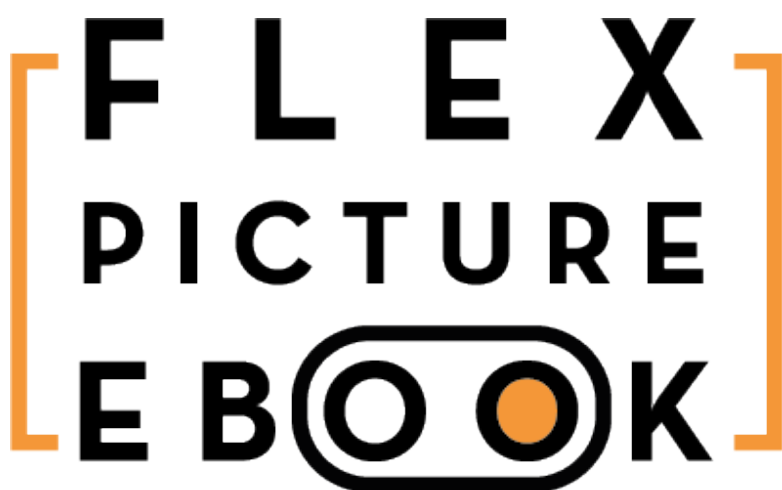




Un libro digitale per la lettura inclusiva

Guida pratica all'adattamento delle illustrazioni

Modulo di lavoro	WP4: Implementazione di strumenti e flussi di lavoro per l'adattamento dei libri
Data di emissione	07/07/2025
Stato	Versione 1.2

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Questo progetto (2022 - 1 - FR01 - KA220 - SCH - 000088072) è stato cofinanziato dal programma Erasmus+ della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Contenuto

Introduzione	3
Profilo del lettore suggerito	3
Scelta del titolo	3
Consentire una cultura comune	3
Rendere accessibili le illustrazioni	4
Rendere accessibili i concetti	4
Pensate al titolo nel suo complesso: la ferrovia	5
Ripartizione del testo	5
Orientamento delle illustrazioni	6
Analisi delle illustrazioni	7
Rispettare il significato dell'opera	7
Aiutare le persone a capire	7
Soluzioni proposte	9
Rinforzo dei contorni Lievi variazioni nei colori e/o nei motivi	9
Animazioni visive	9
Paesaggi ed effetti sonori	10
Un esempio concreto di adattamento delle illustrazioni	10
Livello 1: L'illustrazione completa	11
Livello 2: Soppressione delle ombre	12
Livello 3: Riduzione della prospettiva / Testa a testa	13
Livello 4: Soppressione dell'ambiente	14
Livello 5: L'essenziale assoluto	15
Documenti da inviare	16
Il copione	16
Richiesta di effetti sonori	16
Appendice 1: Sintesi del progetto	17
Appendice 2: Partner europei	18
Francia	18
Austria	18
Italia	18
Lituania	18



Introduzione

La semplificazione delle illustrazioni svolge un importante ruolo educativo e inclusivo nello sviluppo delle abilità di lettura. I bambini con disturbi visivi, dell'apprendimento e cognitivi non sono solo integrati nell'esperienza, ma sono anche posti al centro del processo di adattamento, al fine di garantire un'accessibilità ottimale e una migliore comprensione dei contenuti. Questa guida vuole essere un'introduzione pratica all'adattamento di immagini illustrate in un formato utilizzabile da Flex Picture Ebook (FPE). È un complemento pratico alle "Linee guida per l'adattamento di illustrazioni per alunni con gravi disabilità visive e disturbi dell'apprendimento" (appena le Linee Guida saranno pronte, il relativo link sarà pubblicato online). Assicuratevi di familiarizzare con questo documento in modo da avere una visione d'insieme dell'argomento.

Suggeriamo di utilizzare il nostro [Plugin per Adobe Illustrator](#) per questo compito, in quanto è stato appositamente progettato per creare questo tipo di immagini e le esporta direttamente nel formato di file corretto per l'uso con l'FPE.

Profilo dell'utilizzatore della guida suggerito

Questo documento è rivolto ai professionisti che desiderano adattare le immagini per i propri FPE. Chiunque abbia esperienza nelle arti visive e almeno una conoscenza di base delle pratiche artistiche digitali può imparare a utilizzare questo approccio. È utile avere familiarità con strumenti di disegno vettoriale come Adobe Illustrator.

Se volete saperne di più sul software necessario per creare queste immagini, vi rimandiamo [al nostro video tutorial sull'uso del plug-in Illustrator Flex Picture book](#). Il video è in lingua inglese. È possibile ottenere i sottotitoli in francese facendo clic sulle impostazioni dei sottotitoli e selezionando "Traduci automaticamente".

Scelta del libro

Questa scelta si basa su diversi obiettivi:

Consentire una cultura comune

Rendendo accessibile il maggior numero possibile di titoli, si contribuisce a promuovere una cultura comune per tutti i bambini.

Il primo obiettivo è quello di scegliere titoli o autori che sono **conosciuti dalla maggior parte dei bambini**.



Rendere accessibili le illustrazioni

Molti libri per bambini contengono illustrazioni incomprensibili per i bambini ipovedenti, o perché troppo affollate (con molti elementi) o perché non sono facilmente comprensibili.



Estratto dal libro francese per bambini *Le loup est revenu!* di Geoffroy de Pennart, pubblicato da l'école des loisirs

o perché sono troppo complessi (mancanza di contrasto, piani diversi, ecc.).



Estratto dal libro francese per bambini *Ma vallée*, di Claude Ponti, edito da l'école des loisirs

Rendere accessibili i concetti

Alcuni libri possono sembrare accessibili (illustrazioni semplici, bordi neri intorno alle figure ecc.), ma questo non è necessariamente sufficiente a rendere accessibili i concetti contenuti nel libro. Per esempio, in *C'est quoi?* di Dorothée de Monfreid, i cani parlano tra di loro con dei balloon, proprio come in un fumetto. Per le persone vedenti, i balloon fanno parte dei codici identificativi dei fumetti: essi vengono imparati in modo del tutto naturale dalle riviste che, fin da piccoli, introducono alle piccole strisce a fumetti con 2 o 4 vignette. I bambini ipovedenti possono non conoscere questi codici, soprattutto perché i testi sono a volte di piccole dimensioni e/o in stampatello minuscolo, il che li rende difficili da leggere.

L'altro concetto presente in questo libro è l'uso multiplo dello stesso oggetto, che a volte è una piscina, a volte una barca, a volte una casa sull'albero.



Estratti dal libro per bambini francese *C'est Quoi?* di Dorothée de Monfreid, edito da "L'école des loisirs"

Quando si tratta di scegliere i libri, è necessario pensare a :

- l'impatto sociale di questo adattamento (più il libro verrà diffuso, maggiore sarà l'impatto sulla costruzione di una cultura condivisa).
- la capacità di rendere più chiari alcuni stili di illustrazione o di racconto
- la possibilità di rendere i concetti più accessibili, al di là delle illustrazioni stesse.

Considerare il titolo nel suo complesso: linee di indirizzo

Ripartizione del testo

Prima di esaminare le illustrazioni, dobbiamo considerare il libro nel suo complesso e definirne la struttura.

In un EPUB3 accessibile, il testo deve essere separato dalle immagini. Per *Leo vuole un pipistrello*, l'opera originale presentava il testo al di sopra delle illustrazioni. Mantenendo questa indicazione nell'EPUB3 è apparso subito evidente che, se il bambino sceglieva un carattere di grandi dimensioni, il testo finiva talvolta sopra l'immagine

È quindi preferibile adottare un'impaginazione classica: una pagina di testo, una pagina di illustrazioni.

La struttura della maggior parte dei libri destinati a bambini dai 3 agli 8 anni è abbastanza semplice e non ci sono modifiche da apportare nella versione adattata.

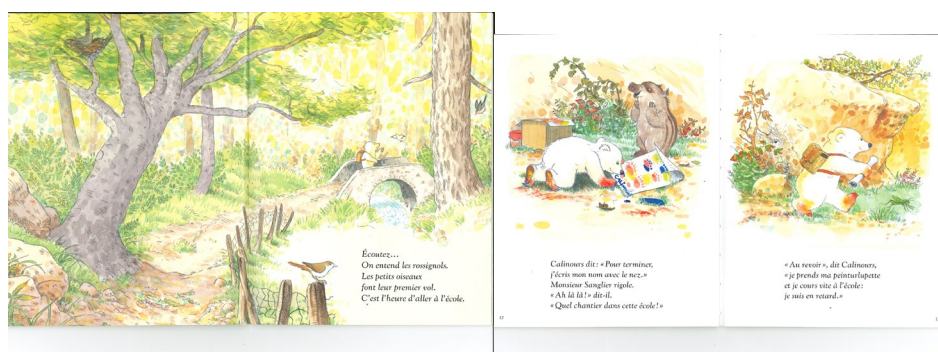
Tuttavia, per altri titoli più complessi, potrebbe essere necessario dividere il testo, mantenendone ovviamente l'integrità, ma suddividendolo su più pagine e inserendo le immagini corrispondenti. Per esempio, in *Ma vallée* ci sono molte più illustrazioni che testi.

In alcune pagine, ci sono fino a 6 o 8 illustrazioni per un singolo testo che fornisce molte informazioni in poche parole. È opportuno suddividere il testo in modo che ogni sua parte corrisponda alla relativa illustrazione, anziché proporre un testo seguito da 6 o 8 illustrazioni. In questo modo è molto più facile per i bambini collegare le informazioni del testo con quelle delle illustrazioni.

È quindi necessario capire dove finisce il testo in ogni pagina, organizzare le illustrazioni di conseguenza e cercare di alternare testo e illustrazioni quando possibile.

Orientamento delle illustrazioni

Se gli albi sono interamente in formato verticale o orizzontale, la questione dell'orientamento delle illustrazioni non si pone. È invece necessario prendere delle decisioni in merito qualora l'orientamento si alterni nel medesimo libro, come ad esempio in "Calinours va a scuola", qui sotto riportato, dove a sinistra c'è un'illustrazione in formato orizzontale a destra due illustrazioni in formato verticale. È necessario scegliere quale sarà l'orientamento anche in base al numero di illustrazioni orizzontali e verticali del libro. A volte questo comporta la necessità di ridisegnare qualche tavola.



Estratti dal libro per bambini francese *Calinours va à l'école*, di Alain Boutin, edito da "L'école des loisirs"



Estratto dall'adattamento digitale di *Calinours va à l'école*, di Alain Broutin, pubblicato da Les doigts qui rêvent.

Analisi delle illustrazioni

Rispettare il significato dell'opera

È molto importante assicurarsi di mantenere l'essenza dell'illustrazione, anche una volta adattata. Questo è ciò che rimarrà nell'ultimo livello di adattamento.

Cercate di determinare al meglio l'utilità di ogni illustrazione: cosa ci dice sul contesto, sui personaggi (emozioni, atteggiamento, carattere...) o sulla situazione stessa.

In breve, per ogni illustrazione, cercate di determinarne l'essenza, la ragion d'essere.

Che cosa è essenziale in questa illustrazione

Aiutare le persone a capire

Analizzare l'immagine e identificare eventuali problemi di lettura.

Cosa potrebbe sembrare complicato?

Cosa non è leggibile in questa illustrazione?

(esempi non esaustivi)



Immagine troppo movimentata, troppi elementi o dettagli

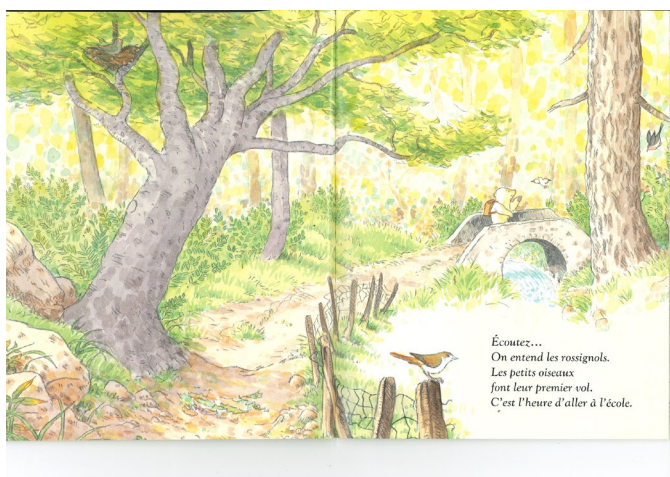


Immagine priva di contrasti: gli elementi dell'illustrazione si fondono insieme, oppure lo sfondo (decorazione) e i personaggi sono dello stesso colore, ecc.



Un'immagine che indica un'emozione o cambiamento nell'espressione del carattere



Immagine che esprime il movimento attraverso i tratti o la moltiplicazione dello stesso elemento

Soluzioni proposte

Miglioramento dei contorni

Lievi variazioni nei colori e/o nei motivi

Per ogni livello, anche il primo (che è il più simile possibile all'originale), i contorni vengono rafforzati per delineare meglio gli elementi e i personaggi.

Anche i colori possono essere rivisti per migliorare il contrasto o i motivi semplificati.

Il numero di livelli

Funzioni di zoom e puntamento

Per alleggerire le immagini, i diversi livelli a partire dal livello 2 consentono di ridurre il numero di elementi e di concentrarsi sull'essenziale.

Il numero di livelli e la loro qualificazione dipendono dai titoli. Possono essere modificati in base alle esigenze di ogni adattamento.

L'obiettivo è che ogni bambino sia in grado di esplorare l'immagine almeno con gli elementi essenziali e con più o meno dettagli a seconda del livello, in modo da poter godere della storia e comprenderne il significato senza sovraccarico cognitivo.

Animazioni visive

Quando un'espressione facciale è evidenziata nell'originale, l'illustrazione può essere animata per rafforzare questa espressione e renderla più visibile.

[Leo sorride]

Allo stesso modo, se il movimento è indicato nell'illustrazione originale (linee di movimento o elementi multipli per illustrare il movimento), questo movimento può essere reso reale attraverso animazioni visive.

[un pipistrello vola]

Le animazioni visive possono anche essere un modo per ridurre il numero di illustrazioni senza alterare l'opera: invece delle 3 illustrazioni dell'originale, può bastare un'animazione.

Paesaggi ed effetti sonori

Per accompagnare le animazioni visive, o per completarle, è anche possibile aggiungere effetti sonori che rafforzino o spieghino un'azione. Ad esempio, se un pipistrello prende vita e vola, è meglio aggiungere il suono delle sue ali. Oppure, se i personaggi corrono, aggiungere il suono dei passi. In questo modo, il bambino riceve informazioni uditive che rafforzano le informazioni visive dell'animazione.

Si possono anche aggiungere suoni di sottofondo per aiutare a definire il contesto. Ad esempio, per indicare che ci si trova in una grotta, l'aggiunta di una colonna sonora con risonanze e gocce che cadono delicatamente aiuta a immergere il bambino e a facilitarne la comprensione.

È quindi difficile stabilire una procedura standard, poiché ci sono molte variabili che dipendono dai titoli, dallo stile delle illustrazioni, dai loro contesti e dai loro concetti. Esiste però un approccio comune.

Il grande vantaggio dell'adattamento digitale è l'incredibile libertà che offre, perché "tutto è possibile". Tuttavia, bisogna fare attenzione a utilizzare solo le animazioni utili alla comprensione e a non trasformare il libro in un cartone animato. L'obiettivo è facilitare la comprensione, in modo che i bambini possano esplorare il libro in modo più fluido e con il minor sovraccarico cognitivo possibile.

Un esempio concreto di adattamento delle illustrazioni

Per spiegare il nostro approccio all'adattamento delle immagini, utilizzeremo questa immagine come esempio:



Estratto dal libro per bambini francese *Leo vuole un pipistrello*, di R. Badel e V. Cuvellier, pubblicato da Gallimard Jeunesse. pubblicato da Gallimard Jeunesse

Come si può vedere, si tratta di una scansione di un'immagine disegnata a mano che contiene dettagli raffinati, come il tratteggio che rappresenta le ombre. Le linee sono sottili e ondulate.

Alcune linee, come quelle che rappresentano il piede della lampada, sono interrotte per motivi stilistici. Una delle ali del pipistrello passa dietro la testa, sovrapponendo le forme, che possono essere difficili da percepire.

Livello 1: l'illustrazione completa



Il primo livello consiste nel creare una versione digitale del disegno ricalcando l'immagine, semplificandola un po'. In questo caso, le ombre sono rappresentate sotto forma di solidi (anziché di strisce).

Le linee sono dritte e scelte con cura. Le linee che prima erano frammentate in più linee ora formano un'unica linea (per un confronto, guardate la scrivania o la lampada).

L'aggiunta di semplici texture agli oggetti, come punti che rappresentano le asperità del terreno, è consentita, ma deve essere molto limitata.

È anche possibile aggiungere semplici elementi di sfondo che non aggiungono nulla alla storia ma forniscono dettagli interessanti, come i giornali sotto il tavolo.

In questa fase, anche le texture rappresentate da tratteggi e linee devono essere semplificate in colori solidi (si vedano le camicie gialle dei personaggi).

- Ogni forma deve avere un contorno nero chiaro.
- Tracciamento dell'immagine
- Linee pulite, raramente interrotte

- Sono consentite texture di sfondo semplici
- Le ombre sono forme
- Contorni chiari

Livello 2: Soppressione delle ombre



Al livello 2, le ombre vengono completamente rimosse. Anche il disordine visivo, come le texture, viene rimosso. Vengono eliminati gli elementi che non aiutano necessariamente a raccontare la storia (come il diario).

Sono ammessi semplici oggetti di scena costituiti da forme, come i capelli bicolore dei personaggi o i guanti da forno, purché non siano troppo dettagliati e possano essere rappresentati da forme.

- Rimuovere le ombre
- Rimuovere le texture di sfondo
- Rimuovere gli oggetti non necessari
- Sono ammessi semplici dettagli

Livello 3: Riduzione della prospettiva / Testa a testa



A questo punto, la prospettiva viene eliminata dall'immagine. Dove prima c'era un punto di fuga, ora tutte le forme sono bidimensionali e piatte. Tutti gli angoli degli oggetti quadrati sono ora a 90 gradi.

Confrontate la scrivania dell'esempio con il livello precedente: non si vedono più il piano e l'interno delle gambe.

Sono stati rimossi anche dettagli come la scarpa, che aiutano a raccontare l'ambientazione in cui vive Leo, ma non contribuiscono alla storia principale dell'immagine. Vengono rimosse le texture/ornamenti di forma destinati a dare profondità agli oggetti, come i capelli del protagonista che hanno un colore e un contorno, o il pipistrello che ha una forma scura all'interno delle ali. Tuttavia, i semplici elementi di sfondo che caratterizzano la scena in un ambiente luminoso sono ancora presenti. In questo esempio, la scrivania e la lampada, che indicano che la scena si svolge nel salotto di una persona, sono lasciate al loro posto.

- Rimuovere la prospettiva dall'immagine
- Spostare gli oggetti sullo sfondo
- Rimuovere forme/dettagli che aggiungono profondità agli oggetti.
- Alcune linee all'interno degli oggetti sono ancora consentite

Livello 4: Soppressione dell'ambiente



Al livello 4, lo sfondo viene completamente rimosso. Vengono eliminate anche le linee che non sottolineano la forma generale (o il contorno) degli oggetti. Vengono eliminati i dettagli non necessari, come le sopracciglia o le linee che indicano l'interno dell'orecchio. Se la linea è necessaria per descrivere un oggetto (come l'occhio o il naso, necessari per identificare il volto come tale), può essere mantenuta.

Ciò che rimane qui sono gli elementi più importanti per la storia. Se un oggetto può essere rimosso e la storia complessiva dell'immagine rimane intatta, l'oggetto dovrebbe essere rimosso a quel punto.

- Rimozione dell'ambiente
- Vengono mantenuti solo gli elementi più importanti
- Rimuovere i dettagli aggiuntivi



Livello 5: L'essenziale assoluto



A questo punto, non resta che il minimo indispensabile. Tutto ciò che può essere rappresentato da una sagoma deve essere rappresentato da una forma astratta. Gruppi di forme appartenenti allo stesso oggetto devono essere riassunti in un'unica forma (il corpo del pipistrello).

Il contrasto deve essere il più elevato possibile: se il contrasto tra una forma e il suo contorno non è abbastanza elevato, come nell'esempio del pipistrello, la forma può essere rappresentata come un'unica grande forma. In questo caso, la testa del pipistrello è stata separata spazialmente dal corpo, per facilitare l'identificazione come due cose diverse.

Anche le linee e gli ornamenti che possono essere rimossi senza rompere la forma, come il colletto o il naso del protagonista, dovrebbero essere eliminati, lasciando solo il minimo indispensabile per continuare a identificare l'immagine.

- Massimizzare il contrasto - eliminare i bordi, se necessario
- Eliminare tutti i dettagli non necessari per l'identificazione dell'oggetto
- Se necessario, è possibile separare gli oggetti

Documenti da inviare

Il copione

Fornisce un documento di base per l'illustratore, dando un'idea del rendering desiderato.

- La numerazione/nominazione delle illustrazioni è molto importante per gli scambi.
- Indicare gli elementi essenziali dell'illustrazione
- Indicare gli elementi da puntare/zoomare
- Indicare gli eventi desiderati
- Effetti sonori

Richiesta di effetti sonori

Che si tratti di un'operazione interna o di un fornitore di servizi, la richiesta di effetti sonori deve essere specificata:

- 1 file mp3 per pagina + 1 file mp3 per suono o ambiente.
- Indicare il numero e il tipo di voci necessarie per la storia letta.
- Inserire il testo
- Descrivere gli effetti sonori o l'animazione sonora desiderati
- Indicare il tempo in secondi

Idealmente, gli effetti sonori dovrebbero essere creati dopo aver prodotto le animazioni visive, poiché è più facile abbinare il suono alle animazioni che le animazioni al suono. Inoltre, in questo modo le persone che realizzano gli effetti sonori hanno un'idea più precisa dell'effetto desiderato.

Appendice 1: Sintesi del progetto

Flex Picture Ebook: un libro digitale per l'apprendimento inclusivo

I materiali didattici esistenti spesso non soddisfano le esigenze specifiche dei bambini con disabilità. Inoltre, i libri adattati sono spesso costosi e pongono problemi quando si tratta di integrarli in ambienti educativi inclusivi.

In collaborazione con esperti di accessibilità digitale, insegnanti e un editore di libri per bambini, questo progetto mira a progettare un libro digitale illustrato che sia accessibile a tutti i bambini, compresi quelli con disabilità. Oltre al testo da configurare, un "Flex Picture Ebook" include illustrazioni adattate con diversi livelli di semplificazione, elementi interattivi e una narrazione audio, pur rimanendo accessibile. Una rapida dimostrazione di come configurare le illustrazioni *Simplify Isolate Animate Zoom* è disponibile sul sito web del progetto.

Il nostro obiettivo è aumentare la disponibilità e la qualità dei libri digitali accessibili che si adattano perfettamente agli ambienti di apprendimento inclusivi.

I principali risultati attesi :

- Digital Flex Picture Ebook "Leo vuole un pipistrello" (V Cuvellier, R. Badel) in 5 lingue.
- Sensibilizzare e sostenere insegnanti e genitori fornendo scenari didattici testati in classe.
- Formazione per i produttori di contenuti nella pubblicazione di Flex Picture Ebooks e fornitura di software e linee guida gratuite.



Appendice 2: Partner europei

Francia

Les Doigts Qui Rêvent, Talant
Ludosens, Bègles
Istituto per giovani ciechi (IJA), Tolosa

Austria

Università Johannes Kepler, Linz

Italia

Fondazione Robert Hollman, Padova
AbilNova, Trento

Lituania

Lietuvos Aklųjų ir Silpnaregių Ugdymo Centras (LASUC), Vilnius

