

LAS REVISTAS DE DISEÑO GRÁFICO EN LA RED: UTILIDAD Y PERTINENCIA DOCUMENTAL

CARLOS OLIVA MARAÑÓN
carlos.oliva.maranon@urjc.es

Facultad de Ciencias de la Comunicación,
Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

La industria del Diseño Gráfico ha experimentado un gran desarrollo en las últimas décadas en la denominada Sociedad de la Información. Los objetivos de esta investigación son analizar la presencia de las revistas de este sector en Internet y conocer su visibilidad en la denominada 'Red de redes'. Se han analizado diferentes páginas web, directorios y plataformas de revistas en línea, metabuscadores, repositorios documentales, catálogos y bases de datos bibliográficas. Los resultados confirman la escasa presencia de estas publicaciones a texto completo en la Red, excepto en la página web y la base de datos analizadas. Se aportan algunas propuestas de mejora y reflexiones para que los profesionales de esta área puedan desarrollar adecuadamente sus investigaciones con la ayuda de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

Introducción

En los últimos años, la prensa y las revistas han sufrido una gran transformación dentro de la nueva sociedad informatizada e interactiva en que han quedado englobados los llamados Medios de Comunicación Social (MCS), a través del soporte de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). Así, el catedrático de Periodismo Jesús Canga Larequi (1994: 9) afirma: "Dos factores han marcado de forma decisiva esta transformación. Por un lado, el avance tecnológico que ha permitido la supervivencia de unas empresas periodísticas que atravesaban una profunda crisis con pérdida continua de lectores y publicidad. Por otro, la utilización de unos recursos visuales en la presentación del producto, que ha aportado una imagen más moderna y más actualizada".

En opinión de la investigadora Leonor Arfuch (1997: 200), "el ideal en el área de la comunicación gráfica es el buscado por la Escuela de Diseño, Arte y Arquitectura (Bauhaus)". En este sentido, Arfuch cita: "Otra gran aspiración de la Bauhaus estuvo justamente en el plano de la comunicación gráfica, en la confor-

mación de su especialidad como un área moderna de incumbencia, no equiparable a las antiguas artes gráficas. Allí intervinieron no sólo legados vanguardistas, sino también aportes técnicos y conceptuales de la psicología, la publicidad y la propaganda de masas, generando un espacio nuevo de articulación y de expresión, donde la proyección se abría no solamente a la innovación tipográfica y formal, sino a la inclusión de la fotografía y otras composiciones plásticas”. La utopía del orden y el ideal de la ilustración de lograr la democratización del acceso al conocimiento y a la distinción de saberes, se plasmaban aquí en un primer paso fundamental: la legibilidad.

También, como señala el periodista Luka Brajnovic (1979: 118), “el éxito de una publicación escrita no se basa solamente en difundir buenas noticias, en publicar brillantes comentarios y excelentes fotografías, sino también en la presentación gráfica que de todo ese material se realice”.

Historia del Diseño Gráfico

El pensador griego Aristóteles acuñó la frase “el alma nunca piensa sin una imagen”. En opinión de diversos autores, siguiendo este pensamiento, el Diseño Gráfico se inicia cuando el hombre tuvo la necesidad de comunicarse y de expresar sus necesidades de supervivencia. Los pobladores prehistóricos ya realizaban dibujos explicativos para enseñar a sus hijos sobre los animales y las técnicas de caza, cuando todavía no contaban con un alfabeto escrito. Esto refleja la ansiedad del ser humano por explicar la realidad a través de los dibujos, mucho antes incluso que el habla. Así, la comunicación visual, nacida con anterioridad a la textual, tiene una historia muy dilatada.

Sin embargo, los expertos discrepan sobre las raíces del Diseño Gráfico. Algunos teóricos identifican las pinturas rupestres como ejemplos ancestrales de los signos gráficos; sin embargo, otros autores reconocen sus formas embrionarias en Egipto, Grecia, México y Roma. También, se considera que el Diseño Gráfico surge al mismo tiempo que la imprenta. Una corriente apunta a las vanguardias artísticas del comienzo del siglo XX. Otras líneas de investigación emplazan al pensamiento contemporáneo tras la Segunda Guerra Mundial, y conciben el Diseño Gráfico como un fenómeno adjunto al fuerte desarrollo industrial y de los medios de comunicación.

Además, los últimos 60 años del siglo XV enmarcaron el nacimiento y desarrollo de la tipografía. Por tanto, las secuelas de las iniciativas y experimentaciones gráficas surgen en el siglo XVI con la energía creadora, dando origen a innovadores diseños de tipos, normas de composición, ilustraciones y encuadernaciones, conjuntamente con representantes de gran prestigio.

La Historia de la Tipografía y, por carácter transitivo, también la Historia del Libro, está estrechamente vinculada a la del Diseño Gráfico; esto puede ser

así porque prácticamente no existen diseños gráficos en los que no se incluyan elementos de este tipo. De ahí que, cuando se habla de la Historia del Diseño Gráfico, también se cita la tipografía de la columna trajana, las miniaturas medievales, la imprenta de Johannes Gutenberg, la evolución de la industria del libro, los afiches parisinos, el Movimiento de Artes y Oficios (*Arts and Crafts*), William Morris, la Bauhaus, etc.

De igual forma, en lo referente a la Historia del Diseño Gráfico, cabe destacar la influencia que tuvieron hechos como la Revolución Francesa y la Revolución Industrial para el desarrollo del comercio y de la actividad publicitaria. Además, es importante tener en cuenta que muchos aspectos políticos, sociales y religiosos de cada era histórica han influido en la evolución o el retroceso en lo que concierne a los trabajos impresos: desde la creación de los tipos de letras o el trabajo tipográfico, hasta la aparición de los libros, los periódicos, las enciclopedias y los carteles.

Con el auge de las ciudades en el siglo XVI se produce una demanda de información auspiciada por la invención de la imprenta en 1450, a cargo de Gutenberg. El nuevo sistema de impresión permitía reproducir los libros que antes fueron manuscritos. Tal fue su desarrollo que, entre 1450 y 1500, se imprimieron más de 6.000 obras. Además, las denominadas 'hojas informativas' tuvieron gran aceptación entre la población, lo que produjo que los gobernantes prohibieran su distribución al considerarlas un medio influyente. En su lugar, se crearon publicaciones oficiales para evitar las críticas al Gobierno.

Después, se originan 'gacetas' semanales en Alemania y los Países Bajos, concretamente, *Relation* y *Aviso Relation Oder Zeitung*. Sin embargo, su precedente fue *La Gazette*, publicada en París en 1631 por Théophraste Renaudot. De igual manera, en París se originaron los primeros periódicos literarios y científicos como *Le Journal des Savants* (1665). Hasta el siglo XVIII, no se publicó el primer diario francés, *Le Journal de Paris* (1777).

Además, a lo largo del siglo XVII, se imponen severas restricciones a la prensa mediante la concesión de licencias y la censura. Así, Gran Bretaña fue pionera en establecer las primeras normas de regulación y censura mediante el decreto de la 'Star Chamber', de 1637, y el primer régimen de libertad de prensa, tras la revolución de 1688. Posteriormente, se abolió la censura previa y, en 1702, se fundó el *Daily Courant*, primer diario del Reino Unido.

Ya en el siglo XXI, el Diseño, en su más amplia expresión, se está convirtiendo en un sector clave para el desarrollo de la cultura y de la economía. Con el apoyo de las Nuevas Tecnologías, su empuje se ve reflejado en el crecimiento exponencial del número de profesionales, además de su reconocimiento como una actividad de contrastada calidad por el trabajo de los diseñadores.

Metodología

Desde la aparición de Internet, el periodismo digital ha tenido un gran desarrollo. Los periodistas del siglo XXI trabajan ya en formato digital. Por tanto, Internet es un gran ‘contenedor’ en el que se puede localizar información acerca de cualquier área de conocimiento. Para ello, el investigador tiene que conocer los diferentes recursos documentales que la ‘red de redes’ pone a su disposición para que la búsqueda sea lo más acertada posible. Con ello, se disminuirá lo que se conoce como ruido documental, es decir, mucha información que no responde a lo que realmente se quiere encontrar. Para un buen fin sobre estas búsquedas, los recursos documentales más importantes son:

- ▶ Páginas web.
- ▶ Metabuscadores.
- ▶ Catálogos.
- ▶ Bases de datos bibliográficas.

En esta investigación se ha realizado una exhaustiva búsqueda de revistas de Diseño Gráfico para conocer cuál es su visibilidad en Internet. Igualmente, se pretende cuantificar si la revista se encuentra a texto completo o, si por el contrario, únicamente remite a la ficha catalográfica y la ubicación correspondiente. Hay que tener muy en cuenta la interfaz o sistema de búsqueda que se utiliza para que haya una interactividad entre el recurso documental y el usuario de la Red.

En cuanto a los buscadores, se ha realizado una búsqueda en el metabuscador de la Biblioteca Nacional de España (BNE), denominado ‘El Buscón’. Los resultados han sido los siguientes:

- ▶ En *e-revistas*, plataforma de acceso abierto de revistas científicas electrónicas españolas y latinoamericanas, en la opción de búsqueda avanzada y en el campo de ‘Título’, se ha introducido la secuencia ‘Diseño Gráfico’. No se ha obtenido ningún resultado.
- ▶ Sin embargo, si se introduce la palabra Diseño, se obtienen tres resultados: *DU&P: revista de diseño urbano y paisaje; I + Diseño: revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño; y Revista internacional de métodos numéricos para cálculo y diseño en Ingeniería.*
- ▶ También, en *e-revistas* se ha realizado una búsqueda por materias (el sistema las incorpora por defecto), en concreto, ‘Tecnología de la Información’, Subcategoría: ‘Diseño asistido por ordenador’. Se han obtenido 26 revistas.

Aparece el título de la revista, si se encuentra o no a texto completo, en qué plataforma, directorio o base de datos y si es de acceso libre o de pago.

Por lo que respecta a los catálogos, se han dividido en dos tipologías: los catálogos clásicos y los catálogos colectivos.

- **Catálogos clásicos.** Se ha analizado el de la Biblioteca Nacional de España (BNE) por su relevancia. La cadena documental de búsqueda ha sido la siguiente: en búsqueda avanzada, en el campo de materia, se ha introducido la secuencia 'Diseño Gráfico'. Seguidamente, en tipo de documento, se ha seleccionado 'Prensa y revistas' (el sistema lo ofrece por defecto, no es definible por el usuario). Se han obtenido 42 revistas. La mayoría de ellas son impresas y no aparece su página web.

Ejemplo: *Iconographic: revista de teoría y cultura del diseño gráfico y tipográfico*. Es por suscripción y no ofrece los artículos a texto completo. Su página web es la siguiente: <http://www.iconographicmagazine.org>

- En relación con los **catálogos colectivos**, se ha analizado 'Rebiun' por su pertinencia. La cadena documental de búsqueda ha sido la siguiente: en búsqueda avanzada, en el campo de 'materia', se ha introducido la secuencia 'Diseño Gráfico'. Seguidamente, en 'formato', se ha seleccionado 'Series' (el sistema lo ofrece por defecto, no es definible por el usuario). Se han obtenido 63 revistas. La mayoría de ellas son impresas y no figura su página web. Además, en muchas ocasiones, hay que acudir a buscadores como *Google* para localizar las páginas web de algunas de estas publicaciones.

Ejemplo: *Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación*. Permite leer los artículos, pero únicamente en la opción de pantalla completa. Hay que suscribirse para descargarse los artículos a texto completo. Su página web es la siguiente: <http://visual.gi>

De los portales de revistas, se ha analizado *Redalyc*, que contiene revistas de Latinoamérica, España y Portugal. La cadena documental de búsqueda ha sido la siguiente: en la opción de palabras clave, se ha introducido la secuencia 'Diseño Gráfico'. Los resultados son 11 artículos que se pueden recuperar a texto completo. Además, el sistema de búsqueda recupera en pantalla completa los siguientes campos documentales: nombre de la revista, título del artículo, país, año de publicación y palabras clave.

Por lo que respecta a los metabuscadores, se ha seleccionado *Metacrawler*. La cadena documental de búsqueda ha sido ‘design graphic review’. Se ha elegido la revista *Eye: The International Review of Graphic Design*. Esta publicación contiene los artículos a texto completo y, además, a través de un buscador, permite encontrar artículos por diseñador, por autor, por materia y por búsqueda libre.

Además, de entre las páginas web ofrecidas, se ha seleccionado la dirección: <http://www.maestrosdelweb.com/editorial/revistas-gratuitas-para-disenadores-partei> Es un espacio web en el que se ofrecen 11 revistas de Diseño Gráfico accesibles a texto completo de forma gratuita: *MultiLinkMagazine*, *Veer*, *GizMag*, *Phirebrush*, *Destructed*, *RootMagazine*, *Bakmagazine*, *True Eye*, *Wagmagazine*, *Mis.vlepvnet.bzzz* y *Artzmania*.

En relación con las bases de datos bibliográficas, se ha analizado *Dialnet*. La cadena documental de búsqueda ha sido la siguiente: en la opción de ‘Título’, se ha introducido la secuencia ‘Diseño Gráfico’ y se ha seleccionado cualquier tipo de documento (artículos de revistas, artículos de obras colectivas, libros y tesis). Los resultados son 177 documentos. Seguidamente, se ha insertado el término ‘Diseño Gráfico’ y se ha seleccionado el campo “artículos de revistas”. Los resultados son 88 documentos, lo que supone una buena pertinencia documental, aunque la mayoría de los artículos no pueden consultarse a texto completo. En lo referente a las ‘Páginas web’ en las que se puede encontrar información de las revistas de Diseño Gráfico accesibles en línea y gratuitas, se ha seleccionado: <http://www.hongkiat.com/blog/42-free-online-magazines-for-designers> Esta web contiene 42 revistas de esta materia a texto completo.

Conclusiones

Según la opinión de diversos autores, puede argumentarse que las comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

Actualmente, el Diseño Gráfico está cambiando a una velocidad vertiginosa con la introducción de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) y, sobre todo, con la explosión de Internet y la demanda masiva de servicios de diseño de páginas web. Por lo cual, el nuevo diseñador necesita poseer una sólida preparación informática y documental. En cuanto a las posibles mejoras para aumentar la visibilidad de las revistas de Diseño Gráfico en la Red, se proponen las siguientes:

- ▶ Aumentar la visibilidad de las revistas de esta área de conocimiento a texto completo en Internet a través de los diferentes recursos documentales (páginas web, metabuscadores, catálogos y bases de datos bibliográficas).
- ▶ Modificar la interfaz de estas aplicaciones documentales para fomentar la interacción del usuario con la plataforma de Internet.
- ▶ Cambiar los campos documentales de recuperación de la información de las diferentes aplicaciones en línea con vistas a una recuperación más pertinente de la información.
- ▶ Introducir el término 'Diseño Gráfico' en el campo de recuperación de materia en las diferentes aplicaciones documentales, tales como catálogos clásicos, catálogos colectivos y bases de datos bibliográficas.

Así, tanto la página web analizada como la base de datos bibliográfica, responden a una búsqueda documental pertinente manifestada por la aceptable presencia de revistas de Diseño Gráfico, en detrimento de los metabuscadores y catálogos analizados.

En definitiva, todas estas mejoras enunciadas para los diferentes recursos documentales en línea tienen como fin primordial facilitar el trabajo de los diseñadores gráficos. Con ello, y con el soporte de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), se consigue una gestión eficaz del tiempo y de los recursos necesarios para estos profesionales a golpe de clic de ratón.

Bibliografía

- ▶ ARFUCH, L., CHAVES, N. y LEDESMA, M.^a (1997): *Diseño y comunicación. Teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- ▶ BRAJNOVICH, L. (1979): *Tecnología de la Información*. Pamplona: EUNSA.
- ▶ CANGA, J. (1994): *El Diseño Periodístico en prensa diaria*. Barcelona: Bosch.

Webgrafía

- ▶ Dialnet. Consultado el 3 de octubre de 2011 desde:
<http://dialnet.unirioja.es>
- ▶ Hongkiat. Consultado el 5 de octubre de 2011 desde:
<http://www.hongkiat.com/blog/42-free-online-magazines-for-designers>
- ▶ Maestros del Web. Consultado el 5 de octubre de 2011 desde:
<http://www.maestrosdelweb.com/editorial/revistas-gratuitas-para-disenadores-parteeii>

- ▶ El buscón. Consultado el 10 de octubre de 2011 desde:
http://elbuscon.bne.es:8331/V/SU75IY1V12YECXJEVXFKECLY4B3Q369NKFPFRER8MEHQ9ILEDY-01539?FUNC=QUICK-1&pds_handle=GUEST
- ▶ BNE. Consultado el 11 de octubre de 2011 desde:
<http://catalogo.bne.es/uhtbin/webcat>
- ▶ Rebiun. Consultado el 13 de octubre de 2011 desde:
<http://rebiun.absysnet.com/cgi-bin/rebiun/07794/ID92dcd2a?ACC=101>
- ▶ Redalyc. Consultado el 14 de octubre de 2011 desde:
<http://redalyc.uaemex.mx>
- ▶ Metacrawler. Consultado el 14 de octubre de 2011 desde:
<http://www.metacrawler.com>