touch-and-feel books sono libri che si rivolgono principalmente a quella fascia di età a cui si rivolgono i toddler book, ovvero a bambini da uno ai tre anni di età. Questo perché questi libri hanno come obiettivo principale quello di aiutare il bimbo ad acquisire conoscenze mentre aumenta la sua consapevolezza nell'uso dei suoi sensi (in particolare vista e tatto). Ovviamente questo tipo di approccio perde di efficacia quando si rivolge a generazioni più grandi che hanno già acquisito le abilità che il libro vuole insegnare. Il vantaggio principale di insegnare il vocabolario attraverso l'uso della sensorialità è quello del fatto che il bambino percepisce subito la connessione tra ciò che tocca e il suono delle parole.

Nel corso dei decenni sono stati prodotti innumerevoli tipi diversi di libri touch-and-feel come ad esempio i board-books, fatti interamente di cartone spesso in modo da poter resistere alle cure dei bambini, oppure i bath-books, libri che essendo fatti di materiale galleggiante e impermeabile sono perfetti per essere portati nella vasca da bagno.

Esempi di libri touch-and-feel sono la serie *That's not my...* di Usborne o *The rainbow fish* di Marcus Pfister.

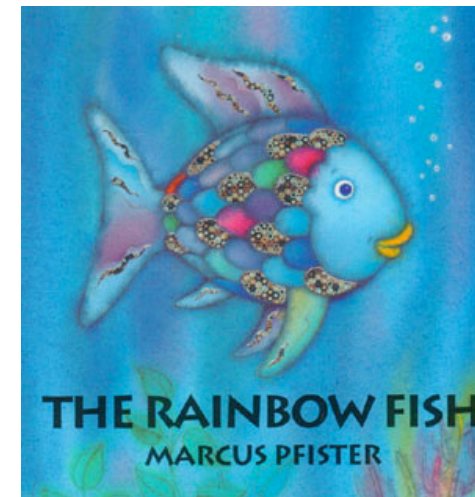


Immagine tratta da
The rainbow fish
Marcus Pfister
North-South books

(...) La conoscenza è sempre una sorpresa, se uno vede quello che sa già, non c'è sorpresa. Bisognerebbe fare dei piccoli libri tutti diversi tra loro ma tutti libri, ognuno con dentro una sorpresa diversa, adatta a bambini che non sanno ancora leggere.

A – Posso averne uno anch'io?

B – Ne avrai una intera biblioteca, piccoli libri di tanti materiali diversi, di tante materie diverse: un libro di ottica, un libro di avventure tattili, un libro di geometria dinamica, uno di ginnastica, uno storico culturale, uno di filosofia, un romanzo d'amore, un libro pieno di tutti i colori, un libro trasparente, un libro morbido, un libro di fantascienza...

A – Ma come si chiamano questi libri?

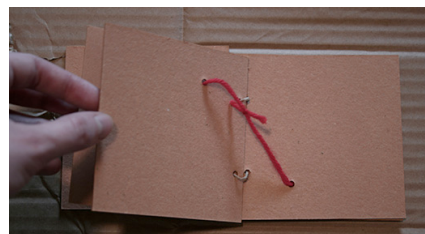
B – I PRELIBRI.

A – Li voglio subito.

Bruno Munari, Febbraio 1980

Creati da Bruno Munari ed editi per la prima volta nel 1980, i Prelibri sono dodici libretti, raccolti all'interno di un contenitore-scrigno, realizzati interamente a mano e perciò unici pur nella loro serialità. Ognuno è realizzato utilizzando un materiale diverso e hanno legature diverse, alcuni presentano fustelle, altri applicazioni di elementi curiosi, altri ancora sono solo forme e colori. Ogni libro è privo di parole e double-face, ed estraendolo dalla sua taschina nello scrigno non si sa mai cosa ci si possa trovare dentro.

Ad esempio Il Libro 1 è un libro di cartone pesante, rilegato con dello spago. Aprendolo ho scoperto un filo rosso di lana che lo attraversa tutto. Attraverso piccoli fori il filo corre da una pagina all'altra, su e giù, per poi tornare all'inizio. Oppure nel sesto libro ci sono delle forme colorate, gialle, blu e rosse. Tra una forma e l'altra c'è una pagina di plastica trasparente, colorata anche lei. Così se giro la pagina da una forma all'altra posso vedere i colori cambiare, che si combinano come quando mischio le tempere.



Libro 1, libro 5 e libro 6 dei
Prelibri
Bruno Munari
Corraini

LIBRI POP UP

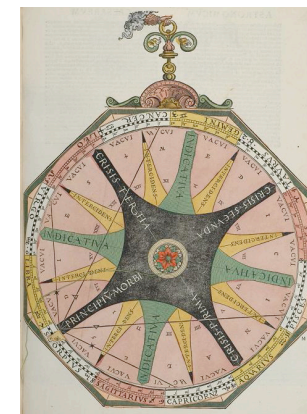
Il termine pop-up book si riferisce sia ai libri con inserti cartacei tridimensionali sia a quelli che hanno delle parti semoventi, anche se di fatto per pop-up si dovrebbero intendere esclusivamente i libri che hanno delle parti che appunto "saltano fuori". Comunque nel corso del tempo la denominazione si è estesa a molti tipi di libri come ad esempio i libri di trasformazione, i tunnel books, i volvelles, i libri con alette semovibili, con strisce da tirare o da spingere, con elementi che escono dalla pagina, etc.

Tutti questi libri hanno in comune l'essere creati utilizzando la carta non solo come supporto per l'inchiostro, ma anche come materiale per la costruzione di semplici meccanismi o architetture.

L'arte della creazione di questi libri è definita come "paper engineering" ed è simile all'arte degli origami, anche se gli origami tradizionali si basano esclusivamente sulla piegatura di un singolo foglio quadrato, senza l'utilizzo di forbici o colla. Uno dei primi esempi di ingegnerizzazione della carta sono i libri volvelle: i volvelle sono costruzioni di carta con delle parti rotanti.

I primi libri ad avere parti semovibili risalgono addirittura a prima dell'invenzione della stampa: essi furono creati da Ramon Llull di Maiorca (1235 - 1316) un mistico e poeta. I suoi libri contengono parti rotanti per esplicitare le sue complesse teorie filosofiche.

Un altro esempio è il "Astronomicum Caesareum" di Petrus Apianus, creato per l'imperatore Carlo V nel 1540. Di fatto questo tipo di libro può essere considerato il primo calcolatore analogico della storia. Il libro è composto da pezzi di carta circolari e dentellati che ruotano attorno a un perno.



Immagini tratte da
Astronomicum Caesareum
Petrus Apianus

I libri con alette da sollevare furono in voga per tutto il quattordicesimo secolo e in particolar modo furono utilizzati per i libri di anatomia: in questo modo si potevano osservare ad esempio le varie sezioni del corpo umano. Uno spettacolare esempio di questo tipo di libri è il *De humani corporis fabrica librorum epitome* di Andrea Vesalius, pubblicato a Basilea nel 1534.



Immagine tratta da *De humani corporis fabrica librorum epitome* di Andrea Vesalius

Fino al diciannovesimo secolo i "movable books" ebbero come pubblico di riferimento gli adulti e soprattutto furono utilizzati a scopi didattici o divulgativi. Ad esempio Capability Brown, un celebre "landscape designer" inglese utilizzava libri con alette da sollevare per mostrare il prima e il dopo dei paesaggi su cui interveniva.

Dean and Son è stato il primo editore a vendere libri "semoventi" su larga scala tra il 1840 e il 1880. I loro libri sono i primi che possono essere considerati veri e propri pop-up, in quanto all'apertura della pagina la scena, ritagliata su almeno tre strati di carta, "saltava fuori".

Ma la prima ad utilizzare il termine pop-up per descrivere i libri pubblicati fu la Blue Ribbon publishing. Con sede a New York, produsse negli anni 30 una lunga serie di libri pop up di grande successo. Nel corso degli anni i pop-up sono diventati sempre più complessi tanto che il New York times ha dichiarato, riferendosi in particolare a *STAR WARS: A Pop-Up Guide to the Galaxy*, di Matthew Reinhart che: "calling this sophisticated piece of engineering a 'pop-up book' is like calling the Great Wall of China a partition".

I pop up books sono libri che pur mantenendo tutte le caratteristiche oggettuali di un libro (sono fatti di carta, inchiostro colla e filo) presentano vari tipi di interattività.

- Il tipo di interattività più ricorrente è quello di alzare una aletta appiccicata alla pagina per scovare quello che c'è sotto.
- Un altro tipo di interazione consiste nel tirare una strisciolina o ruotare un cerchio di carta per permettere a un foglio o a un pezzo di foglio infilato all'interno della pagina (che è costruita come una tasca) di scorrere: in questo modo si può far cambiare un immagine spostandone la parte visibile attraverso una parte ritagliata della pagina.
- Con lo stesso meccanismo si può far sollevare dei pezzi di cartone come avviene in *Nella foresta del bradipo* di Anouck Boisrobert, Louis Rigaud e Sophie Strady edito da Corraini, un meraviglioso e delicatissimo libro pop-up a sfondo ecologico che racconta la distruzione e la rinascita di una foresta.
- Un altro meccanismo per permettere alle costruzioni di carta di uscire in tre dimensioni dalla pagina del libro è quello più classico: attraverso la semplice apertura della pagina si crea la tensione necessaria a far innalzare i ritagli.

Immagine tratta da *Nella foresta del bradipo* di Anouck Boisrobert, Louis Rigaud e Sophie Strady Corraini





PICTURE BOOK "TECNOLOGICI"

Esistono molti libri per bambini che incorporano al loro interno elementi "tecnologici" per aumentare ancora di più le possibilità di interazione. I primi esempi a uscire sul mercato sono quei libri, detti libri sonori, che hanno effetti sonori. Essi hanno solitamente una barra a lato del libro con dei bottoni corrispondenti a delle immagini nella storia: quando l'icona appare nella storia il lettore può premere il tasto e ascoltare il suono associato. Un altro esempio è il *Leap Frog Pad*, uno strumento molto popolare negli stati uniti nello scorso decennio, che permette ai bambini di ascoltare una parola o l'intera storia di un libro semplicemente toccando dei punti della pagina con una penna magnetica. Come vedremo in seguito questo tipo di interazione è stata ripresa da molte applicazioni per tablet.



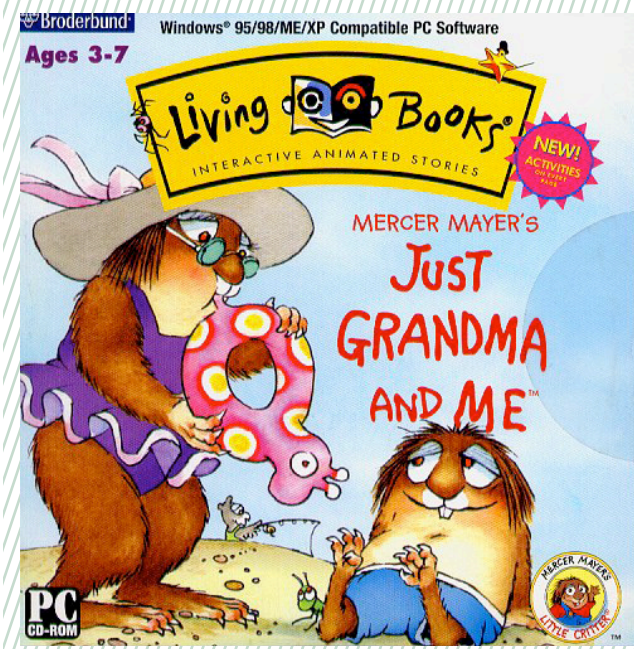
Il libro della fattoria parlante
Lisciani giochi

Leapfrog leap pad
leapfrog 1999





Quando i computer ebbero maggiore diffusione, le versioni CD-ROM dei libri divennero popolari. Questi erano programmi che mostravano al bambino il libro sullo schermo del computer, permettendo al bambino di farsi strada clickando tra le immagini e le parole del libro, arricchite da svariate animazioni. Il concetto è molto simile a quello delle prime avventure grafiche sviluppate dalla Lucas Arts, come *Sam and Max hit the road* o *The day of the tentacle*, con la differenza che la progressione della storia non è influenzata dalle azioni dell'utente ed il fatto che le schermate da "visitare" sono in sequenza fissa, mentre nelle avventure grafiche si poteva decidere le schermate in cui muoversi. Nei libri su CD-ROM quindi si conserva il concetto di pagina, che diventa di fatto una schermata fissa, e se nei primissimi videogiochi avviene lo stesso, è solo per i limiti tecnologici dell'hardware su cui girano. Appena la tecnologia lo permette l'esplorazione dell'ambiente di gioco diventa uno degli elementi fondamentali del gameplay della maggior parte dei videogame. Una delle serie di libri su CD-ROM di maggiore successo, le cui uscite si sono susseguite per tutti gli anni 90, è quella dei living books



Immagini tratte da *Just granda and me* broderbund



Adesso che si ha una visione complessiva di cosa sia un picture book si può procedere ad osservare una sua possibile evoluzione: l'enhanced book. Ancora una volta l'analisi si suddivide in quattro parti: una definizione del campo, un'analisi degli elementi strutturali del tablet, un'analisi delle modalità di interazione della storia e un'analisi dei contenuti delle storie narrate. Per quanto riguarda la parte dei contenuti ci si è concentrati in particolare sull'audio e sulle animazioni ovvero quelle che sono le novità rispetto al libro tradizionale. **Parlare nuovamente delle caratteristiche della narrazione, delle immagini e del testo è sembrato superfluo in quanto rimangono invariate al cambio di supporto (per ora).** Ha invece maggiore rilevanza la parte dedicata ai vari tipi di interazione che le applicazioni esistenti offrono, in quanto sono l'innovazione più grande che il cambio di supporto offre. È dedicato molto spazio anche a come si "sfogliano le pagine" dato che una delle domande guida del progetto è "perché permane lo sfogliare delle pagine su uno schermo?"

Nell'universo delle applicazioni su iTunes vi è una galassia dedicata ai bambini di ogni età. Tutte si possono suddividere in due grandi categorie: quelle che si rifanno **ai giocattoli** e **ai videogiochi**, e quelle che invece riprendono il concetto di **picture book**.

Mentre le prime hanno tutte quelle caratteristiche di interazione e fruizione tipiche dei videogiochi portatili, presenti sul mercato ormai da più di vent'anni, le seconde sono considerate veri e propri e-book, avendo un'interfaccia spesso simile (anche se non sempre, come vedremo più avanti) e lo stesso tipo di fruizione.

Quelli che vengono definiti e-book per bambini sono però molto differenti da un e-book di solo testo: la differenza più consistente, e ovvia, è la stessa che separa il libro cartaceo e il picture book, ovvero che il secondo utilizza principalmente le immagini per raccontare la storia.

Questa differenza però acquista un peso maggiore nel momento in cui queste immagini sono visualizzate su uno schermo. Nelle applicazioni le immagini possono diventare animazioni. Inoltre lo schermo touch e il tilt-sensor permettono di interagire con le illustrazioni presenti.

In questo modo il confine tra e-book, che forse a questo punto è meglio definire enhanced book, e videogiochi si fa molto labile.

Qual'è allora la differenza tra un picture book "a schermo" e un videogiochi? **La differenza principale consiste nel modo in cui si usufruisce della applicazione:** nel videogiochi l'utente è impegnato a risolvere delle sfide, non può quindi essere considerato uno spettatore, ma è un attore attivo il cui compito è quello di far progredire il gioco (il che vuol dire avanzare di livello). L'uso che si fa del tablet è quindi, come definito da Nielsen, di tipo lean-forward, ovvero l'utente sarà "piegato verso" lo schermo, concentrato



nel risolvere le prove che il gioco gli fornisce. Nell'e-book invece l'utente è passivo, non ha nessuna prova da completare e il proseguimento della vicenda narrata è dettato esclusivamente dalla sua volontà di proseguire con la lettura o con l'ascolto. La fruizione è quindi di tipo lean-back, il lettore può stare seduto comodamente in poltrona.

Un picture book ha come obiettivo quello di raccontare la storia dell'autore, e di conseguenza i tipi di interazione sono nella maggior parte dei casi piuttosto limitati e non determinano mai lo svolgimento della vicenda.

Nel capitolo seguente si andranno ad analizzare i vari tipi di interazione presenti negli enhanced book per bambini.

A sinistra un esempio di fruizione *lean-forward*, l'utente è proteso verso il supporto, a destra invece è mostrata un tipo di fruizione *lean-back*, il lettore è rilassato e appoggiato allo schienale



IL TABLET: CARATTERISTICHE TECNICHE

Per questa fase della ricerca è stato utilizzato il tablet della Apple, l'ipad: in ogni caso le caratteristiche interessanti dal punto di vista della progettazione sono ormai comuni a tutti i tablet e sono:

- **Schermo con tecnologia multi-touch:** questo significa due cose, la prima è che l'utente dà per scontato che le immagini che appaiono su uno schermo si muovano e secondo dà per scontato che vi sia un certo grado di interattività con esse, dato che le può toccare
- **Accelerometro e giroscopio:** il tablet "percepisce" come viene mosso attraverso questi due sensori;
- **Altoparlante:** il tablet può emettere suoni
- **Fotocamera:** il tablet può registrare immagini

Tutte queste caratteristiche, che lo distaccano radicalmente dall'oggetto libro (l'unica caratteristica che hanno in comune è quella di poter mostrare caratteri di testo e immagini), sono il punto di partenza per individuare gli elementi innovativi delle applicazioni rispetto al format del picture book tradizionale.

APPLICAZIONI: GLI ELEMENTI DELLA NARRAZIONE

LE ANIMAZIONI

Dato che il supporto è dotato di schermo l'utente dà per scontata la presenza di "movimento" al suo interno. Purtroppo molti dei libri analizzati non presentano alcun tipo di animazione rendendo l'esperienza piuttosto insoddisfacente. Nelle applicazioni in cui invece le animazioni sono presenti esse svolgono tre tipi di ruolo differente:

- narrare la storia

In *the fantastic flying books of mr. morris lessmore* le animazioni mostrano effettivamente le azioni che vengono descritte dalle parole scritte e pronunciate dal narratore; ogni pagina è come un parte di un montato di un film di animazione.

immagini tratte da
*the fantastic flying books
of mr. morris lessmore*
monboot studio



Un altro esempio è presente in *Wubbzy's pirate treasure* in cui in una schermata viene mostrato il movimento dei protagonisti che camminano .



immagini tratte da
Wubbzy's pirate treasure
goodtalkapp

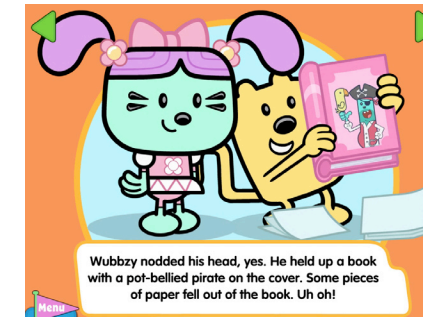
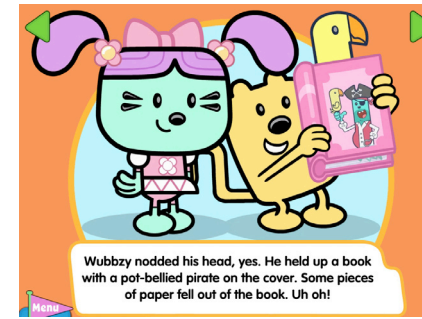
- Rispondere all'interazione

Al tocco dell'utente la risposta è un'animazione, come avviene ad esempio in *nighty night* in cui gli animali rispondono al tocco si emettendo un verso sia compiendo una animazione ogni volta diversa

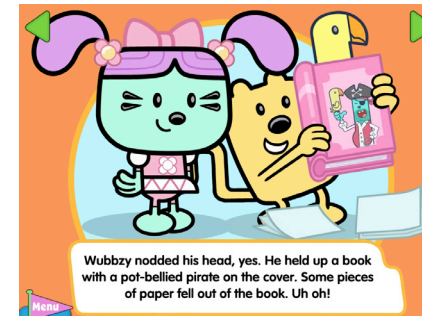


immagini tratte da
Nighty night
shape minds

In *Wobzy's pirate treasure* praticamente tutti i personaggi e gli oggetti presenti sullo schermo rispondono in qualche modo al tocco sia con un suono, sia muovendosi o lasciando cadere qualcosa, etc.

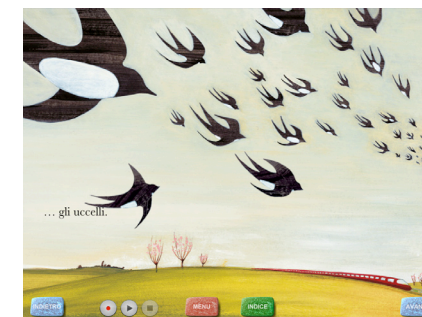


immagini tratte da
Wubbzy's pirate treasure
goodtalkapp



- Animare l'illustrazione

L'animazione non ha alcuno scopo ai fini della narrazione o dell'interazione, ma serve ad animare la pagina attraverso i movimenti di piccoli elementi, un esempio di applicazione che utilizza molto queste animazioni è *chissà*



immagini tratte da
chissà...
testo di Marinella Barigazzi e illustrazioni
di Ursula Bucher, Kite edizioni

L'AUDIO

Una delle aggiunte più interessanti alla narrazione, quando si utilizza come supporto un tablet, è la possibilità di utilizzare gli altoparlanti integrati. Il sonoro è uno strumento potentissimo che, se utilizzato coerentemente, può aumentare in maniera esponenziale il grado di coinvolgimento dell'utente, aiutandolo ad immergersi nel mondo costruito dal narratore.

Nelle applicazioni prese in esame sono tre i modi di sfruttare la componente audio della applicazione:

- la narrazione vocale
- i suoni ambientali
- la musica

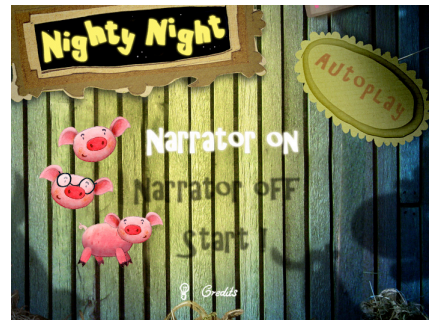
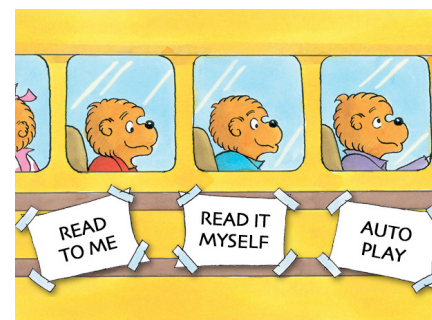
LA NARRAZIONE VOCALE

La narrazione vocale è presente in praticamente tutte le applicazioni esaminate, ed è la maggior parte delle volte di ottima qualità, sia come livello di registrazione, sia come recitazione.

Se la fruizione ideale di queste storie è quella che vede l'interazione di due persone, un adulto e un bambino, c'è da dire che in alcune applicazioni la recitazione è talmente ben fatta e spassosa che risulta essere una ottima terza modalità di lettura (oltre alla lettura silenziosa in solitaria e a quella in coppia accennata in precedenza).

In *the cat in the hat* la voce registrata non si limita esclusivamente a raccontare in maniera magistrale la storia, ma aiuta il bambino ad associare i suoni alle scritte e alle immagini che rappresentano.

Un utilizzo simile avviene in *Nighty night* in cui i bambini, toccando gli animali possono sentire il loro verso (un classico!).



immagini tratte da

The golden rule
oceanhouse media

Nighty night
shape minds

Wubbzy's pirate treasure
goodtalkapp



I RUMORI AMBIENTALI

I rumori ambientali, trascurati nella maggior parte delle applicazioni, in realtà aggiungono tantissimo al coinvolgimento nella storia narrata.

Un esempio è nella prima schermata di *Nighty night* in cui il soffuso rumore dei grilli permette di farsi subito coinvolgere nell'atmosfera di una calda sera estiva in campagna.

Da questo punto di vista però *When i grow up* è sicuramente l'applicazione meglio riuscita: ad ogni schermata corrispondono dei suoni differenti: nella prima pagina ad esempio l'impazienza del protagonista di raccontare la sua storia è sottolineata dal ticchettare dell'orologio appeso al muro, oppure quando il protagonista si siede alla mensa insieme ai suoi compagni in sottofondo si sente il brusio delle voci degli altri ragazzini.



immagini tratte da
whwn i grow up
testo di Al Yankoviche
illustrazioni di Wes Hargis
Bean creative

LA MUSICA

Anche l'utilizzo di una colonna sonora aggiunge moltissimo al coinvolgimento del lettore. E anche in questo caso *When i grow up* è l'applicazione meglio riuscita sotto questo punto di vista.

Infatti, se nella maggior parte delle applicazioni si ripete per tutte le schermate lo stesso jingle in sottofondo, in *When i grow up* il sottofondo sonoro è contestuale alla schermata che si sta osservando: ad esempio quando il protagonista fantastica su un suo ipotetico circo di lumache la musica in sottofondo è quella classica del circo.



In *Chissà...* vi è la possibilità di registrare la propria voce in ogni pagina. In questo modo un genitore, o chi per esso, può raccontare la storia al bambino, che poi la può riascoltare in seguito. In questo modo si tenta di ovviare alla presunta freddezza di un narratore sconosciuto ma non si ovvia all'espansione della narrazione che avviene quando la lettura non è esclusivamente un monologo, ma è uno scambio tra libro, adulto e bambino.



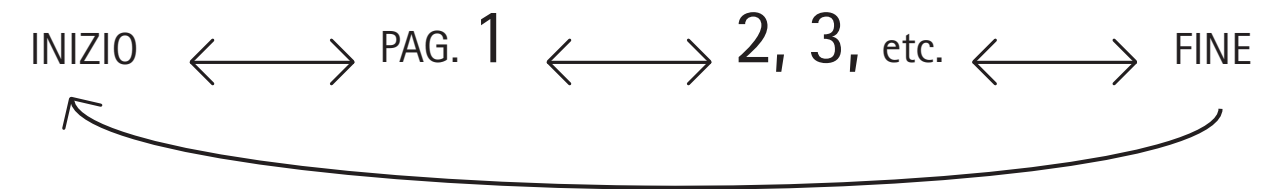
NAVIGAZIONE E IPERTESTUALITÀ

La narrazione, nella maggior parte delle applicazioni osservate, è di tipo lineare. Poiché riprendono lo stesso metodo di lettura dei picture book cartacei, il susseguirsi di schermate è simile allo sfogliarsi delle pagine nei libri tradizionali. Un esempio è *Chissà...*, che, nonostante sia pensato dal principio come applicazione, presenta una narrazione assolutamente lineare e un'interattività pari a zero.

Vi sono però delle eccezioni che sfruttano le possibilità ipertestuali del supporto, o che semplicemente utilizzano la possibilità di muoversi liberamente all'interno dello spazio virtuale.

NARRAZIONE LINEARE

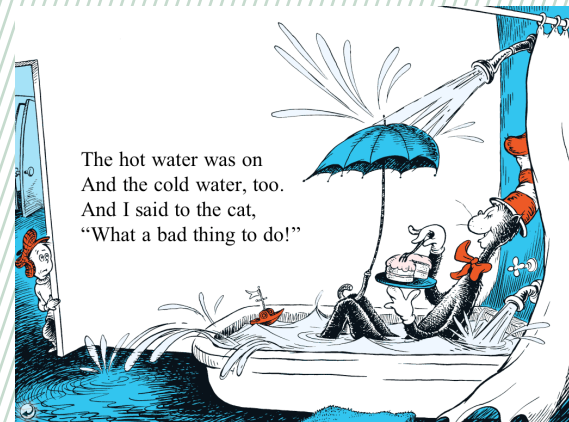
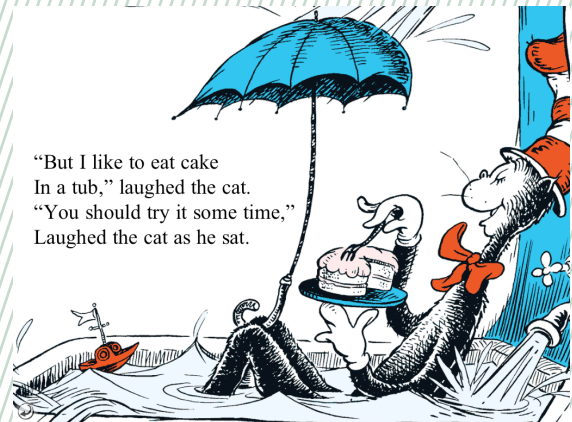
Chissà..., *Alice in wonderland* e *The cat in the hat comes back* sono esempi in cui la narrazione è strettamente lineare e segue questo schema:



L'unico elemento ipertestuale è quindi la possibilità di tornare direttamente all'inizio attraverso un menu, che fa anche da indice.

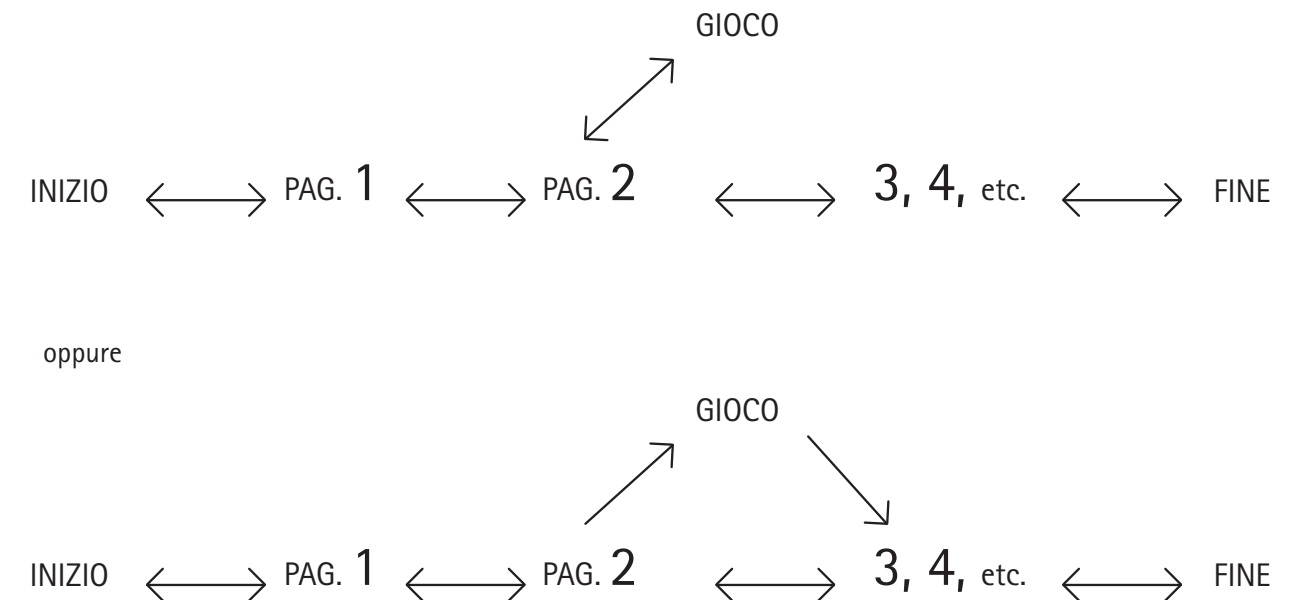
THE CAT IN THE HAT E LA REGIA ALL'INTERNO DELLA PAGINA

come detto in precedenza In the cat in the hat comes back la navigazione è lineare. I progettisti però hanno reso più interessante la lettura della applicazione attraverso l'utilizzo di una regia che guida la lettura della pagina attraverso zoomate e movimenti di camera molto semplici. Ad esempio quando il testo si riferisce ad un determinato personaggio, apparirà solo esso nello schermo, e solo una volta che si ha letto la camera zooma indietro inquadrando la pagina nella sua interezza.



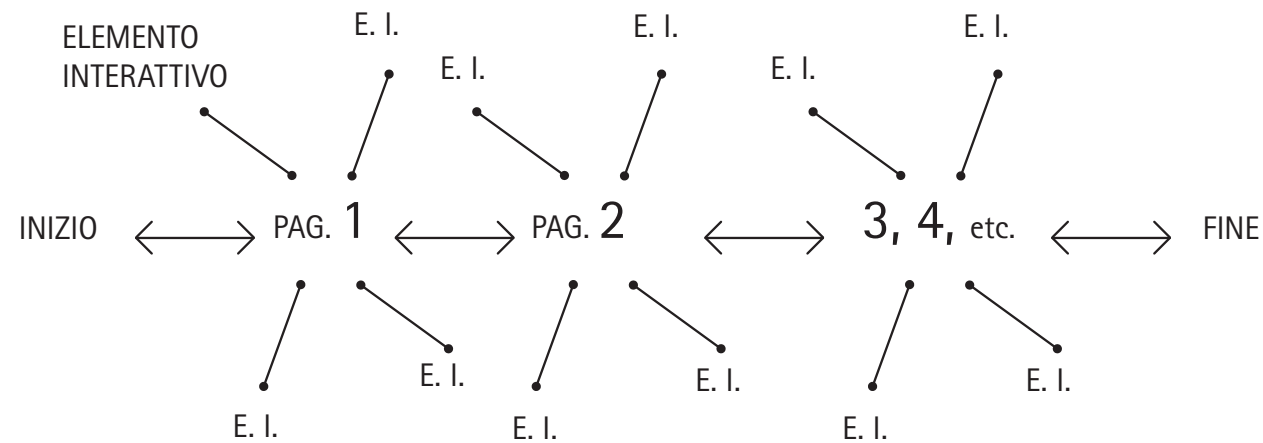
NARRAZIONE LINEARE CON INTERAZIONI

The fantastic flying books of mr. Morris Lessmore e When i grow up hanno una narrazione lineare, ma in certe schermate è possibile "uscire" dalla narrazione per affrontare piccole e semplici sfide che non vanno però a inficiare il proseguimento della narrazione in alcun modo: sono come delle divagazioni che aiutano a ricattare l'attenzione del piccolo lettore. Trascorrendo la possibilità di accedere all'indice/menu da ogni pagina, caratteristica che appartiene a ogni applicazione, lo schema narrativo è il seguente:



Il gioco è quindi esterno alla narrazione vera e propria, e, se il giovane lettore non lo "scova" all'interno della pagina, può tranquillamente proseguire senza che la storia ne venga in alcun modo influenzata.

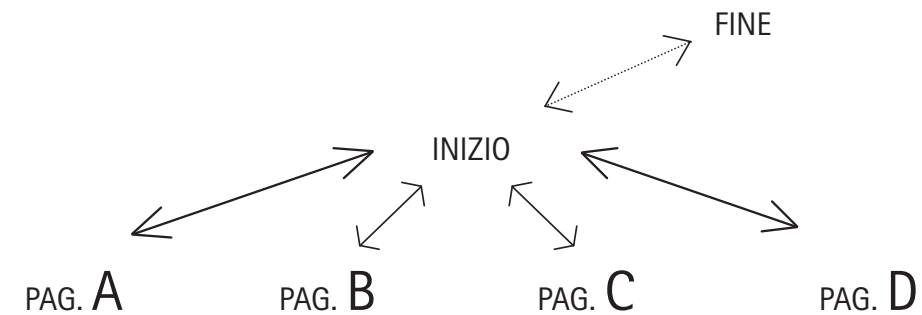
In altre applicazioni, come *Pirate treasure*, la narrazione è lineare, ma ad ogni pagina sono presenti dei diversivi, delle interazioni ornamentali legate o meno alla narrazione che fanno in modo che il bambino si soffermi più a lungo ad osservare la schermata, interrompendo per un attimo il proseguimento della storia



The fantastic flying books of mr. Morris Lessmore segue sia questo schema, sia quello precedente, presentando sia schermate dedicate esclusivamente al gioco, sia schermate dedicate alla narrazione in cui sono presenti elementi interattivi.

NARRAZIONE NON LINEARE

Nighty night per quanto sia un'applicazione estremamente semplice, che si rivolge ad un pubblico di piccolissimi ha una struttura non lineare che permette al piccolo utente di esplorare le schermate nell'ordine che preferisce. Partendo dalla schermata principale, la fattoria vista da fuori, può decidere in che stanza entrare toccando quella che più gli aggrada. Anche in questo caso si trascurava la possibilità di accedere al menu/indice da ogni schermata.



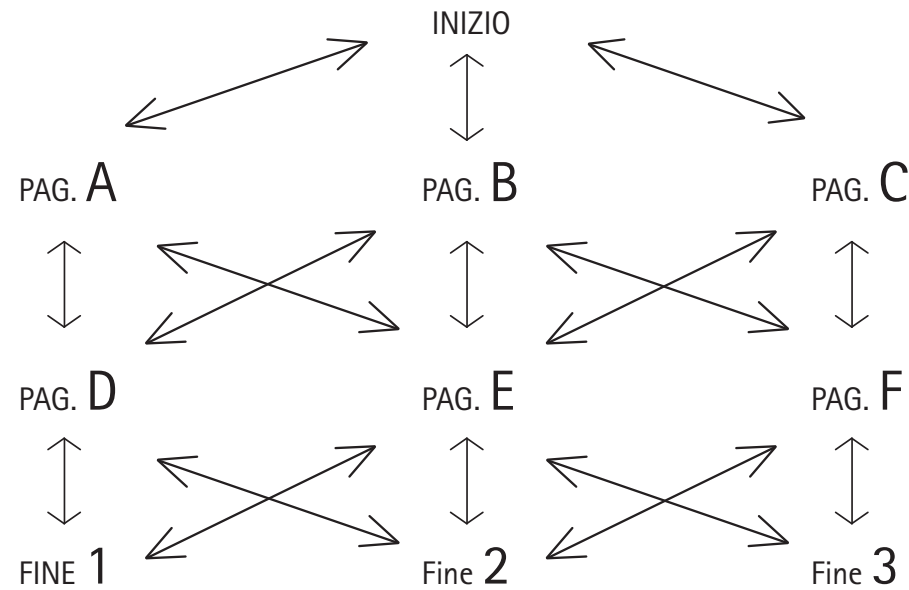
Per raggiungere la fine è necessario passare da tutte le schermate e premere il pulsante per spegnere la luce in esse, solo a questo punto, una volta ritornati alla schermata iniziale, partirà l'animazione conclusiva della storia. L'inizio e la fine sono quindi prestabiliti, così come il numero di schermate che bisogna attraversare, ma è possibile scegliere l'ordine con cui attraversarle.

Un altro esempio di narrazione non lineare un poco differente rispetto al precedente è quella di *sleepy mole's moving day* della Ginger whale, illustrato da Melanie Matthews. In questa applicazione lo scopo è quello di trovare una casa a una tenera talpa la cui tana è stata distrutta dagli uomini. Per farlo bisogna scorrere una serie di schermate e visitare le tane di altri animali prima che la povera talpa possa finalmente trovare un posto dove dormire. In questo caso però le pagine da visitare non sono prestabilite, così come il percorso da compiere e la conclusione della vicenda.



Il bambino può decidere in che direzione far scavare la talpa e questo comporta la visita di differenti tane animali: queste porteranno a differenti finali (tutti positivi ovviamente).

Lo schema è quindi il seguente:



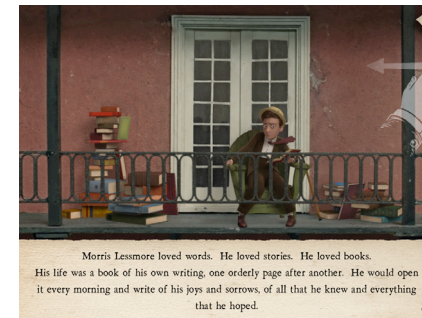
SFOGLIARE LE PAGINE

La prima modalità di interazione, la più basilare, presente in tutti gli e-book è lo sfogliare la pagina, anche se di fatto si tratta esclusivamente di cambiare schermata, o attraverso dei pulsanti o attraverso il movimento del dito. Se il tasto da premere è mutuato dal tasto da cliccare dei programmi di videolettura del computer, il movimento del dito è un gesto che è nato ed appartiene ai dispositivi che utilizzano le tecnologie touch.



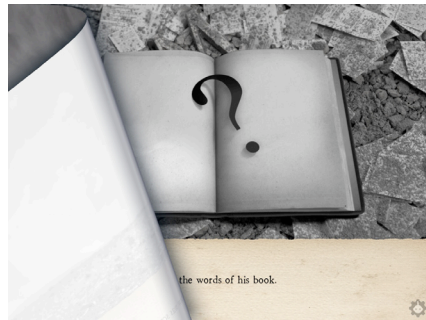
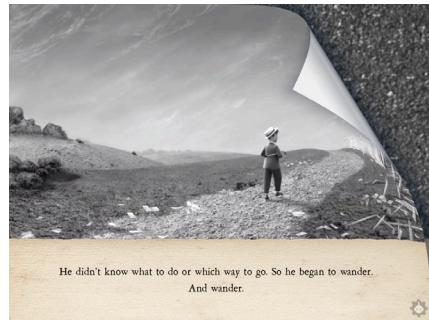
immagini tratte da *chissà...*
testo di Marinella Barigazzi e illustrazioni di Ursula Bucher, Kite edizioni

In *chissà...* per sfogliare le pagine vi sono semplicemente due bottoni, uno per andare avanti e uno per andare indietro. Al cambio di schermata non vi è nessuna animazione



immagini tratte da *The fantastic flying books of mr. Morris Lessmore*
Moonboot studio

In *The fantastic flying books of mr. Morris Lessmore* per cambiare pagina bisogna invece mimare l'atto di sfogliare una pagina reale fatta di carta, attraverso il movimento del dito nella parte superiore destra dello schermo.

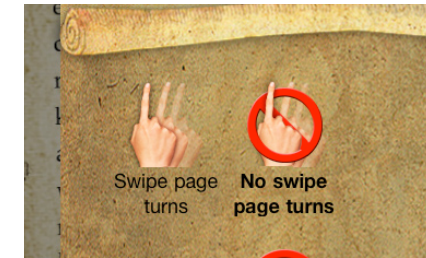


A questo movimento è associata una animazione tridimensionale che simula lo sfogliarsi di una pagina di carta.



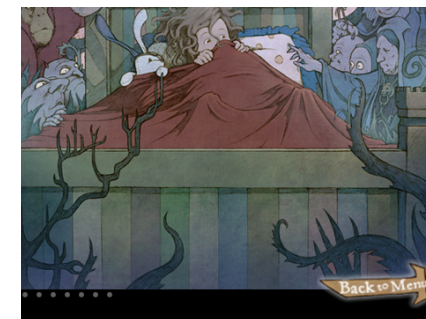
In *When I grow up* vi sono entrambe le possibilità descritte fino ad ora, l'utente può decidere se sfogliare col dito le pagine o schiacciare il bottone freccia. In entrambi i casi il cambio di pagina è associato ancora una volta da un'animazione tridimensionale.

immagini tratte da *When I grow up*
Di Al Yankovich, illustrazioni di Wes Hargis
sviluppato da Bean creative



immagini tratte da *Alice in Wonderland*
storia originale di Lewis Carroll, illustrazioni originali di John Tenniel, programmazione di Ben Roberts, grafica di Chris Stevens

In *Alice in wonderland* nel menu è possibile scegliere tra la possibilità di svoltare pagina attraverso il movimento del dito o meno, ed è possibile anche decidere l'animazione ad esso associata, con le pagine che scivolano orizzontalmente, oppure con la solita animazione tridimensionale

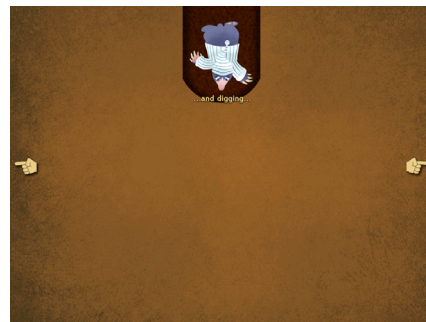


immagini tratte da *Bella goes bump in the night*
scritto da Derek e Gina Roche
illustrato da Jonathan Ashley
Patuto press

In *Bella goes bump in the night* non vi è invece nessuna indicazione sul metodo con cui scorrere le pagine, l'unico bottone presente è quello per tornare al menu principale. La mancanza non è un grosso problema in quanto per sfogliare le pagine è richiesto il movimento del dito ed è piuttosto intuitivo. La schermata cambia scorrendo verso sinistra

In *sleepy mole's moving day* il concetto di pagina è ormai quasi completamente scomparso a causa della sua struttura non lineare. Nonostante questo la storia è divisa in schermate fisse, in cui è possibile decidere in che direzione "uscire" dalla schermata. Per fare ciò è necessario premere il pulsante che indica la direzione in cui si vuole dirigere.

Molto interessante è il fatto che tra una schermata illustrata e l'altra ce n'è sempre una in cui è riprodotta una animazione della talpa che si muove nella direzione scelta: non si può non pensare alle vecchie avventure grafiche della Lucas Arts in cui il personaggio controllato dal giocatore si muoveva nella direzione in cui si cliccava col mouse.



immagini tratte da
Sleepy mole's moving day
Melanie matthews
Ginger whale

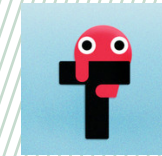
In *nighty night* non bisogna sfogliare le pagine, ma "entrare" nelle stanze illuminate: per fare ciò bisogna toccare le stanze illuminate. Se l'utente non capisce come fare, dopo circa tre secondi di inattività nella pagina principale appare una freccia che indica una delle finestre illuminate



immagini tratte da
Nighty night
shape minds

L'uscita dalla stanza avviene invece in maniera automatica e il ritorno alla pagina principale avviene invece in maniera automatica una volta spenta la luce e vista l'animazione dell'animale che si mette a dormire.

TIMBUKTU E LE PAGINE DA SCORRERE



Timbuktu è un e-magazine italiano dedicato ai bambini molto interessante e divertente caratterizzato da una raffinatissima grafica. E soprattutto non è una semplice trasposizione di una rivista dal cartaceo al digitale, ma sfrutta appieno tutte le caratteristiche del suo supporto: per questo motivo ci sono pagine in cui è possibile ascoltare delle registrazioni o osservare dei video. Lo scorrimento delle pagine è quello ormai classico dell'ipad, ovvero si sfogliano attraverso lo "swipe", lo scorrimento del dito sullo schermo. Vi sono però delle pagine sorprendenti che si possono anche scorrere verticalmente, come se fossero degli inserti piegati.





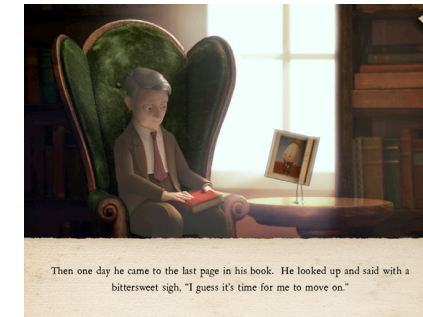
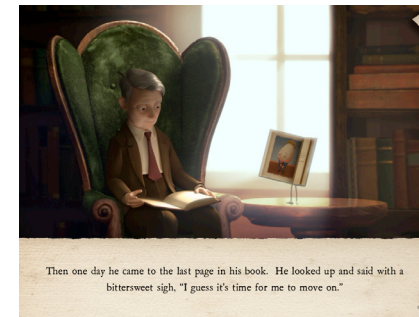
TIPI DI INTERAZIONE

Praticamente tutti gli e-book presentano all'interno delle loro pagine dei piccoli elementi interattivi il cui scopo è quello di attirare e mantenere l'attenzione del piccolo lettore. Come detto in precedenza, in nessun caso questo va inficiare sul proseguimento della vicenda, ma sono semplicemente dei diversivi all'interno della narrazione. Alcune volte sono presenti veri e propri giochi, ma nella maggior parte dei casi essi sono "bonus" inseriti dai programmatori, e sono esterni alla storia vera e propria.

THE FANTASTIC FLYING BOOKS OF MR. MORRIS LESSMORE

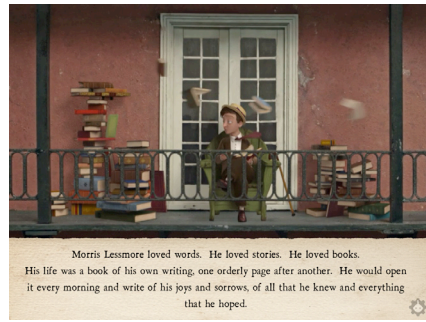
Questa App è quella che presenta il maggior numero di tipi di interazione. Soprattutto esse sono inseriti all'interno della storia in maniera fluida, senza presentare un eccessivo stacco.

Il primo tipo di interazione è quella più semplice, presente in molte applicazioni di questo genere, consiste nel toccare un oggetto o un personaggio all'interno dell'illustrazione, il quale risponde con una piccola animazione. In *the fantastic flying books of mr. morris lessmore* i punti interattivi sono indicati attraverso il fatto che lampeggiano lievemente.



immagini tratte da
The fantastic flying books of mr. Morris Lessmore
Moonboot studio

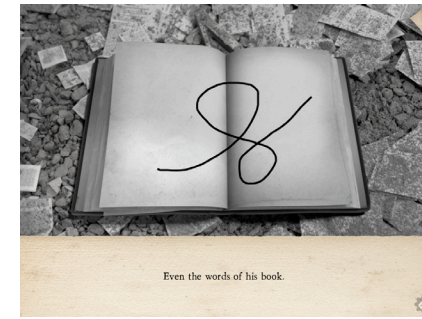
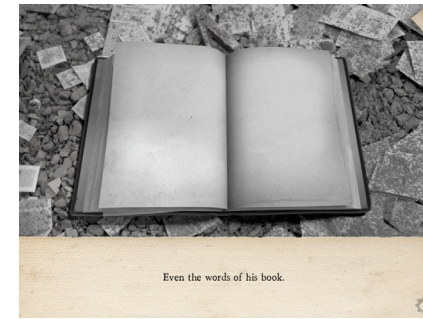
Il touch è utilizzato in maniera molto intelligente per svariati scopi: ad esempio per provocare del vento che mette in disordine tutti i libri del protagonista, scorrendo il dito sullo schermo.



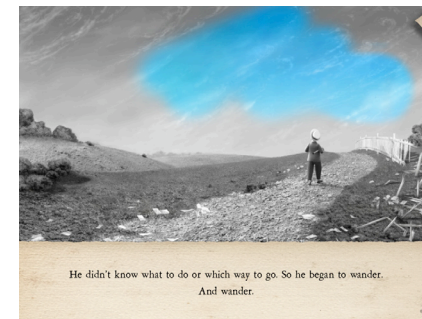
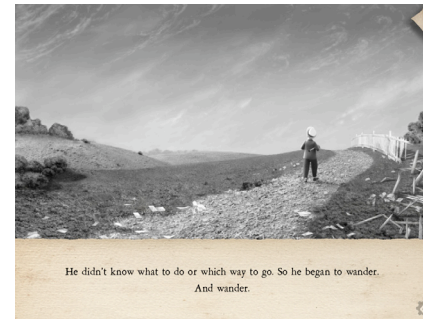
Per far roteare un tornado, muovendo il dito circolarmente.



Per scrivere sulle pagine vuote di un libro.



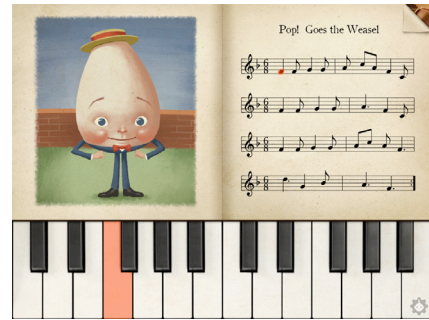
Per colorare il cielo



E ancora per comporre delle parole con dei cereali o per ricostruire un puzzle.



Ad un certo punto della narrazione il touch è utilizzato per suonare un piano-forte. Le note del jingle che si sente durante tutta la storia sono indicate sulla tastiera, in questo modo il bambino può suonarlo facilmente.

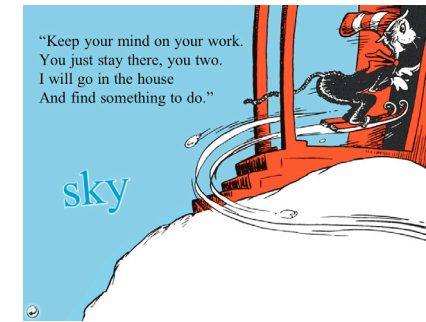
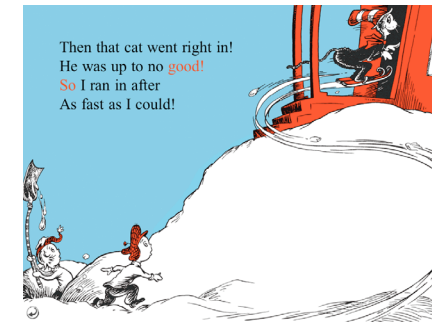
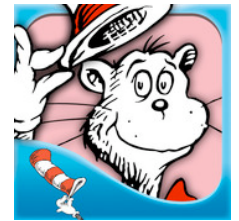


L'unico momento in cui viene utilizzato il sensore di movimento dell'ipad è per controllare il volo di mr. Morris attraverso le pagine dei libri.



THE CAT IN THE HAT COMES BACK

Questa App presenta un livello molto basso di interazione, essendo un riproposizione digitale di un classico del Dr. Seuss. Il tipo di interazione è però perfettamente congruente con gli obiettivi che l'autore del libro si era imposto. La serie di The cat in the hat è stata infatti scritta utilizzando un vocabolario molto ristretto, perfettamente comprensibile da ogni bambino. L'applicazione quindi si concentra sul linguaggio e per questo motivo ogni parola ed ogni immagine è "toccabile": nel caso delle parole al tocco una voce la legge, mentre per quanto riguarda le immagini, appare la parola che definisce ciò che è rappresentato e una voce la legge.



immagini tratte da *the cat in the hat comes back* Dr. Seuss Oceanhouse media

NIGHTY NIGHT

Questa applicazione si rivolge a un target di età molto bassa, e consiste esclusivamente nello spegnere la luce nelle stanze di tutti gli abitanti di una fattoria. Propone una navigazione non lineare e dei gesti semplici e ripetitivi che hanno lo scopo di conciliare il sonno.



immagini tratte da *Nighty night* shape minds

Per spegnere la luce, una volta all'interno di una stanza, bisogna schiacciare l'interruttore, una volta fatto parte l'animazione dell'animale che si addormenta



WHEN I GROW UP

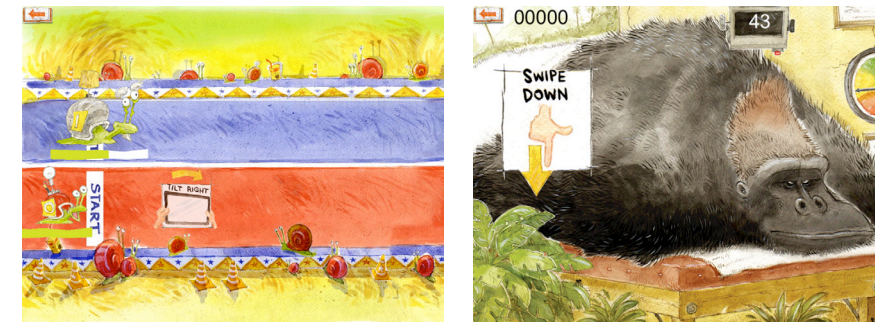
Anche questa applicazione è la riproposizione di un libro esistente: per "giustificarla" sono stati aggiunti dei piccoli giochi che c'entrano solo relativamente con la narrazione, e che non influenzano in alcun modo lo sviluppo della vicenda. Ad essi si può giocare o scovandoli all'interno della narrazione, cliccando all'interno dell'immagine determinati oggetti che cambiano di dimensione pulsando, oppure selezionandoli direttamente dal menu iniziale. Uno dei giochi si ispira a Guitar Hero e consiste nel toccare al momento giusto l'ingrediente giusto.



immagini tratte da
When I grow up
Di Al Yankovich, illustrazioni di Wes Hargis
sviluppato da Bean creative



In un altro si utilizza il giroscopio per far correre una laumaca in una gara, inclinando il tablet, mentre in "massaggia il gorilla" bisogna compiere determinati gesti (swipe up, swipe down, tap e double tap).



ALICE IN WONDERLAND

Questa applicazione presenta sempre lo stesso tipo di interattività: muovendo il tablet si muovono anche alcuni oggetti presenti nella pagina. L'unica cosa interessante è la fisica utilizzata per il loro spostamento.



immagini tratte da
Alice in Wonderland
storia originale di Lewis Carroll, illustrazioni originali di John Tenniel, programmazione di Ben Roberts, grafica di Chris Stevens



IBIRTHDAY

Non si può proprio considerare questa applicazione come un picture book, ma è interessante poichè utilizza il microfono per rilevare il soffio dell'utente. In questo modo il bambino spegne le candeline soffiando.



immagini tratte da
Ibirthday
tip tap

CONCLUSIONI

Lo schermo touch è utilizzato per:

- TAP: equivalente al click del mouse, serve a premere determinati pulsanti all'interno dell'area di lettura.
- SWIPE: serve ad attivare determinate azioni (come lo sfogliare della pagina) oppure a trascinare degli oggetti.

Il giroscopio è utilizzato per:

- muovere il mondo in cui si svolge la storia (inclinando l'ipad gli oggetti mobili subiscono la forza di gravità e precipitano nella direzione in cui è inclinato il pad)
- muovere qualcuno o qualcosa all'interno del mondo in cui si svolge la storia (il pad diventa come un volante)

Il microfono è utilizzato per:

- registrare la propria versione della storia, in modo che il bambino possa riascoltarla con una voce e dei commenti familiari.
- per impartire dei comandi vocali (il soffio di Ibirthday è un esempio)

SUGGERIRE GLI ELEMENTI INTERATTIVI

Nelle applicazioni presenti sul mercato sono principalmente due i modi con cui vengono indicati al lettore gli elementi interattivi all'interno delle illustrazioni:

- L'elemento "da toccare" cambia di luminosità pulsando
- L'elemento "da toccare" cambia di dimensione pulsando

In molti casi però non viene nemmeno suggerito cosa è interattivo, e la lettura diventa un toccare ripetutamente punti dello schermo in maniera totalmente casuale, nella speranza di far accadere qualcosa.

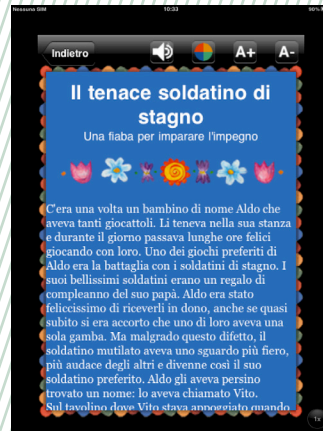
LA PERSONALIZZAZIONE DELLA STORIA

Il carattere virtuale delle applicazioni permette ai progettisti di creare storie in cui l'interazione non si limita ad essere esclusivamente ornamentale.

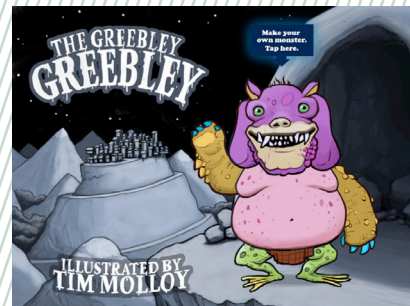
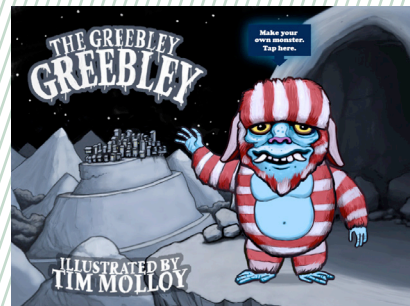
Il lettore non è più quindi solo lettore, ma diventa anche artefice della storia, andando a decidere alcuni elementi della narrazione, se non ha creato da zero la storia stessa.

Ad esempio in *Ifiabe* l'utente può decidere il nome del protagonista e di tutti i personaggi che appaiono in modo da aumentare il coinvolgimento del piccolo lettore, che può diventare protagonista della storia narrata. Questo tipo di interazione proviene dai primi rpg (role playing game) in cui era possibile decidere il nome del protagonista e dei suoi compagni.

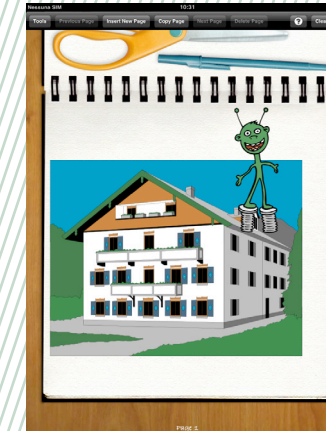
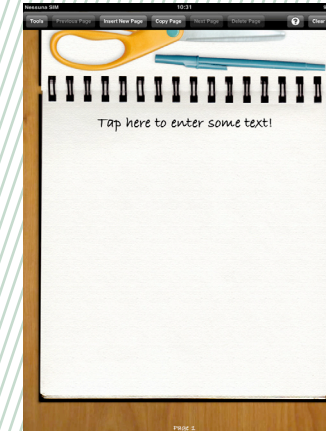
In ogni caso il cambiare i nomi dei protagonisti è una cosa che il lettore adulto ha sempre fatto, nel momento in cui leggeva delle storie ai bambini.



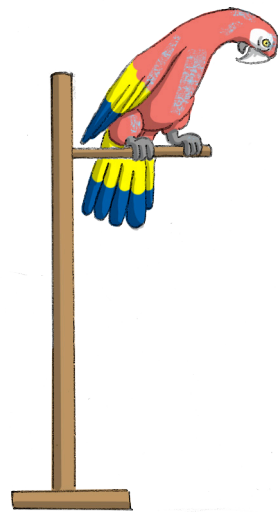
Un'altra applicazione che permette un certo livello di personalizzazione è *the greebley greebley*, illustrato da Tim Molloy: è infatti possibile scegliere la fisionomia del mostro protagonista scegliendo tra innumerevoli combinazioni. Una volta scelto il mostro, esso apparirà nella storia con l'aspetto deciso dal lettore.



Ma l'applicazione più "estrema" dal punto di vista dell'interazione è senza dubbio *Story patch*: questo software permette all'utente di creare una storia, o utilizzando e modificando delle storie precostruite, oppure partendo da zero. È anche possibile utilizzare le proprie foto per diventare i protagonisti della storia.



Comunque questa applicazione non si può considerare come un picture book interattivo, dato che la sua fruizione è di tipo lean forward, ma è più assimilabile ad un software di impaginazione. Inoltre, nonostante l'interfaccia sia molto intuitiva e le possibilità piuttosto limitate, rimane comunque un'applicazione troppo complessa per un bambino che ne usufruisce da solo, mentre può essere molto divertente e stimolante se utilizzata insieme ad un adulto.



Conclusa la parte di ricerca sono apparsi una serie di punti di particolare interesse:

1. Nel corso del tempo sono state sviluppate svariate tecniche di rilegatura per inserire immagini più grandi all'interno dei libri.

Come mai la possibilità del tablet di mostrare uno spazio virtuale infinito non è stata sfruttata dai software creati fino ad ora? La risposta è molto semplice: **poiché il concetto di pagina è rimasto invariato nella trasposizione da libro oggetto a libro software.** La narrazione nei picture book è quasi sempre stata "costretta" dal sistema di lettura dettato dalla forma oggettiva del libro. Il tempo della narrazione è quindi scisso in unità spaziali e temporali che corrispondono rispettivamente alle pagine stesse e al loro formato (che è fisso) e al tempo di lettura della pagina (che è variabile, e dipende dal formato, dalla quantità di testo e da quanto sono particolareggiate le illustrazioni). Questa "costrizione" non è in ogni caso una limitazione: **il racconto viene suddiviso nei momenti salienti della narrazione** e si aggiunge ad esso quello che è chiamato da Margaret Wise Brown "the drama of turning the page". Nel corso degli anni gli autori hanno saputo sfruttare le interruzioni dettate dal dover girare pagina per creare suspense all'interno del racconto. Ma, è di fatto una caratteristica del picture book non intrinseca alla narrazione stessa ma alla forma che ha assunto il libro nel corso dei secoli.

Il tablet non ha un formato fisso della pagina, anzi di fatto non ha nemmeno delle pagine: e se è vero che la grandezza dello schermo è fissa, esso non è che una "finestra" che si affaccia su uno spazio virtuale potenzialmente infinito, che può essere scorso in tutte e 3 le dimensioni attraverso il semplice movimento delle dita. È quindi necessario conservare la suddivisione in pagine nei racconti-software? Non necessariamente. Naturalmente non si sta affermando che tutti i racconti devono abolire questa suddivisione, sarebbe come

pretendere che tutti i film siano girati in piano sequenza come *l'Arca russa* di Sokurov. Ma tra tutte le nuove possibilità offerte dal tablet, questa possibilità non è ancora stata approfondita.

2. Il picture book (inteso come oggetto) e il tablet, a causa delle loro differenze strutturali vanno a stimolare i sensi del bambino in maniera estremamente diversa.

Sensi maggiormente coinvolti nella fruizione del picture book:

- **vista**

Con la visione del testo e le immagini statiche

- **tatto**

Attraverso il tocco dei differenti materiali che compongono un libro (in particolare nei libri "touch and feel")

- **olfatto**

Attraverso l'odore che emana la carta e l'inchiostro. Questo senso ha una rilevanza minore rispetto a vista e tatto ma contribuisce fortemente alla creazione di una sorta di "legame affettivo" tra il lettore e l'oggetto.

Sensi maggiormente coinvolti nella fruizione del tablet:

- **vista**

È ancora più stimolata che in un picture book, poiché lo schermo è luminoso e può mostrare animazioni.

- **tatto**

L'esperienza tattile è molto limitata poiché ciò che l'utente tocca è solo un pezzo di vetro. L'esperienza touch è solo nella gestualità

- **udito**

Attraverso i suoni emessi dagli altoparlanti.

3. Quindi uno dei punti di forza degli enhanced book rispetto al libro è quello di poter stimolare l'udito dell'utente.

In particolare permette di stabilire un collegamento diretto tra azione e suono poiché ad esempio il bambino può toccare il disegno di una mucca, vederla muggire e sentirne il verso, cosa che non è possibile nei sound book, dove per altro sono i bottoni ad emettere i suoni e non le immagini stesse. Inoltre il suono permette di amplificare molto il coinvolgimento nella narrazione attraverso l'utilizzo di una colonna sonora e dei rumori ambientali.

4. La vera esperienza "touch" si basa sulle caratteristiche tattili dei materiali e non è quindi riproducibile su tablet.

Ciò che invece è riproducibile è l'interazione di tipo gestuale dei pop-up book. Questo tipo di libri e gli enhanced book hanno moltissimo in comune, tanto che recenti studi (in particolare *Print Books vs. E-books* di Chiong C, Ree J, Takeuchi L. e Erickson I.) hanno dimostrato che il livello di attenzione di chi ne usufruisce è praticamente identico. In particolare rispetto ai libri tradizionali il bambino si ricorderà meno la storia poiché la sua attenzione è maggiormente rivolta alle interazioni "aggiuntive". Bisogna quindi non esagerare nell'inserimento di elementi interattivi se si vuole mantenere l'attenzione del bambino sulla storia e su ciò che vuole trasmettere (d'altro canto non è detto che il focus dell'applicazione sia la narrazione)



IL PROGETTO: OBIETTIVI

Come visto in precedenza quindi il libro tradizionale è più adatto a trasmettere degli insegnamenti attraverso una storia lineare.

Questo perchè il bambino, la cui attenzione è già di per sè molto breve, non viene distratto da elementi "superflui" come le alette da sollevare dei pop-up books o gli elementi animati dell'enhanced book.

Quale potrebbe essere quindi il ruolo dell'enhanced book, oltre a quello (comunque valido e necessario) di intrattenere?

Una delle possibili risposte è quella di stimolare la naturale curiosità del bambino "prendendo in prestito" una delle caratteristiche tipica di alcuni videogiochi che bene si sposa con la fruizione *lean back* del picture book: l'esplorazione. Portare quindi il bambino non solo a chiedersi "cosa succede dopo?" ma anche "cosa c'è oltre?"

A questo scopo il supporto del tablet risulta particolarmente adatto rispetto al libro grazie a sue due caratteristiche evidenziate in precedenza: l'aver uno schermo che mette a disposizione uno spazio per le illustrazioni virtualmente infinito e la possibilità di utilizzare gli altoparlanti. Grazie a questi strumenti è possibile creare un piccolo mondo liberamente esplorabile sia dal punto di vista visivo, sia da quello uditivo.

Obiettivo
STIMOLARE LA CURIOSITÀ



CREARE UNA PICCOLA REALTÀ DA ESPLORARE



ESPLORAZIONE VISIVA

- . spazio liberamente navigabile
- . oggetti animati
- . stanze oscurate



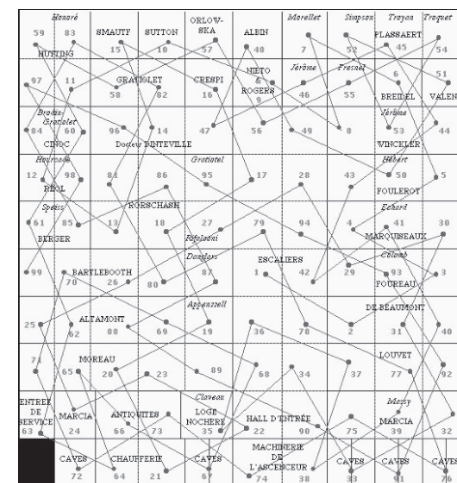
ESPLORAZIONE SONORA

- . oggetti sonori

SPUNTI: LA STANZA, LA SEZIONE

LETTERATURA

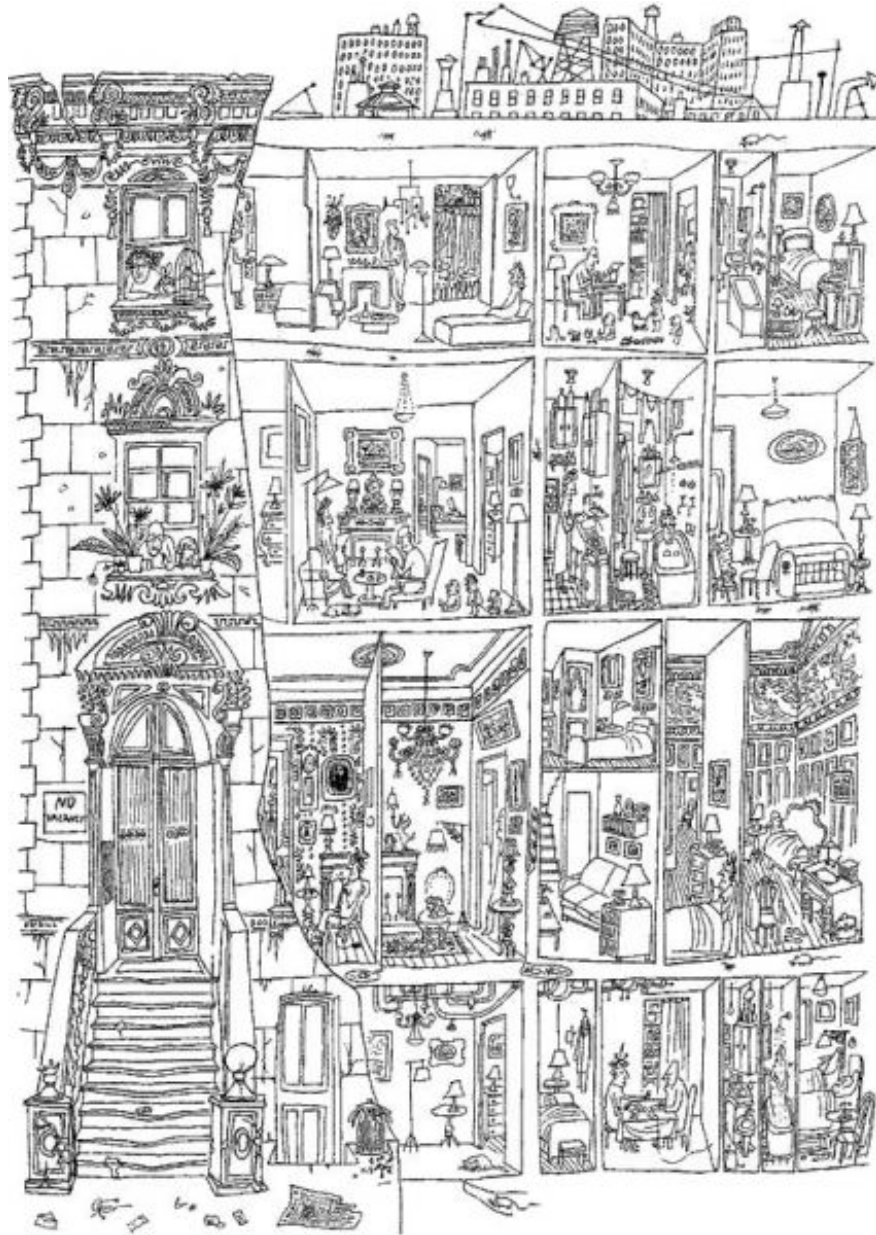
In *la vita istruzioni per l'uso* (1978) di Georges Perec è evidente l'utilizzo delle stanze come unità narrative. la vicenda narra la vita dei diversi abitanti di un immobile parigino sito al numero 11 di Rue Simon-Crubellier (una via immaginaria situata nel XVII arrondissement): un caseggiato composto da 10 stanze per piano poste su dieci piani a formare un "biquadrato" di 100 elementi che lo stesso Perec così descrive: «Immagino uno stabile parigino cui sia stata tolta la facciata... in modo che, dal pianterreno alle soffitte, tutte le stanze che si trovano sulla parte anteriore dell'edificio siano immediatamente e simultaneamente visibili». Il racconto procede, tra le stanze del caseggiato, seguendo lo schema ad "L" del movimento del cavallo nel gioco degli scacchi e tocca così tutte le stanze, tranne una: i capitoli del libro sono infatti novantanove, non cento



Il percorso seguito da Georges Perec nella costruzione di *la vita istruzioni per l'uso* segue i movimenti del cavallo negli scacchi all'interno di una scacchiera 10X10

L'idea di ricostruire lo spaccato di un edificio di Perec nasce dalla vista dell'illustrazione di Saul Steinberg quà sotto, intitolata *The art of living*.

Saul Steinberg
The art of living



CINEMA

La fruizione della applicazione progettata è in qualche modo simile a un piano sequenza filmico, in cui la camera esplora un ambiente senza alcun tipo di taglio: in *Le avventure acquatiche di Steve Zissou* (2004) di Wes Anderson l'occhio della cinepresa esplora la sezione della nave del protagonista (la *Belafonte*) ricostruita interamente a grandezza naturale in studio.

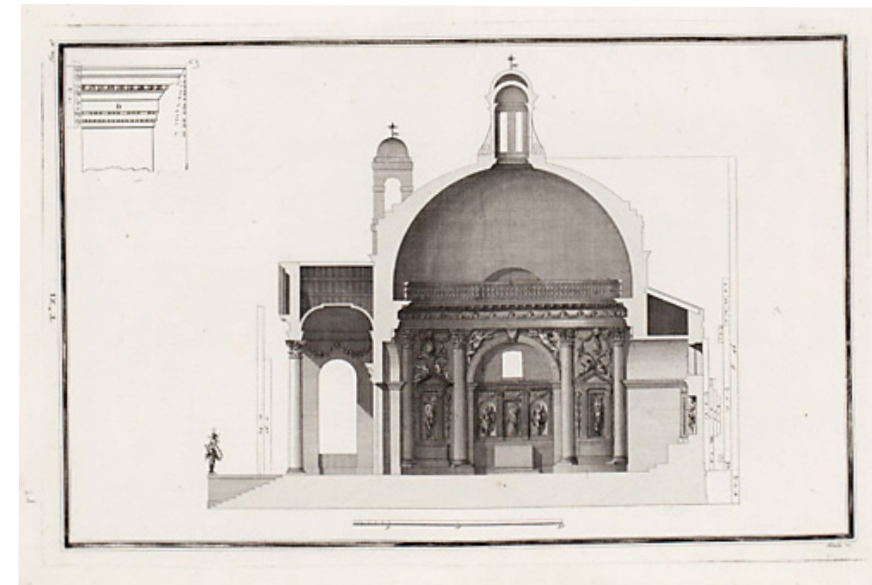


In *Enter the void* di Gaspar Noe vi è una sequenza in cui lo spirito del protagonista sorvola le case di Tokio entrando e uscendo dai palazzi. Ciò che viene mostrato è una serie di sezioni orizzontali dei palazzi, con come sfondo le strade della città.



ARCHITETTURA

Comunemente in ambito architettonico il termine sezione indica una proiezione ortogonale di un edificio sezionato con un piano verticale. Essa quindi consente un controllo sulla distribuzione verticale degli ambienti nei diversi piani, degli elementi di collegamento (scale, ascensori), delle strutture (solai, muri, pilastri).



Tempietto Villa Barbaro sezione Bertotti Scamozzi 1783

DOLLHOUSE

Osservando il set di *Le avventure acquatiche di Steve Zissou*, così come osservando l'illustrazione di Steinberg, non è possibile non pensare alle case delle bambole.

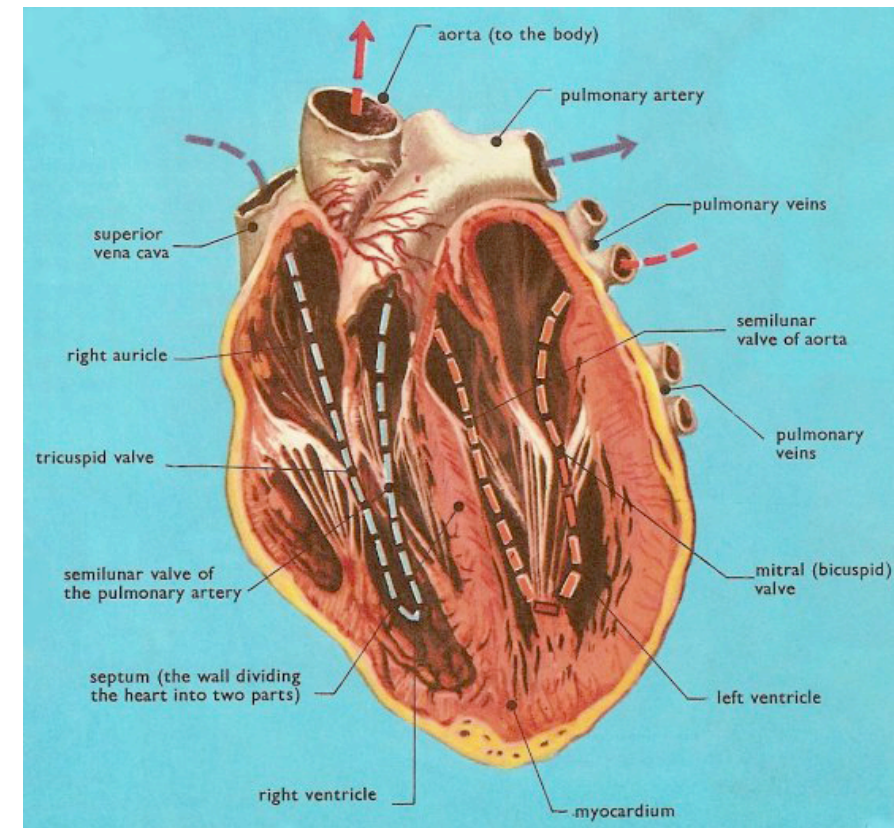
Le riproduzioni in miniatura vedono la loro comparsa occasionale ai tempi degli antichi greci e romani, ma la loro vera e propria affermazione si ha nella metà del XVI secolo, in Germania. Infatti Norimberga divenne il punto centrale di questa grande arte che è rappresentata dal miniaturismo di case (spesso venivano rappresentate proprio le case dove vivevano i loro creatori) che vide come classi maggiormente interessate quelle di nobili e borghesi. Questa moda si diffuse rapidamente anche in Olanda, nel XVII secolo, ed in seguito in Inghilterra e Stati Uniti (XVIII secolo). Le miniature di arredi venivano tenute all'interno di credenze o stipetti adattati per sembrare interni di una casa; le case tedesche e olandesi erano generalmente a stipetto, e quindi mancavano di una facciata realistica: contava maggiormente la protezione delle preziose collezioni in essi contenuti. I collezionisti inglesi, invece, preferivano che fosse riprodotta la casa anche nella facciata, che potesse riproporre fedelmente la propria casa.



Casa delle bambole del diciassettesimo secolo, Norimberga, Germania

ILLUSTRAZIONE MEDICA

L'illustrazione medica fa ampio uso di sezioni per mostrare parti interne del corpo umano e il loro funzionamento. Questo tipo di disegni nascono a scopo scientifico e didattico ma mantengono comunque un grande fascino, sia perché soddisfano la curiosità dell'osservatore, sia per il valore estetico che si portano dietro.



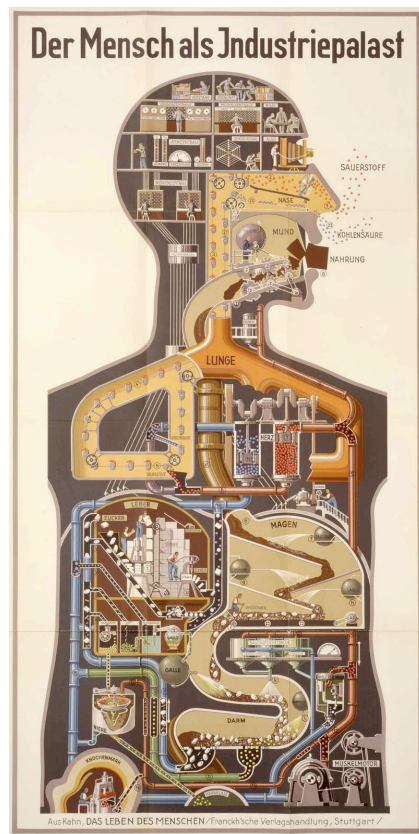
GRAFICA

Gerd Arntz, inventore del sistema *Isotype* insieme a Otto Neurath, ha creato delle stampe incise nel linoleum che indagavano la realtà attraverso una visione bidimensionale. Il suo interesse per comunicare un gran numero di informazioni nella maniera più rapida e diretta possibile, lo porta a utilizzare questo tipo di linguaggio grafico, che permette la visione di più spazi e momenti del reale contemporaneamente.

Un altro esempio è il poster di Fritz Kahn, ginecologo tedesco che ha illustrato la forma e la funzione del corpo umano interpretandolo come un moderno uomo-macchina. Kahn ha trasformato il cervello in una fabbrica complessa con proiettori, nastri trasportatori, schermi cinematografici, ha immaginato il trasporto delle cellule del sangue attraverso delle locomotive, ha paragonato le ossa ai materiali da costruzione moderni come il cemento armato.



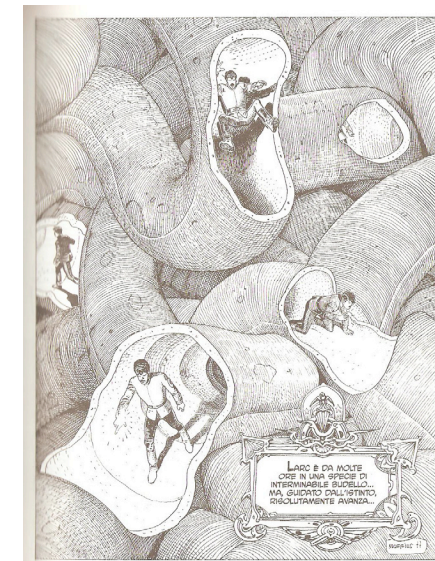
Gerd Arntz
Unemployed (1931)



Fritz Kahn
Der Mensch als Industriepalast (1927)

FUMETTI

La struttura grafica che appare nell'applicazione progettata così come nelle stampe di Gerd Arntz o nell'illustrazione di Steinberg assomiglia a quella dei fumetti: le stanze divise dai muri assomigliano alle vignette. Ma mentre per quanto riguarda *The art of living* e *unemployed* la suddivisione è esclusivamente spaziale, nel fumetto la suddivisione è anche temporale, ovvero nel momento in cui l'occhio si sposta da una vignetta all'altra, nel mondo della vicenda avviene un salto di tempo. Allo stesso modo avviene nell'applicazione presentata, nella quale lo spostamento effettuato dall'utente nello spazio della narrazione non corrisponde con quello effettuato dai personaggi.



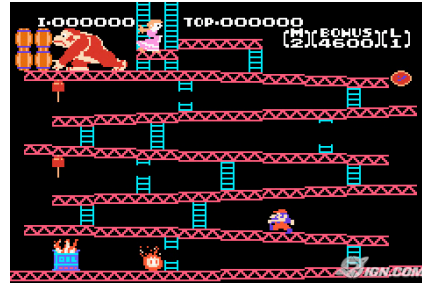
Moebius
immagine tratta da
il garage ermetico (1976 - 1980)
L'eccezione che conferma la regola, la vignetta è unità spaziale ma non temporale nello svolgersi del racconto.

VIDEOGIOCHI

Nei videogiochi il concetto di stanza esiste dagli albori di questa forma di intrattenimento. Soprattutto in principio, quando le scarse capacità computazionali dei computer impedivano lo scorrimento dell'ambiente di gioco, una stanza corrispondeva a uno livello di gioco.

Un esempio è donkey kong della Nintendo, in cui il protagonista deve arrampicarsi fino a raggiungere la parte alta dello schermo, evitando gli ostacoli che il celebre scimmione gli scaglia contro.

Oggi il concetto di stanza si è perso, in quanto le moderne tecnologie permettono di ricreare interi mondi tridimensionali, anche se, soprattutto negli rpg permane ancora "la stanza del boss" ovvero l'ambiente di gioco dove bisogna affrontare il mostro di fine livello.



POESIA

In poesia, una stanza è una porzione di una grande composizione come un poema. Nella poesia moderna, il termine è spesso equivalente a strofa, ovvero ad un gruppo di versi che sono associati da un preciso schema di rime; nella musica vocale popolare, una stanza è quasi sempre un verso che si differenzia dal ritornello o refrain.

Dopo il contributo di Dante Alighieri, si comincia a considerare stanza anche una strofa di otto versi che rappresenta l'unità ritmica della rima finale.

Una delle forme più comuni di stanza, nella poesia delle lingue europee è rappresentata dai testi di musica sacra e da quelli degli inni. Una manifestazione meno ovvia di stanza si trova nei sonetti che pur essendo un tutt'uno possono essere suddivisi in stanze con il seguente schema di rime seguito da una coppia finale. In metrica, si definisce "stanza" sia la strofa di una canzone (cioè una struttura di più versi cui è associato un determinato schema di rime), sia un testo poetico di una sola strofa. Posteriormente a Dante, "stanza" è anche il gruppo di otto versi che costituisce l'unità ritmica dell'ottava rima.

COMIX ZONE, TRA IL FUMETTO E IL VIDEOGIOCO

Comix Zone è un videogioco del 1995 sviluppato da Sega Technical Institute. Il gioco è stato ritenuto innovativo per l'ambientazione, all'interno di un fumetto, e per il gameplay, a metà tra azione e picchiaduro.

È molto interessante notare come la visuale di gioco sia molto simile a quella utilizzata dall'applicazione qui presentata, con la suddivisione dello spazio in vignette e la camera virtuale che lascia intravedere le vignette che stanno sopra e sotto quella in cui è presente il protagonista





SFOGLIARE UN LIBRO SENZA PAGINE

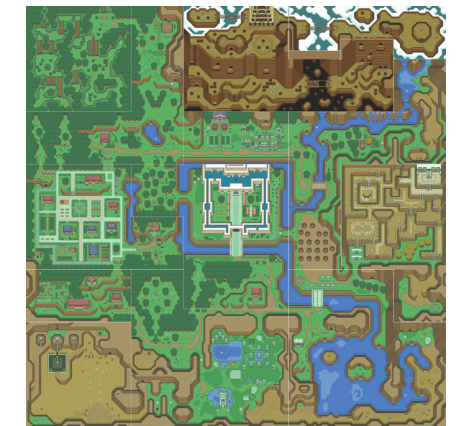
Come fare quindi a raccontare una storia senza la scansione temporale e spaziale della pagina?

La prima cosa a cui viene naturale pensare è ai videogiochi open world, i quali offrono un mondo di gioco interamente esplorabile.

In questo tipo di giochi lo svolgimento della vicenda avviene attraverso il raggiungimento di determinati punti, o nodi narrativi. Il risolvimento di una sfida in quel determinato punto permette di "sbloccare" il momento narrativo seguente, e così via fino alla conclusione.

In questo modo è permesso al giocatore di esplorare liberamente il mondo, facendolo sentire per la prima volta parte di un mondo virtuale, ma senza compromettere la possibilità di narrare una storia lineare.

Allo stesso modo si svolge la narrazione nell'applicazione presentata: il raggiungimento del primo momento narrativo (il primo piano) sblocca la parte di storia che si svolge al secondo piano e così via. Il bambino può comunque muoversi liberamente all'interno del mondo della vicenda e soddisfare la sua curiosità su **quello che c'è dopo**, ma per sapere **quello che accade dopo**, deve necessariamente passare dai punti narrativi.

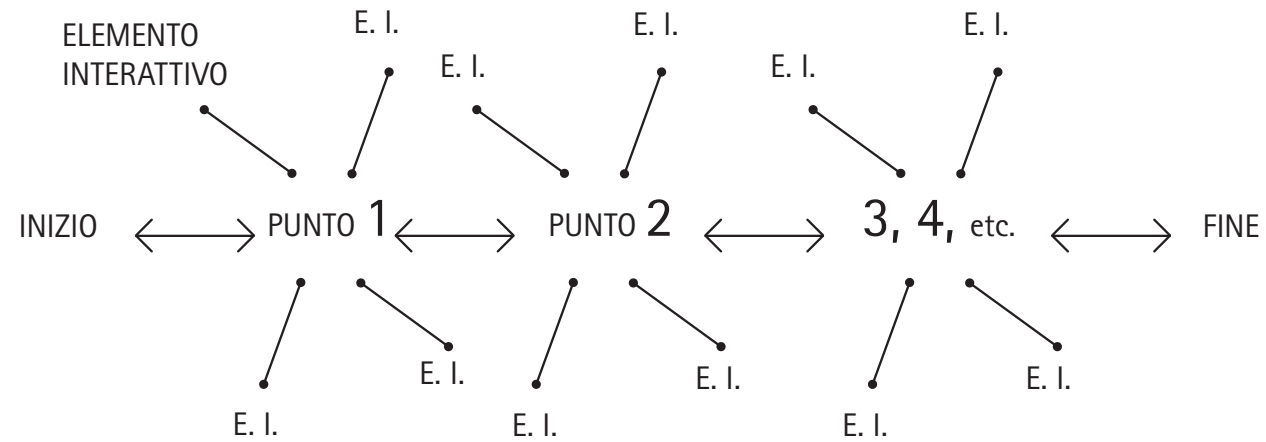


*The legend of Zelda: a link to the past
Nintendo, 1991
mappa dell'overworld.*

The legend of zelda è stato uno dei primi giochi a presentare una mappa liberamente esplorabile

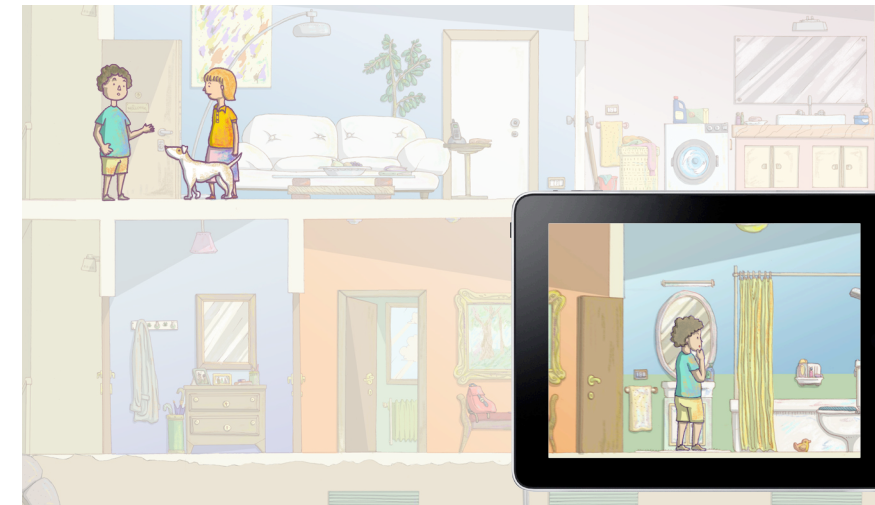
LA NARRAZIONE

La narrazione è quindi lineare e segue lo schema già analizzato per applicazioni come *Pirate treasure* o *the fantastic flying book of mr. morris lessmore*, ma in questo caso non si può più parlare di pagine o di schermate, ma si parla di *momenti narrativi* o di *punti narrativi*



A ogni punto narrativo corrisponde un piano o una stanza: quando esso viene sbloccato toccando il punto precedente, vengono anche sbloccati tutti i tipi di interazione presenti nel piano o nella stanza relativi ad esso.

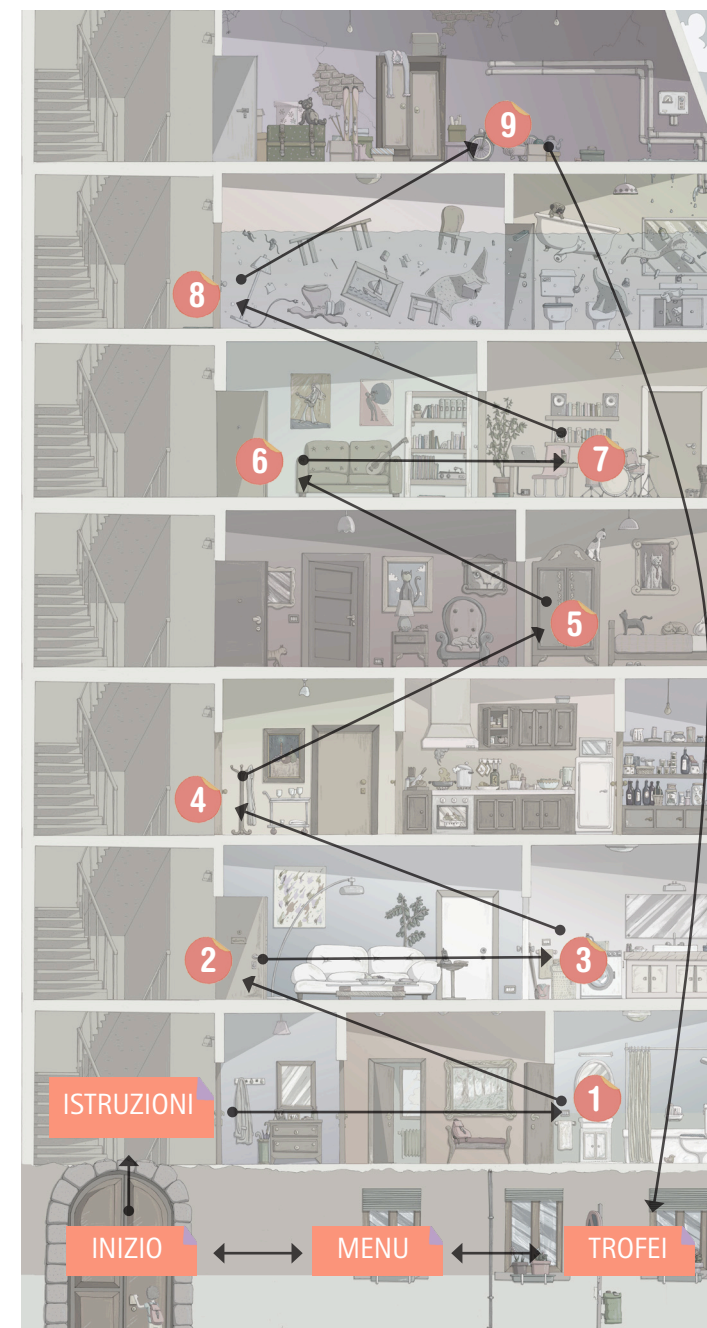
I momenti narrativi sono studiati in maniera che non appaiano mai contemporaneamente all'interno dello schermo un punto e quello seguente che sblocca, in questo modo sembra di inseguire il protagonista all'interno del palazzo, inoltre non si ha la percezione che esso sia in due posti contemporaneamente.

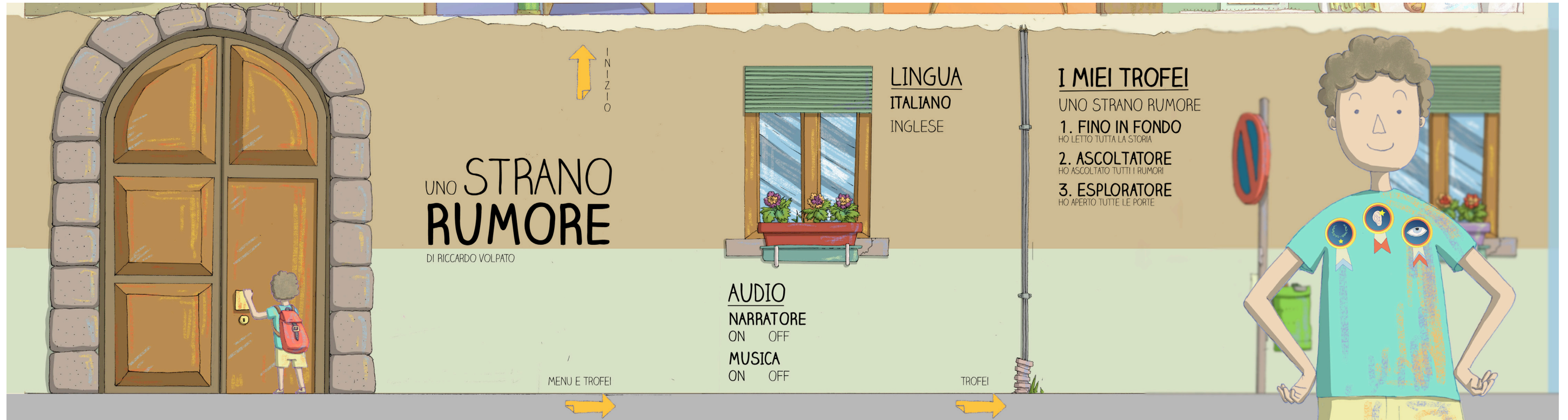


Per leggere la storia e sbloccare il piano superiore bisogna toccare i protagonisti della vicenda.
 Per far capire al bambino che ha sbloccato la storia e le interazioni al piano seguente, la luce all'interno dei piani, che inizialmente è spenta e lascia solo intravedere cosa c'è, si accende.



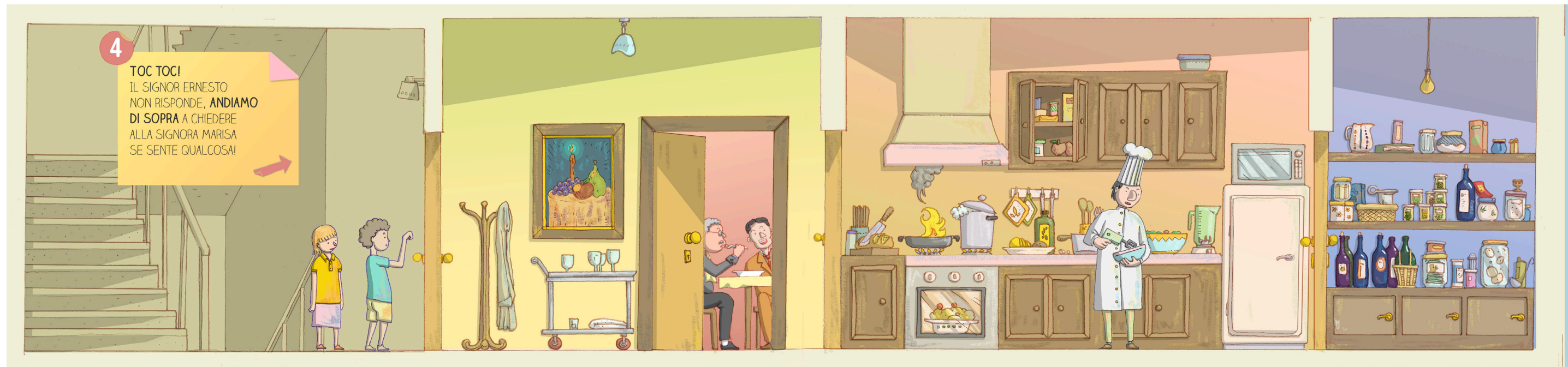
Insieme al testo appare sotto di esso una freccia che indica immediatamente al bambino il punto narrativo seguente: questo è stato fatto per fare in modo che il bambino non perda troppo tempo a cercare il punto successivo (a meno che non sia lui a volerlo fare). Inoltre se l'utente non trova il punto della narrazione seguente entro 5 secondi appare una freccia che lo guida. Lo schema nella pagina seguente illustra la posizione e la sequenza dei momenti narrativi all'interno del palazzo.

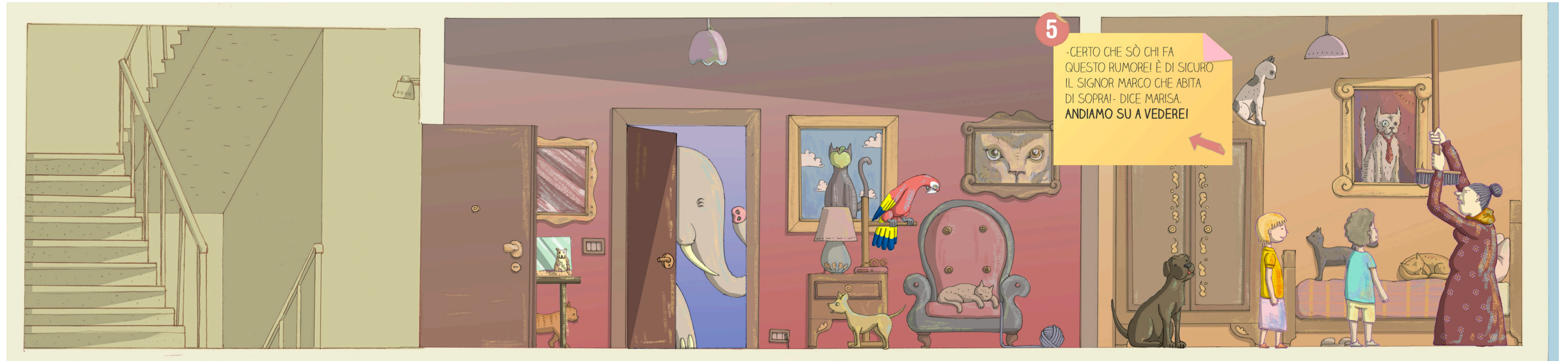


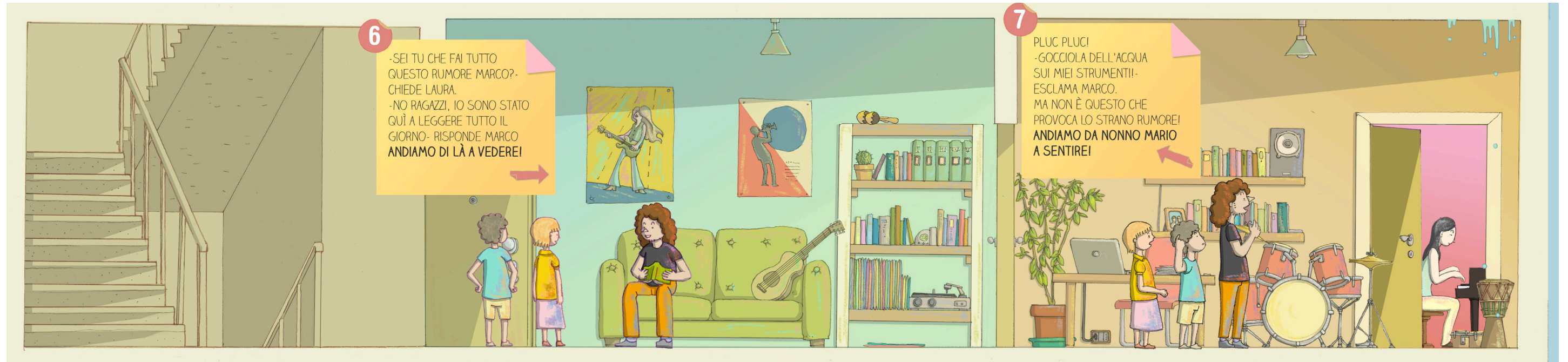


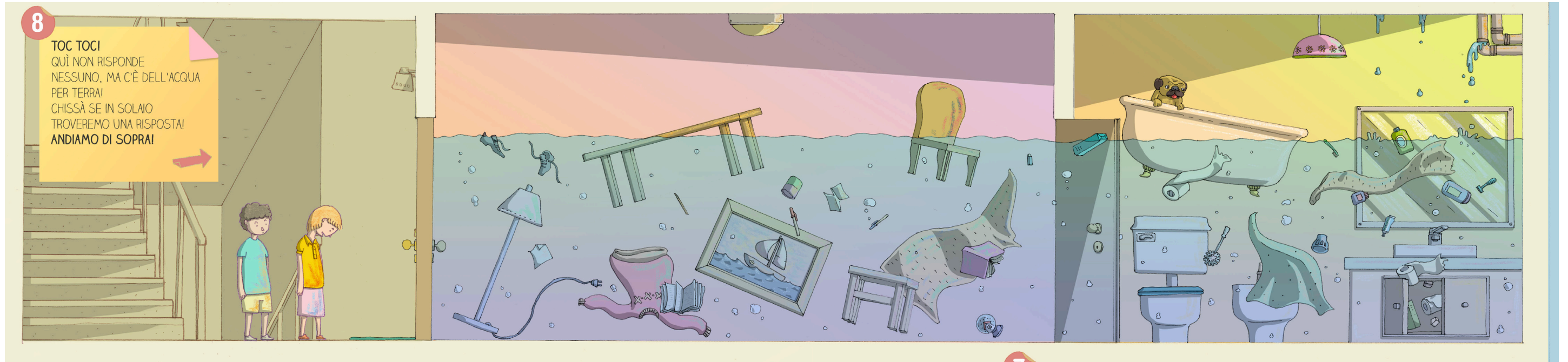




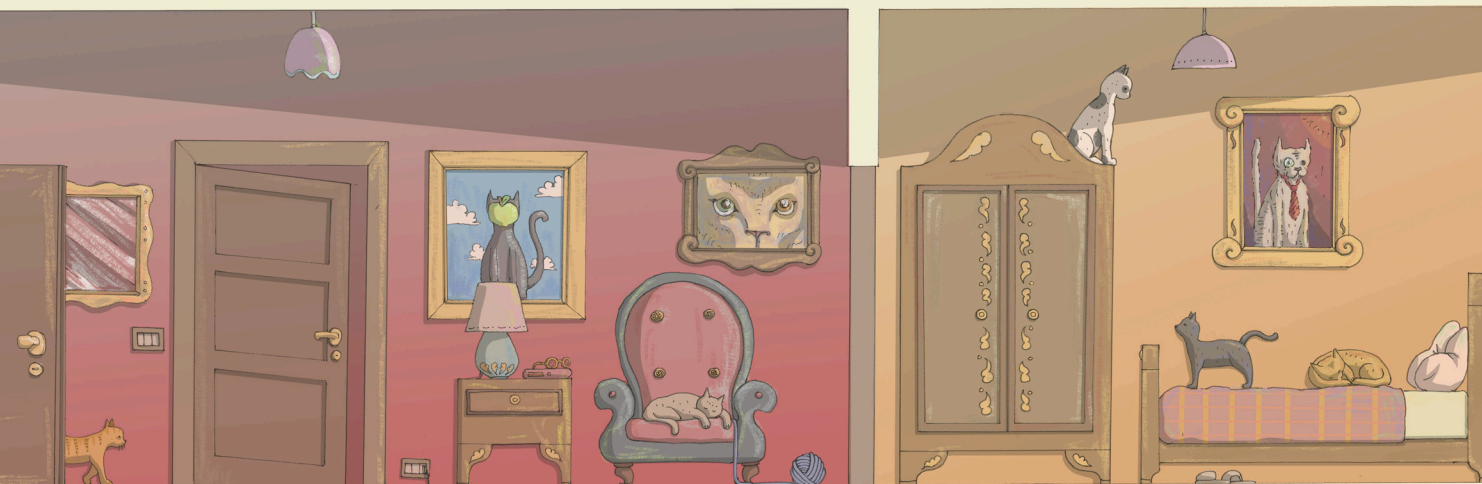












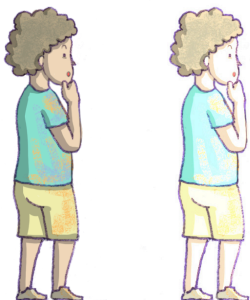
MODALITÀ DI INTERAZIONE

Creare un enhanced book significa offrire all'utente non solo un libro da sfogliare ma è necessario amplificare il processo di fruizione e di interazione sfruttando quelle che sono le caratteristiche intrinseche del tablet. Infatti esiste già un oggetto perfetto ai fini della lettura, il libro cartaceo, il quale ha subito un'evoluzione nel corso dei secoli che lo ha reso un oggetto dalle caratteristiche formidabili e difficilmente superabili. Essendo gli e-book per bambini un campo totalmente nuovo, sono però poche le applicazioni che utilizzano le potenzialità interattive con uno scopo progettuale in mente; nella maggior parte dei casi sono invece sovrainposte a un artefatto pensato semplicemente per essere sfogliato.

Il fine di questo progetto è quello di stimolare la curiosità dei bambini, attraverso la creazione di un microcosmo esplorabile: le interazioni che l'applicazione offre sono quindi state progettate col preciso scopo di aumentare il senso di scoperta di un piccolo mondo che "vive" non solo esclusivamente ai fini della narrazione della vicenda.

SEGNALARE GLI ELEMENTI INTERATTIVI

Gli elementi interattivi devono essere segnalati, in modo da non trasformare l'esperienza della lettura in un continuo toccare a caso lo schermo nella ricerca di far accadere "qualcosa". Le modalità di indicarli scelte per questa applicazione sono quelle ritenute più intuitive dato il target di età a cui l'applicazione è rivolta.



LAMPEGGIO - TOCCO

I personaggi principali e secondari devono essere toccati, in questo modo appare appare, per quanto riguarda quelli principali il testo che narra la vicenda principale, mentre toccando quelli secondari appaiono dei fumetti che riportano ciò che dicono. Essi sono indicati dal fatto che lampeggiano leggermente: è stata scelta questa modalità in quanto è quella più utilizzata.



FRECCE - SWIPE

Le frecce indicano degli elementi interattivi che reagiscono allo "sfregamento" ovvero le porte: ad esse è associata una "lucchetto" che va nella direzione indicata dalla freccia, in modo da rendere ancora più intuitivo il gesto da compiere.



FRECCE - TILT

Le frecce circolari indicano di muovere il tablet inclinandolo, sono utilizzate al sesto piano per muovere l'acqua.

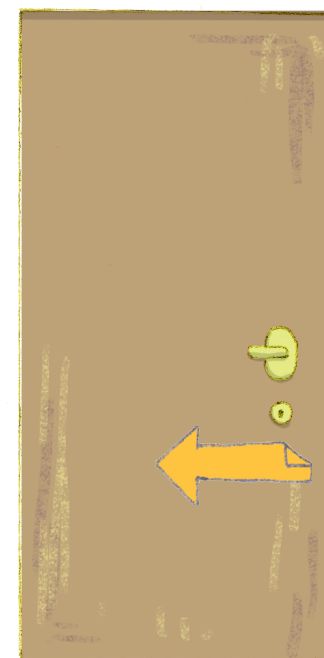


INDICAZIONE SCRITTA - MICROFONO

Per quanto riguarda modalità di interazione più complesse si è deciso di suggerirle attraverso il metodo più diretto, scrivendole.

ESPLORARE: LE PORTE

Ai primi cinque piani corrisponde una porta da aprire per vedere, e soprattutto sentire, cosa c'è dietro di essa. La presenza di questi elementi interattivi, che reagiscono allo swipe, è quello di amplificare ulteriormente l'esperienza esplorativa dell'applicazione, creando un ulteriore livello di profondità del mondo della narrazione oltre a quello visibile. Il gesto scelto per compiere l'azione di aprire la porta è quello dello swipe verso sinistra: inizialmente è stata presa in considerazione la possibilità di utilizzare una gestualità più complessa: abbassare o ruotare la maniglia e poi aprire la porta con lo swipe, ma alla fine si è scelta l'alternativa più semplice, rapida e intuitiva.



Dal primo piano dell'applicazione dedicato al canto, la prima porta da aprire permette di osservare e udire la madre del protagonista che canta insieme al figlio più piccolo.



Posizione delle porte apribili all'interno dell'applicazione nei primi 5 piani

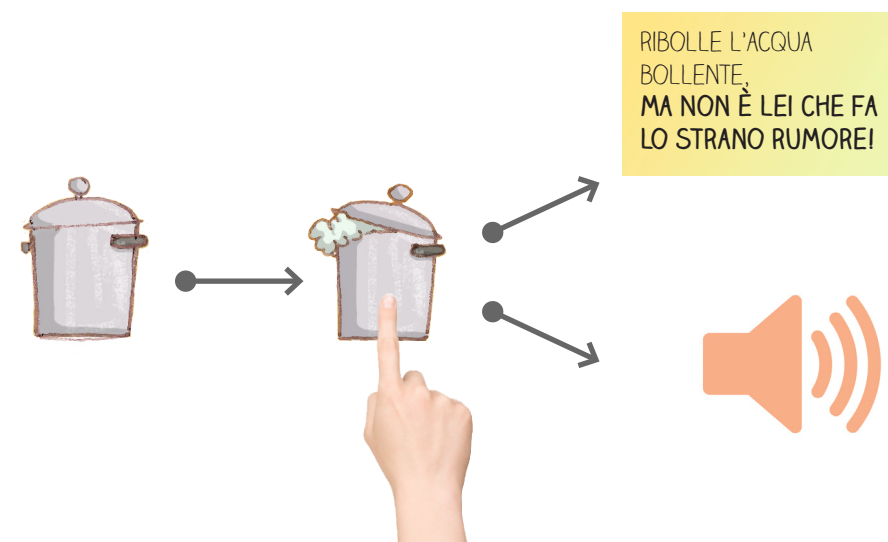
ESPLORARE: I RUMORI

L'applicazione progettata si concentra principalmente su un tipo di esplorazione uditiva, per questo motivo ad ogni piano vi sono almeno 5 oggetti interattivi di cui è possibile ascoltarne il suono emesso, per scoprire da dove proviene lo strano rumore del titolo.

Essi sono segnalati attraverso un lieve lampeggiamento.



una volta che gli elementi sonori vengono toccati, non solo emettono un suono, ma appare anche una scritta che, a seconda dei casi, indica il bambino il tipo di suono (l'elefante barrisce, l'olio sfregola), o tenta di definire il suono in maniera onomatopica ("dududu fa il cantante...").

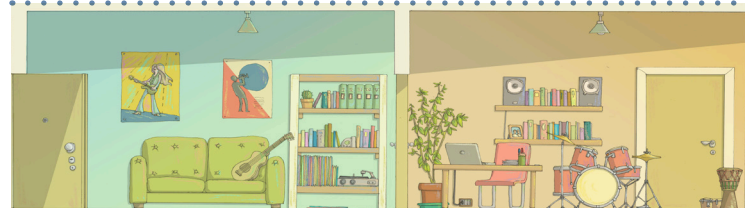


AD OGNI PIANO IL SUO SUONO

Uno degli obiettivi principali dell'applicazione progettata è quello di far esplorare al bambino attraverso il senso dell'udito il mondo creato.

Vuole quindi far capire che ad ogni ambiente corrispondono una serie di elementi che producono vari suoni differenti.

Di conseguenza ad ogni piano il bambino avrà a che fare con una serie di suoni ben specifici:



5° piano: gli strumenti musicali



4° piano: i versi degli animali



3° piano: i rumori della cucina

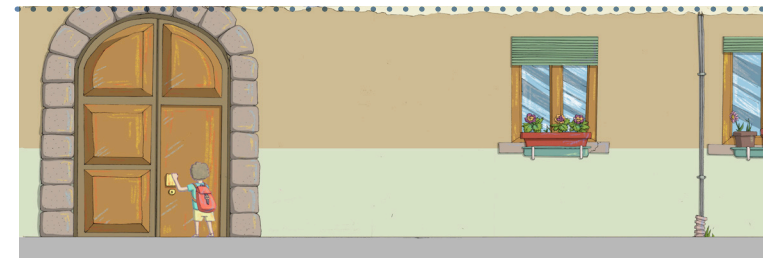


2° piano: gli elettrodomestici

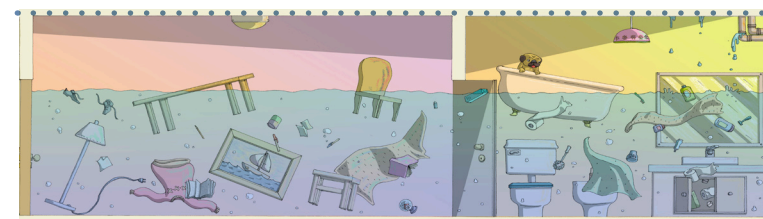


1° piano: le voci

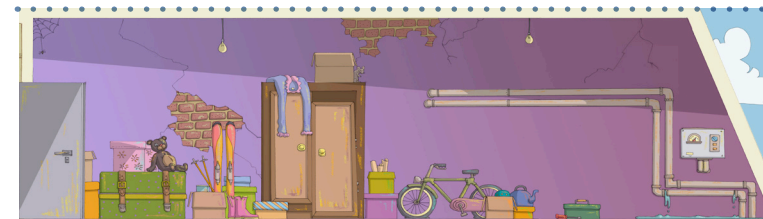
Il piano terra, il quinto e il sesto piano invece, per motivi legati alla narrazione non hanno elementi sonori interattivi ma solo dei rumori ambientali: infatti il piano terra non fa ancora parte della storia, ma è la "copertina", il 5° e il 6° servono a svelare la provenienza dello strano rumore.



piano 0: rumori della strada



piano 6: rumore dell'acqua



piano 7: uno strano rumore: il picchiare del martello sui tubi dell'acqua.



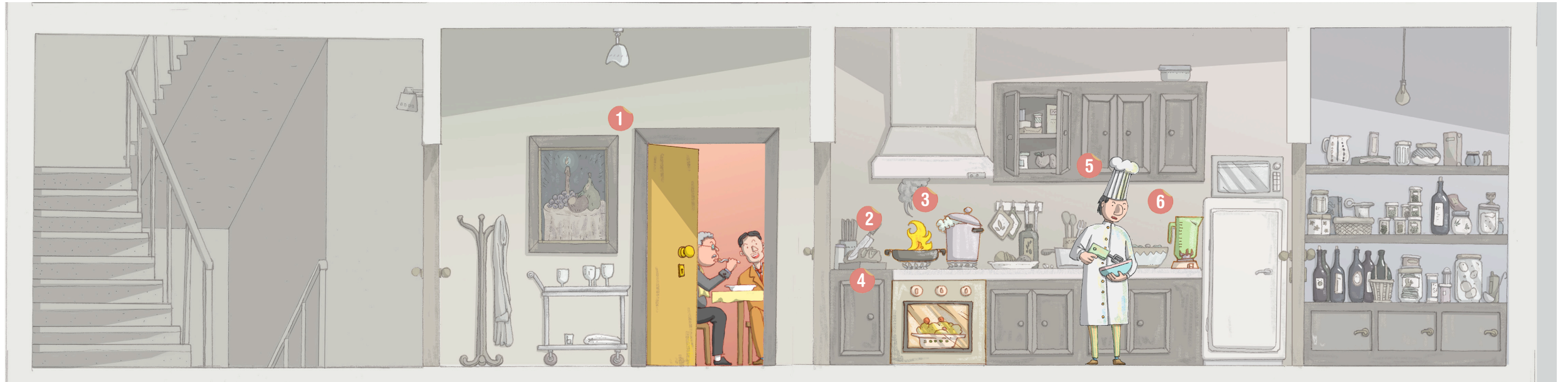
- 1** **AUDIO:** voce di una ragazza che canta
TESTO: dumdedum canta mamma Clara.
Non è lei che fa lo strano rumore!
- 2** **AUDIO:** voce di un neonato che canta
TESTO: du da du canta il piccolo Claudio.
Non è lui che fa lo strano rumore!
- 3** **AUDIO:** voce di una bambina che canta
TESTO: lu le la canta Cristina.
Non è lei che fa lo strano rumore!
- 4** **AUDIO:** voce di un neonato che canta
TESTO: la la la canta nonna Lea.
Non è lei che fa lo strano rumore!

- 5** **AUDIO:** voce da tenore che canta
TESTO: looo lo looo canta papà Carlo.
Non è lui che fa lo strano rumore!



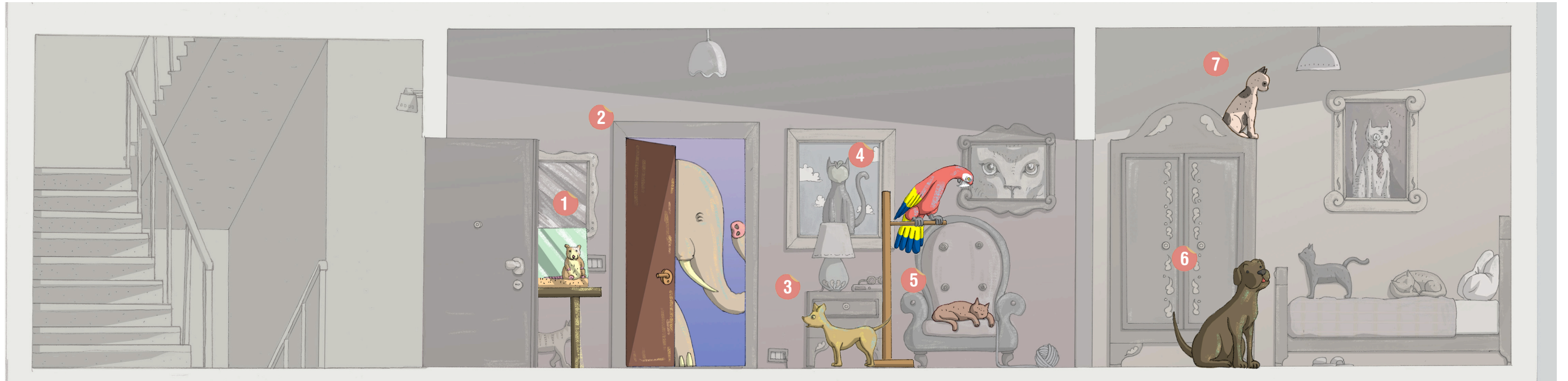
- 1** **AUDIO:** voce gracchiante che canta
TESTO: na na na cantano alla radio.
Non è lei che fa lo strano rumore!
- 2** **AUDIO:** squillo di telefono
TESTO: drin drin fa il telefono.
Non è lui che fa lo strano rumore!
- 3** **AUDIO:** rumore di aspirapolvere
TESTO: che trambusto fa l'aspirapolvere!
ma non è lui che fa lo strano rumore!
- 4** **AUDIO:** voce di un neonato che canta
TESTO: che rumore fa l'aspirapolvere,
ma non è lui che fa lo strano rumore!

- 5** **AUDIO:** rumore di una lavatrice
TESTO: gira gira la lavatrice,
ma non è lei che fa lo strano rumore!
- 6** **AUDIO:** rumore di un phon
TESTO: che rumore fa il phon,
ma non è lui che fa lo strano rumore!



- 1** **AUDIO:** rumore di posate che tintinnano e persone che parlano
TESTO: che caciara fanno le persone a tavola! Ma non sono loro che fanno lo strano rumore!
- 2** **AUDIO:** forte sfrigolio di olio bollente
TESTO: sfrigola l'olio bollente, ma non è lui che fa lo strano rumore
- 3** **AUDIO:** acqua che ribolle
TESTO: ribolle l'acqua bollente, ma non è lei che fa lo strambo rumore
- 4** **AUDIO:** ticchettio del timer, ding del timer
TESTO: ding fa il forno quando la torta è pronta, ma non è lui che fa lo strano rumore!

- 5** **AUDIO:** rumore di frusta elettrica
TESTO: Che chiasso montare la panna! ma non è Ernesto che fa lo strano rumore!
- 6** **AUDIO:** rumore di frullatore
TESTO: che baccano fa il frullatore, ma non è lui che fa lo strano rumore!



1

AUDIO: squittio di un criceto
TESTO: il criceto squittisce,
 Ma non è lui che fa lo strano rumore!

3

AUDIO: abbaiare acuto di cane
TESTO: il chihuahua abbaia
 ma non è lui che fa lo stranbo rumore

5

AUDIO: fusa di gatto
TESTO: ron ron, il gatto fa le fusa,
 ma non è lui che fa lo strano rumore!

7

AUDIO: miagolio di gatto
TESTO: miao miao, il gatto miagola,
 ma non è lui che fa lo strano rumore!

2

AUDIO: barrito di un elefante
TESTO: l'elefante barrisce,
 ma non è lui che fa lo strano rumore

4

AUDIO: pappagallo canta gracchiando
TESTO: il pappagallo canta!
 Ma non è lui che fa lo strano rumore

6

AUDIO: abbaiare grave di cane
TESTO: bau bau, come abbaia forte questo cane,
 ma non è lui che fa lo strano rumore!



1

AUDIO: accordo di chitarra
TESTO: che bel suono fa la chitarra,
 non è lei che fa lo strano rumore!

3

AUDIO: cantante e fruscio da vinile
TESTO: dubidu canta il cantante che ha inciso
 il disco, ma non è lui che fa lo strano rumore!

5

AUDIO: suono del piatto della batteria
TESTO: che rumore che fa la batteria
 ma non è lei che fa lo strano rumore!

7

AUDIO: accordi di pianoforte
TESTO: che bei suoni emette il pianoforte!
 ma non è lui che fa lo strano rumore!

2

AUDIO: suono di maracas
TESTO: la sabbia all'interno delle maracas fa
 rumore. Ma non è lei che fa lo strano rumore

4

AUDIO: accordo di sintetizzatore
TESTO: anche il computer può fare dei bei suoni,
 ma non è lui che fa lo strano rumore!

6

AUDIO: suono dell tom della batteria
TESTO: che rumore che fa la batteria
 ma non è lei che fa lo strano rumore!

ESPLORARE: LE STANZE DA RIPULIRE

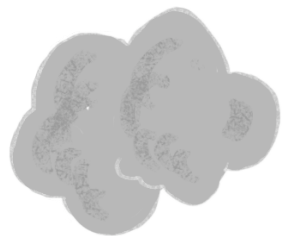
Tre stanze del palazzo sono "oscurate": al primo piano il bagno è saturo di vapore acqueo provocato dalla doccia bollente di papà Carlo, al terzo piano la cucina è invasa dal fumo causato dal signor Ernesto, che sta bruciando qualcosa, e al settimo il solaio è ricoperto di polvere.

Il bambino deve interagire con questi elementi, "liberando" le stanze e potendo così proseguire con la narrazione (soffiare il vapore al primo e la polvere all'ultimo piano è necessario per il proseguimento della storia).

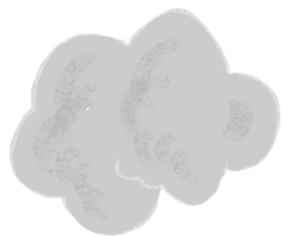
Per fare ciò il bambino deve soffiare, come nell'applicazione IBirthday.



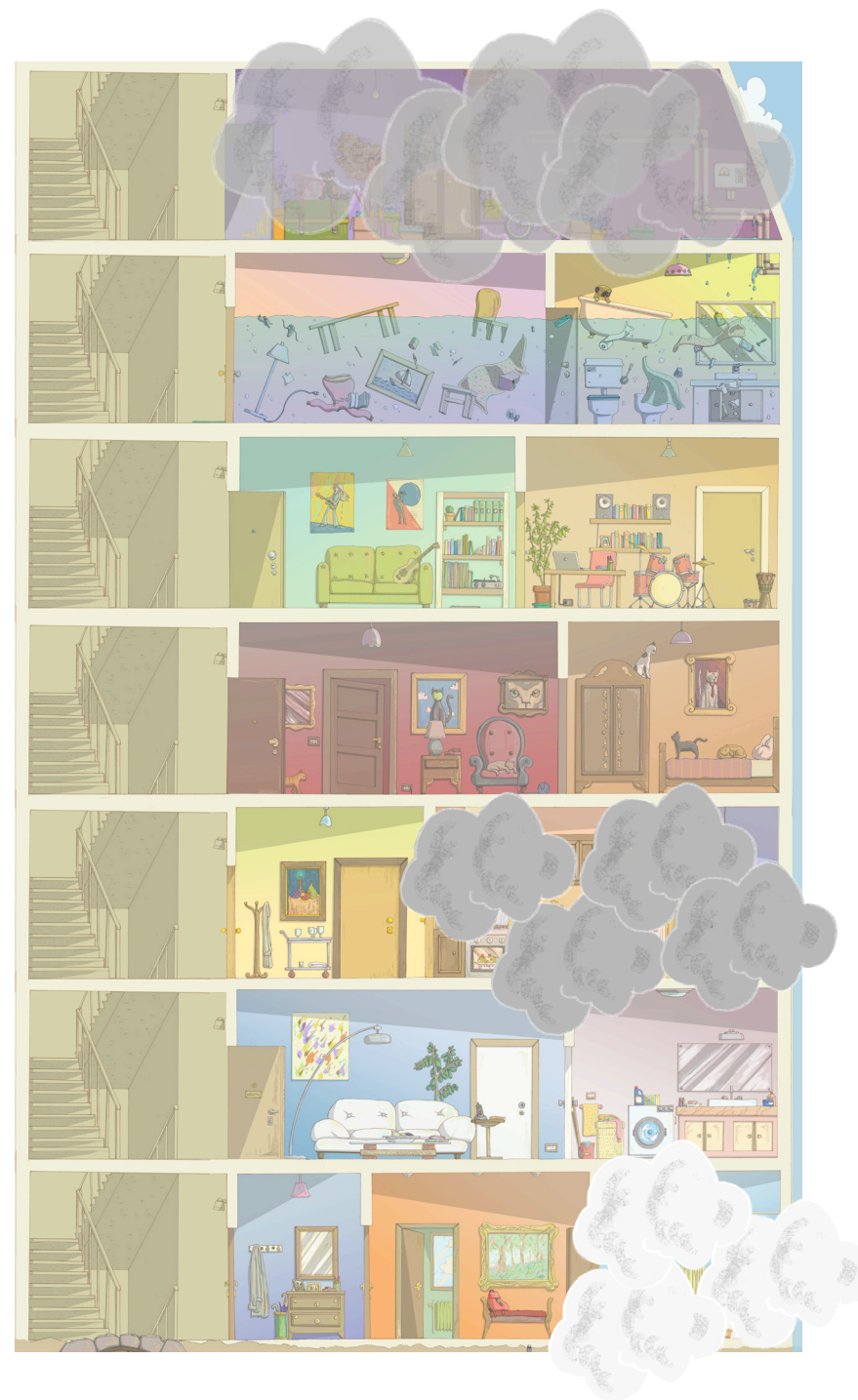
VAPORE



FUMO



POLVERE



TILT SENSOR

Nel sesto piano è possibile muovere l'acqua attraverso il sensore di movimento dell'IPad



ANIMAZIONI

Una delle più ovvie differenze tra il supporto libro e il supporto tablet è il fatto che utilizzando il tablet si fruisce della storia attraverso uno schermo; e l'utente che osserva lo svolgersi della vicenda su uno schermo si aspetta inevitabilmente delle animazioni, anzi le dà per scontate. Inoltre sono necessarie per offrire all'utente un feedback quando compie determinate azioni: nel caso di questa storia quando tocca un oggetto interattivo per sentirne il suono. Al suono corrisponderà quindi un determinato movimento dell'oggetto toccato.



La mamma apre la bocca per cantare



il bimbo apre la bocca per cantare



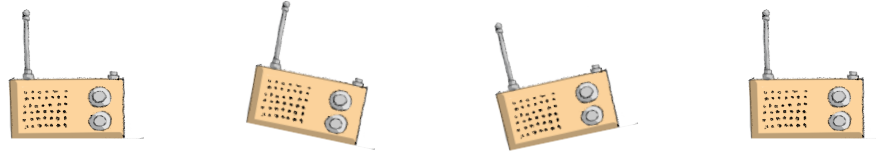
la bambina apre la bocca per cantare



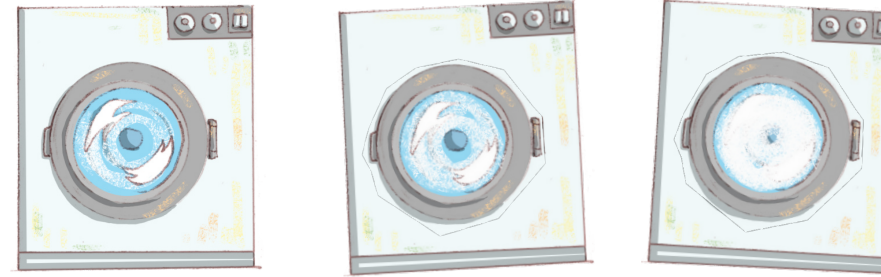
La nonna apre la bocca per cantare



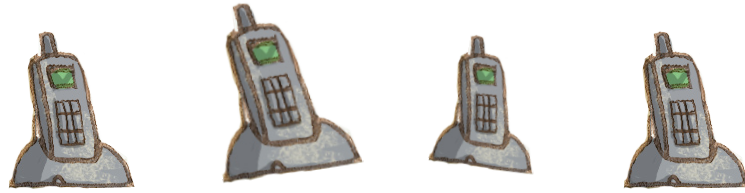
il papà muove le braccia mentre canta



la radio sobbalza mentre suona



la lavatrice vibra, la centrifuga ruota



il telefono sobbalza e vibra mentre squilla



all'accensione del phon si spostano i capelli



l'aspirapolvere vibra mentre aspira



una fiammata esce dalla padella



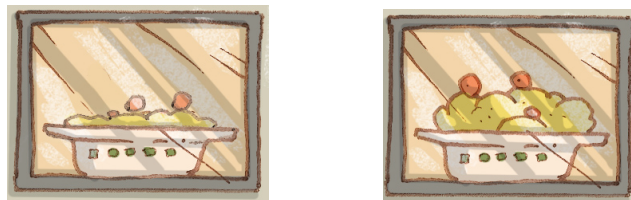
la frusta elettrica rotea



l'acqua bollente esce dalla pentola



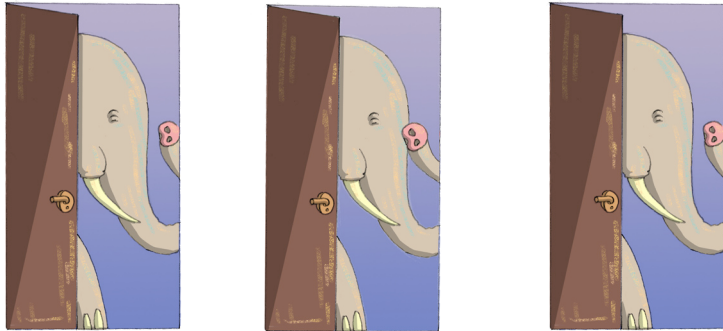
le lame del frullatore roteano



la torta si gonfia quando il forno fa ding



il criceto apre la bocca quando squittisce



l'elefante muove la proboscide quando barrisce



il chihuahua abbaia



il pappagallo apre il becco per parlare



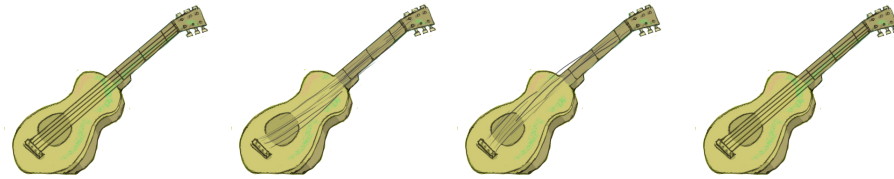
il gatto muove la schiena mentre fa le fusa



il gatto apre la bocca per miagolare



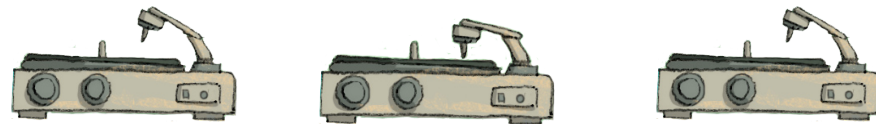
il cagnone apre la bocca per abbaia



le corde della chitarra vibrano



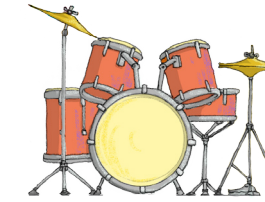
le maracas si sollevano e ricadono



la puntina del giradischi si abbassa



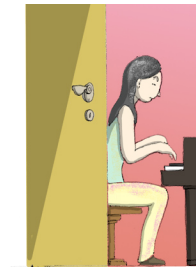
le c... il computer pulsa seguendo il suono



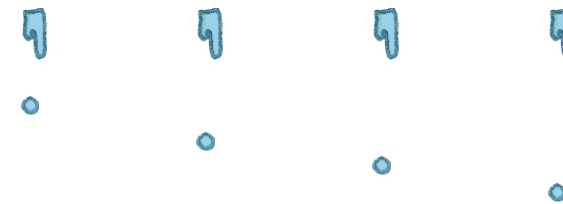
il piatto vibra



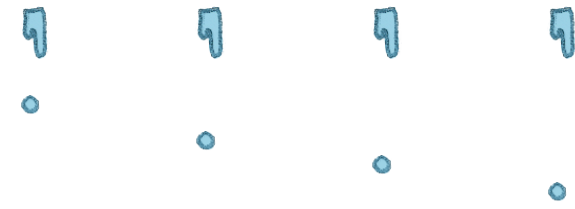
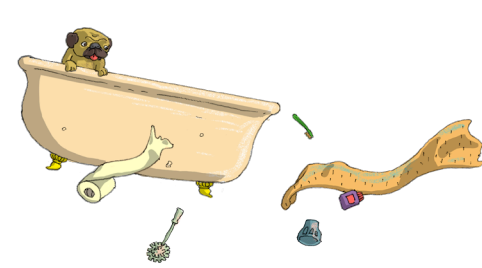
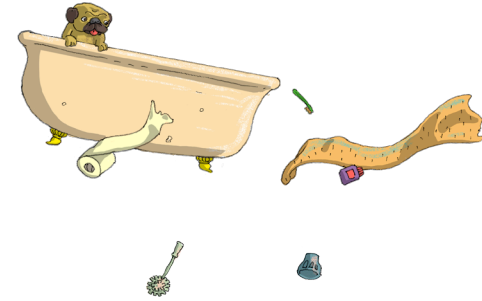
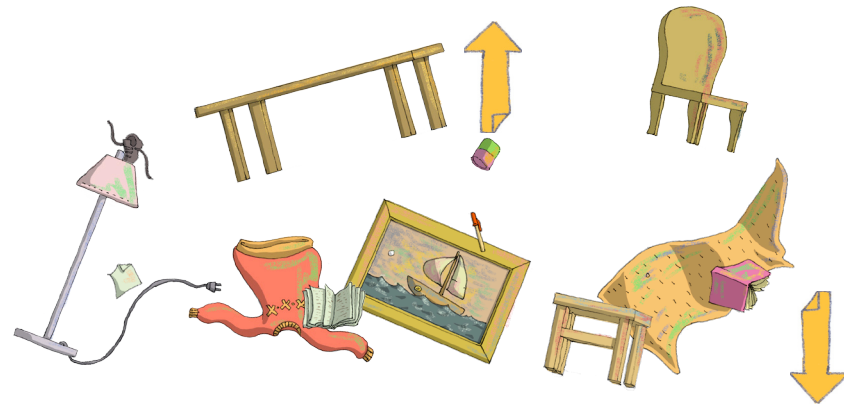
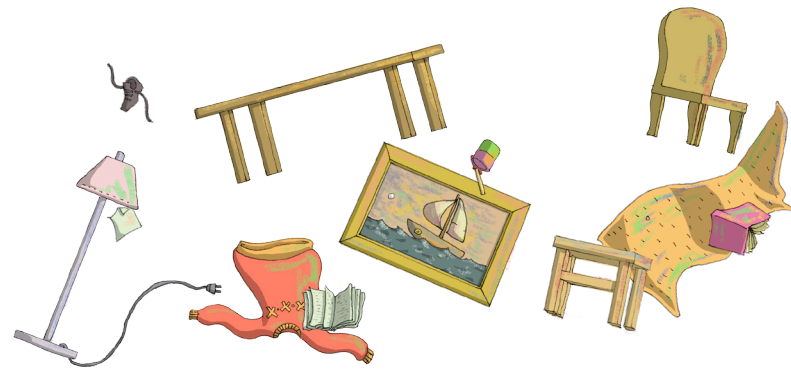
il tom vibra



la ragazza abbassa le mani



l'acqua sgocciola dalle pareti



l'acqua sgocciola dalle pareti

gli oggetti ondeggianno sopra e sotto l'acqua



INVOGLIARE ALLA LETTURA

Gli achievements sono ormai una costante in tutti i videogame moderni, si veda il sistema di achievements per i giochi della console xbox della microsoft o della playstation di sony.

Questi sistemi permettono al giocatore di vincere dei trofei virtuali al raggiungimento di determinati obiettivi nei giochi acquistati, trofei che vengono poi conservati all'interno della memoria della console.

In questo modo si espande l'esperienza di gioco (il giocatore avrà nuove sfide all'interno del mondo di gioco oltre a quella principale) e si gratifica il giocatore che potrà consultare una sorta di bacheca dei trofei virtuale dove sono in bella mostra tutti gli obiettivi raggiunti in tutti i giochi da lui giocati.



Questo sistema può essere utilizzato anche all'interno delle applicazioni per bambini, un esempio è *The lost key* prodotta dalla megapops in cui il bambino può cercare all'interno delle immagini degli stickers che vengono poi collezionati in un album liberamente consultabile dal menu.



In questo modo l'applicazione non si esaurisce alla prima lettura ma offre un secondo livello di lettura che è quello dell'esplorazione delle pagine.

Inoltre è possibile fare in modo che gli achievements vengano "ricordati" dal tablet, e, nel caso della produzione di una collana di enhanced picture book, è possibile creare una sorta di sala dei trofei dove il bambino può vedere tutte le sue conquiste. **In questo modo si utilizzano strumenti presi in prestito dai videogiochi per invogliare i bambini alla lettura.**

In *uno strano rumore* ci sono tre achievements da sbloccare: fino in fondo, ascoltatore ed esploratore, che corrispondono ad altrettante medaglie che appaiono sul petto del protagonista nella pagina dei trofei.

Ipotizzando una futura collana dedicata al protagonista di *uno strano rumore*, le coccarde rimarranno e si accumuleranno nella schermata dei trofei, per ogni storia letta dall'utente.

Trofeo Fino in fondo: il bambino è arrivato fino alla fine della storia, si sblocca quando tocca il pulsante della fine

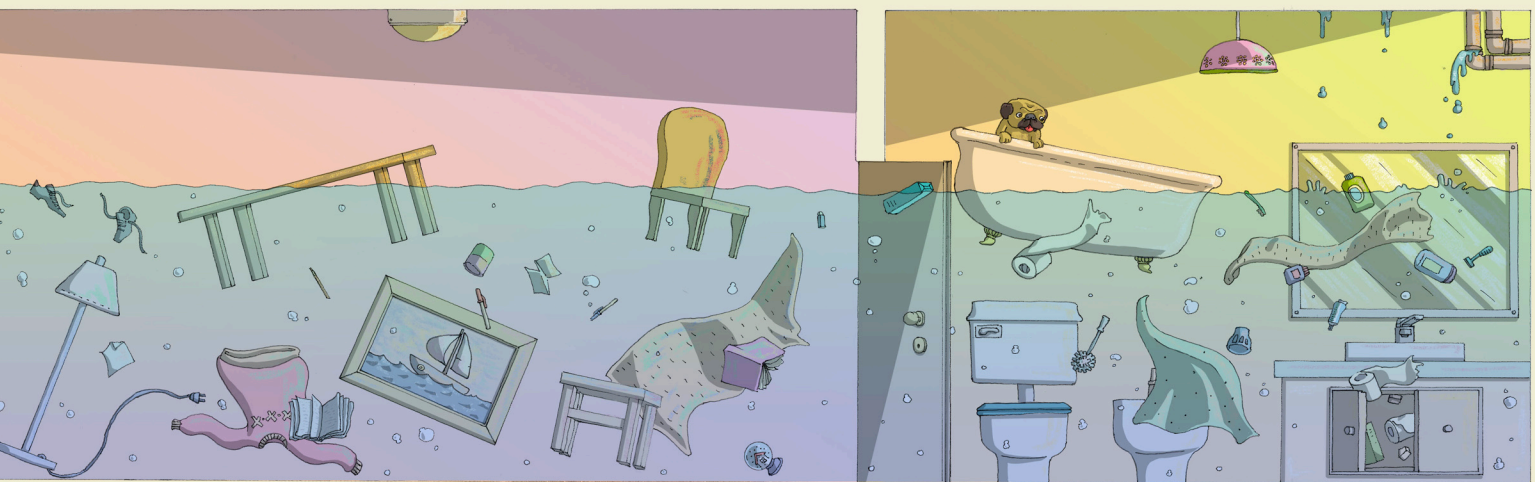
Trofeo Ascoltatore: il bambino ha toccato tutti gli oggetti sonori, ascoltando così ogni suono presente nella storia

Trofeo Esploratore: il bambino ha aperto tutte le porte presenti nella storia



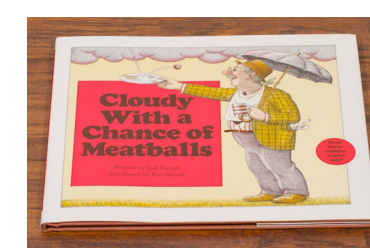
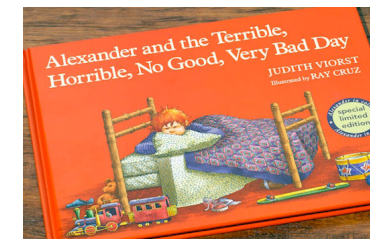
La sala dei trofei presenta il protagonista con i trofei appuntati sul petto, e l'elenco con la spiegazione di come si ottengono





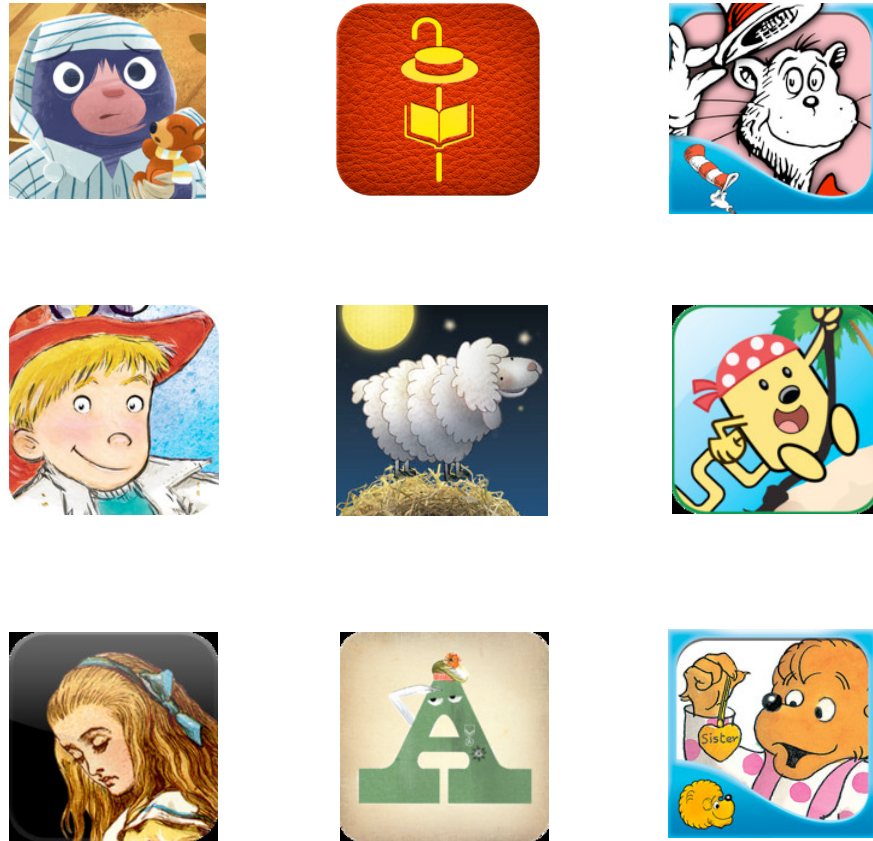
THUMBNAIL

La thumbnail dell'applicazione è un po' come la copertina di un libro. È la prima cosa che il potenziale compratore osserva ed ha quindi il compito di catturare la sua attenzione suscitando curiosità o interesse. Ma nel libro per bambini, come visto in precedenza, non è l'unico scopo che ha: serve anche a presentare e introdurre al giovane lettore il protagonista della vicenda.



Allo stesso modo funzionano le thumbnail delle applicazioni, che devono adempiere agli stessi compiti delle copertine dei libri cartacei utilizzando però uno spazio molto più ristretto.

Ecco alcuni esempi di icone di copertina di applicazioni analizzate nel corso dello sviluppo di questo progetto:



Come si può notare in praticamente tutte le icone viene introdotto il protagonista della storia; l'unica eccezione è *The fantastic flying books of mr. Morris Lessmore* la cui immagine di copertina si rifà a quelle di altri tipi di software più "adulti", utilizzando una icona che comunque richiama i protagonisti della vicenda: mr. Lessmore attraverso il suo cappello e i libri. Nella pagina seguente il thumbnail scelto per l'applicazione sviluppata.

Il thumbnail di uno strano rumore è quindi molto semplice: presenta i due protagonisti della storia come se fossero disegnati su un foglio di carta appeso su una bacheca di sughero.



BIBLIOGRAFIA



- Bandinelli A., Lussu G., Iacobelli R. (1990) *Farsi un libro*, Roma, Biblioteca del vascello, Stampa alternativa
- Blake Q. (1998) *la nave d'erba*, Milano, Fabbri
- Chisaro T. (2006) *Camaleò*, Milano, Nord-sud
- D'Allancè M. (2000) *Che rabbia!*, Milano, Babalibri
- Erlbruch W. (2007) *L'anatra, la morte e il tulipano*, Roma, Edizioni E/O
- Fromental J., Jolivet J. (2006) *365 pinguini*, Milano, Il Castoro bambini
- Horning K. T. (1997) *From cover to cover*, New York, HarperCollins publishers
- Klein C. B. (2011) *Second Sight: An Editor's Talks on Writing, Revising, and Publishing Books for Children and Young Adults* London, Asterisk books
- Lionni L. (1999) *Piccolo blu piccolo giallo*, Milano, Babalibri
- Marcus L. S. (2000) *Dear Genius: The Letters of Ursula Nordstrom*, New York, HarperCollins publishers
- Mari I., Mari E. (2004) *La mela e la farfalla*, Milano, Babalibri
- Munari B. (1981) *Da cosa nasce cosa*, Roma, Biblioteca di cultura moderna
- Pallottino P. (2010) *Storia dell'illustrazione italiana*, Firenze, VoLo publisher
- Pont C. (2007) *la notte degli zefirotti*, Milano, Babalibri
- Roncaglia G. (2010) *La quarta rivoluzione - sei lezioni sul futuro del libro*, Roma - Bari, editori Laterza
- Schulevitz U. (1985) *Writing with picture*, New York, Watson-Guption publications
- Salisbury M. (2007) *Play pen*, London, Laurence King Publishing
- Salisbury M. (2004) *Illustrating children's books*, London, Quarto publishing
- Sendak M. (1999) *Nel paese dei mostri selvaggi*, Milano, Babalibri
- Spider (2008) *Emma dove vanno i fiori durante l'inverno*, Roma, Orecchio acerbo
- Rotta M., Bini M., Zamperlin P. (2010) *Insegnare e apprendere con gli e-book. Dall'evoluzione della tecnologia del libro ai nuovi scenari educativi*, Roma, Garamond
- Chiong C., Ree J., Takeuchi L., Erickson I., (2012) *Print Books vs. E-books* The Joan Ganz Cooney Center



- appadvice.com
- www.bestkidsapps.com
- www.brainpickings.org
- childrensbooksguide.com
- childrensappmanifesto.net
- childrensappreview.blogspot.it
- www.contemplativecomputing.org
- www.lib.muohio.edu/pictbks
- www.shilab.it
- www.simplicissimus.it
- www.slate.com

