



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

Reimaginando el poslibro
Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Iliana Elizabet Rodríguez Govea

Directora de tesis: Maestra Andrea Hernández Nájera

CDMX 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



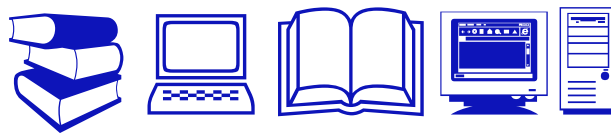
UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

reimaginando
el poslibro







*De los diversos instrumentos inventados por el hombre,
el más asombroso es el libro; todos los demás son extensiones de su cuerpo...
Sólo el libro es una extensión de la imaginación y la memoria.*

Jorge Luis Borges

13

17

25

39

47

65

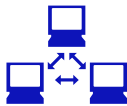
81

0. INTRODUCCIÓN



1. EL DISPOSITIVO ♦ *El libro como vehículo del discurso*

- 1.1 El diseñador editorial como materializador del discurso
- 1.2 La materialización de discursos en la posthistoria



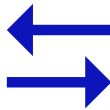
2. LA REVOLUCIÓN ♦ *El libro en el universo calculado*

- 2.1 Antecedentes tecnológicos
- 2.2 Paradigmas del libro digital



3. EL FUTURO ♦ *Prospectivas del libro*

- 3.1 El libro en crisis
- 3.2 Sustitución y liberación
- 3.3 Revolución cultural
- 3.4 El futuro está en el lector



4. FUTUROS ALTERNATIVOS ♦ *Escenarios para el mañana*

- 4.1 Futurología o futurismo
- 4.2. Especulación crítica
- 4.3 Métodos de ficción
 - 4.3.1 Caso de estudio: Foragers
- 4.4 Diseño para el futuro
- 4.5 El Diseñador Ciudadano



5. EL POSLIBRO ♦ *Prop editorial especulativo*

- 5.1 Metodología
- 5.2 Una interfaz mental alternativa
- 5.3 Un objeto formado por el deseo

CONCLUSIONES

GLOSARIO

IMÁGENES EN PORTADA

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

El libro ha sido considerado a lo largo de la historia como el contenedor cultural por excelencia, como el medio del conocimiento y discurso humanos. Estos fenómenos lo han convertido en un objeto estético simbólico.

La revolución cultural que vivimos hoy, una revolución con orígenes tecnológicos, está poniendo en jaque estos paradigmas, pues al transformar nuestra forma de interactuar con la realidad, han cambiado nuestra manera de consumir información y comunicarnos: la manera de materializar el discurso.

Dichas transformaciones, han desatado preocupaciones en las industrias rebasadas por ellas. Una de estas es la involucrada con la industria del libro, que se vió involucrada en un debate respecto al futuro de su industria. Sin embargo, el debate quedó atrapado en medio de posturas rígidas que, en lugar de aprovechar las posibilidades dadas por un momento con potencial tecnológico sin precedentes, se estancó por varios años considerando si el internet traería consigo la desaparición del libro.

Una parte de esta, está conformada por los diseñadores editoriales, que formados en la tradición del diseño trabajan mayormente en proyectos que conciben el consumo como el principal fin. Sin embargo, como se ha comprobado, el ritmo actual de consumo y todas las consecuencias que este supone no muestran un panorama muy favorecedor casi para nadie excepto para las industrias gigantescas y sus dueños.

Los diseñadores han sido capacitados con un conjunto de conocimientos que les permite influir en el comportamiento y las decisiones de las personas.

Este trabajo intenta promover el uso de estos conocimientos para participar en proyectos de índole no comercial, promover la participación activa del diseñador en su entorno como ciudadano que cuestiona su realidad de forma crítica y propone nuevas vías de reflexión mediante el lenguaje del diseño para generar nuevas vías de discusión que podrían llevar a la acción a sus espectadores/usuarios.

Con el objetivo de retomar el debate sobre el futuro del libro proponiendo alternativas tecnológicas generadas desde el diseño editorial, el presente proyecto se pregunta:

¿Cuáles son los alcances del diseñador editorial en la transformación de los espacios donde lleva a cabo su práctica, es decir, la transformación del libro?

¿De qué herramientas metodológicas puede servirse para estudiar su contexto e involucrarse activamente con las necesidades de su época?

Para ello, el diseñador editorial debe comprender la estética del nueva dimensión y cuestionarla. Con este fin, el presente proyecto desarrolla un ejercicio mediante la metodología del diseño especulativo.

El diseño especulativo es una corriente crítica que busca activar debates y acciones a través de la creación de escenarios para el futuro. Elabora preguntas desde el presente para imaginar qué tipo de futuros deseamos.

El debate que esta tesis busca reactivar es aquel que causó tanta preocupación durante los primeros años del libro digital, nos basaremos en dos propuestas principales que la industria sostiene alrededor del debate.

Posturas opuestas y al mismo tiempo parecidas: o el libro digital libera al libro impreso o lo sustituye.

El pensamiento del diseño especulativo, como algunas otras corrientes de diseño crítico, propone que la labor del diseñador sirva a la sociedad como un medio para modificar las dinámicas de consumo.

Por ello fue seleccionada para abordar este tema; no se pretende pronosticar el futuro del libro ni desarrollar un prototipo ideal al que debemos intentar alcanzar; el presente proyecto explora el debate actual, sus dificultades y argumentos y con ello construye un escenario que intenta situarse en el punto medio. Un escenario fruto de un futuro editorial que aún no existe y que por medio de las condiciones presentes podemos mirar para preguntar qué papel juega el diseñador en la construcción cultural y tecnológica de este futuro.

El proyecto pretende, siguiendo los principios del diseño especulativo preguntar: ¿Qué pasaría si el diseñador editorial se nutriera de este tipo de corrientes de pensamiento para ejercer su profesión? ¿Qué pasaría si en las escuelas de diseño mexicanas se promovieran este tipo de prácticas? ¿Qué pasaría si, retomando su papel social, las escuelas públicas de diseño se convirtieran en laboratorios que permitieran explorar nuevas posibilidades en las que el diseñador se convierte en un agente de cambio?

La tesis se desarrolla en cinco capítulos, durante el primero se revisará la relación de la cultura con los vehículos de los que se sirve para comunicar su discurso a lo largo de la evolución de la abstracción humana. Se revisará el rol que juega el diseñador editorial al ser un agente activo en la materialización del mismo.

En el segundo capítulo se enunciarán los antecedentes tecnológicos que precedieron al momento actual del libro, así como los paradigmas que actualmente impactan al libro.

El tercer capítulo analiza las posturas del debate sobre el futuro del libro: sustitución y liberación; mientras que en el cuarto revisaremos los principios sobre los que se basa el diseño especulativo para la creación de escenarios futuros, sus antecedentes teóricos y metodología.

El quinto capítulo aborda el desarrollo del proyecto de diseño, un prototipo editorial especulativo, el prototipo no busca ser funcional sino provocar al espectador y para ello se ha incluido la visión de artistas visuales y narradores sobre el futuro planteado.



**CAPÍ-
TULO
1**

EL DISPOSITIVO

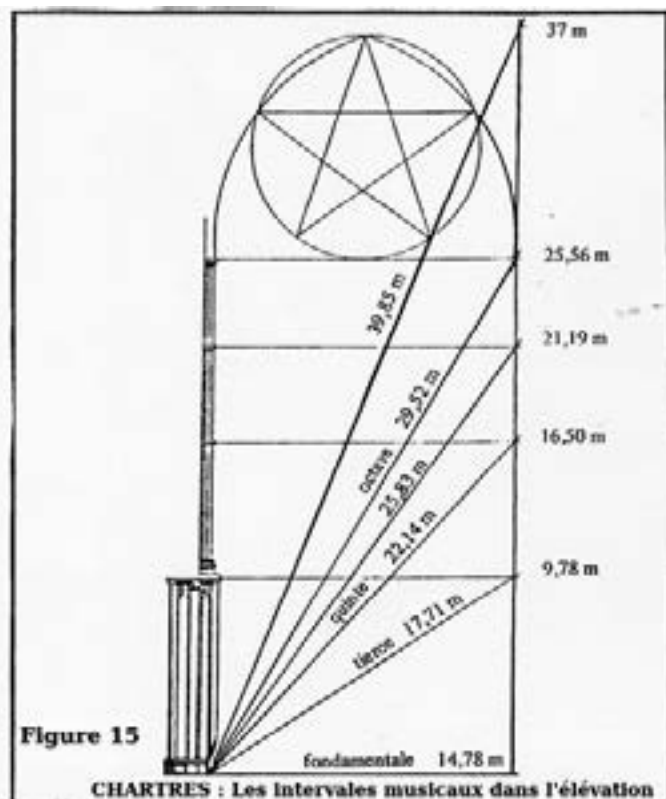
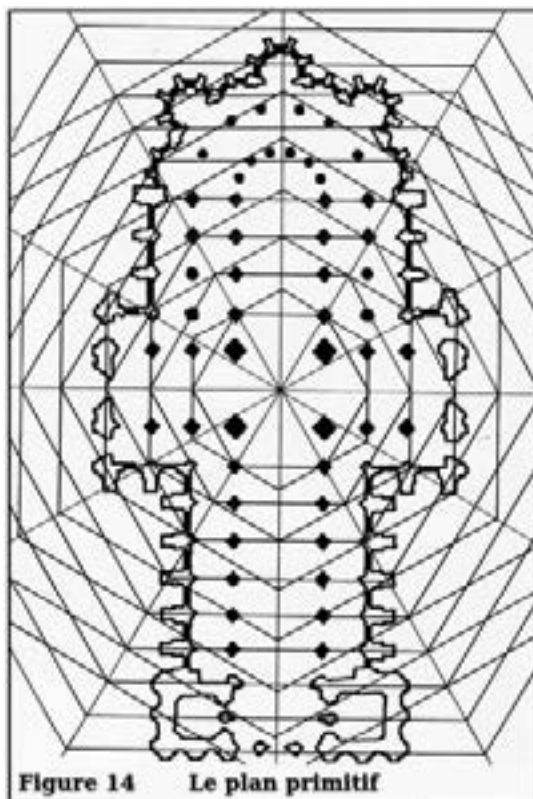
EL LIBRO COMO VEHÍCULO DEL DISCURSO

Fig. A: plano de la catedral de Chartres

ESTRUCTURAS DEL DISCURSO

=

*orden
espacial*



El libro se ha convertido en un vehículo que ha estructurado ideologías y materializado el discurso de cada era. En uno de sus trabajos fundamentales, el filósofo Erwin Panofsky¹ consiguió establecer homologías entre el desarrollo del pensamiento escolástico y la arquitectura gótica.^A

¹ Erwin Panofsky, *Arquitectura gótica y pensamiento escolástico* (Madrid: Editorial Las Ediciones de la Piqueta, 1986).

Encontró que la manera en que San Agustín comenzó a estructurar conceptos en sus tratados, es decir, la forma en que materializaba su discurso (De la *manifestatio* a la transparencia, de la *concordantia* a la reconciliación entre lo contradictorio y la diferencia razón-fe a espacio exterior-volumen interior), estaba relacionada con el orden que los constructores de catedrales empleaban para estructurar espacios.

Las analogías que encontró permiten concluir que las ideas rectoras de la cultura imperante, impregnan todas las manifestaciones realizadas por el hombre durante ese período.

En el caso del libro como principal vehículo de dichas ideas, es especialmente cierto. Desde el momento en que comenzamos a plasmar nuestro pensamiento de forma material condicionamos nuestra comprensión.²

² Katya Mandoki, *El indispensable exceso de la estética* (Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores), 2013.

En otras palabras, la forma en la que nos alimentamos de ideas se convierte en la estructura de nuestros pensamientos. De acuerdo con Umberto Eco,³ los dispositivos tecnológicos y la manera en la que interactuamos con ellos derivan en una renovación de nuestros *hábitos mentales*.

³ Umberto Eco y Jean-Claude Carrière, *Nadie acabará con los libros* (México: Lumen, Random House Mondadori, 2010).

1.1 El diseñador editorial como materializador del discurso

Los dispositivos con los que interactuamos actualmente en el mundo virtual, producen sus comunicaciones en un espacio sin dimensiones, inmediato y abstracto; el mundo del cálculo carece del espacio físico que materializaba al libro tal y como fue comprendido a lo largo de siglos.

Estos nuevos condicionantes espaciales de la comunicación también han transformado a la lectura, que no sólo debe ser comprendida como una operación abstracta del intelecto, sino como «puesta en juego del cuerpo, inscripción en un espacio, relación consigo mismo y con los otros».⁴

⁴ Roger Chartier, *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII* (Barcelona: Gedisa Editorial, 1992), 95

Nos encontramos en una era de la lectura donde aunque, «el soporte –libro– o el estuche –biblioteca– hayan sido borrados del espacio físico como por arte de magia, el texto sigue viviendo en el espacio corporal, mental y espiritual de ese sujeto que lo acoge».⁵

⁵ Gemma Gorga, *El mundo a través del libro: a propósito de Miguel de Cervantes, Elías Canetti y Bohumil Hrabal* (Sevilla: Ediciones Espuela de Plata, 2007), 13.

Este es el contexto al que se enfrenta el diseñador editorial en la actualidad. Una industria cambiante que busca adaptarse a nuevas reglas del juego.

El diseñador posee las habilidades que se requieren para materializar discursos de forma eficiente y funcional. Ha sido capacitado para crear vehículos, es decir, soportes editoriales con los requerimientos suficientes para comunicar pero no cuenta con herramientas que le permitan competir al ritmo que exige la nueva industria editorial digital cuyas reglas no fueron establecidas por creadores de libros, sino por programadores.

Una larga tradición respalda la formación del creador editorial que, sin embargo, hoy debe desenvolverse utilizando lenguajes de código, soportes multiplataforma y un largo etcétera siempre en actualización.

A diferencia del proceso que dio origen al libro moderno, el libro digital ha contado con origen en un oficio ajeno a comunicadores visuales. Si en el libro impreso sus configuradores iniciales fueron artesanos, el libro digital tiene como formadores originarios a matemáticos e ingenieros.

El libro incunable digital se desarrolló utilizando las estructuras creadas por ellos. Estas estructuras también delimitan al libro digital actual: ebooks y pdfs que emulan características del libro impreso como pasar páginas y subrayar.

Sin embargo, la totalidad del libro va más allá de la posibilidad de hojear un texto y colocar marcadores. El diseñador editorial lo sabe, entiende al libro como una estructura integral en la que cada elemento comunica y soporta la intención del texto.

Reflexionar sobre el medio al que se enfrenta el profesional de la comunicación visual es una manera de invitarlo a cuestionar el presente y futuro del libro y recordarle que en su papel como creador editorial tiene las posibilidades de contribuir a la materialización del discurso de su época.

El momento que vivimos nos brinda herramientas y posibilidades tecnológicas sin precedentes que deberían ser aprovechadas al máximo por un diseñador de comunicación editorial.

1.2 La materialización de discursos en la posthistoria

⁵ Vilém Flusser, *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. (México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, 2011), 12-16.

A manera de breve recorrido por las transformaciones de la materialización del discurso en la cultura, se empleará como referencia un modelo establecido por el filósofo Vilém Flusser.⁶ Este modelo busca explicar la historia de la cultura a partir de las transformaciones en la producción de representaciones de la realidad. Establece etapas en la abstracción humana desde el universo de lo concreto hasta la llegada de las imágenes constituidas por píxeles y pequeños átomos de información.

La importancia para utilizar este modelo como referencia en el presente trabajo reside en que fue creado pensando que «el ser humano, a diferencia de otros seres vivientes, lleva una existencia basada sobre todo en informaciones

adquiridas y muy poco en informaciones heredadas, la estructura de los vehículos tiene una influencia decisiva en nuestra forma de vida».⁷

⁷ Flusser, *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, 11.

Para Flusser los textos digitales se generan como cualquier otra imagen digital o, utilizando el término propuesto por él, como cualquier otra imagen técnica: conjuntos de bits de información disgregados en puntos elementales que no son aprehensibles pero son calculables a través de aparatos especiales que al ser manipulados hacen surgir las imágenes técnicas como colecciones en mosaico de estos puntos.

El modelo de Flusser^B divide la historia de la cultura en cinco escalas. Cada peldaño en la escala representa una etapa de la abstracción alcanzada por la humanidad. Este esquema busca plasmar el alejamiento humano del mundo concreto hasta la abstracción más elevada.

PRIMER PELDAÑO



Mundo del vivir concreto: el animal y el hombre conviven de manera directa con su entorno.

SEGUNDO PELDAÑO



Nivel de la manipulación: los homínidos han descubierto cómo transformar su entorno para sus propios fines. Surgen los objetos (herramientas).

TERCER PELDAÑO



Nivel de la imaginación: surge una zona imaginaria y bidimensional entre el hombre y su entorno. Al manipular sus imágenes controla el entorno.

CUARTO PELDAÑO



Nivel histórico: surgen los textos lineales, mediadores entre el ser humano y sus imágenes.

QUINTO PELDAÑO

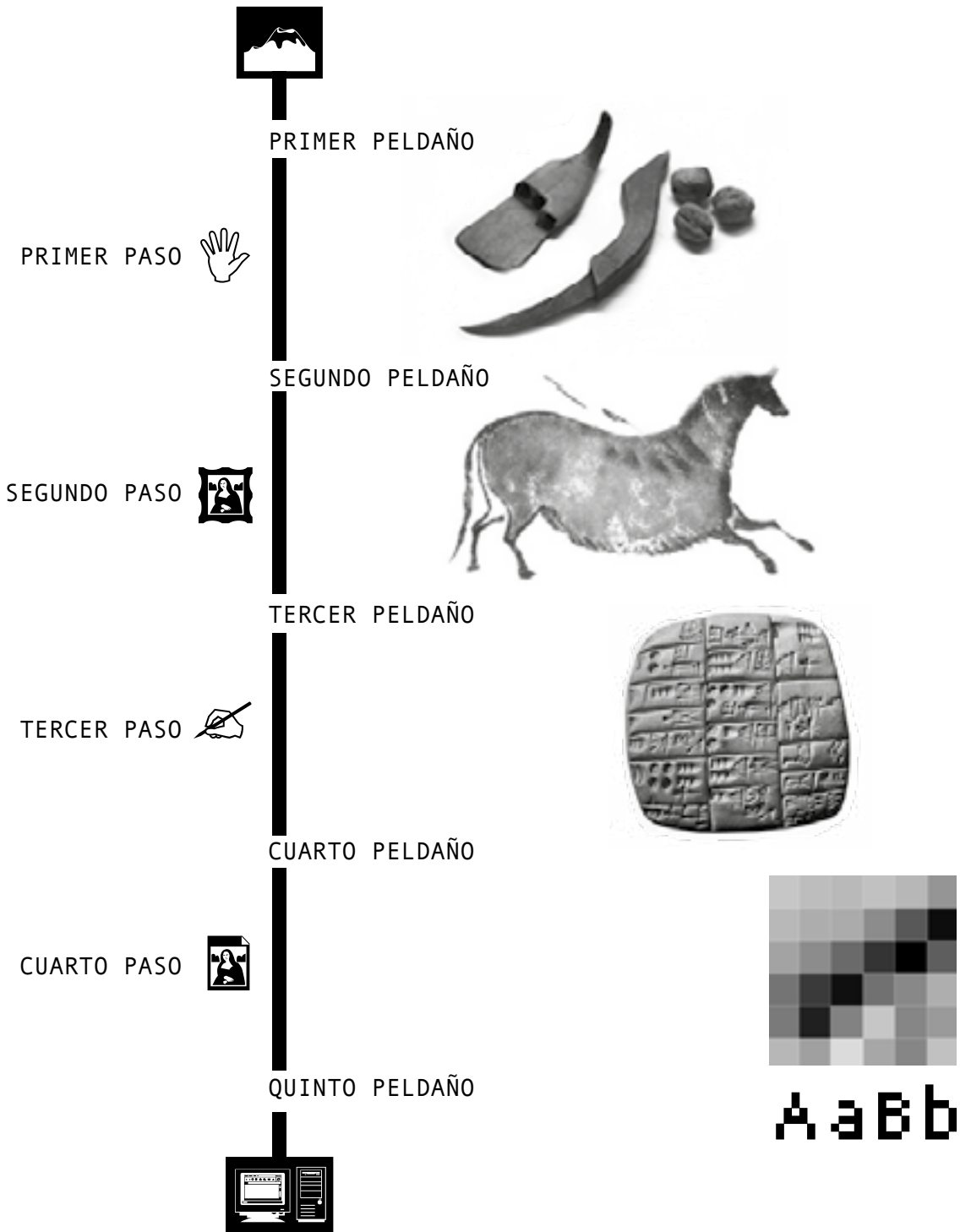


Nivel del computar: los textos se disgregan en puntos. Surgen las imágenes técnicas.

Cada escala está separada por un intervalo que nos lleva de un nivel de abstracción a otro. Flusser concentra su atención en el proceso intermedio, el paso entre cada etapa:

Fig. B:

Modelo de Vilém Flusser
escalas de la abstracción





PRIMER PASO

El sujeto se abstrae del entorno con sus manos. Al manipular el entorno “comprende” el mundo y lo separa en objetos fijos y objetos “comprendidos”. La acción manipulante aísla al sujeto de su entorno que ahora puede resolver problemas a través de los objetos. Surge la cultura.



SEGUNDO PASO

El hombre crea una visión en conjunto de su entorno con sus ojos y sus manos. Práctica-teoría = mano-ojo, le permite producir imágenes que anteceden a la acción creando así una “visión del mundo”. Al abstraer la dimensión más profunda de su entorno surge una región bidimensional: surgen las imágenes tradicionales.



TERCER PASO

Las imágenes tienen un comportamiento circular, a través de ellas se representa el entorno y se le modifica. Este proceso es una acción manipulante mágica. Del acto de enumerar y relatar las imágenes que se hacen en un plano surgen los textos lineales: son una traducción de representaciones a conceptos, una explicación de la imagen. Se reduce la imagen a la bidimensionalidad de la línea.



CUARTO PASO

Se desconfía del propio conocimiento lógico matemático adquirido a través de la ciencia, que fue la sucesora de la magia y se desarrolló gracias a los textos lineales. Al notar que es conocimiento construido por el hombre y no descubierto en la naturaleza se concluye que puede ser falible lo que provoca que los conceptos se desintegren: se descubren las partículas y quantos. A su vez la toma de decisiones se disgrega en conjuntos de bits de información, no aprehensibles pero calculables. Estos conjuntos aparentan ser imágenes dentro de un universo computado.

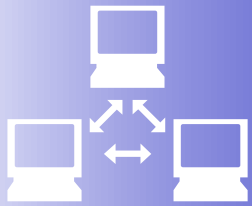
Y este es el universo en el que surgen el hipertexto, el libro electrónico, los e-readers y pdfs. Un universo posthistórico adimensional compuesto de puntos elementales (píxeles).

Cada peldaño entre lo concreto y la abstracción contiene dentro de sí posibilidades que deberían ser exploradas antes de dar por sentados sus principios de representación técnica como una estructura rígida o como un dilema entre la permanencia de uno sobre otro.

Dichas posibilidades estarán delimitadas por los recursos tecnológicos que las generan. Son un terreno fértil para el análisis crítico de los mismos dispositivos de los que nos servimos, ya que la tecnología que nos permite interactuar con nuestro entorno y los productos culturales resultantes de esta interacción siempre han ido de la mano.

El diseñador editorial, entonces, deberá asumir su papel como agente posthistórico de forma crítica y tener en cuenta el contexto en el que se desempeña. Además, entender que los libros digitales juegan en un nivel de abstracción diferente a los libros impresos, le permitirá generar soportes editoriales mejor adaptados a su medio. Al asumir su papel de forma más consciente podrá comenzar a dar forma al futuro de su propio medio.





CAPÍ-
TULO
2

LA REVOLUCIÓN

EL LIBRO EN EL UNIVERSO CALCULADO

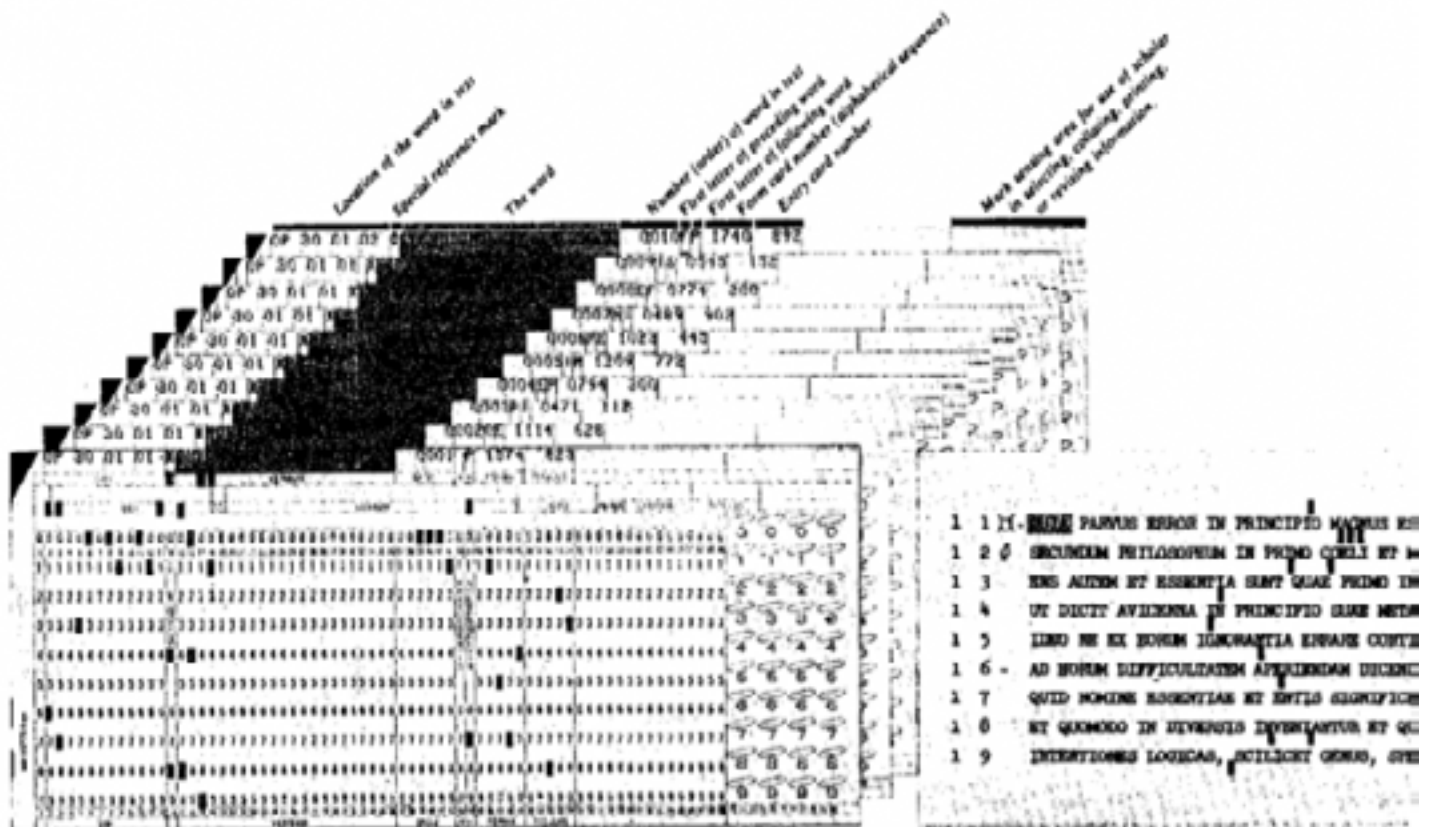


Fig. A:
tarjetas perforadas del
Index Thomisticus

CALCULAR TEXTOS:
estructuras descentralizadas

2.1 Antecedentes tecnológicos

Las transformaciones del libro y la lectura que se viven actualmente son efecto de nuestro momento histórico y reflejan la revolución intelectual que opera en todos los niveles de la cultura.¹

Como se ha mencionado, dichas circunstancias son resultado de siglos de desarrollo industrial y expansión de los medios de comunicación masiva.

¹ Flusser, *Hacia el universo de las imágenes técnicas*, 11.

Algunos autores ubican el primer antecedente del libro electrónico en la enciclopedia mecánica de la docente española Ángela Ruiz Roble, un artefacto basado en principios mecánicos y eléctricos para facilitar la lectura.

Otros consideran al *Index Thomisticus*^A como el primer libro digital. En 1949, el jesuita Roberto Busa se presentó en las oficinas de IBM con la idea de utilizar sus potentes máquinas de indexación de datos para almacenar y relacionar entre sí las entradas de un índice que él mismo elaboró sobre la extensa obra de Tomás de Aquino. Se sostiene que la relevancia de esta obra reside en que la visión del historiador sentó las bases del hipertexto y los actuales motores de búsqueda.

Otro de los primeros prototipos puede rastrearse en 1971 con la publicación descargable de la primera copia digitalizada de la *Declaración de Independencia de Estados Unidos*, por Micheal Hart, quien una vez que comprendió los alcances de la red, se dio a la tarea de digitalizar y publicar copias de textos clásicos, creando así el revolucionario *Proyecto Gutenberg*.

Sin embargo, los primeros libros digitales fueron leídos solo por unos cuantos. Las computadoras eran aparatos grandes y pesados con pantallas que no facilitaban la lectura.

Luego del periodo inicial de introducción al mercado de cualquier tecnología, le sucede una etapa de refinamiento y abaratamiento y con las computadoras no fue diferente.

Para 1984, Apple ya contaba con una sólida presencia en el mercado, como un intento por competir con las impresoras Xerox y buscando adelantarse al resto de las compañías desarrolladoras de tecnologías para impresión, Steve Jobs se esforzó por desarrollar tecnología láser para imprimir lanzando al mercado la impresora LaserWriter en 1985.

Con el fin de enviar contenido directamente del computador a la LaserWriter, se asoció con la recién fundada Adobe, cuyo primer producto era el programa PostScript, simultáneamente, el programa Aldus PageMaker,^B pionero de la llamada *publicación de escritorio* fue introducido a los usuarios de Apple.

PostScript fue el primer lenguaje de programación que permitiría describir la apariencia de una página impresa en un nivel de salida superior que el de un mapa de bits, ofreciendo contenido gráfico de alta calidad: texto, imágenes

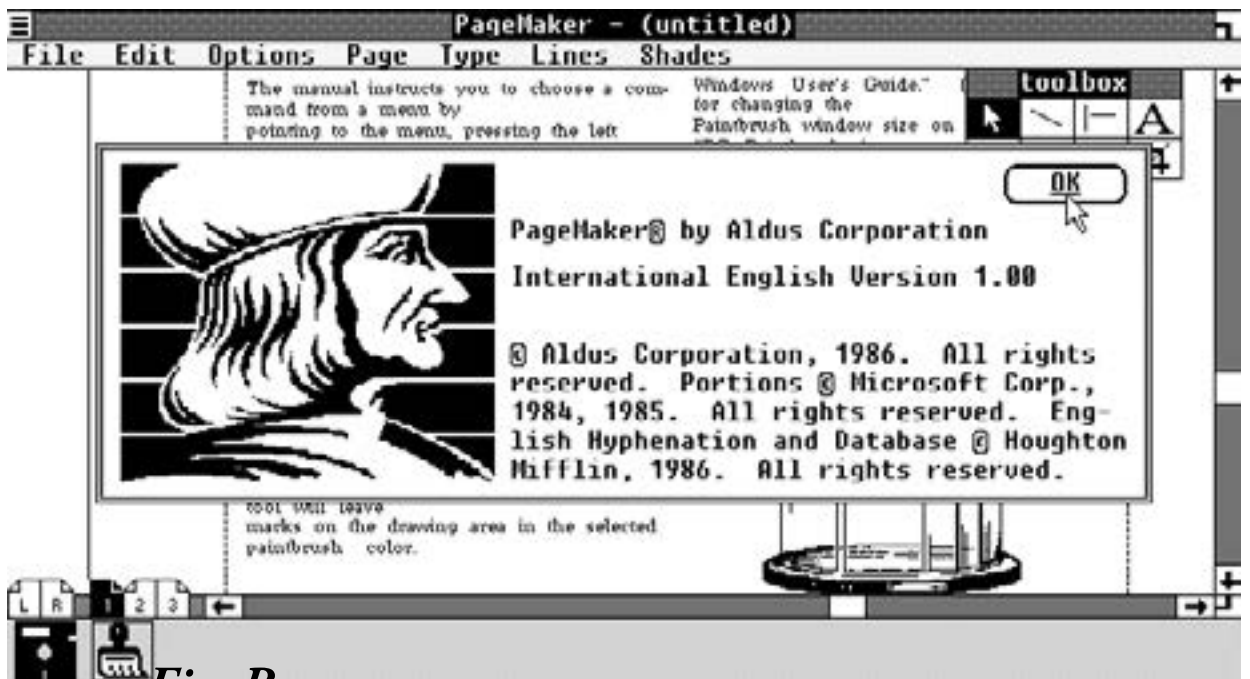


Fig. B:
ALDUS PageMaker
interfaz de la versión 1986

nes y líneas. Además, permitía enviar el mismo contenido a múltiples aparatos y conservar su apariencia independientemente del dispositivo de salida.

A diferencia de la fotocomposición, que requería extenuantes procesos manuales independientes y cuyo costo por máquina era tan elevado que solo podía ser adquirido por grandes talleres, la combinación de PageMaker, PostScript y LaserWrite trasladó los procesos de impresión de los talleres de imprenta a las casas y oficinas sentando las bases de la autoedición y los estándares actuales para la actual creación gráfica y editorial.

En el mismo año, Adobe licencia el PostScript para fotocomponedoras Lyntype (máquinas que hasta el momento eran el estándar en la industria), alcanzando así a los grandes talleres y revolucionando la preprensa de la misma manera que impulsó la impresión a pequeña escala.

Mientras tanto, los dispositivos de conexión a internet, las computadoras, continuaron creándose cada vez más compactas lo que amplificó aún más la popularidad de su uso, trayendo consigo la democratización de internet. Llamamos democratización de internet al conjunto de circunstancias que llevaron al abaratamiento de tecnologías que permiten una conexión en línea. Al avance tecnológico que, en pocos años, llevó a millones de hogares la posibilidad de acceder el mundo virtual con su línea telefónica; fenómeno que superó por mucho la rapidez con la que se integraron los aparatos de radio o los televisores en su propia época de expansión.²

² Román Gubern, *El eros electrónico* (Madrid: Editorial Taurus, 2000), 31.

Luego de consolidar en 1992 el PostScript, Adobe creó el Formato de Documento Portable, PDF. Buscando facilitar el cruce de información en la red y permitir a los documentos conservar una apariencia exacta sin importar el sistema operativo donde se recibiera.

Este formato pretendía ser una página digital y para John Warnock, cofundador de Adobe, era una manera de llevar a la realidad el concepto de oficina sin papeles. Acrobat, el software de procesamiento para PDF fue lanzado durante el año siguiente.

El PDF era visto como el complemento digital de PostScript. Mientras el segundo aseguraba la apariencia de los archivos al imprimir, PDF buscaba lograr lo mismo para la edición en línea.

Este formato permitía empaquetar archivos activos múltiples y adjuntarlos en paquete único, ideal para el cruce de información. Aunque era más ligero que la suma de los archivos originales, el PDF temprano era muy pesado y no incluía hipervínculos externos. Así, este tipo de formato no fue popular sino hasta el surgimiento de la banda ancha.

Durante la década de los 90, el hipertexto fue la principal forma de comunicación a través de internet. Basándose en el conocimiento exhaustivo del libro y enriqueciéndolo con características del hipertexto, años después del establecimiento de los audiolibros,³ en 1993 comenzaron a publicarse los primeros libros digitales con software especializado. En el mismo año salen a la venta los primeros libros en disquete.

³ Jorge Franganillo, "La industria editorial frente al libro electrónico", *El profesional de la información* 17, no.4, (julio-agosto 2008): 416-417.

En 1995, Amazon vende el primer libro por internet, alcanzando récords de ventas en solo dos meses. Esto perturbó a grandes editoriales, que procedieron a demandar a la compañía.

Al comprobar que la expansión del internet era inminente, la industria comenzó a apostar a la inversión en nuevas tecnologías multimedia. Así, surgieron los dispositivos portátiles de lectura para libro digital, e-readers, la impresión digital y la impresión bajo demanda.

Ya para 1996, el PDF comienza a ser considerado estándar por la industria gráfica, pues agilizó por mucho los procesos de pre prensa.

En 1997, apareció el primer sistema que permite a los impresores dar a conocer los títulos disponibles en su portal web e imprimir únicamente el número de ejemplares solicitado por sus clientes. Este nuevo cambio permitió editar libros sin necesidad de hacer una tirada inicial con un número mínimo de ejemplares. Amazon fue de las primeras compañías en ofrecer esta función.

El Rocket eBook, introducido al público en 1998 fue el primer e-reader comercial. Con un funcionamiento basado en el papel electrónico, el e-reader fue el primer dispositivo con pantalla cuyas características lo hacían competir directamente con la versión física de un libro: inmediatez, facilidad de almacenamiento o transporte sin embargo, el costo inicial de esta tecnología no le permitió contar con muchos adeptos.

El fenómeno de la autoedición y autopublicación continuó en expansión. Para finales de los 90 una gran cantidad de personas ya contaba con un apa-

rato que les permitía acceder a contenidos de todas partes del mundo con solo presionar unas teclas.

El único requisito para publicar en línea durante los primeros años de la world wide web era comprar un dominio por lo que cualquier persona con el dinero para adquirirlo se convertía, automáticamente, en propietario de un sitio web donde podía publicar el tipo de contenido que deseara.

Al crecer la cantidad de usuarios de internet comenzaron a crearse foros donde las personas podían discutir su opinión y dudas sobre diferentes temas. Con estos foros se facilitó el camino para la blogosfera.

En 1999, Pyra Labs estrena el formato de blog como una herramienta para crear y publicar bitácoras en línea. La posibilidad de administrar y publicar en su propia página web sin necesidad de dominar por completo el lenguaje html fue atractiva para los usuarios y, junto con la ya mencionada revolución de software para publicar documentos desde el escritorio, dió un nuevo impulso a la autopublicación en internet.

La blogosfera se popularizó después de la primera ola de expansión de internet. Esta comunidad estaba hecha de autores que interactúan entre sí y, junto con los primeros foros, dio paso a lo que hoy conocemos como redes sociales.

Después de los primeros años de su creación, surgieron plataformas como Blogger y WordPress, con herramientas que facilitaban la creación y publicación.

El boom de los blogs no sólo detonó la creación de plataformas o medios tecnológicos. La rápida difusión de ideas y el intercambio intelectual que prosperaba entre los bloggers permitió el desarrollo de filosofías, movimientos y comunidades.

Una de las ideologías que florecieron gracias a la expansión de la comunidad blogger fue la filosofía del software libre, que con visionarios como Hart y su Proyecto Gutenberg, ya contaban con cierto camino recorrido desde los inicios de la red.

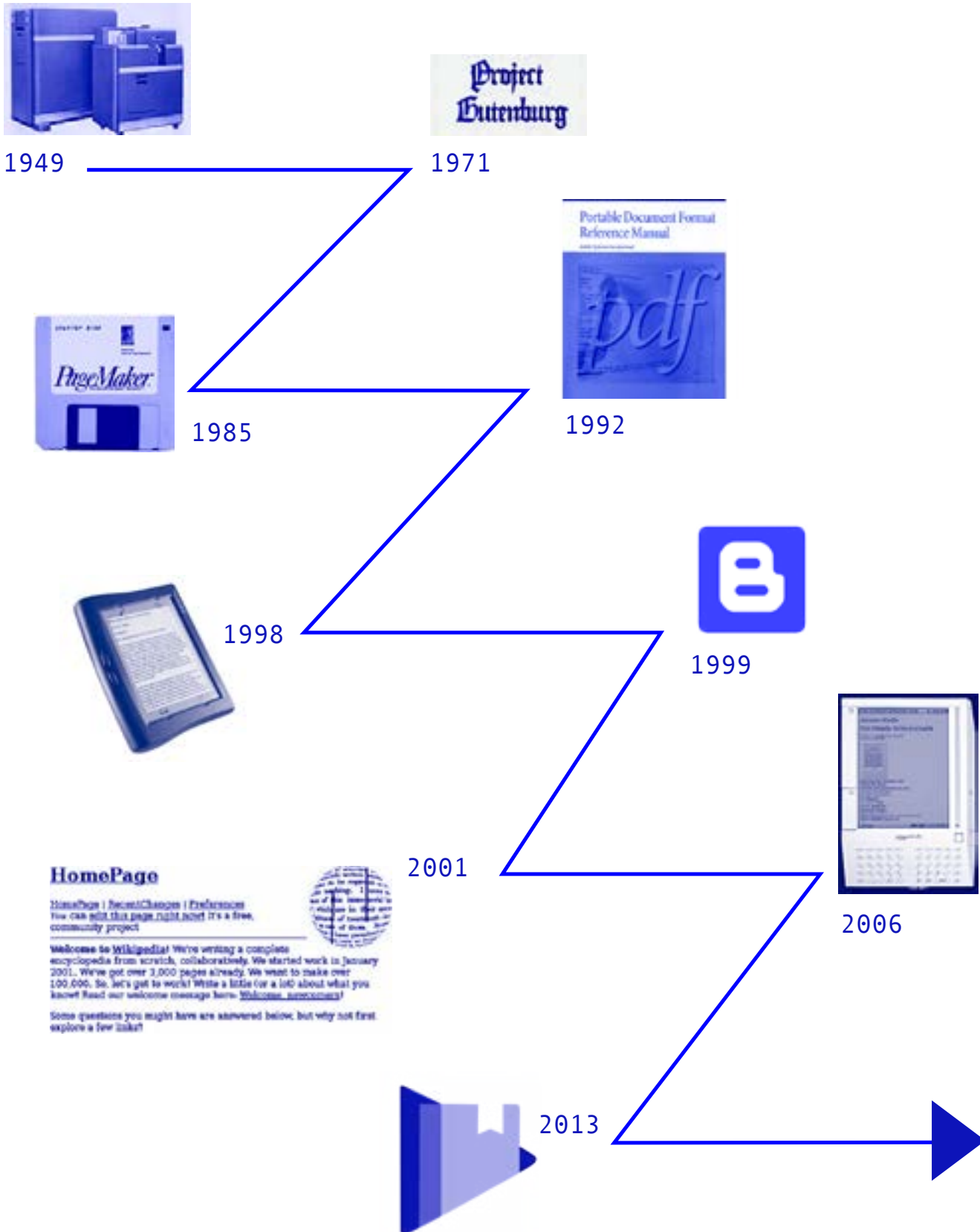
Este movimiento con raíces en el pensamiento de la década de los 80, buscaba dar libertad a los usuarios para ejecutar, estudiar, cambiar y redistribuir software con licencias restrictivas que era acaparado por grandes organizaciones. Apadrinado por Richard Stallman, quien estableció la Fundación del Software Libre, el movimiento está basado en la tradición de la cultura hacker.

Inspirada por dicho movimiento, en el 2000 surgió Nupedia, primer enciclopedia digital registrada bajo una Licencia del tipo Copyleft.*

A diferencia de Wikipedia que puede ser editada públicamente, Nupedia fue creada por académicos que editaban contenidos bajo una licencia de contenido libre. Con un extensivo proceso de revisión, sus artículos buscaban tener una calidad comparable a la de cualquier enciclopedia reconocida académicamente.

Fig. C: Antecedentes tecnológicos del libro digital

de la máquina de tarjetas perforadas de IBM
al lanzamiento de *Google Play Books*



Los fundadores de Nupedia comenzaron Wikipedia como un proyecto alternativo con el fin de permitir colaboraciones antes de crear el proceso de revisión por pares. Sin embargo, con el tiempo Wikipedia fue ganando fuerza hasta hacerla desaparecer principalmente porque su estructura era menos burocrática que la de su antecesora.

En 2001, surge formalmente Wikipedia creando un nuevo paradigma de colaboración y edición abierta. Nutriéndose de la visión de futuristas como Vannevar Bush (creador de la idea de *Memex*) o Ted Nelson (creador de *Xanadú*); Wikipedia creó nuevos paradigmas en la búsqueda y edición de información, así como en la construcción del conocimiento. Con la intención de generar conocimiento universal, la enciclopedia hoy día ha desplazado a las enciclopedias en papel. Wikipedia es resultado de la labor de miles de colaboradores y ha merecido el reconocimiento internacional gracias a sus motivaciones altruistas.

⁴ Jorge Villar, *Las edades del libro: una crónica de la edición mundial*. (Madrid: Editorial Debate, 2002).

En el mismo año, buscando mantener relevancia, la industria de la edición hispanoparlante abre paso a nuevas tecnologías.⁴ Así surge veintinueve.com, la primera tienda de libros electrónicos en español creada por Grupo Planeta.

Hemos mencionado que la blogosfera fue responsable de movimientos abiertos, sin embargo, también llamó la atención de organizaciones con objetivos comerciales. Como Google quien en 2003, al notar que estas plataformas eran utilizadas por más de 1 millón de usuarios, adquirió Blogger.⁵ Con esto surge AdSense que facilita la monetización del contenido publicado por los autores.

⁵ Franganillo, "La industria editorial frente al libro electrónico", 417).

El hecho de que el contenido tuviera posibilidades de lucro, disparó la publicación de textos online, con autores que digitalizaban el contenido en libros y lo regalaban en internet para su propio beneficio (regalar libros significaba mayor tráfico en sus sitios, generando mayores ganancias por publicidad).

Para 2004, los e-readers ya contaban con un mayor mercado y Sony saca a la venta su primer lector electrónico, Sony Reader.

En el 2006, los blogs alcanzan los primeros 50 millones usuarios. Para este momento las principales editoriales, revistas y periódicos ya cuentan con versiones digitales para competir con la creación de contenido independiente procedente de la blogosfera.

Sin embargo, una gran parte de estas compañías se vio superada en capacidad para generar contenido al ritmo que exige internet, además, perdieron cantidades masivas de lectores, pues el mismo contenido publicado en versión impresa ahora era accesible de forma gratuita e inmediata en portales independientes.

Aunque grandes periódicos como The New York Times comenzaron a crear suscripciones en línea que ofrecían contenido ilimitado por el pago de una cuota mensual (adaptación de las suscripciones a la versión impresa), las pérdidas continuaron.

El golpe se magnificó con la inminente masificación de los lectores electrónicos, pues en 2007, Amazon lanzó a la venta el Kindle, que se agotó en menos de seis horas.

Sobrevino incluso, para ciertas revistas o periódicos, una época de despidos masivos donde aquellas empresas editoriales que no pudieron adaptarse con la suficiente rapidez quedaron en bancarrota. Para aminorar las pérdidas los tirajes de las publicaciones se redujeron, así como la calidad del papel y las encuadernaciones.

Como un intento de volver a atrapar la atención de los lectores y continuar atrayendo al mercado bibliófilo, en la última década hubo un resurgimiento de los libros de alta factura. Hoy en día es cotidiano encontrar versiones en tapas duras con cantos decorados de obras de la literatura universal a un precio más accesible.

Sin embargo, la competencia digital sigue en aumento pues en 2010 y 2013, respectivamente, Apple y Google comienzan a crear y vender libros para sus propios productos.

El breve repaso anterior busca enunciar los antecedentes^C del momento histórico actual del libro para distinguir los orígenes del libro digital y la transición de medios impresos al espacio virtual.

Así, es posible comprender que, aunque nos encontramos en una era donde las personas leen y escriben más que nunca en la historia, los libros y publicaciones impresas ya no son el primer punto de referencia a la hora de satisfacer nuestras necesidades de comunicación, pues ahora nuestra relación con la información es radicalmente diferente.

Los nuevos medios digitales poseen características propias que, si bien, aún se encuentran en una etapa de formación, dan forma al pensamiento y ofrecen posibilidades que desde el mundo impreso sería imposible considerar: la creación de redes interconectadas, cruce de información, interacción directa con los textos, una transformación radical del papel del autor y la puesta en jaque de la propiedad intelectual de una obra.

La estética digital y sus implicaciones son las nuevas reglas que deberá tomar en cuenta el diseñador editorial. Y podrían ser, al mismo tiempo, la materia de la que se sirva para establecer sus propios principios de diseño para una nueva era del libro.

2.2 Paradigmas del libro digital

A pesar de las posibilidades que ofrecen las plataformas digitales, los formatos que habitan los textos en internet, así como la estructura y comportamiento de los libros electrónicos se basa principalmente en dos recursos: el hipertexto y la hypermedia.

HYPertexto

En la década de 1940 fue creado un sistema de microfilms que permitía enlazar y asociar información de acuerdo a sus características semánticas. Este sistema dio pie a la configuración de la textualización virtual. Creó el concepto de bloques de textos unidos por enlaces electrónicos y dispuestos en forma de red. La palabra hypertexto fue acuñada quince años después basándose en esta creación.

⁶ Alejandro Piscitelli, *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes* (Buenos Aires: Paidós Contenidos, 2002).

Entendemos por hypertexto a un tipo de escritura no secuencial intertextual.⁶ Se trata de una serie de bloques de texto compuesto conectados entre sí por nexos que crean diferentes caminos a seguir para el lector.

Es un texto plástico donde el lector se transforma en lector-jugador, poniendo en cuestión las acepciones tradicionales de autor y lector, pues el hypertexto brinda siempre la posibilidad de expandir contenido y navegar a través de él de forma descentralizada.

HYPERMEDIA

Siguiendo las bases del hypertexto, hipermedia se refiere a cualquier hypertexto que extiende su contenido al incluir información visual, sonora o animada.

Aunque estos dos formatos son los que rigen a la mayoría de los libros digitales que se consumen en el mundo, la presentación de los mismos puede variar de acuerdo a factores como el dispositivo que se empleará para leerlo, el tipo de publicación, el origen del archivo y el medio en el que se publican.

A continuación enumeramos las diferentes modalidades en las que se presenta el libro en el mundo digital:

a) Formatos basados en las necesidades de un dispositivo de lectura:

Documentos adaptables al tamaño de pantalla, resolución y configurables según las preferencias del lector. Compatibles solo con determinados e-readers.

- Epub
- Mobi
- Azw

b) Formatos simples que funcionan en casi cualquier dispositivo:

Documentos que permiten la visualización de los documentos manteniendo algunos de los parámetros asignados en su diseño original, poseen compatibilidad casi universal.

- Html
- Pdfs
- Txt

Como puede notarse, el desarrollo de estos formatos se ha visto condicionado por la intención de guardar la apariencia del libro impreso, dicha intención no ha permitido vislumbrar por completo el potencial del libro electrónico.

La secuencia espacio-temporal que tanto remarca Carrión⁷ como característica del libro, aún no ha sido explorada en el libro digital como objeto que habita el espacio virtual. Sin embargo, queda claro que, el hecho de que no la explore, no significa que no posea alguna.⁸

Prueba de ello, puede encontrarse en la investigación *Narrativas y poéticas digitales en América Latina: producción literaria en el capitalismo informacional* realizada por la socióloga Carolina Gainza.⁹

La investigadora ha enlistado una muestra de piezas que son excepción a los formatos dominantes desarrolladas por autores latinoamericanos desde la etapa más temprana de la expansión digital (finales de los 90) hasta la actualidad. El trabajo comprende a la narrativa digital como un espacio paralelo al libro impreso que permite la experimentación literaria.

Las obras exploradas, se apropian de las nuevas tecnologías para extender sus posibilidades más allá de lo que el formato impreso podría permitir. Parte de su estética digital consiste en la creación de sistemas de redes que interconectan textos, imágenes, videos y audio.

Además de que contienen la posibilidad intrínseca de revolucionar la propiedad intelectual y con ello las estructuras de transmisión de conocimiento como ya se comentó previamente; al no estar protegidas bajo licencias de propiedad intelectual tradicionales permiten ser distribuidas, modificadas, copiadas y hasta generar obras nuevas a partir de las piezas mismas.

Sin la intención de crear categorías fijas, a continuación se enlistan los diferentes tipos de narrativa digital experimental estudiados por la autora:

BLOG NOVELAS INTERACTIVAS

Formato blog interactivo a través de enlaces e imágenes. Aunque este formato conserva la estructura del texto impreso, sus narrativas se adaptan a las características del nuevo medio digital.

Un ejemplo de blog novela es *Detective Bonaerense*,^D escrita por Marcelo Guerrieri y publicada en el año 2006, donde el lector se convierte en parte de la historia al *jugar* con el blog buscando pistas para resolver un misterio, interactuando así con el autor y la obra.

⁷ Ulises Carrión, *El arte nuevo de hacer libros* (México: Tumbona Ediciones, 2010).

⁸ Emilio Chapela, *Die Kurt F. Gödel Bibliothek* (México: Sicomoro Ediciones, CONACULTA, 2014) 29.

⁹ Carolina Gainza, *Narrativas y poéticas digitales en América Latina: producción literaria en el capitalismo informacional* (México: Centro de Cultura Digital, 2018), edición ePUB.

Fig. D:
DETECTIVE
BONAERENSE, 2006
Marcelo Guerrieri



Fig. E:
CONDICIONES EXTREMAS, 2005
Juan B. Gutiérrez



HIPERTEXTUALIDADES

Aquí se agrupan las obras que hacen de la estructura descentralizada hipertextual, el factor clave para la interacción con sus lectores. Como se ha resaltado, el hipertexto no solo ofrece al lector múltiples posibilidades para la interpretación de la obra, sino que le brinda la posibilidad de afectarla materialmente.

Como ejemplo de este recurso, se destaca *Condiciones Extremas*,^E de Juan B. Gutiérrez. Una novela de ciencia ficción con estructura hipertextual que ofrece una narrativa no lineal a través de múltiples combinaciones de lectura.

POÉTICAS Y NARRATIVAS LÚDICAS

Al entender al lector digital como un jugador, la literatura hipermedia se convierte en un juego. Este tipo de obra permite al lector armar su propio poema o novela al interactuar con los diferentes elementos multimedia que se le presentan en lenguaje web. El resultado final no podría existir sin el lector.

Resalta la pieza *Wordtoys*,^F de Belén Gache publicada en 2006. Esta obra, creada a partir de literatura experimental. Influenciada por movimientos de vanguardia, la pieza es un juego de imágenes, palabras y sonidos que viven en forma de poesía, microficción, crónica o ensayo.



Fig. F:
WORDTOYS, 2006
Belén Gache

EXPERIENCIAS COLECTIVAS DE ESCRITURA

Comprende dos grandes grupos: las obras con autores múltiples y las obras creadas a partir de la intervención del lector.

Aunque el fenómeno de coautoría se inscribe en la ya polémica transformación de la figura del autor en el mundo digital, estas piezas se nutren de lo colectivo para explorar el medio digital de forma alternativa.

Como ejemplo, podemos mencionar *El libro flotante*^G de Leonardo Valencia y Eugenio Tisselli, cuyos fragmentos pueden ser reproducidos y alterados por el lector, en un proceso de creación infinita donde la suma de los fragmentos modificados da como resultado a un libro siempre cambiante.

POÉTICAS ALGORÍTMICAS: INTERACCIONES HUMANAS-NO HUMANAS

En esta categoría se inscriben bots, inteligencias artificiales, algoritmos o cualquier pieza que genere una narrativa a partir de recursos informáticos, no humanos.

Estas obras llevan al límite el concepto mismo de literatura, el papel del autor, y la división entre disciplinas. Son resultado de una suma crítica de arte, literatura y programación.

Esferas,^H publicada en 2004 por Santiago Ortiz, es un algoritmo que combina palabras palabras inscritas en una estructura esférica. Al girar, muestra nuevas palabras y cómo los usuarios las relacionan entre sí; cada lector puede añadir nuevas relaciones al seleccionar dos palabras entre sí. Es una red de combinaciones semánticas en constante desarrollo que brinda a los participantes interpretaciones múltiples.

Fig. G:
EL LIBRO FLOTANTE, 2010
L. Valencia y E. Tisselli



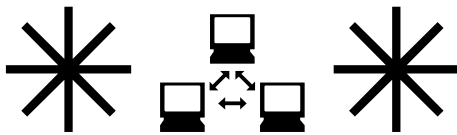
Fig. H:
ESFERAS, 2004
Santiago Ortiz

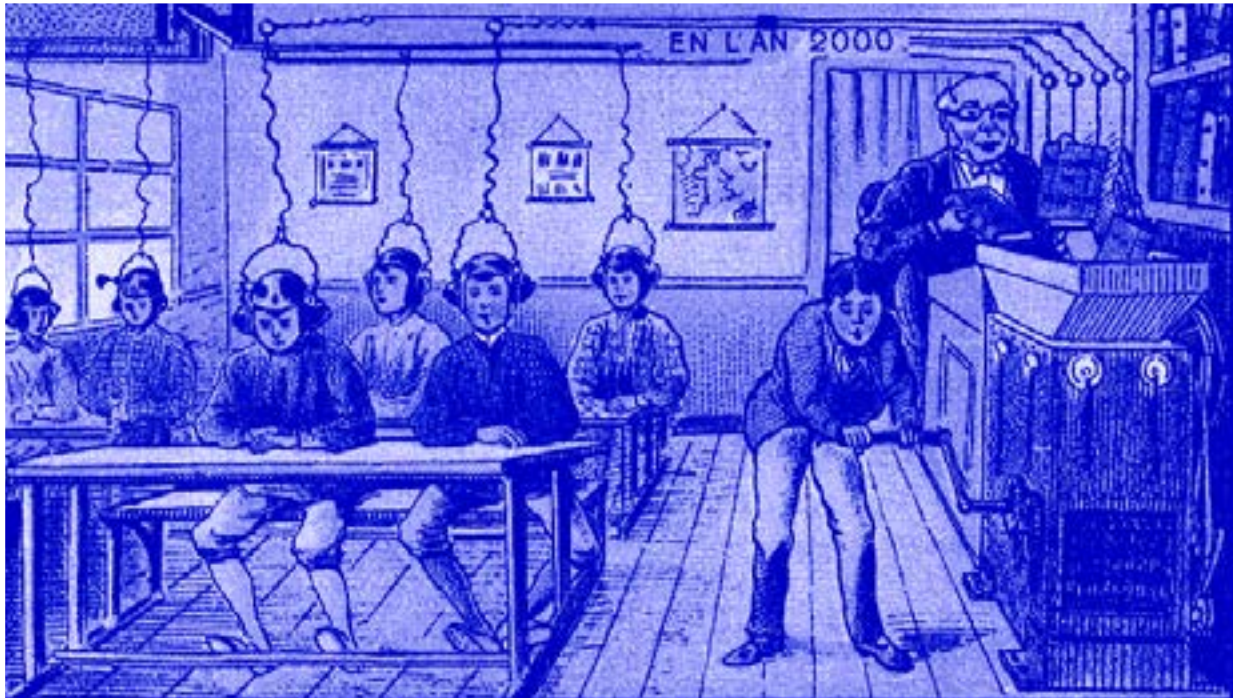
Aunque es importante acotar que la investigación de Gainza se centra en la narrativa digital y no únicamente en la transición del libro impreso al digital, revisar su trabajo nos permite respaldar la intención del presente proyecto: proponer nuevas posibilidades para el libro digital como vehículo y reflexionar sobre el impacto que podría tener esta exploración al ser abordada desde la práctica del diseño editorial.

Luego de reflexionar sobre los fenómenos que anteceden al momento editorial que estamos viviendo y después de los breves comentarios sobre los nuevos parámetros en la creación editorial actual, podemos vislumbrar la compleja situación que ha vivido el diseño editorial en los últimos años. Nos encontramos a las orillas de un debate vital tanto para la industria editorial del presente tanto como para la del mañana.

Durante la década que antecedió a la unificación de los formatos digitales, y mientras las compañías editoras buscaban adaptarse, una pregunta era formulada desde todos los frentes: ¿qué pasará con el libro?

La discusión que generaba esta pregunta se ha ido transformando, al igual que las soluciones propuestas, sin embargo, las motivaciones del presente trabajo se basan en las posibilidades de exploración ofrecidas por las posturas más radicales sostenidas en los momentos más acalorados del debate.





**CAPÍ-
TULO
3**

EL FUTURO

PROSPECTIVAS DEL LIBRO

3.1 EL LIBRO EN CRISIS

Durante la crisis que experimentó la industria editorial al buscar adaptarse a las nuevas tecnologías, fue inevitable que todas las disciplinas relacionadas con la industria del libro se preguntaran cuál sería el futuro de su oficio.

Desde la intelectualidad también se lanzó la pregunta pues se comprendía que la crisis del libro tendría un alcance que llegaría a todos los niveles de la cultura.

Formular esta pregunta resultó en múltiples intentos de pronosticar, casi profetizar, lo que ocurriría en los próximos años.

El resultado tomó forma en un debate con dos posturas principales: la primera sostiene que el ebook ha liberado al libro tal y como lo conocemos y anuncia un futuro próspero para la cultura impresa. La segunda, afirma que el libro digital sustituirá al libro impreso, desencadenando la desaparición del objeto libro.

Según Paul Duguid, «en lo referente al libro, estas dos posiciones separan demasiado fácilmente el pasado del futuro, lo simple de lo complejo, la tecnología de la sociedad, y la información de la tecnología».¹

¹ Geoffrey Nunberg, Comp. *El futuro del libro, ¿Esto matará eso?* (Barcelona: Ediciones Paidós, 1998).

Él sostiene que un pronóstico tecnológico debería tomar en cuenta la complejidad histórica, social y material que enmarca el surgimiento de cualquier tecnología ya que todas las mutaciones de las herramientas tecnológicas de las que nos servimos como sociedad son producto del intrincado tejido de su época.

Partiendo desde un punto de visto holístico revisaremos cada una de las posturas y reflexionaremos de forma crítica el argumento empleado por cada frente de la discusión.

3.2 SUSTITUCIÓN Y LIBERACIÓN

SUSTITUCIÓN

Este argumento sostiene que los textos digitales eliminarán la producción de libros impresos. Se apoya de hechos como la disminución de los tirajes de las grandes editoriales, el impacto ambiental que generan los libros impresos y exalta las ventajas de la lectura en dispositivos digitales.

Es un ejemplo de una actitud social regresiva, como las que se han enunciado en cada lapso de progreso tecnológico que impacta directamente en las herramientas de comunicación que usan las personas todos los días. Pronósticos como este se han efectuado con el surgimiento del libro, el radio, el teléfono y la televisión.²

² Román Gubern, *El eros electrónico* (Madrid: Editorial Taurus, 2000).

³ Paul Duguid, "El pasado y la futurología del libro" en *El futuro del libro, ¿Esto matará eso?* Comp. Geoffrey Nunberg (Barcelona: Ediciones Paidós, 1998), 74.

Al respecto, Duguid afirma que «las exigencias de sustitución son, por encima de todo, una importante estratagema de márketing(sic). El rápido desarrollo tecnológico ha aumentado la presión para vender lo nuevo a expensas de lo viejo, por muy duradero que sea lo viejo». ³

LIBERACIÓN

Si el libro ya no tiene que seguir la estructura funcional de los textos lineales o de consulta, le queda espacio para experimentar estéticamente. Apoyado en la lógica del progreso tecnológico, el argumento fundacional de esta propuesta es la comparación de la aparición del libro con la de la fotografía en la era de la pintura.

⁴ Elsa Margarita Ramírez Leyva, Comp. *Lectura: pasado, presente y futuro. Memoria del seminario lectura: pasado, presente y futuro 29 de septiembre al 2 de octubre de 2003* (Ciudad de México: Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM, 2005), 127.

Uno de los puntos que se defienden es que la materialidad del libro es la ventaja que le permitirá sobrevivir. Destacan que «la relación con los libros no empieza con la lectura y los libros no sólo sirven para leer. Son objetos cargados de valores afectivos, son objetos que huelen, que pesan, que tienen texturas, que se asocian a voces y personas, que generan situaciones y que las recuerdan». ⁴

⁵ Román Gubern, *Metamorfosis de la lectura* (Barcelona: Editorial Anagrama, 2010), 121.

Aunque este último argumento parece cargado de fetichismo en torno a la sensualidad del libro, fetichismo que tradicionalmente ha sido asimilado como un componente hedonista del placer intelectual de la lectura⁵ un análisis más profundo revela que ambas posturas, sustitución y liberación, lo ejercen.

Por un lado la bibliofilia (sustitución) y por otro la visión progresista tecnológica (liberación). Ambas posturas adoptan un determinismo cultural concreto que las contraponen; aunque buscan proponer una visión de futuro para el libro la rigidez y polaridad que las tiñe no permite vislumbrar un panorama complejo que tome en cuenta su contexto.

Fig. A:
QUEMA DE LIBROS / TERROR
BIBLIÓFILO
*la destrucción del vehículo libro
ha sido una forma
de opresión dictatorial*



Podemos decir que el temor bibliófilo más puro se concentra en la frase del romántico alemán Heinrich Heine: *donde se queman libros se terminan quemando también personas*.

Esta frase hace referencia a casos históricos donde dictaduras, como la de Pinochet en Chile o el Nazismo en Alemania, con miedo a la influencia que los libros puedan ocasionar en una población o por intolerancia a ideas diferentes a las de su régimen, llegan a la medida radical de destruir la cultura impresa.

En el mundo de las ideas, la destrucción de los libros es asociada a la destrucción de lo humano, de la civilización. No en vano existen obras enteras como el *Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury, escritas alrededor de este miedo.

Sin embargo, al mirar con atención el miedo bibliófilo frente al libro electrónico podemos decir que es más bien infundado. Puede ser considerado así ya que, en primer lugar, el futuro del discurso no depende únicamente de las tecnologías en las que se plasma.

En segundo, porque las épocas culturales y los artefactos producto de ellas no se sustituyen unos a otros. Como Duguid⁶ sostiene, la historia avanza de forma discontinua. Los períodos y sus tecnologías no terminan de un día para otro, si no que surgen brechas que sirven de intermediarias donde las épocas se entretajan y enriquecen los avances intelectuales y tecnológicos.

⁶ Duguid, "El pasado y la futurología del libro", 101.

Por otro lado, la propuesta de liberación dada por el progresismo tecnológico pierde de vista que los libros como objeto son parte de toda una estructura cultural.

Como hemos revisado en los capítulos anteriores, durante siglos, los libros impresos han dado forma a las estructuras del discurso humano y como cada tecnología de la que se sirven las personas, han determinado modelos de comportamiento e ideologías.

Ambos argumentos van de la mano porque parten desde el paradójico principio de que uno se puede liberar de la tecnología gracias a la tecnología: «el deseo de que una tecnología libere a la información de la tecnología no se aleja de la búsqueda de que un arma termine con todas las armas, de una guerra que termine con todas las guerras».⁷

⁷ Duguid, "El pasado y la futurología del libro", 101.

Las posturas de la discusión son resultado de una simplificación extrema de la problemática al considerar la tecnología como algo aislado fuera de un contexto social y material. Estas posturas han atrapado el debate en una dicotomía entre la lógica tecnológica progresiva y la ilógica social regresiva⁸ y no dejan ver que tecnología y cultura forman parte del fino e inextricable tejido de nuestra época.

⁸ Duguid, "El pasado y la futurología del libro", 101.

3.3 REVOLUCIÓN CULTURAL

Parte de las premisas que rigen la discusión en torno al futuro del libro poseen paralelismos identificables en el pensamiento de la Ilustración, cuando por primera vez comenzó a cuestionarse el papel del libro como el vehículo cultural por excelencia.

Se cuestionaba el rol del autor y la inexistencia de un diálogo con las obras. La antepropuesta de autores como Condorcet, era la libre circulación de textos abiertos y sin firma del autor.

La descripción de dicha propuesta guarda similitudes con los actuales movimientos generados por la cultura cibernética como la creación de software libre, el copyleft y los creative commons.

Además, igual que en la época de la ilustración, las transformaciones que estamos viviendo ponen en entredicho la noción de cultura. En esa época se cuestionaba si los problemas eran consecuencia de la imprenta cuando en realidad, eran provocados por medidas sociopolíticas e instituciones que debían velar por la realización del ideal cultural.

En estos días, igual que en esa época, «nos enfrentamos a la ansiedad que produce la posibilidad de perder la forma en la que hemos concebido la individualidad»⁹ y el ideal de cultura establecido, que como revisamos en capítulos anteriores, deben parte de su origen al desarrollo de la cultura escrita.

⁹ Carla Hesse, “Los libros en el tiempo” en *El futuro del libro, ¿Esto matará eso?* Comp. Geoffrey Nunberg (Barcelona: Ediciones Paidós, 1998), 33.

Estos paralelismos nos hacen comprobar que los cambios que estamos presenciando no se tratan tanto de «una revolución tecnológica, si no la reinvencción pública de la comunidad intelectual en su despertar».¹⁰

¹⁰ Hesse, “Los libros en el tiempo”, 33.

Aunque sea prematuro intentar pronosticar los efectos de internet a largo alcance, es posible intuir, como se ha comentado que estamos en un periodo similar al de incunable, un periodo de transición entre el mundo físico y el mundo virtual, entre el mundo histórico y posthistórico.

Esta época de transición podría servir como terreno para crear nuevos tipos de reflexiones en torno al consumo de productos culturales. Reflexionar en torno a los medios de producción y consumo podría llevar la atención a problemas como la baja cantidad de lectores en nuestro país, problemas que existían antes de la digitalización.

Este tipo de reflexiones podrían generar soluciones que impacten positivamente a la industria y superen nuestra época, ya que la era en la que nos encontramos, la de la edición electrónica, en palabras de Peter Weidhaas, director de la Feria del Libro de Fráncfort en 1993: «no es el final de la galaxia de Gutenberg, sino que forma parte de ella».¹¹

¹¹ José Martínez de Sousa, *Pequeña historia del libro* (España: Ediciones Trea, 1999), 209-210.



Fig. B: Tuit de la RAE: reglas ortográficas para el uso de *emojis*.

3.4 EL FUTURO ESTÁ EN EL LECTOR

Al reconocer que estamos viviendo una revolución de la cultura impresa, es necesario observar que una buena parte de los cambios son impulsados por los propios usuarios.

Podemos observar los efectos que internet ha tenido en el lenguaje de los usuarios en, por ejemplo, los términos que ha acuñado la Real Academia de la Lengua Española a partir de anglicismos originarios de internet o las nuevas reglas implementadas para el uso de *emojis* (emoticonos).^B

Estos ejemplos son solo la punta del iceberg. La manera en la que nos alimentamos, nos transportamos, conocemos personas o encontramos un trabajo se ve cada día más influenciada por los productos y servicios que ofrecen las nuevas tecnologías.

Y este fenómeno, más que una imposición o un intento de monopolio (cuestiones que en los próximos años deberán ser materia de discusión internacional), podría ser entendido como la respuesta natural del público ante una nueva oferta que satisface sus necesidades de una forma que no hubiera sido posible sin las herramientas que tenemos hoy día.

Esta posibilidad de elección, el poder del usuario, del lector en este caso, de transformar la materialidad, el lenguaje y sus dispositivos a través de sus

interacciones ya sea con textos o con *medias*, es un factor que parece escapar de la discusión acerca del futuro del libro.

Además, esta capacidad se extrapola a través del potencial tecnológico y estético que, como hemos revisado, ofrecen los medios digitales. Nunca antes el autor o diseñador había tenido tantas herramientas para ampliar la construcción de narrativas como hoy.

El lector-jugador, que como señala Gainza, tiene a una interacción de distancia la posibilidad de hacer matérica su interpretación, su propia versión del discurso.¹²

¹² Gainza, *Narrativas y poéticas digitales en América Latina*.

Para finalizar este apartado, queda acotar que «Tal vez se esté olvidando algo tan fundamental como que un libro vive de lectores, y no de bibliotecarios, libreros, editores, conservadores o campañas publicitarias. De nada sirve el respeto casi supersticioso que esta sociedad le profesa al libro si su contenido es ignorado u olvidado pocos segundos después de volver cada página».¹³

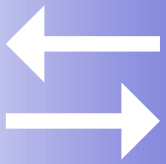
¹³ Gorga, *El mundo a través del libro*, 150.

La muerte del libro lleva décadas anunciándose sin embargo los años pasan sin que se le vea en el horizonte cercano. Según Duguid,¹⁴ es un vicio de la futurología enunciar las muertes y los nacimientos de forma prematura. Desde hace décadas también se prometían autos voladores y robots domésticos, ejemplos de tecnologías que parecen no llegar nunca.

¹⁴ Duguid, “El pasado y la futurología del libro”, 68.

Tal vez el factor que se está dejando de lado al intentar vislumbrar el futuro del libro sea el más importante: el lector.





CAPÍTULO TULO 4

FUTUROS ALTERNATIVOS

ESCENARIOS PARA EL MAÑANA

Desde su origen, la humanidad ha sentido curiosidad por conocer el futuro. Prueba de ello son, en un primer grado, el pensamiento mágico y posteriormente, junto con la abstracción del pensamiento, las ciencias naturales y matemáticas. Disciplinas como la astronomía existen debido a nuestro interés para desarrollar estrategias que nos permitan planear y prever el mañana asegurando nuestra supervivencia.

En la actualidad, existen diversas problemáticas que han llamado la atención de expertos en estudiar el futuro con especial interés en el impacto de las posibles consecuencias de nuestro presente.

El libro, aunque no se cuenta entre una de las graves, es un agente cultural entretejido de tal manera en nuestra sociedad que su destino afecta directamente a industrias y gremios enteros.

Además de las consecuencias económicas que arrastran consigo a todos los involucrados en procesos editoriales, el libro, como tecnología, es visto con interés en el enunciamiento de predicciones debido, como se ha revisado, a su protagonismo en la evolución de la cultura.

La discusión y sus aristas, que han sido revisados con anterioridad, se cuentan dentro de los intentos para pronosticar un panorama futuro de la lectura y el libro. Este tipo de pronósticos o predicciones, son estudiados por la futurología.

4.1 FUTUROLOGÍA O FUTURISMO

Una de las características que nos ha permitido sobrevivir es la capacidad de prevención y anticipación. En primer lugar, entender que a cada acción le sigue una reacción nos llevó a comprender cómo funciona el tiempo y la capacidad que tenemos de alterar nuestro espacio a través de los objetos.¹

Aunque en ocasiones se entiende la futurología como una referencia a disciplinas como la astrología o la ciencia ficción, Gaston Berger, uno de los fundadores de este campo lo ha definido como la «ciencia basada en el método científico que estudia el futuro para comprenderlo y poder influir en él».²

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), califica a la futurología como *prospectiva*: un conjunto de «tentativas sistemáticas para observar e integrar a largo plazo el futuro de la ciencia, la tecnología, la economía y la sociedad con el propósito de identificar las tecnologías emergentes que probablemente produzcan los mayores beneficios económicos o sociales».³

Puede decirse, entonces, que la futurología es una disciplina y un conjunto de metodologías orientadas a la previsión del futuro que trata de imaginar futuros posibles (futuribles).

¹ Flusser, *Hacia el universo de las imágenes técnicas*.

² Carlos Mera Rodríguez, "Pensamiento prospectivo: visión sistémica de la construcción del futuro," *Análisis. Revista Colombiana de Humanidades* 46, no. 84, (2014): 89-104.

³ "Prospectiva", Eneko Astigarraga, consultada 2 de enero, 2019, <http://www.prospectiva.eu/prospectiva>.

Un orden mental que, desde el presente mira el porvenir anticipando la configuración de un futuro deseable, y reflexiona con la imagen de dicho futuro para finalmente desarrollar un plan de acción que permita alcanzarlo.

⁴ Trevor Hancock y Clement Bezold "Possible futures, preferable futures", *The Healthcare Forum Journal* 37, no.2, (marzo-abril 1994): 23-29.

El futurista Stuart Candy, basado en Hancock y Bezold⁴ ha creado un diagrama que propone la representación del tiempo como ecosistema especulativo de futuros posibles, plausibles, probables o preferibles.^A

⁵ "9. Teoría: Diseño Especulativo" en *Artefacto (sitio web)*, 21 de enero del 2016, consultada el 28 de agosto de 2018, <http://artefacto.udenar.edu.co/9-introduccion-diseno-especulativo/>.

FUTUROS POSIBLES⁵

Se trata de lo que puede suceder sin importar su probabilidad. Aquí entra la ficción literaria y audiovisual así como todas las cosas que no son posibles de acuerdo a nuestra comprensión actual de la ciencia.

⁶ N. Henchey y D. Burgess, *Between Past and Future: Quebec Education in Transition Paperback* (Canadá: Detselig Enterprises Ltd, 1987).

Para visualizar este tipo de futuros es importante considerar lo que Henchey y Burgess⁶ han denominado comodines: eventos inesperados de poca probabilidad con un alto impacto en el futuro a largo plazo. Por ejemplo, el lanzamiento de las computadoras portátiles Apple (antecesores del iPod y smartphones) o el ascenso del papa Karol Wojtyla y la consecuente caída de regímenes comunistas y gobiernos de izquierda.

FUTUROS PLAUSIBLES

Son los eventos que podrían llegar a suceder. No se trata de predicciones, sino de la búsqueda de futuros alternativos económicos y políticos para asegurar que una organización sobrevivirá en cualquier escenario.

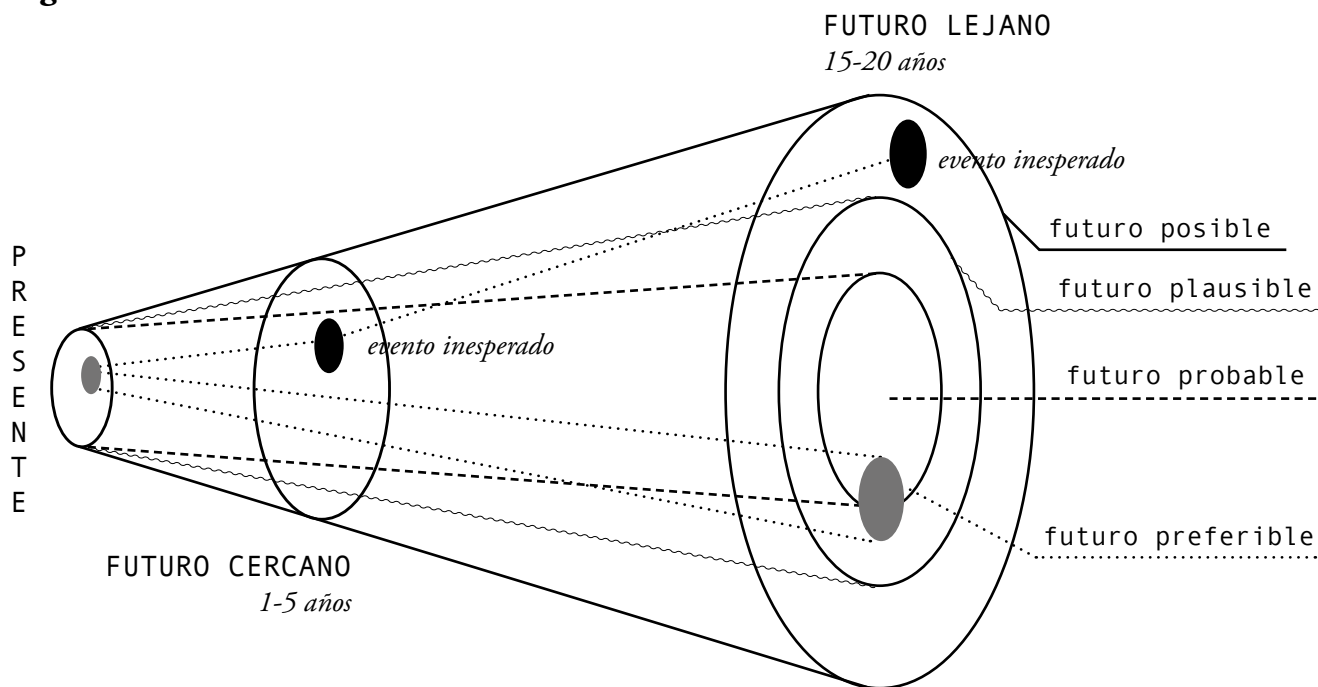
Estos futuros se encuentran limitados a partir de las condiciones del presente y buscan planificar y prevenir; sus pronósticos son el resultado de combinar tendencias colectivas y escenarios para obtener un rango de alternativas. Dentro de estos futuros entran las prácticas de diseño sustentable y green design.

FUTUROS PROBABLES

Abarcan aquello que probablemente sucederá a menos que ocurra un comodín, por ejemplo, algún impedimento extremo como guerras o desastres.

La mayoría de los métodos y procesos de diseño están orientados para proyectar hacia estos futuros. Al proyectar hacia estos escenarios, los diseñadores quedan fuera de la reflexión ante los posibles cambios sociales y tecnológicos ya que los futuros probables son consecuencia lineal de nuestro presente.

Fig. A. TIPOS DE FUTURO



FUTUROS PREFERIBLES

Lo que se desea que ocurra. Actualmente, este tipo de futuro es determinado por la industria y el gobierno y aunque los ciudadanos podemos participar a partir del consumo y el voto, el rango de influencia es limitado para los individuos.

Su planificación necesariamente debe ocurrir en colectivo debido a que un grupo social se debe hacer cargo de establecer y cumplir una estrategia de objetivos para convertirlo en una realidad.⁷

Aunque depende en cierta medida de la clase de futuro que se busca visualizar, la predicción de futuros, en general, busca valerse en la mayor medida de lo posible del método científico pero no se apeg a él en todos sus procesos.

Por ejemplo, fenómenos como la mecánica celeste pueden ser predichos con alta exactitud mediante métodos estadísticos y modelos matemáticos, por lo que escapan de la futurología que debe ser entendida como la disciplina dedicada a especular sobre el futuro.

Y aunque, en palabras de Jim Dator, con el pasar de los años, la experiencia en estas disciplinas nos ha llevado a comprobar que el futuro no puede ser predicho con total certeza, es posible y debería «ser inventado, concebido, implementado, constantemente evaluado, revisado y re-visionado».⁸

⁷ Anthony Dunne y Fiona Raby, *Speculative everything: design, fiction and social dreaming* (Massachusetts: The MIT Press, 2013).

⁸ Jim Dator, "The future of anticipatory democracy," en *Anticipatory democracy: People in the politics of the future* Comp. Clement Bezold (New York: Random House, 1978), 374.

Como parte de estos intentos por revisar y crear nuevas visiones de futuro surge el diseño especulativo.

El tipo de futuros donde operan los proyectos de diseño especulativo es el de los posibles. El objetivo es utilizarlos como herramienta para una mejor comprensión del presente y discutir la clase de futuros que las personas desean.

Estos escenarios comienzan a construirse al preguntar ¿qué pasaría si...? (*What if questions*), y buscan generar debate y discusiones por lo que se caracterizan por ser provocativos, ficticios y son intencionalmente simplistas.

Son ejercicios donde el espectador participa de forma activa al suspender su incredulidad y permitir a su imaginación preguntarse cómo podrían ser las cosas.

Para esta corriente de diseño los futuros no son un destino al que debemos llegar sino un medio para propiciar el pensamiento imaginativo.⁹

⁹ Dunne y Raby, *Speculative everything*.

4.2. ESPECULACIÓN CRÍTICA

El pensamiento del diseño especulativo, como algunas otras corrientes de diseño crítico, propone que la labor del diseñador tenga un impacto en la sociedad a través de la modificación de las dinámicas de consumo. Sus practicantes buscan «crear espacios para la discusión y el debate acerca de modos alternativos de ser».¹⁰

¹⁰ Dunne y Raby, *Speculative everything*, 12.

Proyectar a través de esta metodología es una forma de emplear los conocimientos de la disciplina para un fin colectivo: crear nuevos futuros.

Sus precursores afirman que aunque en la época que vivimos existen múltiples problemáticas que amenazan nuestra supervivencia no hay suficientes visiones o sueños colectivos que actúen como catalizadores para impulsarnos a resolverlos con un nuevo enfoque.

Sostienen que al especular con la realidad ésta se volvería más maleable, ya que podríamos incorporar a nuestro presente factores que incrementen la probabilidad de que los escenarios deseables sucedan o de disminuir los factores que nos lleven a un futuro que no queremos.

¹¹ Alejandro Piscitelli, “Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming,” en *Cátedra Datos (sitio web)*, 20 de junio del 2014, consultada el 28 de agosto del 2018, <http://catedradatos.com.ar/2014/06/introduccion-al-dise-no-especulativo/>.

«A diferencia del pensamiento de diseño que intenta que volvamos (entre otras cosas) a la tecnología más fácilmente consumible y sexy, el diseño especulativo busca crear no solo cosas sino sobretodo ideas».¹¹

Sus creadores, Anthony Dunne y Fiona Raby, profesores e investigadores del Royal College of Art en Londres, llevan años experimentando en torno al diseño conceptual y sus posibilidades como medio crítico. Del 2005 al 2015, Anthony Dunne estuvo a cargo del programa Design Interactions de la escuela, periodo durante el cual impulsó esta metodología junto con su colega Fiona Raby.^B

Fig. B. LISTA-MANIFIESTO:
a/b = diseño tradicional vs diseño especulativo

A/B	
A	B
affirmative	critical
problem solving	problem finding
design as process	design as medium
provides answers	asks questions
in the service of industry	in the service of society
for how the world is	for how the world could be
science fiction	social fiction
futures	parallel worlds
fictional functions	functional fictions
change the world to suit us	change us to suit the world
narratives of production	narratives of consumption
anti-art	applied art
research for design	research through design
applications	implications
design for production	design for debate
fun	satire
concept design	conceptual design
consumer	citizen
user	person
training	education
makes us buy	makes us think
innovation	provocation
ergonomics	rhetoric

A/B	
A	B
afirmativo	crítico
soluciona problemas	encuentra problemas
diseño como proceso	diseño como medio
brinda respuestas	hace preguntas
al servicio de la industria	al servicio de la sociedad
para el mundo como es	para el mundo como podría ser
ciencia ficción	ficción social
futuros	mundos paralelos
funciones ficticias	ficciones funcionales
adaptar el mundo a nosotros	adaptarnos al mundo
narrativas de producción	narrativas de consumo
anti-arte	arte aplicada
investigación para el diseño	investigación mediante el diseño
aplicaciones	implicaciones
diseño para la production	diseño para el debate
diversión	sátira
diseño de concepto	diseño conceptual
consumidor	ciudadano
usuario	persona
entrenamiento	educación
hace comprar	hace pensar
innovación	provocación
ergonomía	retórica

Para la definición del diseño especulativo, que se plasma por primera vez en su libro *Speculative Everything*, tomaron como punto de partida los resultados de su trabajo y el de sus alumnos. Así, pudieron dar forma a un cuerpo teórico referencial.

«El diseño especulativo puede definirse como una práctica de diseño crítico que forma parte o se relaciona con una serie de prácticas similares conocidas bajo los siguientes términos: diseño crítico, diseño de ficción, diseño de futuros, anti-diseño, diseño radical, diseño interrogativo, diseño discursivo, diseño adversarial, futurescape, arte diseño, diseño transicional, etc. Por ejemplo, el diseño de ficción es un género potencial de la práctica del diseño especulativo y el diseño crítico definido por Dunne, es un acercamiento posible.

El diseño especulativo es una práctica discursiva basada en el pensamiento crítico y el diálogo, que cuestiona la práctica del diseño (y su definición modernista). Sin embargo, el enfoque del diseño especulativo lleva la práctica crítica un paso más adelante hacia la imaginación y la visualización de escenarios posibles. El diseño especulativo es también uno de los ejemplos más representativos de la nueva interacción entre varias disciplinas». ¹²

¹² Ivica Mitrović, "Introduction to Speculative Design Practice" en *Speculative* (sitio web), consultada el 28 de agosto del 2018, <http://speculative.hr/en/introduction-to-speculative-design-practice/>.

Otra definición, de Jorge Camacho, explica que «el diseño especulativo es la creación y exhibición —preferentemente en museos y galerías— de objetos que funcionan como sinédoques físicas de futuros plausibles y que, a través del extrañamiento cognitivo de sus espectadores, buscan generar un debate crítico con respecto a la realidad actual». ¹³

¹³ Jorge Camacho "Sinédoques físicas: el diseño especulativo," *Economía Creativa 1*, (otoño 2014), 75-82.

4.3 MÉTODOS DE FICCIÓN

El hecho de que el diseño especulativo interactúe continuamente con otras prácticas, campos y disciplinas implica que enriquece sus procesos con metodologías que le sean apropiadas de acuerdo a los objetivos de cada proyecto.

Se nutre de herramientas, técnicas, métodos, instrumentos, géneros y conceptos tales como narrativas ficticias, lenguaje cinematográfico, guión, storyboard, user testing, entrevistas, juegos y también fenomenología pop como la cámara escondida, el pitch de elevador, comedia observacional, *stand up*, etc. Cualquier recurso considerado útil es legítimo.

Su proceso puede dividirse en dos momentos importantes. El primero implica una investigación de diseño crítica. Después los conceptos e ideas especulativos son generados y desarrollados hasta articularse en formas que les permitan ser comunicadas.

Pretender encontrar una sistematización absoluta del proceso rompe con sus propios objetivos, sin embargo, el método consta de las siguientes etapas:

- Planteamiento del problema
- ↓ Investigación
- ↓ Ejercicio de pensamiento
- ↓ Ficción: visión de futuro alternativo
- ↓ Diseño del prop
- ↓ Desarrollo del escenario
- Exhibición

Es importante recordar que se trata de una metodología flexible y adaptable a las necesidades del proyecto en cuestión.

La práctica especulativa se inspira en la poética de la literatura, música, artes plásticas, cine, animación y arquitectura, especialmente en sus formas avant-garde: el storytelling tiene un poder y tradición profundas para estimular discusiones y pensamiento crítico.

Los antecedentes más antiguos del ejercicio del diseño especulativo son la utopía y distopía. Para el dúo de diseñadores, el valor de la narrativa utópica/distópica se encuentra en la capacidad que tiene para apreciar el presente tal y como existe a través del contraste.

Según Darko Suvin, teórico de la ciencia ficción, las realidades alternas literarias poseen la capacidad de criticar su contexto, la realidad en la que son generadas y consumidas a través de lo que llama *extrañamiento cognitivo* (*cognitive estrangement*).

Si la literatura lo logra a través de narrativas complejas, el diseño especulativo lo hace a partir del experimento de pensamiento (*thought experiment*): ejercicios conceptuales que se disparan al considerar posibilidades.

Estos ejercicios se valen de diversas herramientas del pensamiento crítico como lo son: la ‘reducción al absurdo’, donde un argumento se toma como válido para derivar resultados extremos y ridículos; el counterfactual, donde un hecho histórico del pasado se modifica para imaginar presentes alternativos; y la pregunta *what if?*, que sirve para generar escenarios futuros a partir de condiciones muy precisas.

Mientras que la creación de ficciones literarias logra su cometido a través de la palabra impresa, la historieta y la cinematografía; el diseño especulativo se centra en los medios materiales del diseño de producto.

El vehículo material especulativo por excelencia es el prop: objetos cuidadosamente diseñados para estimular la imaginación de sus espectadores.

«Una forma de entender los objetos ficticios del diseño especulativo es como props para filmes que no existen».¹⁴

¹⁴Dunne y Raby, *Speculative everything*, 89.

Los props están lejos de ser prototipos funcionales y a ello se debe su estética abstracta. Los autores proponen evitar la factibilidad de estos dispositivos para no

desviar al espectador de la lectura de los mismos como artefactos especulativos.

Son objetos que asemejan ser productos pero que no encajan con el mercado del mundo actual. Su función es sugerir el mundo del que provienen.

«Los props de diseño especulativo funcionan como sinécdoques físicas, partes que representan todos, diseñadas para promover la especulación del espectador acerca de los mundos a los que esos objetos pertenecen».¹⁵

¹⁵ Dunne y Raby, *Speculative everything*, 92.

Guardan ciertos paralelismos con los objetos exhibidos en los museos antropológicos: reliquias de la vida cotidiana que, a través de su sencillez genérica, nos sugieren toda una forma de vida desenvolviéndose en torno a ellas.

Los props son conceptos que se materializan y comunican en cualquier forma que pueda ser diseñada: narrativa, documentales, filmes, aplicaciones de software, instructivos, manuales de usuario, gráficos o diagramas, reportajes de noticias, accesorios, etc. Estos objetos sirven para crear una suspensión de la incredulidad en el cambio.

En este sentido, algunos de los trabajos que más destacan de la obra de Dunne y Raby son los “robots” de su *Technological Dreams Series: No. 1, Robots* (2007) —una obra que explora la posible complejidad de nuestras relaciones con máquinas inteligentes futuras— y los dispositivos para recolectar y pre-digerir comida que aparecen en su obra *Foragers* de la serie *Between Reality and the Impossible* (2010), que especula con un escenario potencial de escasez alimenticia.¹⁶

¹⁶ Camacho, “Sinécdoques físicas,” 79.

Fig. C.
**DISPOSITIVOS PROCESADORES/
DIGESTIVOS VARIOS.**

*Diseños para un planeta sobrepoblado:
Recolectores, Dunne & Raby, 2009.*



4.3.1 CASO DE ESTUDIO: FORAGERS

En 2010 Design Indaba encargó a Futurefarmers, 5.5 designers, Dunne & Raby, Revital Cohen y Frank Tjepkema generar escenarios en torno a la agricultura en el año 2050.

Los proyectos resultantes buscaban generar soluciones preventivas para los futuros problemas en materia de agricultura y seguridad alimentaria. El objetivo era mirar más allá de las posibilidades y predicciones que actualmente son parte del dominio público.

Tomando como punto de partida un 2050 con urbanización y población excesiva, recursos naturales limitados, retos climáticos y una integración biológica-digital Dunne y Raby concibieron Foragers (Recolectores) como una visión para sugerir el uso sustentable de los recursos naturales.

El dúo visualizó^c una serie de objetos creados por un grupo de personas que pretenden determinar su propia evolución utilizando los avances en modificación genética para maximizar el valor nutricional de sus alrededores.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La comida del mundo se está terminando. De acuerdo con la onu, en 40 años necesitaremos producir 70% más comida. Aún así continuamos sobrepoblando el planeta, explotando los recursos e ignorando todas las señales de alerta. La situación es completamente insostenible.

INVESTIGACIÓN

Para este proyecto Dunne & Raby se adentraron en los procesos de tecnología molecular buscando cómo podemos retomar el control. Partieron de la asunción de que los gobiernos y las industrias no resolverán el problema y que las personas necesitarán utilizar el conocimiento disponible para construir sus propias soluciones desde cero.

EJERCICIO DE PENSAMIENTO

Hasta ahora no hemos asumido realmente el poder de modificarnos. ¿Qué pasaría si pudiéramos extraer valor nutricional de alimentos no humanos utilizando una combinación de biología sintética y nuevos dispositivos inspirados por los sistemas digestivos de otros mamíferos, aves, peces e insectos?

FICCION: VISION DE FUTURO ALTERNATIVO

¹⁷Anthony Dunne y Fiona Raby, "Designs for an Overpopulated Planet: Foragers, 2009" en *Dunne & Raby* (sitio web), consultado el 28 de agosto del 2018, <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects>.

Impulsados por esta idea, un grupo de personas decide tomar acción por su propia mano y comienza a construir dispositivos "hazlo-tú-mismo". Utiliza biología sintética para crear "bacteria estomacal microbial" junto con dispositivos mecánicos y electrónicos, para maximizar el valor nutricional del entorno urbano, intentando reponer las deficiencias de una dieta cada vez más reducida. Estas personas son los nuevos recolectores urbanos.¹⁷

Foragers se trata del contraste entre las respuestas más sofisticadas y las más rudimentarias a un problema masivo. Y del rol ejercido por el conocimiento científico y tecnológico. Se basa en las ya existentes culturas que trabajan en los márgenes de la sociedad, que a primera vista pueden parecer extremos y especializados: jardineros de guerrilla, biólogos de garage, etc. Al adaptar y expandir estas estrategias se convierten en un modelo de lo que podría ocurrir en el futuro.

DISEÑO DEL PROP

Por medio de modelos 3D el dúo visualizó la estética y funcionalidad de los artefactos. Los renders^o ilustran el uso de estos apéndices creados a semejanza de los sistemas digestivos de otras especies.

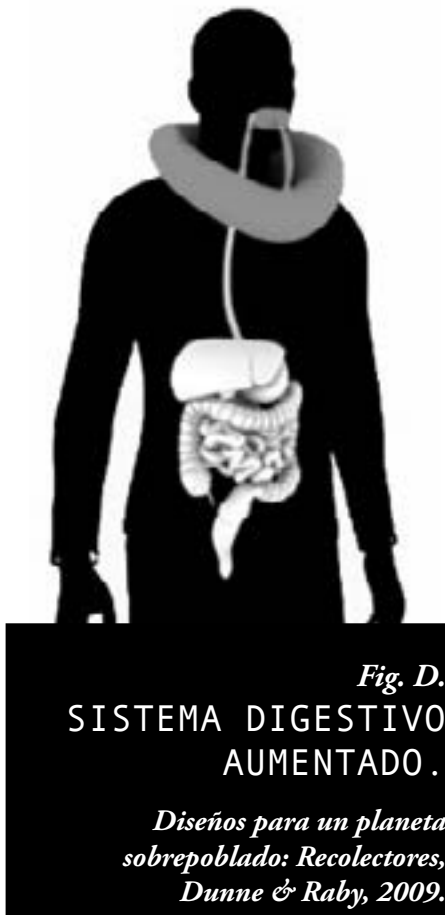
DESARROLLO DEL ESCENARIO

Para la exploración y el desarrollo de narrativas alternativas alrededor de esta idea, el dúo trabajó junto al escritor Alex Burrett y el fotógrafo Jaso Nevans.

EXHIBICIÓN

La exhibición final consistió en objetos, props, fotografías, videos, viñetas y diagramas. Se realizó complementando la visualización de los props con la obra de Nevans y Burrett.

La obra fue exhibida en la Bienal de Diseño de Saint Étienne entre el 17 de noviembre y el 5 de diciembre del 2011. Bajo el nombre *Between Reality and the Impossible* (Entre la realidad y lo imposible), los diseñadores buscaban provocar en el público asociaciones libres que abrieran paso a la imaginación y el desarrollo de nuevas narrativas.



4.4 DISEÑO PARA EL FUTURO

La propuesta que acabamos de revisar se inscribe en la historia de las corrientes de diseño alternativas que buscan generar impacto social.

El diseño es de las pocas disciplinas que surgieron exclusivamente para servir al consumo. Desde los orígenes de la producción masiva, este oficio y sus derivados han dado forma al mundo posmoderno y sus dinámicas, reforzando las estructuras sociales dominantes en cada periodo.

Desde un inicio su función principal se ha enfocado en incrementar la venta de productos a través de la manipulación y perfeccionamiento de la sintaxis de los objetos y la comunicación visual.

El diseñador, mediante sus conocimientos de percepción, estética y materialidad, es capaz de influenciar el comportamiento del consumidor y definir la realidad de cada época a través de las formas y ciclos de consumo de los objetos.

A pesar de ello, dentro de su praxis ha existido lugar para la reflexión. Al ser una disciplina que deriva directamente de las artes, la filosofía, especialmente la estética, ha pujado siempre por el ejercicio reflexivo del oficio.

Desde sus orígenes a principios del siglo XIX, movimientos como *Arts & Crafts* han discutido el papel de la creación gráfica al servicio de la industria, haciendo una crítica también a los modelos económicos y sociales en los que la disciplina se inscribe.

Actualmente el campo de prácticas alternativas de diseño no deja de crecer. Entre las propuestas que cuentan con más difusión se encuentran el diseño social, sustentable, conceptual, especulativo, de futuros, *fiction design* entre otras.

El término diseño crítico fue establecido como tal dentro de la disciplina en 1999 por Anthony Dunne, aunque desde décadas atrás existían movimientos que compartían las mismas inquietudes.

Entendemos como diseño crítico a una postura particular desde la que se aborda la disciplina. Según Dunne, este término hace referencia a los valores empleados para explorar las posibilidades del diseño como una disciplina que sirva a la sociedad y sus ciudades más que al capital, que critique y cuestione la manera en que interactuamos con la tecnología y con nuestra realidad. Busca crear nuevas formas de interacción y dinámicas de pensamiento a partir de los objetos.

En el presente trabajo se utilizará dicha definición de diseño crítico ya que la metodología empleada para el proyecto que aquí se aborda está basada en la línea de pensamiento de Dunne y Rabby.

Podemos considerar al Diseño Radical como una de los grandes antecedentes del diseño crítico.

ANTI DISEÑO O DISEÑO RADICAL

A principios del siglo XX, el pensamiento modernista dominaba las artes gráficas. Respondía a su época al aumentar la eficiencia y el costo de los objetos en todos los sentidos.

La idea de *la forma sigue a la función* dirigía la producción de los estudios con el diseño italiano como protagonista. Estéticamente se buscaba simplificar las formas para rescatar únicamente la función básica de cada objeto. Posteriormente, esto se reflejaría en la escuela del *Buen Diseño* alemán.

El Anti Diseño surgió como contrapartida, haciendo una crítica a la cultura de consumo. Cuestionó los excesos del diseño italiano, buscó eliminar el estatus que en ese momento tenían los diseñadores así como hacer protagonista al usuario.

Su origen puede ubicarse aproximadamente en 1966 con el surgimiento de publicaciones como *Superarchitettura* en 1966 y *Studio Dada*. Ettore Sottsass Jr. fue uno de los principales voceros del movimiento.¹⁸

¹⁸ Piscitelli, "Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming."

Buscaba explotar las capacidades de la ironía y lo kitsch sin importar si eran bellos o fomentaban el estilo, la producción en masa y el consumo. Era una protesta ante la creciente importancia del beneficio económico para los diseñadores en lugar de la búsqueda de impacto social.

El movimiento continuó vigente hasta entrados los años 80 con revistas como *Casabella*, *Modo* y *Domus*. Aunque algunos consideran que esta corriente terminó en la Triennale de Milano en 1980 su influencia puede rastrearse hasta la labor de la *Fabrica de Benetton*.

MEMPHIS

A principios de los años 80, un grupo de diseñadores milaneses y estadounidenses crearon el Grupo Memphis. Autoproclamado como un movimiento anti-ideológico, utilizaba la ironía para diseñar.

Se concentraba en hacer énfasis en la función decorativa de las superficies tomando un enfoque irónico ante la tradición del diseño.

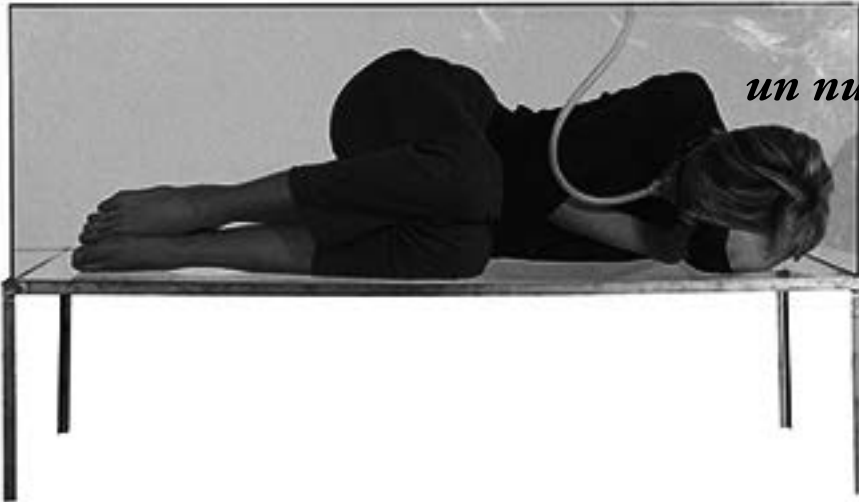
DISEÑO CRÍTICO

A finales de la guerra fría, el capitalismo se convirtió en el modelo económico dominante a nivel mundial y abrió paso al esquema neoliberal. El diseño no tuvo más opción que alinearse con los nuevos esquemas sociales y acelerar aún más la hiperproducción además de alentar el consumo.

Fig. E: SILLA FARADAY

Funciona como un escudo de campos electromagnéticos presentes en el hogar. Los autores, Dunne & Raby lo presentan como:

un nuevo lugar para soñar lejos del constante bombardeo de radiación electrónica.



El diseño crítico surge como una búsqueda de crear conciencia en torno a las condiciones políticas de una sociedad de consumo. Sostiene que si el diseño crea convenciones sociales a través de las formas de los objetos, también puede cuestionarlas y revolucionarlas.

Parte del argumento del diseño como agente capaz de cuestionar lo cotidiano debido a que es quien configura los objetos de nuestra vida. Es visto como una manera de pensar a través del diseño. «Los objetos funcionan como discursos.»¹⁹

Utiliza sus propuestas para cuestionar los roles y las ideas preconcebidas sobre nuestra vida diaria teniendo en cuenta que las formas de los objetos son en sí mismas un discurso. Es una rebelión estética y se nutre directamente del pensamiento crítico con un enfoque socialista.^E

Uno de sus defensores, Fabrizio Gilardino, deja en claro sus motivaciones: «somos socialistas porque tenemos preocupaciones sociales, porque estamos interesados en una forma muy específica de pensar acerca de la vida, de una mejor vida. Ser consciente de la manera en la que haces cualquier cosa es algo muy político. Cada vez que hablas, cada que compras algo, cada vez que aplicas ciertos principios (de la forma que sea, consciente o inconsciente), estás haciendo un statement político. Realmente tengo problemas con los diseñadores que dicen “no estar interesados en política” o “La política me molesta”. Es muy absurdo para mí. No puedo identificarme con esta manera de ver las cosas».²⁰

¹⁹ Inmaculada Torres Fernández, *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía* (Barcelona: EINA, Universidad Autónoma de Barcelona, 2015), 37.

²⁰ Rafael Pagán, “Fabrizio Gilardino, diseñador socialista” en *Diseño Responsable* (sitio web), consultado el 7 de enero de 2019. <https://disenoresponsable.wordpress.com/2017/01/29/fabrizio-gilardino-disenador-socialista/>

Es fundamental para el pensamiento crítico cuestionar lo dado.

²¹ Rocío García Ramos, “Víctor Papanek, el diseñador comprometido” en *La arquitectura del objeto* (sitio web), 3 de septiembre del 2012, consultada el 29 de agosto del 2018, <http://laarquitecturadelobjeto.blogspot.mx/2012/09/victor-papanek-el-disenador-comprometido.html/>.

Cuando en 2008 Dunne y Raby se propusieron crear una propuesta que se alejara de la resignación sabían que detrás había una historia de desilusión ante las ahora caducas propuestas de, por ejemplo, Victor Papanek²¹ cuyas intenciones resultaban poco adecuadas para la economía neoliberal.

El neoliberalismo, la economía unificada, había convertido en inviables todas las propuestas de diseño de órdenes sociales políticos, económicos y estéticos alternativos.

Además de que en las décadas que surgieron las propuestas antes revisadas la población mundial contaba con una cantidad mucho menor de habitantes, con problemáticas de una gravedad distinta.

Otros antecedentes que han servido para dar forma a esta propuesta es la obra de James H. Auger *Why Robot? Speculative design the domestication of technology & the considered future* en el 2012 y la obra previa de Anthony Dunne *Hertzian Tales Electronic Products, Aesthetic Experience, and Critical Design*.

²² Julian Bleeker, *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction* (California: Near Future Laboratory, 2009).

²³ Anab Jain, Jon Arden y Justin Pickard “Design Futurescapes,” en *The Era of Objects*, Comp. Michelle Kasprzak (Rotterdam: V2_, Institute for the Unstable Media, 2011), 6-14.

²⁴ Carl DiSalvo, *Adversarial Design* (Massachusetts: The MIT Press, 2015).

En cuanto a las ficciones de diseño fue relevante el trabajo del *Near Future Laboratory*, y fundamental la obra de Julian Bleeker *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact & Fiction*.²² El término *Futurescapes* ya había sido mencionado por Anab Jain, Jon Arden, y Justin Pickard.²³ El diseño para el debate o *Adversarial Design* fue propuesto por Carlo DiSalvo²⁴ así como el diseño discursivo por Bruce Tharp en *No, not furniture furniture, trans, consumer electronics & toys*.

4.5 EL DISEÑADOR CIUDADANO

Aunque se ha descrito que el diseñador cuenta con un papel relevante en la configuración de nuestra realidad su papel es siempre determinado con fines de producción que benefician a unos pocos.

Para Victor Margolin²⁵ existen tres formas en las que el diseñador puede aportar a la cultura desde su praxis: la primera es diseñando, creando; la segunda, creando una crítica que haga conciencia del impacto de la práctica del diseño en su contexto social y la tercera es asumir una postura política, esto es, asumirse como ciudadano.

²⁵ Victor Margolin, “El diseñador ciudadano”; en *FOROALFA*, consultada el 2 de enero, 2019, <https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-ciudadano>.

²⁶ Steven Heller y Veronique Vienne, *Citizen designer: Perspectives on Design Responsibility* (Canadá: Allworth Press, 2003).

Al pensar como ciudadano,²⁶ su campo de acción se amplía drásticamente, al mismo tiempo que su capacidad de influir positivamente en su entorno. Es un profesional que cuenta con las herramientas necesarias para incidir en el comportamiento de las personas, por lo que a través de su praxis podría utilizarlas para empoderar a los ciudadanos para reflexionar, proponer y modificar su realidad.^F

Es una parte de su deber cívico utilizar esas habilidades para resolver problemas del entorno en que habita. Una de las responsabilidades de la disciplina

Fig. F:

UNINVITED GUESTS, Stills de cortometraje.

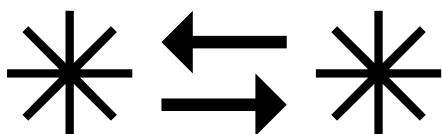
Hecho por Superflux Lab para el proyecto ThingTank. Explora la relación de un anciano con objetos inteligentes regalados por sus hijos para “hacer su vida más fácil”, al monitorear sus hábitos de dieta y sueño. Sin embargo, dichos objetos se convierten en intrusos al imponerle reglas y patrones.



debería ser reflexionar en torno al tipo de consumo que propicia la práctica y el impacto que esto tendrá en su entorno, su grupo social y por tanto en su vida.

Cuestiones vitales como el impacto ambiental de la producción editorial o el funcionamiento de la lectura en la educación son aristas que actualmente se escapan de la reflexión sobre la práctica. Al integrarse de una manera más consciente a la realidad y colaborar con otras disciplinas el profesional de diseño podría convertirse en un agente de cambio social.

En el caso del diseño editorial, el diseñador podría ser partícipe de la creación de futuros alternativos para los soportes editoriales, los hábitos de lectura y las dinámicas culturales derivadas de ello.





CAPÍ-
TULO
5

EL POSLIBRO

PROP EDITORIAL ESPECULATIVO

Fig. A:
s/t Librero

COLABORACIÓN:
visión del poslibro del fotógrafo
Francisco Javier Ramírez



5.1 METODOLOGÍA

Como se puede observar en los pasos antes descritos, el proceso de la metodología se adecuó a las necesidades del proyecto. Según Dunne and Rabby el diseño especulativo no consiste en una serie de pasos rígida que pueda aplicarse a cualquier proyecto. Se trata, en cambio, de utilizar un enfoque holístico para analizar y proponer.

El dispositivo planteado pretende ser únicamente una inspiración, un pretexto para imaginar, cuestionar y discutir. La visión de futuro que se propone no debe entenderse como una predicción o una ilustración utópica o distópica.¹

¹ Dunne y Raby, *Speculative everything*.

Todo proyecto de diseño especulativo comienza al preguntar ¿Qué pasaría si...? El poslibro es un ejercicio, una propuesta de interfaz que hace las siguientes preguntas: ¿Qué pasaría si nuestra visión de lo digital y lo físico se ampliara? ¿Qué pasaría si únicamente nuestros deseos dieran forma a los objetos? ¿Qué pasaría si, asumiendo su rol como ciudadano, el diseñador editorial participara de la creación activa y consciente del futuro?

Después de reflexionar en torno a las recomendaciones metodológicas del diseño especulativo, el proceso fue dividido en 6 partes principales:

- Planteamiento del problema
- ↓ Investigación
- ↓ Ejercicio de pensamiento
- ↓ Ficción: visión de futuro alternativo
- ↓ Diseño del prop
- ↓ Desarrollo del escenario
- Exhibición

A continuación, se detalla el proceso paso a paso:

○ Planteamiento del problema

Problema: Falta de alternativas en el debate en torno al futuro del libro.

↓ Investigación

La investigación abarca desde el análisis del estado actual del problema (oposición dicotómica en el debate acerca del futuro), la revisión de la historia del libro, los trabajos que se han hecho al respecto del futuro del mismo así como las posturas del diseño frente al futuro y del diseñador como agente social. También incluye una revisión de proyectos parecidos al presente. Retoma inspiración de materiales de la cultura pop, obras de ficción literaria y cinematográfica, poesía y artes plásticas.

↓ Ejercicio de pensamiento

Realizado a partir de preguntas *What if*:

¿Qué pasaría si en el futuro dejamos de necesitar un dispositivo tecnológico externo a nuestros cuerpos para acceder a nuestros libros?

¿Qué pasaría si el desmesurado desgaste de los recursos naturales vuelve imposible la impresión de tirajes masivos?

↓ Ficción: visión de futuro alternativo

Poslibro: creado en un futuro imaginario en el que existen lentes de contacto con realidad aumentada. Estos permiten a los lectores acceder a internet en cualquier lugar, acceder al espacio digital donde almacenan sus libros y leerlos al fijar la vista en cualquier superficie. El poslibro es el libro en blanco donde la tecnología proyecta su luz invisible.

↓ Diseño del prop

Desarrollo de un soporte de lectura para poesía.

El soporte, además de explicar la lógica del poslibro muestra cómo éste permite convivir el mismo medio de distintas maneras en un solo formato

El poema *Wildly Constant* de Anne Carson es la obra elegida para visualizar un ejemplo de poslibro.

La estructura del poema, en sus 58 tercetos, invita a repensar el texto como textura. Con una inestabilidad que solo puede ser enfrentada por el lector, cada sección del poema gira sobre temas que, como hilos, se van tejiendo entre sí.

En una primera etapa, la autora habla sobre su relación con Islandia como extranjera para después reflexionar el uso de las palabras *raven* y *crow* (cuervo), explora sus expectativas de la monogamia para luego ofrecernos una vista de una biblioteca de glaciares:

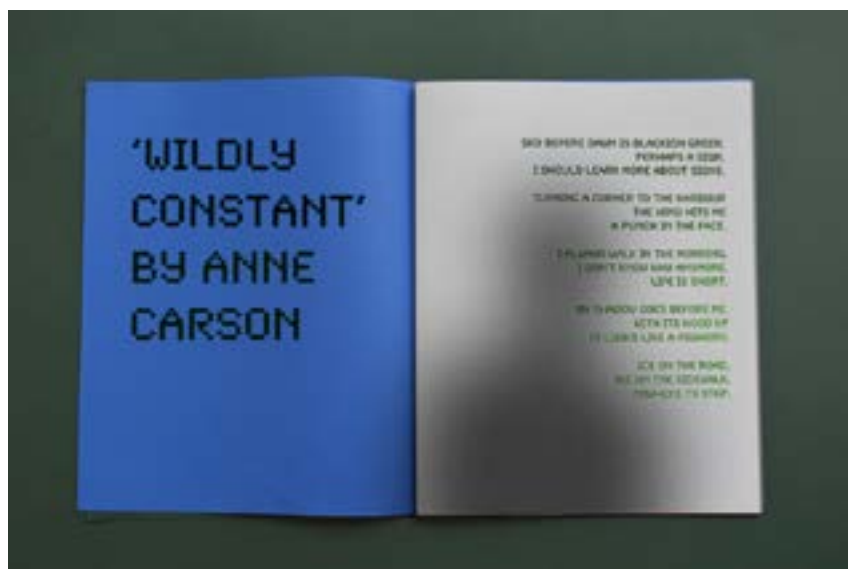
*What would it be like
to live in a library
of melted books.*

*With sentences streaming over the floor
and all the punctuation
settled to the bottom as a residue.*

La textura y colores del papel son parte de la obra. Se ha trasladado el contraste de color digital al papel por lo que los verdes de la humedad transmitida por los tercetos no tienen problema en convivir con el rojo del amor que la autora busca revivir con el fuego de la cocina.

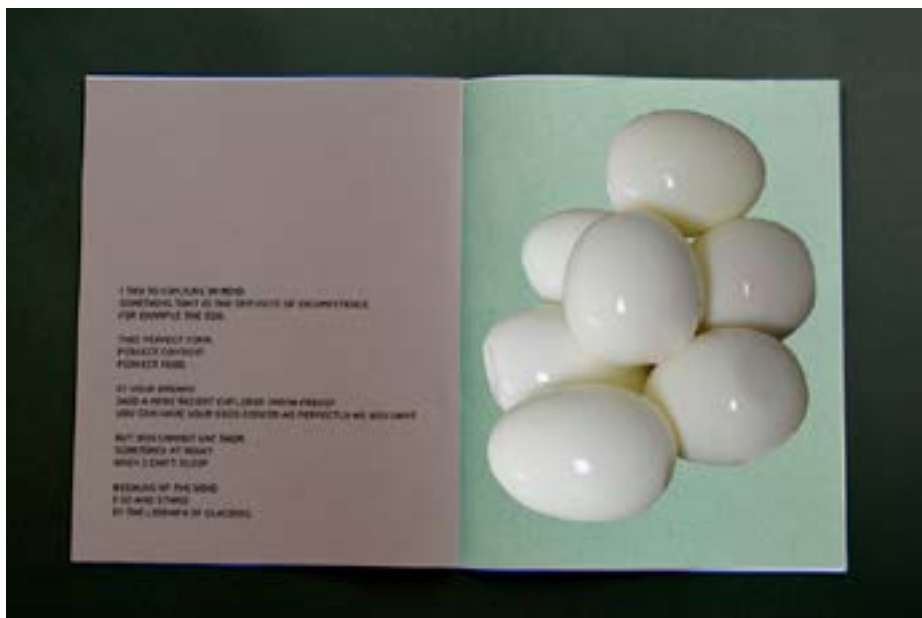


El poslibro se ajusta a las preferencias y necesidades del lector: vemos la portada del poema proyectada en soportes y tamaños diferentes.

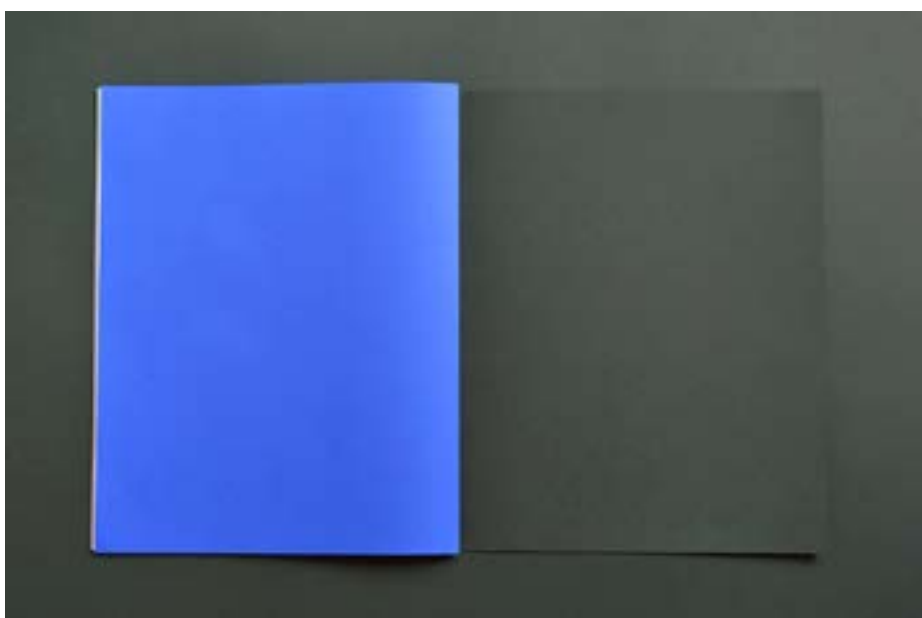




No es necesario emplear grandes volúmenes de papel ya que es posible proyectar sobre el mismo pliego una y otra vez.



El acto de lectura tiene un nuevo nivel de intimidad: para quien no está proyectando la obra desde sus ojos el soporte aparece tal cual es: un libro en blanco.



↓ Desarrollo del escenario

Colaboración con los escritores Christian García y Jorge Rangel y los fotógrafos Francisco Ramírez^A y María José Martínez para plasmar el futuro al que pertenece el objeto proyectado. La visión de los autores enriquece y amplía el ejercicio.

A continuación, se detalla el escenario de futuro imaginado para el proyecto, para después revisar parte de la obra que se realizó en colaboración con los autores mencionados.

ESCENARIO:

En un futuro no tan lejano los dispositivos de realidad aumentada han avanzado hasta el grado de que en las principales ciudades la mayoría de las personas tienen instalados lentes de contacto con realidad aumentada.

Existen bibliotecas digitales con todas las novedades editoriales disponibles con versiones sin anuncios y otras modalidades premium (como poder copiar y pegar texto, compartirlo) para los usuarios que paguen tarifas preferenciales.

Debido al cambio climático los largos tirajes de cualquier soporte editorial son cosa del pasado. Se han creado leyes específicas para limitar el desperdicio de papel, por lo que el único consuelo que tienen los amantes de lo impreso es hacerse de uno de estos soportes para satisfacer su nostalgia y filias librescas.

Comprar libros es entonces igual que comprar discos: una adquisición poco frecuente.

Las plataformas de lectura cuentan con una función para quienes utilizan los lentes de realidad aumentada. Es la función que permite proyectar digitalmente el texto de los libros sobre una superficie para facilitar la lectura.

Las librerías y talleres editoriales aprovechan esta oportunidad para continuar siendo relevantes en la nueva época: lanzan a la venta libros físicos en blanco.

La mayoría de las personas tiene soportes diferentes adecuados para las distintas clases de lectura. Están los libros ligeros de bolsillo que sirven para que el ciudadano de a pie lea novelas y otros textos de estructura lineal en sus trayectos. Los libros para textos infantiles, más resistentes y más grandes que normalmente son para leer en casa o en la escuela.

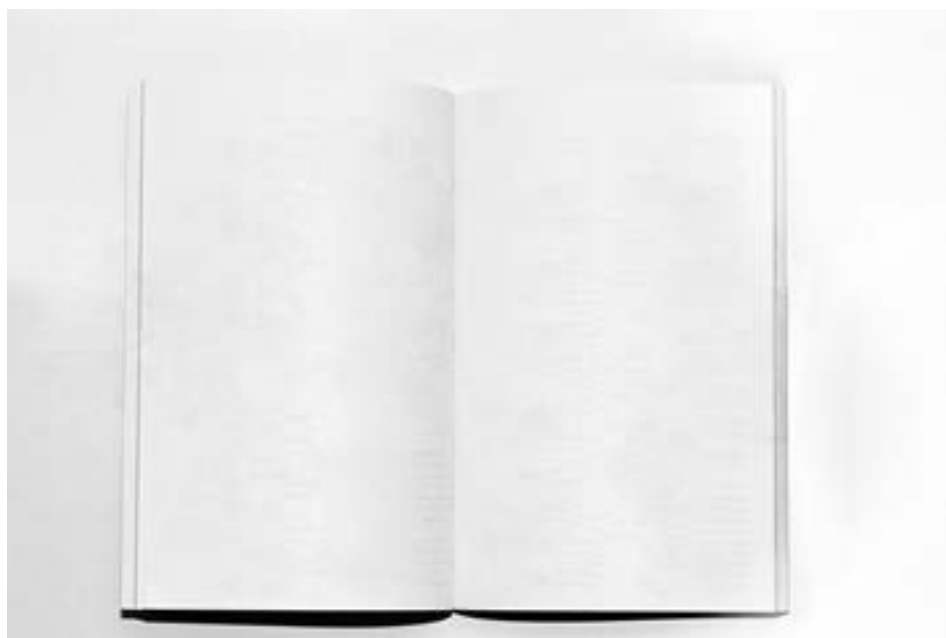
Los bibliófilos mandan a hacer sus propios soportes. Todo es personalizable, aunque por lo regular la mayoría prefiere los materiales de colores claros para lecturas de largo aliento.

Los libros de arte ya no necesitan reproducir las obras que habitan sus páginas tienen acceso a imágenes de alta resolución directo del Louvre o el MoMA.

Los poetas lanzan ediciones especiales para libros con ciertas texturas, ciertos olores. Todos los sentidos hacen la nueva poesía.

Regularmente las únicas condiciones que se le exigen a los nuevos libros son que la cubierta del libro pueda limpiarse fácilmente y las páginas del libro asemejen más un cartón delgado que papel.

COLABORACIONES / FOTOGRAFÍA:



Francisco Javier Ramírez.
Sin título (*Poslibro*),
fotografía digital,
medidas variables, 2018.



Francisco Javier Ramírez.
Sin título
(*Poslector sin libro 1*),
fotografía digital,
medidas variables, 2018.



María José Martínez Herrera.
El inconstante álbum
de la serie MOT.NOSTALGIA,
Huauchinango, Puebla, 2018.



María José Martínez Herrera.
Amigos imaginarios
de la serie MOT.NOSTALGIA,
Huauchinango, Puebla, 2018.



María José Martínez Herrera.
Luto de octubre
de la serie MOT.NOSTALGIA,
Huauchinango, Puebla, 2018.

COLABORACIONES / CUENTO

Fragmentos de las narraciones creadas por los autores.

Un campo de estrellas que titilan / Jorge Rangel

Daniela sale de su trabajo y con unas cuantas pulsaciones en la carátula de su reloj cambia su plataforma de realidad aumentada del modo Trabajo al modo *Tiempo libre* y su mundo se convierte en un palimpsesto de su vida en ese momento: aparecen, flotando frente a ella, notificaciones, mensajes sin contestar, un pare de llamadas perdidas, anuncios publicitarios que una red neural en un servidor europeo eligió específicamente para ella, correos electrónicos sin leer (4,519, para ser exactos).

(...)

—Biblioteca —dice Daniela; se despliegan ante ella varios cuadros con distintas etiquetas: música, imágenes, documentos y...—. Libros.

Frente a Daniela aparece una hilera de libros acomodados como si estuvieran sobre un carrusel aparentemente infinito. Con un movimiento de la mano lo hace girar hasta encontrar el que busca: un recetario muy popular que le regalaron sus padres. Esa noche la visitarán unas amigas y quiere preparar algo decente.

Toca el libro electrónico y este sale del librero virtual mientras los demás libros desaparecen uno a uno. El libro ocupa siempre el mismo lugar en el espacio frente a ella sin importar hacia dónde voltee. Daniela saca un libro de papel en blanco (también conocido como *blank*) de su mochila. El software de lectura detecta la presencia del blank forma automática y proyecta las páginas virtuales sobre las páginas de papel.

Daniela hojea el libro. Con cada vuelta de página del libro físico avanza una página del libro electrónico. Filtra las recetas de acuerdo con los ingredientes que tiene en su *smart fridge*. Cada receta incluye, además de las tradicionales fotos, modelos en 3D para cada receta y sus variantes. Uno de los atractivos es su motor de simulación de recetas: si el usuario decide modificar uno de los platillos desde el libro mismo los modelos 3D se actualizarán para reflejar esos cambios. Una red neural también generará fotos (difíciles de distinguir de una foto real) con base en estas modificaciones.

(...)

Otra notificación: *Un campo de estrellas que titilan*, el nuevo poemario de su escritor favorito (un misterioso personaje conocido simplemente como “T”) ya está disponible y listo para leerse. Daniela levanta el brazo y toca la notificación, gesto con el que se abre la aplicación de lectura.

“Se recomienda leer este ebook con un blank de 100 páginas. Se recomienda leer en el modo sin distracciones de su lector (toca aquí para activarlo).”

(...)

Tan pronto pone el blank frente a ella la portada, blanca, se convierte en la portada del poemario de T: una ilustración geométrica, abstracta, en blanco y negro, con el título y el nombre / inicial del autor en una tipografía gruesa que parece flotar unos milímetros por encima del libro. Tras observar la portada unos instantes, Daniela nota que la ilustración geométrica no es estática: se mueve, se transforma, muy lentamente, las figuras fundiéndose las unas con las otras y flotando suavemente por encima de la portada, en capas, de forma apenas perceptible. Toca el libro con la punta de los dedos y las figuras ceden bajo la “presión”. El fondo de la portada también cambia, el color oscila entre el blanco y un color beige muy claro. Este cambio también es muy sutil y hay que poner mucha atención para percibirlo.

Uno de los poemas del libro forma un pequeño cubo, cada cara del cubo es una de las estrofas y Daniela lo gira con un movimiento de su mano para leerlo. No hay nada que indique un orden correcto. Ella se divierte leyéndolo de diferentes maneras y cada uno pareciera tener un significado distinto. Otro de los poemas es generado de forma automática cada que se abre esa página. Cada verso corresponde a un verso aleatorio de alguno de los otros poemas del libro. En otro de los poemas los versos parecen estar a diferentes alturas por encima de la página y uno puede leerlo en el orden tradicional, de arriba hacia abajo de la página, o por capas: del más lejano al más cercano a la página.

Daniela lee absorta durante un buen rato. Cuando sus amigas le dicen que ya van en camino volteo a ver su reloj. El tiempo pasó volando mientras leía. Se levanta del sillón...

Visión al Poslibro: Babel.

Conectando... 3... 2... 1...

> Presionar Enter para acceder

> Escoger título

> Realidad aumentada

> Lectura normal

Realidad aumentada elegida... sincronizando...

La búsqueda había sido sencilla, en menos de lo que las neuronas hacen sinapsis se había desplegado ante mí la inmensa biblioteca que la Base y Archivo Bibliográfico En Línea (Babel) contenía en su memoria. En la mía. En la de todos. Un librería inmensa con estantes que rescataban volúmenes hechos a la vieja usanza: pastas suaves o duras, lomos que tenían escritas letras doradas sobre ellos con el nombre de los autores y el título del libro.

Un espacio dividido por temáticas: Aventura: Tierra: Viaje al Centro de la Tierra, Verne Julio (1864); Mar: Los Piratas Fantasma, Hodgson William Hope (1909).

(...)

La conexión había sido exitosa. En mi mente, en el libro, era un marinero más que esperaba el primer vistazo del lomo blanco del cachalote. Fuera de él sólo era un hombre que existía en la Tierra.

Perseguimos al cetáceo durante semanas, y recibí las ordenes del cruel capitán por el mismo tiempo. Aunque sólo hubieran pasado algunas horas. Al pasar una tormenta de nubes negras, el cielo se cubrió de unos pequeños cubos que anunciaban una actualización primaria: Hemos instalado una nueva ropa para su personaje. Definir si quiere utilizarla ahora.

Hastiado del sabor salino me desconecté de Babel. Salí del mar para pisar tierra.

(...)

En la pantalla holográfica un anuncio presentaba a un hombre: William T. Gerry, el creador del chip bibliográfico Babel.

Cuando nacías tus padres podían optar por implantar un pequeño contacto neuronal que tenía dentro de sí las grandes obras de la literatura. Obras escritas desde el inicio de los tiempos hasta ahora, el 2271. El legado de la humanidad encerrado en un pequeño trozo de silicio, cobre y níquel que yacía enterrado en la parte trasera de tu nuca, oculto por el cabello o visible por la falta de él.

La crisis que sufrió el planeta en el 2054 a causa del calentamiento global terminó casi completamente con la producción del libro como lo conocemos: la deforestación y la esterilización de las tierras en pos de la minería contribuyó a que el símbolo del conocimiento se anulara en plenitud. Los bosques que cubrían la tierra en Siberia, Alaska y la parte central del Amazonas se encontraban protegidos en contra de su tala, en cambio, enormes torres de purificación de aire ayudaban a limpiar el dióxido de carbono que existía de manera abundante en la atmósfera.

(...)

Cuando me ponía a pensar en ellos la duda que más embargaba mi mente era la de la soledad de los libros. Ocultos en estantes llenos de palabras sin vida. Vacíos. ¿Que los libros no son para leer? Me preguntaba siempre, si no tienen unos ojos sobre sus letras están muertos, inertes como los objetos que son. Al igual que todos esos seres que pueblan sus páginas. Todos esos Raskolnikov, las Emma Bovary y las Anna Karenina carecían de vida. Odiseo nunca regresaría a casa.

(...)

En cambio el proceso de escoger la lectura de manera tradicional revitalizaba la sensación de tener entre las manos el objeto físico que antes se llamara libro. La sensación del papel en las yemas de los dedos, el peso de las macizas portadas de un libro medieval; incluso el olor podía se

(...)

Al desconectarme de Babel por segunda vez con el sabor del océano Pacífico en la boca, pensaba en qué era lo importante del libro: si su existencia como continente o lo contenido. Un libro sin nada escrito podía ser visto como un mundo vacío, pero también como un la posibilidad de un mundo nuevo. En cambio, el contenido lo que hubiera estado ahí, era la mente del ser humano, sus emociones, su forma de pensar y de ver la vida. El conocimiento que había adquirido sobre los astros en el universo y de los insectos aquí en la Tierra. Aún así siempre, después de visitar los libros favoritos de mi abuelo, agradezco que haya muerto antes de ver que su experimento por salvar al libro había fallado, pero también me entristecía saber que nunca pudo ver que si faltaban libros, nunca faltarían lectores.

● Exhibición

El siguiente paso del proyecto será una exhibición donde se mostrará este escenario futuro al público. El objetivo final del proyecto, crear un espacio para la reflexión y el diálogo sobre el futuro del libro, se logrará al enfrentar la visión aquí propuesta ante distintos tipos de audiencia.

5.2 UNA INTERFAZ MENTAL ALTERNATIVA

Para pensar en las evoluciones posibles del libro se ha acuñado el término poslibro. La palabra propuesta se apoya principalmente en dos visiones, la primera, es la visión disruptiva de Ulises Carrión.

En su trabajo de 1975, *El Arte Nuevo de Hacer Libros*, Carrión vislumbra un nuevo panorama para la creación editorial: dejar al libro inventar y expresarse a través de un lenguaje propio. Afirma que el libro es un medio en sí mismo, con su propia estructura, ritmo e idioma. Cree que el libro puede valerse de múltiples recursos para expresarse.

Del mismo modo, el presente proyecto busca recordar a los diseñadores de libros digitales que, independientemente del tipo de espacio o materialidad que le dé forma, el libro es un medio en sí mismo. Un dispositivo lleno de posibilidades cuyos horizontes semánticos y retóricos aún están por florecer.

En segundo lugar, el término propuesto cuestiona la posibilidad de que las mutaciones tecnológicas del vehículo libro transformen el concepto mismo que tenemos de él, la manera de nombrarlo y comprenderlo.

Hasta ahora se ha pensado que el único tipo de texto que tendría ventajas al utilizar características del libro electrónico es el texto de consulta: enciclopedias, diccionarios, atlas.

Pero, ¿qué pasaría si... buscamos una manera de enriquecer todo tipo de texto con las nuevas tecnologías creando, por ejemplo, poemas más vivos, novelas más ricas y emotivas?

² Ramírez, *Lectura: pasado, presente y futuro*, 103.

En palabras de Ramírez Leyva² «las innovaciones de la textualidad digital para representar, sintetizar y acceder al conocimiento, pueden dar lugar a lenguajes y estilos literarios diferentes de los que hasta hoy ha establecido el texto impreso, e impondrán otras normas para leer, y, en suma, apropiarse de los contenidos».

Con esta propuesta en mente, recordemos que el almacenamiento de la información en la red, incluyendo los nuevos libros electrónicos, no se construye sobre una estructura permanente sino que forma parte de un mecanismo que está en actualización constante.



FIG. B.

**Lentes de contacto con
realidad aumentada**

**Black Mirror:
The Entire History of You,
2011.**

De este punto parte una de las reflexiones que nutren el ejercicio del poslibro: la exploración de los nuevos espacios creados a partir de lo digital. En la ficción que se plantea, la Realidad Aumentada extrapolaría el proceso de entrar en el libro.

Un dispositivo inspirado en obras de ciencia ficción^B acompaña la visión de los usuarios en todo momento, (desarrollo similar a GoogleGlass de Google).y El dispositivo se convierte en la puerta de acceso a su biblioteca personal a la que pueden entrar en cualquier momento y lugar.

La noción de la biblioteca personal siempre accesible buscaría ser parte de una revolución de la noción de espacio individual que surgió con los libros portátiles y no comunitarios, la que surgió con la lectura en silencio y que ha dado forma a nuestros conceptos de espacio personal y cultura.

Según Gemma Gorga en *El mundo a través del libro*³ el proceso de lectura ha consistido históricamente en un “adentrarse” a la lectura.

³ Gorga, *El mundo a través del libro*.

En primer lugar, para leer, era necesario entrar a la casa, al hogar donde se encontraban los libros. Recordemos que con la revolución tipográfica la lectura había pasado de ser una cuestión comunitaria para convertirse en una cuestión privada.

Después se penetraba en el studiolum, recinto reservado especialmente para la lectura y que fue fruto de los cambios paulatinos de la vivienda en el Renacimiento.

Luego, al abrir el libro, se entraba en él para finalmente tener acceso al texto. A la palabra.

En palabras de McLuhan es evidente que la tecnología y la información son uno. Si el medio es el mensaje, los nuevos modos de apropiación textual modificarían el acto de leer y relacionarse con el espacio que genera la lectura.

⁴ Manuel Bartólome y María Vidal Campos, Eds. *Escritos y dichos sobre el libro*. (Españña: Edhasa, 2000).

El poslibro como interface llevaría al extremo la premisa de que «todo libro tiene por colaborador a su lector»⁴ al grado tal de que sin lector el libro, literalmente, no podría ser. El resultado es una imagen que ofrece una nueva forma de entrar en los libros y de hacer libros.

Integrar al lector como participante activo es una de las posibilidades que a veces parece escaparse a los defensores de los argumentos de sustitución o liberación del libro. Nuevas interfaces que le faciliten acceder al dominio del hipertexto podrían crear nuevas formas textuales que traerían consigo otras modalidades de lectura aprovechando la posibilidad de acumular, integrar, actualizar, editar, crear y transmitir textos de manera inmediata y global.

⁵ Ramírez Leyva, Ramírez Leyva, *Lectura: pasado, presente y futuro*, 102 - 103.

Sería una solución divergente a la sensación de que «en la pantalla la página se convierte en metáfora y acaba con el maridaje del texto con su tradicional receptáculo físico».⁵

Y qué pantallas. Actualmente los lectores están utilizando sus smartphones como dispositivos de lectura. En un principio se realizaba con pdfs pero ya existen apps que les permiten acceder al formato del epub más amigable para pantallas pero que sigue teniendo la limitante del tamaño. La pantalla de un celular cansa aún más la vista debido a sus dimensiones, que fuerzan la vista del lector y propician una mala postura mano-cuello. Nada más alejado de los márgenes de un impreso que permiten al lector colocar sus dedos sin ocultar ni un fragmento del texto o pasar la página sin tener que lidiar con diez notificaciones de Messenger o Twitter.

⁶ Umberto Eco y Jean-Claude Carrière, *Nadie acabará con los libros* (México: Lumen, Random House Mondadori, 2010), 191.

Las páginas del mundo posthistórico no tendrían por qué ser una metáfora. Pueden y deberían continuar existiendo. Umberto Eco en *Nadie acabará con los libros* afirma que aunque «con internet hemos vuelto a la era alfabética para leer es necesario un soporte. Este soporte no puede ser únicamente el ordenador».⁶

⁷ Enrique Majul, «¿Por qué el cerebro prefiere el papel?» en *La Voz (sitio web)*, 14 de septiembre del 2014, consultada el 30 de agosto del 2018, <http://www.lavoz.com.ar/temas/por-que-el-cerebro-prefiere-el-papel/>.

Según un estudio realizado por la Universidad de Tuffs⁷ hay razones fisiológicas por las que los textos son comprendidos o recordados mejor al leerse en papel.

El estudio encontró que al leer, el cerebro realiza una representación del espacio que ocupan las letras similar al que lleva a cabo al procesar paisajes exteriores como montañas o ciudades, e interior como habitaciones y oficinas. Esto quiere decir que más allá de tratar a las letras como objetos individuales el cerebro humano puede percibir en su totalidad el texto como una especie de paisaje físico.

Los libros en papel representan también una topografía más evidente con dos dominios diferentes: las páginas derecha e izquierda que ofrecen al cerebro ocho esquinas para orientarse. Al pasar las páginas existe un ritmo y un registro del camino recorrido a través del texto.

⁸ Majul, «¿Por qué el cerebro prefiere el papel?».

Otro estudio llevado a cabo por la Universidad de Karlstad⁸ comprobó en una serie de pruebas de comprensión lectora que aquellos que la realizaron en un equipo electrónico obtuvieron puntajes más bajos que quienes la efectuaron en papel.

Los resultados no son distintos para las nuevas generaciones que aprende a leer con textos digitales. Un estudio realizado en 2012 por el Joan Ganz Cooney Center reunió a niños de entre 3 a 6 años de edad a leer historias en ambos medios.

Los niños demostraron recordar mejor las que leyeron en papel a pesar de que las digitales tenían animaciones interactivas, video y juegos que las complementaban.⁹

La lectura en papel despierta en nosotros circuitos neuronales que no son reemplazables. Al final, la tecnología y sus evoluciones terminan por intentar adaptarse a nuestras necesidades.

Reflexionar acerca de la tecnología parte casi siempre de una pregunta que busca resolver cómo los objetos de nuestro día a día podrían funcionar mejor. Para MacKenzie Wark «esa es toda la cuestión de diseño crítico. La cuestión central en la vanguardia del diseño».¹⁰

Y estas mejoras no deberían estar dadas en función de una mejor productividad o menores costes de producción si no que todo avance debería ser cuestionado. ¿Mejor para qué? ¿Mejor para quién?

Al final, como todo proyecto de diseño especulativo, el presente proyecto busca valerse de una propuesta estética simplificada para retar al espectador y provocar. Proponer un libro en blanco como alternativa al futuro del libro es llevarlo al extremo para invitarnos a reflexionar.

5.3 UN OBJETO FORMADO POR EL DESEO

Con el poslibro ambos frentes del debate sobre el futuro del libro quedarían satisfechos. Valiéndose de los fetiches bibliófilos y tecnoprogresistas encarna la conjunción de lo mejor de dos mundos.

Posee las características del libro como objeto sensual: táctil, visual y oloroso y le otorga las promesas del sueño digital: acceso total, hiperconectividad global e inmediata.

Nutriéndose de contenido desde la nube, el poslibro explora el sueño borgiano^C de la biblioteca universal que contiene todas las obras escritas; el sueño del libro que contiene todos los libros.

Al ser un receptáculo digital posee los mismos elementos de valorización de internet: la transferencia inmediata de información, la interactividad y el acceso.

El poslibro juega con la idea de un futuro donde son eliminadas las bibliotecas con muros. Cada individuo podría acumular cuántos ejemplares quisiera, ya que estos estarían almacenados en la nube. Una Alejandría digital que sería el nuevo bastión espacial de la literatura.

⁹ Majul, “¿Por qué el cerebro prefiere el papel?”

¹⁰ Brendan Byrne, “A Cavalier History of Situationism: An Interview with McKenzie Wark” en *Rhizome (sitio web)*, 7 de mayo del 2013, consultada el 30 de agosto del 2018, <http://rhizome.org/editorial/2013/may/7/cavalier-history-situationism-interview-mckenzie-w/>.

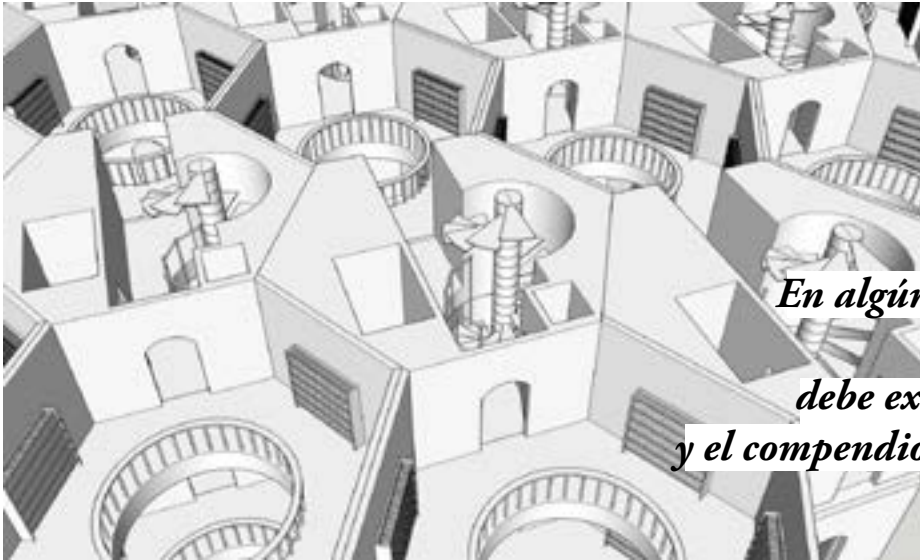


FIG. C
***En algún anaquel de algún hexágono
(razonaron los hombres)
debe existir un libro que sea la cifra
y el compendio perfecto de todos los demás.***

Jorge Luis Borges

Conjunto de anaqueles de la biblioteca,
ilustrado por Jamie Zawinski.

Su inmaterialidad le permitiría cuestionar lo que ocurre cuando el espacio físico se convierte en una extensión del espacio mental y mostraría al lector nuevas potencialidades del libro electrónico (cambio de la relación con la autoría de los textos, colaboración multimedia, incluso nuevas leyes de derechos de autor, por ejemplo).

Para Jorge Franganillo, bibliólogo, «continente y contenido son nociones inseparables en el libro impreso, pero ahora un mismo contenido puede estar disponible en diversos continentes, en diferentes soportes, y es aquí donde está la gran innovación que necesita asumir el mundo editorial, de una parte, y el infinito conjunto de los lectores, por otra».¹¹

¹¹ Franganillo, "La industria editorial frente al libro electrónico"

Las innovaciones que ofrece el mundo virtual van más allá de la digitalización de textos y ese es el punto que se busca probar al lector y al hacedor de libros. Admitir que la transición que estamos presenciando es apenas el principio de una serie de revoluciones que no sospechamos y podríamos estar explorando, sobre todo en tiempos de crisis.



CONCLUSIONES

El pensamiento de cada época se ha visto reflejado en la forma que este adapta al plasmarse en cada medio, con el libro este fenómeno ocurre con mayor evidencia pues ha sido considerado como el vehículo cultural imperante.

El diseñador editorial posee la capacidad de influir en dichas estructuras pues es un agente dedicado a materializar el discurso de su tiempo en soportes editoriales. Es posible que al reflexionar sobre su práctica comience a cuestionar los propios soportes creando un espacio para proponer.

Dichas propuestas deberán darse en función de los paradigmas que le delimitan, en este caso, el universo digital, que si bien, se encuentra en plena etapa de desarrollo, ya deja vislumbrar un potencial amplio que a través de recursos interactivos o la creación de redes de conocimiento permitirían expandir la estructura editorial creada por el diseñador.

Un terreno fértil para el desarrollo de propuestas editoriales son los debates donde se percibe la falta de alternativas al sostenerse en posturas dicotómicas. En este caso, las posturas de sustitución y liberación se convirtieron en el pretexto conceptual para proponer una visión alterna.

El diseño especulativo, metodología empleada para la creación de esta visión, se apoya en estructuras flexibles y multidisciplinarias. Al basarse en la imaginación de futuros para cuestionar la realidad actual, este tipo de corrientes de diseño facilitarían una práctica social o ciudadana del diseño; el diseñador, entonces, podría convertirse en un agente activo más comprometido con su época.

Estos cuestionamientos sobre la realidad, podrían aplicarse a problemáticas concretas sobre las que podemos influir desde el presente. En el caso del futuro del libro, las posibilidades de diversificar su futuro para enriquecer así los discursos con todas los recursos tecnológicos disponibles pueden ser imaginadas desde hoy.


Tal es el caso del prop creado para el presente proyecto, pues aunque no puede ser un producto ya que no responde a las necesidades del mercado, sí puede y debería convertirse en una pieza que incite a otros profesionales del libro y al público en general a imaginar.

Nuestro momento histórico requiere más que nunca que los profesionales egresados de las universidades miren a los problemas desde una perspectiva compleja y colaborativa. Por eso, la visión de futuro de esta tesis incluye la visión de diferentes artistas sobre el futuro propuesto, y como siguiente paso, busca expandirse mediante la colaboración con creadores de otros medios. Además, busca ser exhibida para catalizar la reflexión.

Luego de resolver las preguntas de investigación planteadas al inicio del trabajo, se han encontrado nuevos cuestionamientos.

El libro es un medio tan intrínsecamente ligado al discurso humano que indudablemente cada una de sus transformaciones tendrá un impacto social. ¿Cómo se adaptará el libro a los lectores acostumbrados a leer en varias pantallas al mismo tiempo? ¿Cómo será el diseño editorial dirigido a las nuevas generaciones que están aprendiendo a leer usando scroll y no páginas?

Así como el desarrollo de la imprenta y su expansión facilitó la alfabetización, el universo digital traerá consigo nuevas revoluciones. Como se revisó a lo largo del trabajo, el desarrollo digital no es más que la superficie de un fenómeno cultural que está transformando todo a su paso y que no parece estar próximo a detenerse.

¿Cómo tomará forma la cultura editorial del futuro?, ¿Quién hará los nuevos libros en el universo digital del mañana? ¿Serán necesarios los libros? 

GLOSARIO

Copyleft: práctica legal basada en el principio del derecho de autor (copyright). Busca propiciar el uso libre y la distribución de una obra. Exige a sus concesionarios preservar las mismas libertades al distribuir copias y derivados de la obra. Una de las formas bajo las que se expresa legalmente son las licencias *Creative Commons*.

Cultura hacker: subcultura que desafía las limitaciones de los sistemas de software y a las instituciones que los rigen. Mediante la práctica de piratería busca sortear sus prácticas comerciales.

Discurso: conjunto de ideas sustentadas por una persona o grupo y que se transmite de forma coherente en una época determinada.

Futurescaping: práctica que se nutre de la colaboración interdisciplinaria y de herramientas como el storytelling para crear escenarios que permitan vislumbrar futuros plausibles.

Hábitos mentales: conjunto de acciones realizadas por el hombre derivadas de la cultura en la que este se desenvuelve.

Imágenes técnicas: según Vilém Flusser, son aquellas que están formadas por líneas fragmentadas en puntos, es decir, píxeles. Se transmiten en conjuntos de información computada.

Memex: este proyecto, nunca materializado, consistiría de un dispositivo de base de datos, que almacenaría todo tipo de documentos. Constaría de una mesa con teclado y palancas que permitirían la consulta de datos almace-

nados en microfilms proyectados a través de pantallas translúcidas. El aparato incluiría también una opción para que el usuario tomara anotaciones en los márgenes, desempeñando simultáneamente el papel de lector y autor.

Papel electrónico: tecnología que permite que una pantalla refleje luz igual que el papel blanco sin necesidad de emitirla.

Posthistoria: si la historia surge con el texto líneal, la posthistoria lo hace al surgir las imágenes que se disgregan en píxeles. En esta era linealidad del pensamiento se ha fragmentado.

Poslibro: soporte editorial creado por el diseñador editorial posthistórico. Se adapta a la estética digital nutriéndose de los principios del libro tradicional.

Proyecto Xanadú: visión pionera del hipertexto. Fundado en 1960 por Ted Nelson, envisionaba un documento global y único que abarcara todo lo escrito en el mundo. Mediante una gran cantidad de ordenadores interconectados, contendría todo el conocimiento existente al acumular esa información en forma de hipertexto. El nombre del proyecto, Xanadú, pudo haber sido inspirado por un poema de Samuel Taylor Coleridge; Nelson interpretó la palabra como “ese mágico sitio de la memoria literal donde nada se pierde nunca”.

Publicación de escritorio: fenómeno creado a partir del surgimiento de tecnologías que permitían crear y publicar textos desde una computadora personal. También conocido como autoedición.

IMÁGENES EN PORTADA

CAPÍTULO 1. El dispositivo

Niña leyendo, óleo sobre tela del pintor australiano May Vale. 1890.

CAPÍTULO 2. La Revolución

Mockup del funcionamiento de los textos conectados de forma visible propuestos por Ted Nelson en Proyecto Xanadú, 1972. Encontrada en el sitio web del proyecto.

Capítulo 3. El Futuro

Ilustración realizada entre 1900 y 1910 por el ilustrador francés JeanMarcCote imaginando cómo serían las escuelas en el siglo XXI. Realizada para el almanaque *Punch*.

Capítulo 4. Futuros Alternativos

1-888-FUTURES es un servicio que toma un sueño, problema o visión del futuro, lo hace tangible como un *future present* (presente futuro) y lo entrega a un individuo específico.

Ejercicio resultante de *Futurematic*, Design Jam organizado por Situation Lab (Stuart Candy y Jeff Watson) en colaboración con The Extrapolation Factory (Elliott Montgomery y Chris Woebken).

Capítulo 5. El poslibro

Torno de lectura de Nicolas Grollier de Serviere's. La ilustración aparece en la *Colección de obras curiosas de matemática y mecánica de la descripción del estudio de Monsieur Grollier de Serviere*, 1719.



BIBLIOGRAFÍA

- “9. Teoría: Diseño Especulativo.” *Artefacto* (sitio web). Artículo postado el 21 de enero del 2016. Consultado el 28 de agosto de 2018. <http://artefacto.udenar.edu.co/9-introduccion-diseno-especulativo/>.
- Barbier, Frédéric. *Historia del libro*. España: Alianza Editorial, 2015.
- Bartólome, Manuel y María Vidal Campos, Eds. *Escritos y dichos sobre el libro*. España: Edhasa, 2000.
- Bleeker, Julian. *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. California: Near Future Laboratory, 2009.
- Bonsiepe, Gui. *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Editorial Infinito, 1999.
- Bürdek, Bernard. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1994.
- Byrne, Brendan. “A Cavalier History of Situationism: An Interview with McKenzie Wark.” *Rhizome* (sitio web). Artículo postado el 7 de mayo del 2013. Consultado el 30 de agosto del 2018. <http://rhizome.org/editorial/2013/may/7/cavalier-history-situationism-interview-mckenzie-w/>.
- Camacho, Jorge. “Sinécdoques físicas: el diseño especulativo.” *Economía Creativa 1* (otoño 2014): 75-82.
- Candy, Stuart. *The Futures of Everyday Life: Politics and the Design of Experiential Scenarios*. Hawái: Universidad de Hawái en Mānoa, 2010.
- Carrión, Ulises. *El arte nuevo de hacer libros*. México: Tumbona Ediciones, 2010.
- Chapela, Emilio. *Die Kurt F. Gödel Bibliothek*. México: Sicomoro Ediciones, CONACULTA, 2014.
- Chartier, Roger. *El orden de los libros: lectores, autores, bibliotecas en Europa entre los siglos XIV y XVIII*. España: Gedisa Editorial, 1992.
- Chartier, Roger. *Las revoluciones de la cultura escrita*. Barcelona: Gedisa, 2000.
- Dator, Jim. “The future of anticipatory democracy.” En *Anticipatory democracy: People in the politics of the future*. Compilado por Clement Bezold. New York: Random House, 1978.
- DiSalvo, Carl. *Adversarial Design*. Massachusetts: The MIT Press, 2015.
- Duguid, Paul. “El pasado y la futurología del libro.” En *El futuro del libro, ¿Esto matará eso?* Compilado por Geoffrey Nunberg. Barcelona: Ediciones Paidós, 1998.
- Dunne, Anthony y Fiona Raby. *Between Reality and the Impossible*. Francia: Bienal Internacional de Diseño St. Etienne, 2010.
- Dunne, Anthony y Fiona Raby. *Speculative Everything: Design, Fiction and Social Dreaming*. Massachusetts: The MIT Press, 2013.
- Dunne, Anthony y Fiona Raby. “Designs for an Overpopulated Planet: Foragers, 2009.” *Dunne & Raby* (sitio web). Consultado el 28 de agosto del 2018. <http://www.dunneandraby.co.uk/content/projects>.
- Eco, Umberto y Carrière Jean-Claude. *Nadie acabará con los libros*. México: Random House Mondadori, 2010.

- Fernández, Silvia y Gui Bonsiepe. *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. São Paulo: Editora Blücher, 2008.
- Flusser, Vilém. *Hacia el universo de las imágenes técnicas*. Ciudad de México: Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM, 2011.
- Franganillo, Jorge. “La industria editorial frente al libro electrónico.” *El profesional de la información* 17, no.4 (julio-agosto 2008): 416-417.
- Gainza, Carolina. *Narrativas y poéticas digitales en América Latina: producción literaria en el capitalismo informacional*. Ciudad de México: Centro de Cultura Digital, 2018.
- García Ramos, Rocío. “Víctor Papanek, el diseñador comprometido.” *La arquitectura del objeto* (sitio web). Artículo postado el 3 de septiembre del 2012. Consultado el 29 de agosto del 2018. <http://laarquitecturadelobjeto.blogspot.com/2012/09/victor-papanek-el-dise-nador-comprometido.html>.
- Gorga, Gemma. *El mundo a través del libro: a propósito de Miguel de Cervantes, Elias Canetti y Bohumil Hrabal*. Sevilla: Ediciones Espuela de Plata, 2007.
- Gubern, Román. *Metamorfosis de la lectura*. Barcelona: Anagrama, 2010.
- Gubern, Román. *El eros electrónico*. Madrid: Editorial Taurus, 2000.
- Hancock, Trevor y Clement Bezold. “Possible futures, preferable futures.” *The Healthcare Forum Journal* 37, no.2 (marzo-abril 1994): 23-29.
- Heller, Steven y Veronique Vienne. *Citizen Designer: Perspectives on Design Responsibility*. Allworth Press, Canadá: Allworth Press, 2003.
- Henchey, N. y D. Burgess. *Between Past and Future: Quebec Education in Transition Paperback*. Canadá: Det-selig Enterprises Ltd, 1987.
- Hesse, Carla. “Los libros en el tiempo.” En *El futuro del libro, ¿Esto matará eso?* Compilado por Geoffrey Nun-berg. Barcelona: Ediciones Paidós, 1998.
- Ibáñez, Paloma y Guadalupe Sánchez, Coords. *Lo tangible e intangible del diseño: de evaluación de objetos, mensa-jes, espacios*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco, 2005.
- Jain, Anab, Jon Ardern y Justin Pickard. “Design Fu-turescaping.” En *The Era of Objects*. Compilado por Michelle Kasprzak. Rotterdam: V2_, Institute for the Unstable Media, 2011.
- “La historia de los blogs desde su inicio hasta la actua-lidad”. *BlogsPopuli* (sitio web). Artículo postado el 3 de agosto del 2011. Consultado el 30 de agosto del 2018. <http://blogspopuli.com/2011/08/la-historia-de-los-blogs-desde-s-inicios-hasta-la-actualidad/>.
- Ledesma, María. *El diseño gráfico, una voz pública: de la comunicación visual en la era del individualismo*. Buenos Aires: Editorial Argonauta, 2003.
- Linuesa, M. Clemente. *Lectura y cultura escrita*. Madrid: Ediciones Morata, 2004.
- Majul, Enrique. “¿Por qué el cerebro prefiere el papel?” *La Voz* (sitio web). Artículo postado el 14 de septiembre del 2014. Consultado el 30 de agosto del 2018. <http://www.lavoz.com.ar/temas/por-que-el-cerebro-prefiere-el-papel/>.
- Maldonado, Tomás. *El diseño industrial reconsiderado: definición, historia y bibliografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1981.
- Mandoki, Katya. *El indispensable exceso de la estética*. Ciudad de México: Siglo Veintiuno Editores, 2013.
- Manguel, Alberto. *Una historia de la lectura*. Oaxaca: Editorial Almadía, 2013.
- Margolin, Victor. “El diseñador ciudadano.” *FOROAL-FA* (sitio web). Consultado el 2 de enero del 2019. [ht-tps://foroalfa.org/articulos/el-disenador-ciudadano](https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-ciudadano).
- McLuhan, Marshall. *La galaxia de Gutenberg*. Barcelo-na: Planeta-De Agostini, 1985.

- Mitrović, Ivica. "Introduction to Speculative Design Practice." *Speculative* (sitio web). Consultado el 28 de agosto del 2018. <http://speculative.hr/en/introduction-to-speculative-design-practice/>.
- Nelson, Theodor H. *Literary Machines*. California: Minda de Gunzburg Press, 1993.
- Nunberg, Geoffrey, Comp. *El futuro del libro, ¿Esto matará eso?*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1998.
- Olaechea, Juan B. *El libro en el ecosistema de la comunicación cultural*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1986.
- Pagán, Rafael. "Fabrizio Gilardino, diseñador socialista." *Diseño Responsable* (sitio web). Consultado el 7 de enero de 2019. <https://disenoresponsable.wordpress.com/2017/01/29/fabrizio-gilardino-disenador-socialista/>
- Panofsky, Erwin. *Arquitectura gótica y pensamiento escolástico*. Madrid: Editorial Las Ediciones de la Piqueta, 1986.
- Pérez Cortés, Francisco. *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo: materiales, objetos y lenguaje virtuales*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, 2003.
- Piscitelli, Alejandro. *Ciberculturas 2.0: en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós Contenidos, 2002.
- Piscitelli, Alejandro. *Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming*. Buenos Aires: Cátedra Datos, 2014.
- Pool, Ithiel de Sola. *Technology Without Boundaries: on Telecommunications in a Global Age*. Portland: Harvard University Press, 1990.
- Ramírez Leyva, Elsa Margarita. Comp. *Lectura: pasado, presente y futuro. Memoria del seminario lectura: pasado, presente y futuro* 29 de septiembre al 2 de octubre de 2003. Ciudad de México: Centro Universitario de Investigaciones Bibliotecológicas, UNAM, 2005.
- Rock, Michael. "The Designer as Author." *Eye Magazine* 5, no. 20 (primavera 1996). Consultado el 30 de agosto del 2018. <http://www.eyemagazine.com/feature/article/the-designer-as-author>.
- Sousa, José M. *Pequeña historia del libro*. Ediciones Trea, España, 1999.
- Torres Fernández, Inmaculada. *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía*. Barcelona: EINA, Universidad Autónoma de Barcelona, 2015.
- Vilchis, Luz del Carmen. *Diseño: universo de conocimiento*. México: Centro Juan Acha A.C., 2002.
- Vilchis, Luz del Carmen. *Historia del diseño gráfico en México 1910-2010*. México: INBA-CONACULTA Ediciones, 2010.
- Villar, Jorge. *Las edades del libro: una crónica de la edición mundial*. Madrid: Editorial Debate, 2002.
- Wilber, Rick, Comp. *Future Media*. San Francisco: Tachyon Publications, 2011.
- Zaid, Gabriel. *Los demasiados libros*. Barcelona: Editorial Anagrama, 2001.

Reimaginando el poslibro se terminó
de imprimir el 18 de enero de 2019
en Ciudad de México.

Para su maquetación se emplearon
las familias Adobe Garamond Pro
y Andale Mono.



