

**LA HIPERTEXTUALIDAD Y LA EXPERIENCIA DEL LECTOR. LA EDICIÓN
IMPRESA Y DIGITAL DE *DULCE JUANA***

Diva Marcela Piamba Tulcán

Universidad de Antioquia

Escuela Interamericana de Bibliotecología

Especialización en Edición de Publicaciones

Medellín

2020

**LA HIPERTEXTUALIDAD Y LA EXPERIENCIA DEL LECTOR. LA EDICIÓN
IMPRESA Y DIGITAL DE *DULCE JUANA***

Diva Marcela Piamba Tulcán

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Edición de Publicaciones

Asesor

Juan Camilo Arias Castaño

Magister en Filosofía con énfasis en ética

Profesor Universidad de Antioquia

Universidad de Antioquia

Escuela Interamericana de Bibliotecología

Especialización en Edición de Publicaciones

Medellín

2020

Artículo de reflexión

LA HIPERTEXTUALIDAD Y LA EXPERIENCIA DEL LECTOR. LA EDICIÓN IMPRESA Y DIGITAL DE *DULCE JUANA*¹

HYPERTEXTUALITY AND READER'S EXPERIENCE. PRINTED AND DIGITAL EDITION OF *DULCE JUANA* ROMANCE

Diva Marcela Piamba Tulcán²

Resumen

El mundo de la edición actualmente se debate entre la edición digital y la edición impresa. Ambas tendencias están enfocadas en públicos precisos: los que encuentran el placer de la lectura en la interacción con el formato digital y los que encuentran el placer en el contacto con la hoja. Sin embargo, en medio de ambas posibilidades existe una comunidad a la deriva: los lectores de lo impreso que se resisten a lo digital, y los lectores del formato digital que no han logrado acercarse satisfactoriamente a lo impreso.

Este artículo pretende reflexionar acerca de la posibilidad de editar textos literarios pensando en esa comunidad intermedia de lectores que se debate entre la inmersión digital y la continuación de la tradición impresa. Para eso, se enfoca en dos propuestas de edición de la novela hipertextual *Dulce Juana*: una edición impresa y una edición digital, desarrolladas como parte de esta investigación. La intención con ellas es mostrar una posible reunión de las características de la edición digital en la impresa y viceversa, haciendo especial énfasis en el concepto de hipertextualidad (edición hipertextual) y en la lectura como experiencia. Al final, la reflexión desencadena el cuestionamiento respecto a la concepción del editor y su participación como creador de posibilidades de experiencia y comunidades lectoras.

Palabras clave: hipertextual, edición de textos, experiencia de lectura, lector, literatura.

Abstract

The world of publishing currently resists between digital and print publishing. Both trends are focused on precise audiences: those who find the pleasure of reading in interaction with the digital format and those who find pleasure in contact with the page. However, in the midst of both possibilities there is a community adrift: the readers of the prints that resist the digital, and the readers of the digital format that have not been able to successfully approach the prints.

¹ Este artículo es presentado como trabajo de grado para optar al título de especialista en edición de publicaciones en la Universidad de Antioquia, en julio de 2020, y es resultado de la investigación homónima asesorada por Juan Camilo Arias Castaño.

² Profesional y magister en estudios literarios de la Universidad Nacional de Colombia.

This article tries to reflect on the possibility of publishing literary texts thinking about the intermediate community of readers that resist between digital immersion and the continuation of the printed tradition. For this, it focuses on two editing proposals for the hypertextual novel *Dulce Juana*: a printed edition and a digital edition, developed as part of this research. The intention with them is to show a possible meeting of the characteristics of digital edition in print and vice versa, with special emphasis on the concept of hypertextuality (hypertextual editing) and reading as experience. At the end, the reflection triggers the questioning regarding the publisher's conception and his participation as creator of experience possibilities and reading communities.

Keywords: hypertext, editing, reading experience, reader, literature.

INTRODUCCIÓN A LA EDICIÓN DE TEXTOS LITERARIOS

La historia de la edición en Colombia se remonta al siglo XVI. La escritura y la difusión de manuscritos inauguraron una tradición de lectura (entre los letrados) antes de que, en el siglo XVIII, llegara la imprenta al Nuevo Reino de Granada. La copia y la multiplicación de los textos en ese entonces acogía cierta labor estética evidente en la edición impresa: la ocupación del pliego de papel, el tratamiento del contenido, el contraste de las tintas y la textura de la hoja al contacto. Los periódicos fueron los primeros en asumir la labor artística y política de poner a disposición de los lectores los textos informativos del momento y cualquier tipo de texto (acogiéndose al riesgo de censura). Con el tiempo, los textos literarios también se incluyeron allí, como *Manuela* de Eugenio Díaz, publicado en “El Mosaico” de 1858 y *Teresa la limeña* de Soledad Acosta de Samper, publicado en “La Prensa” entre 1866 y 1869, entre otros (Torres Herrera, 2014).

Las novelas por entregas, llamadas así porque eran publicadas por partes y de forma periódica, se acomodaban en una esquina del pliego impreso, en medio de la noticia del terremoto, del incendio o de la apertura de la nueva tienda. Otros periódicos especializados advertían contener solo productos literarios. Las novelas por entregas, famosas en el siglo XIX, conformaron comunidades lectoras y guiaron la concepción de nación en un territorio recientemente independizado (Acosta, 2009). Ellas, en conjunto con lo dicho, inauguraron la edición de los textos literarios en nuestro país. Con el pasar de los años, estas se convirtieron en libros, y luego en audio libros, y en radio novelas, y así pasaron por diferentes formatos. Es entonces hasta el siglo XX que se habla de la edición digital de esos mismos textos, idea inaugurada por la llegada de la internet y los dispositivos electrónicos.

De acuerdo con esto, la edición de textos literarios es un oficio que ha tenido que adaptarse a los cambios culturales y sociales de las personas letradas para poder cumplir con el objetivo de acortar el puente entre el texto y el lector. Cuando el letrado aprendió a leer y escribir, el editor buscó una forma de difundir. Cuando la imprenta llegó para multiplicar, el editor

aprendió a distribuir. Cuando la internet acaparó las actividades humanas, el editor entendió la necesidad de adaptarse al cambio que comprometía incluso la concepción de la lectura. Por eso, el principal afán del editor no es solo ver la publicación, y el libro en particular, como un objeto cultural irremplazable, más bien, su labor está atravesada por esos cambios a los que debe adaptarse para sobrevivir, no solo él, sino también su lector: su razón de ser. A veces, el interés del editor no es ni siquiera crear un objeto con un fin educativo o moralista, como se ha concebido que debe ser el del libro. Generalmente, y tal vez casi siempre en la edición de textos literarios, el editor está obligado a ver el libro como un objeto de consumo, ocio y placer, que debe moldearse según la demanda.

Hasta el 2015, según *El libro y la lectura en Colombia* (2017), la edición digital de textos literarios movía solo un pequeño porcentaje del mercado del libro³. Aunque años atrás se auguraba un tsunami de ventas y producción de textos en la edición digital, los lectores parecen hoy no ser tantos. Sin embargo, ellos marcaron el inicio, la coyuntura de una nueva forma de edición dispuesta para plataformas digitales y formatos computarizados. La aparición de una nueva intención de editar (para un nuevo lector que exige la migración del libro a la pantalla) cuestiona y propone nuevas problemáticas acerca de la disposición de los textos literarios para los lectores actuales: ¿qué hacer con el lector que no migra?, ¿hay que seguir pensando en el lector de impresos?, ¿a dónde debe apuntar el mundo editorial?

Así las cosas, este artículo pretende resaltar esa comunidad lectora que se ubica en medio de los dos actuales bandos de la edición (lo impreso y lo digital) y formular una propuesta para la edición de textos literarios pensada particularmente para ellos. Aquella comunidad hoy se resiste a la migración a la lectura digital o se resiste a la lectura de lo impreso, ya sea por el deseo de seguir en una tradición o por una cuestión experiencial de lo digital. Es probable que la propuesta formulada aquí, que apuesta por ser una opción intermedia entre la edición digital y la impresa, pueda ofrecer una salida al intrigante futuro del mercado editorial que hoy se tambalea entre una esquina y otra⁴.

EDICIÓN DIGITAL VS. EDICIÓN IMPRESA

Hipertextualidad y gamificación en la edición digital

Actualmente, la edición digital de textos literarios en Colombia juega con la gamificación y la hipertextualidad en su modo más atrevido. Entendemos gamificación como la estructura digital creada para que el lector siga una serie de pasos o retos para finalmente conseguir un

³ En el estudio citado se calcula que solo un 14 % de los libros vendidos, que fueron editados en formato digital, son libros de interés general. Dentro de esta categoría se incluyen los textos literarios. De ello se puede intuir que el porcentaje puede ser incluso menos del 7 % si se piensa en todos los tipos de texto que pueden caber en dicha categoría.

⁴ Es importante aclarar que las razones reales de la existencia de una comunidad lectora en ese punto intermedio no son de nuestra incumbencia, aunque sí es importante hipotetizarlas si se quiere entender cuál sería el proceso ideal de edición que cubriría las expectativas de ese público lector.

incentivo. Esos incentivos van desde recompensas o logros, hasta un reconocimiento, un *status* o un *feedback* (estado de progreso para lograr su meta) (Teixes, 2015). Esta estrategia es una provocación no solo en pro del usuario, quien consigue su objetivo lúdico, sino también del creador, quien consigue atrapar a un usuario posiblemente por un tiempo ilimitado. En otras palabras, la edición digital de textos literarios se ha unido a la estrategia del juego, creando una experiencia de lectura que reta al lector a terminar o nunca terminar (porque así puede estar dispuesto) el texto leído y a crear sus propias reglas dentro de él.

Por otro lado, la hipertextualidad en la edición digital se reduce, en las conceptualizaciones más recientes, a la conexión entre textos (entendidos como la música, el sonido y hasta las codificaciones alfabéticas) de forma expandida por medio de hipervínculos (Chartier, 2008; Rodríguez, 2003). En resumidas cuentas, la hipertextualidad en la edición digital se sintetiza en la conexión existente entre un lugar y otro, dentro de una navegación finita o infinita por un espacio digital. Un clic sobre una palabra subrayada o sobre un ícono de acción implica la activación del desplazamiento desde un lugar alojado en una interfaz a una dirección resguardada detrás de la palabra activada (Rueda Ortiz, 2003).

En la edición digital de textos literarios encontramos diversos ejemplos. Uno de ellos es *Gabriella Infinita* de Jaime Alejandro Rodríguez, *Mandala* de Alejandra Jaramillo y el referente especial que queremos introducir aquí: la edición de literatura infantil.

Gabriella Infinita

Esta es una novela que nació siendo un libro impreso y ha evolucionado en otras dos fases: novela hipertextual⁵ y novela multimedial⁶. La versión que más nos interesa es la hipertextual, producida en 1997. La versión multimedial no queremos traerla a colación en cuanto es un formato aún “en construcción”, como lo asegura su autor.

Gabriella Infinita, de Jaime Alejandro Rodríguez, en su versión hipertextual juega con el caos: lo impredecible. Su comportamiento es netamente determinante en cuanto, a pesar de su irregularidad, promete un final. El recorrido por la historia se propone aleatorio y deliberado. No hay un orden establecido para la lectura, lo que augura que el lector probablemente no la lea completa, aunque llegue al último apartado. En este formato, algunos fragmentos de la novela son descartados por la aleatoriedad y la misma hipertextualidad. Es habitual que el lector omita dar clic en algunos lugares o, en su defecto, es imposible dar clic en todos los lugares al tiempo.

En esta puesta en escena, la configuración de los colores juega un papel narrativo. Los colores del fondo de cada pantalla indican las partes que pertenecen a la historia central que ocurre en el momento real (negro) y los que pertenecen a recuerdos, reflexiones o pensamientos de Gabriella (blanco), la protagonista. Adicionalmente, hay siete historias que se desarrollan a la par: tres que acompañan a Gabriella a descubrir el destino de Federico, su amante

⁵ La edición hipertextual se puede leer en <http://www.edicionesdigitales.net/gabriella/>

⁶ La versión multimedial se puede encontrar en https://www.javeriana.edu.co/gabriella_infinita

(“Catástrofe”; “Atrapados”; “Guerrero”) y otras cuatro que narran historias paralelas, externas a la situación entre Gabriella y Federico (“Mujeres”; “Voces”; “Federico”; “Dominoes”). De estos, aunque inauguran la sección con un color de fondo, después del primero todos terminan plasmándose sobre lienzos en blanco.

Para leer esas historias paralelas se debe dar clic en enlaces ubicados en la parte de abajo de la pantalla. De allí sale una nueva ventana pequeña con un fragmento ilustrado (Figura 1). Aunque en la historia central todos los fragmentos están ilustrados, de estas historias paralelas solo se encuentra imagen en el primer fragmento. Los demás no llevan ilustración.

En esta edición de *Gabriella Infinita* no hay sonidos, no hay movimiento y tampoco hay posibilidad de medir el avance en la lectura. Evidentemente, el autor y el desarrollador han conservado la posibilidad de la incertidumbre como experiencia en esta edición.

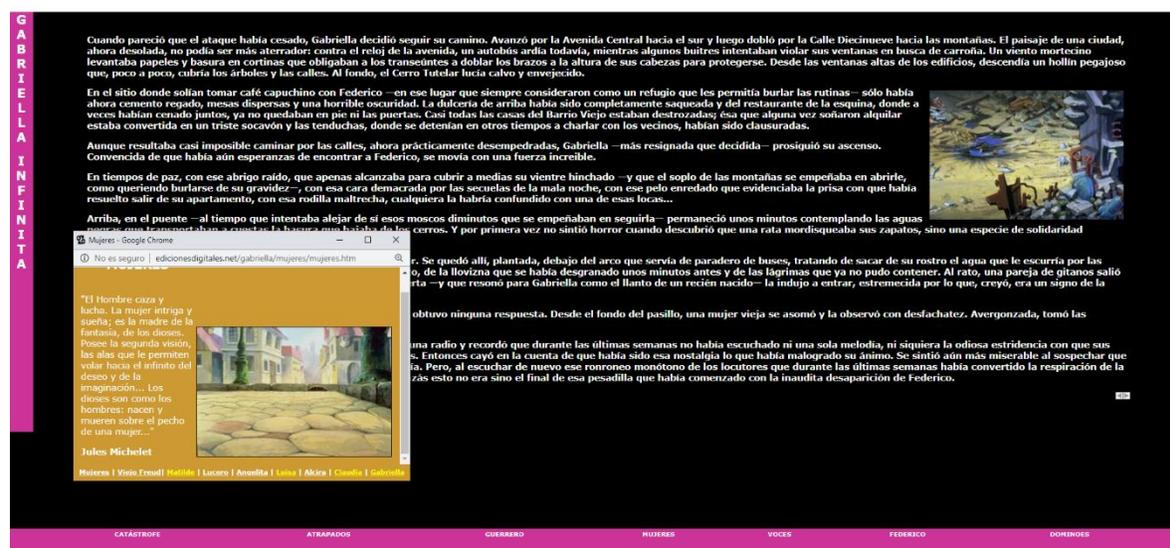


Figura 1. Pantallazo de *Gabriella Infinita*. En la parte inferior, los siete títulos de las diferentes historias que se desarrollan. En amarillo, las ventanas emergentes que aparecen al hacer clic en dichos títulos.

Respecto a la versión multimedial de *Gabriella Infinita* diremos que presenta un manuscrito evidentemente más corto, con fragmentos en otros soportes (audio y video) y un nivel de interacción más desarrollado (seleccionar imágenes para continuar con la historia y un blog de conversación entre lectores). Aparentemente, esta última versión de la novela se ha modificado tanto como para reducir su extensión a unos cuantos fragmentos y se tiene la intención de intensificar la interacción con el lector. Algo similar ocurre con *Mandala*.

Mandala

Mandala, de Alejandra Jaramillo (2017), es una novela infinita. Se trata de la historia de una mujer, Amaura, quien se describe por medio de diferentes tipos de texto: a veces versos, a veces ensayos, a veces fragmentos prosaicos que narran eventos. *Mandala* se presenta en

formato digital y funciona en un dominio propio en la red⁷. Su imagen principal es un mandala que actúa como mapa de lectura. A medida que el lector avanza en los fragmentos, el mandala se pinta, señalando que por ese lugar ya se pasó. Cada siete fragmentos leídos, *Mandala* arroja una premonición del oráculo (Figura 2).

Su estrategia es dejar que el lector “se pierda”, que tenga la opción de escoger un camino circular o simplemente dejar que el algoritmo lo lleve a un capítulo inesperado. Para los menos osados, la novela propone algunos caminos construidos con una lógica particular: un gran conjunto de fragmentos que giran alrededor de Amaura y su vida (Lado de acá), otra que inmiscuye a otros personajes (Lado de allá) y una reunión de fragmentos por episodios (Las siete partes). Los tres caminos son textos diferentes.

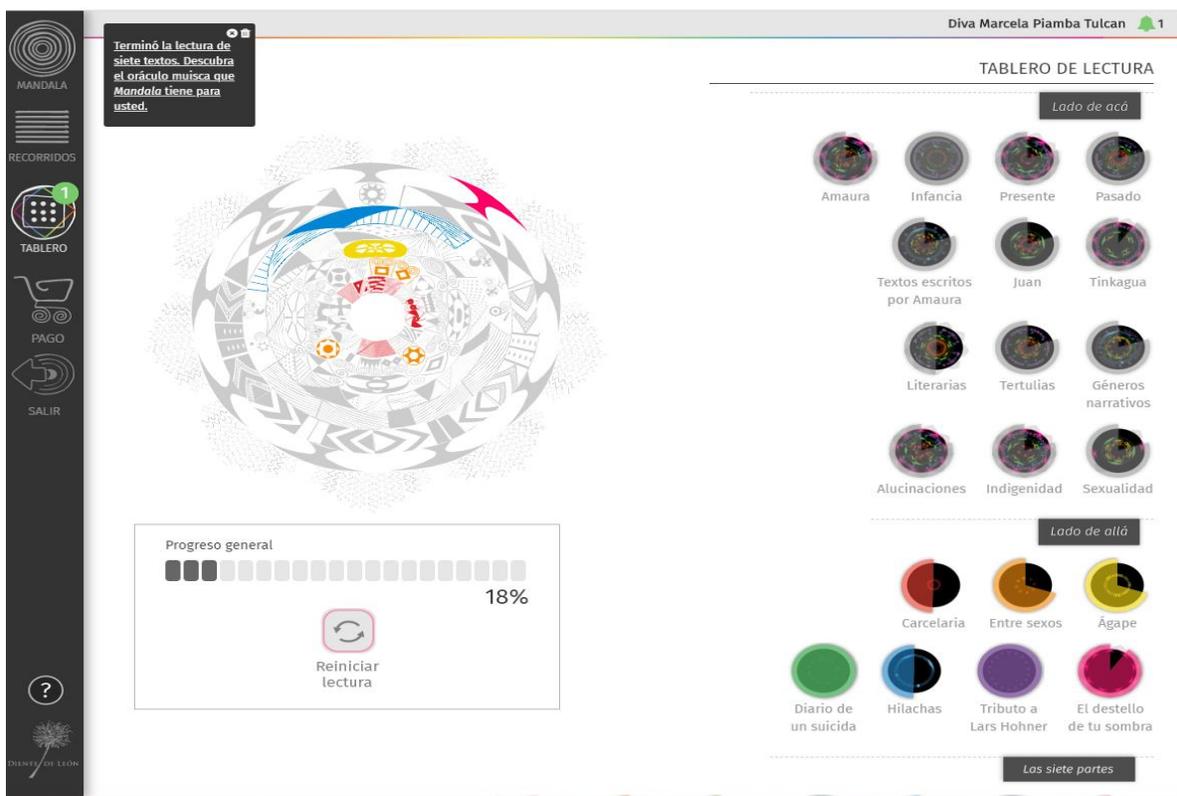


Figura 2. Apariencia página de guía de *Mandala*. En la esquina superior izquierda, la alerta de nuevo oráculo.

⁷ *Mandala* se puede comprar y leer directamente en www.novelamandala.com

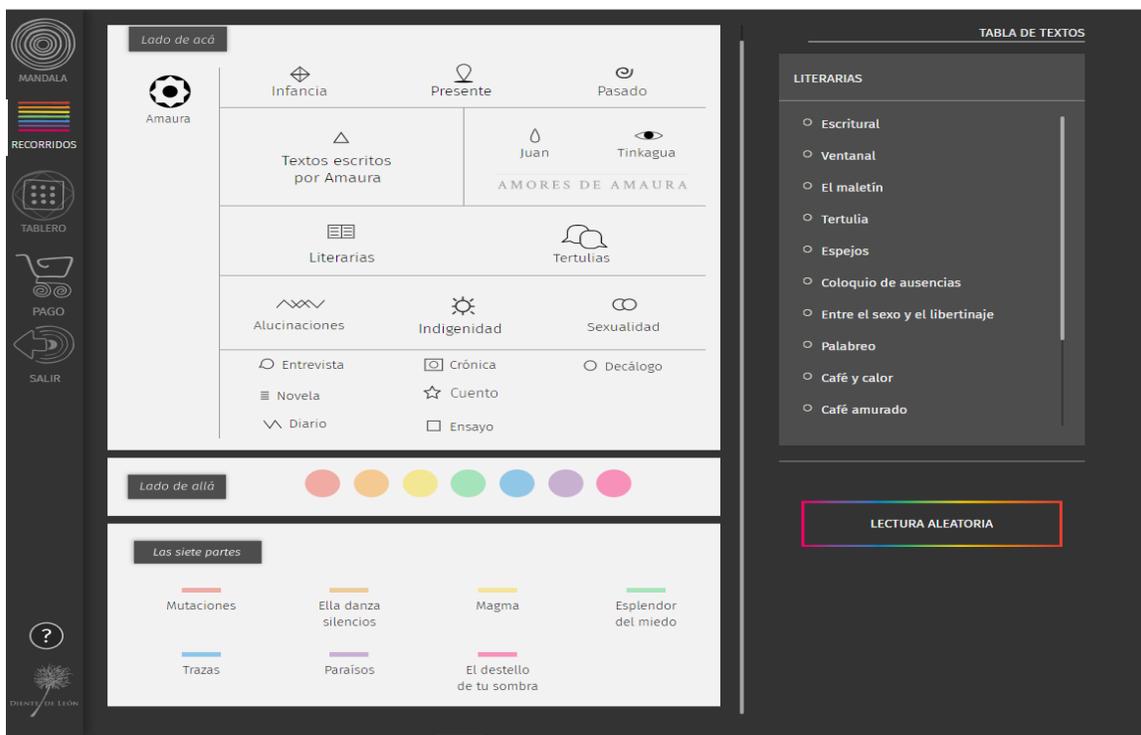


Figura 3. Caminos de lectura propuestos en *Mandala*.

Mandala se comercializa por medio de un código de acceso que se puede comprar en la misma página. Dos días después llega a la casa del lector el código escondido en una caja repujada con un mandala. Dentro de la caja viene un abrebocas de la novela con fragmentos adicionales impresos en un plegable y un mandala dividido en ocho partes para colorear.

Es importante anotar que la gamificación es una herramienta en furor en la edición digital actual. En *Mandala* la intención de azar y fragmentación se mezcla con el juego de armar, pintar, intuir y ganar una premonición del oráculo. El objetivo planteado en ella no es terminar de leer la novela, aunque tenga un medidor de avance, sino permitir que, mientras el lector descubre una línea narrativa (que es casi imperceptible), acumule todos los incentivos que ella lleva: pintar el mandala digital y el impreso, y conseguir las premoniciones.

Edición digital infantil

La edición de literatura infantil es la que más se ha jugado estrategias para incluir la gamificación como una forma de mantener activo al pequeño lector y sumergirlo en una experiencia intuitiva de los acontecimientos de una lectura. La animación, los hipervínculos, el control de las acciones que tiene el lector, hacen de la lectura infantil una forma de crear historias partiendo de un escenario ya dado por la digitalización. Un caso muy llamativo es *Celestino Patente: el criptozoólogo*, desarrollado por Manuvo en 2016, que, animado en *stop motion*, describe los miedos y los descubrimientos de Celestino, un niño que gracias a su curiosidad ha ayudado a responder preguntas a las que los adultos no les habían dado

respuesta (¿por qué se enredan los audífonos cuando están en mi bolsillo? ¿Por qué las cosas desaparecen cuando más las necesitas?). La intención de darle vida a Celestino, de tener el control sobre sus descubrimientos y de acompañar su misión de búsqueda, son formas de gamificar la historia que al final ofrece una máquina para crear monstruos, imprimirlos y pintarlos.

Este libro está dedicado a ese nativo digital que se desenvuelve muy bien con dispositivos electrónicos, que navega sin temor, que se acomoda a las señales auditivas, que ha dejado de lado la lectura silente y erguida, tradicionales de la lectura de lo impreso (Ferreiro, 2008).

A pesar de la novedad que implica la interacción y la conexión visual entre lo verdadero y lo imaginario, facilitado por el color, la sensación de control y el sonido que responde a los sentimientos generados en la lectura, la apariencia de opuesto a la edición digital permanece en lo impreso: una acumulación de páginas estáticas, enumeradas, que hacen parte de un compendio que construye un libro, una revista, un fanzine.

El formato impreso comprende hoy más del 90 % de la edición nacional. En la edición de textos literarios para adultos⁸, el estatismo del texto (letras sobre páginas), la imposibilidad de movimiento (una ilustración inmóvil), la uniformidad del diseño (libros rectangulares con un tipo de fuente predefinido), permiten que el lector cree todo lo demás: el recorrido de los personajes y el sonido de las acciones son cosas que el lector se imagina, pero la elección de un relato y de una historia⁹, narratológicamente hablando, son cosas ya dadas, difíciles de alterar.

Hipertextualidad y gamificación en la edición impresa

Aunque aparentemente la noción de gamificación en lo impreso es una idea difícil de concretar, pues no existe una estructura digital y pareciera imposible incentivar una acción para recibir un estímulo, la gamificación es más antigua de lo que se cree. Particularmente, ella ha sido una herramienta usada en los textos educativos. La consecución de “monitas” para los álbumes es una de ellas. Por ejemplo, el álbum de chocolatinas Jet ha compartido la Historia Natural con los colombianos desde 1968. La búsqueda de todas las figuras implica un reto para el lector que termina siendo parte de una comunidad de intercambio de figuras e información. Sin embargo, en la edición de textos literarios impresos, no tenemos conocimiento de un fenómeno similar.

De otra forma, la hipertextualidad en los textos impresos, a diferencia de los formatos digitales, podría significar otra cosa. Aquí, desde una noción implícita, la hipertextualidad se

⁸ En la edición infantil desde muy temprano empezó a pensarse la interactividad como una estrategia de generar experiencias de lectura. El pop up, por ejemplo, es un formato que evolucionó a la animación 2d y la realidad aumentada, muy popular hoy en libros mixtos (impresos con interacción digital) para niños. Consideramos aquí interactividad como la posibilidad de que el documento responda a la solicitud del usuario (Rueda Ortiz, 2003)

⁹ Historia como los hechos de una narración organizados cronológicamente. El relato como los hechos en el orden tal como suceden en el texto.

define cuando el texto está dispuesto para estar conectado entre sus partes (como hipervínculos que se activan por decisión autónoma del lector, pues es él el que traza la ruta de conexión de forma azarosa o predeterminada entre dichas partes); por otro lado, desde una concepción de la teoría literaria, la hipertextualidad se reconoce cuando el lector da un clic interno en sus recuerdos para remitirse a otros textos que su propia memoria guarda¹⁰. Dicho de otra manera, la hipertextualidad se puede tratar desde la forma y desde el contenido. Una que relaciona las partes físicas del texto y otra que relaciona la información previa del lector con la que se encuentra en una nueva lectura.

El ejemplo siempre usado de hipertextualidad implícita es *Rayuela*, de Julio Cortázar (1963), pues su estructura está dada para ser una novela leída en orden aleatorio. *Rayuela* es una novela con una historia, sin un relato definido. Gracias a un mapa guía presentado en la primera página y a una advertencia de libertad lectora, el autor entrega la responsabilidad a quien tiene el libro de organizar la historia a su acomodo, ya sea siguiendo la guía de lectura, leyendo la obra de forma aleatoria o siguiendo el orden de lectura tradicional de principio a fin. Cada vez que el lector se acerca a esta novela tiene la posibilidad de construir el relato de una manera diferente. Cada vez habrá una nueva interpretación, un nuevo orden de los hechos y una comprensión diferente, pues leerá el texto en una secuencia nuevamente decidida.

Sobre la hipertextualidad tratada desde la crítica literaria, para ser más ilustrativos nos queda mejor mostrarla en la literatura infantil.

Edición impresa infantil

En la edición impresa de literatura infantil se han encontrado muchas posibilidades de acudir a la hipertextualidad. Particularmente el libro ilustrado acude a esta estrategia como forma de recrear las escenas de los personajes. Es muy común que las narraciones acudan a historias ya preconcebidas para contar una nueva. Es el caso de las diferentes versiones de Caperucita Roja o de la ilustración de Anthony Browne quien permanentemente acude a la reinención o el pastiche de personajes en su ilustración (Figura 4).

¹⁰ A esta hipertextualidad (y otro tipo de conexiones como la transtextualidad, la paratextualidad, la metatextualidad y la architextualidad) se refiere Gerard Genette (1982) en *Palimpsestos: la literatura en un segundo grado*.



Figura 4. Página de *Willy el soñador*, ilustrada por Anthony Browne (1997)

Esta conexión significativa que ocurre entre el mono con sombrero y bastón y Chaplin, el mono con colmillos y Drácula y entre cualquier otra posibilidad de relacionar los personajes existentes con alguno de los monos de esta figura, es a lo que Genette llama hipertextualidad. En ella existe una relación mental que ocurre en el lector al emparentar un texto anterior A con un texto B (Genette, 1982): un texto leído con anterioridad con un texto nuevo al que se enfrenta. Al estar formulada por Gerard Genette, decimos que es concebida por la teoría literaria, relación que ampliaremos más adelante.

También *El apestoso hombre queso y otros cuentos maravillosamente estúpidos* acoge versiones “reales”, como dice su narrador, de diferentes historias que los niños conocen, creando esta misma forma de hipertextualidad. El lector encuentra una historia que cree ya conocer y la recuerda. Ese recuerdo se enlaza con esta nueva versión que presenta el libro y genera el asombro de ver un final diferente y un destino distinto para los personajes. Por ejemplo, en “Un patito feo de verdad”, este patito, a diferencia del cuento tradicional, era realmente feo y lo fue para toda la vida.

Además, entre un patito feo que es un patito feo de verdad y un Juan en aprietos con sus habichuelas, está la gallina que sembró el trigo, quien no fue aceptada en el proceso de edición de este libro. Es decir, además de existir una hipertextualidad virtualizada, existe también una hipertextualidad implícita cuando la gallina, saltando de sección en sección del libro y apareciendo sorpresivamente incluso en la cubierta trasera, critica la compilación de cuentos al no estar el suyo dentro de los seleccionados. Escoger solo las páginas donde aparece la gallina furibunda, ya es crear una narración.

Como dato adicional, este libro nos parece un gran ejemplo de generador de posibilidades de experiencia, pues además de que los personajes son aplastados por el índice, que las páginas

Por eso, hemos decidido experimentar la unión de los bandos editoriales, llevando el proceso de edición de la novela *Dulce Juana* en un formato impreso y otro digital, haciendo especial énfasis en los conceptos de hipertextualidad y experiencia, como objetivo clave de cada uno de los procesos llevados a cabo por La Mancha Editores, y teniendo siempre presente lo que significa ser editor tanto en el proceso editorial como en la coyuntura migrante.

LA PRÁCTICA DE LA EDICIÓN HIPERTEXTUAL: *DULCE JUANA*

En esta propuesta consideramos la práctica editorial como una respuesta al pensamiento. Es decir, confiamos en que la edición no es una acción solamente de improvisación y estudio de mercadeo, sino que responde también a una reflexión que conecta la actividad de la lectura con su experiencia. De esa forma, creemos que el editor debe ser consciente de lo que significa cada parte inmiscuida en el proceso editorial, en el diseño y en la recepción de su trabajo.

El editor es literato, es filósofo, es publicista, es psicólogo, es artista. El editor reconoce el comportamiento humano y lo descifra para poder responder a él. Por eso, nos interesa la conceptualización que, inicialmente, sobre la hipertextualidad podemos construir a partir de los postulados teóricos que nos ofrece Barthes y Derrida, y la de experiencia que, a partir de los postulados de Jorge Larrosa (2003) podemos formular. Todo esto se consolida en la experiencia de edición de *Dulce Juana*, llevada a cabo entre agosto de 2019 y mayo de 2020. Este proceso editorial se dio desde una mirada de la crítica literaria, la filosofía y las ciencias de la educación, preservando la actitud multidisciplinar que debe prevalecer en el campo de la edición.

La elección del manuscrito. Entre el azar y la decisión

Desde el año 2002 al 2005, José Luis Altafulla escribió lo que sería el inicio de una novela fragmentada. Después de casi 15 años de reescritura, *Dulce Juana* es un manuscrito de 70 páginas archivado en un computador en Tenjo, Cundinamarca. Estas 70 páginas están divididas en 51 capítulos que recogen los momentos inacabados de Agustín, el personaje narrador. Juana nunca aparece, nadie sabe quién es, nadie la reconoce. Juana es un siseo, un fantasma que atraviesa las páginas en el orden en que se les designe libremente. De atrás hacia adelante o desde la mitad hacia atrás, Juana respira y se asoma. Agustín, por su parte, con cada pasar de la página, más la reconoce, más la extraña, más se enloquece.

Dulce Juana inaugura la colección “Triste Figura”, próxima a ser publicada por La Mancha Editores. El manuscrito fue escogido después de varias lecturas y conversaciones con el autor. La novela inicialmente parecía estar incompleta. “Esta es una novela de búsqueda”, nos decía Altafulla y así la entendimos. Juana no está hecha para un formato tradicional. Juana es dispersa, fracturada y así debía salir a la luz.

Le apostamos a *Dulce Juana* pensando en su deconstrucción (de acuerdo con el pensamiento de Jacques Derrida), pensando en la posibilidad de la polisemia, sometida a la descomposición de la estructura jerárquica del texto, y en la “partición sin simetría” en donde el libro se clausura, pero se abre el texto (Derrida, 1989, p. 402). En el manuscrito, “cada capítulo está construido como un relato insertado en un mundo fragmentado” (Altafulla, conversación personal, 2020). No tiene un orden de lectura definido. Tiene una historia, pero su relato es deliberado. Cada lectura tiene una interpretación diferente. Así quisimos mantenerla y así quisimos apostarle a su publicación. Para ello, nos aprovechamos de su estructura fragmentada para consolidar su apariencia y lo que sería su calidad hipertextual, formulándola fácticamente desde tres lugares: la narrativa, la estructura y la ilustración.

La planeación del proyecto. Hipertextualidad y experiencia

Nociones de fragmentación, deconstrucción e hipertextualidad

La hipertextualidad, como decíamos anteriormente, es la relación que “une un texto B con un texto anterior A” (Genette, 1982, p. 14). Para este proyecto es necesario entender la hipertextualidad bajo estos constructos teóricos del posestructuralismo que parten de la manera como el contenido se conecta entre sí y no precisamente de la manera como se conecta la forma. Esto porque más que la estrategia física o del desarrollo digital para comprender la conexión entre un texto y otro, nos interesa la manera como el lector inevitablemente conecta un fragmento con otro como parte de la experiencia de su lectura. De esa forma, pareciera que lo más importante de la hipertextualidad, y lo que trasgrede la estructura narrativa y editorial tradicional, es que permite que el lector se convierta también en autor al tener la posibilidad de organizar los hechos según su intuición o el azar de su selección.

Teniendo claro que en el lector existe una conexión mental e involuntaria entre textos, y que su situación como lector-autor es inevitable en cuanto las conexiones físicas son deliberadas, es probable que el editor no tenga que predisponer dichas conexiones intencionalmente, sino solo proponer un lugar en donde el lector pueda generarlas de forma libre.

Haciendo énfasis, la estructura hipertextual de Roland Barthes está compuesta por *lexías*. Partiendo de la estructura de sus propios textos fragmentarios y de los textos literarios, Barthes (2004) las comprende como “cortos fragmentos contiguos” dentro de un texto esparcido. Ellas son cada una de las partes que se conectan. Es decir, cada texto/fragmento es una *lexía* que se conecta con otra de forma casi indescifrable. Una *lexía* lleva a otra sin que el lector pueda predecir cuál será.

De esa forma tenemos en cuenta que

el hipertexto se nos presenta no solo como una potenciación —o como la denominan algunos reinvención— de las tecnologías de la escritura, sino que además modifica el orden de la narración, las formas y modalidades de las que puede revestirse, los elementos que le acompañan y el tipo de discurso que se puede desarrollar. Es decir,

no se transforma solo el acto narrativo, sino la narración en sí misma. (Rueda Ortiz, 2003, p, 175)

Nuestro interés con la edición de *Dulce Juana* es precisamente intervenir las formas y las modalidades de las que puede revestirse la narración con la hipertextualidad y los elementos que la acompañan. Por eso, hemos decidido proponerla desde tres aspectos ya nombrados: la hipertextualidad narrativa, la hipertextualidad estructural y la hipertextualidad gráfica. Las tres funcionan de formas a veces iguales y a veces distintas dependiendo de si el formato es impreso o digital. Cabe decir que esta división de hipertextualidades la proponemos como una estrategia para explicar nuestra intención editorial, pero no tiene afectación alguna sobre el proceso de edición del texto. Al final, la idea es que la novela funcione como un todo hipertextual.

Trataremos aquí de explicar esos tres aspectos de forma breve, haciendo énfasis en las similitudes y las diferencias.

Hipertextualidad narrativa

Dulce Juana, como decíamos anteriormente, es una novela que se presenta como un conjunto de notas de apuntes. Todas juntas forman una historia, sin embargo, el orden del relato está marcado por el orden que deliberadamente proponga el lector. En palabras de Roland Barthes (1974), “la narratividad está desconstruida (*sic*) y, sin embargo, la historia sigue siendo legible” (p. 18). Esto da la apariencia de una obra fragmentada. Consideramos un fragmento como aquel texto que dentro de la obra tiene un comienzo y un final por sí mismo, es una unidad por sí sola, y que, no obstante, se yuxtapone a los demás textos con un enlace implícito que, en este caso, es Juana, la invisible.

Al encontrar un fragmento, el lector pareciera estar empezando un nuevo libro. Sin embargo, ya entiende la situación, ya conoce los personajes, ya hace parte de la angustia de Agustín. En esta novela “es preferible la incoherencia al orden que deforma” (André Gide, citado por Roland Barthes, 1975, p. 104) y esa incoherencia se presenta naturalmente desde su carácter innato, cuando el personaje principal es intermitente, cuando el narrador en su propia actuación se descompone y se recompone, cuando los personajes entran y salen sin saber de dónde y a dónde. *Dulce Juana* no necesita una reestructuración para tener su propia hipertextualidad. Ella misma cumple con el principio rizomático de conexión y heterogeneidad donde “cualquier punto del rizoma puede ser conectado con cualquier otro, y debe serlo” (Deleuze y Guattari, 2016, p. 17). Esta es una narración así, de tropiezos, de partes que se juntan con el pasar de las líneas y se separan al intentar conectarlas. Es una novela de intermitencia, de invisibilidades, de inalcanzables: “la puesta en escena de una aparición-desaparición” (Barthes, 1974, p. 19).

En esta novela prevalece el orden de la no linealidad, en la que coinciden Derrida y Barthes. El uno al expresar su inconformidad con el orden jerárquico de los textos y el otro resaltando lo fragmentario como lo más cercano a la función poética del lenguaje¹³.

Adicional a esto, tipográficamente también intentamos crear la noción de hipertextualidad: el uso de las cursivas para indicar la intromisión de otras historias en el mismo lugar, el juego en la ubicación del texto señalando el cambio de situación, por ejemplo, al centrar los fragmentos que escribe el narrador, al usar itálicas para pensamientos, al justificar a la izquierda los diálogos y al señalar con puntos suspensivos las didascalías. Quisimos completar visualmente la hipertextualidad narrativa que el manuscrito ya traía consigo, usando las estrategias que el lenguaje escrito nos permitió.

Como el manuscrito es el mismo en la edición digital y la impresa, no hay diferencias. La hipertextualidad narrativa funciona exactamente igual.

Hipertextualidad estructural

Dulce Juana es una novela diagramada fragmentariamente. Para su edición impresa, una vez más Barthes y Derrida se encuentran presentes a través de su noción del texto infinito de redes relacionadas sin jerarquía. El inicio es el inicio y el final es el final, pero su forma de conectarse no es clara: es cíclica y potencialmente infinita.

Esta estructura se puede concebir como rizomática. Ella se propone, como lo decían Deleuze y Guattari (2016), impredecible, no programada, espontánea. Aunque Gonzáles Vargas (2012) sostiene que es muy difícil que un libro impreso pueda mantener su característica hipertextual, pues la impresión implica una noción de orden e incompletitud de la obra si no se lee como se está designada, para lograrlo propusimos la ausencia de la numeración de página y el índice. Sucumbimos al caos del desconocimiento y a la deconstrucción derridiana del texto asumido como una totalidad. Su diseño sin paginación evita que el lector sepa dónde está y, sin embargo, se le advierte de ello en la primera página con un breve mensaje que invita a la redistribución y el azar.

En algunos momentos incluimos páginas plegadas, ubicadas en fragmentos en donde su extensión lo permitía. Estas extensiones, precisamente hacia la derecha y a veces hacia abajo, atentan contra la dimensión tradicional de la forma del objeto y dan la sensación de permanencia mientras el fragmento termina. Pasar la página indica un nuevo comenzar. Intentamos evitar el comenzar reiterativo en los fragmentos más largos, extendiendo la página para que el lector permanezca en el mismo lugar. Algunas de ellas las extendimos en forma vertical (se pliegan hacia abajo) para incluir una de las características de la lectura en dispositivos electrónicos: la lectura vertical.

¹³ La poética es una función del lenguaje formulada por Jakobson (1960) que compromete el contenido y la forma en los textos literarios. Para Jakobson era tan importante el mensaje como la forma como se entregaba. De esa manera se resuelve la pregunta de cómo un texto puede volverse una obra de arte.

La aleatoriedad en el pasar de las páginas elimina la noción de linealidad. La desigualdad en la extensión de cada capítulo evita la sensación de monotonía. La ilustración fragmentada y la aparición intempestiva de ella se propone como rizomas axilares. Al mismo tiempo, la hipertextualidad se presenta entre los fragmentos. Hay unos lazos entre ellos que son imperceptibles y que se activan por la intuición del lector: ¿a qué página seguiré? ¿A la siguiente? ¿A una cualquiera?

Estructuralmente, *Dulce Juana* en formato digital mantiene varias características de la edición impresa y esa era nuestra intención. La hipertextualidad construida por las lexías sigue siendo aleatoria gracias al desarrollo programado por el azar. Aún no se sabe a dónde se irá después de una página leída. La programación del funcionamiento de ese formato conserva la sensación rizomática y, además, la contingencia que ofrece la hipertextualidad permanece: es improbable dominar todo el texto si siempre se lee de una forma diferente, pues “en el corazón de un árbol [que es el texto], en el interior de una raíz o en la axila de una rama, puede formarse un nuevo rizoma” (Deleuze y Guattari, 2016, p. 34).

El carácter polisémico de esta disposición no permite tener control sobre la recepción, pero permite una relación más estrecha entre la obra y el lector que, finalmente, termina siendo quien crea los rizomas del texto. Es claro entonces que “la unidad de un texto no se halla en su origen, sino en su destino” (Rueda Ortiz, 2003), es decir, la obra no se completa sino hasta cuando llega a su lector (Petit, 2013): la obra no está terminada sino hasta cuando una tercera voz le da sentido.

Hipertextualidad gráfica

Con la intención de potenciar la estructura fragmentaria e hipertextual de *Dulce Juana*, la ilustración se planeó con la técnica collage. El libro impreso y la edición digital llevan consigo 29 ilustraciones realizadas por Catalina Sierra, repartidas entre los 51 capítulos. Cada una de las ilustraciones fue creada de forma análoga, juntando partes de imágenes relacionadas con la narración. Cada imagen se creó con fragmentos que se unen y cobran sentido con la lectura. Este sentido no es dado por la vista ligera de un lector desprevenido: es dado en cuanto se unen las lexías, se entiende la locura racional de Agustín, se comprende la ausencia de Juana.

La paleta de colores de cada ilustración fue pensada con la misma nostalgia de la escala pentatónica del blues. Como un llamado de auxilio visual, los tonos disminuidos y oscuros inducen las sensaciones de confusión y racionalidad del lector mientras se identifican esas mismas en los personajes. También, como forma de aterrizaje del lector, como ancla del buque, se propuso un orden para las ilustraciones: estas siempre ubicadas a la izquierda en la edición. De esa forma, las páginas plegables en la edición impresa se ubican a la derecha, el lado creativo del cerebro, el lado más hábil de la mayoría de los lectores para pasar la página.

La lectura como experiencia

Pensar la lectura más allá de la decodificación nos permite entender el impacto real que, como acción, ella puede tener en el ser humano. Leer es la acción técnica (así asumida por la escuela) que ha organizado a la humanidad alrededor de sí misma. Quien sabe leer, y quien además lee constantemente, tiene un poder intelectual que se traspaasa al poder político, en cuanto una persona letrada está en la posibilidad de tomar decisiones de forma informada en una sociedad. Por ese camino, Ángel Rama (1998) describe cómo las ciudades en Latinoamérica se han construido alrededor del poder alfabetizado: los letrados en el centro, los no alfabetizados en la periferia. En la mitad del damero que es la ciudad está concentrada la legislación, representada en la mano que escribe y en los ojos que leen.

Emilia Ferreiro (2008), pedagoga y psicóloga argentina, propone la lectura como una construcción social. No muy alejada de Rama, Ferreiro concibe que, a la par de la escritura, el concepto de lectura muta constantemente. Este se construye de forma paralela al contexto social e histórico que permite que se creen nuevas formas de leer. En otras palabras, leer y escribir son procesos que se dan como consecuencia de una necesidad innata del descubrimiento y la comunicación, que luego es escolarizada en una comunidad, y se reduce a lo que en determinado momento (la época) conciba como leer y escribir: la diferenciación de sílabas, la oralización de un texto codificado, la comprensión de textos escritos, el aprovechamiento de los textos digitalizados. Esto está amarrado al concepto de alfabetización que propone la misma Ferreiro (2008) y Braslavsky (2003), que se define como la capacidad de una persona de comprender los lenguajes de los portadores de textos que, de acuerdo a la época, son diferentes: la calle, el periódico, la literatura, las pantallas, la internet.

Esas diferentes alfabetizaciones son las que más nos atañen en este artículo como lugar en el que consideramos debe pararse el editor para pensar su oficio. A partir de eso y para ser específicos, consolidamos aquí la lectura no solo como construcción social, sino también, de acuerdo con Jorge Larrosa (2003), como experiencia.

La concepción de la lectura como experiencia se articula con la concepción de la lectura como “un instrumento de intervención sobre el mundo” que propone María Teresa Andruetto (2015): la lectura permite “pensar, tomar distancia, reflexionar”. En medio de ese tomar distancia y reflexionar, el ser humano se concibe en un contexto humanizado, crea lazos entre seres y toma decisiones frente a su actuar y su relación con ellos (Cândido, 2013). En otras palabras, así como la escritura es la respuesta a una crisis humana (Sábato, 1991) que consiste en la incomprensión de lo que sucede históricamente alrededor y la necesidad de explicarse, la lectura es el reconocimiento, el descubrimiento, el encuentro con dicha crisis. En palabras de Larrosa (2003), la lectura es una experiencia en cuanto ella pueda ser “no lo que pasa, sino lo que nos pasa” y, al mismo tiempo, nos permite “salir hacia afuera [de sí mismo] y pasar a través”¹⁴. La experiencia, entonces, se concibe como la transformación que sufre el ser humano como consecuencia de una acción; la afectación del ser ante un estímulo.

La experiencia de la lectura, de acuerdo con lo dicho, es el zarandeo vivencial, completo, que sufre el lector al tener la posibilidad de encontrarse a sí mismo y su alrededor en un texto. La

¹⁴ Larrosa así define la *Ex-per-ientia*.

experiencia, dice Larrosa (2003), no puede ser planificada. Evidentemente, tampoco puede ser vivida dos veces de la misma forma ni por dos personas distintas. La experiencia, una vez más en forma rizomática, es un acto individual que, además, no se genera siempre. Esto está atado a varias razones: el contexto del lector, en donde se incluye su horizonte de lecturas; su interés particular en lo leído y su campo de alfabetización (según lo concebido por Ferreiro). Es decir que la experiencia actual de la lectura no depende de la edad del lector (como se entiende en la escuela) sino de su pasado de experiencias que incluye además su experiencia de inmersión en la lectura: cómo aprendió a leer y qué tan placentero ha sido ese proceso. Respecto a eso, estudios como los de Andruetto (2015), Manguel (1996) y Ferreiro (2008) son referentes.

Para entender la participación que el editor puede tener en la experiencia de un lector, asumimos aquí, como generadores de ella, todos los puntos con los que él tiene contacto al leer el texto. Identificamos los sentidos que participan en la lectura y las reacciones ante los estímulos. Pensando en que la experiencia de la lectura en un formato impreso y en un formato digital pudieran ser diferentes, de acuerdo con lo que descubrimos respecto al funcionamiento de la gamificación y la relación de hipertextualidad que tratamos anteriormente y que era lo que nos interesaba consolidar, nos arriesgamos a editar *Dulce Juana* en ambos formatos, procurando generar la misma posibilidad de experiencia en los dos.

La práctica de la edición y la apuesta experiencial

Dulce Juana. Edición impresa

En un contexto digital, los sistemas interactivos crean “una nueva continuidad entre el cuerpo y la máquina, ayudan a reforzar la red de conexiones que expanden nuestros sistemas nerviosos centrales, más allá de nuestros cuerpos, hacia el mundo exterior” (Rueda Ortiz, 2003, p. 170). Esta extensión se produce por la relación que existe entre el tacto y la activación de respuestas en la pantalla. Hacer clic implica una extensión del brazo, del cuerpo, del cerebro... una fusión entre la anatomía humana y la anatomía computacional. Aquí quisimos crear el ambiente para generar esa extensión desde otros puntos anatómicos.

Además de los detalles descritos anteriormente, como la ilustración en técnica collage y la ausencia de enumeración en las páginas que generan un impacto en la concepción de lectura, en la edición de *Dulce Juana* en formato impreso pensamos otros detalles como el papel, la tipografía y la lógica de la diagramación, pensando en crear esa posibilidad de experiencia intermedia de lectura que aquí nos preocupa.

Por un lado, el papel de impresión de esta edición es Propalibros beige de 70 gr, que es uno de los más usados en la impresión de textos literarios. Su color marfil permite el resaltado de las tintas gracias a su opacidad y contraste. Eso destaca cada detalle de la ilustración y evita el cansancio prematuro de los ojos. La textura es rugosa y facilita pasar las páginas, así como despierta el tacto ante el contacto, como una de las formas de extensión sensorial. Por razones

de distribución y venta¹⁵, la edición impresa tiene una dimensión de 14 cm x 21 cm en formato vertical y la cubierta está hecha en Propalcote de 240 gr, plastificada mate, con solapas de 9 cm.

Como una de las características de los textos digitales es su poca extensión y la posibilidad de encontrar todo el texto en un solo lugar, la tipografía escogida para las páginas internas fue Minion Pro, en una relación de 12/14,4 pt. Su apariencia serifada, compacta y elegante hacen que el libro impreso sea llamativo y descargado a los ojos. La distancia entre caracteres, el tamaño de la letra y el gramaje del papel aseguran un libro no tan extenso que permite legibilidad y lecturabilidad. Esto garantiza calidad visual y pocas páginas. También, como se dijo anteriormente, se incluyeron páginas plegadas de forma vertical y horizontal para entregar en una sola jornada los fragmentos extensos, pues confiamos en que “El libro ideal sería, pues, aquel que lo distribuye todo en ese plan de exterioridad, en una sola página, en una misma playa” (Deleuze y Guattari, 2016, p. 21).

Respecto a la diagramación de cada página, se realizó siguiendo los parámetros del canon de Gutenberg (1:2; 2:3) (Figura 6). Se propuso una proporción ternaria (1:1,5)¹⁶. Se hicieron unos ajustes, dejando un medianil central prudente para el cosido de las páginas. La proporción acomodada a 1,5:1,5; 2:3 creemos que permite una relación más estrecha entre el lector y la página. El margen inferior ancho soluciona la posición de los dedos y los márgenes externos son espacio suficiente para tomar notas. Igual, la distancia entre una línea y otra son sensatas para dar cabida al subrayado.

Reunidas estas tres características, se espera dar más intensidad a la experiencia de lectura, aunando la extensión del cuerpo al texto, como lo propone la edición digital, cuando el lector sienta que el libro está dispuesto geométricamente para fundirse en su anatomía. Los recorridos cortos de los ojos, la ubicación de las manos y la amabilidad con su ímpetu de recordación (los subrayados y las notas) hacen del libro un objeto amable con el lector.

¹⁵ El tamaño y las cubiertas adaptadas a la media de producción de libros facilitan la distribución y la ubicación en librerías y bibliotecas.

¹⁶ El alto de la caja de texto (1) en relación con el alto de la página (1,5).

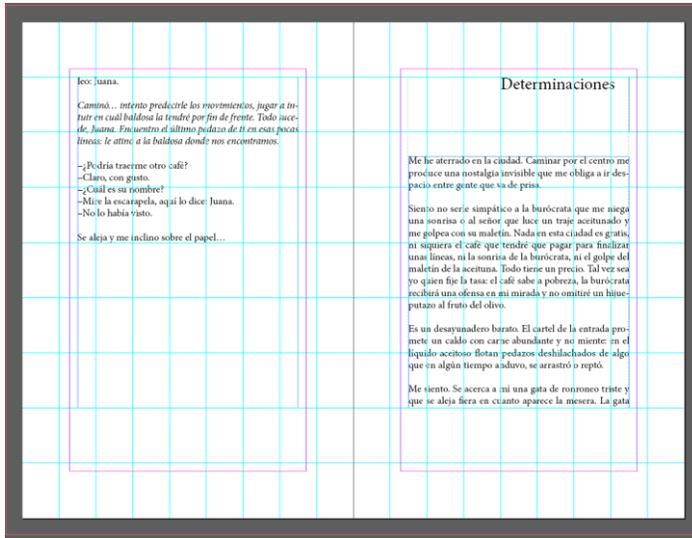


Figura 6. Página de *Dulce Juana* con guías de diagramación basadas en el canon de Gutenberg con modificación.

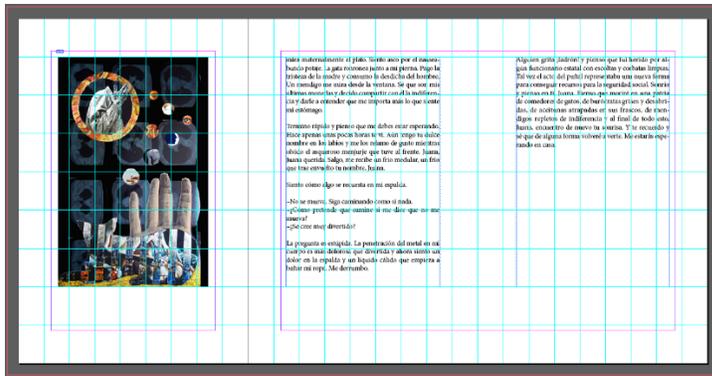


Figura 7. Página plegable de *Dulce Juana*.

En las páginas plegadas horizontalmente, se mantiene la diagramación de la caja de texto original (Figura 7). Sin embargo, en las páginas plegadas verticales, se extiende la caja, conservando la proporción ternaria (Figura 8).

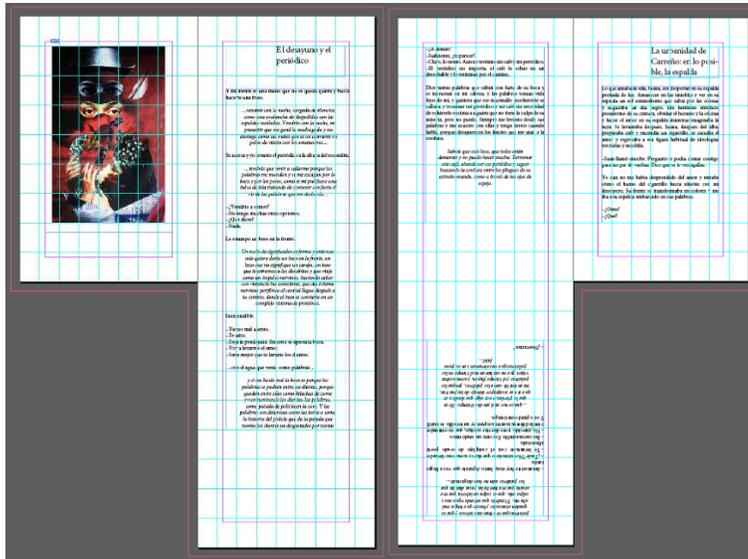


Figura 8. Diagramación y apariencia de páginas plegadas verticales de *Dulce Juana*.

Dulce Juana. Edición digital

De otra forma, la edición digital de *Dulce Juana* cambia visualmente (Figura 9). Para esta se hace más énfasis en las lexías como unidades que se apropian de cada una de las pantallas. Es decir, para cada página se dedica un espacio que abarca toda la pantalla. Algunas no son ilustradas, otras sí. La tipografía escogida es Helvética, que tiene apariencia sin serifa y garantiza la lecturabilidad con la luz de los dispositivos. La letra es color negro y el fondo es color marfil, para mantener el contraste del libro impreso (Figura 10). La ilustración se ubica de forma aleatoria en relación con el texto: a veces a la izquierda, a veces en el fondo. La aleatoriedad de la hipertextualidad funciona con íconos para avanzar y retroceder que conectan con lexías al azar. El texto se sitúa de forma horizontal y la navegación es en sentido vertical y horizontal.

Para dispositivos e-readers como *Kindle*, el formato se adecúa a la versión del dispositivo. Para *Paper White* solo caracteres, para la versión *Fire* con ilustración y color.

Como en el libro impreso el lector sabe cuándo está cerca del final solo palpando el grosor del libro, en esta versión quisimos poner una señal visual que consiste en una cantidad de páginas visibles en la esquina inferior que se van disminuyendo a medida que las lexías se van leyendo. Decidimos conservar la primera lexía como el inicio de la narración y la última como el final, pues en su contenido están construidas para generar la sensación de espiral que se conecta nuevamente con el inicio. Esto conservaría la sensación de caos con comportamiento determinante.

No hay sonidos, no hay música, no hay incentivos multimedia. Decidimos suprimir la gamificación de la mayor forma posible para conservar solamente la intriga de la historia como razón suficiente para seguir leyendo. Esto, creemos, conserva la posibilidad de

resguardar la experiencia del libro impreso, incluyendo la interactividad que permite el formato digital (el desplazamiento, el decidir cuándo pasar la página).

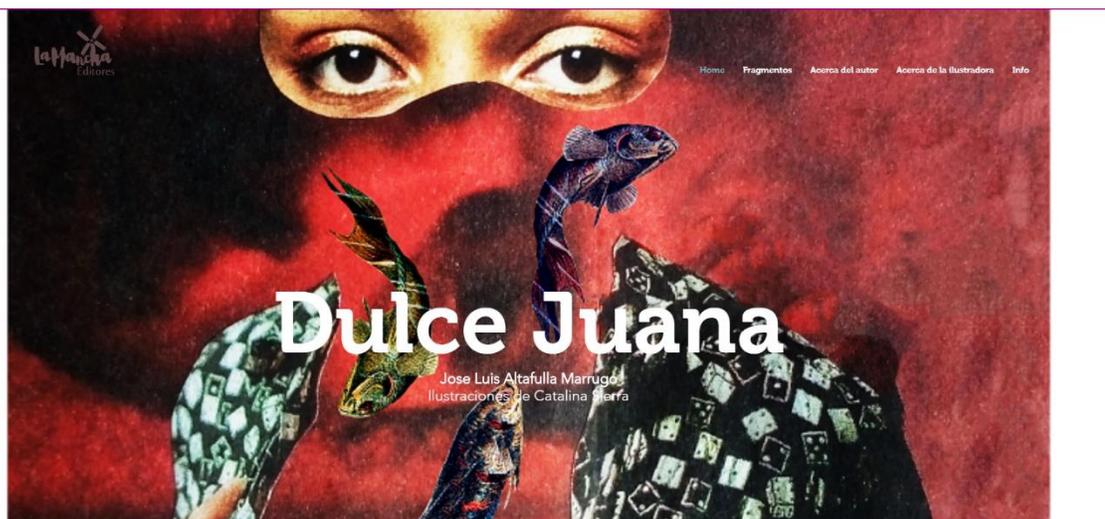


Figura 9. Pantalla inicial de *Dulce Juana* versión digital



Figura 10. Una de las lexías de *Dulce Juana* en versión digital.

LA TEORÍA, LA INTENCIÓN Y LA PRÁCTICA. ¿PARA QUÉ EDITAR?

Para la edición de *Dulce Juana* en ambos formatos, tuvimos en cuenta un amplio recorrido de ediciones impresas y digitales de varias obras, particularmente las nombradas al inicio de este artículo. Nuestra intención inicial siempre fue crear una versión digital de la novela; sin embargo, aunque el nicho de lecturas digitalizadas se extiende a paso de tortuga y pareciera que hubiera espacio para un libro digital más, a medida que avanzamos en esta investigación nos dimos cuenta de que había un espacio editorial no tratado y era este punto intermedio en

donde lo impreso no migra a lo digital, sino que se mantiene a la deriva, meciéndose de un lado a otro a la par del gusto del lector. El libro impreso es definitivamente irremplazable y de eso no nos cabe duda. Pero tampoco nos cabe duda de que nuestra labor con la edición digital no es reemplazarlo; se trata de diversificar las audiencias (García Canclini, 2007).

La longevidad del libro impreso es evidente en el análisis de mercado editorial de la Cámara Colombiana del Libro (2017). El lector se resiste a renunciar al impreso¹⁷, el mercado demanda tintas sobre el papel y, mientras haya demanda, habrá un editor dispuesto a adaptarse a ella. Sin embargo, consideramos que es importante pensar en la transición de lo impreso a lo digital que sufre el lector y que se mantiene imprecisa, pero también considerar una posible migración de lo digital a lo impreso.

En el camino recorrido fuimos encontrando diversas teorías acerca de este movimiento migrante. Una de ellas nos llamó la atención y fue la hipótesis de la regresión del formato digital al impreso. Repetidamente, esta hipótesis afirma una diferencia radical entre el nivel de comprensión que ofrecen los textos digitales y los impresos, como si “la lectura en soportes digitales se orienta[ra] a incrementar las virtudes y derribar las barreras que interponen los contenidos impresos a aquellas personas que tienen una inteligencia lingüístico-verbal menos desarrollada o disminuida” (Igarza, 2013, p. 63. Ac. 102). En otras palabras, los textos editados en formato digital están dispuestos para personas con dificultades para entender textos escritos. Eso se suma a la idea de que “la comprensión general al leer textos extensos en pantallas digitales tiende a ser igual o inferior que al leer textos impresos” (Kovac y van der Weel, 2020, p. 8) lo que ha provocado que los textos cortos abunden en los dispositivos electrónicos, saciando la necesidad inmediata de información que deja el movimiento agitado de las redes virtuales. Esas tradiciones de inmediatez y concreción que ofrecen los textos cortos en los medios digitales disminuyen el tiempo de lectura. Muy curioso es que pareciera que esa necesidad se estuviera trasladando a los libros impresos (Kovac y van der Weel, 2020).

Como editores, consideramos que, antes de juzgar al nuevo lector y rechazar o aprobar sus tradiciones de lectura, la tarea es preguntarnos qué es lo que él necesita leer, cómo quisiera leerlo y qué podríamos ofrecer nosotros como configuradores de un canon de lecturas.

Para este proyecto en particular y pensando en esa comunidad, retomamos el concepto de la experiencia, enfocado en la lectura, tratando de encontrar en él una explicación al fenómeno de la necesidad fragmentaria y buscando una posibilidad de acudir a esa comunidad lectora con una propuesta que cumpliera sus expectativas. Así, asumimos la experiencia de lectura como una reacción a todo lo que se considera objeto leíble: un libro, una revista, una imagen, una canción...

Tuvimos presente que desde finales del siglo XX se ha hablado del posible fin del libro impreso como consecuencia de la aparición de la internet pues, con ella, el surgimiento de dispositivos electrónicos se desbordó en un aguacero de formatos (pdf, jpg, epub, etc.),

¹⁷ Esto reflejado en las ventas de libros impresos en 2015 que ascendieron a casi 660 mil millones de pesos, en comparación con los casi 60 mil millones de pesos que dejaron las ventas de libros digitales.

lenguajes (python, C++, HTML, etc.) y tradiciones de interacción (mensajes de texto, Whatsapp, Facebook, etc.), que fueron desplazando lo que se adjudicaba como lectura. Aún hoy persiste la idea de que leer es solo leer libros y más específicamente literatura.

Con este desplazamiento, la lectura y la escritura, procesos siempre a la vanguardia y en constante mutación, se trastocaron en una característica evidente: ambas cambiaron la posición del lector para su recepción. Con esto se refiere Ferreiro (2008) a la gran evolución de la postura en la lectura y la escritura: ya no se lee en posición horizontal, dice Ferreiro, sino que se recibe un texto vertical; y ya no hay distinción entre zurdos y diestros, sino que se escribe con ambas manos sobre un teclado; “rigidez de la posición y potencial publicidad de lo leído o de lo producido son dos consecuencias molestas de la nueva tecnología” (p. 49). Entonces, consideramos que esa nueva formalidad en la lectura podría trastocarse y volver al impreso, como lo afirman Kovac y van der Weel, o podría trasladarse la experiencia de lo impreso a lo digital. Por ese camino, quisimos proponer una posición sintética en la discusión entre lo digital y lo impreso para fusionar las experiencias y los formatos. Aunque en experimentos anteriores como editorial hemos hecho fáctica la unión y convivencia de lo impreso y lo digital en un solo libro¹⁸, en esta oportunidad formulamos dos: un libro impreso que se apropia de estrategias para brindar posibilidades de experiencia de lectura muy similares a las que ofrece la edición digital, y un libro en formato digital que pudiera suplir la carencia de una posibilidad de experiencia de lectura similar a la de una edición impresa. Así, aclarar conceptos como la hipertextualidad, entender cómo funciona en las obras literarias, su aparición en el formato análogo y el digital, los límites de la gamificación y sus ventajas y desventajas, y el amplio concepto de experiencia aplicado en la lectura de textos literarios hicieron que nuestros resultados fueran los que mostramos aquí.

Al final, *Dulce Juana* es una novela que se fusiona con la vida del lector. En nuestra intención de extender la anatomía y la respuesta sensorial, mantuvimos presente la estructura rizomática de Deleuze y Guattari (2016), pensando en la experiencia de lectura como la vida misma: leer esta novela implica una construcción de redes mentales y sensoriales que se forman y se deforman de manera arborescente, en un tejido discontinuo que actúa por el deseo, por la intuición. En medio del camino el lector se da cuenta que no responde a algo premeditado, a un modelo estructural, y que puede detener, avanzar o cambiar el rumbo de su lectura generando una ruptura asignificante, como un rizoma que “puede ser roto, interrumpido en cualquier parte, pero que siempre recomienza” (p. 22) en cada nuevo fragmento.

Alerta de desaciertos

Entre los desaciertos del proceso de edición de *Dulce Juana* consideramos asumir de entrada un único sentido de migración de lectores: hacia lo digital en su totalidad. Antes de entamar la reflexión que aquí exponemos, estábamos convencidos de que *Dulce Juana* únicamente tendría sentido en el mercado editorial digital y planteamos un proyecto inclinado hacia ello.

¹⁸ Impresos que acuden a los dispositivos electrónicos para complementarse con, por ejemplo, realidad aumentada o animación 2D.

Sin embargo, en el camino fuimos conscientes del movimiento bilateral, antes de que fuera demasiado tarde.

Por otro lado, otro de los desaciertos en este proyecto fueron los costos, en cuanto es una obra que, aunque tiene una intención novedosa, llega al mercado con un precio al público más alto que la media. Eso porque la mano de obra, en medio de la experimentación, acrecentó sus gastos, y la ilustración extendió en más de lo calculado la cantidad de páginas del documento final. El estudio de mercado apunta a una salida no muy favorable, pero consideramos que aún estamos a tiempo de reducir costos en algunas características que no transgreden la calidad. Estas características se refieren al gramaje del papel o el cambio de su referencia, así como la estrategia de mercadeo y los porcentajes de comisión de distribuidores y librerías. Probablemente, la ampliación de canales de venta directa podría solventar algunos costos para disminuir el punto de equilibrio de esta edición.

De otra forma, consideramos que el formato digital aún se puede mejorar y se puede pensar aún más la conexión entre la posibilidad de experiencia de la lectura impresa y la digital en las pantallas. Una de las ventajas del formato digital es poder actualizarlo cuantas veces sea necesario para hacerle mejoras, así que nuestro trabajo será seguir pensando cómo concretar la posibilidad de que haya una posibilidad de experiencia que parta de la apariencia y del acercamiento del lector al texto.

Entonces, ¿qué es editar?

Actualmente en Colombia editar implica una odisea. El editor es lo que no es. El editor ahora mismo es impresor, diagramador, ilustrador, distribuidor o comercializador, sin embargo, el editor no es ninguna de estas cosas (Bhaskar, 2014).

Para retomar algunas apreciaciones que habíamos dejado en entrelíneas, entendemos que la tarea de editar libros es una acción interdisciplinar. Un editor piensa en quién recibirá su obra y desde ahí formula su quehacer. El editor construye su horizonte de publicaciones siendo fiel a un lector escogido. Un editor cree en la cadena de valor que se cierra con quien lee su obra, y supervisa esa cadena “que da por resultado productos culturales que entran en el ámbito público” (Bhaskar, 2014). Editar, entonces, consiste en reunir el conocimiento colectivo y ponerlo a disposición de la individualidad. Así la cadena vuelve a empezar.

Ante eso, es importante pensar la acción de editar como la acción de hacer historia. Con esto nos referimos al inmenso poder que tiene el editor ante la creación de comunidades lectoras, de cánones de lectura y de tradiciones literarias en particular. El editor debe ser consciente de dicho poder, pues es quien decide cómo y cuándo un texto será leído en la historia de la lectura. Por eso, respetamos el mundo editorial que responde a una demanda comercial, ya que finalmente es el lector quien exige sus lecturas, así como es el contexto el que presiona la escritura de estas, y consideramos que este también puede ser un editor que propone en medio de la coyuntura, que se ingenia la forma para entregar al lector textos que responden a una necesidad poética, al descubrimiento de formas y contenidos, y a la creación de

experiencias. Pues la edición debe servir como un puente entre las ideas y la facticidad, y una conexión entre un texto que busca ser leído y no sabe cómo vestirse.

Aunque “los libros no necesariamente señalan la existencia de un lector, [sino que] también indican la presencia de una repisa” (Raphael, 2011, p. 118), el editor piensa en que jamás se quedará estático en la repisa. El editor piensa en cómo llamar al lector, en cómo acercar el texto a él y en cómo ayudar a la creación de su bagaje de experiencias de lectura. El editor es el niño de los textos hasta su adultez y siempre busca que sus resguardados sean aceptados por la comunidad lectora que tiene entre ojos. Editar significa recibir un embrión dispuesto a volverse a adulto, a madurar entre la lógica y la logística de quien lo ve crecer, de quien sabe cómo guiarlo para entregarlo al mundo. Desde la metáfora del niño, editar es velar porque ese embrión tenga éxito en quien lo espera y salga invicto de los atropellos del mercado y de los desinteresados. El embrión debe evolucionar y estar listo para enfrentar un mundo actualizado.

Por eso, creemos que el editar implica pensar la crianza de textos no solo desde el hacer, sino también desde lo hecho. Se trata de criar textos que se defienden solos ante el lector, que han sido formados desde la sabiduría, desde el pensamiento y que llegan a las vitrinas de las librerías con seguridad, con el lomo en alto. Esos libros pensados para el lector se defienden porque tienen conexión con él, porque son buscados, son deseados. Finalmente, lo más importante de un libro no es cómo se hace, sino de qué forma se ha dispuesto para leerse.

Lista de referencias

- Acosta Peñalosa, C. E. (2009) *Lectura y nación: novela por entregas en Colombia, 1840 – 1880*. Universidad Nacional de Colombia.
- Andruetto, M. T. (2015) *La lectura, otra revolución*. Fondo de Cultura Económica.
- Barthes, R. (1974). El placer del texto. En: *El placer del texto y lección inaugural de la cátedra de semiología literaria del College de France*. Siglo Veintiuno Editores
- _____. (1975). *Roland Barthes por Roland Barthes*.
- _____. (2004). *S/Z*. Siglo Veintiuno Editores.
- Bhaskar, M. (2014). *La máquina de contenido. Hacia una teoría de la edición desde la imprenta hasta la red digital*. Fondo de Cultura Económica.
- Braslavsky, B. (2003) ¿Qué se entiende por alfabetización? *Lectura y vida. Revista latinoamericana de lectura* 24. Recuperado de https://www.oei.es/historico/fomentolectura/que_se_entiende_por_alfabetizacion_braslavsky.pdf

- Cámara Colombiana de Libro (2017) *El libro y la lectura en Colombia*. Cámara Colombiana del Libro.
- Cândido, A. (2013) *El derecho a la literatura*. Babel Libros.
- Casati, R. (2015) *Elogio del papel. Contra el colonialismo digital*. Ariel
- Chartier, R. (2008) Aprender a leer, leer para aprender. En: *La lectura en España*. Informe 2008 [pp. 23-42]. España
- Cortázar, J. (1963) *Rayuela*. Sudamericana
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2016). *Rizoma. Introducción*. Pre-textos.
- Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Anthropos.
- Ferreiro, E. (2008) *Pasado y presente de los verbos leer y escribir*. Fondo de Cultura Económica.
- García Canclini, N. (2007) *Lectores, espectadores e internautas*. Gedisa.
- Gennette, G. (1982). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Taurus.
- González Vargas, SA. (2012) *Narrativa hipertextual: hacia la construcción de una crítica* [Monografía de maestría]. Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Artes.
- Igarza, R. (2013). *Nueva agenda por el libro y la lectura: recomendaciones para políticas públicas en Iberoamérica*. CERLALC.
- Jakobson, R. (1960). *Lingüística y poética*.
- Jaramillo, A. (2017) *Mandala*. Bogotá: Diente de León. Recuperado de <https://www.novelamandala.com/>
- Kovac, M. y van der Weel, A. (2020). Introducción a la lectura en la era de la digitalización. En: Kovac, M y van der Weel, A. (Eds) *Lectura en papel vs. Lectura en pantalla*. CERLALC
- Larrosa, J. (2003) *La experiencia de la lectura. Estudios sobre literatura y formación*. Fondo de Cultura Económica.
- Manguel, A. (1996) *Una historia de la lectura*. Norma.
- Manuvo. (2016). *Celestino Patente: el criptozoólogo*. Recuperado de www.makemake.com.co
- Petit, M. (2013). *Nuevos acercamientos a los jóvenes y la lectura*. Fondo de Cultura Económica.
- Rama, A. (1998) *La ciudad letrada*. Arca.
- Raphael, P. (2011) *La fábrica del lenguaje*. Anagrama.

- Rodríguez Ruiz, J. A. (1997). *Gabriella Infinita*. Recuperado de <http://www.edicionesdigitales.net/gabriella/>
- _____. (2003). Hipertexto, literatura y ciudad. *Universitas humanística* (56)
- Rueda Ortiz, R. (2003). Para una pedagogía del hipertexto: una teoría entre la deconstrucción y la complejidad [Tesis de doctorado]. Universidad de las Islas Baleares.
- Sábato, E. (1991) *El escritor y sus fantasmas*. Bogotá: Seix Barral.
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: fundamentos y aplicaciones*. Editorial UOC.
- Torres Herrera, M. del P. (2014) *Novelas por entregas en Colombia y sus adaptaciones a los medios digitales* [tesis de pregrado]. Pontificia Universidad Javeriana.