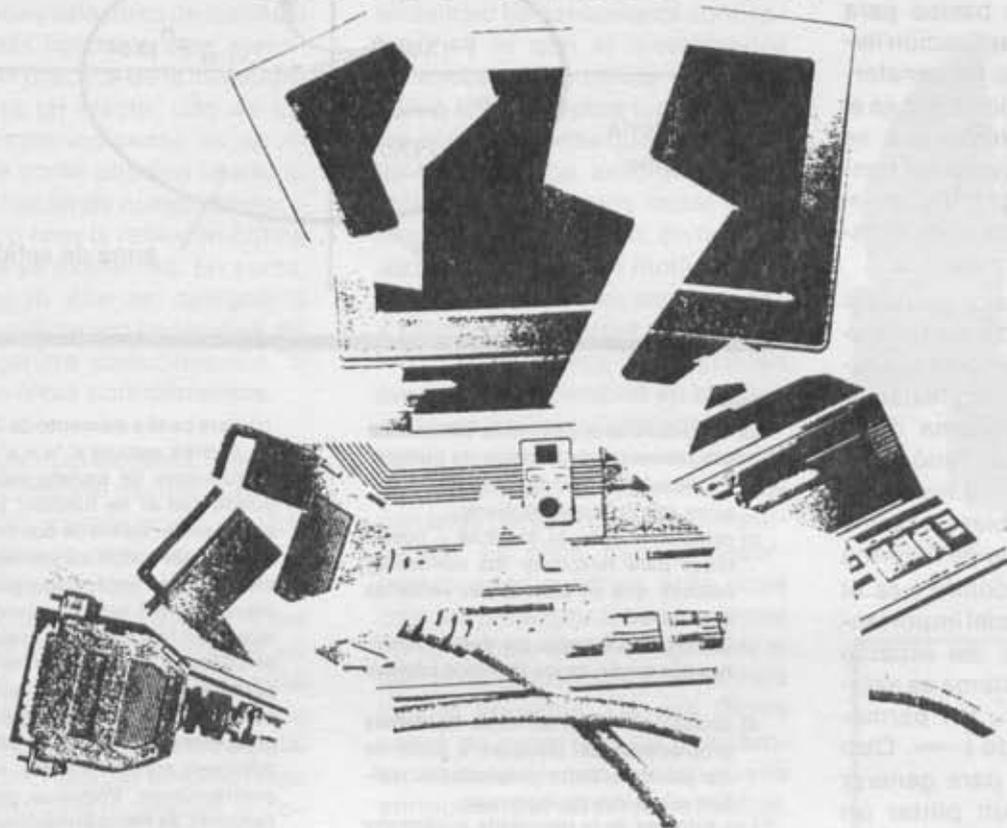


COMPUEDICION



¿ UN NUEVO ARTE ?

Francisco Tapia Ortega*

El trabajo editorial asistido por computadora empieza a propiciar varias polémicas entre dos bandos: Los editores-diseñadores de antaño, responsables del prestigio de que algún día gozó el ámbito de las artes gráficas, por un lado, y la nueva generación de tecnoeditores o compueditores, si así se les puede llamar, por otro.

Los primeros aún no aceptan del todo el uso de la computadora; sólo la ven como una herramienta más sobre su mesa de trabajo, al lado de las tijeras, el **Cutter**, el diurex, las escuadras, el tipómetro, etcétera. En cambio, la "competencia", esa pléyade de **computer's**, que han ido conformando el escenario de la compuedición o el compugraphic, avanza a tropezones por un camino paralelo, en busca de su consolidación.

Todo esta historia empezó el día en que llegó a México la famosa **composer**. Era una máquina destinada a facilitar el trabajo secretarial. Es decir, con la ayuda de la "memoria" integrada a la **composer** se podía repetir cuantas veces fuese necesario el formato e impresión de cartas, recordatorios, invitaciones, tarjetas de felicitación y otros pequeños mensajes.

Con el tiempo, el uso de esa tecnología derivó hacia el terreno de las artes gráficas. El atractivo estaba en que se podían manejar diferentes tipos de letra con las conocidas **esferitas**, que sólo vendía la IBM, con lo cual se conseguía una cierta versatilidad en la tipografía. Por tanto, la compuedición, como fenómeno masivo, tuvo

sus orígenes a partir de la reproducción de impresos "caseros", vía **composer**.

Pronto, las empresas transnacionales detectaron un mercado potencial en la industria editorial en México. A partir de la década de los ochenta, principalmente, los fabricantes de software y hardware iniciaron una embestida para empezar a ofrecer productos que sólo cubrían ciertas necesidades del proceso editorial. Los primeros productos fueron editores de texto o procesadores de palabra.

La competencia entre fabricantes extranjeros provocó una nueva batalla para surtir y controlar al mercado editorial, no sólo en nuestro país sino en toda Latinoamérica.

El estatus que brinda la cibernetica

Aun cuando se trata de una tecnología con un alto grado de obsolescencia, tanto el hardware (equipo) como el software (programas) siguen teniendo gran demanda.

La misma dinámica de innovación ha hecho que cuando menos cada medio año haya nuevas versiones de software, según el concepto de **Release**. Se calcula que esa actualización cuesta entre 3 mil hasta 5 mil dólares cada semestre. A veces, los programas que salen al mercado sólo incluyen pequeños cambios, pero que al usuario le significan estar a la moda, con la dosis de prestigio que ello representa frente a sus competidores; o le resuelve determinadas necesidades del proceso de producción, en el mejor de los casos.

Es frecuente escuchar pláticas entre quienes están enterados sobre lo más reciente de productos computacionales: ya salió el nuevo teclado que permite más operaciones; la versión 5.2 del word perfect es fabulosa; ya venden un implemento para evitar que se pierda la información cuando se va la luz; existe una tarjetita adaptable a la impresora para que trabaje más rápido; el nuevo digitalizador de alta resolución para el

scanner mejora la imagen en el impreso, ya está a la venta el Ventura Publisher 4.0., es una maravilla el Dataserver 3995, modelo 112, capaz de almacenar 3.2 millones de hojas de papel en forma de imágenes digitalizadas en un solo sistema. O la impresora Panasonic KX-P1695, que imprime 330 caracteres por segundo.

También en el mercado de la computación han irrumpido las impresoras de láser post script (que funcionan con base en un lenguaje matemático) o el scanner digitalizador con luz neón (que permite ver en el monitor la reproducción de la imagen tal y como aparecerá ya impresa).

Total, el editor profesional y el "doméstico" nunca tienen un equipo computacional definitivo, porque no bien terminan de medio conocer y aprovechar la capacidad instalada del equipo cuando ya salieron otras novedades o implementos. Y en aras de mejorar la calidad y acortar tiempos en la producción, pues habrá que comprar dicho equipo. Muchos usuarios, para estar al día en ese tipo de tecnología, se suscriben a las publicaciones especializadas como **PC Tips, Byte, Decision Bit, Computer Language, PC Magazine, PC World, Computerworld** o al **PC Journal México**, entre otros, ¡faltaba más!

Lo que necesite, lo tenemos

Las transnacionales han formado un ejército de vendedores que hablan de todo menos de lo que necesita saber el comprador. El objetivo es vender cuanto se pueda. Si el editor "doméstico" no sabe una pizca de inglés, debe arreglárselas como pueda, porque los manuales, en su mayoría, están en idioma anglosajón.

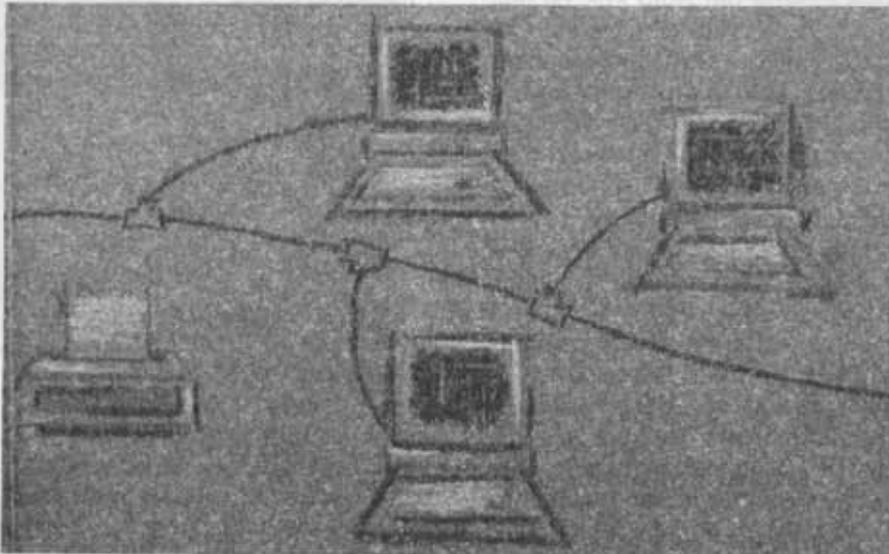
Además, la seudocapacitación de unas cuantas horas que se venden a los compradores de nuevo equipo no sirve de mucho por su grado tan elemental, por el uso de lenguaje críptico que sólo entienden los ingenieros en sistemas.

Es cotidiano que cuando el usuario del "juguete nuevo" tiene problemas y quiere resolverlos lo más seguro es que invierta muchas horas-hombre **per cápita**. Y por si fuera poco, a veces llama o se acercan los que están a su alrededor para que "entre todos" resuelvan el reto tecnológico. Lo que logran es sumar horas y horas de no producción. Aquí la tecnología de punta se vuelve de cola, porque logra trabar buena parte del proceso productivo.

Quiero ser editor

Un buen día, comenzaron a proliferar docenas de editores en ciernes. Entre ellos, profesionales de las más disímiles carreras universitarias, que descubrieron en el campo editorial un **modus vivendi** y **operandi** y que debía aprovecharse cuando antes, sobre todo porque un trabajo "decente" y reditúa ingresos extras al bolsillo desgastado por el exiguo salario.

Sólo basta tener un procesador de palabras, una impresora láser y el sistema Ventura para iniciar la intelectual aventura de convertirse, de la noche a la mañana, en editor moderno. ¡Ah! Si la situación es bonancible, se puede adquirir un escaner para digitalizar y, si entre



el personal hay ingenio, "scanear" una bonita portada, ¿por qué no?

Es frecuente saber de quienes se han convertido en sus propios proveedores de impresos y sus derivados, aprovechando que están en puestos que tienen que ver con la producción editorial. Nótese la gran oferta de servicios de diferentes calibres que hay en el mercado, desde aquellos para capturar y corregir tesis universitarias, hasta los "proveedores bien consolidados" de grandes instituciones.

Un fenómeno colateral a esta explosiva actividad editorial, se advierte en la proliferación de cursos destinados a "preparar" gente capaz para desempeñarse en el amplio y versátil mundo de la compuación. Sobran las oportunidades para iniciarse en el Sistema Ventura, Procesador de palabra, Word Star, Word Perfect, Corel Draw 4.0, Page Maker 4.0, etcétera.

Resistencia al cambio

Desde luego, los "dinosaurios" de las artes gráficas rechazan que el bite alimente la imaginación para crear ideas, o que el monitor cause la misma sensación de angustia como lo hace la tradicional hoja en blanco, o que el rayo láser o el toner sustituyan al agradable olor a tinta de las prensas planas o las rotativas.

Los más excépticos piensan que con la llegada de la compuación, se avecina otro gran cambio en el mundo de los impresos, similar o más grande que el que provocó la imprenta de tipos móviles de Gutenberg, hace más de 460 años.

A juicio de algunas personas que aún no creen en las "bondades" de la compuación, el software carece de tres programas fundamentales para realizar un buen trabajo editorial: El de criterio, de oficio y de talento. Sin estos tres elementos, dicen, es imposible confiar en las computadoras.

Minucias del trabajo editorial computarizado

Las actividades cotidianas dentro de las artes gráficas se han visto alteradas con las computadoras. Hasta hace poco tiempo, el autor llevaba su bultito de cuartillas, original y copia, a su editor para que empezara el proceso de producción editorial. Ahora, el escritor acude con su respectivo disquete ¿así se escribe? y una copia dura (printer) u hojas impresas, según como se llame, llenas de símbolos y claves, como si se tratara de un compendio de fórmulas matemáticas.

El problema es que a veces el corrector de estilo, que es una de las primeras personas en acercarse al texto, ignora si esas claves son parte misma de la obra o qué.

Un editor de editorial Siglo XXI decía que es diferente leer un texto en pantalla que en cuartillas al momento de poner título. No es lo mismo que el editor reciba un paquete de cuartillas que un disquete, sobre todo cuando se trata de conceptualizar el diseño de la obra.

Asimismo, esa gente que ha trabajado durante muchos años con el sistema tradicional, asegura que una computadora nunca podrá sustituir a un buen corrector de estilo. La máquina no maneja conceptos, contextos, ni tampoco puede detectar errores de una mala traducción de, por ejemplo, una pintura del siglo XVIII. Ni descubre errores en el índice onomástico en cuanto al segundo apellido.

Es posible que a futuro, los editores tengan que aprender sistemas para aprovechar al máximo la capacidad instalada de las computadoras. O que los ingenieros en sistemas se empapen un poco de las necesidades que tienen los editores.

Lo que sí es una necesidad urgente es que los fabricantes de IBM, Apple Macintosh, Hewlett Packard y otros, definan con precisión sus programas destinados al campo editorial, para que real-

mente resuelvan determinadas necesidades del proceso editorial.

En tanto, la **composer**, que en su época fue la máquina favorita de las secretarías, allá por la década de los setenta, quedará arrumbada en cualquier rincón para que dentro de poco se convierta en una pieza del museo de tecnología del siglo XXI.

*Colaborador en la Coordinación Editorial del Departamento de Síntesis Creativa.



Casa abierta al tiempo

Rector de la Unidad Xochimilco
Dr. Avedis Aznavurjian Apajian

Secretaría de la Unidad Xochimilco
M. en C. Ma. Magdalena Fresán Orozco

Directora de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
Arq. Concepción Vargas Sánchez

Secretario Académico de la División de Ciencias y Artes para el Diseño
Dr. Francisco Pérez Cortés

Jefe del Departamento de Síntesis Creativa
L.A.V. Gonzalo Becerra Prado

Jefe del Área de Condicionantes para la Prefiguración
D.I. Gabriel Domínguez Suárez

Jefe del Área de Métodos y Técnicas para la Prefiguración
Arq. Leonardo Meráz Quintana

Jefe del Área de Teoría y Práctica de la Prefiguración
Arq. Antonio Ley Guing

Coordinador Editorial
Gonzalo Becerra Prado

Diseño Gráfico
Jorge Ornelas Ibañez
Yolanda Blanco

Corrector de Estilo
Francisco Tapia Ortega

Tipografía
Martha López Martínez

Apoyo y Asesoría en Fotomecánica
Fernando Usó Pavía
Patricia Arellano Molina

Apoyo y Asesoría en Impresión
Cirano Reyes, Jesús Bañales

Impreso en los Talleres de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. UAM-Xochimilco.