

Pagbabagong-bihis ng mga Aklat Pambata: Ang Makabagong Teknolohiya at Interactivity sa mga Picture Book/Storybook App ng Pilipinas

EUGENE Y. EVASCO

May pagbabagong dulot ang teknolohiya sa larangan ng panitikang pambata. Imbes na magkaroon ng madugong digmaan ang panitikan laban sa mabilis na pag-unlad ng teknolohiya, gaya ng pagsulpot ng mga aparato kagaya ng computer, cellular phone, at tablets, nagpasya ang mga tagapaglathala, manunulat, at ilustrador na kasangkapanin ang mga ito upang itampok ang bisa ng aklat at ng pagbabasa.

Sa una'y may pagtutol ang mga manlilikha ng aklat. Pinatutunayan ito ng takot ng mga awtor at ilustrador na baka makalimutan na ang aklat kapalit ng teknolohiya. Naipahayag sa *It's a Book* ni Lane Smith ang lantarang hidwaan ng isang aparato sa isang aklat; ng aklat laban sa teknolohiya. Tanong ng isang tauhang unggoy sa nagbabasang jackass: "Paano iyan nag-iiskrol? Nakakapagblog? May mouse ba kapag ginagamit? Nakakapagtext ba iyan? Nakakapagtweet? Kailangan ba ng password, screen name, at wi-fi upang gamitin iyan?" Sa daloy ng mga pangyayari, yumabong ang interes ng unggoy sa isang aklat. Hiniram niya ang binabasa ng kausap, naaliw sa nabasa, at ayaw nang ibalik pa ang aklat. Nagpasya tuloy ang jackass na magtungo sa aklatan upang makapaghanap ng kapalit na babasahin. Sa tekstong ito,

nagwagi ang tradisyonal at makalumang uri ng babasahin. Hindi nga naman kailangan ng mga tunog, ilaw, at kuryente upang pasiklabin ang interes ng isang mambabasa. Sapat na ang kalidad ng pagkakasulat upang manghikayat ng mambabasa. Lantad na pumapanig ang awtor-ilustrador na si Smith sa aklat kumpara sa bagong media o teknolohiya. Mahalagang itala na nalathala ang aklat noong 2010, taon din ng pagkakalikha ng iPad. Wari bang hudyat ito ng mahabang karera upang mapagtagumpayan ang interes ng mga batang mambabasa.

Pangalawang aklat naman na lumahok sa tunggaliang aklat at teknolohiya ay ang *Press Here* ni Herve Tullet. Gaya ng *It's a Book*, 2010 din ito unang nalathata sa France at saka naglakbay sa maraming wika at bansa hanggang maisalin sa wikang Ingles. Napakasimple ng aklat na ito para sa mga mambabasang pre-school. At sa kapayakan ng aklat, lumitaw ang pagkahenyo ng manlilikha. Gamit ang napakasimpleng paraan ng pagguhit, na ang estilo ay maihahalintulad sa proyekto ng art education sa paaralang elementarya, naitampok nito ang saya at ang posibleng paulit-ulit na pagbabasa—marka ng matagumpay na aklat pambata. Nagsimula ang aklat sa isang bilog na dilaw. Pindutin ito, sabi ng teksto, at saka buklatin sa susunod na pahina. Ang mga sumunod na pahina'y tiyak na hihiling ng partisipasyon ng mga mambabasa gaya ng pagpalakpak, pagpindot, pagkiskis sa pahina, pagbaling ng aklat sa kaliwa at kanan, pag-alog sa binabasa, at maging ang paghihip sa kumalat na kulay itim sa pahina.

Sinundan ni Tulle ang tagumpay ng nauna niyang aklat sa *Mix It Up!* Gamit ang mga elemento at paksa ng nauna, interactivity rin ang mahalagang salik sa tagumpay at popularidad ng produkto. Kailangan muli ng partisipasyon ng mga mambabasa sa pagpindot ng mga tuldok, sa pagkiskis ng mga nagkakakulay na bilog, at sa pagpapagalaw ng mga pahina. Nilakipan na rin ito ng halagang edukasyonal tulad ng konsepto ng mga kulay na primary at secondary. Ipinakita rin sa aklat ang halaga ng mga kulay itim at puti upang tumingkad o lumiwanag ang ibang kulay.

Walang dudang nabato-balani ang mga bata sa interaktibong aklat ni Tullet. Ito ang halimbawa ng mga aklat na nagpapanggap na isang app o kaya'y aklat na nag-aakalang pinaandar ng baterya o kuryente. Maihahalintulad sa aklat na ito ang isang malikhain at masayahing magulang o guro. Malayong-malayo ito sa lantarang didaktiko o instruksiyonal na mga aklat. Gayundin, pruweba ang aklat na ito na kaya nitong maging interaktibo—ang katangian kung bakit nahuhumaling ang mga bata sa mga tablet at cellular phone.

Dagdag pa sa nabanggit, sa mga nakaraang taon, kapansin-pansin ang mabilis na pagtaas ng kalidad at kagandahan ng mga pisikal na pambatang picture book. Ilan sa mga ito’y ang aklat na *The Arrival* ni Shaun Tan (surreal na mga ilustrasyon na may paksain ng imigrasyon at culture shock), *The Invention of Hugo Cabret* ni Brian Selznick (makapal na picture book na pinaglangkap na prosa at graphic novel tungkol sa isang limot na filmmaker ng France), at ang *The Black Book of Colors* nina Menena Cottin at Rosana Faria (nasa Braille at tactile ang mga ilustrasyon upang ipakilala ang konsepto ng mga kulay para sa mga bulag gamit ang synesthesia sa paglalarawan). Ayon ng kay Martin Salisbury sa kaniyang interbyu sa *Little Big Books* (2012):

Printed books are becoming increasingly beautiful in their production with ever greater attention to the physical, tactile “holding” quality of the books as artifacts, in gloriously varied sizes and shapes. This process is carving out the territory of the book as a beautiful thing; a thing distinct from the screen that provides us with information but doesn’t allow us to own, feel, or interact with it in the same way. (162)

Sa sipi sa itaas, lantad ang pagpanig at pananalig ni Salisbury sa mga tradisyonal na aklat. Aniya, iba pa rin ang makapag-ari nito at ang maramdaman ang mga pahina habang binubuklat at binabasa. Ngunit sa masusing pagbabasa, mababakas ang kubling pangamba na kailangang mahigitan at kailangang umunlad ang mga nakalathalang aklat kaalinsabay ng pagsulpot ng mga makabagong uri ng aklat na kilala bilang app.

Ang Picture Book/Story Book App

Nagbagong-bihis na nga ang mga aklat pambata sa daigdig. Nakikipagsabayan ito sa mga aparato ng bagong teknolohiya at nakikinabang sa mga imbensiyon at pagbabago sa animation, touch screen technology ng mga platform gaya ng Android at iPad, at paglalapat ng sound effects at musika. Interactivity ang nagsisilbing prinsipyo



Ang tampok na game sa picture book app
Mula sa screencap ng iTunes store

sa paglikha ng matagumpay na picture book at story book app, kilala din ito bilang interactive story. Magkaiba ang mga app na natukoy sa simpleng ebook. Ang app ay nagtataglay ng animation o mga pinagdikit-dikit na ilustrasyong gumagalaw at tumutunog, may musika at sound effects depende sa utos (command) ng user, may masining na pagsasalaysay o narration, at may dagdag pang games o laro sa pagtatapos ng kuwento. Kulang sa interactivity ang mga ebook. Tinutukoy ng interactivity, kung pag-uusapan ang larangan ng bagong media, ang pagtugon ng computer o anumang device sa input o utos ng isang gumagamit (user). Kung may pinindot, iniskrol, inislide, o pinalaki (zoom) ang isang user, kailangang tumugon ang app. Kung mabagal ang tugon ng app, may posibilidad na bitawan ito ng bata. Maraming naghihintay na app sa merkado kung kaya marapat ang palagiang update sa app kung sakaling mabagal o minsay nagka-crash ito. Tandaang ang app, upang manatiling buhay at mabili sa isang app store, ay kailangang handa sa mga rebisyon. Handa dapat ang developer na tanggapin ang puna at mungkahi ng mga user. Kung gayon, ang isang bagong-lunsad na app, gaano man ito kahusay, ay hindi pa rin pinal na bersiyon. Pansinin, bilang halimbawa, ang palagiang update sa mga popular na app gaya ng Instagram, Spotify, Facebook, Youtube, Google Maps, atbp.

Bago nga bang maituturing ang mga picture book/ story book app? Sa palagay ko, isang bagong anyo ito ng panitikang pambata ngunit ang mga elemento at tradisyong pinaghalawan nito ay malaon nang kilala ng mga Pilipino. Nagbago lamang ang kasangkapan at naging mas mobile at magaan kung kaya ito naging user-friendly. Ang mga ilustrasyon, ang pagkukuwento (narration o storytelling), ang konsepto ng pagbuklat ng mga pahina, ang pagsipat at pagbasa mula kaliwa patungong kanan, at ang format ng kasangkapan (phone man o tablet) ay nakaugat sa mga tradisyong pampanitikan, pagtatanghal ng panitikan, at ng paglalathala. Alalahanin na may taglay na interactivity (sa pagitan ng tagapagsalaysay at tagatunghay) ang tradisyon ng pagsasalaysay-awit ng mga etnoepiko at pasyon (pabasa), maging ang tradisyon ng pagkukuwento ng magulang sa anak. Ang pagtunghay sa app ay maihabalintulad din sa pakikinig ng kuwento sa radyo, telebisyon, o kaya'y pelikula. Ang ilustrasyon sa pagkukuwento ay mababakas sa pagsisikap ni Jose Rizal sa kuwentong-bayan ng *Pagong at Matsing*. Ang konsepto ng pagbuklat, gaya ng pagbuklat sa isang app, ay hindi na bago sa atin simula nang naipakilala sa bansa ang libro noong kolonyalismong Espanyol. Sa madaling sabi, hindi talaga labis na banyaga ang mga apps na ito. Nagmukha

lang itong bago dahil sa tinatawag na confluence o pagtatagpo ng mga bisa ng iba't ibang paraan ng pagkukuwento. Idagdag pa rito ang mga bagong kasangkapan ng pagkukuwento.

Nais ring idiin na ang aklat ay isang nakamamanghang teknolohiya na nagsimula 500 taon na ang nakalilipas. At sa tinagal-tagal nito sa kabihasnang at sa pagiging laganap ng anyo nito sa kasalukuyan, nananatili pa rin itong luho sa pangkaraniwang pamilya at sa mga paaralan sa bansa. Hindi lamang salat ang aklat sa mga probinsiya kundi sa mga pampublikong paaralan sa Kalakhang Maynila. Maraming mag-aaral ang hindi pa nakakahawak o nakababasa ng mga nakalathalang aklat pambata gaya ng mga picture book. Textbook ang pinakakilalang anyo ng aklat sa mga batang mag-aaral.

Kung maituturing na suliranin ang distribusyon ng mga aklat, gayundin ang magiging kaso sa mga panitikang pambatang app. Iilan lamang ang may kakayahang makabili ng gadget, makapagbayad ng koneksiyon sa Internet, at makapagdownload ng mga nasabing app. Hadlang ang estadong pangkabuhayan upang mapakinabangan ang handog ng teknolohiya sa mga mambabasa.

Unang naipakilala sa bansa ang konsepto ng interactive storybook app ng Vibal Publishing House sa kanilang *Ibong Adarna* (2011). Mainam itong pagtatangka sa sipi ng popular na awit ni Balagtas ngunit kulang sa interactivity at mga dagdag na features tulad ng games, bilingual narration, mga tunog sa imahen, at highlighter sa mga teksto. Napakabasic lamang ng animation nito. Gayunpaman, ang ambag ng kauna-unahang app na ito ay ang pagpapakilala sa mga mambabasa na kayang lumikha at makipagsabayan ng mga Pilipino ng ganitong anyo at gumagamit pa ng nilalamang Filipino. Taglay din ng app ang mabilis na pagtugon nito sa utos ng mga daliri—maaaring bilisan o bagalan ang pagbuklat, maaaring balikan ang mga nakaraang eksena.

Katangian ng Likhang-Pilipinong App

Sa puntong ito, nais kong ilatag ang mga katangian ng mahusay at mainam na storybook app na likhang-Pilipino. Pangunahing kahilingan ay ang nilalaman. Dapat ay hindi ito pag-uulit sa mga kuwento ng ibang bansa o lipunan. Kailangang tumutugon pa rin ito sa pangangailangan ng kasalukuyang mambabasang Filipino. May pagdidiin ako sa kultura at imaheng Filipino dahil naniniwala akong sapat na ang mga itinuturing na may “unibersal” na nilalaman sa mga app store. Kailangang makita ng batang

mambabasa ang kanilang sarili at ang kanilang lipunan at kultura sa mga bagong anyo ng panitikan. Mangyari pa, ang paggigiit ng nilalamang Filipino ay ambag ng bansa sa diversity at sa pagtatampok ng pambansang identidad sa pandaigdigang panitikang pambata.

Pangalawa, dapat ang materyal sa picture book/story book app ay isang matagumpay munang nakalathalang picture book o story book. Kailangang mataas na uri ang kuwento at ang ilustrasyon. Maaaring ang popularidad at kid appeal ng teksto ang batayan. Ibig sabihin, ang panahon at ang mga mambabasa ang humusga sa bisa ng isang aklat. Dagdag pa rito, kailangang maging bago at mapangahas sa anyo ang isang picture book. Kailangan itong bakasan ng mga nasabing katangian bago maging mainam na app.

Ganito ang kaso sa ating bansa. Ang nagiging app ay mga premyado, klasiko, mapangahas o kaya'y popular sa mga batang mababasa. Ang *Araw sa Palengke* ay ilang ulit nang nareprint at kinilala ng National Children's Book Award Best Reads 2010. Klasiko naman ang mga app ng *Ibong Adarna*, *Pagpapagayuk* (bersiyong Manobo ng *Ibong Adarna*), at *Mariang Sinukuan*. Mapangahas na anyo ng picture book ang *Yummy Fly Pie* na may mga mapaglarong paratext. At popular naman sa mga mambabasa ang *But That Won't Wake Me Up* na nagwagi sa unang Filipino Reader's Choice Award noong 2012.

Pangatlo, bukod sa mataas na uri ng pagkakasulat, kailangang may halagang edukasyonal ang mga feature nito o dagdag na teksto. Maaaring ang dagdag na impormasyon ay ilagay sa bahagi ng games, na isang katangian ng Filipinong aklat-pambata. Tandaang ang mga games sa app ay hindi pampalipas-oras lamang na nag-aaksaya ng kuryente at lakas ng batang mambabasa. Sa likod ng lugod ng mga games, nasisipat dapat ang halaga ng mga konseptong tutulong sa pag-unlad ng bata sa iba't ibang disiplina ng pag-aaral gaya ng pag-unawa sa binasa, konsepto sa siyensiya at matematika, tamang pag-aalaga ng katawan, at marami pang posibilidad.

Ngunit sa mga dagdag na katangiang (added features) nabanggit, hindi dapat ito makasagabal sa daloy ng pagkukuwento. Nais kong gawing halimbawa ang *The Tale of Peter Rabbit*, isang klasikong aklat pambata ni Beatrix Potter na ginawang app ng developer na Loudcrow Interactive noong 2010. Tunay namang kahanga-hanga ang produksiyon sa larangan ng musika, pop-ups, animation, at sound effects nito. De-kalidad ang pagsasalaysay at mabilis ang pagtugon ng app sa pagbuklat ng mga pahina (dumaan ito sa pitong performance improvements, bug fixes, at memory handling). Ngunit

sa dami ng dagdag na animation at mga sorpresa sa pahina (tulad ng paghuli ng mambabasa sa nahuhulog na mga dahon at blackberries na biglang lumalaki at maaari pang alugin at dalhin sa kaliwa o kanan), nakasasagabal ito sa salaysay ng kunehong matigas ang ulo. May posibilidad na malihis ang bata sa rikit ng kuwento at matuon ang kaniyang atensiyon sa paglalaro ng mga imahen at tuluyan nang makalimutan ang kuwento. Ito ang dapat bantayan sa mga paglikha ng anumang app.

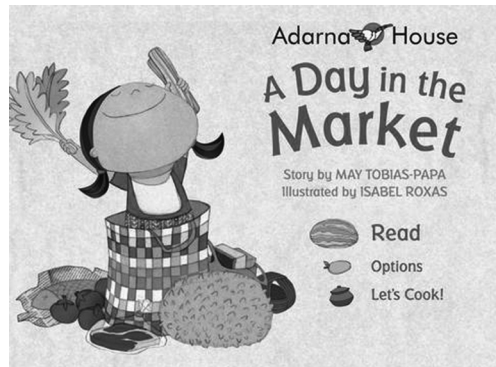
May nadadagdag, may nawawala. Ito ang nagaganap sa proseso ng pagbabagong-bihis ng aklat-pambata patungong app. Sa kaso ng app na *Yummy Fly Pie*, nawala ang mga paratext ng orihinal na picture book. Mahalaga pa naman ang paratext nito dahil mababakas na ang kuwento nito sa pabalat, title page, at maging sa lakip nitong recipe, at ang nutrition information sa back cover. Kumupas tuloy ang humor sa proseso ng pagsasalin. Ngunit may nawala man, may naidaragdag naman sa teksto nang ito’y naging app na.

Pagsusuri ng Tatlong App ng Adarna House

Sa puntong ito, susuriin ang tatlong picture book app na likha ng Adarna House. Pinili ang mga itong maging tuon ng suri dahil sa ito ang available sa kasalukuyang App Store ng Apple.

Una’y ang *A Day in the Market*. Matingkad at makulay ang mga digital na ilustrasyon ni Pepper Roxas na nagtatampok ng karanasang pambata sa pagpunta sa palengke. Naitatampok sa bawat spread ang pagkamangha sa mga produkto at paninda sa mga bahagi ng pamilihan. Lamang, sa pagiging makulay ng aklat at malinis ng disenyo, nawala ang dumi at putik na realidad sa mga palengke ng bansa. Hindi naitampok ang tunay na amoy ng isang pamilihan, gamit ang mas realistikong pagguhit at depiksiyon ng lunan.

Ang nakikita kong problema ay ang mabagal na paglitaw ng hudyat upang ilipat ang pahina. Maaaring kabagutan ito ng



Ang Menu ng “A Day in the Market” app ng Adarna House, Mula sa screencap ng iTunes store

mga mambabasang speed readers. Walang ring feature na puwedeng ibalik sa mga nakaraang pahina, sakaling may gusto muling basahin ang mambabasa. Hindi rin klaro kung ano ang gagawin sa bawat pahina dahil walang malinaw na panuto—Dapat bang damitan ang bata? Dapat bang kunin ang bayong? Dapat bang ituro ang nawawalang nanay sa gubat ng palengke? Dapat bang patugtugin ang mga paninda? Dapat bang umiwas sa putik ang bata? Dapat bang ilagay sa timbangan ang mga karne at lamang-dagat? Isang proseso ng pagtuklas kung ano ang gagawin ng mga imahen kaya may kabagalan ang magiging unang pagbasa ng nasabing app.

Dalawang spread ang nakikita kong sagabal sa pagsasalaysay dulot ng elementong sound effects at gamification. Una ay ang eksena na lilikha ng musika ang mga pinagalaw at pinasayaw na mga paninda. Totoong kaakit-akit ang eksena sa saliw ng musikang Caribbean (sa lantad nitong tunog ng steel drums) ngunit sa katagalan, maaaring maligaw ang bata sa daloy ng kuwento at bitawan ang aparato. Pangalawa ay ang spread na kailangang ikategorya ng nanay ang mga pinamili—prutas, isda, karne, at gulay. Batang mambabasa ang tutulong sa pagsasalansan ng mga pinamili. Tinatayang may mga dalawa hanggang limang minuto ang maaaring gugulin sa bahaging ito. Mainam man ito sa pagtuturo sa bata ng mga uri ng pagkain ngunit sana’y nasa katapusan na ito dahil makakapagpabagal sa naratibo.

Pinakamainam na bahagi sa app na ito na naglalarawan ng interactivity ay ang unti-unting pag-alis ng balot na papel sa sorpresa ng nanay sa bata. Kuhang-kuha nito ang emosyon ng tauhan at ng bumabasa sa pananabik na makita ang bagay sa supot.

Sa bahagi ng game, malaking tulong ito upang mahikayat ang mga bata na magluto ng iba’t ibang putahe. Isang pagdidiin din ito na ang pagluluto ay hindi gawaing pangmatanda lamang. Maaaring maging kasangkapan ang larong ito upang ituro ang tamang nutrisyon sa mga bata at ang halaga ng mga kagamitang pangkusina. Ngunit sinubukan kong laruin at pagkatuwaan ang bahaging ito. Nagluto ako dito na tanging manok lang ang sahog at ang lumitaw pagkaraang kumulo ang palayok ay isang marekadong ulam. Kailangang isaayos ito sa susunod na bersiyon ng app.

Sa bahagi ng menu o options, kapuri-puri na maaaring lakasan o hinaan ang sound effects, musika, at maging ang voice over. Bilingual ang teksto at maging ang voice-over. Mahalaga rin ang bahagi na ipinakilala ng app na ito ang mga manlilikha sa dakong huli ng produksiyon—isang bagay na bihira kong makita sa mga app na likha sa ibang bansa.

Nasa estilong paper collage o cut-outs ni Liza Flores ang *But That Won't Wake Me Up*. Hindi naging flat ang mga imahen dulot ng matalas na potograpiya. Nabantayan ng developer na magkaroon ito ng epektong three dimensional dahil sa mga anino ng tauhan at imahen. Sa simula pa lamang, kapuri-puri na ang mga nalilikhang tunog ng mga imahen sa pamagat at ang pag-iiba ng hugis ng mga bituin. Sa mata ng isang bata, may mahikang taglay ito, salamat sa touch screen technology.

Ang icon ng menu ay litaw sa lahat ng pahina kaya may kalayaan ang mambabasa na bumalik sa simula. Hindi ito litaw sa naunang tinalakay na app. Karagdagan ding pagbabago ang scene select upang maaaring balikan ng mambabasa ang paborito niyang eksena sa binasa.

Sa bahagi ng settings, tinutugunan nito ang pangako na maging bilingual. Pero sana, sa paglilipat ng wika ng teksto at voice over, naisasalin din ang pamagat at ang panuto sa wikang Filipino.

Kapuri-puri sa app ang white space sa mga spread. Hindi siksik sa ilustrasyon. Gayundin, may kabuluhan ang sound effects. Mainam itong paraan upang pagyamanin ang pandama at ipakilala ang mga onomatopoeia sa wikang Filipino—tilaok ng tandang, tahol ng aso, hagikgik ng batang kinikiliti, halakhak ng ina, at tililing ng alarm clock.

Makapangyarihan din ang spread na nagtatampok ng banda. Ipinakilala nito ang iba't ibang uri ng instrumentong musikal at ang mga halimbawang tunog nito. Sa katunayan, ang musika, ang repetisyon o pag-uulit sa kuwento, at ang ilustrasyon ang mga namumukod-ranging elemento sa app na ito kaya maituturing itong mahusay na produkto.

Dalawang puna lamang: mabagal ang paglitaw ng icon kung saan dadalhin ang pahina. Paiba-iba kasi ang oryentasyon ng app na ito kumpara sa karaniwang pakanan na buklat o paglipat-pahina. Gayundin, walang games ang app na ito. Inaasahan kong magkakaroon ito sa susunod na bersiyon.

Huling tekstong susuriin ang *Raquel's Fantastic Hair*, isang storybook app. Hindi ito maituturing na picture book app kumpara sa naunang dalawa dahil sa haba ng teksto nito at sa pagiging independent ng kuwento ni Luis Gatmaitan sa mga guhit. Kumbaga, ang mga ilustrasyon sa aklat ay pantulong na biswal at walang masyadong tungkulin sa pagsasalaysay.

Kapuri-puri sa app ang pagdaragdag ng animation at sound effects sa iba't ibang klase ng mga peluka ng isang tauhan. Nabigyang-diin nito ang

pangako ng pamagat—tunay ngang pambihira. Halimbawa, ang pagsaboy ng mga bulaklak mula sa anyong-harding peluka, ang pagpapalamuti ng mga lamang-dagat sa buhok-sirena, ang pagputok ng mga ribbon, ang pagiging musikal ng mga kasangkapang pangkusina na palamuti rin ng peluka, at ang unti-unting paglitaw ng isang kaharian. Kailangan ding ipagkapuri ito ng mga manlilikhang sina Beth Parrocha-Doctolero at Gatmaitan dahil nabigyang-hustisya ng app ang taglay na yaman ng imahinasyon ng aklat.

Gamification ang sagabal sa pagkukuwento ng app. May lumitaw na dalawang games sa dakong gitna ng kuwento. Ito ay ang paghuli ng mambabasa sa mga nahuhulog na strawberry at ang pagtukoy sa mga tampok na imahen. Maaaring kagiliwan ito ng bata ngunit sagabal ito sa naratibo at walang kaugnayan sa nilalaman ng kuwento ng batang sumasailalim sa chemotherapy dahil sa leukemia. Maaari itong panatilihin ngunit sana’y nasa katapusan na ng aklat at sana’y may kaugnayan sa paksa.

Sa huling sipat, ang pinakatagumpay ng tatlong app na pokus ng pagsusuri ay ang pagtatampok ng Filipinong kultura, kahit pa sabihing unibersal ang danas ng bata sa pag-aalalang hindi magising sa tamang oras, sa engkuwentro ng bata sa karamdaman, at sa pagsama ng bata sa pamimili at makilala ang mga paninda sa kanilang lugar. Itinampok ang mga pangkulturang icon at mga materyal na kultura gaya ng magtataho, palengke, jeep, lutu-lutuang palayok, bayong, bibingka, atbp. Sa pamamagitan nito, napapaunlad ng bata ang kaniyang pangkulturang literasi gamit ang isang makabagong kasangkapang panteknolohiya.

Hamon sa Produksiyon ng mga App

Isang malaking hadlang sa paglaganap ng mga app ang sitwasyon ng isang lipunan. Iilan lamang ang may kakayahang bumili ng iPad o mamahaling uri ng smart phone upang ipagamit na aparato sa pagbabasa sa mga bata. Idagdag pa rito ang access sa Internet, ang maaasahang Internet speed, at ang presyo ng mga naturang app dahil hindi naman lahat ng ito’y libreng madownload. Hindi masisisi ang ilan sa pagsabing elitista ang makabagong uri ng sining at higit na nagkakait sa mga bata sa yaman ng pagbabasa.

Paano ito mailalapit sa nakararami? Hindi layunin ng sanaysay na ito na ipalaganap ang tradisyonal na uri ng aklat at pagbabasa at talikuran ang teknolohiya. Sa kasalukuyan, isang aspekto sa literasi ng mga bata ang pagkatuto gamit ang teknolohiya sa computer at makinabang sa mga biyayang handog ng Internet. Tandaang karapatang pantao ang mabigyan ng

access o koneksiyon sa Internet, sang-ayon sa United Nations. Hindi dapat maging sagwil ang estadong pangkabuhayan sa paggamit ng teknolohiya sa impormasyon at panitikan. Kailangang may suporta mula sa pamahalaan para magbigay ng pondo sa mga aklatang pampaaralan o pampubliko na makabili ng mga aparato at magkaroon ng access sa mga picture book apps. Hindi naman nagkulang ang mga publisher. Ang Vibal Publishing at Adarna ay naglalaan ng akmang panahon upang libreng madownload ang mga app na ito. Maaalala rin na ang app na *Magical Shirt* ay libre sa bawat unit ng Android device nang lumabas ito noong 2011. Ngunit huwag tayong mamihasa sa libre. Upang makalikha pa ng mga bagong app ang isang publisher, kailangang patunayang may malaking audience na handang tumangkilik ng mga ito.

Malaking tulong ang Epic!, isang app, upang maiparating sa intended audience ang mga aklat pambata. Libreng mababasa ang mga libro sa unang buwan ng pagdownload ngunit may bayad na sa mga susunod na buwan. Libre naman ito para sa mga guro sa elementarya sa US. Isang mayamang aklatan ang hatid ng Epic!. Naglalaman ito ng libo-libong mga ebooks at interactive books na naglalayong ilapit ang mga bata sa pagbabasa. Gamit ang mga katangian ng isang game, may mga badge ito bilang anyo ng parangal sa pagtaas ng lebel sa pagbabasa at sa palagiang pagbabasa. Naipapakilala sa mga bata ang mga kuwento ng ibang kultura, lipunan, at kasaysayan. Ginagawa nitong demokratiko at kawili-wili ang pagbabasa.

Nagbabagong-bihis ang mga aklat pambata sa daigdig. Sa paglikha ng mga apps, hindi hadlang ang teknolohiya sa paglalathala at ang mataas na presyo ng printing. Kailangan lamang ng malikhaing team ng developer gaya ng narrator, animator, designer, at producer upang makaagapay ang Pilipinas sa produksiyon ng mga app. Hindi nahuhuli ang ating bansa pagdating sa kalidad. Nakikipagsabayan tayo sa mga bansang may maunlad nang industriya ng paglalathala ng mga aklat pambata gaya ng US at UK. Sa katunayan, ang *Yummy Fly Pie* ay kinilala ng BolognaRagazzi Digital Award noong 2011 bilang isa sa pinakamahusay na app sa daigdig. Pagkaraan nito, nakatanggap ang *A Day in the Market (Araw sa Palengke)* ng starred review sa *Kirkus* at itinanghal na sa mga Best Books ng 2013. Magandang balita ring nanalo ito bilang isa sa mga Best Apps for Teaching and Learning sa American Library Association noong 2014.

Sa loob ng maikling panahong nagsimulang sumulpot ang mga bagong anyo ng aklat pambata, maraming tanong na kailangan sagutin ng mga edukador at mananaliksik sa hinaharap. Naitala ni Jerry Griswold,

isang kritiko at propesor ng panitikang pambata, ang mga tanong na ito. Halimbawa, dapat bang awatin ang mga bata sa paggamit ng kanilang mga iPad o ibang pang platform ng apps? Nakakatulong ba talaga ang mga apps sa pagpapahusay ng kagalangan sa pag-intindi at pagbabasa? May epekto ba ang mga apps sa disiplina at konsentrasyon o mainam ito sa pagtuturo ng multitasking, nonlinear na pag-iisip, at sa biswal na literasi? Panahon ang makasasagot sa lahat ng ito.

May pag-aalinlangan, may pagtutol, may takot sa anumang bago at pagbabago. Iyan ang naipamalas sa pagsulpot ng mga app sa panitikang pambata. Pero paano uunlad at uusbong ang anyo kung matatakot ang karamihan sa pagbabago? Sa kasaysayan ng anumang anyong pampanitikan, naitatala ang pag-unlad kapag may nangangahas na lumikha ng panibagong anyo at pamamaraan. Huwag sanang nagdulot ng pagkakahon at pagkakabansot ang anumang takot.

Sa huli, kailangang alalahanin na wala pa ring kapalit ang tunay na akto ng pagbabasa at pisikal na katangian ng mga aklat. Hindi naman talaga nilalayon sa paglikha ng mga app na palitan ang mga libro at ipagpatuloy ang kultura ng phubbing (hindi pagpansin sa kapwa dahil sa halina ng mobile phone). Sa halip, tumutulong at nakikisulong ito sa hangaring palaganapin ang pagbabasa sa hanay ng mga bata. At sa usapin naman ng interactivity, wala pa ring papantay pa sa interaksyong tao sa tao. Walang makahihigit pa sa interaksyon ng isang mahal sa buhay na magbabasa ng isang mahusay na aklat para sa umuusbong at lumalago niyang supling.

Bibliograpiya

Mga Picture Book/Storybook App na Sinuri

A Day in the Market, Adarna House, Inc. (developer), 2013.

But That Won't Wake Me Up!—An Interactive Story, Adarna House, Inc. (developer), 2013.

Epic! Unlimited Books for Kids, Epic! Creations Inc. (developer), 2013.

Ibong Adarna, Vibal Publishing House (developer), 2011.

Magical Shirt, Vibal Publishing House (developer), 2011.

Mariang Sinukuan, Vibal Publishing House (developer), 2011.

Pagpagayuk, Vibal Publishing House (developer), 2011.

PopOut! The Tale of Peter Rabbit, Loud Crow Interactive, Inc. (developer), 2010.

Raquel's Fantastic Hair, Adarna House, Inc. (developer), 2015.

Yummy Fly Pie, Vibal Publishing House (developer), 2011.

Tekstong Sinangguni

Cottin, Menena. *The Black Book of Colors*. Illus. Rosana Faria. Toronto: Greenwood Books, 2008.

Griswold, Jerry. "E-book Backlash: Children's Stories Savage the iPad" <https://medium.com/@jerrygriswold/e-book-backlash-children-s-stories-savage-the-ipad-410a0d507d92> accessed April 15, 2015.

Hellige, Hendrick at Robert Klanten (eds.). *Little Big Books: Illustrations for Children's Picture Books*. Berlin: Gestalten, 2012.

Selznick, Brian. *The Invention of Hugo Cabret*. New York: Scholastic Press, 2007.

Smith, Lane. *It's a Book*. New York: Roaring Brook Press, 2010.

Tan, Shaun. *The Arrival*. New York: Arthur A. Levine Books, 2007.

Tullet, Herve. *Press Here*. San Francisco: Chronicle Books, 2011.

Tullet, Herve. *Mix It Up!* San Francisco: Chronicle Books, 2014.