

# **Open publishing Lab**

**un proyecto de Joaquín Rodríguez  
para Medialab Prado**

## Contenido

El marco general. ¿Para qué un <i>Open Publishing Lab</i> ?	3
Hardware	6
Scanner digital	6
Impresora digital	6
Herramientas	6
Suite de diseño libre	7
Scribus	7
Gimp	7
Inkscape	7
Kompozer	7
Calibre	7
Tipografías digitales	7
FontLab	8
Tipografías ecológicas	8
Arte tipográfico	8
Escultura tipográfica	8
Fabricación de libros y encuadernación	8
Edición	8
Edición digital	8
Edición semántica	9
Plataformas de edición horizontal	9
Autoedición	9
Edición científica	9
DPubS	10
Open Journal System	10
GAPworks	10
Hyperjournal	10
ePublishing Toolkit	10
OpenACS	11
SciX Open Publishing Services (SOPS)	11
Open, self organising repository for scientific information exchange – SciX	11

Desarrollo .....	11
Bibliotecas .....	11
Greenstone.....	12
Mendeley: generación de bibliotecas compartidas y colaborativas.....	12
Ecoedición .....	12
Parlamento de la Ecoedición.....	12
Etiqueta verde.....	12
Software Greening Books.....	13
Creación y participación.....	13
e-Socracia <i>Civic media</i> .....	13
Traducción colaborativa.....	13
Electronic Literature.....	14
Creación hipertextual y transmedia.....	14
Edición científica / Open Science .....	14
Periodismo ciudadano / Social news network.....	14
Global Voices.....	15
Global Reporter .....	15
Lectura.....	15
Educación .....	16
Libros de textos abiertos y colaborativos .....	16
E-learning .....	16
Programación .....	17
Comercialización y distribución.....	17
Márketing y comunicación .....	18

## **El marco general. ¿Para qué un *Open Publishing Lab*?**

Las tecnologías nos hacen a todos, literalmente, creadores, comunicadores, editores al fin. Crear, divulgar, difundir, compartir, utilizar, son verbos que se conjugan fácilmente en el entorno de la red y de las tecnologías digitales. El reto de nuestra década, quizás de nuestro tiempo, es hacer partícipes de esa revolución comunicativa a toda la sociedad, porque la información y el saber y el conocimiento que se generan a partir de los datos, son cosa de todos, no de unos pocos. Apoyar y fomentar esa cultura de la participación difundida, extendida, mediante el uso de aplicaciones, herramientas y plataformas libres que empoderen a quien las utilice, es, precisamente, la labor de un *Open Publishing Lab*, un laboratorio en el

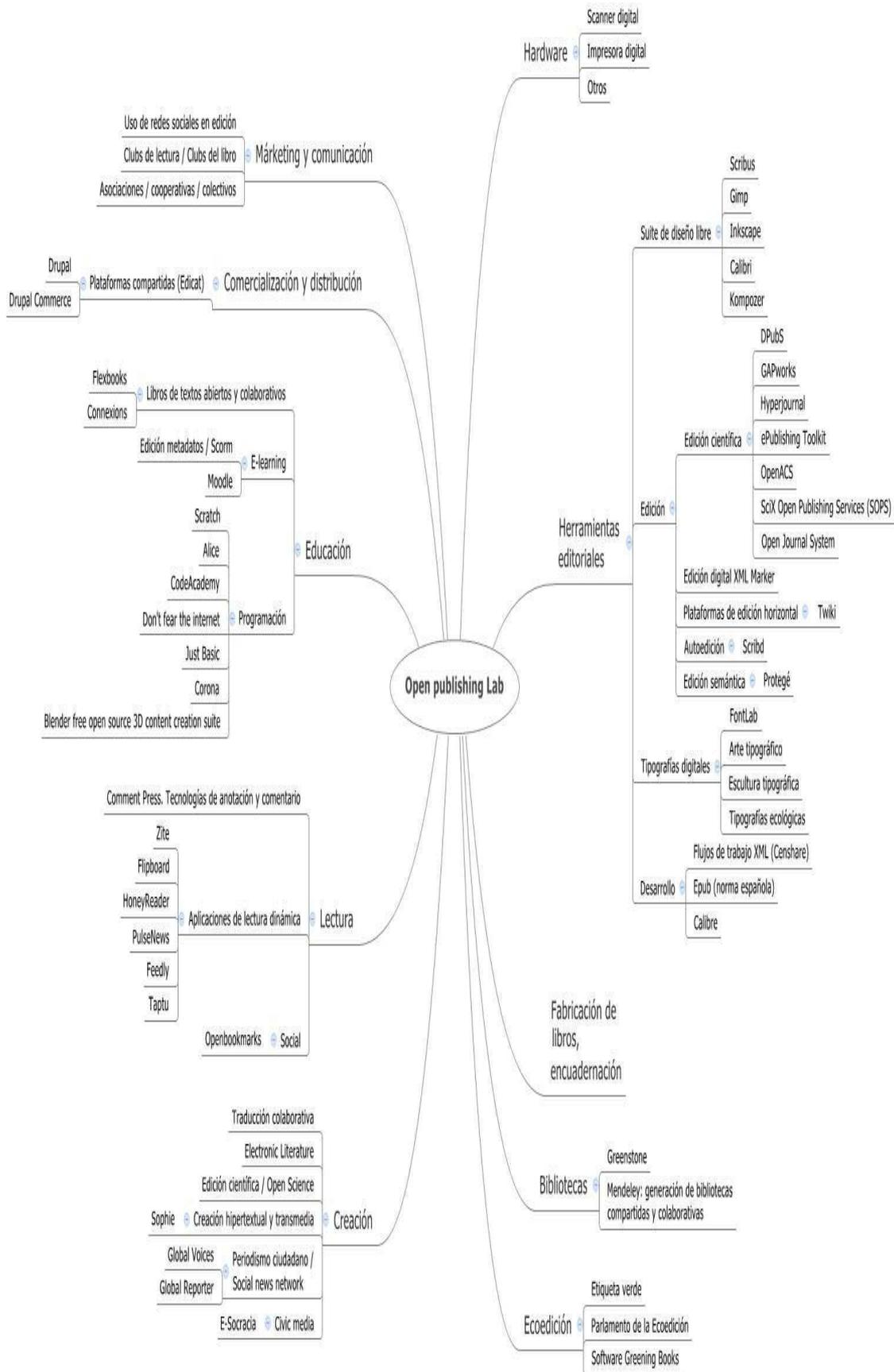
que se experimente con tecnologías en todos los ámbitos imaginables de la edición, que son muy diversos: la construcción de hardware, la programación, el diseño, la composición, la producción de contenidos para distintos formatos y soportes, el periodismo, la educación, las bibliotecas. En fin, para todo aquel propósito que tenga que ver, en un sentido lato, con la creación, comunicación y uso de contenidos generados nativamente digitales.

Las líneas de trabajo que se abren son por eso tantas como quepa concebir dentro de ese ámbito extendido, y el laboratorio debería atender a todas ellas, de manera simultánea, fomentando su entrecruzamiento y enriquecimiento mutuos.

Se abren posibilidades, adicionalmente, de colaboración con instituciones, empresas y colectivos que tengan relación con cualquiera de las materias y líneas de trabajo que se aborden en el laboratorio: la existencia de plataformas libres de recursos compartidos son, en la economía del conocimiento, un valor indiscutible. La innovación, algo que favorecen los entornos de experimentación colaborativos, se acelera, abarata y extiende mediante esa forma de gestión colectiva con todos los agentes que pueden estar potencialmente implicados.

Las áreas de trabajo propuestas son ocho, descompuestas en líneas de trabajo adicionales y complementarias:

1. Hardware
2. Herramientas
3. Ecoedición
4. Creación
5. Lectura
6. Educación
7. Comercialización y distribución
8. Márketing y comunicación



## Hardware

La producción de hardware libre en los *hubs* de distintas instituciones es uno de los fundamentos mecánicos esenciales para fomentar la emancipación de muchos agentes que pretenden participar de la cadena de valor editorial. Máquinas como los *scanners digitales* que facilitan la digitalización específica de documentos escritos transformándolos, de manera automatizada, mediante la incorporación de software de reconocimiento de caracteres (OCR), en texto, permiten publicar, difundir y compartir obras que, de otra manera, serían inaccesibles, abaratando considerablemente los costes. Máquinas como las impresoras digitales 3D o las impresoras digitales para documentos escritos, constituirán una verdadera revolución en los modos de desarrollar, distribuir y comercializar.

### Scanner digital

En el *taller de digitalización*<sup>1</sup> que se celebró en mayo de 2010, se construyeron tres prototipos de escáneres digitales<sup>2</sup> basados en Se construyó con la intención expresa de constituir la primera piedra de un experimento de *open publishing*.

### Impresora digital

La construcción de un *maker bot*<sup>3</sup> modelador de objetos en 3D fue, igualmente, un paso en el mismo sentido. Sería deseable, ahora, construir prototipos de impresoras digitales para libros y revistas capaces de producir esos objetos con la misma calidad que las máquinas de offset tradicional a precios similares.

## Herramientas

Son innumerables las herramientas de software libre que se están construyendo para cubrir todos los ámbitos del diseño editorial: maquetación, ilustración, diseño, construcción de tipografías, creación de páginas web, gestores de contenidos, etc. La mayoría de ellas están basadas en la colaboración de comunidades de desarrolladores que aportan mejoras continuas al núcleo inicial. El trabajo en esa área comportaría una doble dedicación: la formación de personas interesadas en el puro manejo de esas herramientas y la colaboración en el desarrollo del software sumándose a las comunidades respectivas.

---

<sup>1</sup> Taller de digitalización [http://medialab-prado.es/article/taller\\_de\\_digitalizacion](http://medialab-prado.es/article/taller_de_digitalizacion)

<sup>2</sup> Escáner digital <http://www.diybookscanner.org/>

<sup>3</sup> Maker Bot [http://medialab-prado.es/article/tutorial\\_makerbot](http://medialab-prado.es/article/tutorial_makerbot)

## Suite de diseño libre

### Scribus

Scribus is an Open Source program that brings professional page layout to Linux/UNIX, Mac OS X, OS/2 Warp 4/eComStation and Windows desktops with a combination of press-ready output and new approaches to page design.

<http://www.scribus.net/canvas/Scribus>

### Gimp

GIMP is the GNU Image Manipulation Program. It is a freely distributed piece of software for such tasks as photo retouching, image composition and image authoring. It works on many operating systems, in many languages.

<http://www.gimp.org/>

### Inkscape

Inkscape es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, con capacidades similares a Illustrator, Freehand, CorelDraw o Xara X, usando el estándar de la [W3C](#).

<http://inkscape.org/?lang=es>

### Kompozer

KompoZer is a complete web authoring system that combines web file management and easy-to-use WYSIWYG web page editing.

<http://kompozer.net/>

### Calibre

Calibre is a free and open source e-book library management application developed by users of e-books for users of e-books.

- Library Management
- E-book conversion
- Syncing to e-book reader devices
- Downloading news from the web and converting it into e-book form
- Comprehensive e-book viewer
- Content server for online access to your book collection

<http://calibre-ebook.com/>

### Tipografías digitales

La creación de tipografías, como sustentáculo obvio de la escritura y herramienta para el diseño, es una de las actividades más gratificadoras desde el punto de vista gráfico. El software creado a tal propósito permite generar nuevas tipografías, ofrecerlas a quien las quiera utilizar (compensadas o no económicamente<sup>4</sup>), y trabajar con ellas en el diseño de nuevas publicaciones.

---

<sup>4</sup> Dafont <http://www.dafont.com/es/>

La labor del *Publishing lab* sería, simultáneamente, la de facilitar su uso, proporcionando la formación preceptiva por parte de profesionales de la tipografía y experimentar en la creación de nuevas fuentes y diseños:

#### **FontLab**

<http://www.unostiposduros.com/?p=4831>

||

[http://issuu.com/tipoduro/docs/campus\\_party - taller de fontlab](http://issuu.com/tipoduro/docs/campus_party_-_taller_de_fontlab)

#### **Tipografías ecológicas**

<http://www.ecofont.com/>

#### **Arte tipográfico**

<http://www.samwinston.com/>

[http://issuu.com/valeryalonso/docs/val\\_ria\\_alonso\\_geraldi - trabalho 1 pdf](http://issuu.com/valeryalonso/docs/val_ria_alonso_geraldi_-_trabalho_1_pdf)

#### **Escultura tipográfica**

<http://www.biancachang.com/>

## **Fabricación de libros y encuadernación**

Un taller de edición libre es un lugar idóneo para cultivar algunas de las artes tradicionales del libro: la fabricación y encuadernación artesanal, la concepción y fabricación de libros objeto, de encuadernaciones artísticas, de papeles especiales.

8

---

En la era de los libros digitales cobra especial interés y relevancia, al menos para un grupo de personas amantes de los libros tradicionales, la posibilidad de ensayar formas artísticas con ellos, de explorar las innumerables posibilidades de sus formas, combinadas con el juego de las tipografías y la composición.

El laboratorio sería en este sentido, más cabalmente aún, un taller.

### **Edición**

En un sentido más restringido y pragmático, está el del conocimiento y manejo de herramientas para diversos ámbitos y propósitos.

### **Edición digital**

En un sentido más concreto, editar digitalmente es determinar la estructura de un texto mediante el marcado específico de sus partes y elementos. Existe una norma abierta genérica, TEI (*Text Encoding Initiative*<sup>5</sup>), que se sigue desarrollándose y perfeccionándose en función de las textualidades a las que se aplique. Conocer cómo funciona y contribuir, eventualmente, a su desarrollo, son, de nuevo, dos tareas fundamentales.

---

<sup>5</sup> TEI <http://www.tei-c.org/index.xml>

Existen herramientas de software libre para el marcado y edición XML de textos, como *Symbolclick*<sup>6</sup>, candidato idóneo para ser utilizado en el laboratorio.

### **Edición semántica**

Cabe, adicionalmente, adentrarse en la edición semántica, en el marcado avanzado de textos con el propósito de dotarles de inteligencia. Proyectos como el de *Protegé*<sup>7</sup> marcan el camino, soportados por una comunidad de desarrolladores amplia y comprometida.

### **Plataformas de edición horizontal**

Las diversas variantes de las *wikies*, como en el caso de Twiki<sup>8</sup>, permiten el desarrollo horizontal de proyectos colaborativos, el intercambio y gestión de documentos y la coordinación entre las personas que trabajan en él. Es un software libre soportado en una comunidad de desarrolladores, más sencillo en su uso y su instalación que otros muchos. Enseñar su funcionamiento y contribuir a su desarrollo son, de nuevo, dos posibilidades complementarias.

### **Autoedición**

Las herramientas de autoedición en la web en forma de servicio gratuito han proliferado ampliamente en los últimos años. Son, sin duda alguna, una plataforma de divulgación al alcance de cualquiera. Existen, básicamente, los modelos estrictamente textuales, como *Scribd*, *Slideshare*, etc., y los modelos que permiten poner en venta ese mismo contenido al precio tasado por el autor agregándole el servicio de impresión digital, como *Lulu* o *Bubok*.

En este caso, dar a conocer la existencia de estas posibilidades, su uso y funcionamiento, y las estrategias relacionadas de comunicación, sería una de las tareas del laboratorio.

### **Edición científica**

La locomotora de la edición digital ha sido, desde hace ya mucho tiempo, la edición científica. Al disponer de los medios de producción necesarios y de los modos de creación y comunicación para poder prescindir de los intermediarios tradicionales, que ya no aportaban valor alguno a la cadena entre el productor y el destinatario, se independizaron de los canales usuales y construyeron herramientas y plataformas de intercambio de conocimiento que hoy en día marcan la pauta no solamente sobre la manera en que debe repensarse la ciencia sino, por extensión, sobre la manera que cabe pensar la cogeneración y gestión del conocimiento en general.

---

<sup>6</sup> Symbolclick <http://symbolclick.com>

<sup>7</sup> Protégé is a [free, open source](#) ontology editor and knowledge-base framework.

<sup>8</sup> TWiki<sup>®</sup> <http://twiki.org/> is a flexible, powerful, and easy to use enterprise wiki, enterprise collaboration platform, and web application platform. It is a [Structured Wiki](#), typically used to run a project development space, a document management system, a knowledge base, or any other groupware tool, on an intranet, extranet or the Internet. Users without programming skills can create web applications. Developers can extend the functionality of TWiki with Plugins. TWiki fosters information flow within an organization, lets distributed teams work together seamlessly and productively

Son muchos los ejemplos que podrían utilizarse: el Public Knowledge Project<sup>9</sup> o PlosOne<sup>10</sup>, son extraordinarios ejemplos de espacios abiertos basados en la interactividad para la comunicación de investigaciones científicas basadas en *open peer review*.

Formar a distintas personas y colectivos en la instalación y uso del software pertinente y ensayar, con eso, nuevas formas de creación y comunicación científicas, sería el principal objetivo de la inclusión de esta categoría en el proyecto.

Existe una amplia panoplia de software libre basado en el desarrollo comunitario que se utiliza para el mismo propósito:

#### **DPubS**

DPubS (Digital Publishing System) is an open-source software system designed to enable the organization, presentation, and delivery of scholarly journals, monographs, conference proceedings, and other common and evolving means of academic discourse...

<http://dpubs.org/>

#### **Open Journal System**

Open Journal Systems (OJS) is a journal management and publishing system that has been developed by the Public Knowledge Project through its federally funded efforts to expand and improve access to research.

<http://pkp.sfu.ca/?q=ojs>

#### **GAPworks**

GAPworks is the online publication system developed in the GAP project (funded by the German Research Foundation, DFG).

<http://gapworks.berlios.de/>

#### **Hyperjournal**

The HyperJournal is an Open Source software application which enables on-line as well as printed publishing in an innovative and significantly cost-cutting way. The HyperJournal can be easily installed, configured and managed without any out-of-the-ordinary IT-competence.

<http://www.hjournal.org/>

#### **ePublishing Toolkit**

The ePublishing Toolkit is a software package providing tools to help in publishing scientific content on the web. In particular, it helps creating/maintaining/running a family of online journals as WebApplication.

<https://dev.livingreviews.org/projects/epubtk/>

---

<sup>9</sup> PKP <http://pkp.sfu.ca/>

<sup>10</sup> PlosOne <http://www.plosone.org/home.action>

## OpenACS

OpenACS is a toolkit for building scalable, community-oriented web applications. OpenACS is the foundation for many products and websites, including the [.LRN](#) (pronounced "dot learn") e-learning platform.

<http://openacs.org/>

## SciX Open Publishing Services (SOPS)

Open, self organising repository for scientific information exchange – SciX

<http://www.scix.net/>

## Desarrollo

La industria del software de contenidos está virando hacia nuevas herramientas especializadas en la gestión y manejo de flujos XML que permiten, básicamente, manejar en un solo entorno contenidos multiformato y multicanal. Es decir: buena parte de las aplicaciones que antes se consideraban y utilizaban de manera bien delimitada, porque formaban parte de una división del trabajo bien establecida, hoy se resuelven con una sola aplicación que integra todas esas posibilidades (*multiChannel publishing*).

A día de hoy son solamente marcas comerciales (Censhare<sup>11</sup>, Woodwing<sup>12</sup>) las que han desarrollado estas aplicaciones que son el futuro de la edición. El reto, por tanto, es emular su funcionamiento bajo software libre: gestores de flujos de trabajo XML que permitan la edición multicanal.

También, en el mismo orden de cosas, es urgente contribuir al desarrollo del único lenguaje no propietario para libros electrónicos, el *Epub*. Ese lenguaje, dialecto del XML, está desarrollado por el IDPF<sup>13</sup> (*International Digital Publishing Forum*<sup>14</sup>). A día de hoy no existe ningún capítulo español que contribuya a su construcción.

En relación con esa necesidad está, igualmente, la de colaborar en el desarrollo de *Calibre* para darle toda la flexibilidad que tienen los gestores multicanal.

## Bibliotecas

El desarrollo de software abierto de gestión para bibliotecas ha derivado hacia dos vertientes complementarias: el del de la gestión de documentos y registros bibliográficos, en cualquier soporte, como retrata la iniciativa de la UNESCO con el desarrollo de Greenstone, y una última generación de software para la construcción de bibliotecas colectivas y colaborativas, cuyos registros y documentos pueden compartirse, marcarse, etiquetarse y clasificarse también

---

<sup>11</sup> Censhare <http://www.censhare.com/>

<sup>12</sup> Woodwing <http://woodwing.com/>

<sup>13</sup> IDPF The IDPF develops and maintains the EPUB® standard format for reflowable digital books and other digital publications that are interoperable between disparate reading devices and applications. The IDPF also provides a forum that fosters enhanced communication between all stakeholders in the emerging global digital publishing industry.

<sup>14</sup> IDPF <http://idpf.org/>

socialmente. Esta clase de software tiene enormes posibilidades para la creación de redes sociales de lectura compartida.

### **Greenstone**

Greenstone is a suite of software for building and distributing digital library collections. It provides a new way of organizing information and publishing it on the Internet.

<http://www.greenstone.org/>

### **Mendeley: generación de bibliotecas compartidas y colaborativas**

Mendeley is a free reference manager and academic social network that can help you organize your research, collaborate with others online, and discover the latest research.

<http://www.mendeley.com/>

### **Ecoedición**

El futuro de la industria editorial y de la producción de libros pasa por su reverdecimiento, por asumir los enormes impactos medioambientales que su cadena de valor ha generado y por reconsiderar su diseño atendiendo a su ciclo integral de vida. Eso comporta cierta labor de activismo en colaboración con aquellos colectivos<sup>15</sup>, no procedentes de la industria, que apuestan por una nueva manera sostenible de producirlos.

### **Parlamento de la Ecoedición**

El Parlamento se constituye como un foro abierto de participación de diversos colectivos interesados en el reverdecimiento de la industria editorial bajo parámetros sostenibles en el año 2008. A día de hoy, lidera el proyecto europeo GreeningBooks<sup>16</sup> (amparado y financiado por el marco *Life* de la Unión Europea).

<http://www.ecoedicio.cat/>

### **Etiqueta verde**

Uno de los objetivos fundamentales perseguidos por el Parlamento de la Ecoedición es el de certificar una sola etiqueta verde para la industria gráfica y del libro que contenga todos los parámetros medioambientales que deben tenerse en cuenta en la cadena de valor de fabricación de un libro. Se han desarrollado conceptos intermedios como el de *mochila ecológica*<sup>17</sup>, que recoge ya la huella de carbono provocada por su manufactura. El proyecto es, en consecuencia, desarrollar las tecnologías necesarias para que esa clase de auditoría medioambiental sea factible de realizar y elevar a las instancias europeas la necesidad de convertirla en una etiqueta de alcance internacional.

---

<sup>15</sup> [Wir Book](#); [Greenpeace](#); [Leitat](#); [Fundació Terra](#); [www.residusiconsum.org](http://www.residusiconsum.org); [Federación de Ideas](#); [El Tinter](#); [Ecos](#); [Ecoreciclat](#); [Ecoinstitut](#); [Club EMAS Catalunya](#); [Bingo!](#)

<sup>16</sup> GreeningBooks <http://www.greeningbooks.eu/>

<sup>17</sup> Mochila ecológica <http://www.slideshare.net/iactinspain/presentacin-mochila-ecolgica-presentation>

## Software Greening Books

En buena medida, el éxito de una iniciativa global sobre ecodiseño, debe apoyarse sobre la existencia de herramientas que permitan medir de manera sencilla las magnitudes implicadas en el proceso de fabricación y distribución de los libros, única manera, al fin, de generar indicadores fiables.

El software es libre y se está desarrollando, bajo los mismos principios que el resto de las aplicaciones de estas características, mediante la ayuda de una comunidad interesada. Parte del trabajo del laboratorio, a este respecto, sería el de implicarse en su desarrollo, uso e implantación.

[http://www.greeningbooks.eu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=7&Itemid=6&lang=en](http://www.greeningbooks.eu/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=6&lang=en)

## Creación y participación

La participación ciudadana en la configuración de la sociedad en la que viven es un imperativo democrático del siglo XXI que hace estrictamente necesaria la colaboración y la implicación en los procesos de construcción de nuestras instituciones. El camino más corto para llegar a esa forma de implicación expandida es el estímulo de todas las capacidades y competencias críticas y creativas, el uso, por tanto, de todas las herramientas y recursos que nos permiten desarrollar nuestra capacidad de reflexionar, crear y proponer nuevas maneras de ver las cosas.

Esta área de la creatividad digitalmente fundamentada, tiene múltiples dimensiones: de las más estrictamente artísticas y lúdicas, a las más políticas y reflexivas.

### **e-Socracia *Civic media***

Se trataría de construir un medio de comunicación en red dedicado a la participación ciudadana. Si la isocracia se definía por ser el gobierno de los iguales, la *e-socracia* trataría de la gobernanza compartida mediante el uso de los medios y las redes digitales. Un medio, por tanto, abierto a la colaboración.

El ejemplo de iniciativas como el MIT Center for Civic Media<sup>18</sup>, donde se están desarrollando tecnologías de la participación orientadas al mismo propósito: MediaRdi<sup>19</sup>, etc.

### **Traducción colaborativa**

En Medialab ya se han realizado experimentos de traducción colaborativa mediante el uso de wikies<sup>20</sup>. Uno de los flancos más débiles de la cultura del procomún, precisamente, es el del fomento de la colaboración sostenida en proyectos complejos de larga duración, como suele serlo la traducción de un original de dimensiones similares a *The wealth of networks*.

Promover, en este sentido, la relación con otros colectivos interesados en la traducción y difusión de otros textos y otros autores e, incluso, con Facultades de Traducción y

---

<sup>18</sup> MIT Center for Civic Media <http://civic.mit.edu/>

<sup>19</sup> MediaRdi <http://civic.mit.edu/mediardi>

<sup>20</sup> <http://traduccionesprocomun.medialab-prado.es/>

Documentación que pueden transformar la lógica del proceso de aprendizaje mediante la implicación en esta clase de proyectos reales, puede ser una vía efectiva de desarrollo.

### **Electronic Literature**

La literatura hipertextual o transmedia, la literatura que evita la linealidad e incorpora a su textualidad elementos audiovisuales, gráficos e interactivos, es ya una realidad que deriva de las reflexiones de los semiólogos de los años 60 del siglo XX. Realidades como los dos volúmenes de *Electronic Literature*<sup>21</sup> y las actividades promovidas por esa asociación, indican cuál es el camino que debería seguir un laboratorio de creación literaria experimental.

<http://eliterature.org/>

<http://collection.eliterature.org/>

### **Creación hipertextual y transmedia**

Existen ya herramientas de software concebidas para la creación transmedia: *Sophie*<sup>22</sup> es, seguramente, uno de los ejemplos más conspicuos al respecto. Soportado por el trabajo de una comunidad de usuarios y promovido por IfBooks<sup>23</sup>, “Sophie’s goal is to open up the world of multimedia authoring to a wide range of people and institutions and in so doing, redefine the notion of a book or academic paper to include both rich media and mechanisms for reader feedback and conversation”.

El objetivo es tanto su enseñanza como su manejo y contribución a su desarrollo.

<http://www.futureofthebook.org/sophie/>

14

---

### **Edición científica / Open Science**

Una de las tendencias más importantes del siglo XXI será la tomarse en serio que la sociedad del conocimiento pasa por generar una sociedad de intérpretes, por proporcionar a la ciencia una nueva justificación y fundamentación social. La idea de generar herramientas y mecanismos de articulación entre los científicos y los legos, entre lo normativo y la social, será uno de los temas estrella del laboratorio de edición en abierto.

<http://www.openscience.org/blog/>

### **Periodismo ciudadano / Social news network**

En la misma línea que el modelo de *e-Socracia*, la red abre múltiples posibilidades de participación ciudadana en la creación y emisión de noticias que, de otra manera, son filtradas, ignoradas o arrinconadas por los medios de comunicación tradicionales. Los ejemplos más exitosos.

El trabajo previsto más obvio sería doble: enseñar a participar en los medios de comunicación a nuestra disposición e implicarse en el desarrollo de los medios de comunicación ciudadanos globales.

---

<sup>21</sup> Electronic Literature <http://eliterature.org/>

<sup>22</sup> Sophie <http://sophieproject.cntv.usc.edu/>

<sup>23</sup> Institute for the Future of the Book <http://www.futureofthebook.org/>

El trabajo de desarrollo de sistemas técnicos y sociales para permitir a las comunidades compartir y comprender información para actuar en consecuencia, es una de las derivadas más interesantes (como ponen de relieve sitios como *Civic media*<sup>24</sup>) del trabajo de un laboratorio de este tipo. Coincide, en buena medida, con muchos de los proyectos actuales de Medialab, porque la frontera o delimitación entre proyectos “editoriales” y “tecnológicos” se desvanece.

### **Global Voices**

Global Voices es una comunidad de más de 300 bloggers y traductores de todo el mundo que trabajan juntos para traerle informes de blogs y medios ciudadanos de todas partes, con énfasis en las voces que no son escuchadas habitualmente en los principales medios internacionales.

<http://es.globalvoicesonline.org/>

### **Global Reporter**

<http://globalreporter.com/>

### **Lectura**

Una de las dimensiones más obvias de la tecnología digital en lo que atañe a la lectura es la de la posibilidad de potenciar la lectura dialógica, la lectura social, el comentario y la interpretación compartidas, la glosa y la exégesis.

El uso y desarrollo de herramientas para la construcción de comunidades lectoras es uno de los ámbitos más interesantes de un taller o un laboratorio de edición en abierto. Espacios experimentales como el del *Institute for the Future of Book*<sup>25</sup>, desarrollaron en el año 2006-2007 tecnologías como *Comment Press*<sup>26</sup>, dedicadas a la anotación y el comentarios compartidos de obras que se consultaban y leían colectivamente.

La lectura social está también basada, en buena medida, en la democratización de la semántica, en la posibilidad de etiquetar socialmente cualquier contenido, dotándolo de un significado que puede diferir de las tipologías o clasificaciones corrientes o al uso. Sitios como *Openbookmarks*<sup>27</sup>, comunitariamente contruídos, pretende, precisamente, generar mecanismos interoperables para el marcado y la lectura social. Contribuir a su desarrollo y entrenar en su uso, sería uno de los objetivos del laboratorio.

Existen, además, nuevas aplicaciones de lectura de contenidos construidas a partir de algoritmos de selección automatizados –en función de diversos parámetros relacionados con los más vistos dentro de determinadas categorías y materias etiquetadas- y criterios de selección humana –de comunidades de afines que han seleccionado por su interés intrínseco determinados contenidos-. La suma y mezcla de ambos criterios está dando lugar a aplicaciones de visualización dinámica como *Zite*<sup>28</sup> o *Flipboard*<sup>29</sup>. No existen todavía, sin

---

<sup>24</sup> Civic Media <http://www.media.mit.edu/research/groups/civic-media>

<sup>25</sup> Institute for the Future of Book <http://www.futureofthebook.org>

<sup>26</sup> Comment Press <http://www.futureofthebook.org/commentpress/>

<sup>27</sup> OpenBookmarks <http://www.openbookmarks.org/>

<sup>28</sup> Zite <http://zite.com/>

embargo, muchas herramientas de este tipo basadas en software libre, agregadores dinámicos basados en la doble posibilidad de filtrado automatizado y humano.

## Educación

Uno de los ámbitos en los que la influencia de las tecnologías de la edición digital tendrá más influencia será, sin duda, el de la educación. Son varios los asuntos y líneas de trabajo comprometidos.

### Libros de textos abiertos y colaborativos

Existen redes de profesores que ponen a disposición de su comunidad de pares los contenidos de sus clases de manera que, coordinadamente, están comenzando a construir un gran libro de texto digital adaptable y reutilizable, a la altura de cualquier otro publicado por un sello editorial tradicional. Los ejemplos de Flexbooks<sup>30</sup> o Connexions<sup>31</sup> marcan la línea de trabajo a seguir.

## E-learning

Las plataformas digitales de enseñanza y aprendizaje basadas en software libre, como Moodle<sup>32</sup>, son uno de los factores incuestionables de la expansión de la educación online. Enseñar la mejor manera de sacarle partido, incluyendo la pléyade de aplicaciones desarrolladas para ese entorno, es una de las tareas que pueden desarrollarse en un laboratorio de edición con un componente digital y educativo.

Los contenidos digitales para plataformas educativas pueden ser, adicionalmente, metaetiquetados, dotados de inteligencia semántica para que se comporten de una u otra manera en función de la interacción que el usuario realice. En educación cobra todo el sentido porque en función de las destrezas adquiridas y el progreso del usuario, los contenidos o materiales se comportan de una u otra forma, dibujando itinerarios particularizados para cada uno. Para que eso sea posible, el editor de contenidos educativos digitales debe utilizar herramientas como Reload<sup>33</sup>, software libre que permite utilizar el lenguaje Scorm<sup>34</sup>, un conjunto de estándares y especificaciones internacionales que permite crear objetos pedagógicos estructurados.

No hay demasiados lugares donde pueda aprenderse o practicarse este tipo de edición de metadatos con propósito educativo, de ahí que el laboratorio pueda ser una plataforma idónea para realizarlo.

---

<sup>29</sup> Flipboard <http://flipboard.com> Existen muchas otras, para distintas plataformas: PulseNews <http://www.appbrain.com/app/pulse-news-reader/com.alphonso.pulse>; Feedly <http://blog.feedly.com/mobile/>; Taptu <http://www.taptu.com/>

<sup>30</sup> Flexbooks <http://www.ck12.org/flexbook/>

<sup>31</sup> Connexions <http://cnx.org/>

<sup>32</sup> Moodle <http://moodle.com/>

<sup>33</sup> Reload <http://www.reload.ac.uk/>

<sup>34</sup> Scorm <http://es.wikipedia.org/wiki/SCORM>

## Programación

Parte de la alfabetización futura pasará, con seguridad, por ser capaz de crear y compartir historias, juegos, música y arte interactivos mediante el uso de lenguajes de programación adaptados. Es, extensivamente, una forma adicional de edición, la que pasa por el conocimiento y uso de los lenguajes que permiten construir objetos interactivos.

Uno de los más conocidos es, sin duda, *Scratch*<sup>35</sup>, un lenguaje básico de programación desarrollado para niños y jóvenes que les permite desarrollar proyectos propios.

Alice<sup>36</sup>, según su propia explicación, es “an innovative 3D programming environment that makes it easy to create an animation for telling a story, playing an interactive game, or a video to share on the web”. Su propósito es, por tanto, el mismo: capacitar a los jóvenes para construir y componer sus propios objetos digitales, compartirlos y construir sobre los que el resto de la comunidad pone a disposición del resto.

Esta tendencia a crear forjas o escuelas de desarrollo de software básico con fines editoriales, puede encontrarse en varios sitios de la web: CodeAcademy<sup>37</sup>; Don't fear the internet<sup>38</sup>; Just Basic<sup>39</sup>; Corona<sup>40</sup>; Blender<sup>41</sup>, etc.

La propuesta, por tanto, sería la de crear una escuela y una plataforma de desarrollo de juegos y objetos interactivos para jóvenes mediante el uso de los recursos existentes y/o de lenguajes desarrollados específicamente para el contexto del laboratorio.

## Comercialización y distribución

Uno de los puntos más débiles de cualquier iniciativa editorial que se quiera independiente es la de la comercialización y distribución de sus contenidos. Competir contra las grandes plataformas comerciales, las grandes librerías virtuales o los grandes grupos editoriales, es una tarea casi imposible si no se plantea una estrategia de posicionamiento coherente: el líneas generales, esa maniobra pasa generar una plataforma de afinidad electiva, temática, política o de cualquier otro tipo (como sucede con Traficantes de sueños<sup>42</sup>, por ejemplo) que ligue regularmente a un colectivo suficiente a la oferta editorial; pasa, igualmente, por la creación de plataformas colectivas (como las de Edicat<sup>43</sup> o Icaria<sup>44</sup>) donde varios sellos se agrupen para crear una masa crítica de contenidos especializados suficientes para atraer y fidelizar a un grupo de lectores.

---

<sup>35</sup> Scratch <http://scratch.mit.edu/>

<sup>36</sup> Alice <http://alice.org/>

<sup>37</sup> Code Academy <http://www.codecademy.com/#!/exercises/0>

<sup>38</sup> Don't fear the internet <http://www.dontfeartheinternet.com/>

<sup>39</sup> Just Basic <http://justbasic.com/>

<sup>40</sup> Corona <http://www.anscamobile.com/>

<sup>41</sup> Blender <http://www.blender.org/>

<sup>42</sup> Traficantes de sueños <http://traficantes.net/>

<sup>43</sup> Edicat <http://edi.cat/>

<sup>44</sup> Librería Icaria <http://www.icarialibreria.com/>

Trabajar, por tanto, en el conocimiento, instalación, uso y manejo de las herramientas que pueden permitir, potencialmente, a esos colectivos o sellos independientes desarrollar esa presencia en la web, sería un objetivo fundamental del laboratorio.

Igualmente, la industria editorial camina —para aquellos, claro, que tengan un objetivo más profesional— hacia un modelo productivo que solamente imprimirá cuando se haya producido la demanda, que solamente genere objetos tangibles cuando se haya producido la venta. Las librerías virtuales serán, en consecuencia, librerías de libros que no existen, o mejor dicho, de libros que todavía no se han encarnado en un formato material hasta que alguien lo haya demandado. Para satisfacer esa clase de requisito productivo se necesitan, fundamentalmente, dos cosas: el desarrollo de una red de máquinas de impresión digital (que se apuntaba ya en el apartado inicial de hardware) y gestionar una plataforma de comercio electrónico común, como las que ofrece Drupal Commerce<sup>45</sup> u otras similares.

## Márketing y comunicación

La necesidad de generar lazos estables entre las editoriales y los lectores, de generar comunidades estables basadas en afinidades de cualquier naturaleza, hace más que recomendable el uso de lo que las redes sociales nos dan: la posibilidad de gestionar colectividades amplias, de conversar en torno a los temas y materias de los que los sellos se hagan eco, de intercambiar opiniones y pareceres sobre asuntos de interés común.

Generar espacios en Facebook<sup>46</sup>, cuentas en Twitter<sup>47</sup>, espacios públicos y/o privados en LinkedIn<sup>48</sup>, estudiar su impacto y la capacidad de congregar a más personas en torno a los temas y propuestas que el sello editorial o el editor realice, es una función fundamental de un laboratorio de la edición en forma de talleres específicos.

Se regresa, de alguna forma, a la idea y forma tradicional del club de lectura y a estrategias de sostenimiento financiero igualmente conocidas facilitadas por las transacciones digitales: suscripciones regulares, formas de *crowdfunding*<sup>49</sup> basadas en proyectos, modalidades de micromecenazgo que pueden ayudar a soportar proyectos de esta naturaleza. Esa reflexión y trabajo sobre los modelos de negocio que pueden sostener iniciativas independientes, debe ser uno de los asuntos que compete a un laboratorio abierto de la edición.

---

<sup>45</sup> Drupal Commerce <http://drupal.org/project/commerce>

<sup>46</sup> Facebook <http://www.facebook.com/>

<sup>47</sup> Twitter <http://twitter.com/>

<sup>48</sup> LinkedIn <http://www.linkedin.com/>

<sup>49</sup> Crowdfunding [http://es.wikipedia.org/wiki/Financiaci%C3%B3n\\_en\\_masa](http://es.wikipedia.org/wiki/Financiaci%C3%B3n_en_masa)