



# Master Class

## Ktorú organizoval Transbook

04/06

2015



FRANCÚZSKO  
Campus Fonderie de l'Image,  
Bagnole



## Papierová a digitálna tvorba: aké sú ich obmedzenia, aké sú ich výzvy?

Na otázku « ste skôr pre papierovú alebo digitálnu tvorbu », intervenenti odpovedali oboje. Autori si totiž veľmi rýchlo uvedomili, že spojenie týchto dvoch vzájomne sa dopĺňujúcich médií ponúka množstvo inovácií, ktoré sú ešte len na úplnom začiatku. V tejto, ešte len nesmelo skúmanej oblasti, zotrávajú mnohé umelecké, technické, ekonomické či publikačné nejasnosti. Master Class ponúkol prehľad umeleckých výtvorov, poukázal na problémy, s ktorými sa autori stretávajú a načrtnol tiež možné riešenia, ako sa dá navigovať z jedného média do druhého.

**Étienne Mineur** spoluzakladateľ a umelecký riaditeľ vo vydavateľstve Editions Volumiques **FRANCÚZSKO**

**Julie Stephen Chheng** ilustrátorka a dizajnérka **FRANCÚZSKO**

**Ajubel** ilustrátor a dizajnér **ŠPANIELSKO**

**Ben Newman** ilustrátor **VELKÁ BRITÁNIA**

**James Wilson** vedúci digitálneho oddelenia R&D vo vydavateľstve Nobrow **VELKÁ BRITÁNIA**



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



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



Digitálna tvorba « je obrovský trh, ktorý sa ešte len otvára », usudzuje Ajubel. Jeho zložitnosť však autom naháňa strach a boja sa doň pustiť. Podľa kubánskeho umelca je napriek tomu implikácia umelcov nevyhnutná, lebo ich prínos prispeje k rovnováhe medzi kvalitnou digitálnou tvorbou a masívnou, kvalitatívne nízkou tvorbou, ktorú ponúka internetová sieť.

## KRÍŽENIE MEDIÁLNYCH NOSIČOV ...

Aký vplyv majú médiálne nosiče na tvorbu a rozprávanie príbehov? Na túto otázku sa pokúsili nájsť odpoveď Etienne Mineur a Julie Stephen Cheng, cez štúdium knihy ako objektu. Knižná štruktúra bola dlhý čas postavená na presne určených pravidlách, ktoré ovplyvňovali náš spôsob písania, čítania a možno aj myslenia. Snahou týchto dvoch umelcov je nájsť možnosti, ako vyvíjať papierový a/alebo digitálny nosič. Použitie knihy ako objektu je východiskovým bodom, ktorým sa potom inšpirujú v knihe obsiahnuté príbehy. Nosič teda ovplyvňuje obsah.

Ponukou kníh, ktoré sa dajú skladať, zvukových kníh, kníh s pohyblivými stranami, fungujúcich na princípe videohier či spoločenských hier alebo kníh, s ktorými sa dá pohybovať, vydavateľstvo Editions Volumiques skúma najprv všetky možnosti, ktoré ponúka papierová tvorba.

Kríženie mediálnych nosičov nastáva vtedy, keď sa príbeh začína v knihe a pokračuje na digitálnom médiu, na tablete alebo mobilnom telefóne. Kniha sa tak stáva pripojeným objektom.

O interaktivitu obohatenú skúsenosťou sa tak pohybuje na presne vymedzenej hranici medzi hrou a literatúrou.

## ... ALEBO PRISPÔSOBOVANIE JEDNOTLIVÝCH MEDIÁLNYCH NOSIČOV

Odlisný prístup k tejto otázke majú Ben Newman a James Wilson. Adaptácia knihy *Profesor Astrocat: na hraniciach vesmíru* na digitálnu verziu si vyžiadala zmenu obsahu. Pôvodný nápad mal dvojité cieľ: ponúknuť úplne nový digitálny pokus s kresleným hrdinom a cez interaktívnu aplikáciu vyvolať u detí záujem o vesmír.

Aplikácia musí byť v porovnaní s knihou podstatne odlišná: stredobodom pokusu je dieťa, ktoré má možnosť vytvoriť si vlastné vtelenie. Text je prispôbený na čítanie na tablete a nie je iba jednoducho odkopírovaný. Informácie sú rozdelené na časti, ktoré sa dajú jednoducho navigáciou zväčšiť. Statické strany v knihe sa týmto spôsobom oživujú a z pasívnej konzumácie vytlačených informácií sa vďaka interaktívnej komunikácii stáva aktívna výuka: dieťa môže v hre získať body, vyhrať medaily, poskladať jednotlivé časti rakety, na ktorej potom odletí do vesmíru. Navigácia v hre je jednoduchá a konštrukcia rakety je podnetom i odmenou za náuku a čítanie. Doplnkom navigácie sú zvukové signály, ktoré nijako nerušia čítanie.

Na prípravu nového papierového vydania príbehov Profesora Astrocata, vzal Ben Newman do úvahy i technické problémy, spojené s adaptáciou knižnej verzie na aplikáciu. Upravil napríklad ilustrácie, v ktorých ponechal väčší priestor druhoradým postavickým alebo vyobrazeniam, ktoré slúžia na vytvorenie foriem alebo priestoru. V tomto prípade teda digitálna tvorba ovplyvňuje knižnú tvorbu.

## POBLÉMY TVORBY

I keď kríženie mediálnych nosičov výrazne obohacuje umelecké možnosti, stavia proti sebe dva vzájomne cudzie a po ekonomickej stránke úplne rozdielne svety. Ako uvádza Etienne Mineur, produkcia kníh, ktoré sú obohatené o zvuk, obraz či animáciu, spája nevýhody papierového a digitálneho vydania a kvôli niektorým technickým úskaliam je dnes veľmi ťažké vytvoriť si jasnú predstavu o tom, ktorým smerom sa projekt pohne.

Na realizáciu takýchto prác je nevyhnutná spolupráca a vzájomné výmeny názorov i skúseností medzi autormi-illustrátormi, vyvojármi a skúšačmi. Ajubel tvrdí, že medzi vyvojárom a ilustrátorom dochádza často k nedorozumeniam a komunikačným ťažkostiam. Aby sa predišlo akémukoľvek nedorozumeniu, a aby vyvojár správne pochopil ilustrátorovu myšlienku, je nevyhnutné upresniť každú kreslenú zložku. Je to obrovská práca, lebo všetky animované postavičky musia byť nakreslené z rôznych uhlov a s výrazmi, ktoré musia zodpovedať estetickému originalite.

Na vývoji aplikácie Professeur Astrocat pracovalo päť osôb počas šiestich mesiacov. Výroba aplikácie je teda veľmi drahá, pretože je do nej nevyhnutné zapojiť množstvo remesiel. Čím sa otvára otázka úsporného modelu.

## ÚSPORNÝ MODEL

Výroba aplikácií nie je momentálne zisková: vývoj je dnes drahý a spotrebiteľia ešte nie sú ochotní zaplatiť za aplikáciu viac než 1€ alebo 2€. Francúzske vydavateľstvo Editions Volumiques našlo preto paradoxné a istým spôsobom vyvážené riešenie: predáva knihy, ktorých výroba je lacnejšia a prikladá k nim aplikácie, ktoré sú drahšie.

Ďalšou identifikovanou prekážkou je distribúcia. Základným problémom novovzniknutej aplikácie je otázka, ako ju dostať do povedomia

v konkurencii s obrovským počtom už existujúcich aplikácií, uvádza Ajubel. Na druhej strane, predaj krížených publikácií je tiež zložitý, pretože podľa predajcov kníh sa tieto digitálne predmety ťažko zaraďujú do regálov spolu s papierovými knihami a navyše sú k nim potrebné i návody na použitie.

Julie Stephen Chheng využíva súčasne viacero finančných zdrojov. Ako nezávislá grafička našla rovnováhu, ktorú potrebuje na realizáciu projektov a tiež finančnú nezávislosť. Na financovanie svojich projektov, ako napríklad *La Pluie de midi* (*Poludňový dážď*), poslala žiadosti na dotácie do viacerých francúzskych inštitúcií, ako sú SCAM, SACD Beaumarchais, CNL, CNC Nouveaux Médias... Jej najnovší projekt *Les aventures du petit train postal* (*Dobrodružstvá poštového vláčika*) uzrel svetlo sveta vďaka davovému financovaniu pre nové projekty alebo crowdfundingu.

A napokon, nové možnosti na tvorbu umeleckých projektov jej ponúkla i účasť v centrách pre umeleckú tvorbu, ktoré sú organizované vo Francúzsku alebo v zahraničí.



TRANSBOOK JE EURÓPSKY PROJEKT PRE DIGITÁLNU PREMĚNU V OBLASTI  
DETSKEJ LITERATÚRY

[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