



# Clase magistral

## un evento Transbook

04/06

2015



FRANCE  
Campus Fonderie de l'Image,  
Bagnole



Salon du livre  
et de la presse  
jeunesse  
seine-saint-denis

---

# Creación en papel y en digital: ¿Qué limitaciones?, ¿Qué retos?

A la pregunta ¿papel o digital? los ponentes respondieron: ambos. Estos creadores tomaron rápidamente consciencia de las innovaciones inéditas como resultado de la complementariedad de los soportes. Innovaciones que apenas están empezando y que también plantean muchos interrogantes creativos, técnicos y económicos, en una industria editorial que sigue siendo tímida para explorar este nuevo campo de posibilidades. La clase magistral permitió una visión general de los ejemplos de las creaciones, las dificultades y las soluciones encontradas para desplazarse de un medio a otro formats.

---

**Étienne Mineur** co-fundador y director creativo de Editions Volumiques **FRANCIA**

**Julie Stephen Chheng** ilustrador y diseñador **FRANCIA**

**Ajubel** ilustrador y diseñador **ESPAÑA**

**Ben Newman** ilustrador **REINO UNIDO**

**James Wilson** diseñador digital de Nobrow **REINO UNIDO**



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



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



El digital «es un mercado enorme que se abre», estima Ajubel, pero debido a su complejidad, los ilustradores sienten gran temor ante la idea de su puesta en marcha. Sin embargo, a ellos les corresponde implicarse, dijo el artista cubano, para proponer obras de calidad, para contrarrestar la oferta mediocre y masiva.

### MEDIOS DE HIBRIDACIÓN...

¿Cómo influyen los soportes la forma de crear y contar historias? Esta es la pregunta que Etienne Mineur y Julie Stephen Chheng tratan de responder al cuestionar el libro objeto. Desde siempre la estructura del libro se ha establecido de acuerdo a reglas precisas, dando forma a nuestro modo de escritura, lectura y tal vez de pensar. Ambos artistas están tratando de hacer evolucionar el soporte, sea papel o digital. El uso del libro objeto es el punto de partida, que a su vez inspira las historias que contiene. Por lo tanto, el soporte influye la historia.

Les Editions Volumiques primero exploran el potencial del papel creando libros que se pliegan y se despliegan en forma de laberinto, libros de audio, libros cuyas páginas se giran por sí mismas, otros contruidos con la lógica del videojuego, libros cercanos a los juegos de sociedad, que hay que manipular, golpear... La hibridación de los soportes empieza en un libro de papel y continua sobre un dispositivo, tableta o teléfono inteligente, convirtiendo, entonces el libro en un objeto conectado. La experiencia se vuelve más interactiva y está en la línea borrosa entre el juego y la literatura.

### ...O ADAPTACIÓN DE UN MEDIO A OTRO

El enfoque es diferente para Ben Newman y James Wilson: la adaptación del libro de papel *Profesor Astrocat: en las fronteras del espacio* en su aplicación digital les hizo cambiar el contenido. El punto de partida era doble: crear una nueva experiencia digital que incluyera la animación de personajes, y animar a los niños a interesarse por el universo espacial gracias a la interactividad de la aplicación.

La aplicación debe aportar una diferencia crucial en relación al libro: el niño es el centro de la experiencia, en la que puede elegir un avatar personalizado. Las páginas del libro no están pegadas debido a que contienen un exceso de información que haría la lectura ilegible en la tableta. Se cortan en parcelas de información, que se consiguen debido al zoom y a una fácil navegación. La animación da vida a las páginas estáticas, la experiencia táctil interactiva convierte el consumo pasivo de información impresa en el libro en un aprendizaje activo: se proponen juegos para conseguir puntos, medallas, pasar a niveles superiores, volar hacia el espacio. Si existe libertad en la navegación, el juego y la construcción del cohete fomentan y recompensan el aprendizaje y la lectura. Elementos sonoros acompañan la navegación, sin distraer la lectura.

Para la próxima entrega de las aventuras del Profesor Astrocat en pa-

pel, Ben Newman ha abordado algunas de las limitaciones del digital para su posible adaptación en aplicación, replantear la ilustración, dando más énfasis a personajes secundarios o ilustraciones que ellas mismas crean la forma y el espacio. Aquí, el digital influye el papel.

### LAS DIFICULTADES DE LA CREACIÓN

Si la hibridación de los soportes multiplica el potencial creativo, ésta reúne dos mundos que no están familiarizados, con economías muy diferentes. Etienne Mineur estima que la producción de libros aumentados aúna las desventajas de la edición en papel y la edición en digital, pero sobre todo complica tener una visibilidad clara de la dirección que toma el proyecto.

Estas creaciones también implican un proceso iterativo, de ida y vuelta entre autores ilustradores, desarrolladores y testadores. A veces, esto se traduce en dificultades de comunicación y el entendimiento entre el desarrollador y el ilustrador, como señala Ajubel. Para evitar cualquier malentendido, es necesario detallar con gran precisión los movimientos de cada elemento animado, para que el desarrollador no se aparte de la intención del ilustrador. Una tarea de enormes proporciones, como la animación que se requiere para dibujar los personajes desde todos los ángulos y con todas las expresiones, sin traicionar la estética original.

5 personas y 6 meses de trabajo fueron necesarios para desarrollar la aplicación del Profesor Astrocat. Por lo tanto, concebir una aplicación cuesta muy caro, ya que hay que reunir varios oficios, lo que plantea la cuestión del modelo de negocio original.

### EL MODELO ECONÓMICO

La producción de aplicaciones no es rentable actualmente: el desarrollo de una aplicación es costosa y los consumidores aún no están preparados para comprar aplicaciones a más de 1 o 2 €. Les Éditions Volumiques han optado por una solución paradójica con un punto de equilibrio: vender el libro, el objeto que cuesta menos de fabricar, y proporcionar la aplicación correspondiente, el dispositivo más caro.

Otro problema identificado, la distribución. Una vez creado y puesto en línea, la principal dificultad es la de dar a conocer la aplicación, según Ajubel, frente a una enorme oferta de aplicaciones. Por otro lado, los libreros se sienten incómodos con las publicaciones híbridas debido a que estos objetos conectados son difíciles de clasificar en las estanterías y, además, necesitan ser explicados a los lectores.

Julie Stephen Chheng multiplica sus fuentes de financiación. En primer lugar, encuentra un equilibrio entre sus proyectos de diseñadora gráfica freelance, lo que le permite una independencia financiera. Para la financiación de sus proyectos, como *La pluie à midi*, pide subvenciones a distintas instituciones tales como SCAM, SACD Beaumarchais, el CNL, el TNC New Media ... Su último proyecto *Les aventures du petit train postal* (Las aventuras del pequeño tren postal) ha sido posible gracias a la financiación colectiva o crowdfunding. Por último, realiza residencias artísticas en Francia o en el extranjero, que le ofrecen la oportunidad de desarrollar nuevos proyectos artísticos



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

[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