

Stefania Carioli

NARRAZIONI DIGITALI NELLA LETTERATURA PER L'INFANZIA

FrancoAngeli

PEDAGOGIA SOCIALE
STORIA DELL'EDUCAZIONE E
LETTERATURA PER L'INFANZIA

Informazioni per il lettore

Questo file PDF è una versione gratuita di sole 20 pagine ed è leggibile con



La versione completa dell'e-book (a pagamento) è leggibile con Adobe Digital Editions. Per tutte le informazioni sulle condizioni dei nostri e-book (con quali dispositivi leggerli e quali funzioni sono consentite) consulta [cliccando qui](#) le nostre F.A.Q.



COLLANA DI PEDAGOGIA SOCIALE STORIA DELL'EDUCAZIONE E LETTERATURA PER L'INFANZIA

PEDAGOGIA SOCIALE

Direttori: Giuseppe Elia, Università di Bari; Antonio Genovese, Università di Bologna; Maura Striano, Università Federico II di Napoli; Simonetta Olivieri, Università di Firenze

Coordinamento: Simonetta Olivieri

Cristina Allemann-Ghionda, Universität zu Köln; Massimo Baldacci, Università di Urbino; Gert Biesta, University of Stirling; Laura Clarizia, Università di Salerno; Enricomaria Corbi, Università S. O. Benincasa di Napoli; Liliana Dozza, Libera Università di Bolzano; Rita Fadda, Università di Cagliari; Massimiliano Fiorucci, Università di Roma Tre; José Gonzáles Monteagudo, Universidad de Sevilla; Maria Luisa Iavarone, Università Parthenope di Napoli; Ivo Lizzola, Università di Bergamo; Isabella Loiodice, Università di Foggia; Emiliano Macinai, Università di Firenze; Alessandro Tolomelli, Università di Bologna; Maria Tomarchio, Università di Catania

STORIA DELL'EDUCAZIONE E LETTERATURA PER L'INFANZIA

Direttori: Emy Beseghi, Università di Bologna; Carmen Betti, Università di Firenze; Carmela Covato, Università di Roma Tre; Saverio Santamaita, Università di Chieti

Coordinamento: Carmen Betti

María Esther Aguirre, UNAM Messico; Anna Ascenzi, Università di Macerata; Gianfranco Bandini, Università di Firenze; Milena Bernardi, Università di Bologna; Antonella Cagnolati, Università di Foggia; Luciano Caimi, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano; Lorenzo Cantatore, Università Roma Tre; Rita Casale, Bergische Universität Wuppertal; José María Hernández Díaz, Universidad de Salamanca; Angela Giallongo, Università di Urbino; Tiziana Pironi, Università di Bologna; Simonetta Polenghi, Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano; Dario Ragazzini, Università di Firenze; Giuseppe Tognon, LUMSA di Roma; Giuseppe Trebisacce, Università della Calabria.

La Collana di Pedagogia Sociale, Storia dell'Educazione e Letteratura per l'Infanzia, in sintonia con il nuovo assetto del corrispondente settore scientifico-disciplinare, si presenta divisa in due sezioni - una più attinente ai problemi attuali della pedagogia e l'altra alla sua tradizione storica - in modo da riflettere la molteplicità degli indirizzi di ricerca in esso compresi, in un'ottica però programmaticamente unitaria per evidenziarne l'intima connessione.

L'indirizzo di *Pedagogia Sociale* intende proporsi come uno strumento di analisi e di riflessione su una pluralità di tematiche di natura sociale - l'inclusione sociale; le pari opportunità; le questioni di genere; l'immigrazione; la devianza e la marginalità... - che richiedono di essere attentamente esplorate in chiave pedagogica, contenendo profonde implicazioni educative.

Particolare attenzione verrà rivolta ai processi formativi, in rapporto alla ricerca e alla produzione di studi di pedagogia della scuola, della comunicazione educativa, guardando all'identità di genere e ai nuovi modelli di inclusione.

L'indirizzo di *Storia dell'Educazione e Letteratura per l'Infanzia* intende muovere dalle importanti trasformazioni che hanno investito negli ultimi decenni la ricerca storiografica a livello tanto epistemologico e metodologico che tematico. Oltrepassando l'analisi delle idee e delle teorie pedagogiche, si propone di esplorare nuovi itinerari di ricerca, dando centralità tanto alla dimensione sociale dei fatti e dei modelli formativi, così in relazione alle politiche scolastiche e alla storia degli insegnanti a livello nazionale ed europeo, che a quella del costume, delle mentalità e dell'immaginario educativo, nonché alla dimensione di genere o a quella comparativa. L'indirizzo si apre anche alle nuove frontiere della Letteratura per l'Infanzia nelle sue diverse articolazioni, oggi al centro di un profondo rinnovamento negli studi.

L'intento è, infine, di offrire contributi critici non solo agli specialisti ma anche a tutti coloro che sono interessati a orientarsi in questi importanti campi di indagine.

Il focus della proposta editoriale mira a costruire uno spaccato di studi composito e variegato, atto a restituire ai lettori la complessità del lavoro di indagine realizzato sulle tematiche sopra indicate in ambito nazionale ed internazionale, intercettando - sia sul piano empirico che su quello teorico - una varietà di campi di studio e ricerca oltre che di pratica educativa.

La Collana si indirizza ad un vasto pubblico di lettori (studiosi, studenti universitari, operatori impegnati sia nelle agenzie internazionali e nazionali di ricerca che nel campo dell'educazione e della formazione e in specie nei servizi di cura, di sostegno e promozione sociale) configurandosi come strumento di studio e, insieme, di sviluppo professionale, laddove può contribuire ad attivare un circuito virtuoso tra conoscenza ed azione, teoria e prassi nei contesti dell'educazione e della formazione, attraverso la proposta di contributi di forte impatto formativo oltre che di alta valenza scientifica.

Tutti i volumi pubblicati sono sottoposti a referaggio in doppio cieco.

Stefania Carioli

**NARRAZIONI DIGITALI
NELLA LETTERATURA
PER L'INFANZIA**

FrancoAngeli

Progetto grafico di copertina di Elena Pellegrini

Copyright © 2018 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sul diritto d'autore. L'Utente nel momento in cui effettua il download dell'opera accetta tutte le condizioni della licenza d'uso dell'opera previste e comunicate sul sito www.francoangeli.it

Indice

Introduzione	pag.	7
1. Evoluzione delle narrazioni digitali e questioni teorico- metodologiche	»	13
1. Un campo di ricerca emergente	»	13
2. Genealogia del rapporto tra letteratura per l'infanzia e mondo digitale	»	16
2.1. Evoluzione dei libri elettronici e problemi di defini- zione	»	20
2.2. Dai libri digitalizzati alle book app interattive	»	22
2.3. Albi illustrati nel mondo digitale: tappe di una meta- morfosi	»	23
3. Sulla "soglia" del testo digitale: book trailer e book teaser	»	29
4. Lo sguardo lungo dell'editoria di qualità	»	32
2. Narrazioni digitali come testi multimodali: prospettive di analisi	»	35
1. Concetto di multimodalità e novità introdotte dal digitale	»	35
2. Apporti allo studio delle narrazioni digitali come testi mul- timodali	»	38
3. Traduzioni intersemiotiche di un classico della letteratura	»	40
3.1. Dalla letteratura al fumetto	»	42
3.2. Dalla letteratura alla pellicola cinematografica	»	43
3.3. Versione interattiva di un'icona senza tempo	»	44

3. Lettura e narrazioni digitali	pag.	49
1. Tra lettura e “non lettura”	»	49
2. Importanza di una frequentazione testuale varia	»	52
2.1. Ruolo dei postmodern picturebooks nell’ontogenesi della competenza letteraria e della lettura critica	»	54
2.2. Tra ludicità e interazione	»	57
3. Funzionalità digitali per supportare l’alfabetizzazione	»	59
3.1. Arricchimento del vocabolario	»	60
3.2. Qualità dei libri elettronici animati e interattivi	»	61
3.3. Lettura condivisa e lettura individuale con i formati digitali	»	63
3.4. Consapevolezza fonologica e memorizzazione ortografica	»	64
4. Interrogativi aperti per la ricerca	»	66
4. Riscritture contemporanee: quando classici ed estetica digitale si incontrano	»	69
1. Lo stile di un classico multimodale e crossmediale	»	69
2. Fedeltà alla versione originale negli adattamenti in book app	»	70
2.1. Considerazioni della ricerca sulle versioni ipertestuali	»	74
3. Analisi di due riscritture di Alice in book app	»	75
Riferimenti bibliografici	»	77
Letteratura critica	»	77
Articoli	»	81
Letteratura primaria	»	84
Altra bibliografia	»	84
Picturebook	»	84
Postmodern picturebook	»	85
Picturebook in formato video	»	85
Book app	»	85
Book trailer	»	85
Sitografia	»	86
Biblioteche online di letteratura per l’infanzia	»	87
Indice degli autori	»	89

Introduzione

Gli ebook, le *book app* e le narrazioni in forma di audiovideo rappresentano una parte non più irrilevante dei testi rivolti ai lettori più giovani, ma il modo in cui essi modificano l'esperienza della lettura rispetto a un libro tradizionale rimane ancora in gran parte inesplorato. Questa lacuna è uno dei risultati più vistosi della perenne trasformazione dei dispositivi digitali e dell'evoluzione dei programmi software per la realizzazione dei "libri elettronici"¹, che hanno prodotto un'ampia ed eterogenea varietà di forme testuali impossibili da considerare uniformemente, soprattutto se si intendono studiare le opportunità di questi testi nel favorire le competenze di lettura e il piacere di leggere. Individuare le specifiche caratteristiche e le funzionalità distintive dei vari testi digitali rappresenta pertanto un traguardo di fondamentale importanza per la ricerca. Da qui, gli obiettivi del presente lavoro, ovvero, i) analizzare approfonditamente la complessa morfologia di questi testi come primo quadro conoscitivo per spiegarne l'influenza sul modo di leggere; ii) elaborare un resoconto il più possibile organico sullo stato delle ricerche che ad oggi hanno indagato il contributo di questi testi nell'apprendimento del leggere.

Le direzioni seguite, pertanto, sono principalmente due: una persegue un'analisi focalizzata sui testi, con la ricostruzione delle principali tappe dell'evoluzione morfologica dei libri elettronici, dagli ebook alle attuali *book app*, e con l'esame della loro composizione espressiva multimodale; l'altra considera le implicazioni nella fruizione dei testi digitali e nella pedagogia della lettura. Le due direzioni si intrecciano con la questione centrale della formazione del lettore e di ciò che oggi nutre e condiziona il suo

¹ L'espressione 'libri elettronici' è usata in un'accezione generale, con l'intento di abbracciare il significato sia degli *ebook* che delle più recenti *book app*.

immaginario, la sua capacità di ipotizzare, di predire, di rappresentarsi il mondo da un punto di vista diverso, di fantasticare.

Senza dubbio, le narrazioni digitali formano: tramite le suggestioni con cui si impongono all'esperienza percettivo-sensoriale del lettore; attraverso la densità espressiva del loro comunicare; grazie all'attrattività del progetto interattivo che coinvolge e motiva e, di non minor importanza, perché rappresentano modelli di stile e sorgenti di sviluppo del giudizio critico ed estetico, come afferma opportunamente Kimberley Reynolds parlando di visioni future e di trasformazioni estetiche nella «*juvenile fiction*»². Ed è proprio questo potenziale plasmante che induce a mettere in risalto l'importanza di considerare il fenomeno emergente delle narrazioni digitali accanto e in un'ottica di integrazione rispetto al libro stampato tradizionale, fondamentale e insostituibile *medium*, e non certo come sua antitesi o alternativa. Le ricerche di ambito neuroscientifico orientano decisamente in questo senso: la stampa, per come ha saputo creare le giuste condizioni di immersione profonda e di concentrazione, favorisce lo sviluppo dei processi più lenti e deliberativi, che permettono al lettore di *lëgëre*, ossia di “raccoliere” stimoli per creare mondi interiori e immaginare qualcosa che non c'è, che non c'è stato ma che avrebbe potuto esserci, che non c'è adesso ma che potrebbe esserci in un futuro o in una realtà diversa³.

Sebbene la ricerca sulle testualità digitali sia ancora *in statu nascendi*, e il potenziale di questi testi sia in gran parte inesplorato, i neuroscienziati impegnati nel campo della neurolettura inducono a considerare con cautela l'avvicinamento a tali formule, e a tener presenti le potenzialità biologiche del giovane cervello e il bisogno di tempo e di cura che esse hanno per dispiegarsi. Le preoccupazioni sono rivolte principalmente all'interazione⁴ con i testi le cui funzionalità aggiuntive risultano eccessivamente distraenti o disorientanti e che, per questo, potrebbero seriamente interferire con la formazione (o l'adattamento) dei circuiti neuronali che sono al cuore di un'immersione nel testo e di una sua comprensione profonda⁵.

Cautela ma anche discernimento, poiché non tutti i contenuti fruibili su schermo sono uguali, e molto diverse possono essere le loro valenze, anche dal lato pedagogico-didattico: così come nei libri tradizionali d'autore, anche

² Cfr. K. Reynolds, *Radical children's literature: future visions and aesthetic transformations in juvenile fiction*, Palgrave Macmillan, 2007.

³ Cfr. S. Calabrese, *Letteratura per l'infanzia. Fiaba, romanzo di formazione, crossover*, Bruno Mondadori, Milano, 2013.

⁴ “Interazione” si riferisce qui alla reazione che un dispositivo digitale genera automaticamente in risposta a un'azione eseguita dal lettore su uno schermo sensibile al tatto.

⁵ Cfr. Wolf M., Barzillai M., “The Importance of deep reading”, *Educational Leadership*, vol. 66, no. 6, 2009, pp. 32-37.

nelle versioni digitali più raffinate è sia soddisfatta la componente edonica, che sostenuta la dimensione cognitiva legata al leggere. In una narrazione digitale ben progettata, le modalità espressive si mescolano, si fondono, articolano bene il ritmo tra forme visive, colori, suoni e animazioni, in una multi-sensorialità-percettività che tende a catalizzare il lettore, che lo invita a soffermarsi sulla pagina, lo incoraggia a osservarla con attenzione e a esplorarne i dettagli, inducendolo a quella lettura approfondita che gli permette di entrare nella storia. In altre parole, quando i libri digitali incorporano caratteristiche che conservano l'intento della narrazione, che potenziano la storia e ne sospingono il fluire verso il completo svolgimento, la comprensione del contenuto ne risulta sostenuta.

Un aspetto posto in risalto dalle ricerche più recenti è la necessità di una categorizzazione dei libri elettronici, come operazione costruttiva preliminare per un processo conoscitivo scientifico. Tuttavia, un'operazione di questo tipo è resa difficile dal proliferare delle produzioni editoriali digitali, rispondenti più a una logica di «infinita germinazione»⁶ che a modelli dominanti e principi di progettazione. Un criterio seguito dagli studiosi per classificare la *e-literature for children* è pertanto quello diacronico, che permette di ricostruire l'evoluzione del rapporto tra narrazioni e mondo digitale ripercorrendo le principali metamorfosi che hanno caratterizzato questi testi, anche grazie agli sviluppi tecnologici. Assumendo questo approccio, nel primo capitolo sono messi a fuoco le origini e lo sviluppo degli ipertesti (a cominciare dalle prime scritture ipertestuali dei libri game, di cui Gianni Rodari è stato precursore) e la nascita ed evoluzione degli ebook, con l'analisi delle tappe essenziali dell'itinerario che ha portato dalla digitalizzazione di classici della letteratura all'interno della prima biblioteca online della storia, ai più recenti artefatti multimodali interattivi, spesso definiti book app o app. Diffusamente considerate come i corrispettivi digitali degli albi illustrati stampati⁷, genere intorno al quale nell'ultimo decennio si è generato un intero campo di studi, le book app o app sono al centro dell'interesse degli studiosi che si stanno occupando di narrazioni digitali rivolte ai lettori più giovani.

Oggetto di approfondimento del secondo capitolo è l'esame dei nuovi testi digitali considerati come testi multimodali. Uno degli assunti di fondo del presente lavoro è che il digitale accondiscende alla pluralità di forme testuali e di combinazioni espressive verso cui da sempre tende la modalità comunicativa dei testi di letteratura per l'infanzia. Le narrazioni

⁶ I. Pezzini (a cura di), *Trailer, spot, videoclip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, 2002, p. 7.

⁷ 'Albi illustrati' traduce l'espressione anglofona 'picture books', per cui, all'interno del presente lavoro le due locuzioni saranno utilizzate in maniera interscambiabile.

digitali, particolarmente quelle più recenti, sembrano condensare al loro interno l'intero ventaglio espressivo: dalle forme scritte della letteratura ai segni iconici, dalle musiche alle immagini cinetiche e alla voce narrante, appartenenti ad altri generi come il fumetto, gli albi illustrati, il cinema, in una sintassi narrativa che si sviluppa in maniera inedita, complessa, semioticamente densa. Pur tenendo ben presente la lezione di McLuhan, che pone l'accento sull'influenza del *medium* con cui viene consegnato il messaggio (in questo caso, il dispositivo elettronico e lo schermo sensibile al tatto), il presente lavoro si avvale delle prospettive teoriche che collocano al centro dell'analisi i testi (in questo caso book app) divenuti oggi nuclei di alta intensità espressiva creata da sincretismi multimodali⁸.

Un importante riferimento teorico è quello agli studi di matrice jakobsoniana, che hanno fatto luce sui processi di traduzione intersemiotica: da un "testo di partenza" di segni linguistici a un "testo di arrivo" interpretato con segni non linguistici, ad esempio, dalla letteratura al fumetto, all'albo illustrato, al film. Ebbene, tale approccio viene qui esteso alle narrazioni digitali interattive, considerate come "testi di arrivo". Nell'analisi del progetto autoriale a monte, nelle intenzioni dell'autore, nelle tecniche utilizzate, nella ricostruzione delle operazioni di traduzione coinvolte nella realizzazione di un fumetto, di un film e infine di un testo digitale interattivo viene individuata una prima base conoscitiva per capire gli effetti che determinate scelte avranno sulla lettura, nell'influenzarne il ritmo, nel determinare il peso della componente emotivo-patematica, nel fare in modo che l'occhio sia attratto da certi dettagli piuttosto che da altri. Come esempi particolarmente indicativi a questo scopo, vengono prese in esame alcune traduzioni di *Pinocchio*: da testo letterario a fumetto, a pellicola cinematografica e infine a book app da leggere su un dispositivo con schermo rispondente al tocco.

Accanto all'analisi direttamente rivolta ai testi, l'altra direzione di questo lavoro (cui è interamente dedicato il terzo capitolo) segue le ricerche sulle implicazioni per la pedagogia della lettura, fortemente richiamata dal ruolo del destinatario, del bambino lettore. Un punto decisivo, già colto lucidamente in ambito pedagogico, è la necessaria alternanza fra i due media (libro tradizionale e libro elettronico o digitale), che orienta verso la considerazione dell'eterogeneità testuale come risorsa, oltre che come elemento identificativo e tutt'altro che marginale, dell'attuale mondo da leggere. La tematica viene, dunque, affrontata a partire dalla convinzione dell'importanza di una frequentazione testuale varia (varietà di argomenti, di livelli di difficoltà, di generi

⁸ Cfr. G. Held, "Il 'testo breve': condensazione multimodale nella comunicazione di massa. Riflessioni in chiave della linguistica dei media", in *Testi brevi. Teoria e pratica della testualità nell'era multimediale*, G. Held, S. Schwarze, eds. Frankfurt, Lang, Wien, 2011.

letterari), che apra alle molteplici vie di accesso al fantastico e che guidi opportunamente verso la complessità espressiva della realtà multimodale e multimediale di oggi. In questa prospettiva, questioni centrali diventano l'individuazione e il riconoscimento di narrazioni adatte a provocare la rottura di «schemi consolidati» e che si offrano come «antidoto a visioni convenzionali» (per usare le parole di Emy Beseghi), di testi cioè che nutrano lo sviluppo di capacità di giudizio critico. Seguendo questo proposito, alcuni ricercatori di letteratura per l'infanzia e di lettura (fra cui, Margaret Mackey) hanno orientato il loro interesse verso gli albi illustrati contemporanei qualificati come *postmoderni* che, anche quando proposti in forma cartacea, presentano caratteristiche di originalità e ludicità che li accomunano alle narrazioni digitali. Tali caratteristiche portano a considerare questi albi postmoderni come preziosi tasselli per lo sviluppo di capacità divergenti e di approccio critico al testo, utilissimi per formare un lettore che sappia muoversi nell'attuale complessità letteraria: il processo di esplorazione cui tali testi si prestano, come vedremo, può contribuire ad affinare una plasticità mentale che risulta utile nei differenti contesti testuali.

Via principe per cogliere le implicazioni pedagogiche legate alle narrazioni digitali è quella tracciata dalle ricerche, soprattutto di stampo cognitivista, che analizzano come si modifica l'esperienza di lettura dei nuovi testi, che studiano cioè il modo in cui queste nuove combinazioni influenzano la comprensione e la motivazione. Su questo punto decisivo, nel terzo capitolo viene delineato uno stato delle prime ricerche sperimentali che tentano di chiarire i limiti e le opportunità dell'interazione con le narrazioni digitali illustrate, specialmente quando il lettore si trova all'inizio del percorso di acquisizione della lettura o nelle fasi che precedono. Si tenta, quindi, di tracciare una mappa dei testi in cui l'apparato ludico e interattivo realmente contribuisce ad attrarre al contenuto e al suo tema e dei casi in cui, viceversa, la centralità della storia risulta sminuita e l'esperienza di lettura poco significativa.

Di un tema *in progress* e certamente da approfondire (anche in sede sperimentale) tratta il quarto e ultimo capitolo, sviluppato intorno all'interrogativo se sia ipotizzabile che adattamenti interattivi e multimodali che mantengono il pregio letterario e stilistico dei classici originali possano contribuire ad avvicinare alla letteratura, a partire dai 6, 8 anni di età. Nel caso di alcune recenti riscritture, alla generatività delle opere, al loro ruolo fondativo e stilisticamente anticipatore, il digitale ha aggiunto una restaurazione in alta definizione. Prendendo come caso esemplificativo *Alice in Wonderland*, nel capitolo sono evidenziati, dapprima, i limiti che una mole consistente di ricerche sulle trasposizioni del classico di Carroll in forma ipertestuale ha fatto emergere e, in seguito, analizzate due proposte di primo incontro col mondo

fanciullesco di *Alice* in forma di book app. Questi libri elettronici interattivi rappresentano «per la narrazione il vero nuovo territorio di confine»⁹, lo spazio entro il quale possono sposarsi la connaturata energia metamorfica dei classici della letteratura per l'infanzia e le formule stupefacenti della contemporaneità tecnologica. L'estetica con cui la storia è presentata risulta attraente: il lettore è proiettato nello spazio magico di un libro da scoprire, può letteralmente entrare nel flusso del racconto, interagire con oggetti, ambienti e personaggi, nonché sfruttare le funzionalità che permettono collegamenti fra le sue parti, pur trovandosi all'interno di una struttura testuale fondamentalmente lineare e compiuta – nel senso che è possibile stabilirvi un punto di partenza specifico, un percorso privilegiato e un univoco punto d'approdo – che orienta e direziona la lettura.

⁹ A. Antoniazzi, “Narrare altrove. Letteratura per l'infanzia e app”, in *Rivista di storia dell'educazione*, vol. 2, ETS, Pisa, 2015, p. 121.

1. Evoluzione delle narrazioni digitali e questioni teorico-metodologiche

1. Un campo di ricerca emergente

Accostare il testo narrativo per l'infanzia ai media digitali significa mettere a fuoco un campo per molti versi ancora inesplorato, intersezione tra la letteratura per l'infanzia e «il mondo di meraviglie di bit e silicio»¹ del digitale. Tale focalizzazione è resa ardua dalla complessità che di per sé caratterizza il sottobosco letterario dei libri per i bambini e i ragazzi; dal fatto che, in questo ambito, l'aspetto teorico si fonde costantemente con quello operativo, che unisce i libri ai loro lettori; dalla varietà di prospettive disciplinari coinvolte². La natura eterogenea e plurale della letteratura per l'infanzia – riconducibile innanzitutto al duplice registro, narrativo e al contempo formativo, che a lungo l'ha esposta a subordinazione precettistico-didascalica³ – oltre ad aver solcato lo storico

¹ J.D. Bolter, *Lo spazio dello scrivere: computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Vita e Pensiero, Milano, 2002.

² Nell'enunciare «certain advantages» della «marginalization» della letteratura per l'infanzia, Peter Hunt osserva: «because it has been culturally low-profile, “children’s literature” has not become the “property” of any group or discipline [...]. Its nature, both as a group of texts and as a subject for study, has been to break down barriers between disciplines, and between types of readers. And as a group of texts it is at once one of the liveliest and most original of the arts, and the site of the crudest commercial exploitation. This means that, just as children’s books do not exist in a vacuum (they have real, argumentative readers and visible, practical, consequential uses), so the theory of children’s literature constantly blends into the practice of bringing books and readers together. The slightly uncomfortable (or very inspiring) corollary of this is that we have to accept that children’s books are complex, and the study of them infinitely varied». P. Hunt, ed., *Understanding Children’s Literature*, 2nd ed., Routledge, London and New York, 2005, p. 2.

³ Cfr. F. Bacchetti, *Complessità e varietà della letteratura per l'infanzia*, in *Percorsi della letteratura per l'infanzia tra leggere e interpretare*, Clueb, Bologna, 2013, p. 16.

dualismo con la letteratura “alta” e tardato un suo studio colto⁴, ha reso e continua a rendere difficoltoso individuare «lo specifico»⁵ del genere, un fil rouge che legghi i testi appartenenti a questo filone letterario, distinguendoli all’interno dell’infinita quantità di prodotti editoriali⁶. Rilevante corollario di tutto questo è la difficoltà a definire nitidamente il profilo epistemologico di questa letteratura come disciplina⁷ («scritta dai, per i o sui bambini e giovani protagonisti?») continua a domandare Emer O’Sullivan nella sezione introduttiva dell’*Historical Dictionary of Children’s Literature*⁸) e a individuare un unico comune denominatore, ravvisabile solo nell’esplicita identificazione del pubblico di bambini e adolescenti a cui gli autori idealmente rivolgerebbero la loro opera prima ancora di iniziare a scriverla⁹.

Peraltro, c’è da dire che indeterminatezza, distanza dal *mainstream* e una condizione perennemente in fieri hanno lasciato prosperare «creatività e

⁴ Notoriamente, la letteratura per l’infanzia è stata a lungo esclusa da un interesse critico, come dichiarò polemicamente Francelia Butler nella sua celebre analisi pubblicata in Italia con il titolo *La grande esclusa: componenti storiche, psicologiche e culturali della letteratura infantile* (1978). Da sottolineare la particolare condizione della letteratura per l’infanzia italiana (la cui prima considerazione, in ambito accademico, viene unanimemente ricondotta ad Antonio Faeti), a lungo segnata dall’ombra teorica della concezione critico-filosofica crociana, che voleva il giovane lettore incapace di esperienze artistico-estetiche (Lollo, 2003).

⁵ E. Beseghi, G. Grilli, (a cura di), *La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini*, Carocci, Roma, 2011, p. 13.

⁶ Cfr. *Ibidem*. Non a caso, Perry Nodelman ha individuato 45 «qualities» per identificare i testi di letteratura per l’infanzia. Cfr. E. O’Sullivan, *Historical Dictionary of Children’s Literature and the Arts*, No. 46, cit., p. 5.

⁷ Circa il dibattito sull’epistemologia della letteratura per l’infanzia come disciplina, una disamina critica è contenuta in A. Ascenzi, *La letteratura per l’infanzia allo specchio. Aspetti del dibattito sullo statuto epistemologico di un sapere complesso*, in *La letteratura per l’infanzia oggi: questioni epistemologiche, metodologie d’indagine e prospettive di ricerca*, Vita e Pensiero, Milano, 2003, pp. 87-96.

⁸ Il lavoro ripropone alcuni dei consueti interrogativi che si possono leggere nell’introduzione di gran parte della letteratura critica sui libri per l’infanzia e per i giovani. Dopo aver riconosciuto l’impossibilità di arrivare a una definizione precisa senza trascurare almeno una delle prospettive che ne illuminano aspetti (comunque) importanti, E. O’Sullivan giunge a definire la letteratura per l’infanzia come «una pluralità di coesistenti manifestazioni testuali con diverse forme, generi, funzioni, livelli di raffinatezza linguistica ed estetica, il cui specifico rimane il destinatario, il giovane lettore» [traduzione nostra N.d.T.]. Cfr. E. O’Sullivan, *Historical Dictionary of Children’s Literature and the Arts*, No. 46, The Scarecrow Press, Inc., Toronto, 2010.

⁹ Calabrese precisa: «Contrariamente agli altri generi letterari, che si definiscono sulla base di caratteristiche formali ricorrenti e descrivibili (come ad esempio il romanzo moderno per adulti, la tragedia, la commedia, il melodramma, la satira o il racconto biografico), la letteratura per l’infanzia sarebbe invece tutto ciò che viene prodotto nella prospettiva di una utenza inequivocabilmente identificata [...]. Dunque testi reader-oriented, cioè pensati nella prospettiva di un lettore che costituirebbe l’autentico protagonista». S. Calabrese, *Letteratura italiana per l’infanzia: Dall’unità d’Italia all’epoca fascista*, Bur, Milano, 2011, *Introduzione*.

innovazione morfologica»¹⁰ con inediti sviluppi e suggestioni¹¹, e hanno fatto sì che la letteratura per l'infanzia divenisse «terreno fertile e incubatore per l'innovazione»¹², come afferma Kimberley Reynolds. Proprio perché ritenuta «un settore espressivo minore», essa «è stata sottoposta a minori controlli, studi e censure»¹³, e questo ha permesso agli autori più ampi spazi di libertà, l'anticipazione di nuove estetiche, di originali *patterns* e tecniche narrative, nonché la trasposizione dei suoi classici in ogni nuovo medium narrante¹⁴: dal cinema, alla televisione, sino alla (ri)mediazione con i media digitali. A proposito di questo, anche l'*Historical Dictionary of Children's Literature* riconosce che lo scenario attuale si sta rimodellando all'insegna di una più ampia medialità, che comprende anche i mezzi digitali, per cui «today young people access the same mass audio, visual, and digital media as adults, so children's books are now only one of several sources of socializing material of education, information, commentary, and entertainment – albeit an important one»¹⁵. L'incontro con il digitale apre il ventaglio delle modalità espressive, esalta gli effetti comunicativi e aggiunge dimensioni inedite e sconosciute, che rendono oltremodo complesso il fare ricerca in questo settore.

Ma da una prospettiva squisitamente pedagogica, l'aspetto che riveste maggiore interesse e che spinge ad analizzare le nuove narrazioni digitali è che, sempre più spesso, le prime esperienze di lettura avvengono sia sui libri stampati tradizionali che sugli spazi multimodali e interattivi delle book app, che combinano le caratteristiche dei libri-gioco, i sorprendenti dispositivi interattivi dei *movable book*¹⁶ e dei popolari libri pop-up, e tecniche narrative

¹⁰ Cfr. S. Calabrese, «Creatività e innovazione morfologica nella letteratura per l'infanzia», in *Studi e problemi di critica testuale*, vol. 82, no. 1, Fabrizio Serra, Pisa, 2011, pp. 383-394.

¹¹ Antoniazzi ricorda come «la fiaba, la narrativa di genere e i classici sono divenuti spesso spunto per nuove suggestioni, nuove prospettive e nuovi approfondimenti». A. Antoniazzi, *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Apogeo, Milano, 2012, p. XV.

¹² K. Reynolds, *Radical children's literature: future visions and aesthetic transformations in juvenile fiction*, cit., p. 15 [traduzione nostra N.d.T.].

¹³ A. Antoniazzi, *Cuori d'inchostro. Contaminazioni mediatiche: Libri, TV, Videogame e altri media*, in *La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini*, cit., p. 176.

¹⁴ *Ibidem*.

¹⁵ E. O'Sullivan, *Historical Dictionary of Children's Literature and the Arts*, No. 46, cit.

¹⁶ Una serie di caratteristiche rende i cosiddetti *movable book* antesignani di carta dei libri elettronici interattivi. Si tratta infatti di «manufatti librari creati con finalità di fruizione assai dissimili tra loro (didattiche, mnemoniche, ludiche, divinatorie ecc.) e che includono dispositivi meccanici o paratestuali che richiedono e sollecitano l'interazione del lettore. Il destinatario è, infatti, chiamato a far agire il congegno o il sistema meccanico, incorporato nel supporto cartaceo o membranaceo, per conferire alla rappresentazione iconico-testuale effetti visivi bidimensionali, tridimensionali, cinetici, di dissolvenza ecc. L'interattività [...] si manifesta principalmente: con il movimento, effettuato da parte del lettore, di alcuni elementi del supporto cartaceo (*volvella, flap; revolving picture; metamorphosis book* o *harlequinade; carousel book; dissolving picture*); con la disposizione sequenziale di immagini tenute insieme

simili a quelle degli albi illustrati, di cui le book app sono talvolta considerate un equivalente digitale¹⁷. Più che un'innovazione tecnologica, questi prismatici artefatti testuali, che nei migliori casi raggiungono un livello di raffinatezza estetica notevole, costituiscono una forma di letteratura emergente, ancora poco studiata dal côté pedagogico, e che appartiene alla *e-literature for children*¹⁸ o *digital literature for children*¹⁹. Per le caratteristiche uniche dei formati testuali che compongono la letteratura digitale, la loro analisi richiede: una ri-concettualizzazione dei presupposti teorici, necessità recentemente sottolineata da Maria Nikolajeva²⁰, fra i primi studiosi di letteratura per l'infanzia ad aver messo sotto la lente accademica gli albi illustrati in versione digitale; una terminologia condivisa, poiché la mancanza di chiarezza intorno alla definizione di ebook ha creato ambiguità e ha reso meno nitida la definizione dei testi digitali che sono stati sviluppati negli ultimi anni; come corollario del punto precedente e presupposto per un processo conoscitivo scientifico, una classificazione dei formati digitali. Come vedremo, i tentativi finora condotti in questo senso ripercorrono le principali tappe che hanno caratterizzato l'evoluzione dei testi digitali, dai primi libri elettronici – nati come libri stampati e in seguito digitalizzati – alle più recenti book app, progettate sin dall'inizio per essere fruite su un dispositivo digitale.

2. Genealogia del rapporto tra letteratura per l'infanzia e mondo digitale

Nel rapporto tra narrazioni per l'infanzia e mondo digitale, in particolare due fenomeni hanno avuto un crescente riverbero sulle formule testuali e

da linguette che permettono di aprire il libro a soffiutto (*peep show book* o *tunnel book*); con lo scorrimento rapido e sequenziale delle pagine, che provoca, animando le figure rappresentate, l'illusione del movimento (*flip book*); con la scomposizione del supporto, che conferisce alle scene raffigurate un effetto tridimensionale (*pop-up*, *scenic book*, *stand-up*, *V-fold*, *action book*, ecc.)». G. Crupi, ““Mirabili visioni”: from movable books to movable text”, *JLIS.it*, vol. 7, no. 1, pp. 25-26, 2016.

¹⁷ Cfr. J. Yokota, W. Teale, “Picture books and the digital world”, *Read. Teach.*, vol. 67, no. 8, 2014, pp. 577-585.

¹⁸ Cfr. L. Unsworth, *E-Literature for Children: Enhancing Digital Literacy Learning*, Routledge, London and New York, 2006.

¹⁹ Cfr. F. Aline, “Digital literature for children: texts, readers and educational practices”, *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, vol. 8, no. 1, Jan. 2017.

²⁰ Cfr. G. Al-Yaqout, M. Nikolajeva, “Re-Conceptualising picturebook theory in the digital age”, *Barnelitterært forskningstidsskrift/Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 6, no. 0, Jan. 2015. Maria Nikolajeva è autrice, insieme a Carole Scott, di *How picturebooks work* (2006) un importante studio sugli albi illustrati che ha contribuito a far acquisire a questo genere lo *status* di oggetto di ricerca accademica.

sull'«immaginario mediatico»²¹: a) lo sviluppo dell'idea di ipertesti e b) l'evoluzione dei libri elettronici.

a) Lo sviluppo dell'idea di ipertesti

Benché l'idea di struttura ramificata e reticolare del testo siano ben anteriori – archetipi di narrativa ipertestuale sono presenti sulla scena della sperimentazione letteraria almeno fin dagli anni Sessanta²² – il fenomeno dell'ipertesto deflagra nella seconda metà degli anni Ottanta, innescato dal tentativo di liberare il lettore dai “vincoli” presumibilmente ingombranti della linearità e dietro lo slancio decisivo dell'ipertesto digitale.

Siamo in una stagione che vede crescere a dismisura il protagonismo del lettore²³, con proposte che, da un lato, sembrano assecondare un suo ruolo più attivo e, dall'altro, paiono accondiscendere all'insofferenza nei confronti di una linearità che dà l'impressione di non riuscire più a narrare il reale. Nel melieu della “lyotardiana condizione”²⁴ postmoderna, il testo letterario – nelle sue punte più avanguardiste, sperimentali, esplorative – si irradia, perde la linearità e disordina la sua spazialità e temporalità, assumendo disposizioni che sono segno materiale di tale frammentazione. All'interezza e al completamento, propri delle storie tradizionali, sono preferiti incipit o finali multipli, come manifestazione della resistenza alla chiusura e come offerta di numerosi inizi o risultati possibili per una trama²⁵.

²¹ A. Antoniazzi, *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità*, cit., *Introduzione*, p. XIII.

²² In particolare, si deve ai letterati del gruppo dell'OULIPO (Ouvroir de littérature potentielle), cui apparteneva anche Italo Calvino, un importante investimento proprio nell'idea di decostruzione del testo lineare e sequenziale e nella progettazione di nuovi modelli, anche con il supporto di strumenti informatici. Ispirato al linguaggio dei calcolatori è il racconto dello scrittore francese Raymond Queneau, *Un conte à votre façon* (Paris, “Lettres Nouvelles”, 1967), considerato il primo esempio di storia a rimandi. Esso funziona come un libro game: gli snodi possono essere paragonati ai bivi, di fronte ai quali il lettore può scegliere come far proseguire la storia.

²³ A partire dagli anni Settanta inizia una nuova Età della Lettura, nel corso della quale l'interesse si focalizza «sul rapporto comunicativo tra testo e lettore», che «diventa una condizione indispensabile per l'esistenza dell'opera letteraria, una sorta di co-creatore che permette alla lettura di essere ciò che è», F. Bertoni, *Il testo a quattro mani. Per una teoria della lettura*, Ledizioni, Milano, 2011, *Introduzione*, p. XI.

²⁴ Cfr. J.-F. Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, 15th ed., Feltrinelli, Milano, 2004.

²⁵ Cfr. S. Sim, ed., *The Routledge Companion to Postmodernism*, Routledge, London and New York, 2001. Peraltro, come vedremo nel § 2.1 del capitolo terzo, il concetto di “postmoderno” torna a essere riferimento teorico per spiegare i cambiamenti intervenuti nella contemporanea letteratura per l'infanzia, in particolare, nei *postmodern picturebook*. Cfr. L.R. Sipe, S. Pantaleo, eds., *Postmodern picturebooks: play, parody, and self-referentiality*, Routledge, London and New York, 2008.

Nella letteratura per l'infanzia, la non linearità testuale assume esplicito intento ludico nel libro game, una formula a struttura ramificata che sviluppa la trama seguendo varie alternative e una pluralità di finali possibili²⁶, e che diviene così parte integrante della storia della narrativa interattiva che dichiara il protagonismo del lettore. Negli anni Ottanta, si assiste a un grande sviluppo di questi libri «che imitano la dinamica dei videogame» e di cui era stato precursore Gianni Rodari, «con le sue storie a diversi finali»²⁷. In questo periodo sembra che tale fenomeno debba «assumere i connotati di vera e propria rivoluzione narrativa, si istruiscono presso qualche biblioteca divertenti processi con accusa (il libro game danneggia la lettura tradizionale) e difesa (il libro game favorisce la lettura anche dei ragazzi più pigri)»²⁸ e i libri gioco fruiscono di un'intensa campagna editoriale di adattamento e traduzione, soprattutto di classici della letteratura per l'infanzia. Nel libro game *Le avventure di Pinocchio*, ad esempio, della serie “Scegli la tua avventura con Walt Disney” pubblicato in Italia nel 1987 da Arnoldo Mondadori, i finali fra cui scegliere sono nove, con il lettore che viene proclamato “eroe” della storia.

Peraltro, queste formule narrative hanno suscitato pareri molto diversi. Roberto Piumini, ad esempio, ha raccontato di aver sostenuto il suo rifiuto di scrivere libri game, portando come argomento l'analisi della diversa modalità di lettura cui questi libri inducono, una lettura che “corre in orizzontale” e che, pertanto, risulta profondamente diversa da una «lettura che sprofonda “in verticale” nel testo»²⁹, che cura i germogli dell'immaginazione come autentica «libertà del leggere»³⁰. Spiega, in questo passo, lo stesso Piumini:

Un editore mi propose di scrivere uno o più di quei libri. Rifiutai istintivamente. Mi disturbava l'ipotesi di scrivere una storia con diversi finali. Motivai il rifiuto dicendo

²⁶ Tra il 1969 e il 1970 Gianni Rodari tenne una trasmissione radiofonica in cui proponeva racconti bizzarri, tra il fiabesco e il surreale, dal finale aperto. L'autore ne suggeriva tre per ogni storia, e invitava i giovani lettori a scegliere quello che preferivano e a motivare il perché, oppure a scriverne uno nuovo. Questi racconti sono stati raccolti in G. Rodari, *Tante storie per giocare*, Einaudi, Torino, 1977.

²⁷ R. Piumini, *L'Autore si racconta: Roberto Piumini*, FrancoAngeli, Milano, 2012, p. 75.

²⁸ A. Avanzini (a cura di), *Linee europee di letteratura per l'infanzia. Danimarca, Francia, Italia, Portogallo, Regno Unito*, FrancoAngeli, Milano, 2013, p. 66.

²⁹ *Ibidem*.

³⁰ Il binomio “lettura e libertà” percorre l'intera storia della lettura, ricorrendo sovente nei lavori che si occupano di questo tema. Basti ricordare «le regole indicate da Pennac relative al “come si legge”, incardinate sul principio di libertà» (Cambi, F., [in corso di stampa]. *Leggere: come, quando, perché?*, in *Spazi e forme della lettura. Tra scuola, biblioteca e territorio*) o tener presente che «l'educazione alla libertà si configura traguardo privilegiato della pedagogia della lettura», B. Rossi, 2010, *Dall'educazione all'autoeducazione. Il ruolo della lettura oggi, in Attraversare boschi narrativi. Tra didattica e formazione*, Liguori, Napoli, pp. 5-19.

che il mio stile era poco adatto alla “velocità” consumatoria di quel tipo di letture. Mi risposero che si poteva correre il rischio: al massimo ci sarebbero stati dei libri-game un po’ più “letterari” degli altri. Dovetti così cercare una ragione migliore per il mio rifiuto, e lo feci articolando meglio la prima obiezione. Nei libri game, fondamentale è la performance: la lettura corre orizzontalmente, curiosa e impaziente di quello che può accadere, di ciò che si può fare scegliendo una o l’altra arma, questo o quel potere. L’elemento sorpresa, scoperta, emozione, è posto in un “orizzontale orizzontale”. Parole, frasi, testo, sono veicoli per correre al finale, possibilmente vittorioso. Non era quella la lettura che volevo e che consideravo valida. La sorpresa, la scoperta e l’emozione che m’interessa proporre sono quelle della lettura che sprofonda “in verticale” nel testo, nello spessore semantico, attratta da bellezza, ritmo, novità, intensità. La “libertà” della lettura non è scegliere tra finali diversi, ma immaginare secondo la propria “cultura” immaginaria. È la “libertà propria” della lettura che crea le immagini, fa germogliare la parola-seme nel terreno della memoria, costruendo un mondo sensoriale/emotivo, totale, unico e libero. Quella mia obiezione valeva evidentemente anche riguardo i racconti dai molti finali di Rodari: non certo in quanto attività didatticamente possibile, e divertente, ma come cosa interessante, o opportuna, per l’autore³¹.

b) L’evoluzione dei libri elettronici

Diversa, rispetto allo sviluppo dell’idea di ipertesti, è l’evoluzione dei libri elettronici. Eredi, per così dire, della testualità lineare nel mondo digitale, essi nascono agli inizi degli anni Settanta come classici fuori diritti pubblicati nella prima biblioteca online della storia, il Project Gutenberg³², realizzata allo scopo di conservare e diffondere la conoscenza garantendone ampio accesso grazie agli strumenti informatici. I primi ebook (contrazione di *electronic book*) sono, pertanto, espressione dell’intento di “democratizzazione” della cultura³³, un intento che ha innervato i nodi di Internet nella sua fase aurorale. Ed è all’interno del Project Gutenberg che fanno la loro prima comparsa nella scena digitale anche alcuni classici della letteratura per l’infanzia, resi disponibili sotto forma di ebook.

Il percorso dei libri elettronici si è successivamente e più recentemente dipanato in due principali direzioni: la prima conduce direttamente nell’arena polimorfa, interattiva e anagraficamente indistinta della rete, in cui, proseguendo e perfezionando l’idea del Project Gutenberg, le opere di letteratura

³¹ R. Piumini, *L’Autore si racconta: Roberto Piumini*, cit., p. 76.

³² Il Project Gutenberg (1971) è tuttora accessibile online e continua a offrire l’opportunità di consultare interi corpora di testi in altro modo difficilmente recuperabili. Sulla disponibilità di fonti primarie e secondarie in Internet e sul loro utilizzo a scopo di ricerca scientifica in ambito storico pedagogico, si vedano gli studi di Gianfranco Bandini e, fra le sue pubblicazioni, “Gli studi pedagogici e le risorse digitali: una relazione da teorizzare e costruire,” in *Nuovo Bollettino CIRSE*, ETS., vol. 1/2, Pisa, 2011, pp. 23-32.

³³ Cfr. S. Vitali, *Passato digitale: le fonti dello storico nell’era del computer*, Mondadori, Milano, 2004.