

Preferencias tipográficas en las primeras revistas españolas especializadas en informática

Carlos Jiménez Narros

*Universidad Antonio de Nebrija, España
cjimenez@nebrija.es*

Resumen

Las primeras revistas especializadas en informática para usuarios surgen en España en la década de los ochenta. Anteriormente, los manuales de los fabricantes y la prensa técnica eran las únicas fuentes de información disponibles. Estas publicaciones pioneras especializadas en informática contribuyeron de manera evidente a difundir la disciplina. Buscaban transmitir tecnología, modernidad y futuro, lo que se refleja, en algunas cabeceras de revistas que incorporan tipografías de inspiración tecnológica. Los relojes y calculadoras digitales, los tipos de baja resolución y la lectura automática de textos ayudaron a la creación y posterior utilización de esta nueva categoría de tipos de letra.

Palabras clave: Tipografías tecnológicas, revistas de informática, diseño gráfico, tipografías pixeladas, cabeceras de revistas.

Typographic Preferences in the First Spanish Magazines Specializing in Computer Science

Abstract

The first magazines specializing in computer science for users arise in Spain in the eighties. Previously, the manuals of the manufacturers and the technical press were the only available information sources. The-

se pioneering publications specializing in computer science helped in a clear way to spread the discipline. They were thinking about how to transmit technology, modernity and future, what is reflected, in some magazine headings that incorporate typographies of technological inspiration. The digital clocks and calculators, the types of low resolution and the automatic reading of texts helped to the creation and later use of this new category of fonts.

Keywords: Technological typographies, magazines of computer science, graphic design, pixelated typographies, magazines headers.

1. INTRODUCCIÓN: LAS PRIMEROS PUBLICACIONES ESPECIALIZADAS

Durante los años sesenta y setenta la disciplina de la microinformática se encuentra en una fase embrionaria y aún no tiene definida su entidad. No existen, por tanto, publicaciones específicas con contenidos exclusivos en informática de usuarios. Estamos ante un mercado editorial joven para este tipo de revistas especializadas. Hasta ahora los únicos interesados en estas materias eran profesionales o técnicos, normalmente más vinculados y cercanos al área de la electrónica. El concepto de usuario todavía no alcanza la dimensión que tiene hoy, pues la informática no estaba al alcance de todos, ni como herramienta, ni como disciplina. El precio de las máquinas es elevado y la formación recibida, para poder sacarlas un rendimiento óptimo, es escasa.

Las primeras informaciones especializadas en informática comienzan a redactarse y publicarse en las revistas de electrónica, y más en concreto en el campo de la microelectrónica, sector con el que la informática mantiene estrechas relaciones y que supondrá su nacimiento.

Si echamos un vistazo a las publicaciones internacionales sobre electrónica podemos observar que a través de ellas se dieron a conocer algunas de las primeras novedades informáticas. Es el caso del MARK8 cuyos planos fueron anunciados por primera vez en la revista *Radio-Electronics* en su número de julio de 1974. De igual forma la revista americana *Popular Electronics*, en enero de 1975, comercializaba el primer microordenador (en forma de máquina), el conocido como Altair 8800.

En el caso concreto de España las revistas de electrónica que más ayudaron a divulgar estos contenidos durante los años sesenta y setenta fueron: *Revista Española de Electrónica* (1954), *Radiatorama* (1966), *Circuito Impreso* (1976) y las cabeceras de la editorial Boixareu: *Mundo Electrónico y Actualidad Electrónica* (1977). A éstas se sumarán en la década de los ochenta dos revistas de la editorial Ingelek, *Elektor* y *Electro Ocio*.

Pero no sólo la prensa especializada en electrónica ayudó a configurar y modelar el campo de la informática, sino que comienzan a aparecer una serie de revistas que ya ponen especial énfasis en la mecanización y automatización de las oficinas. En España uno de los casos más relevantes es la revista *Clave*, que nace en diciembre de 1966 y sirvió de puente entre compradores y vendedores, aportando tanto información técnica sobre los productos, como sobre el propio mercado.

También ayudaron bastante al desarrollo de la informática otras publicaciones periódicas de carácter no comercial: boletines oficiales, boletines de asociaciones profesionales, boletines de entidades asociativas, revistas de empresas, revistas académicas y revistas de grupos de usuarios. Desde 1961 las ediciones anuales del SIMO (Salón Internacional del Material de Oficina) sirvieron de cita para todos los curiosos e interesados en mecanizar sus oficinas. Desde este mismo año CITEMA será la primera institución oficial que edite un boletín sobre las novedades del sector. Su distribución era gratuita y se mantiene hasta 1989. Manuel Palao de CITEMA en la Memoria del SIMO 1974 y en apartado dedicado a revistas especializadas señalaba en un párrafo: "En informática, contrariamente a lo que ocurre en otras actividades, como puede ser la siderurgia, no es posible estar al día leyendo libros, sino que hay que recurrir a las revistas".

El ordenador se va convirtiendo poco a poco en un símbolo de prestigio en las empresas, que en frecuentes ocasiones se compraban a pesar de las resistencias previas. Muchas compañías que apostaban por la mecanización lo hacen más bien por seguir la moda y por emular a los demás, que por reconocer su verdadera eficacia organizativa. Algunos estamentos pensaban que perderían su influencia con la entrada de una tecnología a la que temían. Los usuarios tardaron bastante tiempo en adquirir la madurez necesaria para hacerse dueños de su destino informático.

En 1981 nace el PC (*Personal Computer*), acontecimiento de vital importancia para la actual configuración del mercado informático, pues

se convertiría en el estándar de la informática personal. En el caso concreto de España se presenta dos años más tarde que en Estados Unidos. A partir de ahora la informática comienza a interesarle a una nueva audiencia más numerosa, heterogénea y menos especializada (usuarios), pues antes, estos contenidos sólo eran atractivos para los directivos de las empresas y para los profesionales técnicos. A este aspecto se suma que en la década de los ochenta comienzan aparecer en el quiosco publicaciones con un lenguaje más claro y sencillo; entendible y formativo para los usuarios; nos centraremos en este tipo de revistas.

En la segunda mitad de la década de los ochenta comienzan a llegar al mercado español grandes grupos editoriales europeos -alemanes y franceses- y americanos porque al entrar España en la Comunidad Europea (1986) y se implanta el libre establecimiento del capital extranjero, sin limitación de ninguna clase en el accionario de las empresas editoras de revistas. Los grupos editoriales más destacados y dueños de estas publicaciones especializadas fueron: Ziff-Davis (América Ibérica), IDG, VNU (BPE) y Axel Springer (Hobby Press).

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En la investigación realizada hemos perseguido los siguientes objetivos:

- Conocer el sector de las revistas especializadas en informática.
- Reconocer y explorar las tipografías de inspiración tecnológica.
- Examinar las distintas cabeceras de revistas y revelar sus preferencias tipográficas.
- Detectar la influencia visual de ciertas marcas comerciales de productos informáticos.

Para la obtención de los objetivos fijados anteriormente hemos establecido dos itinerarios. El primero es el marco teórico de la investigación que se sustentada sobre dos pilares, el sector de las revistas especializadas en informática para usuarios avanzados y las tipografías de inspiración tecnológica. Nos estamos refiriendo a una serie de tipos de letras que mantienen una estética muy particular y relacionada con la tecnología. La necesidad que existe en la sociedad de encontrar un lenguaje común entre las primeras máquinas y el hombre permitió que la tipografía se liberara y por ello comienzan a diseñarse familias de letras que nos transmiten modernidad y fu-

turo. Para el acercamiento y profundización de ambos campos de referencia hemos revisado materiales especializados en informática, nuevas tecnologías, usuarios, revistas, diseño, cabeceras de publicaciones y tipografías. Se han consultado todo tipo de recursos: bases de datos, monografías, tratados, diccionarios, guías, hemerografías, actas de control, tesis doctorales, estudios, informes, artículos, ponencias, páginas web, blogs, además de las propias revistas especializadas en informática. Cabe destacar de manera especial la consulta efectuada a la base de datos sobre prensa especializada en nuevas tecnologías realizada por Alfonso González Quesada (2001) para su tesis doctoral. De esta forma hemos conseguido construir un cuerpo teórico alrededor de estas dos áreas de conocimiento: revistas especializadas en informática y tipografías.

El segundo itinerario, y no por ello menos importante, nos permitirá acercarnos y analizar uno de los principales parámetros visuales: las cabeceras de las primeras revistas españolas especializadas en informática. Tras la investigación podremos detectar cuáles son sus preferencias tipográficas. En el estudio visual de las revistas sólo hemos considerado la cabecera, por tratarse de uno de los componentes gráficos que mejor definen a cada medio y por formar parte de lo que Edmund C. Arnold denomina las "constantes", es decir elementos que no son reemplazables a diario (Arnold, 1986:91)

El diseño de la cabecera debería ser único y expresar de manera clara la identidad del periódico. Esto es importante sobre todo porque en el quiosco las revistas especializadas comparten espacio y se ofrecen junto a otras de contenidos muy similares. En la cabecera se debería reflejar el concepto del periódico, su tradición, sus valores y también la clase de lector al que se quiere interesar. Las cabeceras del periódico deberían ser parte integrante de una *corporate identity* completa.

(Rolf, 1990:59-60)

Para realizar el estudio hemos visitado los fondos de la Biblioteca Nacional y hemos desempolvado las publicaciones periódicas que se ajustan a la siguiente muestra:

- Tipo de publicación: revistas comerciales españolas.
- Periodicidad: mensual.
- Distribución: venta al número.
- Contenidos: informática y multimedia.

- Público destinatario: usuarios avanzados.
- Fecha de aparición: década de los ochenta

De esta muestra hemos extraído una veintena de publicaciones españolas especializadas en estos contenidos y con este perfil de lector y a las que nos referiremos posteriormente. Vamos a comenzar aproximándonos, primero, al marco teórico de la tipografía.

3. TIPOGRAFÍAS DE INSPIRACIÓN TECNOLÓGICA

Las nuevas técnicas de lectura automática -cinta magnética y OCR-, las cifras de las calculadoras y los relojes digitales, los tipos de baja resolución -72 ppp-, la forma en la que los programas de dibujo vectorial generan los trazos y los métodos con los que las impresoras suavizan los tipos de baja resolución fueron, entre otros, el origen de las denominadas tipografías de inspiración tecnológica. Se trata de una nueva oleada de tipos de letra que simula "la estética del ordenador". El aspecto visual predominante de la máquina (relojes, calculadoras, pantallas digitales, impresoras) es evidente en estas letras. Su marcado carácter tecnológico obliga a que no se abuse de su utilización. Los nombres con los que se las conoce evidencian su aspecto: *Computer*, *OCR*, *Data Seventy*, *SillyconValley*, *LED*, *Quartz*, *Micr*, *5 Puntos*, *CMC7*, *ScanningFont* y *LCD*, entre otras. Cada una de ellas está planteada sobre una retícula concreta que les hace dispares. Muchas de estas tipografías persiguen la síntesis y esquematización de sus formas. Con el paso de los años algunas de estas letras sugieren un aire retro pero los diseñadores las utilizan cuando pretenden formular mensajes en términos inequívocamente digitales.

Como ha sucedido en otros campos, la informática ha revolucionado el mundo de la tipografía. La introducción de las técnicas digitales en las artes gráficas permite que el material tipográfico que estaba reservado a las imprentas se libere, dando lugar a tipos de letras con aspectos visuales muy diferentes. Adrián Frutiger declara:

La microelectrónica y la informática avanzaron a pasos gigantados y se implantaron en casi todos los ámbitos. El de nuestra profesión no fue una excepción: la aparición de la técnica del OCR y también las cifras de los relojes digitales y las calculadoras de bolsillo basadas en siete segmentos trajo consigo la mutilación de la tipografía. Hubo una ola de liberación de la forma tipográfica.

(Frutiger, 2007:115)

En esta línea de pensamiento Blanchard señala:

El tipo de letra informatizado puede ofrecer lo mejor y lo peor: sus letras nobles y sus letras vulgares. Independientemente del espíritu que pueda presidir la elaboración del diseño de la letra, existe un instrumento –una tecnología– que indudablemente influye sobre ese diseño (Blanchard, 1990: 265).

Como consecuencia de esta revolución tipográfica los tipos unas veces padecen mutilaciones en sus formas y otras se muestra su sencillo esqueleto. En ocasiones se explora sobre problemas tipográficos que la tecnología ya había resuelto. Se generan trazos de la misma manera que los programas de dibujo vectorial o incluso, se suavizan los tipos de baja resolución con el método de las impresoras.

Este grupo de letras de inspiración tecnológica ha tenido diferente acogida en las distintas clasificaciones establecidas por los teóricos. Los autores más clásicos las incluyen en la categoría de rotulación (decorativa); otros se refieren a ellas como "nuevas geométricas", escritura electrónica, mimetización instrumental afirmativa. Las clasificaciones más actuales incluyen un nuevo grupo denominado así propiamente, "informática" o "relacionadas con el ordenador". Medina Beiro (2001: 95-126) habla de cuatro grupos (serif, palo seco, rotulación y símbolos) pero las tipografías de inspiración tecnológica las incluye dentro de las rotuladas (fantasía, hig-tech, época y ornamental) y aparecen o bien en el apartado de época (las que simulan los mapas de bits) o bien entre las hig-tech (diferenciando entre los tipos que recuerdan a las computadoras y la ciencia ficción y los que se han elaborado con un fin preciso que sería el caso de MICR y las OCR, entre otras).

En un intento de ordenar estos nuevos tipos de letra de inspiración tecnológica vamos a señalar tres categorías: tipografías para ser registradas por las máquinas, tipografías pixeladas y de pantalla y tipografías de nuevas fórmulas creativas.

3.1. Tipografías para ser registradas por las máquinas

En este grupo se incluyen una serie de letras inusuales y reconocibles tanto por el ojo humano como por la electrónica; es el caso de tipografías como CMC7 y 3B (MICR). La primera de ellas es un tipo de letra pensado para los cheques bancarios y es usada en cintas magnéticas. Sus caracteres están contruidos con bandas o líneas verticales "en los que

cada estría y espacio se corresponde con un código binario en el lenguaje de los ordenadores" (Frutiger, 2002:33). La tosquedad de su método de reconocimiento de caracteres hizo que tuviera poca demanda y fue superada rápidamente.

MICR surgió con el nombre de *3B* y se trataba de un conjunto de números reconocibles por máquina, desarrollado a mediados de los sesenta por unos diseñadores para la *American Bankers Association*, y que todavía puede verse hoy en algunos cheques bancarios. No se trata de un alfabeto propiamente dicho y su retícula es mínima. A pesar de que muestra un diseño poco frecuente, muchas tarjetas de plástico cuentan con esta numeración en relieve. Esta tipografía sólo presenta los caracteres numéricos y las letras A, B, C y D mayúsculas. Encontramos algunas familias semejantes en diseño a *3B* y que incorporan todas las letras del abecedario, por ejemplo, las tipografías *Data 70*, *Orbit-B* y *Computer*.

MICR es el acrónimo de *Magnetic Ink Character Recognition*, o lo que es lo mismo, reconocimiento óptico de caracteres por tinta magnética. Se trata por tanto, de un tipo diseñado para ser impreso por determinados dispositivos magnéticos, y del mismo modo, leído por escáneres especiales (Medina, 2001:278).



Figura 1. Tipografía CMC7 (superior) y 3B (inferior)

La letra *OCR-A* (*Optical Character Recognition*) es una de las primeras tipografías creadas para ser reconocidas óptimamente por máquinas. Nació como resultado de los estándares establecidos en 1965 por la ECMA (*European Computer Manufacturers Association*) y fue adaptada a las normas de la *U.S. Bureau of Standard* en 1968 por la *American Type Founders*. Estaba basada en una retícula de 4X7 que la convertía en tosca y difícil de leer por el hombre, quizá por su aspecto "estilizado". Se utilizó para procesar los documentos de los bancos y tarjetas de crédito. Su carácter "techno" facilitó su reparación y ha sido empleada con fines publicitarios. "El *OCR-B* es el resultado de un estudio estandarizado cuyo objetivo era establecer una serie de formas que los lectores electrónicos identificaran sin error y el ojo humano con comodidad" (Frutiger, 2007:119)

OCR-B fue creado por la ECMA en 1968 con la colaboración de Adrián Frutiger como asesor de diseño. Es la respuesta europea a la *OCR-A* difundida en los Estados Unidos y considerada por los europeos, con una mayor tradición tipográfica, como una caricatura de nuestro alfabeto. Nace tratando de buscar un diseño mucho más afinado, "más humano". Se proyecta sobre una retícula de 18X25 campos y, para que el ordenador pudiera leerlo, requería de una capacidad de proceso muy superior, pues era casi cuatro veces más fina. Su construcción sigue las normas ISO 1073/II-1976 (E) y en 1973 se hizo estándar mundialmente.

En los documentos bancarios y administrativos pueden verse largas hileras de números que contienen el conjunto de información, y permiten a un lector automático efectuar en una hora millones de operaciones financieras. El *OCR-B* tiene una seguridad de lectura 100% (Frutiger, 2002:135).

Spencer y Reynolds en un artículo sobre legibilidad, consideran a la *OCR-B* como un buen ejemplo de tipografía de palo seco legible "porque en ella se le da prioridad a lo humano". La confección de este alfabeto suponía un triunfo en el orden de la ética, la máquina ya no impone un estilo mecanizado, sino que ha sido perfeccionada de manera que puede reconocer nuestras formas tradicionales (Frutiger, 2007:124). Se convirtió en norma internacional a la cual debieron de ajustarse todos los aparatos lectores. De esta forma el aparato lector no sólo reconoce el contraste de blanco y negro, sino que registra en cada celda la dirección de la forma, descomponiéndola según la diagonal de la celda.

En 1995 Albert-Jan Pool crea la *OCR-F*, cuyo diseño se basa en el propuesto por Adrián Frutiger en 1968. No es una tipografía monoespaciada como la *OCR-B*, ni posee un espaciado proporcional. Fue proyectada bajo una rejilla de doce unidades de ancho, aunque algunos de sus caracteres como la "m", "M", "w" y "W" son algo más estrechos y como curiosidad la "i" e "I" conservan sus serifs (remates).

abc defghi jkl
2345678
abc defghi jk l
2345678
abc defghijk123
45678

Figura 2. Tipografías *OCR-A*, *OCR-B* y *OCR-F*

3.2. Tipografías pixeladas y de pantallas

En esta categoría de tipografías acogemos a dos grupos de letras, por un lado las que muestran sus píxeles y por otro, las que simulan las letras de pantalla de los diferentes dispositivos tecnológicos.

A partir de los años ochenta, con el despegue de la tipografía digital, se empieza a experimentar con los tipos de baja resolución de salida, 72 puntos por pulgada (ppp). La digitalización de los caracteres exige que las curvas, las líneas y el cuerpo de la letra sean transformados en datos, que más adelante se emplearán para tramar o reconstruir la letra. El proceso consiste en reducir una forma a minúsculos fragmentos. "Estas fuentes sólo usan líneas horizontes y verticales, por consiguiente, tienen menos problemas cuando se reducen" (Ellison, 2008:170). Para construir una forma a base de bits completamente cuadrados, la curva debe quedar reducida a escalones, puesto que cada bit puede o no aparecer en la imagen. Una resolución escasa elimina los matices del diseño. Se diseñan tipografías pixeladas con la idea de sacar el máximo rendimiento de expresividad a la descripción punto a punto de la pantalla (bitmap). Es un fiel reflejo de las condiciones de producción del diseño digital; destacan entre otras; *5 Puntos*, *Matrix*, *Emigre Eight*, *Fixedsys* (famosa por los pantallazos azules de "error de sistema") y en los noventa sobresale *Screen Matrix* (basada en el visual de los cajeros automáticos).

abc def gh i j k 1 2 P C
 abc def gh i j k 1 2 3 4

Figura 3. Tipografías pixeladas: *Fixedsys* y *Screen Matrix*

En este sentido Lewis Blackwell apunta: "los numerosos tipos recientes que predicen la naturaleza bitmap de las formas digitales, tal vez podrían constituir una subsección por derecho propio" (Blackwell, 1998:248). Como en estos momentos ningún ordenador permitía realizar tipos de alta resolución, Zuzana Licko de *Emigre Graphics* encontró un hueco para diseñar tipos de baja resolución, que funcionaran mejor visualmente. En vez de imitar los tipos tradicionales o seguir los esquemas matriciales realizados por los programadores, con el deseo exclusivo de solucionar suficientemente un problema técnico, procuró usar las restricciones técnicas, en favor de la forma. La elocuencia digital se convertía en uno de los pros con los que trabajar. En esta línea es destacable el alfabeto creado, a principios de los ochenta, por Susan Kare como parte de su desarrollo del primer interfaz de Macintosh, que se llamó 5 Puntos. Se trata de una forma extremadamente económica de transmitir texto legible en el menor espacio posible, cinco píxeles de alto por cinco de ancho. Si observamos cualquier icono de aplicación contemporáneo que incluya texto, descubriremos que está basado en el diseño original de Susan Karen. Se llegó incluso a diseñar un tipo más estrecho, con una anchura de tres píxeles, pero para las letras como la "N", "M" o "W" no funcionaba (Caplin, 2001:162-163).

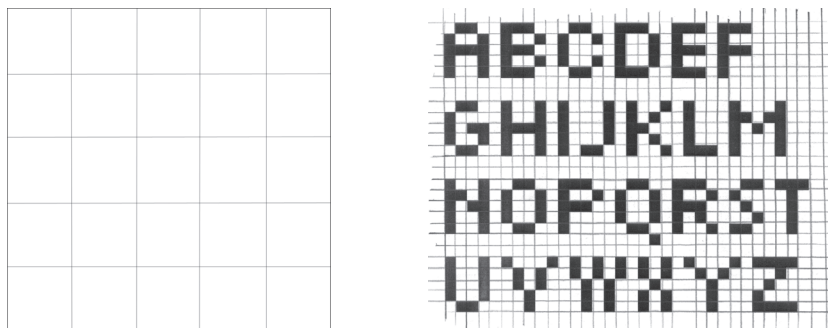


Figura 4. Retícula de 25 campos

La retícula rígida sobre la que se construyen las letras pixeladas sería muy semejante al cañamazo de las antiguas bordadoras. Las muestras de la costura, debido a su carácter doméstico, están colocadas en un escalafón más bajo que la caligrafía en la jerarquía tipográfica, y aunque no se les ha dado importancia, sin duda precedieron a la moderna retícula de Bauhaus. Los pequeños recuadros donde se componían las letras bordadas no pueden pasarse por alto, ni como inspiradores de los tipos de mapas de bits, ni como un aspecto de la rotulación simbólica (Séller, 2004:105-106). De igual forma las teselas o mosaicos de la época clásica sirven de inspiración a estas tipografías tan "modernas".

Dentro de la geometría mínima que supone un mapa de bits de baja resolución, los tipos *Emperor*, *Universal*, *Oackland* y *Emigre* de 1985 se siguen utilizando en aquellos casos en los que el diseñador precisa formular el mensaje en términos inequívocamente digitales. La función simbólica de la tipografía es fundamental.

Entre las letras para pantalla destaca la denominada *LCD* creada por el diseñador inglés Alan Birch en 1981. Su nombre responde a las iniciales de *Liquid Cristal Display* (pantalla de cristal líquido), un tipo de pantalla muy común en los relojes digitales. Sus caracteres están formados por una sencillísima retícula compuesta por dos trazos verticales y tres horizontales, a excepción de algunos trazos diagonales. Con el mismo carácter digital podemos destacar tipografías muy similares: *LED*, *Calculus* (diseñada por T-26 en 1999) y *Quartz* (diseñada por Eslner y Flake en 2001).



Figura 5. Tipografías de pantalla: *LCD*

Los nuevos dígitos están formados, como máximo, por siete segmentos -una manera simple de representarlos por ordenador- y se observan en multitud de pantallas de relojes, calculadoras y otros dispositivos más actuales.

3.3. Nuevas fórmulas creativas

A los anteriores tipos de carácter tecnológico le siguen otros muy creativos que responden, o bien, a la forma en que los programas de dibujo vectorial generaban los trazos -*Variex*-, o bien al método con que las

impresoras suavizan los tipos de baja resolución -*Citizen*-. Más tarde la diseñadora Zuzana Licko abrió el abanico de ideas creativas con tipos como *Dogma* (que diseñó junto a Rudy Vanderlans), *Modula*, *Lunatix* y *Oblong*. En la misma línea se sitúa *Matrix*, tipografía que minimiza el número de puntos de anclaje y de control de Bézier (Cerezo, 2002:153).



NNN
Suav
Modula

Figura 6. Tipografías *Variex*, *Citizen* y *Modula*

4. PREFERENCIAS TIPOGRÁFICAS EN LAS CABECERAS DE REVISTAS DE INFORMÁTICA

En este epígrafe vamos a centrarnos en el análisis de las cabeceras o logotipos de revistas de informática para usuarios avanzados y en sus preferencias tipográficas.

Las publicaciones que responden a la muestra señalada en la metodología y que surgen en el primer quinquenio de la década de los ochenta son diez: *El Ordenador Personal* (1982), *Ordenador Actualidad* (1982), *Panorama de la Informática* (1983), *Ordenador Popular* (1983), *Micros/Chip* (1983), *B Computer* (1983), *Bip-Bip el Amigo de tu Ordenador* (1984), *Tu Micro* (1984), *PC Magazine* (1985) y *PC World* (1985). La mayoría de los proyectos editoriales que se ponen en marcha en estos primeros años tuvieron una vida muy efímera en el quiosco. Muchas de ellas tienen acuerdos de colaboración con revistas hermanas en otros países: *Ordenador Personal* (*L'Ordinatuier Individual*-Francia), *El Ordenador Popular* (*Popular Computing* y *Byte*-Estados Unidos), *Micros* (*Chip*-Alemania) y *PC World* (*PC World*-Estados Unidos). Los proyectos propiamente españoles son: *Ordenador Actualidad*, *Panorama de la Informática*, *Bip Bip el Amigo de tu Ordenador*, *B Computer* y *Tu Micro*.

A partir de 1985 sobresalen las siguientes cabeceras: *PC Computer* (1986), *Tu Micro Personal* (1986) y *Micro Informática Personal* (1987), *PC Plus* (1987) *PC Forum* (1987), *PC Compatible* (1987), *PC Disc*

(1987), *PC Floppy* (1987) y *PC Magazine Actual* (1988). Algunas de estas publicaciones son continuidad de otras que nacieron en el primer lustro es el caso de *Tu Micro Personal* y *Micro Informática Personal* que son la evolución de *Tu Micro* o el de *PC Magazine* y *PC Magazine Actual*.

El nombre elegido para la cabecera de una revista debe ser claramente identificativo con el contenido de la misma y perfectamente reconocible por el público al que va dirigido. Durante los primeros años de los ochenta, muchas de las cabeceras españolas de informática dirigidas a usuarios avanzados tienen nombres muy semejantes. Casi todas con vocablos en castellano, porque aún es pronto para competir en el quiosco con términos anglosajones, como ocurrirá en años posteriores. *Ordenador Actualidad*, *Ordenador Popular*, *El Ordenador Personal* son algunas de las primeras publicaciones que aparecen. También se opta por cabeceras más generales como *Panorama de la Informática*, aunque a medida que se va definiendo el mercado de la informática personal se prefiere títulos más particulares, como *Micros*, *Tu Micro* o *Bip-Bip el Amigo de tu Ordenador*. Como anécdota señalar que la revista *B Computer* (1983) es la primera que apuesta por un término anglosajón. En estos primeros años todas las editoriales que editan revistas con contenidos sobre informática persiguen el mismo objetivo, dar a conocer la nueva disciplina y hacerla más próxima. Así el afán divulgador de estas cabeceras hace que se apelliden: "popular", "actualidad", "personal".

A mediados de los ochenta el mercado informático cambia bastante y comienza la internacionalización de los contenidos y revistas. El mercado se abre y esto supone apostar por cabeceras que llevan términos anglosajones. Las dos siglas universales PC (*Personal Computer*), reconocidas por todos, se adueñan del panorama y de los títulos de las revistas especializadas en informática para usuarios. Es el momento en el que aparecen los medios que dominarán el mercado y serán protagonistas durante los noventa: *PC Magazine*, *PC World* y *PC Magazine Actual*. El carácter internacional de estas dos siglas permite que surjan en el mercado nombres como *PC Forum*, *PC Plus* y *PC Computer*.

Si nos centramos en el aspecto tipográfico la cabecera de cualquier publicación debe elegir tipos de letras que sean sencillos, legibles y que estén de acuerdo con el proyecto editorial. Las cabeceras patentan el vínculo entre los lectores y la revista. Deben estar descongestionadas, con presencia limpia y elegante. En los ochenta veremos que se confirma lo que indicaba el profesor Fernando Lallana "La tipografía de las cabece-

ras se corresponde con los modelos más en boga de cada momento histórico" (Lallana, 2000:134). Durante esta etapa no existe uniformidad tipográfica, ni formal, ni cromática en las cabeceras de revistas de informática para usuarios avanzados, pues todavía es pronto para una disciplina que está por configurar y divulgar. Las cabeceras responden más bien a proyectos editoriales individuales. La informática y la novedad de sus contenidos aprovecharon la fuerza visual de la rotulación y las tipografías para transmitir futuro, tecnología, digitalización.

El modo en que las letras de las cabeceras de informática adquieren nuevas cualidades y en consecuencia nuevos significados, apuestan más por la construcción que por la destrucción. Marion March señala en este sentido:

Por construcción entendemos añadir algo al tipo o al grupo de letras; eso puede lograrse con subrayados o recuadros, recursos que suman importancia al mensaje. Podemos añadir una ornamentación para hacer la cosa más atractiva, podemos emplear pantallas o realizar inversiones para cambiar el énfasis, o podemos introducir bromas visuales. La destrucción, supone desgarrar las letras o las palabras y reagruparlas con fragmentos faltantes, o hacerlas desaparecer, o difuminarlas. (March, 1989:42)

El carácter tecnológico de estos contenidos se refleja, de manera evidente, en el logotipo de *Panorama de la Informática* y en sus cabeceras de sección pues en ambas utilizan -LCD- una tipografía de connotaciones digitales. La cabecera de la revista es pequeña (50X50 mm), en proporción al formato de la publicación (210X280 mm) pero su diseño es curioso porque presenta en tonos oscuros (verde) el dibujo de un disquete, con el aspecto de los primeros que salieron al mercado. *Panorama de la Informática*, aparece en cuatro líneas y en amarillo, un color luminoso que destaca sobre el fondo. El dibujo está enmarcado con un filete blanco que le aporta claridad y contraste. La misma tipografía que elige *Panorama de la Informática* para su logotipo también la muestra *PC Computer* (1986) en la leyenda de su cabecera.



Figura 7. Ambas revistas apuestan por la tipografía LCD, en cabecera y leyenda, respectivamente

La revista *PC Computer* muestra su cabecera en dos líneas con alineación a la izquierda. Para completar el espacio restante y alcanzar el ancho de la página incluye, además del número de la revista y el precio, una leyenda "para mayor rendimiento de su PC, revista mensual especializada en informática". El término "computer" aparece rayado, por la influencia de la marca IBM. La cabecera, al estar todo tan enmarcado, recuerda al teclado de un ordenador. El logotipo puede variar de color, lo que no cambia en los primeros números son las tramas negras sobre las que se apoyan las letras. A partir del número seis, las tramas de color también son susceptibles de modificar el tono.

Dentro del mismo grupo de tipografías pero, ya no de pantalla sino, dentro de las pixeladas destaca la cabecera utilizada por *PC Magazine* (1988); y su posterior evolución, *PC Magazine Actual*. Ambas utilizan el pixel como recurso gráfico y esta última recurre a imitar a IBM en la palabra "actual". Esta revista será una de las que más tiempo persista en el mercado. A partir de 1992 pierde su primer apellido y se llama *PC Actual* y estará presente en el quiosco hasta 2013 en que deja de editarse.



Figura 8. Tipografías pixeladas en la cabecera de *PC Actual*

Destacar como ejemplo curioso el diseño de la revista *PC Compatible* porque su formato es de revista, pero está maquetada como un diario. Su editorial lo explica:

Porque pretendemos darle la agilidad y una versatilidad no habitual en revistas técnicas españolas. Esta forma incide obviamente en el tratamiento de los artículos, las noticias y otros aspectos estrictamente técnicos. A modo de ejemplo digamos que un artículo de fondo irá siempre complementado por otros artículos, noticias, gráficos, etc...". (*PC Compatible* nº 1, 1987:3)

La cabecera de *PC Compatible* ocupa en proporción, las tres cuartas partes de la anchura de la página, quedando alineada a la izquierda. Las siglas "PC" se apoyan sobre la imagen de un disquete flexible con franjas horizontales negras y blancas. Sobre una trama azul cian aparece en color rojo, el nombre de la revista. Para dar relieve a la cabecera las letras están perfiladas tres veces y con una sombra verde, que degrada al mismo tono pero más oscuro. El resultado, con tantos elementos gráficos solapados, es una cabecera confusa, recargada y poco limpia. A partir del número once la cabecera de *PC Compatible* mejora su diseño de forma considerable.

El resto de revistas de los ochenta apuestan por una rotulación más sencilla, es el caso de: Ordenador Popular, Ordenador Personal, Ordenador Actualidad, B Computer, Micros, Tu Micro, PC Disc, PC Floppy, PC Plus, PC Fórum, Tu Micro Personal y Micro Informática Personal.

A partir de los años setenta no podemos obviar el poderoso impacto que ejercen ciertas marcas comerciales de productos informáticos. El caso más destacado es el de *IBM* porque a comienzos de los ochenta esta marca comercial presenta el PC (1981) y se convierte en el primer estándar de la informática personal. Esto provocó que su repercusión visual fuera exponencial en el sector de las publicaciones periódicas. Muchas de las primeras cabeceras sobre informática comienzan calcando las famosas rayas horizontales de su logotipo. En la década de los ochenta las siguientes cabeceras imitaron el aspecto visual de *IBM*: *Bip Bip el amigo de tu ordenador*, *PC Magazine*, *PC Magazine Actual*, *PC World*, *PC Computer* y *PC Compatible*. En algunas ocasiones provocó incluso que revistas como *PC Magazine* (España) tuvieran que aclarar que el proyecto editorial no tenía nada que ver con el gigante azul, es decir con *IBM*: "*PC*

Magazine es una revista completamente independiente de Internacional *Bussines Machine*, de su filial española y de la red de distribuidores autorizados de los ordenadores personales IBM[®] (PC Magazine nº 1, 1985:3).

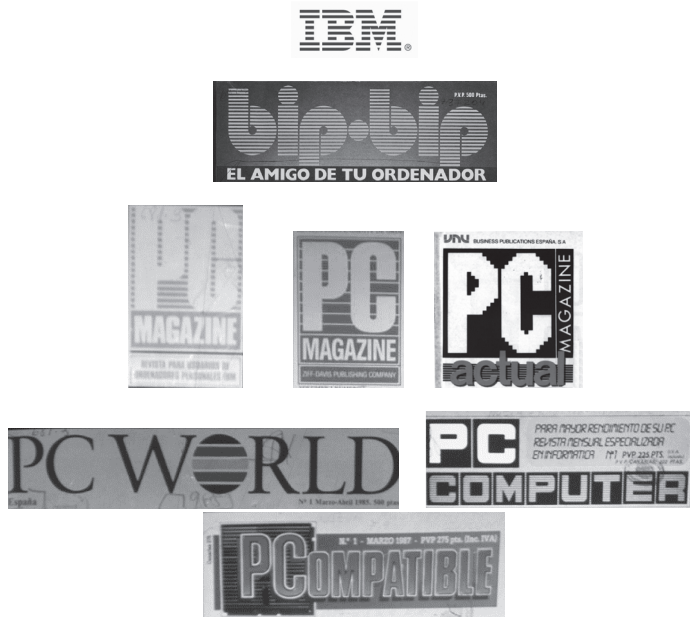


Figura 9. Cabeceras de revistas españolas de informática de usuarios de la década de los ochenta influenciadas por el logotipo de IBM: *Bip-Bip* (1984), *PC Magazine* (1985), *PC Magazine* (1988), *PC Magazine Actual* (1988), *PC World* (1985), *PC Computer* (1986) y *PC Compatible* (1987)

En los años noventa, el carácter tan sugerente y marcado de los primeros años se desvanece, pues los contenidos informáticos cada vez son más asequibles a los usuarios. Las cabeceras con más difusión apuestan por tipografías sin remate -*PC World*, *PC Magazine*, *PC Actual*- y algunas de las nuevas publicaciones adoptan fórmulas innovadoras. Se abandona la rotulación manual por letras más espectaculares visualmente, para ello se aprovechan los nuevos programas de diseño que generan de manera fácil relieves, biselados, texturas y efectos en tres dimensiones. Es el caso de revistas como *CD Classic*, *El Usuario de Multimedia*, *Super PC* y *El Ordenador Personal*.



Figura 10. En los noventa algunas cabeceras de revistas apuestan por las texturas, volumen y tridimensionalidad

Con la entrada en el nuevo siglo XXI la similitud estética de las cabeceras se acentúa de forma abrumadora, a ello contribuye la globalización de los contenidos. Al respecto, Jeremy Leslie esclarece que "todas las revistas tienen un aspecto muy similar, se han desarrollado un conjunto de reglas ad-hoc para que cumplan las obligaciones comerciales" (Leslie, 2000:45). Sólo se pueden permitir romper con la norma, aquellas revistas que están fuera del circuito comercial. Con el nuevo milenio las revistas de informática orientadas a usuarios avanzados apuestan en su mayoría para sus cabeceras por las minúsculas y por el rojo como color. Observemos el aspecto visual de las revistas en 2007 y que se dirigen a un perfil de usuario más genérico: *PC Actual*, *Personal Computer & Internet*, *Computer Idea* y *Computer Hoy*. Como excepción la cabecera de *PC World* continúa apostando por las versales, al igual que la versión americana; aunque hemos de señalar que en estos momentos su difusión es combinada.



Figura 11. En la parte superior, cabeceras que compiten por el mercado de usuarios avanzados: *PC Actual Personal*, *Computer Internet* y *PC Plus*. En la parte inferior revistas para usuarios con un planteamiento más divulgativo (*Computer Idea* y *Computer Hoy*) pero también con el protagonismo de las minúsculas

CONCLUSIÓN

De forma general podemos señalar que las primeras revistas de informática para usuarios avanzados apuestan por la rotulación sencilla, siguen el mimetismo visual de la identidad de marca IBM o bien utilizan tipografías que imprimen carácter tecnológico y digital (pixeladas y de pantalla). La utilización de una u otra tipografía determina la personalidad de la publicación.

- Las tipografías de inspiración tecnológica poseen una función simbólica muy fuerte en los lectores. Dos cabeceras adoptan tipografías pixeladas (*PC Magazine* y *PC Magazine Actual*) y otras dos simulan los dígitos de las pantallas digitales (*Panorama de la Informática* y *PC Computer*).
- El logotipo de *IBM* se convierte en un referente visual y ejerce una influencia notable en las cabeceras de publicaciones especializadas en informática. Sus conocidas rayas son un recurso oportuno cuando se pretende sugerir tecnología, futuro y modernidad. Siete cabeceras españolas de informática dirigidas a usuarios avanzados utilizaron el recurso gráfico de las líneas paralelas. Otras muchas revistas internacionales también lo hicieron. La versión rayada del logotipo de *IBM* aporta seguridad, confianza y eficiencia y quizá por ello se apostó por su visual.

- Destacar el caso emblemático de la revista *PC Actual* que logró mantenerse durante veinticinco años en el mercado de revistas especializadas en informática y con cambios significativos en la cabecera. Comenzó simulando la marca comercial de IBM, después mostró en su logotipo letras pixeladas y finalmente, una cabecera muy sencilla en minúsculas y sin ningún tipo de ornamentación.

Referencias Bibliográficas

- ARNOLD, Edmund 1986. **Diseño total de un periódico**. EDAMEX. México D. F.
- BEIRO, Medina. 2001. **Tipografía digital**. Anaya Multimedia. Madrid.
- BLACKWELL, Lewis. 1998. **Tipografía del siglo XX**. Gustavo Gili. Barcelona.
- BLANCHARD, Gérard. 1989. **La letra. Enciclopedia de diseño**. CEAC. Barcelona.
- CAPLIN, Steve. 2001. **Diseño de iconos**. Gustavo Gili. Barcelona.
- CEREZO, José María. 2002. **Diseñadores en la nebulosa**. Biblioteca Nueva. Madrid.
- ELLISON, Andy. 2008. **Tipografía digital. Parramon**. Barcelona.
- FRUTIGER, Adrián. 2007. **El libro de la tipografía**. Gustavo Gili. Barcelona.
- FRUTIGER, Adrián. 2002. **En torno a la tipografía**. Gustavo Gili. Barcelona.
- GONZÁLEZ, Alfonso. 2001. **La premsa especialitzada en tecnologies de la informació a l'estat espanyol: Aproximació a la seva evolució històrica i repertori hemerogràfic**. Tesis doctoral. Universidad Autónoma de Barcelona.
- LALLANA, Fernando. 2000. **Tipografía y diseño**. Síntesis. Madrid
- LESLIE, Jeremy. 2000. **Nuevo diseño de revistas**. Gustavo Gili. Barcelona.
- MARCH, Marion. 1998. **Tipografía creativa**. Gustavo Gili. Barcelona.
- ROLF, Rehe. 1990. **Tipografía y diseño de periódicos**. IFRA. Darmstadt (Alemania)
- SATUÉ, Enric. 2007. **Arte en la tipografía y tipografía en el arte**. Biblioteca Nacional de España. Fundación Germán Sánchez y Ediciones Siruela. Madrid.
- SÉLLER, Steven y Ilic Mirko. 2004. **Escrito a mano**. Diseño de las letras manuscritas en la era digital. Gustavo Gili. Barcelona.