

I Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires, 2014.

Editing de publicaciones digitales.

Cecilia Espósito.

Cita:

Cecilia Espósito (2014). *Editing de publicaciones digitales. I Jornadas Nacionales de Humanidades Digitales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aaahd2014/79>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eXtF/Q47>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Buenos Aires



Las Humanidades Digitales desde Argentina

Tecnologías, Culturas, Saberes



Buenos Aires, 2014

Actas de las I Jornadas de Humanidades Digitales



FILO:UBA
Facultad de Filosofía y Letras

FILODIGITAL
Repositorio Institucional de la Facultad
de Filosofía y Letras, UBA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS DE LA UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

Decana Graciela Morgade	Secretaria de Investigación Cecilia Pérez de Micou	Subsecretario de Publicaciones Matías Cordo
Vicedecano Américo Cristófolo	Secretario de Posgrado Alberto Damiani	Consejo Editor Virginia Manzano, Flora Hilert; Carlos Topuzian,
Secretario General Jorge Gugliotta	Subsecretaria de Bibliotecas María Rosa Mostaccio	María Marta García Negroni Fernando Rodríguez, Gustavo Daujotas; Hernán Inverso, Raúl Illescas Matías Verdecchia, Jimena Pautasso; Grisel Azcuy, Silvia Gattafoni Rosa Gómez, Rosa Graciela Palmas Sergio Castelo, Ayelén Suárez
Secretaria Académica Sofía Thisted	Subsecretario de Transferencia y Desarrollo Alejandro Valitutti	
Secretaria de Hacienda y Administración Marcela Lamelza	Subsecretaria de Relaciones Institucionales e Internacionales Silvana Campanini	
Secretaria de Extensión Universitaria y Bienestar Estudiantil Ivanna Petz		

Cantamutto, Lucía

Actas de las I Jornadas de Humanidades Digitales / Lucía Cantamutto; Gimena del Río Riande; Gabriela Striker (eds.). - 1a ed. . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2015.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-987-3617-89-8

1. Ciencias Sociales y Humanidades. 2. Aplicaciones Informáticas.

I. Río Riande, Gimena del II. Título
CDD 301

LAS HUMANIDADES DIGITALES DESDE ARGENTINA: CULTURAS, TECNOLOGÍAS, SABERES

Gimena del Rio Riande, Lucía Cantamutto, Gabriela Sriker (eds.)

PRELIMINARES

Sobre la Asociación Argentina de Humanidades Digitales y sus Primeras Jornadas. Palabras preliminares. FUNES, Leonardo (IIBICRIT, CONICET)

La Asociación Argentina de Humanidades Digitales. Punto de encuentro para las culturas, las tecnologías y los saberes. RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

I. REPRESENTACIONES SOCIALES Y HUMANIDADES DIGITALES

Asuntos globales en clave digital: mapeando prácticas, herramientas y desafíos. BRUSSA, Virginia (CIM, Universidad Nacional de Rosario)

¿De qué hablamos cuando hablamos de Humanidades Digitales?. DEL RÍO RIANDE, Gimena (SECRIT-IIBICRIT, CONICET)

Narrativas sobre salud materna. ORTIZ, María (GarageLab)

El Laboratorio de Innovación en Humanidades Digitales y la redefinición del perfil del humanista y la academia en el siglo XXI. GONZÁLEZ BLANCO García, Elena (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)/MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)/ RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

II. REPOSITORIOS, DOCUMENTACIÓN, DIGITALIZACIÓN Y EDICIÓN DIGITAL ACADÉMICA

Una propuesta metodológica de relevamiento para iniciar proyectos de digitalización y preservación. BORREL, Marina (Universidad Nacional de La Plata)/FUENTE, María Virginia (IdIHCS, Universidad Nacional de La Plata)/GONZÁLEZ, Claudia (IdIHCS, Universidad Nacional de La Plata)

Transformación de datos y jerarquización de saberes. Notas acerca del proyecto ReMetCa. BARRIOS MANNARA, Mariana (Universidad de Buenos Aires)/ RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

Cóncavo y convexo: Documentación y Humanidades Digitales, punto de inflexión. BOSCH, Mela (CAICYT, CONICET)

Repositorio colaborativo de comunicaciones digitales: aproximación a un corpus para el español. CANTAMUTTO, Lucía (Universidad Nacional del Sur-CONICET)/VELA DELFA, Cristina (Universidad de Valladolid)

Proyecto Archivo Digital Dr. Alberto Rex González: digitalización y catalogación de un fondo documental en dirección al acceso abierto. DOMÍNGUEZ, Marcelo Adrián (DILA-CAICYT, CONICET)

Plataforma Interactiva de Investigación en Ciencias Sociales. LEFF, Laura (PLIICS, CONICET)/PLUSS, Ricardo (PLIICS, CONICET)

Propuestas y desafíos para una base de datos de mujeres artistas en Argentina. GLUZMAN, Georgina (Universidad de San Martín-CONICET)

Un proyecto de edición digital académica en Argentina. *Diálogo Medieval.* RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)/ZUBILLAGA, Carina (IIBICRIT, CONICET/Universidad de Buenos Aires)

III. LA PUBLICACIÓN DIGITAL

Herramientas de publicación académica en la web 2.0: ¿tercera vía para el acceso abierto?. DE GRANDE, Pablo (Proyecto Acta Académica)/QUARTULLI, Diego (Proyecto Acta Académica)/RUSSO, Alejandra (Proyecto Acta Académica)

Publicaciones digitales: hacia una edición profesional. DIEZ, María Clara (Universidad de Buenos Aires)/KESSLER KENIG, Carola (Universidad de Buenos Aires)

Editing de publicaciones digitales. ESPÓSITO, Cecilia (Universidad de Buenos Aires)

Políticas editoriales en el entorno digital. El caso de los materiales educativos. TOSI, Carolina (CONICET – Universidad de Buenos Aires)

Hypothèses: un aliado para las Humanidades Digitales. TEJADA-CARRASCO, Beatriz (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)

IV. REFLEXIONES SOBRE LO DIGITAL

Las humanidades en la era del canon digitalizado. GABRIELONI, Ana Lía (Universidad Nacional de Río Negro-CONICET)

Ejes para un debate sobre el uso ético de datos interaccionales escritos y orales obtenidos en línea. DE-MATTEIS, Lorena M. A. (CONICET- Universidad Nacional del Sur)

Imaginario y Tecnologías Digitales: el sueño del receptor activo. LESTA, María Laura (Universidad Siglo 21)/ORTEGA VILLAFañE, Manuel (Universidad Siglo 21)/RODRIGUEZ, Ana Paula (Universidad Siglo 21)/TORRES, Celeste Rocío (Universidad Siglo 21)

El conocimiento digital desde una visión foucaultea. PIRIZ, Franco (Universidad Nacional de Mar del Plata)/ CAMARA, Ezequiel (Universidad Nacional de Mar del Plata)

V. EDUCACIÓN Y DESAFÍOS DIGITALES

La implementación de las tecnologías móviles en las escuelas: las ciudadanías digitales. HANDAL, Boris (Universidad de Notre Dame, Australia)/WATSON, Kevin (Universidad de Notre Dame, Australia)/DENG, Hui Hong (Universidad de Notre Dame, Australia)

Conectar Igualdad, la política de inclusión tecnológica del Estado argentino. Reflexiones sobre la escolarización en el siglo XXI. NECUZZI, Constanza (Programa Conectar Igualdad, Universidad de Buenos Aires)

Construcción de espacios interculturales en la educación superior: un abordaje desde las clases invertidas. POZZO, María Isabel (Universidad Nacional de Rosario)/TALLEI, Jorgelina (Universidad de Integración Latinoamericana)

Producción y gestión de contenidos educativos digitales y una nueva agenda. SAGOL, Cecilia (Ministerio de Educación, Portal educ.ar)

Comunidades de práctica virtuales: conocimiento compartido para el crecimiento profesional y personal de los docentes. SCORIANS, Erica Elena (Universidad Nacional de La Plata)/VERNET, Mercedes (Universidad Nacional de La Plata)

VI. COMUNICACIÓN. TEXTO E IMAGEN DIGITAL (Imagen y comunicación digital)

La comunicación por mensajes de texto en el español bonaerense: uso y percepción. CANTAMUTTO, Lucía (Universidad Nacional del Sur-CONICET)

Las nuevas tecnologías y los estilos comunicacionales de jóvenes universitarios. GIAMMATTEO, Mabel (Universidad de Buenos Aires)/ PARINI, Alejandro (Universidad de Belgrano)

La imagen en Facebook y la comunicación visual móvil. El caso de la fotografía celular. GUREVICH, Ariel (Universidad de Buenos Aires)/SUED, Gabriela (Universidad de Buenos Aires)

Contenido digital accesible. Accesibilidad de los materiales y entornos virtuales académicos. MARTINEZ, María del Milagro (Universidad Nacional de Córdoba)

Los dos Borges. Imágenes de un escritor en YouTube. De la cultura textual a la cultura visual. SUED, Gabriela (Universidad de Buenos Aires)

De lo vertical a lo disperso. Apuntes para una historia de la perspectiva. MENDOZA, JUAN (Universidad de Buenos Aires-CONICET)

VI. LAS HUMANIDADES DIGITALES EN PRÁCTICA

Introducción a la edición digital académica. MARTÍNEZ CANTÓN, Clara Isabel (Universidad Nacional de Educación a Distancia, España)/RIO RIANDE, Gimena del (IIBICRIT, CONICET)

Gestores de referencias bibliográficas. Zotero y Mendeley. CAMPOS, Guadalupe (Universidad de Buenos Aires)/VILAR, Mariano (Universidad de Buenos Aires)

Introducción a la edición de textos en LaTeX. DE-MATTEIS, Lorena (Universidad Nacional del Sur-CONICET)

Archivos y mapas. NAVARRO, Gustavo (Universidad Nacional de la Patagonia Austral)

Bibliotecas y archivos digitales con Greenstone. PICHININI, Mariana (Universidad nacional de La Plata)

Scrapping visual. CINGOLANI TRUCCO, Gino (Universidad de Buenos Aires)/RODRÍGUEZ KEDIKIAN, Martín (Universidad de Buenos Aires)/VACCARI, Gonzalo (Universidad de Buenos Aires)/ALONSO, Julio (Universidad de Buenos Aires)

Editing de publicaciones digitales

ESPÓSITO, Cecilia / Universidad de Buenos Aires – cecilia@los-proyectos.com.ar

» *Palabras clave: edición digital, evolución tecnológica, libro digital, libro electrónico o eBook, editing.*

› **Resumen**

En el presente trabajo haré un recorrido entre las tecnologías del libro, las metáforas que adoptan los contenidos para su manifestación visual, los detalles que se deben tener en cuenta en la edición (*editing*) de ficción literaria y en especial de no ficción en el entorno digital y las buenas prácticas que la acompañan, en formatos que aún son perfectibles. Al final, cito los criterios de selección del jurado de especialistas del *Digital Book World Award*, para establecer un panorama de los estándares que en parte existen en el presente del mundo editorial digital; por último, en un anexo, añadido a modo de corpus algunos casos de publicaciones digitales para que el lector menos avezado realice su propio análisis.

› **Las tecnologías del libro**

Nunca desde la *desktop publishing* y la impresión en frío (fotocomposición) había participado tanto la tecnología informática en el mundo del libro¹. Es un periplo que lleva más de cincuenta años, pero en apenas una década irrumpió una amalgama de grandes grupos del contenido, desarrolladores web y de software y empresas de hardware que modificaron un tanto

¹ En julio de 2015 se celebran treinta años de la aparición del primer programa de diseño y maquetación electrónica de libros, el Aldus PageMaker de Aldus Corporation (empresa luego adquirida por *Adobe*). Junto con *QuarkXPress*, cuya primera versión apareció dos años después, en 1987, estos programas pioneros perfilarían los estándares de la maquetación editorial por computadora.

las cosas (Dosdoce, 2012). En este contexto, donde la edición científica lleva cierta y claramente la delantera histórica (Thompson, 2005), se dice que un editor tiene que ser un usuario experto, y un curador de contenido (Bhaskar, 2013). Sus habilidades deben destacarse por sobre todo en la defensa de un catálogo, en el dar a conocer obras y autores, en favorecer la lectura y hacer algo distinto en este no tan reciente nuevo contexto. Y hacer algo distinto significa apropiarse de los medios y realizar un aporte creativo. Entonces propongo que consideremos a la tarea del editor por sobre todas las que conforman un proyecto, pero no como un filántropo o mecenas, ni como un PM (*project manager*), sino como un vehículo de fe para que las obras, en todos sus formatos, bien editadas, se encuentren con sus lectores².

En este contexto de tecnologías digitales, los *ebooks* o libros electrónicos, y también las aplicaciones y las publicaciones web, deberían ser bellos, funcionales y accesibles. Más allá de con qué herramientas se desarrollen, cuáles se elijan, y los caminos o los atajos que se recorran, todos los lectores tienen derecho a acceder a sus *ebooks* como quieran, cuando quieran y en la pantalla que quieran. Entonces, interoperabilidad, usabilidad, calidad y accesibilidad son propiedades que importan, y mucho.

Actualmente, existen diferentes formatos para los soportes digitales: aplicaciones para dispositivos móviles (*apps*), *web apps*, *ebooks*, *enhanced ebooks*, *fixed-layout ebooks*, *audiobooks*, *books in browsers*... Diferentes soportes o dispositivos: *tablets*, *ereaders*, *smartphones*, computadoras. Y programas o aplicaciones de lectura desarrollados para los diferentes sistemas operativos. También *softwares* de diseño y de programación. Y lenguajes, ¿HTML o desarrollos nativos? Cada obra, con sus plataformas de publicación y distribución, y en ocasiones diferentes modelos de negocio: venta, suscripción, préstamo, descarga libre, *crowdfunding*, acceso multiplataforma, por nombrar algunos.

› **La metáfora del libro**

Tal como señala Roger Chartier (2013) en la entrevista titulada “La leyenda negra del mundo electrónico”, por primera vez en la historia de la humanidad hay una separación entre los dos sentidos de la palabra libro, el libro como un objeto y el libro como una obra:

Obviamente, la obra puede existir independientemente de su forma material, lo que supone unos derechos de autor. Pero en la práctica de su lectura, no existe independientemente de su forma material. Existe siempre dentro de un todo que nadie está obligado a leer en su integridad. Pero su forma material impone la percepción de lo que era la unidad, la identidad, la coherencia textual de la que se extrae un extracto, se lee una página, se consulta un fragmento.

Lo cito ineluctablemente a Chartier porque lo quiero encabalar con la idea de modelos mentales que toma Jakob Nielsen (2010) para ejemplificar la usabilidad y las cuestiones

² Henry Volans (2014), director de la editorial inglesa Faber Press, piensa que los editores en el futuro podrían ser “like what they look like now, but be more efficient and effective”. Y añade: “Quite how much more effective is the question”.

relacionadas con las interfaces de usuario. Modelos mentales que están basados en nuestras creencias como usuarios, las creencias y los conocimientos que tenemos, o lo que creemos que sabemos sobre un sistema dado: ya sea un libro, ya sea un sitio web, ya sea un *ebook*, ya sea una *tablet* o una aplicación con contenidos interactivos. Esto con el objetivo de tener en consideración y problematizar de algún modo las habilidades que se requieren para leer un contenido digital, y en relación con la lectura, intentar encontrar una solución cuando el contacto con el libro de papel (con su configuración física, sus partes constitutivas, sus convenciones) es o fue, para una persona, poco familiar y confuso. En este contexto, resulta conveniente confrontar también la metáfora de *mixtape* en el mundo editorial, que tiene su origen en la pregunta “What if we never had Gutenberg’s printing press? How would we define publishing on the web without the legacy of written text?” (Zhu, 2015) y que se define ampliamente como un nuevo tipo de contenido primitivo disponible en la Web, que abre nuevas posibilidades para los editores a la hora de vincularlo, añadiendo una voz editorial que cohesione la compilación y admitiendo a la vez la inserción de comentarios y glosas de usuarios espontáneos y de diversas procedencias.

Como bien se apunta en un artículo dedicado a la empresa editorial que desarrolló el poema *Blanco* de Octavio Paz (2012) para el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta), en México³:

No se trata solo de convertir libros impresos a un formato digital sino de propiciar a través de la pantalla una lectura que -acaso también- convoca el oído y el tacto y que termina siendo una experiencia lúdica.

¿Qué implican oído y tacto? La inclusión de archivos de sonidos y de programas que estimulan un intercambio con el usuario, que añaden comportamiento a la página/pantalla para modificar un contenido y la percepción de ese contenido. Por lo tanto, una pregunta que como editores debemos hacernos es de qué forma aprovechar, en una primera instancia, la usabilidad intuitiva que posee un lector de libros impresos e innovar, a la vez, en el entorno digital. Citando a Daniel Link (2015):

Vivimos la infancia de la época de la reproductibilidad digital (la infancia de una nueva humanidad, de una política que no tiene todavía vocabularios), una época que necesita de maestros y de alfabetizadores digitales, pero también de teóricos de la lectura, de una lectura que no podrá pensarse sino como *experimentación*.

Una época, en definitiva, que necesita también de editores y especialistas vinculados con las tecnologías bibliológicas, a sabiendas de que en el ámbito digital estamos en un ámbito aún perfectible:

The web can also be described as a spectacularly successful technology. Like books, browsers are everywhere. Unlike books, browsers don’t have a thousand years of history; many of us

³ Me estoy refiriendo a una obra en formato *app* concebida para los productos de *Apple* (*iPad*, *iPod Touch*, *iPhone*) que fue descargada cincuenta mil veces entre 2011 y 2014, tres veces más de lo que vendió el libro de papel entre 1969 y 2011 (Miranda Trigueros, 2015).

are older than the web (Cramer, 2015).

› ***Qué detalles mínimos se deben tener en cuenta en la edición de ficción literaria y en especial de no ficción en formato digital***

Ricos hipertextos, navegación clara, navegación no secuencial, ilustraciones, cuadros y tablas detallados y en alta calidad, otros elementos de diseño y de contenido, mapas, videos, sonidos, juegos... Y afuera del *package* cohesivo que contiene a la obra con sus recursos: la Web abierta, otros contenidos, otros hipertextos, redes sociales, tránsitos de una plataforma a otra... Y en el caso de las obras de ficción literaria: qué mejor que interrogar la forma (Kleinfeld, 2015). Todo esto debemos atender en la concepción y el *editing* de una obra individual o de una serie de obras.

Entre estos detalles mínimos, aun en contextos de edición donde prime una u otras metáforas, mencionaré en primer lugar cómo el lector-usuario podría acceder al contenido, cómo ingresaría a la obra, y luego cuál sería la función de los hipervínculos, la importancia de la definición semántica de materiales multimedia, la navegación, la usabilidad o legibilidad y, por último, cómo se distribuyen y publican esas obras-archivos ya editados.

Acceso al contenido

Se dice que el acceso secuencial al contenido es lo que diferencia a los libros de ficción de aquellos de no ficción. Extremando la categorización, la mayoría de los libros de ficción están configurados para leer página por página, en orden, de principio a fin. Desde una perspectiva tradicional, en la linealidad⁴ los lectores van absorbiendo progresivamente el flujo de la historia

⁴ En un tweet reciente, la editora Julieta Lionetti declaraba: “Quisiera contribuir a destruir ese mito de que la lectura en soportes tradicionales es lineal. Solo puede sostenerlo quien nunca ha leído”. Esta metáfora de la linealidad refiere también a la forma que implica leer de principio a fin, no decimos solamente un signo detrás de otro signo, detrás de otro signo (tal como se lee espacial y temporalmente la palabra escrita), sino la absorción del contenido textual escrito siguiendo un recorrido pautado, secuencial, y en su totalidad. Otros recursos implican mirar, escuchar y tocar, y cuando están imbricados con texto significa que, de alguna manera, están editados, cortados, encabalgados o son una conjunción guiada por algún objetivo primero de lectura (después habrá otros). La dicotomía más evidente es que alguien señale que una página web no es leída en su totalidad y que la Web en todas sus expresiones es

dispuesta por el autor.

Con los libros de no ficción y los libros de texto escolar, el lector necesita ir y volver, encontrar fácilmente la referencia a cuadros, tablas e ilustraciones, y aun saltando de un capítulo a otro, de una sección a otra, es conveniente que sepa en qué punto de la obra se halla mientras va haciendo su propio camino de lectura. En este sentido, además de un recorrido accesible y bien diagramado, se vuelve imperioso que las aplicaciones y los *ebooks* soporten estas tareas, básicas, de lectura.

Hipertextos y ventanas emergentes

El entorno digital favorece la producción de aquellas obras que cuentan con muchísimas anotaciones, textos complementarios, referencias, piezas que la complejizan: el lector podría, prácticamente, acceder a las anotaciones en contexto sin tener que ir al final de la pantalla o sección o forzar la vista para leer las notas en cuerpo pequeño, usuales en los libros tal como los conocemos. Así, en muchas versiones digitales u obras creadas para este medio, en vez de imitar la edición en papel y forzar al lector a recorrerla a través de una parte tras otra, pueden desplegarse estos contenidos a pantalla completa, haciendo un mejor uso del espacio, pueden aparecer como *pop-overs* o *pop-ups* en la palabra clave correspondiente o pueden dirigir de ida y de regreso al contenido a través de links y mapas de navegación bien configurados.

Navegación

A diferencia de la *performance* de las aplicaciones de lectura en *tablets*, teléfonos celulares y los sistemas de *rendering engine* en *ereaders*, que tienden a la paginación secuencial, un libro-aplicación (*book app*) se diferencia de estos modelos mentales relacionados con el libro físico y promueve una experiencia de lectura nueva en contenidos de estructura compleja: o bien aquellos con anotaciones, referencias cruzadas, documentos iconográficos o sonoros vinculados, o bien aquellos interactivos, o ilustrados, que no necesitan de una lectura lineal. Pero para que esta experiencia sea efectiva, provechosa, debe ser clara, consistente y fácil de transitar y la interacción debe ser intuitiva, poco compleja y fundamentada. En general, que requiera un detallado proceso de aprendizaje y tutoriales para explicar el funcionamiento de la aplicación o el desarrollo son en gran medida fallas que van en detrimento de la legibilidad de la obra, y que resultan en una experiencia costosa para el lector.

Es necesario, por lo tanto, que la edición de las piezas de la obra, así como de todo paratexto

consumida fragmentariamente, mientras que otro sostenga que vamos y venimos sobre la misma obra o sobre obras y objetos tradicionales diferentes, y que incluso en tanto lectores hacemos valer nuestra prerrogativa de abandonarlos en cualquier momento, y eso hicimos desde tiempos pretéritos. Esta es la fascinante idea de partida de Deahene en *El cerebro lector*: somos lectores muy jóvenes en la historia de este universo.

y contenido complementario, sea clara y exhaustiva: que la información dada sea relevante y esté bien vinculada, que los links estén implementados, que no haya redundancias, que las orientaciones hacia diferentes partes de la obra estén señalizadas y se puedan navegar en una dirección y en otra. Los links a otros contenidos pueden tener un breve resumen, y si el lector desea visitar la dirección puede seleccionarlo o ignorarlo sin que su lectura se vea interrumpida o distraída. El objetivo debería ser lograr un entorno de lectura sólido, en que no haya botones accidentales para presionar, ni confusión con respecto dónde el lector está ubicado. En este contexto, las tablas de contenido alivian los problemas de acceso secuencial, página a página, diciéndole al lector qué va a encontrar y en qué parte de la obra. Toda vez que un hipervínculo esté presente en el texto es obligatoria una vía de regreso. Si el lector salta de una sección del libro a otra, debe poder volver a encontrar su camino de vuelta. No debe sentirse perdido o desorientado (excepto que esa sea la intención de navegación, lectura y experimentación de la publicación).

Imágenes, elementos gráficos, sonidos, videos, interacciones

Las fotografías, cuadros, elementos de diseño, en sus diferentes formatos, necesitan de tratamientos especiales para adaptarse a las especificidades de cada dispositivo, deben ser accesibles y estar semánticamente definidos. Cuando se asume la concepción de la interfaz, la maquetación o diseño de página/pantalla, para que los tamaños de las imágenes se adapten a los diferentes dispositivos, para que los epígrafes y las descripciones acompañen debidamente a los textos y a los recursos visuales y sonoros, no solo es necesario prestarles una atención editorial especial sino también implementar con mayor pericia técnica (de diseño y de programación) todo su desarrollo.

Si la obra incluye videos, por ejemplo, hay que tener en cuenta que son, incluso más que los libros y la lectura tradicional, el recurso de acceso secuencial por excelencia: en ocasiones, los lectores usuarios deben ver pacientemente un gran tramo del video antes de adquirir una parte del contenido que sea relevante o interesante para ellos. Aunque pueden crear una buena conjunción con el texto, los videos son ineficientes si representan el único acceso al contenido disponible para los usuarios (por sí solos, no serían el medio ideal para los contenidos informativos o instruccionales). Si la publicación tiene videos hay que asegurarse de que, si no una transcripción, al menos haya un resumen rico que les permita a los lectores escanear rápidamente la información en busca de los detalles relevantes.

Usabilidad y experiencia de lector usuario

Los editores debemos tener un cuidado extra en las características de navegación y en la usabilidad de las obras. La calidad y estructura del contenido, bien editado, jerarquizado, detallado y relevante: en textos, imágenes y todo tipo de contenidos multimedia, optimizan sin dudas las oportunidades del medio digital.

Advertencia

En el caso de los *ebooks*, muchos *ereaders* (lectores de tinta electrónica o *e-Ink*) y aplicaciones de lectura están programados para remover por defecto el formato dado por los editores al contenido, porque, alegan, esto proporciona una mejor experiencia de usuario: el usuario puede *setear* el formato como desee (dentro de las opciones de *templates* propuestas por el dispositivo), a su gusto (familia tipográfica, cuerpo, alineación, color). Pero si lo hacen, el link a la hoja de estilo del *ebook* se rompe y el contenido, que había sido cuidado de cierta forma, se visualiza de otra forma. Lo ideal, entonces, es trabajar la edición, el diseño y la semántica de los contenidos de manera que el lector-usuario se sienta satisfecho tanto con el contenido como con la interfaz, dentro de las posibilidades gráficas actuales.

› ***Distribución de ebooks y aplicaciones***

En el plan de desarrollo de una obra, debe estar planteado también desde el inicio cómo será distribuida y todo el conjunto de metadatos vinculados con ella. ¿Se distribuirá a través de la venta directa, de la descarga desde el propio *website*, a través de distribuidoras digitales, o cadenas de tiendas *online*, o tiendas minoristas, o grandes plataformas, como *iBookstore* y la *App Store* de *Apple*, *Google Play* y *Google Play Books*, o *Kobo*, *Barnes & Noble*, *Amazon Kindle*, o *BajaLibros...*? En relación con ello, cuál es el futuro de la venta de contenidos, en sus diversas formas, es una de las preguntas recurrentes de la conferencia anual *FutureBook* de *Booksellers*, o de los congresos internacionales del libro electrónico y ferias del libro.

Por último, quiero agregar que la tecnología aplicada al libro no atañe solo a la confección de aplicaciones y de *ebooks*, sino también al desarrollo de plataformas para darles visibilidad a los libros en la Web y promocionar la lectura, plataformas de conversación y redes sociales de lectores y *websites* dedicados a las obras digitales, que ofrecen otra modalidad de lectura, en este caso online.

› ***Cualidades de las publicaciones digitales***

Algunos desarrolladores, como el diseñador Craig Mod, especialista en publicaciones digitales, proponen un conjunto de cualidades y de prácticas que deben estar presentes en las herramientas empleadas y en el quehacer editorial, y que se relacionan unas con otras.

Sintéticamente, se sugiere:

1. Mantener el sentido de unidad y definir un borde, límite u orilla en el amplio espacio digital. Cuidar el contenido, su relevancia e ilación. Y también su extensión.
2. Lograr que los archivos sean menos pesados. La velocidad y la conexión (y con ellas una fluida y más disfrutable experiencia de usuario) nunca deben perderse de vista. Hacer que los tiempos de desarrollo editorial y los tiempos de publicación sean ajustados y constantes.
3. Trazar una navegación clara. Simplificar la paginación, o el scroll en el caso de las aplicaciones, de acuerdo con la concepción de la obra. Los hipervínculos deben funcionar, y funcionar bien.
4. Desarrollar en HTML, el formato futuro para todos los contenidos textuales (y tal vez también interactivos), que sería portable en todas las plataformas y minimizaría los esfuerzos de desarrollo puesto que la mayoría de los dispositivos lo pueden interpretar con potencia y facilidad.
5. Mirar hacia la *open web*. Cualquier contenido que sea publicado para una *tablet*, por ejemplo, debería tener su correspondencia en la web. El contenido sin una dirección pública no existe a los ojos de los mecanismos interoperables que entrelazan información y datos, que hacen a la Web, y que permiten compartir contenidos y hacerlos conocidos a mayor cantidad de lectores, que pueden significar más vistas, más suscripciones, más compras, más descargas. Y, por otro lado, no todos los usuarios disponen hoy de dispositivos móviles.
6. Establecer precios razonables, sean de compra o de suscripción.

Para finalizar, quisiera mencionar los criterios de selección de los premios de *Digital Book World*, puesto que esta institución, al igual que el *International Digital Publishing Forum (IDPF)*, reúne hoy día a los representantes de diversas compañías e instituciones abocadas a perfilar los estándares de producción, desarrollo y marketing de publicaciones digitales en diferentes entornos. Estos criterios, que van desde el uso de las tecnologías disponibles, abiertas o pagas, pasando por el diseño y el cuidado ortotipográfico, son:

1. Innovación. Las obras tienen que estar concebidas y ejecutadas en modos novedosos. Los títulos innovadores se diferencian de sus homólogos impresos y proponen una plataforma nativa digital empujando los límites de lo que ya se hizo antes.
2. Diseño. Las obras bien diseñadas muestran su contenido claramente y comunican su mensaje de manera efectiva. Usabilidad. La funcionalidad debe ser intuitiva tanto como sea posible y las características y/o la maquetación deben ser accesibles para llegar a la mayor cantidad de lectores posible.

3. Contenido. La excelencia del contenido enriquecido ilumina, entretiene y satisface a los lectores, tal en su promesa.
4. Consistencia. La obra muestra información apropiada y jerarquizada, al igual que su tratamiento tipográfico. Tanto en la funcionalidad como en la maquetación no debe haber sorpresas inesperadas ni errores evidentes.

› **Conclusión**

A modo de conclusión, al presentar algunas nociones relacionadas con el quehacer básico del editor de libros y contenidos en el entorno digital, tenía la intención de resaltar que los eBooks no tienen que ser un mero simulacro de los libros impresos y tampoco, por no serlos, deben ser descuidados en su confección (Espósito, 2013). Aquellas cualidades únicas de ser digital, especialmente de haber nacido en el medio digital, le añaden una singularidad a la experiencia de lectura. ¿Cuáles son esas cualidades y en qué se modifica la experiencia? ¿En qué formas es transformada la literatura y qué podemos hacer con este nuevo tipo de *libros* (Daly, 2012)? Tales interrogantes se resuelven, o deberían poder resolverse en la práctica, la experimentación y el hacer. Esto implica involucrarse y empezar a dejar de ver los productos para empezar a ver los procesos.

› **Anexo. Casos y recursos para analizar**

Archivo Abierto. *80 años del Fondo de Cultura Económica* (app), disponible para los sistemas operativos iOS y Android: http://www.fondodeculturaeconomica.com/Editorial/Prensa/Detalle.aspx?id_desplegado=67504

Octavio Paz, *Blanco*, Conaculta (app). Recuperado de <https://itunes.apple.com/mx/app/octavio-paz-blanco/id484285852?mt=8&ls=1> el 13/09/2015

Antología de comic colombiano (web). Recuperado de http://www.bibliotecanacional.gov.co/ebooks/comic_web/index.html el 13/09/2015

Alex Epstein, *True Legends*, Electric Lit (app). Recuperado de <https://itunes.apple.com/us/app/true-legends/id922253485?mt=8> el 13/09/2015

Manual de Lengua, Santillana (libroweb en formato de Adobe Flash). Recuperado de http://bibliojcalde.zz.mu/libros_digitales/santi/lengua/quinto/ el 13/09/2015

Mistress of France. Emma Boling, Beneath the Ink, eBook Fixed Format/Enhanced, Digital Book World Award en la categoría Adult Fiction Recuperado de https://www.beneaththeink.com/mistressOfFrance_micro.html el 13/09/2015
Revista Estado Crítico, Biblioteca Nacional de la Argentina. Recuperado de <http://www.bn.gov.ar/estado-critico> el 13/09/2015

› **Bibliografía**

Bhaskar, M. (2013). *Creativity and information: Michael Bhaskar at TEDxTallaght*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NgmsmXltzvE> el 13/09/2015

Chartier, R. (2013). La leyenda negra del mundo electrónico, entrevista realizada en el Collège de France el 10 de enero de 2013, transcripta luego en *Le Monde*. Recuperado de <http://reseaux.blog.lemonde.fr/2013/03/28/lumieres-numeriques/> el 13/09/2015

Cramer, D. (2015). From Scrolls to Flows: Books and the New CSS. *The Journal of Electronic Publishing*, 18, 1. Recuperado de <http://quod.lib.umich.edu/j/-jep/3336451.0018.107?view=text;rgn=main> el 13/09/2015

Daly, L. (2012). What We Can Do with 'Books. En McGuire, H. & O'Leary, B. (Eds.), *Book: A Futurist's Manifesto. Essays from the bleeding edge of publishing*. California: O'Reilly Media. Recuperado de <http://book.pressbooks.com/-chapter/what-we-can-do-with-books-liza-daly> el 13/09/2015

Dehaene, S. (2014). *El cerebro lector: Últimas noticias de las neurociencias sobre la lectura, la enseñanza, el aprendizaje y la dislexia*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.

Dosdoce (2012). Cronología de la edición digital (1912-2012). Cien años de evolución tecnológica. *Dosdoce*. 12 de enero de 2012. Recuperado de <http://www.dosdoce.com/articulo/estudios/3725/edicion-digital/> el 13/09/2015

Espósito, C. (2013). *Nociones de edición y corrección de libros digitales*. Mimeo.

Kleinfeld, S. (2015). The Ebook Avant-Garde. *The Journal of Electronic Publishing*. 18. Recuperado de <http://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0018.120?-view=text;rgn=main> el 13/09/2015

Link, D. (2015). *Suturas*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

Miranda Trigueros, E. (2015). Aplicaciones literarias para iPad: exploraciones en los nuevos formatos de lectura del siglo XXI. *Textos, píxeles y bits. Reflexiones sobre la publicación digital*. México: UNAM. eBook en formato ePub. Recuperado de <http://www.iib.unam.mx/index.php/publicaciones?start=3> el 13/09/2015

Nielsen, J. (2010). Mental Models. *NN/g*. 18 de octubre de 2010. Recuperado de <http://www.nngroup.com/articles/mental-models/> el 13/09/2015

Paz, O. (2012). *Blanco*. México: Conaculta/Fondo de Cultura Económica. App desarrollada para iPad, disponible en iTunes: <https://itunes.apple.com/mx/app/-octavio-paz-blanco/id484285852?mt=8&ls=1>, versión 1.2, tamaño 1.03 GB.

Thompson, J. B. (2005). *Books in the digital age: the transformation of academic and higher education publishing in Britain and the United States*. Cambridge: Polity.

Volans, H. (2014). Future publisher roles debated at FutureBook. *The Bookseller*. 14 de noviembre de 2014. Recuperado de <http://www.thebookseller.com/futurebook-conference-2014/> el 13/09/2015

Zhu, K. (2015). I Made You A Mixtape. *The Journal of Electronic Publishing*. 18, 1. Recuperado de <http://quod.lib.umich.edu/j/jep/3336451.0018.-111?view=text;rgn=main> el 13/09/2015