



Sympóziium pre programátorov Ktorú organizoval Transbook

01/04

2015

TALIANSKO
Bologna Children's Book Fair



Numerická mediácia a programácia v detskej literatúre

« Budúcnosť bez kníh je desivá myšlienka, dystopická predstava. Podľa mňa by to bolo príšerné ! » Tieto slová Sama Arthura, spoluzakladateľa vydavateľstva Nobrow (Veľká Británia) tlmočia bepochyby obavu mnohých čitateľov a knižných profesionálov. Je digitalizácia kníh skutočnou hrozbou ? Znamená zánik papierovej edície ? Akým spôsobom si treba prisvojiť tieto nové elektronické médiá ?

Neal Hoskins kurátor v Digital Café, Bologna Children's Book Fair **VELKÁ BRITÁNIA**

Marlene Zöhrer nezávislá konzultantka, odborníčka na detské médiá **NEMECKO**

Christina Hasenau riaditeľka informačného centra v Goetheho Inštitúte v Ríme **NEMECKO**

Sam Arthur spoluzakladateľ vydavateľstva Nobrow **VELKÁ BRITÁNIA**



Po ekonomickej stránke, papier výrazne dominuje, pretože na trhu existujúca ponuka e-kníh pre mládež ešte nie je dostatočne zrelá. Výroba aplikácií je v porovnaní s predajnou cenou príliš drahá. Ťažkosti spojené s predajom e-kníh, distribučný monopol, rozličnosť formátov, otázky spojené s autorskými právami a nízky počet čitateľov sú dôvody, prečo profesionálni vydavatelia váhajú investovať do e-kníh. Digitálny trh je v Európe veľmi nerovnomerný. Vo Francúzsku predstavoval v roku 2014 iba 2,3 % z celkového obratu vydavateľov¹.

Odpoveď na otázku, ktorá sa zoberá používaním digitálnych terminálov pre deti či dospelujúcu mládež je potrebné hľadať z inej strany. Používanie mobilných telefónov a tabletov je stále rozšírenejšie, vo Francúzsku má napríklad k dispozícii tablety 62 % domácností s deťmi, 68 % dospelujúcich vlastní vlastný mobilný telefón a 29 % má svoj tablet². Na európskej úrovni, deti vyrastajú v domácnostiach, kde sú obklopené 2-3 obrazovkami. Deti a dospelujúca mládež používajú teda digitálne nosiče denne, na pozeranie videa, na hranie, na komunikáciu na sociálnej sieti, na počúvanie hudby alebo na čítanie. Toto konštatovanie ešte zvyrazňuje nevyhnutnosť, « že treba pracovať na tom, aby deti a mládež mohli spoznávať kvalitné literárne diela », uvažuje Sylvie Vasallo (Francúzsko), riaditeľka detského knižného veľtrhu v Seine-Saint-Denis.

Vďaka elektronike sa obsah mení na mediálny, presúva sa z tlače na aplikáciu, ktorá je obohatená o zvuk, obraz a interaktivitu. Ako uvádza Neal Hoskins (Veľká Británia), kurátor v Digital Café na veľtrhu Children's Book Fair v Boloni, « hranice medzi jednotlivými médiami sa postupne strácajú » a je zbytočné, aby papier odporoval digitálnej tvorbe. Treba ich kombinovať, lebo vydavateľstvo len získa na tom, keď sa spojí so sektorom nových technológií, aby zodpovedalo na nové obsahové požiadavky spotrebiteľov. Interventi na tomto sympóziu ponúkli doplňujúci pohľad na možnosti využitia digitálnej tvorby a načrtnúli prínos, ktorý ponúka digitálna tvorba na rôznych stupňoch knižného vývoja.

1 KPMG

2 Ipsos poll: Junior Connect' 2015

APLIKÁCIE PRE DETI OBOHACUJÚ ROZPRÁVANIE

Marlene Zöhrer (Nemecko), odborníčka na detskú literatúru a médiá pre deti, rozlišuje tri typy aplikácií: vzdelávacie, na výuku cudzích jazykov alebo matematiky, tie, ktoré sú určené výlučne na hranie a napokon tie, ktoré sú adaptáciou už existujúcej knihy alebo originálnou tvorbou pre deti.

Tieto tri aplikačné typy majú niekoľko spoločných bodov: hlavné postavy, použitie obrazových zobrazení a samotná hra.

Cez tieto tri príklady - *Emma Eats* od Jutty Bauer, *The Trip to Panama* od Janoscha a *Elephant's Backlight* od Floriana Felixa Weyha a Karin Plantingovej -, Marlene Zöhrer identifikuje prekážky, ktoré existujú pri podaní príbehu v aplikácii: vývoj príbehu sa v kombinácii s rôznymi technickými zložkami nesmie narušiť, aby dieťa nestratilo súvislosť príbehu.

Hra je prvým obchodným argumentom, o ktorý sa rodičia zaujímajú. Tá musí verne podať príbeh, bez toho aby ho samoúčelne zmenila, pretože prvotným cieľom aplikácie ostáva rozprávanie a zobrazenie príbehu.

Ako odpoveď na túto požiadavku, v aplikácii *The Trip to Panama* sa dá do hry vstúpiť až po prečítaní príbehu; hra sa tak stáva súčasne pozvánkou na čítanie a odmenu.

Deti nepoužívajú tablety individuálne, je to podklad, o ktorý sa delia a ktorý spoločne konzultujú. Deti nesmú ostať pred obrazovkou samé, prítomnosť a pomoc rodičov je veľmi dôležitá. Aplikácia sa môže stať nástrojom na literárnu mediáciu tým, že priláka deti k čítaniu a najmä tie, ktoré sa od neho vzdialili.

Elektronika má teda tú moc, že dokáže valorizovať tvorbu a vie rovnako úspešne pozvať deti k čítaniu ako i vyzdvihnúť umeleckú prácu v rámci centier pre umeleckú tvorbu.

WEB AKO PROSTRIEDOK NA PODPORU CENTIER PRE UMELECKÚ TVORBU

Na medzinárodnej scéne, bez možnosti šírenia na webe, ostáva hodnota umeleckých diel, ktoré vznikli v centrách pre umeleckú tvorbu len veľmi obmedzená. Goetheho inštitút preto využil možnosti webu na dva projekty, ktoré vznikli v centrách pre umeleckú tvorbu na komiksových príbehoch a ilustráciách, ako vysvetľuje Christina Hasenau (Nemecko), riaditeľka informačného centra v Goetheho inštitúte v Ríme.

Blog Comic Transfer vznikol v roku 2012 a zaznamenal 360 000 pozretí. Jeho úspech vďačí určite tomu, že ponúkol dokonalé práce od talianskych a nemeckých umelcov, ktorí na ich realizáciu precestovali Taliansko, Francúzsko, Španielsko a Portugalsko.

Druhý projekt, ktorý vznikol v spolupráci s francúzskym veľvyslanectvom v Ríme, dovoľoval trom umelcom stvárniť v podobe komiksových príbehov dve zahraničné mestá, ktoré navštívili. S cieľom získať čo najväčšie publikum, webová verzia talianskeho denníka *la Repubblica* poskytla týmto autorom priestor pre ich práce, ktoré tak mohli publikovať každý týždeň. Rozhovory s umelcami a video reportáže obohatili tento projekt.

Spojenie reálnej a digitálnej produkcie v projektoch, ktoré vznikli v centrách pre umeleckú tvorbu, uľahčilo medzinárodnú spoluprácu a zviditeľnilo tak umelcov, čo sa s odstupom času zdá úplne normálne. Čo je už menej bežné a čo svedčí o priaznivom vplyve digitálnych podkladov je to, že vďaka elektronike môže tlač chytiť druhý dych.

NUMERIZÁCIA V SLUŽBÁCH TLAČE

« Tlač je mŕtva », opakovali všetci už v roku 2008, keď Sam Arthur (Veľká Británia) spoluzaložil Nobrow, vydavateľstvo so špecializáciou na komiksovú príbehovú, grafické romány a albumy. Sam Arthur, ako spotrebiteľ a zároveň ako profesionálny vydávateľ, pozoroval určité tendencie vývoja, ktoré ho utvrdili v názore že « elektrožrúť » ešte úplne nezhltoť papier, ale že ho skôr nasýtila a ukázala mu novú cestu do budúcnosti.

V prvom rade poznamenáva, že Amazon sa stal jedným z webových obrov, pretože sa rozhodol predávať knihy... V súčasnosti vznikajú

mnohé nezávislé časopisy, ktoré sa opierajú o webové stránky a sociálne siete, aby sa tak dostali do vedomia a dokázali sa predat.

Papierové vydanie sa môže zmeniť na zábavnú činnosť. Newspaper Club ponúka vydanie svojho časopisu na požiadavku, cez platformu, ktorá existuje na webe. V Londýne existujú mnohé miesta, kde si jednotlivci môžu vytlačiť veci vlastnoručne.

Risograf, digitálny kopírovací stroj je čím ďalej populárnejší a používa sa na obmedzené vydania, ako napríklad na umelecké knihy.

Kniha sa tomuto prúdu tiež nevyhla. Anglický bestseller pre deti - *The Little Boy Who Lost His Name* - sa minulý rok zapísal do kategórie, ktorá sa nachádza na polceste medzi tlačou a elektronikou. Jej koncept spočíva v tom, že sa na webe vytvorí kniha, ktorá sa dá zosobniť, meno dieťaťa je vložené do unikátneho príbehu, ktorý sa potom vytlačí a odošle adresátovi. Niektoré romány pre dospievajúcu mládež sú najprv napísané, potom uverejnené a čítané na webe vďaka Wattpadu, obľúbenej sociálnej sieti, ktorá má obrovský úspech napríklad na Filipínach. Niektoré romány, ktoré sú publikovné na Wattpade, sú neskôr vydané v papierovej forme. Deti a mládež zbožňujú video hry, ktoré sa tiež dajú odvodiť do podoby publikovaného papierového románu.

Cez tieto tri veľmi odlišné a vzájomne sa dopĺňajúce príklady môžeme usúdiť, že digitálna tvorba obohacuje oblasť detskej tlače: prináša jej interaktivitu, ponúka nové mediálne formáty, podporuje tvorbu, zviditeľňuje práce umelcov na medzinárodnej úrovni a určitým spôsobom dokáže dokonca i oživiť tlač.



TRANSBOOK JE EURÓPSKY PROJEKT PRE DIGITÁLNU PREMĚNU V OBLASTI DETSKEJ LITERATÚRY.

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



Transbook
children's literature on the move



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