

## Bases de datos de imágenes para optimizar la enseñanza del diseño periodístico

Javier Nó

### INTRODUCCIÓN

De un modo u otro las facultades de ciencias de la información del estado han incluido entre sus enseñanzas la diagramación de páginas de periódicos. Desde hace algunos años, bien a partir de cambios de planes, bien renovando los temarios de algunas asignaturas, se puede decir que la mayoría imparte a sus alumnos las nociones básicas del diseño moderno de periódicos. Se trata de algo más complejo que el mero indicar cómo funciona la tecnología que nos permite recibir el diario cada mañana y parece exigir más que el encaje de textos e imágenes en un espacio rectangular, tipómetro en mano, siguiendo algunas sencillas normas adquiridas por la experiencia de generaciones de montadores.

Del mismo modo que ocurre en el campo profesional, a este tipo de enseñanzas se ha incorporado la tecnología digital de tal modo que hoy es difícil pensar en transmitir ciertos conocimientos sin la ayuda de algunos ordenadores y el software correspondiente. Por supuesto que quizá ésta no sea imprescindible para conseguir en el estudiante de periodismo reflexionar sobre la importancia de los aspectos visuales en el medio impreso, pero resulta cuando menos muy adecuado si se le quiere facilitar la retroalimentación adecuada sobre su propio proceso de aprendizaje.

Aunque las bases de datos ya se utilizan para apoyar ciertos métodos de enseñanza desde hace tiempo (Reigeluth y Merrill, 1978), nuestra idea es servirnos de la potencia de los ordenadores personales de hoy para incorporar una base de páginas a las clases de diseño periodístico. Basados en los principios que rigen ciertos tipos de aprendizajes queremos en este trabajo dejar constancia de la utilidad de tales bases de páginas en el desarrollo de las clases, entendidas éstas bajo una estrategia didáctica y unos recursos concretos.

### FUNDAMENTOS DIDÁCTICOS DE LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO DE PÁGINAS

Algunas cuestiones fundamentales de didáctica pueden ayudar a comprender la necesidad del trabajo que presentamos. A continuación se exponen de manera muy sintética sólo aquellos puntos que pueden aclarar los objetivos principales que se persiguen con la base de páginas en las clases de diseño periodístico.

Refuerzo inmediato. Desde los primeros trabajos de Skinner y tras las aplicaciones a sistemas personalizados de enseñanza (Fry 1966, O'Day y otros, 1971, Paterson, 1982...) se ha comprobado la validez de ciertos principios de la enseñanza programada para muchos ámbitos del conocimiento. Nos parece interesante destacar el hecho de que cada alumno pueda aprender a su propio ritmo como una de las ventajas que se confirmó en este modo ya clásico de proceso enseñanza-aprendizaje. Disponiendo de una base de datos en el aula que permita acceder a los alumnos a ejemplos de páginas y aplicaciones de principios de diseño, que puedan visualizar un resultado próximo al impreso, resulta más fácil que cada uno sea agente

de su propio ritmo de aprendizaje. (Disponen de 24 horas a la semana de aula abierta para practicar).

Otro de los principios básicos que se derivaron de los trabajos mencionados es el de refuerzo inmediato. Durante la clase, surgen dudas respecto de la explicación teórica, o por retroalimentación visual el profesor siente la necesidad de más ejemplos para dejar clara una cuestión concreta. El refuerzo que se deriva de una presentación completa inmediata no puede compararse a la explicación de cómo sería a partir de un croquis en el tablero. Si el profesor dispone de una pantalla de cristal líquido conectada a su ordenador y, en éste, una base de datos gráfica en la que cada registro es una página, imagen o gráfico, a través de ciertos descriptores podrá proporcionar el refuerzo de la duda resuelta antes de que se disipe el interés.

Teoría de flexibilidad cognitiva. Es importante reconocer, antes de continuar, que el aprendizaje del diseño de páginas no es un mero aprendizaje estructurado cuya aplicación práctica sea unívoca. Determinadas condiciones iniciales podrían dar lugar a resultados finales diversos, todos ellos aceptables y varios francamente buenos. Dicho de otro modo una página a cinco columnas en la que hay que incluir tres noticias focalizando en una con gran superficie de foto y dejando una columna para breves tiene muchas posibles soluciones, pero al que está aprendiendo a menudo le cuesta generalizar los conceptos que hacen válidas algunas de estas soluciones y otras no.

Desde este punto de vista convendría seguir de cerca las aportaciones de Spiro, Feltovich, Jacobson y Coulson en sus diversas publicaciones entre 1984 y 1992, principalmente encaminadas a establecer una teoría sólida (Teoría de Flexibilidad Cognitiva) para la adquisición de conocimientos avanzados en dominios mal estructurados. La característica de acceso aleatorio que facilita una base de páginas como las que proponemos, las hacen idóneas para ensayar las predicciones de esta teoría hacia objetos del conocimiento mal delimitados (composición, balanceo,...), poco sistematizados (utilización del lenguaje de imagen y composición gráfica) o que requieren casos reales (efectos sobre el lector).

La estrategia que más ha sido utilizada, de entre las que sugieren estos autores, ha sido la yuxtaposición múltiple de contenidos instructivos debido a que era la más fácil de trasladar de la aplicación hipertexto que proponen a la base de datos que proponemos.

## **LOS RECURSOS**

Para que sea posible y cómoda la aplicación directa de los principios explicados, pensamos que las clases deben impartirse en un aula en el que los alumnos tengan experiencia directa y no desligada de las enseñanzas teóricas del diseño de páginas con ordenadores dotados de la suficiente potencia gráfica y programas de diagramación profesionales. De este modo el aula donde se ensaya la propuesta que se presenta en este trabajo está dotada de ordenadores Macintosh mayoritariamente (15 de 18) basados en el microprocesador 68040 con 80Mb de disco duro y 8Mb. de memoria RAM, de manera que tienen considerable velocidad de proceso para realizar ejercicios sobre la marcha, capacidad de conservar ejercicios complicados de los alumnos y memoria para simultanear dos programas profesionales (de maquetación e ilustración, o de maquetación y tratamiento de imagen por ejemplo) e intercambiar las tareas de ambos. Esto permite visualizar fielmente el producto del trabajo mientras se lleva a cabo.

Aunque el aula está diseñada para poder “pasear” y ver todas las pantallas, en la zona frontal el profesor puede dedicar las explicaciones generales a sus alumnos desde un centris 660 AV 230HD 16RAM (ligado vía ethernet a otro centris de las mismas características y dos Quadra 840 AV 500 HD 25 RAM, del laboratorio de diseño periodístico de la facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Pontificia de Salamanca) conectado a una pantalla de cristal líquido a color que permite retrovisualizar sus manejos en el ordenador. El profesor tiene, pues, posibilidad de mostrar a los alumnos una realización de página, tratamiento de imagen, etc. sobre la marcha; páginas ya realizadas; ilustraciones; fotografías previamente digitalizadas y tratadas o en general cualquier trabajo que se haya realizado o esté realizando en el laboratorio.

Con este planteamiento propuesto, el profesor tiene acceso a una base de páginas (lo mismo podría decirse de imágenes, ilustraciones, infografía, etc.) a las que puede acudir con rapidez cuando la duda de un alumno, el ejemplo que se necesite para una exposición o la corrección de una trabajo que se ve en otra pantalla lo requieran.

### **CREACIÓN Y USO DE LA BASE DE PÁGINAS**

Quien se ha dedicado a comunicar a los estudiantes de periodismo cómo conseguir páginas más adecuadas a la intención informativa, más estéticas, más intuitivas visualmente para el lector, sabe que, en muchos casos, la explicación demandada por un alumno exigiría el rápido dibujo de una página concreta. Además de no estar siempre las musas dispuestas a conceder la clarividencia del mejor ejemplo al profesor, el croquis rápido no permite mostrar el efecto tal como debe plasmarse en una página concreta: se pierde color si se necesitaba, la foto son dos rayas cruzadas o el texto de un sumario unas líneas más oscuras. Lo que muchas veces sirve para tener una idea visual del resultado otras se convierte en una traba para imaginar la verdadera presencia de la página.

Para obviar este problema y asumir los principios didácticos arriba mencionados, hemos creado una base de datos con 50 ejemplos de páginas o fragmentos (la base deberá ir aumentando a medida que se compruebe la eficacia de su uso) con el programa Aldus Fetch.

Este programa puede añadir a una base de datos imágenes obtenidas en múltiples formatos lo que resulta útil a la hora de incluir imágenes de páginas hechas o digitalizadas y tratadas hace algún tiempo. Además de visualizar una imagen reducida cuando se realiza la búsqueda, ofrece la posibilidad de acudir al tamaño real en pantalla con sólo un doble click sobre su representación. Por último, permite acudir al documento original abriéndolo en el programa en que fué creado. Esta última ventaja hace que sea posible la modificación de la imagen actualizándose de inmediato en la base.

En nuestro caso algunas imágenes de páginas han sido obtenidas por digitalización, optimizadas con Photoshop y almacenadas en formato EPS; otras fueron elaboradas con QuarkXPress y exportadas también en formato EPS. Un inconveniente es que no admite el formato de QuarkXPress (de ahí que haya que exportarla), programa que comunmente utilizamos para diseño de páginas. (Hay que decir que una página realizada en Page Marker puede ser remaquetada sabiendo que se está actualizando la nueva composición inmediatamente en la base de páginas).

## LOS DESCRIPTORES

Las páginas incluidas en la base se describieron de acuerdo con una tabla que debía cumplir algunos requisitos:

Tenían que ser intuitivos y fáciles de recordar. Cualquier persona familiarizada con el diseño debería entender rápidamente a qué hacen referencia. Esto resulta algo más complicado que en otras bases de datos ya que no se trata de una catalogación sino de almacenar páginas según sus rasgos útiles para ser ejemplo de un cierto diseño. Los descriptores nos tienen que decir que determinada página es un buen ejemplo para lo que se esté explicando en cada momento. El hecho de que en una página se utilice el descriptor “interlineado” sólo quiere decir que dentro de los elementos que merece la pena destacar, explicar, observar, etc. está el interlineado.

La colocación o aspecto de muchos elementos suelen denominarse en diseño de páginas de periódicos con las mismas palabras, con lo que era imprescindible buscar términos que, siendo diferentes (para columnas y para titulares, por ejemplo), se utilizaran comunmente. La mayoría de estos términos se obtuvieron por tanto de los textos más utilizados en la enseñanza del diseño, las publicaciones de Mario García (1983 y 1986), Moen (1984), Lockwood (1992), Rehe (1990) y West (1991).

Las categorías en que se dividen los descriptores se utilizan como descriptores y señalan que tal categoría merece la pena destacarse en la página.

Debían de caber en una tabla que pudieran consultar tanto el profesor como el alumno que realizan la búsqueda, de forma inmediata y eficaz. En una clase no puede perderse el tiempo.

Se realizó la siguiente lista de descripción de páginas:

- Formato: Tabloide, sábana, A3, A4, cuadrado, ancho, largo
- Márgenes: Proporcionados, 90%, 80%, 70%, irregulares
- Columnado: Homogéneo, n, rejilla, heterogéneo, falsacentrales.
- Artículos: uno, dos, tres, M tres, m uno.
- Color: B/N, grises, mono, complementarios, gama
- Tipografía: familia, npt, track, escala, estilo, interlineado
- Titular: tit1, tit2, tit3, tit4, tit5, titdoble, macro, titFX
- Sección: primera, primera de sec., opinión, deportes, nacional, internacional, sociedad, ...
- Apertura: doble, granfoto, llamativa
- Sumario: encima, derecha, izquierda, esquina
- Publicidad: nmod, faldón, cuarto, media, entera, robapágina, doblepágina.
- Firma
- Picto
- Cintillo

Las palabras que se señalan con cursiva son generalizaciones, por ejemplo npt puede ser 30pt, 24pt, etc. (número de puntos del cuerpo de un tipo); las tres últimas se utilizan sólo para indicar que existe algo interesante al respecto.

A partir de ella se introdujeron los descriptores relevantes de cada página, un ejemplo de los cuales se puede ver en la figura 1.

Clasificada cada una de las páginas el proceso de búsqueda es sencillo, como en cualquier base de datos se piden los documentos que coincidan con uno o varios de los descriptores, o bien con unos u otros descriptores. Las posibilidades en cuanto a operaciones booleanas con los descriptores son reducidas pero es todo lo que se necesita para el proceso didáctico descrito más arriba.

En la figura 2 se muestra una ventana de búsqueda en la que se piden primeras páginas a color y que usen macrotipografía. En la figura 3, el resultado de esta búsqueda, tal como se presenta en pantalla (exceptuando el color).

### **CONCLUSIÓN**

Debido al fuerte incremento de recursos tecnológicos que cada día pueden utilizarse para la enseñanza universitaria se hace necesario descubrir el modo de hacerlos más efectivos. El diseño de prensa escrita, que de una u otra forma se enseña en casi todas las Facultades de CC. de la Información, es una de estas asignaturas que exigen máquinas sofisticadas para las prácticas correspondientes e interesante es pensar, pues, que se les saque mayor partido.

Se ha propuesto que la misma tecnología que se emplea en el aula se utilice para que profesores y alumnos de la asignatura dispongan de una base de páginas. Esta base permitirá llevar a cabo una pedagogía fundada tanto en el refuerzo inmediato como en la multiplicidad de esquemas aplicables a casos, lo que permitirá la generalización de conocimientos.

Se ha propuesto también un modo concreto de describir las páginas basado en algunos criterios orientados a los elementos destacados del diseño y a la pedagogía que se pretende.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fry, E. (1966) Máquinas de enseñar y enseñanza programada. Madrid: Magisterio Español 1996.

García, M. R. (1983) Diseño y remodelación de periódicos. Pamplona: Eunsa. 1983.

García, M. R. y Fry, D. (1986) Color in American Newspapers. St. Petersburg, Fla.: Pointer Institute for Media Studies. 1986.

Lockwood, R. (1992) El diseño de la Noticia. Barcelona: Ediciones B. 1992.

Moen, D.R. (1984) Newspaper Layout and Design. Ames, Iowa: The Iowa State University Press. 1984.

Patterson (1982) Fundamentos para una teoría del aprendizaje. Méjico: El Manual Moderno. 1982.

O'Day, E.F. et al. (1971) Programed Instruction: Techniques and Trends. N. York: Appleton-Century-Crofts. 1971.

Rehe, R. (1990) Tipografía y diseño de periódicos. Darmstadt: IFRA.

Reigeluth, C.M. y Merrill, D. (1978) A knowledge base for improving our methods of instruction. Educational Psychologist (13) 57-71.

Spiro et. al. (1989) Cognitive flexibility theory: Advanced knowledge acquisition in ill structured domains. Hillsdale, NJ.: Lawrence Erlbaum Associates.

Spiro et. al. (1992) Cognitive flexibility, constructivism and hypertext: random access instruction for advanced knowledge acquisition in ill-structured domains. Educational Technology 32(5) 24-33

West, S. (1991) Cuestión de Estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía. Madrid: ACK Publish.