

Enric Jardí
Así se hace un libro

Índice

<i>Agradecimientos</i>	11
Qué es este libro	13
Contenido y herramientas	19
Tipos de libro	23
<i>Formato</i>	23
<i>Encuadernación</i>	27
<i>Proporción</i>	30
<i>Formato e impresión</i>	32
Partes de la tripa	41
<i>Cuerpo del libro</i>	41
<i>Otras partes</i>	45
Estructura de la tripa	51
<i>Páginas</i>	52
<i>Páginas maestras</i>	58
La mancha de texto	63
<i>Diseño de la mancha</i>	64
<i>Márgenes</i>	65
<i>Columnas múltiples</i>	68
Elección de la letra	73
<i>Familia</i>	73
<i>Estilo</i>	75
<i>Redonda, itálica y versalita</i>	79
<i>Caracteres</i>	82
<i>Tipografías</i>	84
El texto en el párrafo	91
<i>Estilos de párrafo</i>	93
<i>Estilos de carácter</i>	94
<i>Cuerpo</i>	95
<i>Interletraje</i>	98
<i>Interlínea</i>	99
Alineaciones y partición de palabras	105
<i>Alineación</i>	106
<i>Partición de palabras</i>	109
Marcar los párrafos y los capítulos	111
<i>El párrafo</i>	111
<i>Capitulares</i>	115
<i>Capítulos</i>	117
<i>Salto de carro</i>	118
<i>Titulillos</i>	120
Ajustar la textura y detalles	123

<i>Partición y justificación</i>	123
<i>Números</i>	133
<i>Ligaduras</i>	134
<i>Viudas y huérfanas</i>	135
<i>Calles</i>	138
Lo que no es cuerpo de texto	139
<i>Notas</i>	141
<i>Listas</i>	143
<i>Portada</i>	144
<i>Sumarios, índices, etc.</i>	147
<i>Títulos</i>	148
<i>Imágenes</i>	149
Tablas, flujo de edición y elementos automáticos	155
<i>Tablas</i>	155
<i>Incorporar texto</i>	156
<i>Flujo de texto</i>	158
<i>Folios</i>	160
<i>Índices</i>	164
La cubierta	167
<i>El lomo</i>	172
<i>Las solapas</i>	174
<i>Las guardas</i>	175
Procesos de trabajo y seguridad	181
<i>Buscar y cambiar</i>	182
<i>Diccionarios</i>	184
<i>Visualizar alteraciones de espaciado</i>	186
<i>Fuentes utilizadas</i>	187
<i>Imágenes utilizadas</i>	188
<i>Archivos en orden</i>	189
Versión electrónica	193

Gran parte de los contenidos de esta obra proceden de mi curso “Diseño editorial: cómo se hace un libro” de la plataforma *domestika.org*, cuyo equipo me apoyó pacientemente durante el proceso de producción. Pero lo que el lector tiene en sus manos sería muy distinto sin la colaboración de Silvia Senz, que me ha aconsejado tanto sobre los contenidos como sobre la forma. No solo ha corregido errores importantes, sino que ha ampliado muchos conceptos. Por su parte, Pere Farrando ha aportado comentarios valiosísimos sobre aspectos de la edición, que también he incorporado. Darío Giménez Imirizaldu y Jaume Balmes han aportado también su opinión y, en la parte de artes gráficas, Oriol Tres y Núria Garcia me han ayudado a entender el complicado asunto de los pliegos y el tiraje en rotativa. Paty Candia y Noël Yebra han colaborado en el diseño del libro.

Los editores Joaquim y Álvaro Palau han tenido también una paciencia infinita. Que se sepa.

A todos ellos: muchas gracias.

Qué es este libro

Este libro pretende explicarse a sí mismo, mostrar al lector cómo es y transcurre una parte de su propio proceso de gestación y alumbramiento, y explicarle con detalle cómo se diseña y ejecuta gráficamente hasta ver la luz en la imprenta y llegar a sus manos. Pero no ha sido concebido para cualquier lector, sino pensando en todos aquellos interesados en ahondar en el diseño gráfico, el mundo del libro y la edición, desde quienes se dedican a dar forma al texto como diseñadores profesionales o amateurs, hasta los que escriben y quieren autoeditar sus trabajos. Se dirige, pues, a creadores de libros de lecturas de todo tipo, entendiendo por *libro de lectura* el libro de lectura pausada o de texto seguido.

Lo primero que debe saber el lector de esta obra es que la forma de trabajar gráficamente un libro de lectura corriente casi no ha variado a lo largo de los siglos. Eso es debido, en cierta medida, a que la técnica para componerlos hasta hace poco era bastante limitada y a que estaba en manos de unos pocos profesionales, con más oficio que creatividad. Pero no es solo por eso: en una medida aún mayor, los libros son así por costumbre. Llevamos más de 500 años haciéndolos prácticamente igual, y está demostrado que lo que mejor leemos se adecúa a la forma en que estamos acostumbrados a ver. Pero quizás hay una tercera razón: es muy difícil hacer cambios que optimicen estos objetos como soportes y facilitadores de la lectura. Puede parecer un mensaje inmovilista, pero lo cierto es que los libros ya han superado muchas pruebas de funcionalidad, y no es fácil mejorarlos.

Los libros han llegado a ser como son hoy por razones que veremos a lo largo de esta obra. Aunque muchas veces pueda parecer que únicamente responden a criterios formales o “de protocolo”, su desarrollo formal y material se ha guiado sobre todo por cuestiones funcionales. Sangrar la primera línea de un párrafo, por ejemplo, no es algo que se haga para ganar elegancia: se debe a un motivo práctico, y por eso se sigue haciendo.

También hay elementos de los libros que no son más que el reflejo de la técnica con la que se han ido fabricando a lo largo de su historia. Es sabido que Johannes Gutenberg no inventó la imprenta de tipos móviles tal como luego se conocería, sino que su aportación más bien consistió en agrupar una serie de técnicas conocidas, la más importante de las cuales fue la tipografía, es decir, la escritura prefabricada. La composición con tipos móviles se mantuvo hasta el siglo xx, y no fue hasta la segunda mitad de este cuando la mayoría de los libros pasaron a componerse ya en monotipia y linotipia, sistemas de composición del texto que fundían en metal los tipos y las líneas al momento. Una vez la impresión tradicional de presión se sustituyó por el ófset o la litografía, los textos de los libros pasaron a ser compuestos casi siempre con el sistema conocido como *fotocomposición*, un sistema informático complejo y menos intuitivo que los ordenadores actuales, que solo podía ser manejado todavía por profesionales especializados. Los textos, una vez editados y compuestos, se materializaban, tras un proceso de revelado fotográfico, en fotolitos, láminas de poliéster o acetato transparentes con los textos filmados en negro, que servían para insolar las planchas de impresión en ófset que servirían para obtener las obras impresas.

Exceptuando casos especiales, desde la invención de la imprenta hasta hoy, los libros de texto por lo general no se diseñaban. O, mejor dicho, se seguían una serie de modelos prediseñados, que servían de referencia fija para cada formato y tipo de obra, con las variaciones que convinieran a cada título en concreto. Los impresores, editores, fotocomponedores, maquetistas, dibujantes de imprenta o los diseñadores pocas veces decidían la forma del texto de un libro, sino que adaptaban los modelos existentes. Podríamos decir que la evolución del diseño del libro se ha producido a base de ir introduciendo cambios a medida que desaparecían las limitaciones técnicas que afectaban al tipo, el tamaño de letra o la interlínea. Por ejemplo, componer un libro a cuerpo 13 o cerrar un poco el espacio entre caracteres era imposible en la época de la composición en metal. Durante la mayor parte de su historia, el libro ha evolucionado con

el cambio de la forma de las cajas de texto y los márgenes, la introducción de nuevos tipos de letra y las reformas ortográficas, pero no en su diseño general, tal como entendemos este concepto en el siglo xxi. Hasta que llegó la época de la composición digital, cuando la tecnología ha permitido por fin rebasar ciertos límites, el libro común apenas había cambiado. Y aun así, muchos siguen sin ser diseñados.

Hablamos de libros de lectura corriente, por supuesto. Caso aparte son los otros: ilustrados, libros de arte, libros con fotografías; libros de formato grande que combinan textos grandes y pequeños con imágenes. Libros que son más bien revistas o catálogos. Estas categorías difíciles de clasificar son las que más han evolucionado formalmente y a las que prestamos más atención cuando hablamos de diseño. En estas obras cada página (o doble página) no se plantea como un fragmento de un flujo continuo que es el cuerpo de texto, sino como superficies que hay que considerar separadamente y donde hay que trabajar con un sistema que organice los elementos para que se relacionen entre sí. Mientras que la página del libro de lectura ha de ser regular y solo marcar los hitos y las interrupciones que nos interesen, cada página del libro ilustrado es un espacio que hay que armar. Ya desde los primeros libros ilustrados, antes y a partir de la invención de la imprenta, quien se enfrenta con una obra de este tipo ha tenido que valorar en cada página hasta qué punto se mantienen los elementos comunes a toda la obra (el sistema de columnas, etc.) o si hay que construir algo a medida. Este es el tipo de libro que sí se diseña tal como se hace con los otros géneros del diseño gráfico: los carteles, los periódicos, las revistas, la páginas web, etc. En ellos también se suele emplear una cuadrícula ortogonal, conocida como campo reticular, algo que el libro de texto corriente no necesita.

Pero, como hemos dicho, este no es el tipo de libro que vamos a tratar aquí. Esta obra se centra en el diseño tipográfico del libro de lectura, que gráficamente se define justo por oposición al libro ilustrado, el tipo de obra diseñada por antonomasia. Un contraste que quizá lleve al lector a preguntarse: si el libro ilustrado se dise-

ña, y el de lectura no, ¿cómo se puede hablar del diseño de algo que hemos dicho que no se diseña?

No hay que desesperarse: ahora lo veremos.

Siguiendo con la cronología, cuando a finales de la década de los ochenta apareció lo que se conocía entonces como *desktop publishing* (lo que aquí se llamó “autoedición”), la edición y composición de texto en algunos casos empezó a cambiar de manos. Los talleres de fotocomposición siguieron haciendo libros, ahora gracias al lenguaje PostScript de Adobe, las fuentes digitales y los primeros programas que trabajaban con ambas técnicas, como PageMaker. Ese cambio también permitió que cualquiera que manejase este sistema —y un simple ordenador de sobremesa común lo permitía— pudiese, al menos técnicamente, dar forma a un libro. A resultas de ello, la edición y composición de texto se vulgarizaron, lo que facilitó su desprofesionalización, con todos los errores y horrores que ello conllevó en la práctica, en cuanto a pérdida de estética y funcionalidad.

Esta es la razón por la que existe este libro: poner en manos del lector aquello que necesita para hacer libros de lectura que no pierdan el saber que lleva siglos afianzado, pero teniendo en cuenta las características y ductilidad de la nueva tecnología. En él intentaremos explicar cómo se hace un libro tradicional en el año 2019. Para ello hemos consultado manuales clásicos sobre las “fórmulas” del diseño. Hemos actualizado u omitido aquellas referencias a la composición en tipos de metal —por alguna extraña razón, los libros que hablan de tipografía, por actuales que sean, siguen utilizando a veces conceptos y medidas basados en tecnologías y técnicas en desuso— o las hemos “traducido” a parámetros actuales. Asimismo, hemos eliminado todas aquellas fórmulas que nos han parecido “protocolarias”, es decir, aquello que no puede justificarse y que sigue haciéndose por costumbre, y también aquellos procedimientos o reglas que ya casi nadie emplea. Aunque hemos de admitir que no nos hemos atrevido con todo y al final hemos tenido que hacer concesiones y dejar algún “esto normalmente se hace así”, sin más. En cualquier caso, hemos intentado que lo que exponemos tenga sentido y función, algo que Jan Tschichold,

el mayor reformador, pero también el mejor apologeta del libro de lectura convencional, ya hizo. Con todas las salvedades y el debido respeto.

De la misma manera que solo mencionamos de paso “cuadratines”, “prosas” o “secciones áureas”, hemos querido que este libro explique claramente los procedimientos prácticos para aplicar lo expuesto. Para ello recurrimos en cada momento a visualizar cómo se ejecuta cada paso y procedimiento en el ordenador, el único medio con el que trabajamos hoy, y empleando siempre los programas más utilizados actualmente. Creemos que no sirve de nada hablar de diseño de libros como si todavía los fabricásemos manualmente. Y asumimos que eso obligará a revisar este manual a medida que, más pronto que tarde, vaya cambiando la manera de diseñar las publicaciones.

Tal como hemos hecho en otros libros de diseño, lo que exponemos aquí son consejos, no leyes. Los más experimentados buscan en este tipo de obras completar lo que ya saben, mientras que los jóvenes —contrariamente a lo que pueda parecer— buscan normas. Por lo que, dirigiéndome especialmente a estos últimos, un primer consejo: cuando diseñes un libro, cambia todo lo que consideres, pero que siempre sea para mejorarlo. No creas: no te resultará fácil.

Contenido y herramientas

Como ya hemos dicho, en esta obra vamos a profundizar en el libro de texto; cómo se realiza y cómo lo preparamos para su producción en papel, pero también en formato digital.

Lo primero que abordaremos es los tipos más comunes de libros impresos, que vienen definidos por las medidas en las que se suministra el papel, el tamaño de las máquinas de impresión y la manera en que se encuadernan.

Después trataremos las partes del libro: cómo se llama cada una de ellas, qué función cumplen, en qué orden aparecen y por qué, y qué forma se les ha dado tradicionalmente. Una vez hayamos visto cómo se diseñan, nos centraremos en la caja de texto, una parte esencial del libro. Para ello hay que tratar los elementos del cuerpo del texto en detalle: el texto normal, las citas, las jerarquías..., con todos los parámetros de composición y distribución que debemos tener en cuenta: tamaño de la letra, interlínea, alineación... Situaremos la caja de texto en la página, y para ello tendremos que considerar aspectos como los márgenes y la foliación. Veremos también qué partes podemos automatizar para agilizar la producción y evitar al máximo los errores. Más adelante explicaremos cómo se arma una cubierta, y finalmente también veremos cómo se plantea un libro digital sencillo a partir de uno de papel y los problemas con los que nos podemos encontrar.

Tal como dijimos en el capítulo anterior, la herramienta con la que vamos a trabajar nuestro libro es un ordenador, naturalmente. El sistema operativo que usemos es indiferente, pero sí es recomendable emplear determinados programas. Se pueden hacer libros con procesadores de texto como Word o Pages, también con otros programas que permiten manipular el texto en columnas, añadir otros elementos gráficos, etc., como Publisher o Illustrator, e incluso con programas libres, de código abierto, como Scribus. Hasta se puede hacer si se desea una publicación en PowerPoint. Pero si se em-

plean estos recursos no se pueden aplicar muchas de las técnicas, procesos y trucos de los que hablaremos; y, lo que es peor, en algunos casos no se podrán enviar los trabajos a imprimir de forma profesional. Por lo que si se quiere hacer un libro de manera profesional tal como se orienta aquí, habrá que trabajar con InDesign o QuarkXPress, dos programas que cubren perfectamente las necesidades del proceso editorial.

InDesign, de Adobe, es el programa estándar de la industria para maquetaciones simples y complejas. Con este programa se puede hacer desde un folleto hasta un periódico. Básicamente es como un procesador de textos —es decir, un contenedor prácticamente ilimitado de texto—, pero más versátil y con más posibilidades de dominio de la letra y el párrafo, que permite además trabajar con distintas plantillas de páginas, estilos de párrafo, carácter y elementos gráficos, así como con bibliotecas. Tiene además cierta capacidad para editar vectores y efectos especiales de imagen, tipo sombras, etc.

InDesign prácticamente ha sustituido a QuarkXPress, el programa que fue más usado para estas tareas durante años. En cierto modo, InDesign se basó en la manera de hacer de QuarkXPress, pero añadiendo algunas funciones más, y a diferencia de este, es más intuitivo y está integrado en un paquete donde se encuentran otros programas de Adobe como Illustrator, InCopy o PhotoShop. De todas maneras, QuarkXPress sigue siendo una alternativa muy buena para la producción de libros de texto y tiene una mejor integración con XML, el lenguaje de “etiquetas” para marcar las categorías de texto antes y después de maquetar los libros. Dado que son programas parecidos, aunque las explicaciones en este libro son para InDesign, en la mayoría de los casos se podrán aplicar también en QuarkXPress; el nombre de las instrucciones es el mismo o afín, por lo que el lector que quiera utilizar QuarkXPress podrá hacerlo sin demasiada dificultad.

Tanto InDesign como QuarkXPress son esencialmente compiladores de texto e imágenes. A menos que incrustemos imágenes en un documento, estas son externas, pero se mantienen vinculadas a él, de manera que puede crearse un sistema de flujo que permita

modificarlas una vez han sido colocadas. Aunque es un poco complicado y menos común, lo mismo se puede hacer también con el texto. Una vez puesto en página y ajustado, se puede reescribir en otro programa si se ha montado un sistema integrado de flujo de trabajo. Para este tipo de procesos se usa InCopy, otro programa del paquete de Adobe que hemos mencionado anteriormente. Algunos periódicos y revistas trabajan con otros sistemas integrados que a veces incluyen InDesign o QuarkXPress, además de otros programas específicos para la preimpresión. Pero estos sistemas están pensados para diseños de página complejos y redes de trabajo con varios usuarios; generalmente para periodistas que escriben sus contenidos a partir de plantillas preestablecidas y ciñéndose a cantidades de texto preasignadas, algo que es poco común en el libro. Además, los textos de los libros se someten a muchos cambios antes de tomar su forma definitiva, y es el diseño el que se va adaptando al contenido. El proceso con la prensa es algo distinto al de libros.

Existen también opciones intermedias entre los programas de maquetación profesionales y los procesadores de texto, como sería el caso de LaTeX, un *software* de composición de código libre empleado en ámbitos académicos. LaTeX permite hacer documentos largos y presentaciones, formatear el texto hasta un cierto nivel, componer fórmulas matemáticas complejas, crear índices, etc.

Generalmente, el original de un libro se presenta en documentos generados con un procesador de texto. La forma como se entrega pocas veces puede estar determinada por las necesidades del diseñador o el maquetista, pero sí nos convendría tener un cierto control sobre los textos originales una vez nos los han entregado. Muchos de los errores provienen de la manera como han sido escritos y preformateados, y conviene resolverlos antes de maquetarlos. El procesador más utilizado hoy es Microsoft Word; la mayoría de los autores no conocen otro programa, pero hay alternativas. Word no es demasiado intuitivo y puede convertirse en una herramienta bastante irritante si no sabes cómo funciona la versión en curso. Básicamente, lo que necesitaremos para traba-