



Con entrada gratuita, el 14 de septiembre la Ciudad organiza en el Centro Metropolitano de Diseño un espacio de reflexión sobre el futuro del libro y la lectura, en el Centro Metropolitano de Diseño (CMD), ubicado en Algarrobo 1041, Barracas.

Con entrada libre y gratuita, de 9.30 a 17, se tratará de una actividad pensada para el intercambio de ideas, una jornada de presentaciones y charlas donde los invitados locales e internacionales debatirán su visión sobre el futuro del libro y la lectura.

Las actividades no requieren de inscripción previa.

Cronograma de actividades

El jueves 14 de septiembre entre las 9:30 y 17:00 en el Auditorio del Centro Metropolitano de Diseño, Algarrobo 1041, Barracas.

9:30

Bienvenida

10:00

Publicaciones Digitales. Comprender para ofrecer una buena calidad de producto
Disertantes: Julián Calderazi y Hernán Caratozzolo

Conceptos para ofrecer una experiencia satisfactoria al lector, desde el formato a la accesibilidad. Criterios esenciales para determinar la calidad de un producto digital.

Julián Caldereazi es el representante latinoamericano en W3C@PUBLISHING, consorcio que administra, mantiene y trabaja en la evolución del formato EPUB. Con 14 años de trayectoria en el desarrollo y diseño de sitios de mediana y alta complejidad en 2012 se especializó en el desarrollo de publicaciones digitales en formatos EPUB y mobi/KF8

Hernán Caratozzolo Cuenta con más de 25 años de experiencia proveyendo productos y servicios para la digitalización de industrias desde las artes gráficas hasta las audiovisuales. Ha dictado cursos y seminarios privados de formatos digitales y sistemas de edición. Miembro de W3C@PUBLISHING. Trabaja para difundir y mejorar la experiencia del lector en los nuevos dispositivos personales en constante evolución

12:00 a 13:00

Intervalo

13:00

Audiencias digitales: Los libros y las conversaciones

(Video conferencia desde Canadá)

Disertante: Mariana I. Pellegrino

Tres conceptos lideran el tiempo presente: Lifestreaming (tenemos conexión todo el tiempo), Embodiment (cualquier dispositivo nos conecta) y ubicuidad (nos conectamos desde cualquier lugar). Estas características, entre otras propias de la convergencia, han moldeado nuevas prácticas lectoras, nuevo uso del tiempo libre y nuevas audiencias que se relacionan de innovadoras maneras con los bienes culturales.

En tiempos de viralidad, los libros tienen gran oportunidad. Son bienes culturales conversacionales de manera natural. Sobre ellos siempre se ha hablado, compartido, comentado y likeado. La complejidad del tiempo presente reside en cómo capitalizar la conversación sobre los libros ya que, a diferencia de otros objetos como las películas o las series, no tienen una convocatoria de simultaneidad tan marcada. No todos leen el mismo libro al mismo tiempo, por lo tanto, no todos conversan sobre los mismos libros al mismo tiempo. Esta charla tiene como objetivo ser contexto de reflexión sobre las prácticas de promoción librera en tiempos de Netflix.

Mariana I. Pellegrino es periodista, editora, escritora, especialista en identidad digital y docente con amplia experiencia al frente de equipos multidisciplinarios enfocados en estrategias online. Fue directora de Marketing Digital en las señales de cable del grupo FOX para Latinoamérica, Brasil y mercado hispano de Estados Unidos, responsable del proyecto Myspace en la región y editora en Ciudad Internet. Es docente, entre otras, de la materia "Edición Electrónica y Multimedia" de la carrera de Edición de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA y Titular de la materia "Sujetos, Grupos y Audiencias" de UCES. Forma parte, además, de los proyectos editoriales y digitales de la firma de ropa para chicos Owoko. Actualmente se encuentra trabajando en su tesis para la maestría en Docencia Universitaria de la UBA.

15:00

Literatura interactiva: del enigma a la novela participativa

Disertantes: Florencia Acher y Guillermo Crespi

La experiencia interactiva de lectura antecede al mundo digital. Independientemente de un soporte analógico o digital, la interactividad puede concebirse intrínsecamente con el relato. A partir de un recorrido histórico sobre relatos interactivos, se reflexionará la potencia del desarrollo de productos editoriales pensando a partir de la experiencia del lector y repensar las estrategias creativas.

Guillermo Crespi estudió Cine y Televisión en el Centro de Investigación Cinematográfica. Es guionista, diseñador de narrativa interactiva, docente, ávido consumidor audiovisual (especialmente TV y Videojuegos) y músico por hobby. Desde el año 2004 es docente de guión de cine, TV y videojuegos en la Universidad Nacional de las Artes (UNA) y la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC). Desde 2010 colabora en Heavy Boat, estudio argentino de videojuegos, como músico y guionista.

Florencia N. Acher Lanzillotta es editora por la Universidad de Buenos Aires. Se ha desempeñado en distintos roles en el ámbito editorial, lo que le ha permitido adquirir una visión global del proceso de creación y realización de productos editoriales y audiovisuales. Desde el 2013 se desempeña como Gerente editorial de proyectos educativos de Edelvives Argentina, donde ha dirigido colecciones con características no convencionales. Actualmente también participa en la preproducción de proyectos cinematográficos y editoriales no convencionales.