



# *From Paper to Screen*

## *una conferencia Transbook*

04/12

2015



**MONTREUIL, FRANCE**

Salon du livre et de la presse jeunesse  
en Seine-Saint-Denis



---

## Creación digital para niños, ¿qué futuro?

Si la creación se sitúa en la época del transmedia, el mundo editorial tiene todavía un montón de preguntas sobre su relación con el digital. ¿Cuáles son los cambios y cuáles los problemas de la creación digital en relación con los niños? Las preguntas estratégicas más importantes giran alrededor de 3 temas estrechamente relacionados: la creación, la tecnología y el mercado. La tecnología digital ha sacudido en los últimos años a la industria editorial y esta conferencia fue una buena oportunidad para hacer balance de las transformaciones recientes.

---

**Vincent Monadé** presidente del CNL (Centre national du livre) **FRANCIA**

**Térence Mosca** director de TM consulting **FRANCIA**

**Cyril Laborderie** responsable de proyecto del EDRLab / Cap Digital **FRANCIA**

**Jennifer Kotler-Clarke** vice-presidenta Investigación y Evaluación de Sesame workshop - Sesame Street **EE.UU**

**Marion Jablonski** directora de Albin Michel jeunesse **FRANCIA**

**Sam Arthur** co-fundador de Nobrow **REINO UNIDO**

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

**Marianne Durand** director general de Nathan Jeunesse et Jeux **FRANCIA**

**Warren Buckleitner** redactor jefe de Children's Technology Review **EE.UU**



«El digital trastorna la creación, la forma de contar una historia a los niños. Pero la verdadera revolución se centra en los usos de la tecnología digital entre los jóvenes y los adultos», dijo Vincent Monadé, presidente del CNL (Francia). En efecto, los lectores de libros digitales franceses pasan 59 minutos al día leyendo en sus pantallas. Pero esta práctica es aún bastante reducida, de acuerdo con las cifras: el mercado total de los libros digitales asciende sólo a 1,1% en Francia, 11,5% en el Reino Unido y 13% en los EE.UU. Disparidades que, sin lugar a dudas, se pueden explicar por la complejidad y la dificultad de publicar y distribuir obras digitales, a pesar de su evidente potencial creativo.

### LAS CONTRIBUCIONES DE TRANSMEDIA

La lectura en soporte digital plantea un debate discontinuo, especialmente exacerbado cuando se trata de contenido educativo: ¿las aplicaciones son beneficiosas para el desarrollo de los niños? Según Jennifer Kotler Clarke Sesame Workshop (EE.UU.), lo son en la medida que proporcionen contenidos transmedia y que sigan estrictamente los principios teóricos específicos.

Sesame Workshop (productor de la serie de televisión Barrio Sésamo) desarrolla desde hace tiempo programas educativos invitando a los niños a adquirir el conocimiento y las habilidades que necesitan para tener éxito. Cada proyecto se basa en investigaciones académicas, que han puesto en evidencia 4 condiciones por las que el niño aprende eficazmente. El niño debe estar activo, sentirse involucrado, los contenidos deben lograr un buen nivel de calidad para interesarle realmente y, por último, deben promover la interacción.

¿Los contenidos educativos transmedia cumplen con estos requisitos? La variación de la misma historia a través de múltiples medios de comunicación y su adaptación en función de las características de estos medios proporcionan contenidos variados, complementarios y enriquecidos, que permiten a los niños jugar, explorar, experimentar, compartir, interactuar, cosas que son las que necesita para aprender.

La transmedialidad de Barrio Sésamo ha sido, por tanto, desarrollada en todos los frentes: nos encontramos, de hecho, el concepto en forma de juguetes, de un parque temático, de espectáculos, de un canal de televisión, de aplicaciones digitales, de libros en papel... Aborda en especial temas tan delicados como el autismo, el divorcio o la gestión de la dieta con el monstruo de las galletas.

Pero lo más importante en la creación de contenidos transmedia, según Jennifer Kotler Clarke, es ponerse en lugar de los niños a fin de entender sus puntos de vista y producir lo que realmente les interesa. Este es también el caso de las aplicaciones «no sólo eres un escritor o ilustrador, eres también un psicólogo», insiste Warren Buckleitner, redactor jefe de la Children's Technology Review y gran testigo de esta mañana.

### EJEMPLOS DE CREACIONES DIGITALES

Hoy en día, lejos de ser industriales, los diseños son más bien creaciones fruto de la investigación y el desarrollo. Los dos editores, Marion Jablonski de Albin Jeunesse (Francia) y Sam Arthur Nobrow (Reino Unido), han adaptado respectivamente a libros electrónicos, libros de papel ya existentes: *Les super héros n'aiment pas les artichauts* (A los superhéroes no les gustan las alcachofas) editado por Albin Michel jeunesse y *Professor Astro Cat's Frontiers of Space* (El profesor Astrocat en los límites del espacio) editado por Nobrow (ver clase magistral dedicada transbook de 6 de junio de 2015).

En ambos casos, la digitalización de las obras tiene su recompensa, cambiando y enriqueciendo la narración con sonido y música de fondo, con animaciones, con mucha interactividad gracias a los juegos, con la posibilidad de crear un avatar personalizado y exportarlo a las redes sociales o seguir las aventuras en una web TV. Las páginas del libro no se escanean tal cual son, sino que sufren un corte granular para una reproducción suave y deslinealizar la historia.

Albin Michel jeunesse también publicó libros híbridos con un libro de papel, autónomo, combinado con una extensión digital opcional y gratuita, que funciona a través del reconocimiento de la imagen del libro. La idea era crear un formato estándar que se puede descomponer en una colección e invitar a los ilustradores noveles a invertir en estos nuevos medios gracias al apoyo de la editorial.

El editor sólo no puede crear libros digitales, tiene que rodearse de un nuevo equipo de desarrolladores, músicos, ingenieros de sonido, animadores ... Para esto, los editores adoptan diferentes estrategias: Marion Jablonski decidió externalizar la producción con la agencia Les Valseurs, mientras que Sam Arthur creó la filial MiniLab para desarrollar la aplicación Profesor AstroCat. Una vez publicado el libro electrónico, ¿cómo lo hacen los editores para distribuirlo?

### EJEMPLOS DE DISTRIBUCIÓN, COREANOS Y FRANCESES

Muy conectados, los coreanos consumen esencialmente contenidos en streaming. Por ejemplo, los niños usan tabletas o teléfonos inteligentes 5 a 10 veces por semana durante un promedio de 30 minutos, y casi el 80% de los niños de 3 a 5 años usan Internet a diario.

Para satisfacer esta demanda, las principales compañías de telecomunicaciones de Corea han tratado de comercializar tablets y aplicaciones educativas, pero en realidad no han obtenido el éxito esperado. Michael Kim, director general de la editorial digital de i-ePub Inc, cree que son los editores quienes deben encargarse de la edición digital, pues tienen mejor olfato, publicando objetos híbridos, combinando un manual educativo en papel y la aplicación. El sistema de suscripción también permite a los usuarios descargar libros digitales disponibles en la plataforma.

En Francia, los libros digitales enriquecidos en formato ePub 3 o las aplicaciones solo están disponibles en la plataforma de la iBook Store, una distribución única que también limita los materiales de soporte de lectura a los ordenadores y las tabletas iOS.

La distribución de este tipo de obras digitales se produce en un entorno muy alejado del mundo del libro donde domina el juego y la gratuidad. Coexisten dos modos de distribución: la compra y freemium dentro de la aplicación. La compra de una aplicación ofrece una demo gratuita, que incita al usuario a comprar el resto del contenido. El sistema freemium ofrece la aplicación, pero los usuarios deben pagar a medida que avanza en el juego.

Nathan jeunesse se inspiró en estos sistemas de distribución, explica su directora general Marianne Durand, evitando estas limitaciones con el principio de prepagado: tabletas para niños, vendidas con aplicaciones integradas, pero este principio no anima al usuario a descargar más.

Nathan jeunesse también desarrolló una aplicación de código de formato, para obtener colecciones largas más baratas. Se crearon una serie de libros digitales integrados a una biblioteca de aplicaciones con el principio de la compra-app. Se añade a esto, la adaptación de aplicaciones en vídeo, distribuidas a través de box de suscripción para la televisión y SVOD (vídeo bajo demanda). Un canal de YouTube también transmite vídeos para llegar a un público más amplio con remuneración a través de publicidad.

Últimamente, la página de la tienda *T'choupi et moi* permite a los padres personalizar los libros, incorporando imágenes de sus hijos por ejemplo, y encargar estos libros de papel impreso bajo demanda.

Íntimamente relacionados, los modos de distribución y los soportes de lectura repercuten en la creación y producción de libros digitales, especialmente importantes en el sector de la juventud. Las limitaciones de los sistemas de distribución y formatos dificultan la venta «es un poco como tener un mismo libro en dos bibliotecas diferentes y que para leerlos fueran necesarios dos pares diferentes de gafas» concluye Marianne Durand.

### ¿HACIA UNOS FORMATOS UNIFORMES?

Es el objetivo de EDRLab (Laboratorio Europeo de lectura digital), que retransmite en Europa las principales misiones de la IDPF<sup>(1)</sup>: desarrollar un estándar ePub 2 y 3, y contribuir al desarrollo de un ecosistema abierto (open source). El EDRLab, explica Cyril Labor-drie, director del proyecto en Cap Digital, se basa en la tecnología Radium, que implementa estos formatos, que se caracterizan por la interoperabilidad: permitir a cualquier soporte y sistema operativo leer el libro electrónico, no siendo prisionero de las plataformas comerciales en las que el usuario ha efectuado su compra.

Resolver la restricción de DRM es también la principal tarea principal de EDRLab, lo que hará disponible el próximo verano LCP DRM (protección de contenido ligero): un sistema de protección de derechos de autor que se emancipa de Amazon, Adobe o Apple y utilizable por todos.

Libertad, interoperabilidad, accesibilidad es el lema de la EDRLab, pero más allá de las cuestiones técnicas, la asociación también se ha propuesto promover el formato ePub en el sentido de desarrollar una verdadera red europea para facilitar la creación y la producción de libros digitales, teniendo en cuenta las necesidades reales de los miembros y actores de la edición.



(1) International Digital Publishing Forum, asociación sin ánimo de lucro que aspira a adoptar un formato estándar de lectura digital abierto y accesible a todos.

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

[www.transbook.org](http://www.transbook.org)  
[contact@transbook.org](mailto:contact@transbook.org)  
[@TransbookEU](https://twitter.com/TransbookEU)



**Transbook**  
children's literature on the move



TaNTagORa



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