

Sin catalogar

Observación de tendencias del diseño editorial digital para la creación catálogos digitales, que sirvan como difusores y conservadores de archivos históricos para la cultura material local o global

Abstract

Esta investigación comienza planteando por qué es importante crear catálogos que sirvan como difusores o conservadores de cultura material. Por un lado, es importante porque hay un riesgo de deterioro o de destrucción de patrimonio cultural dado por conflictos bélicos o por factores ambientales, accidentes y/o desastres climáticos entre otros; desde otra perspectiva, la velocidad de producción cultural en la actualidad es mucho mayor a la velocidad de la conservación y rescate del patrimonio. Y por último, existe una brecha de acceso a la cultura. Por esto se plantea como una posible solución la creación de catálogos digitales automatizados para contrarrestar las dificultades actuales para la conservación, protección y difusión de la cultura material local o global. En un principio se describen software tradicionales de diseño editorial y sus capacidades de automatización, luego se toma el ejemplo de Museos Abiertos que integra lenguajes de programación y finalmente se hace referencia a DrawBot como herramienta de programación para la creación. Es importante mencionar que esta investigación está dirigida a agentes culturales diseñadores o no diseñadores para disponer en modo de catálogo aquello que está sin catalogar. Por lo que se exploran metodologías sencillas, pero que requieren de una perspectiva interdisciplinaria.

Palabras clave

Diseño editorial, automatización, cultura material, catálogos

Yazmín Jiménez es diseñadora UC, tiene un magíster en Arte, Pensamiento y Cultura Latinoamericanos USACH y actualmente es docente inicial en Duoc UC en la carrera de diseño gráfico. Durante su carrera profesional se ha dedicado a la investigación académica, la docencia y el diseño editorial, destacando el libro "Cómo diseñar una revolución. La vía chilena al diseño" de los editores Hugo Palmarola, Pedro Ignacio Alonso y Eden Medina y la editorial suiza Lars Müller Publishers, basado en la exposición homónima que tuvo lugar en el Centro Cultural La Moneda desde septiembre de 2023 hasta enero de 2024.

Introducción

La investigación tiene como objetivo principal contrastar herramientas y softwares relativos al diseño editorial, en cuanto a la automatización de procesos para la creación de catálogos. El conocimiento de estas herramientas tiene importancia interdisciplinaria para la conservación de material histórico y/o de cultura material actual. Por experiencias recientes como la pandemia de COVID y conflictos políticos y/o bélicos a nivel mundial, podríamos decir que estamos en un momento donde toma mucha importancia la digitalización de la cultura material, y por lo tanto, es igualmente importante enseñar herramientas pertinentes en las carreras afines al arte y la cultura. Desde esta investigación, se podrían complementar las metodologías y contenidos de diseño editorial que se imparten en la carrera de diseño gráfico o sus ramas en la educación superior, para formar profesionales que se vinculen a los desafíos actuales de la industria con una perspectiva interdisciplinaria.

Antecedentes

¿Por qué es importante la creación de catálogos?

En esta investigación se plantea la importancia de registrar la cultura material y el patrimonio porque existen varios frentes que entorpecen la conservación de ésta en el contexto actual, como el riesgo al deterioro o destrucción de archivos históricos, la velocidad de la producción artística y las brechas de acceso a la cultura.

A pesar de los avances tecnológicos, las amenazas de deterioro o destrucción que enfrentan las instituciones que resguardan la cultura material están presentes en nuestro contexto actual. En primer lugar debemos reconocer que los conflictos bélicos que están aún en desarrollo como la guerra en Ucrania y Palestina, han generado daños incalculables respecto a la cultura material de dichas naciones.

En el marco del 70° aniversario de la Convención de La Haya de 1954 para la Protección de los Bienes Culturales en caso de Conflicto Armado, 4 instituciones firmaron la "Declaración sobre la protección de archivos, bibliotecas, museos y lugares patrimoniales en situaciones de conflictos armados e inestabilidad política". Entre ellas se encuentran El Consejo Internacional de Archivos (ICA), el Consejo Internacional de Museos (ICOM), el Consejo Internacional de Monumentos y Sitios (ICOMOS) y la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas (IFLA). Lo que establece la declaración es la importancia del trabajo de las instituciones que funcionan como guardianes de la cultura material en el mundo, dado el contexto actual de países que se encuentran en conflictos armados.

Entendiendo que la cultura material es una de la identidad de una nación o un grupo, atentar contra la conservación de la cultura es parte de la violación a los derechos humanos. Además, los archivos y registros, "en tiempos de paz, son esenciales para reconstruir la sociedad y consolidar la paz, ayudando a las personas a restablecer sus vidas, arrojando luz sobre los hechos y aportando pruebas fidedignas" (ICA, ICOM, ICOMOS, IFLA, 30 de mayo de 2024). Por lo que la destrucción irreversible de los vestigios de una nación es incompatible con la reparación tras un conflicto bélico.

En esa misma línea, el reporte preliminar de bibliotecarios y archivistas con Palestina ofrece una lista de los archivos, bibliotecas y museos que han sido destruidos, dañados o saqueados

en Gaza desde el 7 de octubre de 2023, por parte de las fuerzas armadas de Israel. El reporte aún sigue inconcluso (Librarians and archivists with Palestine, 1 de febrero 2024, p.1). Aunque existe este registro, el daño generado a la nación Palestina es inconmensurable, ya que no afecta sólo a un nivel cultura material, sino que además “empobrece la identidad colectiva del pueblo palestino, le niega irrevocablemente su historia y viola su soberanía” (Librarians and archivists with Palestine, 1 de febrero 2024, p.1). La destrucción intencional del patrimonio cultural se entiende como una táctica de guerra, que busca la negación del registro histórico con el objetivo de borrar la existencia de una nación; y que además es perseguida como un crimen de guerra por la Corte Penal Internacional.

Por otro lado, los archivos históricos se encuentran en una constante amenaza de deterioro por diversos factores, Fernández (2008), plantea que en Latinoamérica se identifican 4 tipos: fenómenos geológicos, hidrometeorológicos, riesgos producto de la acción del hombre y ambientales. Entre ellos hay riesgos por terremotos, tsunamis, huracanes, incendios, conflictos sociales, robos, administración inadecuada, conflictos armados, factores ambientales, entre otros.

De estos, llama la atención la administración inadecuada, que hace referencia a protocolos mal diseñados o que no son respetados, la manipulación de elementos por personal que no está capacitado, entre otros. Al final de artículo se plantea

Parte de la solución para hacer frente a esta problemática se podría encontrar en las herramientas digitales. No solo para respaldar lo que ya existe en instituciones físicas, sino que para democratizar el acceso a la cultura material. Si bien existen registros digitales de las fichas de catalogación de las obras presentes en un archivo, existen herramientas que nos permitirían ver desde cerca la materialidad y composición de las piezas de arte sin arriesgar el deterioro de estas. Desde herramientas web hasta programas de modelado que pueden registrar la tridimensionalidad de los materiales. Parte del rescate de cultura material ya deteriorada o destruida, podrían ser las inteligencias artificiales generativas, entrenadas con relatos de grupos locales y comparaciones con material documentado de lo desaparecido.

(...)

El mercado va mucho más rápido de lo que se puede producir cultura material. La producción cultural actual es muy acelerada. Una persona culta es capaz de reconocer la producción artística.

(...)

Esto puede convertirse tanto en una oportunidad como en una amenaza, ya que las IA pueden aportar y potenciar las actividades humanas o podrían ser usadas para intentar reemplazar la actividad humana. Considerando que nuestro marco es la cultura material, este avance podría provocar confusión al espectador, con o sin intención. Por ejemplo, podemos crear con ayuda de una IA generativa una serie de imágenes de arte precolombino. (...) Si no las mencionamos como tal se genera una confusión en el público que recibe estas imágenes aportando a la desinformación. por otro lado y considerando que la cultura material está en constante

amenaza - como revisaremos a continuación- podría servir para completar piezas de un rompecabezas inconcluso. Si entregamos las instrucciones correctas podríamos acercarnos a reproducir alguna pieza como una pintura que se ha perdido irreversiblemente. por lo que estaríamos hablando de un nuevo tipo de rescate patrimonial.

(...) Memoria del mundo UNESCO

Disponible en <https://www.unesco.org/es/memory-world>

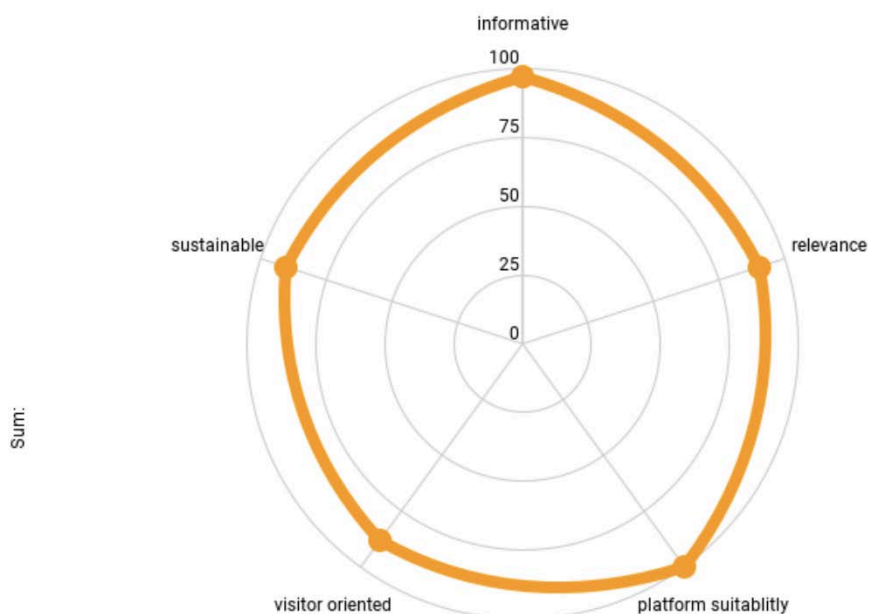
Se plantea como un repositorio más carece de detalle y por lo tanto no soluciona la brecha del acceso a la cultura.

Durante el 2021, las visitas a catálogos digitales aumentaron en un 30,8% desde el inicio de la pandemia de COVID-19 en Chile, según **"Estadísticas Culturales. Informe anual 2021"** del INE. En primer lugar está Memoria Chilena, luego Biblioteca Nacional Digital y Artistas Visuales Chilenos en tercer lugar.

Metodología en base a la Museum Matrix.

Parte de la democratización del acceso a la cultura tiene que ver con la intención de modernizar la difusión de la cultura material por instituciones. El caso de la Museum Matrix nos permite entender cómo se puede mejorar el acceso a la cultura, desde la experiencia de la pandemia reciente. El AVICOM describe en su informe, que se realizaron múltiples encuestas y entrevistas, donde se analizaron las respuestas para generar jerarquías en cuanto a parámetros que responden mejor a su público objetivo, para diseñar una difusión exitosa por parte de instituciones que incluya la participación de los receptores. "Una encuesta sobre las estrategias digitales de los museos durante la pandemia y el futuro de la participación de la audiencia" del Consejo Internacional de Museos.

Naturkundemuseum Berlin



Ejemplo de gráfico de esquema de evaluación de Museum Matrix

La ciudad como texto



Inicio del trayecto de *La ciudad como texto* (2020). Extraída del sitio.

La ciudad como texto (2020) de la diseñadora Carola Ureta, es un proyecto que documenta las paredes de las calles de Santiago durante el estallido social en Chile de 2019. Consta de un registro de fotografías continuas por un trayecto de 2,4 km desde la Plaza Dignidad (o Plaza Italia) hasta el Palacio de La Moneda. Está disponible en www.laciudadcomotexto.cl, donde se puede recorrer el tramo como si fuera una sola fotografía, incluyendo además breves textos de experiencias personales de las manifestaciones del estallido. Ureta también editó un libro del mismo proyecto, que recopila relatos de reflexión y análisis de la crisis social en Chile y agrega más gráfica relacionada al estallido. El libro se encuentra disponible en el sitio archive.org.

Estas paredes actualmente están pintadas y quedan pocos o ningún rastro del estallido, y de no haber sido documentadas y ordenadas por la autora, tendríamos un relato fraccionado, o ningún relato. En una sección del libro se muestra una comparativa de las paredes a un año del estallido, en el que se evidencia la eliminación de las manifestaciones gráficas de 2019 y 2020. Esto nos demuestra la relevancia de la documentación y conservación de cultura material, dado que vivimos en un contexto en el que todo arte que no sea institucionalizado tiene altas probabilidades de convertirse en efímero. Por otra parte, seleccionar y ordenar los registros nos permite crear un relato que puede ser difundido abiertamente en un medio físico o digital.



p.121 del libro.

Es un sitio de documentación de **Museos Abiertos de Argentina**. Tienen una herramienta que se ayuda de scripts y librerías para extraer metadatos de imágenes, con un alto nivel de detalle. Además de normaliza ciertas expresiones como: 13 de agosto o 13/08 o 08/13, pero también registra datos como la marca de la cámara con la que fue sacada una fotografía, lo cual no aplica para esta investigación. La principal herramienta es MME (Museum Metada Embbeder) que funciona con un script llamado ExifTool de Phil Harvey. En el sitio de documentación de Museos Abiertos, se describen una serie de pasos y de instalaciones duque se deben realizar para que funcione la escritura de los metadatos en un archivo CSV. La intención del proyecto Museos Abiertos es normaliza y acelerar el proceso de catalogar y organizar archivos ya existentes, que ya tienen información como el tamaño, formato, entre otros, pero esta investigación se basa en archivos no existentes, es decir, armar un catálogo desde cero.

La documentación completa se encuentra en su sitio de [GitHub](#).

ReadMe de Ricardo Vega

“El proyecto “README: modos de leer y escribir usando códigos de programación” consiste en la producción de tres piezas (Dibujos constitucionales, Máquina para dibujar máquinas, Remix de paisajes), que en conjunto exploran el potencial estético y discursivo surgido del cruce entre

Análisis de programas de diseño editorial

Las herramientas de automatización de diferentes programas para diseño editorial como: Adobe InDesign, Microsoft Publisher, Affinity Publisher, QuarkXpress, Scribus, Joomag, entre otros, para manejar un volumen considerable de material digital de manera eficiente. Los programas mencionados pueden ser complementados con herramientas de otros softwares como, por ejemplo, scripts desde lenguajes de programación.

Los parámetros planteados son: requisitos de sistema, descripción general, formato de salida, formatos compatibles, exige membresía pagada. Cabe mencionar que la investigación se va a desarrollar en un Imac, macOS Monterey versión 12.2.1, chip Apple M1, memoria ram de 8 GB.

Adobe InDesign

(...)

Microsoft Publisher

“En octubre de 2026, Microsoft Publisher llegará a su fin de vida. Después de ese tiempo, ya no se incluirá en Microsoft 365 y ya no se admitirán los conjuntos de aplicaciones locales existentes. Hasta entonces, el soporte técnico para Publisher continuará y los usuarios pueden esperar la misma experiencia que hoy”.

Si bien podría tener potencial para armar maquetas digitales de manera rápida y sencilla y está dentro de la suite de Microsoft, por lo que sería adecuado para los estudiantes Duoc que ya tienen cuenta; no tiene sentido analizarla porque dejará de funcionar en un año más.

Affinity Publisher 2

Según lo indicado en el apartado de formatos compatibles de la tabla 3, podríamos decir que este software se inclina a priorizar la imagen por sobre el texto. Aunque las herramientas de automatización no parecen ser muy avanzadas, fuera de la suite de Affinity. Habría que observar el flujo de trabajo entre la suite de Adobe y Affinity para establecer algún punto de comparación. Además Affinity tiene una característica de colaboración mencionada en su sitio, pero se refiere a empaquetar al parecer. Hay varios sitios que mencionan que puede colocar archivos en CSV, JSON o Excel; pero no se da entender si se pueden incrustar los datos en el diseño. Es decir, tener una tabla en csv con datos de bajada de imagen, enlace a imagen (o similar) y que el diseño se adapte a los datos. Esta es una de las herramientas que sería más útil si queremos extraer datos de un catálogo análogo o de documentaciones de catálogos o archivos históricos que ya existen. Por ejemplo, debe haber alguna categorización o catálogo de las existencias del archivo de la Biblioteca Nacional. Si estos fueran puestos en columnas de un CSV, ¿podrían ser traspasados a un software de diseño editorial para aplicar los datos al diseño y no el diseño a los datos? ¿Se podrán vincular por medio de estilos las columnas de datos, con secciones de InDesign? Así el diseño quedaría anclado. Por ejemplo, un estilo de párrafo de pie de foto, anclado a una columna de texto en csv. ¿Pero también tendría que establecer un estilo de párrafo en el CSV?

Hasta ahora es uno de los candidatos más atractivos junto a InDesign, que es el que tiene más herramientas de automatización.

QuarkXpress

(...)

Scribus

Considerando que es de licencia libre, podría ser útil para una etapa de maquetación inicial.

*En el sitio del software se menciona que integra un motor de secuencias de comando Python, pero no declara que se pueden realizar tareas automatizadas. <https://scribus.es/>

Joomag

Está orientado a publicaciones digitales solamente, por lo que podría quedar fuera de esta investigación. Hay un plan que ofrece servicios de marketing para las publicaciones que se hagan en la plataforma. Necesita de una conexión constante y estable a internet, porque sólo funciona por navegador. Eso también permite que se actualice automáticamente. Pero creo que esta investigación no está dirigida a este público.

Conclusiones del análisis

De la lista estudiada, hay algunos programas que funcionan sólo en plataforma, por lo que la automatización desde un grupo de imágenes sería compleja; por otro lado, hay algunos que no son compatibles con scripts de Python u otros lenguajes de programación; y por último, hay softwares de la lista que son prometedores, pero no pueden trabajar las imágenes en un nivel avanzado (como cambiar resolución u otros parámetros) por sí solos. Considerando las características de los programas de diseño editorial analizados y el objetivo de esta investigación, se trabajará comparando la suite de Adobe con la suite de Affinity. Ambas tienen un flujo de trabajo entre dos programas, que permiten acelerar el proceso de normalización y automatización.

Metodología

Considerando que uno de los objetivos de esta investigación es democratizar el acceso a cultura y productos editoriales, la intención de la metodología es crear un catálogo a partir de un conjunto de imágenes desorganizadas, no editadas, ni descritas para que tanto diseñadores como no-diseñadores puedan conformar un catálogo en el que predomine la imagen sobre el texto. Esto nos permitirá establecer un punto de partida y de conexión para quien interactúa con el catálogo creado. Cuando vemos las imágenes junto a sus descripciones, autores, año, lugar, materialidades, etc., es que podemos echar a andar el pensamiento creativo para proyectar la vida de las imágenes que se nos presentan en el catálogo creado. Además es importante recalcar que la metodología resultante tiene que poder ser aplicada y enseñada en educación superior en las carreras de diseño gráfico.

Se puede trabajar en distintos niveles de la metodología planteada para llegar al mismo resultado, que es un catálogo de imágenes. En un primer nivel, el catálogo contiene imágenes organizadas en páginas a modo de grilla según un parámetro a elección del usuario (nombre, fecha, autor u otro), acompañadas por la información que se puede extraer de los metadatos XMP. En un nivel más avanzado, el catálogo además tendría las imágenes organizadas por etiquetas, tamaños y orientaciones de cada una.

Para ejecutar los pasos descritos a continuación es necesario tener un listado de herramientas instaladas que se detallan en el sitio de Museos Abiertos, además de manejar Python3 en un nivel básico.

Reunir imágenes sin filtrar ni organizar por ningún factor > Extraer metadatos por medio de herramientas de código abierto de Museos Abiertos (MME y ExifTool) resultando en un archivo CSV. > Editar metadatos incluyendo etiquetas y elementos que sean pertinentes para el producto final. En este paso se pueden eliminar aquellos que no sean requeridos como puede ser las coordenadas de locación donde fue tomada la fotografía o la velocidad de obturación. En esta etapa se pueden empezar a considerar opciones para organizar las imágenes posteriormente. > Grabar metadatos en XMP de las imágenes por medio de herramientas de Museos Abiertos (nombre)

(...)

Acá se abren dos caminos.

Una es a través de InDesign, ya que contiene un Script integrado que nos permitiría hacer un borrador muy inicial. Image Catalog.

(...)

DrawBot como una herramienta desde la programación para la creación, ya que funciona únicamente con Python3, aunque tiene su interfaz propia, resulta menos intuitivo para no-diseñadores.



Ejemplo de librería [drawBotgrid](#) utilizando una grilla, con columna y filas para insertar imágenes.

El catálogo de prueba

El lote de prueba se compone de 390 imágenes en diversos formatos, tamaños y resoluciones. Estas imágenes se mantendrán confidenciales a lo largo de esta investigación y de llegar a difundir los resultados, serán censuradas para proteger los derechos de autor de dichas imágenes. El objetivo de que el lote sea lo más variado posible, es para comprobar que un proceso de automatización puede extraer los metadatos de las imágenes, pero también (el mismo u otro proceso) pueda normalizar el lote en cuanto a formato, tamaño y resolución. Mi hipótesis es que puede generar la normalización, más no existe un proceso de revisión por parte de una máquina para deducir si la imagen trabajada será apta para un formato digital o impreso. Es decir, podemos configurar un proceso de automatización para que todas las imágenes del lote queden en formato .tiff, sin importar el formato de ingreso. Pero si indicamos que todas las imágenes queden en 300 dpi o ppp, muchas se verán afectadas en su apariencia. Si bien los softwares tienen opciones para remuestrear las imágenes, hay límites que sólo el ojo humano podría regular o decidir si la imagen es utilizable o no.

Si trabajamos 10 imágenes por lote en Adobe Photoshop por medio de grabar acciones, el programa se demora menos de 1 minuto en igualar los formatos de salida de las imágenes. Si tenemos 400 imágenes, por proporción directa debería tomar 40 minutos en procesar sólo los formatos. Debería dividir los grupos de imágenes en 50, 100 y 400; siendo los primeros dos grupos más homogéneos que el último.

Según las características que mencionan los software en sus fichas técnicas, tendré que tomar la decisión de trabajar sólo con imagen o sólo con texto. El desafío se encuentra en hacer cuadrar el diseño con la posición de las imágenes.

También debo priorizar si se trata de una metodología para crear los catálogos o para diseñar una metodología para enseñar en la educación superior. Porque si hablamos de calidad para medios de salida digital y de impresión, hay que obedecer a programas más tradicionales como InDesign o Affinity, pero si estamos buscando democratizar cultura, hay que adaptarse a los nuevos formatos y tomar un camino digital que puede trabajarse con plataformas online o programas como Joomag. ¿Lo más importante sería la rapidez de documentación o las posibilidades de publicación? El acceso a la tecnología también sería un factor a considerar, ya que estamos hablando del contexto de Latinoamérica, o también se mencionan entornos de conflicto bélico, que serían los catalizadores de este proyecto.

Extracción de metadatos de las imágenes

Para extraer los metadatos de las imágenes, hice correr un script de Python, utilizando las librerías de pillow, pandas y openpyxl, para escribir los datos en un archivo de excel o un archivo de datos tabulares. Se procesaron 390 imágenes de un grupo heterogéneo y el script demoró 3 segundos en completar la tarea. Sin embargo, al revisar el excel generado, faltan 48 imágenes, de las cuales 2 están en formato svg. Además, como podemos ver en la tabla, se indican los modos de color P y L, y se indican varias imágenes que no presentan información de resolución. Aquellas imágenes sin información de resolución no tienen una coincidencia con los otros parámetros, es decir, no podemos concluir que esto se debe a su modo de color o a su formato.

Nombre de archivo	Formato	Ancho (px)	Alto (px)	Modo de color	Peso (bytes)	Resolución en (ppp)
Img_00001.png	PNG	1234	1768	RGBA	2494504	(427.6852, 427.6852)
Img_00002.png	PNG	3840	2160	P	3655535	no hay dpi
Img_00006.jpg	JPEG	2077	3261	CMYK	3294134	(300.0, 300.0)
Img_00119.tiff	TIFF	1654	2477	CMYK	8789996	(300.0, 300.0)
Img_00106.png	PNG	2735	1976	RGB	7263443	(1157.8082, 1157.8082)
Img_00203.tiff	TIFF	1299	1476	L	1171892	(300.0, 300.0)

Ejemplos de la tabla generada

Lo más importante de extraer los metadatos de las imágenes, es poder ordenarlos posteriormente por el parámetro deseado y tomar una decisión a nivel de diseño para ubicar nuestras imágenes dentro de una composición. Es decir, si ordeno todas las imágenes según su orientación (vertical u horizontal), puedo previsualizar en páginas maestras dónde irían dichas imágenes.

Anexo

Fichas técnicas de programas

Nombre	Adobe InDesign
Año de creación	1999.
Última actualización	Última versión 20,0, octubre de 2024
Descripción	<p>"InDesign es un programa para ordenadores especializado en la edición, maquetación y organización de contenidos de diseño editorial. Pertenece a Adobe Systems, la compañía propietaria de otras herramientas populares en el entorno digital como <u>Illustrator</u> o la archiconocida <u>Photoshop</u>. En la actualidad InDesign es el software de referencia en el sector y uno de los más utilizados desde grandes editoriales o revistas hasta pequeñas empresas, e incluso por escritores y editores independientes. Ha logrado desplazar a otros competidores y compartir mercado con <u>Quarkxpress</u>, que tenía el monopolio de su sector hasta hace algunos años".</p>
Requisitos de sistema	<ul style="list-style-type: none">- Procesador Intel® multinúcleo con compatibilidad de 64 bits o de Apple Silicon.- Sistema operativo macOS Monterey (versión 12) y posterior (mínimo). Y macOS Ventura (versión 13) y posterior (recomendado).- Memoria RAM de 4GB mínimo y 8GB recomendado.- Espacio en disco duro 4 GB de espacio disponible en el disco duro; se necesita espacio adicional para la instalación.- Conexión a internet.
Formatos de salida	.indd, .idml,.indb, .pdf, .epub, .eps, .fla, .html, .jpg, .png, .xml
Formatos compatibles	
Función con IA	Tiene herramienta de <i>Texto a Imagen</i> para crear imágenes con IA desde una descripción sencilla. Se necesitan créditos generativos para esta función. Y <i>Ampliación generativa</i> . Está asociado a Adobe Firefly.
Membresía	Prueba gratis de 7 días; luego pagada, \$15.640 CLP/mes , al 28/08/2024. Incluye 100 GB de almacenamiento en la nube, 500 créditos generativos*, plan de Adobe Express Premium (plantillas), más de 20.000 fuentes, más de un millón de fotos, dibujos, clips de video y audio, y plantillas gratuitos y tutoriales. Puede ser adquirida individualmente o dentro del plan de Creative Cloud con todas las aplicaciones de Adobe.
Automatización	Compatible con scripts en JavaScript, AppleScript y VBScript para automatizar tareas repetitivas.
Fuentes	<ul style="list-style-type: none">- https://www.adobe.com/cl/products/indesign.html- https://esdim.com/para-que-es-adobe-indesign/#::~:~:text=Los%20

	<p>comienzos%20de%20InDesign%20se,funciones%20para%20crear%20documentos%20completos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - https://helpx.adobe.com/cl/creative-cloud/help/creative-cloud-desktop-app-system-requirements.html - https://helpx.adobe.com/cl/creative-cloud/help/creative-cloud-desktop-app-system-requirements.html
--	---

Tabla 1. Ficha técnica Adobe InDesign

Nombre	Microsoft Publisher
Año de creación	
Última actualización	
Descripción	
Requisitos de sistema	<p>Sólo funciona en Windows, no hay versiones para Mac.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistema Operativo: Windows 10 o Windows 11. - Procesador: Procesador de 1.6 GHz o superior (de 2 núcleos). - Memoria RAM: 4 GB de RAM para sistemas de 64 bits, o 2 GB de RAM para sistemas de 32 bits. - Espacio en Disco: Alrededor de 4 GB de espacio en disco duro para la instalación.
Formatos de salida	.pub, .pdf, .xps, .jpeg, .png
Formatos compatibles	
Función con IA	
Membresía	Se necesita una cuenta Microsoft con membresía pagada.
Automatización	
Fuentes	- https://www.microsoft.com/es-cl/microsoft-365/publisher

Tabla 2. Ficha técnica de Microsoft Publisher

Nombre	Affinity Publisher 2
Año de creación	2019
Última actualización	2
Descripción	Programa de autoedición de la cadena de software Serif (fue comprada por Canva). La cadena también tiene Affinity Photo y Affinity Designer.
Requisitos de sistema	<ul style="list-style-type: none"> - Windows: Windows 10 o superior con procesador x64, 8 GB de RAM (recomendado 16 GB). - macOS: macOS 10.14 o superior, procesador Apple Silicon o Intel, con 8 GB de RAM.

	<ul style="list-style-type: none"> - iPadOS: iPad con iPadOS 15 o superior, compatible con Apple Pencil para una experiencia de diseño más intuitiva. - Espacio en Disco: Aproximadamente 3 GB de espacio de instalación.
Formatos de salida	.afpub (Affinity Publisher Document), .pdf, .jpeg, .png, .tiff, y .svg.
Formatos compatibles	<ul style="list-style-type: none"> - Compatible con formatos de Affinity Photo y Affinity Designer. No dispone de un formato de intercambio universal como .idml de InDesign, por lo que el archivo nativo no es directamente compatible con otros programas de diseño. - Compatibilidad con Archivos RAW: Capacidad de importar y editar imágenes RAW cuando se integra con Affinity Photo. - Edición no destructiva: Todas las ediciones de imagen y ajustes se aplican de forma no destructiva, permitiendo ajustes sin pérdida de calidad. - Creación de Documentos Interactivos: Permite añadir elementos interactivos para documentos digitales como botones y enlaces, aunque con opciones limitadas comparado con InDesign. - Permite colgar archivos PSD y AI, pero no idml.
Función con IA	
Membresía	6 meses de prueba gratis. Pago único de 40900.
Automatización	No tiene soporte para scripts avanzados. Flujos de Trabajo con Otros Programas de Affinity: Publisher incluye el sistema de "StudioLink", que permite editar imágenes y vectores sin salir de la aplicación, con funcionalidades de Affinity Photo y Designer integradas.
Fuentes	<ul style="list-style-type: none"> - https://www.microsoft.com/es-cl/microsoft-365/publisher

Tabla 3. Ficha técnica de Affinity Publisher.

Nombre	QuarkXpress
Año de creación	
Última actualización	
Descripción	
Requisitos de sistema	<p>Para la versión 2023</p> <ul style="list-style-type: none"> - Windows: Windows 10 o superior (64 bits), con procesador Intel Pentium o equivalente y 4 GB de RAM (recomendado 8 GB). - macOS: macOS 10.14 o superior, compatible con procesadores Intel y Apple Silicon, con 4 GB de RAM (recomendado 8 GB). - Espacio en Disco: Aproximadamente 4 GB de espacio libre para la instalación, con espacio adicional para proyectos y archivos temporales.

Formatos de salida	.qxp (QuarkXPress Document); PDF, EPS, TIFF, y formatos HTML5 para publicaciones digitales.
Formatos compatibles	Puede importar archivos de Adobe InDesign, PDF, Illustrator y Word, aunque con ciertas limitaciones. Permite la exportación a HTML5, ePub, Kindle y aplicaciones interactivas.
Función con IA	
Membresía	US\$ 251 al año.
Automatización	<ul style="list-style-type: none"> - Script y Automatización: Compatible con JavaScript y AppleScript (en macOS) para automatizar tareas repetitivas y complejas. - Herramienta de Fusión de Datos: Permite vincular documentos con fuentes de datos externas, como archivos CSV, para crear contenidos personalizados. - Modularidad de Funciones: Funciones adicionales a través de extensiones (Xtensions) para personalizar y extender la funcionalidad del software según necesidades específicas. - Edición de Imágenes Integrada: Incluye herramientas de edición de imagen básicas, como ajustes de brillo, contraste, saturación y efectos, sin necesidad de software adicional. - Compatibilidad con Archivos RAW: Permite la importación y manejo de archivos RAW, lo cual es útil para publicaciones con fotografías de alta calidad. - Flex Layouts: Función de diseño responsivo que permite crear maquetas adaptables para diferentes dispositivos sin necesidad de codificación.
Fuentes	

Tabla 4. Ficha técnica de QuarkXpress

Nombre	Scribus
Año de creación	
Última actualización	
Descripción	
Requisitos de sistema	<p>Sistema Operativo: Disponible en Windows, macOS, Linux y otros sistemas basados en Unix, lo que lo convierte en una de las opciones más flexibles.</p> <p>Requisitos Mínimos del Sistema: Debido a su diseño, Scribus es ligero y puede funcionar en sistemas con recursos limitados, lo cual es ventajoso para usuarios con hardware modesto.</p> <p>Versiones Compatibles: Las versiones de Scribus son generalmente compatibles hacia atrás, y al ser de código abierto, existen versiones anteriores disponibles para mayor compatibilidad.</p>

	<p>Windows: Windows 7 o superior. macOS: macOS 10.13 o superior. Linux y Unix: La mayoría de las distribuciones de Linux y sistemas basados en Unix pueden ejecutar Scribus, con versiones disponibles en muchos repositorios de software. Recursos de Hardware: Generalmente requiere al menos 2 GB de RAM y un procesador de 1 GHz o superior para un rendimiento óptimo, aunque el software es bastante ligero.</p>
Formatos de salida	.sla (Scribus Document)
Formatos compatibles	PDF y SVG *No puede abrir archivos nativos de otros programas de diseño como Adobe InDesign o QuarkXPress, pero permite la importación de archivos EPS, PNG, TIFF y JPEG.
Función con IA	
Membresía	Licencia libre
Automatización	Scribus integra un motor de secuencias de comandos Python* Modularidad con Plugins: Existen varios plugins que extienden la funcionalidad de Scribus, aunque en menor cantidad que otros programas.
Fuentes	

Tabla 4. Ficha técnica de Scribus

Nombre	Joomag
Año de creación	
Última actualización	
Descripción	
Requisitos de sistema	Plataforma Web: Disponible en cualquier navegador moderno (Chrome, Firefox, Safari, Edge), por lo que no es necesario instalar software en dispositivos locales. Compatible con dispositivos móviles.
Formatos de salida	Html5 y PDF.
Formatos compatibles	
Función con IA	-
Membresía	US \$400, la superior no se menciona el precio.
Automatización	

Fuentes	
---------	--

Tabla 4. Ficha técnica de Joomag

Referencias bibliográficas

ICA, ICOM, ICOMOS, IFLA. (30 de mayo de 2024) Declaración sobre la protección de archivos, bibliotecas, museos y lugares patrimoniales en situaciones de conflictos armados e inestabilidad política. *Consejo Internacional de Museos*.

<https://icom.museum/es/news/declaracion-sobre-la-proteccion-de-archivos-bibliotecas-museos-y-lugares-patrimoniales-en-situaciones-de-conflictos-armados-e-inestabilidad-politica/>

Librarian and Archivists with Palestine. (1 de febrero de 2024) Israeli Damage to Archives, Libraries, and Museums in Gaza, October 2023–January 2024. A Preliminary Report from Librarians and Archivists with Palestine. *Librarians with Palestine*.

<https://librarianswithpalestine.org/wp-content/uploads/2024/02/LAP-Gaza-Report-2024.pdf>

Fernández, O. (7 de enero de 2008) Los riesgos de deterioro del patrimonio documental en América Latina. (2008). *Bibliotecas*, 26(2).

<https://www.revistas.una.ac.cr/index.php/bibliotecas/article/view/406>

(...)