

# La súbita muerte del maquetador

---

By Miguel Gallego

Los nuevos modelos de edición eliminarán el oficio de maquetista, que será sustituido, por un lado, por el editor, y por el otro, por el diseñador.

La desaparición de determinados oficios causa un enorme desasosiego en todas las profesiones aledañas a estos. Siempre parece que puede afectar a nuestro modelo de negocio, forma de vida, metodología de trabajo... o a todas a la vez. Este es el caso del diseño editorial, donde docentes, alumnos, profesionales e incluso editores, esconden la cabeza intentando que pase por encima, sin tocarles, una apisonadora. ¡Gran error! La tecnología informática está ahí, lleva en el sector editorial desde los 80, pero ahora se hace más presente que nunca.

El desconocimiento tecnológico en el sector español (supongo que será lo mismo para América Latina) es descorazonador. Aún existen diseñadores, editores, maquetadores, correctores, que no son conscientes de qué ocurre en su sector. Los sistemas de edición que comenzaron en industrias hermanas (editores de periódicos y revistas) han llegado a los libros, a los catálogos y se extienden a todas las tipologías de las publicaciones periódicas de un modo tan imparable que incluso a nosotros, que nos dedicamos precisamente a implementar estos sistemas, nos sorprende.

Hasta ayer, el proceso industrial en la editorial respetaba a los diseñadores y maquetadores; eran «los artistas» de las editoriales, que con su creatividad podían mejorar —o no— un buen producto, en donde incluso se adecuara un mal texto para hacerlo aceptable al lector o al menos a la mesa de novedades. Su peso es enorme en educación, ilustrados o libro infantil... como digo, su proceso creativo estaba a salvo de la industrialización que rodea a una gran editorial. La industria paraba tras la compra de derechos y la recepción de originales, y volvía a estar presente tras la generación del pdf, la entrada de las imprentas llegaba en el proceso de producción. Entre esos dos hitos, editores, ilustradores, diseñadores y maquetadores realizaban —de forma muy similar a lo que ocurría hace 100 años— maquetas, textos, bocetos, correcciones y ferros.

Hoy los procesos se automatizan. Los editores, junto a los diseñadores, generan plantillas que sustituyen a los maquetadores. No totalmente, pero permiten asumir el 90% de las funciones de maquetación a editores y diseñadores. Al introducir el contenido a través de plantillas predeterminadas de antemano, el contenido se almacena de forma estructurada. Si nuestro sistema está estructurado según, por ejemplo una norma XML, ese mismo contenido podría reutilizarse con otro formato y en otra obra, en una recopilación de artículos o textos sobre un tema, pues a través de esa estructura habríamos separado el continente del contenido. No quiero meterme en profundidades tecnológicas; la mejor manera de explicar gráficamente estos sistemas es la metáfora del agua. Supongamos que yo tengo una jarra llena de agua y diferentes vasos de diversos colores, formas y tamaños. El agua de la jarra es la misma

para todos los vasos, pero si voy cambiando el agua de un vaso a otro, el agua es la misma, pero su forma y color cambian. Esto es un sistema editorial. Separar el contenido —agua— y forma —vasos de diversos colores y formas—.

Al eliminar a través de tecnología uno de los problemas más importantes de la industria actual (la diversidad de dispositivos de consumo de contenidos), mejoramos automáticamente el coste de generación de esos contenidos, acercándolo a cero (en volúmenes grandes). Y ese ahorro se genera eliminando la intervención humana de todos los procesos, donde esta intervención no aporta valor añadido... sí, menos gente para hacer lo mismo. La convergencia de lo analógico y lo digital necesita nuevos perfiles de editores, diseñadores, ilustradores-animadores. Por ello, lo que enseñamos en nuestras universidades, los perfiles que pediremos en nuestras empresas, los colaboradores que necesitaremos en nuestras editoriales, serán distintas. Una de las razones por las que decidí dejar la dirección de un master en una prestigiosa universidad, fue la decisión, únicamente guiada por una estrategia de matrículas, de dividir un master de diseño editorial en papel y digital. Absurdo hace 3 años, igual de absurdo hoy en día, donde lo que ocurre es la integración de dos mundos antes separados, el *online* y el *offline*.

El reto de los próximos años es dejar atrás el ordenador como lo conocemos. Del ordenador de sobremesa hemos pasado al portátil, de éste al ultrabook, a la tableta y en poco tiempo a relojes, gafas, papel electrónico o a saber qué dispositivos de consumo de contenidos. Todo ello sólo es posible gracias a un trabajo previo de optimización de procesos. El resto no es industria, y se quedará en el ámbito artístico, tal como el cine y el teatro que son dos realidades, similares pero no idénticas.

Published on 21/07/2013

---



**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/la-subita-muerte-del-maquetador>

