



# Classe magistral

04/06

2015

FRANCE  
Campus Fonderie de l'Image,  
Bagnole



---

## Creació en paper i en digital: Quines limitacions? Quins reptes?

A la pregunta «paper o digital?» els ponents van respondre: tots dos. Aquests creadors van prendre ràpidament consciència de les innovacions inèdites com a resultat de la complementarietat dels suports. Innovacions que tot just estan començant i que també plantegen molts interrogants creatius, tècnics i econòmics, en una indústria editorial que segueix sent tímida per explorar aquest nou camp de possibilitats. La classe magistral va permetre una visió general dels exemples de les creacions, les dificultats i les solucions trobades per desplaçar-se d'un mitjà a un altre formats.

---

**Étienne Mineur** cofundador i director creatiu de Editions Volumiques **FRANÇA**

**Julie Stephen Chheng** il·lustrador i dissenyador **FRANÇA**

**Ajubel** il·lustrador i dissenyador **ESPANYA**

**Ben Newman** il·lustrador **REGNE UNIT**

**James Wilson** dissenyador digital de Nobrow **REGNE UNIT**



El digital «és un mercat enorme que s'obre», estima Ajubel, però a causa de la seva complexitat, els il·lustradors senten gran temor davant la idea de la seva posada en marxa. No obstant això, a ells els correspon implicar-se, va dir l'artista cubà, per proposar obres de qualitat, per contrarestar l'oferta mediocre i massiva.

## MITJANS D'HIBRIDACIÓ...

Com influeixen els suports la manera de crear i explicar històries? Aquesta és la pregunta que Etienne Mineur i Julie Stephen Chheng tracten de respondre al qüestionar el llibre objecte. Des de sempre l'estructura del llibre s'ha establert d'acord a regles precises, donant forma a la nostra manera d'escriptura, lectura i potser de pensar. Tots dos artistes estan tractant de fer evolucionar el suport, sigui paper o digital. L'ús del llibre objecte és el punt de partida, que al seu torn inspira les històries que conté. Per tant, el suport influència la història.

Les Editions Volumiques primer exploren el potencial del paper creant llibres que es pleguen i es despleguen en forma de laberint, llibres d'àudio, llibres les pàgines del qual giren per si mateixes, altres construïts amb la lògica del videojoc, llibres propers als jocs de societat, que cal manipular, colpejar... La hibridació dels suports comença en un llibre de paper i continua sobre un dispositiu, tauleta o telèfon intel·ligent, convertint, llavors, el llibre en un objecte connectat. L'experiència es torna més interactiva i està en la línia borrosa entre el joc i la literatura.

## ...O ADAPTACIÓ D'UN MEDI A UN ALTRE

L'enfocament és diferent per a Ben Newman i James Wilson: l'adaptació del llibre de paper *Professor Astrocat: a les fronteres de l'espai* en la seva aplicació digital va fer canviar el contingut. El punt de partida era doble: crear una nova experiència digital que inclogués l'animació de personatges, i animar els nens a interessar-se per l'univers espacial gràcies a la interactivitat de l'aplicació.

L'aplicació ha d'aportar una diferència crucial en relació al llibre: el nen és el centre de l'experiència, en la qual pot triar un avatar personalitzat. Les pàgines del llibre no estan enganxades perquè contenen un excés d'informació que faria la lectura il·legible a la tauleta. Es fraccionen en parcel·les d'informació, que s'aconsegueixen a causa del zoom i a una fàcil navegació. L'animació dona vida a les pàgines estàtiques, l'experiència tàctil interactiva converteix el consum passiu d'informació impresa en el llibre en un aprenentatge actiu: es proposen jocs per aconseguir punts, medalles, passar a nivells superiors, volar cap a l'espai. Si hi ha llibertat en la navegació, el joc i la construcció del coet fomenten i recompensen l'aprenentatge i la lectura. Elements sonors acompanyen la navegació, sense distreure la lectura.

Per a la propera entrega de les aventures del Professor Astrocat en paper, Ben Newman ha abordat algunes de les limitacions del digital per a la seva possible adaptació en aplicació, replantejar la il·lustració, donant més èmfasi a personatges secundaris o il·lustracions que elles mateixes creen la forma i el espai. Aquí, el digital influència el paper.

## LES DIFICULTATS DE LA CREACIÓ

Si la hibridació dels suports multiplica el potencial creatiu, aquesta reuneix dos mons que no estan familiaritzats, amb economies molt diferents. Etienne Mineur estima que la producció de llibres augmentats uneix els desavantatges de l'edició en paper i l'edició en digital, però sobretot complica tenir una visibilitat clara de la direcció que pren el projecte.

Aquestes creacions també impliquen un procés iteratiu, d'anada i tornada entre autors il·lustradors, desenvolupadors i testadors. De vegades, això es tradueix en dificultats de comunicació i l'entesa entre el desenvolupador i l'il·lustrador, com assenyalava Ajubel. Per evitar qualsevol malentès, cal detallar amb gran precisió els moviments de cada element animat, perquè el desenvolupador no s'aparti de la intenció de l'il·lustrador. Una tasca d'enormes proporcions, com l'animació que es requereix per dibuixar els personatges des de l'exterior i amb totes les expressions, sense trair l'estètica original.

5 persones i 6 mesos de treball van ser necessaris per desenvolupar l'aplicació del Professor Astrocat. Per tant, concebre una aplicació costa molt car, ja que cal reunir diversos oficis, el que planteja la qüestió del model de negoci original.

## EL MODEL ECONÒMIC

La producció d'aplicacions no és rendible actualment: el desenvolupament d'una aplicació és costosa i els consumidors encara no estan preparats per comprar aplicacions a més d'1 o 2 €. Les Edicions Volumiques han optat per una solució paradoxal amb un punt d'equilibri: vendre el llibre, l'objecte que costa menys de fabricar, i proporcionar l'aplicació corresponent, el dispositiu més car.

Un altre problema identificat, la distribució. Un cop creat i posat en línia, la principal dificultat és la de donar a conèixer l'aplicació, segons Ajubel, davant d'una enorme oferta d'aplicacions. D'altra banda, els llibreters se senten incòmodes amb les publicacions híbrides pel fet que aquests objectes connectats són difícils de classificar en les prestatgeries i, a més, necessiten ser explicats als lectors.

Julie Stephen Cheng multiplica les seves fonts de finançament. En primer lloc, troba un equilibri entre els seus projectes de dissenyadora gràfica freelance, el que li permet una independència financera. Per al finançament dels seus projectes, com *La pluie à midi*, demana subvencions a diferents institucions com ara SCAM, SACD Beaumarchais, el CNL, el TNC New Media ... El seu últim projecte *Les aventures du petit train postal* (Les aventures del petit tren postal) ha estat possible gràcies al finançament col·lectiva o crowdfunding. Finalment, realitza residències artístiques a França o a l'estranger, que li ofereixen l'oportunitat de desenvolupar nous projectes artístics.



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



EUROPÄISCHE KINDER-  
& JUGENDBUCHMESSE  
SAARBÜCKEN



NOBROW



TaNTagORa



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