



From Paper to Screen

una conferència Transbook

04/12

2015



MONTREUIL, FRANCE
*Salon du livre et de la presse jeunesse
en Seine-Saint-Denis*



Creació digital per a nens, quin futur?

Si la creació es situa a l'època del transmèdia, el món editorial té encara un munt de preguntes sobre la seva relació amb el digital. Quins són els canvis i quins són els problemes de la creació digital en relació amb als nens? Les preguntes estratègiques més importants giren al voltant de 3 temes estretament relacionats, la creació, la tecnologia i el mercat. La tecnologia digital ha sotragat en els últims anys la indústria editorial i aquesta conferència va ser una bona oportunitat per fer balanç de les transformacions recents.

Vincent Monadé president del Centre national du livre **FRANÇA**

Térence Mosca director de TM consulting **FRANÇA**

Cyril Laborderie responsable de projecte de l'EDRLab / Cap Digital **FRANÇA**

Jennifer Kotler-Clarke vice-presidenta Investigació i Avaluació de Sesame workshop - Sesame Street **ESTATS UNITS**

Marion Jablonski directora d'Albin Michel jeunesse **FRANÇA**

Sam Arthur co-fundador de Nobrow **REGNE UNIT**

Michael Kim director general d'i-ePUB Inc. **COREA DEL SUR**

Marianne Durand directora general de Nathan Jeunesse et Jeux **FRANÇA**

Warren Buckleitner cap de redacció de Children's Technology Review **ESTATS UNITS**



«El digital traspasa la creació, la forma d'explicar una història als infants. Però la veritable revolució es centra en els usos de la tecnologia digital entre els joves i els adults», va dir Vincent Monade, president del CNL (França). En efecte, els lectors de llibres digitals francesos passen 59 minuts al dia llegint en les seves pantalles. Però aquesta pràctica és encara bastant reduïda, d'acord amb les xifres: el mercat total dels llibres digitals ascendeix només a 1,1% a França, 11,5% al Regne Unit i 13% als EUA. Disparitats que, sense cap dubte, es poden explicar per la complexitat i la dificultat de publicar i distribuir obres digitals, malgrat el seu evident potencial creatiu.

LES CONTRIBUCIONS DE TRANSMÈDIA

La lectura en suport digital planteja un debat discontinu, especialment exacerbat quan es tracta de contingut educatiu: les aplicacions són beneficioses per al desenvolupament dels nens? Segons Jennifer Kotler Clarke Sesame Workshop (EUA), ho són en la mesura que proporcionin continguts transmèdia i que segueixin estrictament els principis teòrics específics.

Sesame Workshop (productor de la sèrie de televisió Barri Sèsam) desenvolupa des de fa temps programes educatius convidant als nens a adquirir el coneixement i les habilitats que necessiten per tenir èxit. Cada projecte es basa en investigacions acadèmiques, que han posat en evidència 4 condicions per les que el nen aprèn eficaçment. El nen ha d'estar actiu, sentir-se involucrat, els continguts han d'aconseguir un bon nivell de qualitat per a interessar realment i, finalment, han de promoure la interacció.

¿Els continguts educatius transmèdia compleixen aquests requisits? La variació de la mateixa història a través de múltiples mitjans de comunicació i la seva adaptació en funció de les característiques d'aquests mitjans proporcionen continguts variats, complementaris i enriquits, que permeten als nens jugar, explorar, experimentar, compartir, interactuar, coses que són les que necessita per aprendre.

La transmedialitat de Barri Sèsam ha estat, per tant, desenvolupada en tots els fronts: ens trobem, de fet, el concepte en forma de joguines, d'un parc temàtic, d'espectacles, d'un canal de televisió, d'aplicacions digitals, de llibres en paper ... Aborda especialment temes tan delicats com l'autisme, el divorci o la gestió de la dieta amb el monstre de les galetes.

Però el més important en la creació de continguts transmèdia, segons Jennifer Clarke Kotler, és posar-se en lloc dels nens a fi d'entendre els seus punts de vista i produir el que realment els interessa. Aquest és també el cas de les aplicacions «no només ets un escriptor o il·lustrador, ets també un psicòleg», insisteix Warren Buckleitner, redactor en cap de la Children's Technology Review i gran testimoni d'aquest matí.

EXEMPLES DE CREACIONS DIGITALS

Avui en dia, lluny de ser industrials, els dissenys són més aviat creacions fruit de la investigació i el desenvolupament. Els dos editors, Marion Jablonski d'Albin Jeunesse (França) i Sam Arthur Nobrow (Regne Unit), s'han adaptat respectivament a llibres electrònics, llibres de paper ja existents: *Les super héros n'aiment pas les arachnides* (Als superheròis no els agraden les carxofes) editat per Albin Michel jeunesse i *Professor AstroCat's frontiers of Space* (El professor Astrocat en els límits de l'espai) editat per Nobrow (veure classe magistral dedicada a Transbook de 6 de juny de 2015).

En tots dos casos, la digitalització de les obres té la seva recompensa, canviant i enriquint la narració amb so i música de fons, amb animacions, amb molta interactivitat gràcies als jocs, amb la possibilitat de crear un avatar personalitzat i exportar-lo a les xarxes socials o seguir les aventures en un web TV. Les pàgines del llibre no s'escanegen tal com són, sinó que pateixen un tall granular per a una reproducció suau i deslinealitzar la història.

Albin Michel jeunesse també va publicar llibres híbrids amb un llibre de paper, autònom, combinat amb una extensió digital opcional i gratuïta, que funciona a través del reconeixement de la imatge del llibre. La idea era crear un format estàndard que es pot descompondre en una col·lecció i convidar als il·lustradors novells a invertir en aquests nous mitjans gràcies al suport de l'editorial.

L'editor només no pot crear llibres digitals, ha de envoltar-se d'un nou equip de desenvolupadors, músics, enginyers de so, animadors ... Per això, els editors adopten diferents estratègies: Marion Jablonski va decidir externalitzar la producció amb l'agència Les Valseurs, mentre que Sam Arthur va crear la filial Minilab per desenvolupar l'aplicació Professor AstroCat. Un cop publicat el llibre electrònic, com ho fan els editors per distribuir-lo?

EXEMPLES DE DISTRIBUCIÓ, COREANS I FRANCESOS

Molt connectats, els coreans consumeixen essencialment continguts en streaming. Per exemple, els nens fan servir tauletes o telèfons intel·ligents 5 a 10 vegades per setmana durant una mitjana de 30 minuts, i gairebé el 80% dels nens de 3 a 5 anys fan servir Internet cada dia.

Per satisfer aquesta demanda, les principals companyies de telecomunicacions de Corea han tractat de comercialitzar tablets i aplicacions educatives, però en realitat no han obtingut l'èxit esperat. Michael Kim, director general de l'editorial digital d'i-ePub Inc, creu que són els editors els que s'han d'encarregar de l'edició digital, ja que tenen millor olfacte, publicant objectes híbrids, combinant un manual educatiu en paper i l'aplicació. El sistema de subscripció també permet als usuaris descarregar llibres digitals disponibles a la plataforma.

A França, els llibres digitals enriquits en format ePub 3 o les aplicacions només estan disponibles a la plataforma de la iBook Store, una distribució única que també limita els materials de suport de lectura als ordinadors i les tauletes iOS.

La distribució d'aquest tipus d'obres digitals es produeix en un entorn molt allunyat del món del llibre on domina el joc i la gratuïtat. Coexisteixen dues maneres de distribució: la compra i freemium dins de l'aplicació. La compra d'una aplicació ofereix una demo gratuïta, que incita a l'usuari a comprar la resta del contingut. El sistema freemium ofereix l'aplicació, però els usuaris han de pagar a mesura que avança en el joc.

Nathan jeunesse es va inspirar en aquests sistemes de distribució, explica la seva directora general Marianne Durand, evitant aquestes limitacions amb el principi de prepagament: tauletes per a nens, venudes amb aplicacions integrades, però aquest principi no anima l'usuari a descarregar-ne més.

Nathan jeunesse també va desenvolupar una aplicació de codi de format, per obtenir col·leccions llargues més barates. Es van crear una sèrie de llibres digitals integrats a una biblioteca d'aplicacions amb el principi de la compra-app. S'afegeix a això, l'adaptació d'aplicacions en vídeo, distribuïdes a través de box de subscripció per a la televisió i SVOD (vídeo sota demanda). Un canal de Youtube també transmet vídeos per arribar a un públic més ampli amb remuneració a través de publicitat.

Darrerament, la pàgina de la botiga *T'choupi et moi* permet als pares personalitzar els llibres, incorporant imatges dels seus fills, per exemple, i encarregar aquests llibres de paper imprès sota demanda.

Íntimament relacionats, les maneres de distribució i els suports de lectura repercuten en la creació i producció de llibres digitals, especialment importants en el sector de la joventut. Les limitacions dels sistemes de distribució i formats dificulten la venda «és una mica com tenir un mateix llibre en dues biblioteques diferents i que per llegir-los fossin necessaris dos parells diferents d'ulleres» conclou Marianne Durand.

CAP A UNS FORMATS UNIFORMES?

És l'objectiu de EDRLab (Laboratori Europeu de lectura digital), que retransmet a Europa les principals missions de la IDPF1: desenvolupar un estàndard ePub 2 i 3, i contribuir al desenvolupament d'un ecosistema obert (open source). El EDRLab, explica Cyril Labordrie, director del projecte a Cap Digital, es basa en la tecnologia Radium, que implementa aquests formats, que es caracteritzen per la interoperabilitat: permetre a qualsevol suport i sistema operatiu llegir el llibre electrònic, no sent presoner de les plataformes comercials en les que l'usuari ha efectuat la seva compra.

Resoldre la restricció de DRM és també la principal tasca principal de EDRLab, cosa que farà disponible el proper estiu LCP DRM (protecció de contingut lleuger): un sistema de protecció de drets d'autor que s'emancipa d'Amazon, Adobe o Apple i utilitzable per tots.

Llibertat, interoperabilitat, accessibilitat és el lema de la EDRLab, però més enllà de les qüestions tècniques, l'associació també s'ha proposat promoure el format ePub en el sentit de desenvolupar una veritable xarxa europea per facilitar la creació i la producció de llibres digitals, tenint en compte les necessitats reals dels membres i actors de l'edició.



(1) International Digital Publishing Forum, associació sense ànim de lucre que aspira a adoptar un format estàndard de lectura digital obert i accessible a tothom.

TRANSBOOK IS A EUROPEAN PROJECT
FOR THE DIGITAL TRANSITION OF THE CHILDREN'S PUBLISHING INDUSTRY

www.transbook.org
contact@transbook.org

 @TransbookEU



Transbook

children's literature on the move



TaNTagORa



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union