



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

Caracas Única: Revista cultural digital interactiva

Gutiérrez Serrano, María Gabriela

Valladares Rivero, Irina Del Valle

2014



Universidad Central de Venezuela
Facultad de Humanidades y Educación
Escuela de Comunicación Social

Caracas Única: Revista cultural digital interactiva

Trabajo de grado para optar a la licenciatura en Comunicación Social

Autores: Gutiérrez Serrano, María Gabriela

Valladares Rivero, Irina Del Valle

Tutor: Luna, Orlando

Octubre, 2014

Hay tantas personas que considero especiales en mi vida, y todas pusieron su granito de arena para que yo pudiera lograr esta meta.

Mis padres, Aurita y Ernesto, que brindaron casa, comida y su apoyo incondicional cuantas veces fueron necesarias.

Danny, que con paciencia nos explicó todo lo que sabía de trabajos de investigación, aunque a veces no nos entendíamos.

Mis hermanos Jesús, Sary y Mary, que lejos o cerca hacían su pregunta “¿Como va la tesis?” y se mantenían al día.

Mis tíos, primos y amigos, que ofrecían esos momentos de distracción tan necesitados en algunos momentos.

Nelson y Pepe, que desde el cielo guiaron mis pasos y me ayudaron a seguir adelante.

Mis abuelos, con su típica pregunta “¿Y cuando comienzas clases otra vez?, entendieron que su nieta ya está grande y terminó todas sus clases.

Sin embargo, el personaje más importante, y sin el cual nada de esto existiría, debe ser el que salvó la vida de mi abuela. El día del nacimiento de mi abuela y su morocho, ella nació muerta, pero la comadrona mandó a traer al animal que la revivió. Aquella ave que picoteaba en la tierra en Vallecito sin saber que se convertiría en el héroe de toda una familia.

Para todos ustedes, y...

Para el pollito.

Irina del Valle Valladares

*A mis padres, Marilú y Arturo
mi familia y mi abuela, Susana.*

María Gabriela Gutiérrez S

Agradecimientos

A la Universidad Central de Venezuela y en especial a la Escuela de Comunicación social.

A nuestro tutor Orlando Luna, por su guía y apoyo en el proceso de realización de este trabajo.

A los profesores Moraima Guanipa, Alejandro Terenzani y Elsy Torres, por su colaboración en el desarrollo del proyecto, y a Víctor Amaya, jefe de la sección de cultura del diario Últimas Noticias.

A todos los profesores de la escuela que impartieron sus conocimientos y nos ayudaron a crecer en la carrera.

A todas las instituciones que facilitaron e hicieron posible el proceso de investigación.

Al personal que labora en el cuerpo de cultura del diario El Nacional, que durante el poco tiempo que compartimos con ellos nos inspiraron a realizar el proyecto en la fuente cultural.

A Horacio Siciliano, el grupo Fivebros, y la banda La Última Thule, que brindaron su apoyo y colaboración para la realización de la revista.

A nuestras familias, amigos y compañeros.

Resumen

Este trabajo se realizó con el fin de crear una revista digital de corte cultural, dedicada al público juvenil de la ciudad de Caracas, con el propósito de cubrir la información para este sector de la sociedad. Para ello se llevó a cabo una investigación del campo cultural y digital en Venezuela, con la finalidad de conocer a profundidad la situación actual, ubicando la investigación como un estudio de tipo factible y un diseño de investigación cualitativo, lo cual llevó finalmente a la creación del número cero de la revista Caracas Única.

Palabras claves: Cultura, Digital, Revista, Caracas, Diseño, Interactividad, Multimedia.

Abstract

This work was performed in order to create a digital magazine of cultural court dedicated to youth audiences in the city of Caracas, in order to cover the information for this section of society. It was carried out an investigation of the cultural and digital field in Venezuela, in order to know in depth the current situation, placing the research as a study on a feasible type and design of qualitative research, which eventually led to the creation of the zero issue of Caracas Única.

Keywords: Culture, Digital, Magazine, Caracas, Design , Interactivity, Multimedia.

Índice

Introducción	1
Capítulo I	
Planteamiento del problema	6
Objetivos generales y específicos	9
Alcances y limitaciones	10
Justificación	13
Capítulo II	
Marco Teórico	16
1.- Antecedentes	16
1.1.- Propuestas de revistas digitales	16
1.1.1.- Tesorogastronomico.com	16
1.1.2.- Sellocultural.com	17
1.1.3.- Mirada Élite	17
1.2.- Propuestas de revistas culturales	18
1.2.1.- Curruchá	18
1.2.2.- Amnesia	19
1.3.- Revistas digitales en Venezuela	20
1.3.1.- Revista Ojo	20
1.3.2.- Rumba Caracas	20
1.3.3.- Planeta Urbe	21
1.3.4.- Otros casos	22
2.- Cultura	23
2.1.- Cultura en Caracas	25

2.2.- Tratamiento de la cultura en los medios de comunicación -----	28
2.3.- Periodismo cultural -----	30
2.4.- Revistas culturales -----	31
2.5.- Cultura dirigida a los jóvenes -----	33
3.- Revistas digitales -----	35
3.1.- ¿Qué son las revistas digitales? -----	35
4.- Digitalización -----	37
4.1.- Paso de lo impreso a lo digital -----	37
4.2.- Cambios en la sociedad y en los medios de comunicación por la incidencia tecnológica -----	39
4.3.- Lectura lineal vs. Tabularidad -----	41
4.4.- Herramientas digitales -----	42
4.4.1.- Interactividad -----	42
4.4.2.- Vínculos -----	43
4.4.3.- Multimedia -----	43
Diseño para revistas digitales -----	44
5.1.- Diseño de contenidos/información -----	44
Capítulo III	
Marco Metodológico -----	47
1.- Tipo de investigación -----	47
2.- Diseño de investigación -----	47
Capítulo IV	
La Revista -----	50
1.- Concepto -----	50
2.- Nombre y logo -----	51

3.- Secciones -----	52
4.- Política editorial -----	57
5.- Política informativa -----	57
6.- Manual de estilo gráfico -----	58
7.- Herramientas multimedia -----	62
8.- El primer número -----	63
Conclusiones -----	67
Recomendaciones -----	69
Referencias -----	70

Introducción

Los medios de comunicación, cada vez más, forman parte de los modos de vida de las sociedades y las actividades que se generan en ellas, condicionando la manera de pensar, actuar y de percibir.

Desde la invención de la imprenta, en 1450 aproximadamente, por parte de Gutenberg, la reproducción de la información en masa ha ido en aumento progresivo, lo que ha permitido un cambio en las formas de vida de las sociedades modernas a partir del consumo de información generalizada.

La creación de diferentes medios entre finales del siglo XIX y principios del siglo XX como la radio, el cine y la televisión significó un aumento acelerado en el consumo de información y un cambio en el estilo de vida de las personas, a medida que tuvieron acceso a estas nuevas tecnologías.

Estos avances produjeron cambios en las formas de vida de cada generación, y a medida de que avanzaban las tecnologías las nuevas generaciones de hombres y mujeres fueron influenciados por los medios de comunicación, que daban un acceso más amplio al mundo, y dieron pie a movimientos como la lucha por los derechos de las mujeres, los hippies y tribus urbanas, luchas raciales, entre otros movimientos, que modificaron de forma definitiva la realidad que se vive en el mundo actual.

La cultura no quedó exenta de cambios gracias a la influencia de los medios de comunicación. Definida en el diccionario de la Real Academia Española, como un “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”, la cultura y su consumo

se vio altamente influenciada por los nuevos medios, que modificaron la relación previamente existente entre la cultura y la sociedad. Los medios transmiten cultura, y la difunden por todo el mundo, haciendo que modos de vida de algún lugar, grupo o época se propaguen y transformen constantemente lo que se considera cultura.

El crecimiento de la tecnología no se detiene, creando en las últimas décadas una serie de herramientas tecnológicas que han modificado las formas de comunicarse, especialmente en las generaciones más jóvenes que han crecido en el auge del internet, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes y redes sociales. Los medios de comunicación se han ido adaptando a estas nuevas herramientas tecnológicas, transformando sus estructuras y formas narrativas clásicas para lograr transmitir la información hacia el público por medio de distintos dispositivos electrónicos que ahora sirven como soporte para los medios, manteniendo así su vigencia e importancia como medio social.

Estos avances tecnológicos traen beneficios tanto para el consumidor como para la empresa. Por medio de las redes sociales, el concepto de “feedback” necesario en la comunicación se percibe mejor que antes. Para crear una mejor relación con la audiencia, los medios se encargan en la actualidad de tener en internet páginas web y cuentas en redes sociales como Facebook y Twitter, que permiten mantener una relación más directa, inmediata y personal con la audiencia, que ha dejado de ser un actor silencioso en el proceso de comunicación, para ser un personaje activo en la relación medio-audiencia.

En este mismo sentido, se han creado medios que tienen sus plataformas a través de medios electrónicos, dirigiéndose especialmente al público que consume información

a través de estas nuevas herramientas, como es el caso de la televisión y radio por internet, páginas web de noticias diarias y revistas digitales, entre otros.

En este panorama, las revistas digitales han surgido como adaptación de las revistas tradicionales al mundo digital. Este desarrollo brinda grandes beneficios a estas como medio de comunicación, haciendo de ellas un medio con mayor interactividad, entretenimiento y más completo a medida que incorpora distintas herramientas digitales y multimedia como imágenes, videos, sonidos e hipervínculos.

Esta plataforma sirve en especial al público juvenil para su consumo de información, ya que a través de imágenes, videos, audios y herramientas gráficas facilitan su entendimiento y es una forma eficiente de presentar la información de forma más atractiva que un texto lineal.

Para la difusión de la cultura, esta plataforma en particular puede ser una herramienta exitosa para la transmisión y divulgación de los movimientos culturales urbanos, juveniles y artísticos que hacen vida dentro de las ciudades y forman parte de la cultura, pero que no necesariamente encuentran cabida en los medios tradicionales, que generalmente se concentran en otro tipo de actividades dirigidas a un público diferente. De esta manera, un medio creado especialmente para esta audiencia, puede servir como mecanismo para incentivar la participación e interés del público juvenil en este tipo de actividades, que forman parte importante en el desarrollo del ser humano dentro de la sociedad.

Este proyecto plantea la creación de una revista digital cultural dirigida a jóvenes, que sirva como medio para transmitir la información del desarrollo de diversas

actividades culturales, sus protagonistas y sus espacios en la ciudad de Caracas, de una manera llamativa, entretenida y adaptándose a las nuevas herramientas tecnológicas, con el fin de incentivar el interés en los jóvenes hacia la cultura que les rodea.

El presente trabajo consta de 4 capítulos en los que se desarrolla todos los aspectos que se deben tomar en cuenta para realizar un proyecto para optar por el título de licenciatura de comunicación social. El primer capítulo está conformado por el planteamiento del problema, los objetivos generales y específicos del trabajo, sus alcances y limitaciones y la justificación. El segundo capítulo está dedicado al marco teórico, en el que se desarrollan, entre otros aspectos, los antecedentes del trabajo, la definición de cultura y periodismo cultural, el paso de lo impreso a lo digital y herramientas multimedia. El capítulo tres está conformado por el marco Metodológico, en el que se desarrolla el tipo y diseño de investigación que se llevaron a cabo durante el desarrollo del presente trabajo. El capítulo cuatro está dedicado al producto final del proyecto realizado, y en él se puede apreciar el concepto de la revista, el nombre y logo, política editorial e informativa, herramientas digitales utilizadas y el contenido del primer número (o la edición cero), entre otros.

Para finalizar el proyecto, se realizaron las conclusiones y recomendaciones que se encuentran en las últimas páginas del presente trabajo.

Capítulo

I

Planteamiento del problema

Los medios de comunicación forman parte fundamental en el desarrollo de la sociedad, sirviendo como mecanismo de información e inclusión de las personas con el medio en el cual se desenvuelven. Los avances tecnológicos han tenido gran influencia en las sociedades modernas y los medios de comunicación no han sido la excepción, modificando los modos de transmitir y recibir información.

Por otra parte la cultura, al igual que los medios de comunicación, forma parte esencial de las sociedades y la divulgación de esta siempre ha sido tema de interés en los diferentes medios informativos, responsables de transmitir la información y actividad de la vida cultural de la comunidad. En el caso de la ciudad de Caracas, tradicionalmente la difusión de la cultura, ha estado dirigida al público adulto, dejando a un lado al público juvenil. Esto ha creado un vacío entre el público juvenil y la cultura, fortaleciendo el desinterés que existe hacia este tema por parte de este sector de la sociedad caraqueña.

Uno de los principales medios utilizados tradicionalmente para la difusión de la cultura, en la ciudad de Caracas, han sido las revistas, las cuales al igual que otros medios de comunicación masiva, han experimentado cambios gracias a los desarrollos tecnológicos. Estos desarrollos han permitido la creación de diversas páginas web, que bajo la denominación de revistas se han dedicado a la divulgación de una parte de la vida cultural caraqueña, enfocándose en el público joven, como intento de acercamiento

hacia este sector, que tradicionalmente ha sido olvidado en las páginas de las secciones culturales de los medios de comunicación.

Sin embargo cabe destacar que estas no cumplen con las características tradicionales de la revistas, y dejan a un lado gran parte de las actividades culturales caraqueñas, por lo cual se puede decir que a pesar de estas iniciativas, aun existe un vacío comunicacional entre la fuente cultural y el público juvenil de la ciudad de Caracas, el cual debe ser llenado si se desea promover e incentivar la participación de los jóvenes en la vida cultural.

Entre estas iniciativas se encuentran casos como www.hoyquehay.com; www.laguiadecaracas.com; www.arrumbear.com; www.lomejorencaracas.com y www.sellocultural.com las cuales han utilizado los desarrollos tecnológicos para difundir parte de las actividades culturales que se realizan en la ciudad de Caracas. Sin embargo, estas iniciativas, no se encuentran dentro de los esquemas de una revista digital, sino que funcionan como páginas web de información cultural, dejando a un lado algunas herramientas como la interactividad, multimodalidad e interfaz visual, que permiten utilizar diferentes formatos para transmitir la información, conservando y adaptando los diseños tradicionales utilizados por las revistas, para su manejo a través de la web.

Por otro lado el manejo de la información cultural hacia los jóvenes, utilizado en los medios antes señalados, no ha sido el adecuado para incentivar a este sector a ser partícipe en la totalidad de las actividades culturales. Los contenidos tratados por estos portales, se han limitado a tratar únicamente actividades como fiestas y conciertos de

artistas juveniles, dejando de lado parte fundamental de las actividades culturales que se realizan en la ciudad de Caracas, como es el caso de las exposiciones, teatro, charlas, conciertos, ferias, entre otros.

Es necesaria la creación de una revista digital cultural, diseñada especialmente para el público juvenil de la ciudad de Caracas, que cumpla con las características de una revista digital y se aleje de los esquemas de páginas web, y que sirva al mismo tiempo como mecanismo de difusión de la vida cultural caraqueña, en su totalidad, y como medio para incentivar la participación de los jóvenes en estas actividades, a través de las nuevas herramientas con un diseño innovador y utilizando un tratamiento informativo adecuado a sus necesidades.

Objetivos

Para poder llevar a cabo este proyecto es necesario plantearse unos objetivos claros que enmarcaran el trabajo que se realizará, con el fin de cumplir las metas propuestas, en el tiempo estipulado.

Objetivo general

- Crear una revista digital cultural, dirigida a los jóvenes de la ciudad de Caracas.

Objetivos específicos

- Investigar sobre el campo cultural y digital en el mercado venezolano.
- Determinar el concepto de cultura que se tomará para la elaboración de la revista.
- Investigar otras revistas culturales en el mercado venezolano para conocer su concepto y trayectoria.
- Definir la identidad grafica de la revista digital y el tratamiento que se le dará a la información de acuerdo a los distintos géneros periodísticos que se puedan emplear (noticias, reportajes, reseñas, entrevistas y fotoreportajes)
- Delimitar los contenidos y las herramientas interactivas digitales que serán utilizados para la creación de la revista digital
- Elaborar el diseño y contenido del primer número de la revista.

Alcances y limitaciones

Como en todo proyecto de grado, se deben determinar el alcance y las limitaciones que tendrá el proyecto a fin de evitar posibles confusiones a la hora de cumplir los objetivos planteados y dar por concluido el proyecto.

Cumpliendo con lo anteriormente planteado, a continuación se presentan los alcances y limitaciones que enmarcaran el trabajo.

Alcances

Las revistas digitales se han introducido poco a poco en el mundo de las comunicaciones. Si bien es cierto que estas no han penetrado de forma rápida en el mercado venezolano, su uso es cada vez más frecuente. El uso de herramientas tecnológicas como los hipervínculos y las interfaces visuales en combinación con el uso y el diseño tradicional de las revistas, permiten todo un mundo de posibilidades en el área de la comunicación.

Como en todo proyecto y especialmente en el caso de los proyectos de grados, se deben delimitar los alcances que tendrá el mismo, con el fin de cumplir con los objetivos planteados a manera cabal y no exceder en posibles inquietudes que puedan surgir en el camino, desviando la atención del proyecto planteado.

Caracas Única, será el nombre que recibirá la revista digital a crear en el proyecto, la cual contará con una línea grafica y editorial, diseñada en el proceso de investigación. El proyecto abarcará hasta la creación del primer número de la revista digital, para lo que se utilizará el programa de diseño Indesign y la cual estará dirigida al público caraqueño comprendido entre los 18 y 28 años de edad.

Así mismo la búsqueda de información y material en diferentes formatos que se llevará a cabo para la elaboración de la revista, se dedicará únicamente a la recopilación de información utilizada y publicada en el primer número de la revista, dejando de lado informaciones para posibles publicaciones posteriores.

Como parte del proceso de creación, se llevara a cabo el trabajo de diseño, orientado al público indicado anteriormente, y combinando las herramientas digitales disponibles, con los contenidos recopilados y divididos en las diferentes secciones que contendrá la revista y que serán determinadas en el proceso de creación del proyecto.

Limitaciones

En cada proyecto de investigación pueden surgir inconvenientes externos que puedan poner trabas a la hora de alcanzar los objetivos planteados. Tomando esto en cuenta se puede decir que, por lo novedoso del tema de periodismo digital en el país, puede haber una deficiencia en la información que se encuentra sobre este específico. Se acudiría a expertos en este y otros temas que conforman la investigación, por lo que se dependerá de la agenda de estas personas para completar la información buscada.

Al ser el producto una revista cultural, este depende de la oferta de actividades culturales que haya para el mes de la publicación.

El proyecto busca que la revista contenga los distintos géneros periodísticos como entrevistas, reportajes, reseñas y noticias, para lo cual es necesario realizar entrevistas y visitas a diferentes lugares que estarán condicionadas al horario de otras personas y lugares que pueden afectar la realización del trabajo.

Justificación

El proyecto que se plantea, busca servir como un medio de transmisión de información cultural novedoso, que llegue al público juvenil a través de las nuevas tecnologías, de forma que la información sea recibida de forma amena e interactiva, a través de las herramientas que permite usar un producto digital.

Las revistas físicas se han visto desplazadas por diferentes motivos. En Venezuela actualmente hay una crisis de papel que ha ocasionado la disminución de la cantidad de revistas producidas en el país. Por otra parte, las nuevas tecnologías han traído con ellas nuevas formas de ver y recibir la información. Así, el producto planteado, adaptado a la era digital presenta varios beneficios. El espacio es uno de estos: ahora no se necesita guardar en un estante los diferentes ejemplares de las revistas para contar con toda la información, si no que en la memoria de un dispositivo se puede almacenar el producto.

Otro beneficio es la cantidad de información que se puede transmitir con diferentes herramientas, ya que el mundo digital permite trabajar con elementos multimedia que pueden complementar una información sin necesidad de la lectura tradicional.

El proyecto planteado como trabajo de grado, que espera realizar la revista digital cultural “Caracas única”, busca llevar la información de la cultura caraqueña a un público comprendido entre los 18 y 28 años de edad de clase media, ya que en el

proceso de investigación no se ha conseguido ningún portal o revista que transmita a este público la información cultural.

La creación de esta revista digital pretende producir un acercamiento de los jóvenes a la vida cultural de la ciudad y una mejor receptividad a estas actividades, desconocidas por la mayoría y consideradas poco llamativas o interesantes.

Finalmente con este proyecto se espera abrir un camino para los estudiantes de comunicación social para explorar el área y seguir trabajando en los medios digitales que brindan herramientas interesantes e innovadoras para transmitir la información a diferentes públicos y a menores costos de producción.

Capítulo

II

Marco teórico

1.-Antecedentes

1.1.- Propuestas de revistas digitales

1.1.1.- Tesorogastronómico.com

Diana Montilla (2012), presento el trabajo “*Tesorogastronomico.com: revista digital especializada en gastronomía regional venezolana*” para optar por la licenciatura en Comunicación Social de la UCV. Este proyecto nació de la necesidad de crear un portal web, que satisficiera las expectativas de información sobre el mercado gastronómico existente en el país.

En el caso de este trabajo, el portal web Tesorogastronomico.com, sirve como soporte para la difusión de la revista digital, de publicación mensual, cuya creación es el eje central del trabajo.

Para la elaboración del proyecto propuesto, tomamos este trabajo como referencia, ya que plantea la misma idea de crear una revista digital especializada, conservando los patrones de diseño de las revistas tradicionales, adaptándolas a la plataforma digital. Por otro lado las propuestas coinciden en cuanto a la metodología utilizada para su realización ya que se trata de proyectos factibles, que se valen de referencias documentales para su soporte, y hacen uso de las modalidades de la entrevista y encuesta para recaudar la información.

1.1.2.- Sellocultural.com

Luzangelly Medina (2012) en su trabajo de grado “*www.sellocultural.com* Diseño de revista digital en la web sobre arte y cultura”, plantea la creación de una revista digital en la web, en la que trata el tema de arte y la cultura. El objetivo del proyecto fue diseñar un producto basado en periodismo digital y las nuevas herramientas que adaptan el discurso tradicional al discurso digital con la incorporación de video, infografías, hipertexto y audio.

En este trabajo de grado se pueden encontrar similitudes al proyecto que esperamos desarrollar, ya que se trata de una revista digital de arte y cultura. Sin embargo, al revisar el producto final, resalta que ésta se encuentra más acorde a la idea de una página web que a una revista digital.

Una de las características esenciales que este proyecto plantea y espera mantener es el concepto de la revista tradicional y su diseño, adaptándolo a un medio digital con el uso de las herramientas que este brinda.

1.1.3.- Mirada Elite

Numa Rodes Vieira (2012) realizó el trabajo “*MIRADA ÉLITE: En la caverna de Platón: Realización de una revista digital especializada en fotografía documental venezolana*”, con el objetivo de difundir e impulsar el trabajo de los fotógrafos venezolanos, a través de las nuevas tecnologías para soporte electrónico y recursos multimedia.

Si bien el tema utilizado en cuanto a contenido difiere del que se propone desarrollar en este trabajo, se toma en consideración por el tratamiento de la parte digital y por los recursos a los que accede y desarrolla con las nuevas tecnologías.

1.2.- Propuestas de revistas culturales

1.2.1.-Curruchá

“Curruchá: diseño, difusión y mercadeo de una revista sobre música tradicional popular venezolana” es el proyecto de grado, realizado por Marina Bravo Pastrana en el año 2002, para optar por la licenciatura de Comunicación Social de la UCV. El trabajo consta de una revista impresa, la cual engloba diversas secciones como agenda cultural, noticias, biografías, entrevistas a grupos nuevos y conocidos, artículos de opinión y de arte.

En el trabajo que sustenta el producto realizado, Bravo incluye la elaboración del plan de mercadeo, y sustentabilidad de la empresa que se plantea crear dentro del proyecto, lo cual se ve reflejado dentro del diseño de la revista, ya que la misma dedica parte de su paginación a los anuncios publicitarios.

Para la elaboración del proyecto planteado, se toma en cuenta este trabajo, ya que toca temas culturales, aunque las informaciones y el público al cual va dirigido guarda ciertas diferencias con el trabajo que nos proponemos.

1.2.2.- Amnesia

“Amnesia: una revista de entretenimiento, cultura e información urbana”, realizada por Diego Jacobo Penzo y Caroline Anne Smith para optar por el título de Comunicación Social de la UCV en el año 2010, plantea la creación de una revista impresa de corte cultural, de entretenimiento e información general y urbana.

En este trabajo se puede ver una extensa investigación teórica en el campo del diseño de revistas, ya que su finalidad y enfoque principal, era lograr la creación de un producto que resaltara a través del diseño y lograra diferenciarse de las revistas de su competencia.

Si bien, el diseño y formato de esta revista no coincide con lo que se espera alcanzar con la creación del proyecto planteado, se toma en cuenta como referencia, por su temática, tratamiento de la información, público al que va dirigido y su localidad.

1.3.- Revistas digitales en Venezuela

1.3.1.- Revista Ojo

Es una propuesta de revista digital que trata la fuente cultural y la vida universitaria de Venezuela dirigida a los jóvenes en esta etapa de sus vidas. A través de la página web revistaojo.com, se puede acceder de forma gratuita a la

revista digital y disfrutar de sus contenidos. Además la página consta de artículos que se van actualizando cada cierto tiempo, para darle movimiento al portal.

Esta revista presentada dentro del portal web, a pesar de ser en formato digital, no utiliza herramientas multimedia, conservando el diseño, estructura y formas de presentar la información de las revistas impresas. Se puede señalar que como factor de interactividad presentan códigos de escaneo para teléfonos móviles que hacen enlaces con otras páginas, textos, entre otros.

El caso de esta revista se toma en cuenta para realizar este proyecto debido a que es una revista digital existente en el mercado venezolano, que trata temas para jóvenes, aunque no utiliza las herramientas digitales y multimedia que hemos considerado para este proyecto.

1.3.2.- Rumba Caracas

A través de un portal web (www.rumbacaracas.com) de actualización constante sobre temas culturales, deportivos y de interés para el público juvenil caraqueño, se presenta una revista digital bajo el mismo nombre (Rumba Caracas) que muestra a través de internet, una publicación que mantiene el diseño de una revista impresa, con un lenguaje adaptado a los jóvenes caraqueños.

La revista consta de varias secciones como Guía de eventos, música, farándula, gastronomía, moda, directorio de lugares de interés a través de artículos, imágenes, entrevistas, entre otros. A pesar de ser una revista producida para el mundo digital, no utiliza herramientas multimedia, dejando de lado

algunas ventajas novedosas que presentan los avances tecnológicos de la actualidad. Estas herramientas están limitadas al portal web que sirve como plataforma para la presentación de la revista.

1.3.3.- Planeta Urbe

Esta página web www.planetaurbe.com es un sitio dedicado a presentar información de arte, ciencia, tecnología, cine, televisión, deportes, farándula, moda, música y eventos, siguiendo la modalidad de una revista en cuanto al tratamiento de los contenidos publicados, pero en formato de portal web dirigido a un público juvenil, con el fin de entretener y dar a conocer contenidos interesantes para su audiencia.

A pesar de estar presentado en formato de página web, y no conservar el diseño de una revista impresa para su presentación, si utiliza herramientas multimedia como imágenes, videos, texto, hipertexto, al mismo tiempo que hace uso de los vínculos y redes sociales.

Es una referencia para este trabajo tanto por los temas que trata como por el uso de las diferentes herramientas multimedia que ofrece el soporte, a pesar de estar presentadas en un formato distinto del que se espera realizar como producto de este proyecto.

1.3.4.- Otros casos

Otros casos que se pueden mencionar dentro de las revistas digitales en el mercado venezolano, son www.cochinopop.com , www.revistadominical.com.ve y www.prodavinci.com, entre otras. Estas presentan una diversidad de temas, adaptados a los públicos al que van dirigidos, de una manera fresca y dinámica a través del diseño de un portal web, que utilizan las herramientas multimedia, y hace conexión con las redes sociales.

Estas páginas web, hacen el tratamiento de sus contenidos de forma similar al tratamiento que se les da en una revista impresa, utilizando artículos y entrevistas de interés actual, y que pueden ser consumidos por los lectores de forma atemporal, sin que estos tengan un tiempo de vida restringido que limite el acceso o acabe con su importancia o relevancia.

Estos portales, son tomados como referencias para este proyecto de grado, ya que muestran la situación actual del mercado venezolano que se caracteriza por contar con portales web, llamados por algunos revistas digitales, que a pesar de contar con contenidos similares y utilizar herramientas multimedia, pierden el diseño de una revista impresa, que puede ser adaptado al mundo digital utilizando herramientas que faciliten su dinamismo y comprensión por parte de los usuarios.

2.-Cultura

Las distintas sociedades, a través de los años, han generado cambios constantes en la cultura y en su definición, lo que hace que el término sea abstracto y difícil de definir como una verdad universal. El término se ha visto influenciado por diferentes modos de vida en las sociedades, periodos históricos, religiones, avances tecnológicos y científicos. De esta manera, lo que en un momento se consideraba como el conjunto de actividades netamente artísticas o las bellas artes, engloba actualmente a las costumbres, conocimientos científicos, tradiciones, entre otros, que conforman un todo.

Guanipa (entrevista personal realizada en junio de 2014) indica que la introducción y crecimiento de los medios de comunicación, como la radio y la televisión, a la par del desarrollo de las industrias culturales, impulsaron la revisión del concepto universal de cultura, el cual cambió en la declaración realizada por la UNESCO:

...la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden (Unesco, 1982).

En concordancia con este concepto, el Diccionario de la Real Academia Española (DRAE) define la cultura como: “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” (2001).

Martín Barbero (1991), a propósito de esta definición, indica:

Lo que está en juego no son únicamente exposiciones, espectáculos y personajes geniales sino la cultura, el diario convivir de la gente. Ello pasa por la literatura de García Márquez y las pinturas de Botero, pero también por lo que hacen los tejedores de San Jacinto, las emisoras comunitarias del pacífico y el proyecto de autoconstrucción en agua blanca (P.28).

Entonces, “El trabajo de crear una cultura es una actividad permanente y relativamente inconsciente de toda sociedad en el cual intervienen los más variados actores sociales y del cual también participan algunos casos que pueden caracterizarse como de “invenciones”” (Mato, 1997, p. 33).

Al igual que su concepto, los movimientos y expresiones culturales alrededor del mundo, se han modificado en las últimas décadas, diversificándose las actividades, escenarios y medios que forman parte de ella.

En consecuencia, se puede decir que el concepto de cultura es variable, y está en constante discusión, ya que nuevas formas de expresión artística y sociales como el videoarte, graffiti y el diseño gráfico, en estos tiempos abren el debate de si se consideran o no expresiones artísticas y si forman o no parte de las expresiones culturales de una sociedad.

2.1.- Cultura en Caracas

Calvino señala que “las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque... no solo de mercancías, son también trueque de palabras, de deseos, de recuerdos” (Calvino en Hernández Sipala y Ramírez Lucena, 2009, p. 21).

En ellas está inserta la cultura de la sociedad, sirviendo como escenario para las modificaciones de costumbres, comportamientos, formas de entretenimiento, entre otros.

Caracas, capital de Venezuela, no ha quedado exenta de las transformaciones culturales, en diferentes ámbitos, a lo largo de su historia. Los movimientos inmigratorios nacionales e internacionales, que se vieron a mediados del siglo pasado, ayudaron al proceso de crecimiento y desarrollo en la ciudad, diversificando la cultura gracias a los nuevos pobladores, que traían consigo costumbres y tradiciones que se fueron insertando en la vida social de la capital.

Mato (1997) apunta que estos procesos de inserción de nuevas tradiciones se hicieron posibles gracias al crecimiento de los medios de comunicación y transporte, que permitieron la evolución de los comportamientos inmigratorios, que en décadas anteriores se caracterizaban por dejar a un lado las costumbres y tradiciones de las tierras natales, para adoptar las del nuevo territorio. Ese desarrollo permite afirmar que “sus nuevos países de asentamiento se convierten en bases de prácticas culturales, políticas y económicas” (P. 23).

La situación económica y geográfica de Venezuela, y particularmente de Caracas, ha colaborado a través del tiempo al asentamiento de diversas culturas, lo que

la ha convertido en una ciudad cosmopolita, que envuelve diversas tradiciones y costumbres que se entremezclan y conviven juntas en un solo espacio.

Guanipa (entrevista personal realizada en junio de 2014) explica que Caracas es la representación de una ciudad latinoamericana que pasó por una violenta transformación y dejó atrás a la clásica ciudad colonial para convertirse en una urbe en la que se unen diferentes religiones, costumbres, tradiciones y expresiones que forman el total de la cultura caraqueña.

Caracas se ha convertido de esta manera, en un territorio que abraza gran cantidad de manifestaciones artísticas, a veces contradictorias entre ellas, encontrando escenarios suficientes para convivir de manera armoniosa.

En el proceso de esta transformación, surgieron en el siglo XX una serie de cambios y modificaciones en las actividades más tradicionales de la ciudad. En este particular Hernández Sipala y Ramírez Lucena (2009) resaltan la llegada de los Sainetes al teatro (presentaciones jocosas en los intermedios y finales de una función), que en la primera mitad del siglo deleitaron a los ciudadanos, al igual que los happenings (teatro que se caracteriza por la participación del público), de los cuales aun podemos ver vestigios en las tarimas nacionales, especialmente en las obras humorísticas.

La llegada del cine, a finales del siglo XIX, fue el inicio de la cultura de la imagen a la cual luego se unirían la radio y la televisión, medios cuya presencia ha ido en aumento, presentando una gran variedad de productos para los consumidores culturales y generando un amplio abanico de posibilidades de difusión, absorción y retroalimentación.

A la par de estos cambios tecnológicos que llegaron a modificar la cultura de las sociedades, surgieron a mediados de siglo una serie de movimientos, especialmente entre los más jóvenes, que dieron pie a la organización de una serie de actividades culturales que aún se mantienen en la movida caraqueña. Hernández Sipala y Ramírez Lucena (2009) señalan que el auge de la música en los años 60 dio pie a diferentes festivales juveniles en Caracas, donde se podía escuchar la música del momento, como la de los Beatles y ritmos de distintos géneros derivados del rock.

A su vez, esta década trajo un cambio en la percepción de las artes plásticas. Los jóvenes, poco interesados en ir a muestras oficiales o museos, preferían lo cotidiano, dando espacio al surgimiento de la pintura callejera, una expresión de la sociedad. De igual forma se vio el nacimiento de los conocidos Djs, los cuales se han convertido en partes fundamentales de los espectáculos urbanos.

“Como es de suponerse, ese cuntinumm de expresiones, de canales de comunicación, de opciones de entretenimiento y aprendizaje, es caldo de cultivo para que los creadores y artistas urbanos generen propuestas de diversa índole: danza, teatro, cine, pintura, música, entre otras, siempre desde una óptica muy fresca, muy actual.” (Hernández Sipala y Ramírez Lucena, 2009, p. 20)

Las ciudades en particular sirven para el surgimiento de nuevas culturas suburbanas identificadas con estratos de la sociedad específicos que intentan surgir, pero que muchas veces quedan segregadas a un sector que incentiva el crecimiento de estas culturas a través de ciertas actividades, y son ignoradas por otra parte de la población que desconoce su existencia.

En el caso caraqueño, la ciudad ha experimentado una serie de cambios en las últimas décadas que Amaya (entrevista personal realizada en julio de 2014) califica como una involución cultural en cuanto al acceso a las actividades de este tipo. Considera que, aunque ha existido una intención de masificar la cultura, ese número no se corresponde con la cantidad y la calidad de las propuestas actuales. Señala que se debe “casar el acceso a la cultura con la calidad de la cultura” (Amaya, entrevista personal realizada en julio de 2014).

A pesar de que Caracas ha perdido los espacios tradicionales, también ha ganado espacios alternativos que sirven como escenario para la muestra de obras de teatro, cine, exposiciones, presentaciones musicales, entre otras actividades culturales que muestran la realidad de la sociedad caraqueña.

2.2.- Tratamiento de la cultura en los medios de comunicación

Los medios de comunicación masiva, forman parte esencial en la información, promoción y desarrollo de las diversas actividades culturales que envuelven a una ciudad. El crecimiento de estos a mediados del siglo XX, modificó tanto el modo de divulgación como de recepción de las actividades culturales, especialmente en las grandes ciudades, como es el caso caraqueño, donde estos se han convertido en parte fundamental de la vida de los ciudadanos.

A raíz del crecimiento del cine, la radio, la televisión y otros medios de comunicación, se marcó la llegada de lo que se conoce actualmente como “industrias culturales”. En este particular Mato (1997) señala que “bajo estos rótulos se suele

incluir la actividad de una amplia variedad de empresas, como productoras de cine, televisión y video; editoras de diarios, revistas y libros; productoras de música, espectáculos, deportes, y otras formas de entretenimiento” (P. 19).

Cuatro son las funciones principales de los medios: Educativa, informativa, opinión y entretenimiento. Sin embargo, a la par del crecimiento de las industrias culturales, se ha difuminado la barrera que separa esas cuatro lógicas, haciendo que el entretenimiento esté presente en cada una de ellas y se deje atrás la antigua percepción acartonada de los medios.

La televisión es una clara muestra de esa desviación que han tomado los medios. Postman indica que "el entretenimiento es la supra-ideología para todo discurso televisivo. No importa lo que se muestra o el punto de vista, la presunción abarcadora es que está ahí para nuestro entretenimiento y placer" (Postman en Castells, 1996, cap. 5, párr. 13)

Vargas Llosa (2012) habla de que la cultura se ha banalizado al hacerla parte del espectáculo.

Guanipa (entrevista personal realizada en junio de 2014) se inclina hacia la opinión de Martín Barbero y García Canclini, que ven como parte de la cultura de nuestro tiempo esas expresiones vinculadas con el entretenimiento. Señala que no hay que confundir entretenimiento con simplemente el “showbusiness” o la vida de los artistas, algo que se ve comúnmente en los medios.

Una cosa es la lógica de presentación, la forma en la que se presentan ciertos contenidos que tradicionalmente, como los informativos y educativos, se presentaban de manera más

acartonada, más rigurosa, mucho más “serios”, y que ahora adquieren las formas de juegos, series de televisión, incluso dramatizaciones... La cultura no puede negarse a la existencia o a la convivencia con el entretenimiento. Lo que le da profundidad y permanencia a la cultura es la inteligencia con la que se abordan y se nutren los contenidos (Guanipa, entrevista personal realizada en junio de 2014)

2.3.- periodismo cultural

Dentro de las fuentes periodísticas, la encargada de dar vida a la información, promoción, divulgación y opinión de las actividades culturales que se desenvuelven en una sociedad, es el periodismo cultural. Este se avoca a dar cuenta periodísticamente sobre la cultura, de poner en agenda tanto la información como la opinión sobre los distintos hechos culturales que se desarrollan en un espacio y tiempo (Guanipa, entrevista personal realizada en junio de 2014).

La fuente cultural es diferente a otras que se manejan dentro del periodismo. Martín Barbero (1991) habla sobre los comunicadores sociales y su costumbre de trabajar con lo inmediato, lo actual, lo que sucede en ese momento, pero opina que la cultura no se adapta a estos tiempos, sino que tiene su propio ritmo. Por estas razones, considera, que para poder hablar de un periodismo netamente cultural, se debe emplear formas y géneros periodísticos que se adapten a esta realidad y a ese tiempo en el que se desarrolla la cultura.

La fundación de El Nacional en 1943 marca el inicio del periodismo cultural en Venezuela, el cual ha estado bajo la sombra de otras fuentes periodísticas en las salas de

redacción, ya que estas sobresalen con sus historias sensacionalistas, que resaltan lo malo de la sociedad (Caballero, 1991, p. 50). Borzacchini (1991), explica que el periodismo tiene la tarea de hacer resaltar las actividades culturales como un hecho importante, ya que estas pueden ayudar de forma positiva en el crecimiento y desarrollo de la sociedad.

En la medida en que nosotros logremos revelar esa otra cara al mundo, se sabrá que Colombia no es solo guerrilla, drogas, marginalidad. Colombia será entonces para el mundo otra cosa: Un país donde sus gentes conviven con la poesía de sus grandes poetas, donde el teatro ha dado sus luchas, entre masacres y masacres, para decirle al mundo que en escenario siempre hay un sueño posible y vivible, una Colombia donde existe una tradición pictórica y escultórica que ha logrado colocarse entre las mejores del mundo y con tan buenos novelistas y ensayistas que hasta tiene un premio nobel. Así, Venezuela ya no será un país de grandes casos de corrupción, ni de problemas de seguridad social, ni se recordara por la rebelión social del 27 y 28 de febrero; será una Venezuela que el mundo conoce por un movimiento cultural efervescente, por sus orquestas sinfónicas, por su festival internacional de teatro que logra congrega a las treinta mejores compañías teatrales del mundo; un país que ya no sonara solamente por su petróleo y sus mujeres hermosas que ganan todos los concursos internacionales de belleza, sino por ser cuna de grandes artistas plásticos como Soto, Carlos Cruz Diez, Jacobo Borges, entre otros. Y así nuestros países serán una potencia mundial, porque talentos artísticos nos sobran y tenemos para regalarles al mundo. Solo falta saber difundir esa imagen en el contexto latinoamericano mundial.” (Borzachini, 1991, p. 113)

2.4.- revistas culturales

Las revistas culturales han formado parte de la vida social de Venezuela desde finales del siglo XIX, pasando por diferentes generaciones, temas y tendencias, que han sido muestra de la cultura y tradiciones de la sociedad. A pesar de contar en su historia con diversas publicaciones culturales, las revistas de este corte en el país, han estado marcadas por falta de apoyo económico y una deficiente promoción, lo que ha dificultado la permanencia de estas a lo largo del tiempo.

Zulueta (1997) señala que las revistas culturales que han logrado permanecer por mayores periodos de tiempo en el país, han contado además con problemas en cuanto a su periodicidad y consistencia en las fechas de impresión y publicación.

La historia de las revistas culturales en Venezuela, se remonta a 1892, con la fundación de *El cojo Ilustrado* el primero de enero de ese año. Dirigida por Jesús María Herrera Irigoyen, la revista que circulaba en la ciudad capital de manera quincenal, se caracterizó por una alta calidad artística y literaria en sus contenidos, acompañados por bellas ilustraciones con grabados, dibujos y fotografías. *El cojo Ilustrado*, se caracterizaba por dar espacio al modernismo y a artistas venezolanos influenciados por las corrientes del positivismo, que empezaban a surgir en esos años.

Dos años después del nacimiento de la primera revista cultural, es fundada *Cosmópolis* por iniciativa de Pedro César Domínici, Pero Emilio Coll y Luis Manuel Urbaneja, que con una nueva propuesta vendrían a acompañar a *El cojo Ilustrado*.

A pesar de tener una corta vida, ya que sólo contó con 12 números, *Cosmópolis* sirvió como impulso para el modernismo en la literatura venezolana, contando además

con la participación de importantes pensadores, poetas y literatos franceses que a través de sus páginas se dieron a conocer en el territorio venezolano.

Tras el cierre de las primeras revistas de corte cultural, por razones económicas, y políticas en algunos casos, nace el 17 de septiembre de 1925 *Elite*, una revista que se convertiría en punto de encuentro y expresión para los poetas vanguardistas de la época, aunque en sus inicios no pretendía ser una revista literaria. Esta se ha convertido en una de las revistas más destacadas y recordadas del siglo XX en el mundo cultural venezolano.

Otra revista relevante en el mudo cultural venezolano es *Imagen*, creada en mayo de 1967. A lo largo de su historia, su publicación se vio interrumpida en distintas oportunidades, razón por la cual su directorio y manejo fue renovado en diversas ocasiones. A pesar de esto, durante su larga trayectoria contó con la participación de importantes escritores, nacionales e internaciones, alcanzando en cada una de sus etapas prestigio y reconocimiento por parte de sus lectores.

En los últimos veinte años propuestas como *Urbe* (en sus primeros años), *Plátano verde*, *Ojo*, *Rumbacaracas*, *entre otras*, han llamado la atención en el campo cultural, especialmente por sus propuestas de corte más juvenil, que se separan de las revistas más tradicionales como las nombradas anteriormente.

Actualmente la mayor parte de los trabajos de distribución, promoción, información y opinión de la fuente cultural en Venezuela son realizados por periódicos, en medios impresos o electrónicos, siendo escasas las revistas culturales que se publican regularmente en el mercado.

2.5.- Cultura dirigida a los jóvenes

En el caso venezolano, Guanipa (entrevista personal realizada en junio de 2014) indica que no existe una especialización en periodismo cultural juvenil, aunque existen algunas secciones en los medios tradicionales, que resaltan ciertos temas de la movida juvenil caraqueña. Estos espacios dedicados a este tipo de actividades, se encuentran regularmente en la web, donde varios portales se dedican a divulgar algunas de las actividades que pueden interesar a los jóvenes caraqueños. Sin embargo estos portales se concentran mayormente en realizar las agendas de estos eventos, dejando por fuera reportajes, entrevistas y reseñas que puedan interesar a el público al que se dirigen. Esta situación se intensifica con la extinción de algunos medios novedosos que habían empezado a surgir en los últimos años. Además señala que la situación actual que viven algunos medios por la escasez de papel, ha empeorado la situación, retrocediendo grandes pasos en cuanto a información cultural juvenil urbana se refiere.

Esta situación, que dificulta la creación de nuevos medios impresos, en conjunto con el interés de los jóvenes por las nuevas tecnologías, han servido como puente para la transmisión de información cultural hacia los jóvenes por vías digitales, abriendo así nuevos espacios de interés.

Para que estos medios obtengan los resultados deseados, no sólo se deben modificar las plataformas sino también el lenguaje con que se tratan algunos temas de interés juvenil como: el turismo cultural, movimientos ecológicos, rescatar tradiciones, sitios de encuentro o cursos especializados, dejando atrás la idea de que cultura solo es

lo que se expone en museos, galerías o teatros, abarcando a su vez otros espacios urbanos, ignorados por los medios tradicionales.

En Caracas se han tomado espacios no convencionales para el esparcimiento, disfrute y recreación, especialmente del público juvenil. De esta manera espacios como las canchas de la Universidad Simón Bolívar, Los estadios de la Universidad Central de Venezuela, el Aula Magna de la UCV, estacionamientos y otros espacios de establecimientos comerciales, educativos y empresariales, han servido como escenario para la realización de exposiciones, conciertos, obras teatrales y ferias.

Duffau define estos espacios como “aquel lugar donde se realiza un hecho teatral y que sale de los cánones del escenario clásico” (Duffau en Hernández Sipala y Ramírez Lucena, 2009, p. 31).

Además de tocar temas de interés, es importante entender que los medios tradicionales no son los únicos por los cuales se puede hacer promoción y distribución de las actividades culturales. Se debe entonces concientizar que con las nuevas tecnologías, es posible abarcar con nuevos lenguajes un público más extenso, especialmente en las generaciones más jóvenes.

Difícilmente un joven se va a sentar a leer un periódico... ¿Por qué decir que es menos culto porque no lo haga?... adaptarse a esas realidades nos ayudaría mucho y podríamos aportar más al periodismo cultural... ¿Por qué usar lenguajes, códigos, soportes, plataformas tradicionales, quiero decir, el periódico, libro, etc., si los jóvenes están usando otras plataformas, otros soportes para informarse de cultura? (Guanipa, entrevista personal realizada en junio de 2014).

3.- Revistas digitales

3.1.- ¿Qué son las revistas digitales?

Revista es el término utilizado en castellano para referirse al “magazine”, que se caracteriza por ser un almacén de información, que periódicamente se publica para satisfacer una necesidad no solo informativa, sino de entretenimiento, educación y cultura. Blackwell señala que “las revistas tienden a incitar los anhelos, establecer estándares, y sobrepasar el carácter efímero de las noticias de un periódico, o de la instantánea historia de una retransmisión” (Blackwell en Leslie, 2000, p. 6).

Terenzani (entrevista personal realizada en junio de 2014) explica que en español el término revista significa volver a ver lo cual es una característica fundamental de estas publicaciones, a diferencia de los periódicos, que son diarios y por lo tanto no es común volver a uno antiguo a leer su contenido.

La era digital ha modificado algunas características de las revistas impresas, sin embargo, no ha modificado su concepto tradicional. Terenzani (entrevista personal realizada en junio de 2014) indica que las revistas digitales mantienen la idea de revista, conservan la periodicidad, su característica atemporal, y su variabilidad de temas, utilizando herramientas tecnológicas, que las hacen más dinámicas e interactivas para los lectores.

Bajo el concepto de Revista digital, se envuelven dos vertientes, claramente diferenciables. La primera se refiere a una publicación periódica, que conserva el formato revista, el pasar de las páginas, y la formalidad temporal que no permite que el contenido sea modificado una vez publicada.

La segunda vertiente, también conocida como Webzine, se trata de una plataforma informativa tipo blogs, más dinámica y cambiante, que cuenta con publicaciones periódicas actualizadas constantemente, con un formato tipo página web, que rompe con el diseño conocido de una revista tradicional.

4.-Digitalización

4.1.- Paso de lo impreso a lo digital.

Los cambios tecnológicos y sociales, a través del tiempo han modificado los modos de comunicación, especialmente con la llegada de nuevos medios de comunicación masiva que modifican el modo de ver el mundo dentro de las sociedades. Fidler (1998) define que “los medios no surgen por generación espontánea ni independiente. Aparecen gradualmente por la metamorfosis de los medios antiguos. Y cuando emergen nuevas formas de comunicación, las formas antiguas no mueren, sino que continúan evolucionando y adaptándose” (1998).

Desde mediados de los años noventa del siglo XX, con el comienzo de la comercialización y expansión de Internet, se ha dado paso a una serie de cambios en la forma de producir, transmitir y consumir información en las sociedades modernas. Los medios de comunicación masiva se han visto obligados a modificar sus formatos y formas de construir sus contenidos, con el propósito de llegar a mayor cantidad de público, que ha migrado de lo análogo a lo digital.

Este cambio no ha sido inmediato. Abreu Sojo (2003) explica que los medios impresos han pasado por varias etapas a través de los años con el fin de mejorar su presencia en la web.

Se habla de cuatro fases en el paso de las ediciones impresas a digitales. En la primera etapa, para integrarse a internet, los medios tradicionales hacen una copia literal de los contenidos de la edición impresa. En el segundo paso, añaden informaciones nuevas a las encontradas en las versiones en papel.

Una tercera fase consiste en la creación de una edición totalmente electrónica de la publicación, en donde el usuario puede escoger entre la versión en papel y la edición digital. Finalmente, están los medios nacidos en la era digital, que no tienen como origen una versión en papel. (Abreu Sojo, 2003, p. 7)

Tortello (2006, p.87) indica que, para 1996, los grandes periódicos de Europa, Estados Unidos, América Latina, Asia y África, ya contaban con versiones digitales, tendencia que fue en aumento a medida que se fue popularizando el uso de internet de manera cotidiana.

En este punto es importante señalar que estas versiones digitales, no contaban con las características con que cuentan los medios digitales actualmente, ya que servían como copias digitales de las publicaciones impresas de los medios, utilizando en la mayoría de los casos, los mismos diseños, textos e imágenes.

La información en la red, se ha vuelto parte esencial en el proceso de producción de los medios, contando con una inmediatez que no tienen los medios impresos. Este aspecto, de acuerdo con Saba García (2006, p.78) hace que el diseño tienda a utilizar

formatos abiertos, en los cuales es posible modificar y añadir información cuantas veces sea necesario.

Por otra parte, los formatos digitales permiten al usuario, decidir el nivel de profundidad que quiere obtener del medio. Para permitir al lector esta libertad, la información puede ser diseñada por capas, permitiendo al usuario acceder a la información de manera superficial y gratuita, o profundizar a través de los contenidos Premium o de acceso restringido a pago de suscripción.

Tortello (2006) explica que, en el caso de los medios venezolanos, hasta el 2006, el 80% de los periódicos en su versión digital no habían evolucionado completamente, ya que “se conforman con ser la mejor manera de sacar el periódico impreso por computadora” (2006, p. 40) y no incorporaban los elementos multimedia y de interacción que ofrece internet.

Terenzani (entrevista personal realizada en junio de 2014) cree que los medios venezolanos han estado a la par de los cambios que han ocurrido dentro de los medios de comunicación a nivel global. Señala que los medios venezolanos, han sabido adaptarse a los nuevos tiempos, dejando a un lado las viejas modalidades de publicaciones digitales, que servían como copias de la versión impresa, para surgir como nuevos medios digitales, con diseños y contenidos pensados especialmente para el nuevo formato.

4.2.-Cambios en la sociedad y en los medios de comunicación por la incidencia tecnológica.

Los desarrollos tecnológicos han modificado los modos de producción y consumo de la información, en una sociedad que se ha visto en la necesidad de adaptarse constantemente, con el propósito de modificar sus costumbres y hábitos a las nuevas herramientas tecnológicas, que afectan la vida diaria de los usuarios.

La industria de los medios de comunicación alrededor del mundo, también ha tenido que modificar su forma de trabajo para adaptarse a estos nuevos tiempos. Ya no basta con producir un periódico, revista, boletín, o noticiero televisivo o radial, sino que se debe estar en contacto permanente con las audiencias, y se debe mantener un flujo de información constante que satisfaga las necesidades de los mismos. Para esto, los medios utilizan las redes sociales y sitios de internet, los cuales les permiten mantener contacto directo con los usuarios, que pueden acceder los portales, consumir nuevos contenidos y establecer un sistema de consultas y comentarios con el medio, logrando una retroalimentación mucho mayor a la que se veía antes de la era digital.

“Los consumidores han alcanzado mayor capacidad de elección (selectividad), y control, es decir, capacidad de responder, dirigir, almacenar y manipular lo que ellos ven en sus pantallas” (Colina, 2002, p.48).

Colina (2002) explica que las nuevas tecnologías han roto la proporción histórica de la relación entre lectores y escritores. Indica, que los impedimentos institucionales y económicos existentes para publicar en un periódico o algún medio impreso, no se encuentran a la hora de publicar contenidos o documentos en internet,

facilitando la publicación de información por este medio. Por ello, Colina (2002) señala que “Cualquier persona con cualquier cualificación puede emitir mensajes y no habrá distinción en el modo de circulación” (P.46).

A pesar de estos cambios en las formas de producción y consumo de la información, Colina (2002) indica que no se debe afirmar que el texto electrónico pueda ser el único sustituto tecnológico del libro como símbolo cultural, ni que lo reemplazará. El autor, citando a Yellowlees (2000) indica que se debe pensar en términos de coexistencia y no de sustitución.

Terenzani (entrevista personal realizada en junio de 2014) explica que las nuevas tecnologías y formas de producir información no desplazan a las antiguas, sino que amplían y diversifican el mundo de la comunicación y se complementan entre sí.

4.3.- Lectura lineal vs Tabularidad.

Los medios impresos en general presentan la información de manera lineal. Esto quiere decir que la forma de leer lo que se pone en la página es de arriba abajo y de izquierda a derecha y por lo general el orden de lectura del medio, está determinado por el autor, que decide el orden en el cual se van presentando las ideas a medida que se lleva a cabo la lectura. Pring (2000) indica que los medios digitales han traído la “anarquía de la web”, que permite a los usuarios ver y pensar de manera distinta a la que los medios los han acostumbrado.

Colina (2002) aclara que la estructura utilizada en internet para presentar contenidos se basa en módulos de información ligados a través de vínculos que presentan más información y diferentes visiones de un tema, lo que supone una mejora en el entendimiento de los contenidos que se nos presentan, ya que nuestra mente no forma ideas en estructuras secuenciales, sino que hace un entretejido de la información por asociación.

En el caso de los medios digitales, se puede hablar de un lenguaje y lectura tabular, la cual de acuerdo a García Ferrari (2008) se entiende como “aquel que permite que el lector vaya directamente al punto que le interese” (Parr.2). Siguiendo esta idea, se puede decir que las revistas son los medios impresos cuyo lenguaje es tabular antes que lineal.

Las revistas pueden considerarse también un poderoso precursor y fuente de inspiración de las páginas web... cuando cogemos una revista no leemos, o no tenemos por qué leer. Miramos e interactuamos. Las primeras revistas ya contenían los rudimentos del hipertextos (múltiples enlaces entre distintos contenidos), cuando ni tan sólo se había soñado con este concepto... Las revistas nos invitan a hojear, pasear, a elegir el camino por donde queremos ir (Blackwell, 2000, p. 6).

Esta noción de tabularidad se puede ver desde dos puntos diferentes, de acuerdo a lo que explica García Ferrari (2008): La tabularidad funcional, que es cuando el texto tiene un orden que facilita el acceso al contenido, a través de sumarios, índices entre otros, y la tabularidad visual, que es la que permite que el lector pase de un texto a otro, y a glosas, ilustraciones etc., presentes en el espacio.

4.4.- Herramientas digitales.

4.4.1.-Interactividad.

Una de las principales características que ofrecen los medios digitales, es la llamada interactividad, que la RAE define como “Dicho de un programa: que permite una interacción, a modo de dialogo, entre el ordenador y el usuario.” (DRAE, 2001). Se refiere a un sistema sobre el cual los usuarios tienen algún tipo de control, que responde y cambia de acuerdo con sus acciones, lo que permite que tengan cierta capacidad de elección, manejo y autonomía, sobre el discurso y la construcción de los contenidos.

La interactividad de los nuevos medios digitales en general y de la tecnología multimedia, en particular, recupera la capacidad dialógica y rompe con la “one way communication” característica de los clásicos mass media y la concomitante distribución de funciones emisivas y receptivas (Colina, 2002, p.61)

4.4.2.-Vínculos.

Los vínculos, también llamados hipervínculos, enlaces o hiperenlaces, constituyen un elemento utilizado por documentos electrónicos o digitales, que conectan con otros recursos. Este permite acceder a otros espacios, que pueden estar compuestos por texto, video, audio o imagen.

4.4.3.-Multimedia.

“Que utiliza conjunta y simultáneamente diversos medios, como imágenes, sonidos y texto, en la transmisión de una información.” (DRAE, 2001, p. 1553)

El término multimedia se refiere a los sistemas que utilizan distintos medios digitales para transmitir, administrar o presentar información. La multimedia puede utilizar medios como textos, imágenes, gráficos, animación, audio y video, con el propósito de enriquecer y diversificar la experiencia del usuario, logrando una mayor receptividad por parte del mismo.

En algunos casos, el usuario tiene la oportunidad de tomar el control sobre el orden de presentación de los contenidos, rompiendo la lectura lineal predetermined. En este caso se habla de multimedia interactiva, ya que el usuario decide qué, cómo y cuándo desea ver los contenidos ofrecidos.

Famelart señala que “Multimedia no es más que la combinación e integración de diversos medios que conducen información de variadas formas: textos, datos, gráficos, video y sonido” (Famelart en Colina, 2002, p. 48).

5.- Diseño para revistas digitales

5.1.-Diseño de contenidos/información.

Una de las principales características que ofrece el diseño de la revista digital, es la variabilidad que ofrece a la hora de crear y diseñar la presentación de las informaciones. Wong señala que “el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (1997, p.41).

En el caso de las revistas digitales, el propósito en el diseño del contenido es llevar la mayor cantidad de información, de una manera eficaz, entretenida y de calidad, que llame la atención del lector, utilizando el dinamismo que permite la plataforma web.

“Diseñar es, ante todo, un acto que implica composición de partes en función de algo” (Beltrán en Orozco, 1995). Siguiendo esta idea, al momento de determinar la forma de presentación de los contenidos, se deben tomar en cuenta todos los elementos que conforman el producto final, con el propósito de lograr un equilibrio entre todas las partes que estarán presentes, y el uso óptimo de las herramientas multimedia.

Para lograr armonía entre todas las partes de la composición, se debe determinar cuáles informaciones se adaptan mejor a las diferentes herramientas multimedia disponibles, logrando un balance entre las imágenes, texto, video, audio, entre otras, a la hora de presentar las diferentes informaciones que forman parte de la edición.

Capítulo

III

Marco metodológico

1.- Tipo de investigación

De acuerdo al problema y los objetivos planteados para la investigación y creación de la revista, la investigación realizada fue un estudio de tipo factible (Balestrini, 2006), el cual consiste en conocer de cerca la situación antes planteada, a fin de crear una propuesta que sirva como respuesta al vacío comunicacional existente en el área. El objetivo que se persigue con este proyecto se ubica en el modelo Operativo factible, el cual esta “orientado a resolver un problema planteado o a satisfacer necesidades en una institución o campo de interés nacional” (Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez, 1980).

Cumpliendo con lo propuesto por esta modalidad, el proyecto de grado se dividió en dos etapas. La primera etapa, conformada por el marco teórico del proyecto, se basó en la investigación documental, realizando una búsqueda de libros y documentos pertinentes y relacionados con el tema a tratar, y de campo, a través de diferentes entrevistas realizadas a expertos en los temas a estudiar, con el fin de desarrollar un diagnóstico de la situación existente en el mercado de revistas digitales culturales dirigidas al público juvenil en la ciudad de Caracas.

Este diagnóstico brindó las herramientas necesarias para pasar a la segunda etapa del proyecto, en la cual se llevó a cabo la creación de una revista de corte cultural.

2.- Diseño de investigación

En el marco del proyecto planteado, y de acuerdo a Balestrini, el estudio realizado fue de tipo cualitativo. La recolección de datos se llevó a cabo en un diseño conjunto entre la investigación de campo y la investigación bibliográfica. Este proceso incluyó la verificación de datos, su interpretación y diagnóstico.

En tal sentido los instrumentos utilizados fueron de tipo documental, a través de la consulta y estudio de trabajos previos, revistas culturales, revistas digitales, libros y artículos sobre cultura, periodismo cultural, diseño digital, y demás artículos relacionados y trabajos referentes al tema que sirvieron como referencia y antecedentes para el proyecto. Así mismo el trabajo de campo se llevó a cabo a través de la observación, humana y mecánica, utilizando como instrumento entrevistas y consultas con expertos en el área tratada, tales como la profesora Moraima Guanipa y el director de la sección de Cultura del diario Últimas Noticias, Víctor Amaya, con los que se consultó el tema referente a la cultura venezolana, cultura urbana, periodismo cultural, entre otros, y los profesores Alejandro Terenzani y Elsy Torres, que prestaron sus conocimientos en el área digital y de diseño de medios.

Toda la información recabada por estas vías fue utilizada como base teórica para el proyecto, plasmada en el marco teórico a través de citas, referencias, entre otros.

En la segunda etapa del proyecto planteado, que consiste en la creación del primer número de la revista, el trabajo realizado se enmarca, de igual manera, en un diseño de investigación de tipo cualitativo con un diseño documental y de campo, permitiendo la selección de los contenidos que abarcan las páginas de este número.

Capítulo

IV

La revista

El objetivo de este proyecto ha sido la creación de una revista digital de corte cultural enfocada en atender al público juvenil que hace vida en la ciudad de Caracas, ofreciendo a través de este producto una variedad de temas de interés para este target de manera dinámica, variada e interactiva, ampliando el abanico de información que se encuentra en los medios ya existentes.

A través de los conocimientos adquiridos durante los años de carrera, en especial en aquellas materias relacionadas con las artes gráficas y periodismo, se logró crear el primer número de la revista Caracas Única la cual, con el uso de las nuevas herramientas tecnológicas que han diversificado el mundo de las comunicaciones, logra acercarse hacia el público juvenil, que esta en constante relación con estas herramientas para mantenerse informados del mundo que les rodea.

1.- Concepto

Caracas Única, es una revista de corte cultural, dirigida a los jóvenes entre 18 y 28 años de edad, que busca fortalecer el sentido de pertenencia a esta ciudad, que arroja diferentes actividades culturales, que le dan vida y dinamismo convirtiéndola en una ciudad cosmopolita.

Esta revista será de corte mensual, por lo que se publicará el primer día de cada mes, y se presentara únicamente en versión digital, a través de una página web, la cual contendrá información de interés para el público seleccionado y de actualización continua. La revista se ubicará en la cara principal de este portal y se podrá descargar de manera gratuita en computadores, tabletas y dispositivos que cuenten con el software

Adobe Flash Player para poder disfrutar de todos los elementos que componen la revista, ya que el formato de la misma será [.fla](#) (archivo flash).

Contará con una tipografía de fácil lectura y los colores que identifican a la revista son el naranja, blanco y negro, colores que conforman el logo. Adicionalmente se utilizarán diferentes colores para las secciones, que darán dinamismo y frescura al producto.

La revista contendrá un total de 32 páginas para tratar las distintas secciones de teatro, música, cine, televisión, deporte, artes plásticas, gastronomía, turismo, tecnología, entre otras. Para cada número se elegirá un personaje, que tenga relevancia dentro la movida cultural caraqueña, el cual será el tema central de la edición.

Como elemento novedoso, esta revista contendrá elementos de interactividad. A diferencia de las revistas existentes en el mercado venezolano, esta contendrá elementos multimedia que darán movimiento y dinamismo a las páginas. Así, podremos encontrar videos, audios, fotos, links externos, entre otros, que tendrán la finalidad de complementar la información que se plasma en la misma.

2.- Nombre y logo:

Caracas Única es el nombre que lleva la revista elaborada en este proyecto.

Para acompañar al nombre y darle identidad grafica a la revista, fue necesario elaborar un logo que refleje el nombre y personalidad de la marca. Se quiso utilizar un signo

emblemático de Caracas, para darle identidad al logo. Para esto se escogió la Esfera de Caracas, del artista plástico Jesús Soto.

El logo inspirado en la escultura señalada, es un círculo a base de rayas naranja oscuro un poco separadas entre sí , que se integra con la tipografía que indica el nombre de la revista, para lo cual se utilizó letra Rounded a color negro.



3.- Secciones:

Para la revista se toman en cuenta diferentes temas de interés para el público juvenil, tratando de abarcar lo mejor posible la mayor parte de las actividades culturales en cada número de la revista. Estos temas son presentados en diversas secciones que mantienen la unidad de la revista como un todo, al mismo tiempo que se caracterizan por sus colores, organización y dinamismo, dándole su propia personalidad a cada una de las temáticas, de acuerdo a su contenido. Dependiendo de las informaciones que existan para cada mes, se seleccionarán las secciones que integrarán cada edición.

Estas secciones son:

- Artes visuales: A través de ésta se mostrarán las diversas obras de arte como pinturas, esculturas, fotografía, entre otras creaciones artísticas que hacen vida en las galerías, museos y espacios públicos de la ciudad capital. Cada edición estará dedicada a un artista, exposición o trabajos especiales que presenten las distintas aristas de las artes plásticas y el diseño que se vive en caracas.
- Tras el telón: Esta sección busca exponer lo que se vive más allá de las obras de teatro, a través de reseñas y reportajes que muestren datos interesantes, experiencias y dificultades que se viven tras los escenarios. Además, contiene una parte dedicada a la promoción y difusión de las obras dramáticas, de comedia, monólogos, entre otros géneros que se puedan presentar en los escenarios ciudadanos.
- Lo que suena: Dar a conocer nuevas bandas, nuevos proyectos musicales, conciertos, toques, entre otras actividades de la vida musical juvenil de caracas es parte de la información que se presenta en esta sección. A través de trabajos especiales que reflejen la movida musical caraqueña, se hará promoción especialmente a aquellos grupos emergentes que buscan un puesto dentro de la escena musical.
- El Marcador: Es una sección dedicada al deporte nacional e internacional como parte de las actividades que se viven en la ciudad. Fútbol, básquet, beisbol, tenis,

entre otros, figuran como parte de los protagonistas de este segmento, que a su vez presenta las diferentes actividades deportivas regulares y extraordinarias que se pueden llevar a cabo como parte de la recreación social y bienestar físico de los habitantes de la ciudad.

- **Recién Sacadas del Rollo:** Para mostrar lo último en el cine mundial y local, Recién Sacadas del Rollo presenta un resumen de los últimos estrenos de las salas de cine nacionales, acompañadas de un reportaje que variará en cada edición entre películas, personajes, interpretes, escritores y directores, mostrando el trabajo, tras cámara o información relevante de lo que se vive en el mundo cinematográfico actual.
- **Entre Nosotros:** con el propósito de dar a conocer a diferentes personalidades que pasan desapercibidos, pero que destacan por su trabajo artístico, muestra del talento nacional, se presentan en esta sección diferentes entrevistas y reportajes. En cada número se presenta a una personalidad de diferentes ámbitos para resaltar su trabajo y darlo a conocer entre los ciudadanos.
- **Eventos:** Caracas esta llena de eventos que pueden no ser reseñados por medios tradicionales. Estos eventos que toman las universidades, locales nocturnos, plazas, entre otros, forman parte de la vida cotidiana de los jóvenes caraqueños, por lo cual este espacio estará dedicado a su difusión.

- Con estilo: La moda es parte de la vida urbana actual, y ayuda a crecer y formarse un estilo y criterio propio, por lo cual está inmerso en cada persona y en la sociedad. En esta sección se mostrarán de manera dinámica las tendencias, diseñadores, piezas, marcas, entre otros aspectos de la moda, dando a conocer lo más relevante en el mundo del diseño.
- Recorriendo caminos: El turismo es una actividad de gran interés para los jóvenes, ya que permite conocer distintas sociedades, lugares, personas, etnias, religiones y amplía el abanico cultural. Este segmento estará dedicado a presentar de manera dinámica distintos países, ciudades, pueblos o paisajes naturales que ofrecen a los visitantes una experiencia única, resaltando las diferentes maneras de llegar al lugar, donde hospedarse y comer y que visitar, a partir de un presupuesto adaptado al target de la revista.
- Pantalla chica: En esta sección se presentarán distintos programas, personajes y reportajes de la vida televisiva nacional e internacional. La televisión es uno de los medios de mayor penetración en la generación actual, e influye altamente en la cultura y su difusión, por lo cual es pertinente presentar lo último de la TV.
- Probando sabores: Desde los platos más simples a los más complicados y de los lugares mas sencillos a los mas refinados se presentan en esta sección que muestra la gastronomía nacional e internacional a través de reportajes, reseñas, recetas y recomendaciones invitando a disfrutar de la mejor cocina que se puede encontrar en la ciudad capital.

- Caracas verde: Actualmente la ecología es un tema que se ha apoderado de los medios y de la vida cotidiana. Existe una constante concientización sobre como ayudar al medio ambiente y hacer del mundo un lugar más limpio, por lo que es importante dedicar una parte de la revista a poner un granito de arena en el mantenimiento del planeta.
- Tecnología: Los cambios tecnológicos se han apoderado del mundo actual, convirtiéndose en parte primordial de la vida. Ésta evoluciona constantemente, presentando nuevas herramientas que ofrecen un abanico de nuevas posibilidades en cada uno de los aspectos de la vida cotidiana. Esta sección se dedicará a mostrar los últimos avances en materia tecnológica.
- ¿A donde vamos?: De una manera corta y resumida se presentan las distintas actividades culturales para disfrutar en los distintos rincones de la ciudad, enfocándose principalmente en actividades juveniles y de adultos jóvenes que se desarrollarán durante el mes de la edición.
- Entre Líneas: Lo más nuevo de la literatura, nuevos escritores, libros y ferias son presentados en este segmento que muestra lo último del mundo de los libros de interés para los jóvenes.
- La Tendencia: Las redes sociales están llenas de videos, fotos y actividades, entre otros, que se vuelven virales en un abrir y cerrar de ojos. Estos determinan

de que se habla y que se hace en las redes, creando una nueva tendencia. La sección estará dedicada a dar a conocer estas tendencias virales que recorren el mundo a través de reportajes, entrevistas y noticias que pongan en contexto lo que pasa en las redes.

4.- Política editorial:

1. Caracas Única, es un medio independiente y privado que no se adscribe a ninguna institución, organización, fundación o empresa particular o pública.
2. La revista es un medio que no se vincula con ningún partido ni tendencia política, poniendo como prioridad su compromiso con la imparcialidad y la ética periodística.
3. Se dedicara a difundir las actividades culturales para jóvenes, aportando de esta manera al crecimiento cultural de la ciudad de Caracas.
4. La revista se reserva el derecho de publicación de información recibida y el tratamiento y espacio que se destinen a cada una de las informaciones a publicar.
5. La revista no se hace responsable por opiniones y juicios que puedan ser emitidos por los escritores en artículos de opinión.

5.- Política informativa:

1. Se hará ejercicio del periodismo cultural, entendiendo la cultura como "el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales

y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias” (UNESCO, 1982),

2. Los espacios informativos de la revista Caracas Única serán dedicados a la transmisión de las actividades culturales dirigidas a los jóvenes que hacen vida en la ciudad de Caracas.
3. La revista, además de contener la agenda de las actividades culturales del mes, hará reseñas de los eventos más importantes, y se realizarán trabajos especiales que toquen temas de actualidad e interés de la cultura juvenil urbana.

6.- Manual de estilo gráfico:

Formato: A4. 595,27 px de ancho. 841,89 px de alto

Márgenes: 25 px cada lado

Retícula: 12 px

Columnas: 6 columnas

Tipografía:

Aparajita: Esta tipografía es utilizada para contenidos de artículos, y algunos títulos donde la tipografía del cuerpo es palo seco.

Monotype corsiva: Es utilizada en algunos títulos que se quieran del resto, por tratarse de un trabajo especial dentro de la edición.

Footlight MT light: Es utilizada para algunos títulos y textos al igual que otras opciones de letra tipo serifa.

Freestyle script: Utilizada para algunos títulos que se quieran resaltar dentro de las secciones de la edición.

Utsaah: En su mayoría, esta tipografía se encuentra en los títulos de artículos secundarios y en casos especiales se utiliza en el contenido de los diferentes artículos.

Breve sc: Se encuentra en la parte superior de cada una de las páginas, indicando el nombre de la sección.

Rounded sans serif 7: Es utilizada para los títulos de los artículos principales en cada una de las secciones.

Color:

Para el diseño de la revista se creó una paleta de colores que agrupa los colores y tonos que representan la imagen de la revista, haciéndola fresca, dinámica y variable.

- Azules:

Azul rey, azul claro y azul oscuro



Estos colores transmiten la sensación de fuerza y confianza. Además es un color refrescante y tranquilo.

- Blanco y negro y tonalidades de gris

Blanco, negro, gris claro y oscuro



En sus diferentes matices representa la calma, el balance y neutralidad.

- Naranja

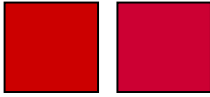
Naranja claro, oscuro y medio



Amigable, animado y confianza son las palabras que describen a este color.
Transmite calidez.

- Rojos

Rojo y fucsia



Es un color que refleja emoción, alegría, juventud, atrevimiento, amor, pasión, sensualidad. Es un color cálido.

- Verde

Verde manzana y verde agua



Los verdes son colores que representan salud, tranquilidad, crecimiento, naturaleza.

- Beige



El beige transmite Claridad, optimismo, neutralidad.

- Morado



Creatividad, sabiduría e imaginación describen a este color.

7.- Herramientas multimedia:

Debido a que la revista se presenta como medio digital, su formato permite utilizar distintas herramientas multimedia, que complementan y hacen más dinámico el contenido. El diseño de Caracas Única maneja una serie de elementos multimedia que dan diversidad a la hora de presentar los contenidos, diferenciándola de las revistas digitales existentes en el mercado venezolano, estudiadas como antecedentes para este trabajo. Las herramientas que se encontraran en las páginas de la revista son:

- **Imágenes:** La revista contiene fotografías, gráficos, ilustraciones y galerías interactivas que complementan los textos de las notas y aportan color, dando al lector información visual sobre el tema en cuestión.
- **Audios:** Los audios son un complemento esencial para la sección de música, aportando dinamismo a las informaciones. Además, este elemento puede ser utilizado en ocasiones para entrevistas, o parte de ellas, reportajes y artículos en los uso este acorde con el contenido.
- **Videos:** Los videos pueden reflejar trailers, videos musicales, entrevistas, conciertos, entre otras actividades cuya información se transmita mejor a través de un formato audiovisual, que permita un mejor entendimiento al lector.
- **Botones:** Para brindar mayor interactividad y permitirle al lector seleccionar los artículos que desea consumir, el sumario o índice, está conformado por botones que dirigen a cada uno de los artículos que conforman la revista. Además cada uno de las páginas presenta la opción de volver al sumario general a través de un botón.

- Enlaces: En algunos artículos se presentan botones, que a diferencia de los antes señalados, llevan al lector a sitios web externos, que presentan información relacionada con el contenido suministrado por la revista. La mayoría de estos enlaces conectaran con páginas de Facebook, twitter, Instagram, Youtube, entre otros.
- Infografías interactivas: Esta modalidad de infografía contiene distintas capas de información, a las que el usuario puede acceder al hacer click o pasar el mouse sobre un objeto, accediendo a contenidos que no están a simple vista. Estas son una adaptación digital de las infografías tradicionales que se presentan en los medios de comunicación impresos, aportando dinamismo, atractivo y que permite incluir mayor cantidad de información sin recargar el diseño.

8.- El primer número:

La edición número 0 de Caracas Única pertenece al mes de agosto de 2014. Para este número se seleccionaron las secciones que se incluirían, basándose en las informaciones más recientes y destacadas del mundo cultural y las actividades que se llevarían a cabo en la ciudad capital a lo largo del mes.

- Secciones:

Artes visuales: ésta sección se encuentra en las páginas 4 y 5, y contendrá una infografía interactiva sobre algunas de las esculturas y obras de arte que se encuentran en las calles de caracas. Se busca presentar las obras que se encuentran en las calles de caracas de una manera interactiva, compuesta con textos e imágenes, mostrando información de las obras, creadores y ubicación.

Tras el telón: Esta edición está diseñada para un trabajo especial que contiene reportaje y agenda de los Stand Up Comedy que se llevan a cabo actualmente en la ciudad capital, reseñando los personajes más emblemáticos de este género y las obras más visitadas por el público joven. La sección, que se ubica en las páginas 6 y 7 de este número.

Lo que suena: Las páginas 8 y 9 contienen la sección musical de la revista. En ella se realizó un reportaje de la banda La última Thule, cuyos integrantes son jóvenes caraqueños, que lograron sacar al mercado en el mes de julio su primer material discográfico. Además se encuentran en esta sección pequeños artículos sobre eventos musicales que se llevan a cabo en la ciudad de caracas, como las inscripciones del festival de Nuevas Bandas.

Pantalla chica: esta sección se encuentra en las páginas 10 y 11. Contiene un artículo de opinión sobre el desarrollo a través de los años del canal MTV para Latinoamérica, 2 reseñas de programas de presentadores venezolanos y dos pequeñas cápsulas sobre premiaciones que se llevarán a cabo durante el mes de esta edición.

Recién sacadas del rollo: Se dedicó en esta edición a realizar un trabajo especial sobre la película hispano-venezolana Libertador, que ocupa las páginas 12 y 13.

Entre nosotros: Las páginas 14, 15, 16 y 17 estarán dedicadas a un personaje, que en esta primera edición es el fotógrafo Horacio Siciliano. El es un joven caraqueño que, entre otras cosas se dedica a fotografiar a Caracas y paisajes venezolanos, por lo que se adecúa al tema de la revista. Además, la calidad de su trabajo vale la pena resaltarla.

Eventos: Ocupa las páginas 18, 19 y 20. En la 18 y parte de la 19 se realiza un artículo sobre Fivebros, una nueva productora de eventos fundada por jóvenes caraqueños. El resto de la página 19 contiene pequeños artículos sobre diferentes eventos que se llevan a cabo en la ciudad. En la página 20 se realiza un trabajo sobre el festival Por El Medio De La Calles, que trae un nuevo formato.

Con Estilo: se encuentra en la página 21, y contiene una infografía interactiva sobre tres diseñadores venezolanos. Se puede apreciar la información de los diseñadores y si se da clic en sus fotografías se pueden apreciar sus diseños.

Recorriendo Caminos: Esta sección ofrece conocimientos de diferentes sitios turísticos de Venezuela y el mundo, ofreciendo información sobre cómo llegar, que visitar y donde alojarse. En esta edición estará dedicada a Canaima. Se encuentra en las páginas 22, 23, 24 y 25.

El Marcador: Es la parte de la revista dedicada al deporte. Esta edición contiene noticias sobre Fútbol, Tenis, Básquet, y eventos deportivos a realizar en Caracas en los que se puede participar. Se encuentra en las páginas 26 y 27.

Probando sabores: en este número, se dedica a hacer un recorrido por los locales gastronómicos de El Ávila, y las comidas, bebidas y postres que se pueden disfrutar en la montaña. Está ubicado en las páginas 28 y 29.

Caracas verde: Esta sección se dedica en este número a enseñar las distintas formas de reciclar en la ciudad y lugares dónde se puede llevar los artículos de reciclaje. Se ubica en la página 30.

Tecnología: En esta edición se dedica a hacer dos conteos de top 5, uno sobre las aplicaciones más populares del mes anterior y otro sobre las redes sociales más utilizadas. Se encuentra en la página 31.

Agenda: Este espacio está dedicado a informar de las actividades culturales, que se llevarán a cabo en la ciudad durante el mes al cual pertenece la edición. A través de un calendario interactivo, se presentarán las diferentes fechas en las cuales se llevará cabo cada una de las actividades, reflejando el nombre, lugar, hora y descripción de cada una de las actividades que tendrán lugar en Caracas.

Conclusiones

Este proyecto que se llevó a cabo tuvo como finalidad investigar el significado de cultura, el mercado de las revistas digitales culturales del país y conocer las herramientas que brinda el mundo digital para crear una forma novedosa de transmitir información.

Esta experiencia deja como conclusiones los siguientes puntos:

1. En la ciudad, los medios impresos se dedican a la difusión de las actividades culturales pero dirigidas a un público general. Por el contrario, se estudiaron varios medios que existen en internet que se dedican a la promoción de actividades dirigidas a jóvenes, pero de una forma superficial.
2. En Caracas existen muchas actividades culturales dirigidas a jóvenes que dan pie a la creación de medios especializados en el tema.
3. La tecnología y su crecimiento ha hecho cambios en la forma de vivir de la sociedad. Desde los radios y los televisores hasta los teléfonos inteligentes y tabletas, la tecnología ha diversificado la forma de consumir información, y han dado pie a la creación de distintos medios digitales.
4. La aparición de Internet ha generado la creación de diferentes medios de comunicación y adaptación de medios tradicionales a medios digitales.
5. Venezuela, a pesar de tener muchos portales en internet dedicados a noticias culturales, la mayoría se dedican a crear una agenda cultural y noticias, pero sin tratar los temas a profundidad.

6. De las revistas digitales venezolanas de cultura dirigidas al público juvenil, se puede concluir que aún la interactividad es un tema que no ha llegado a estos medios, ya que realizan su revista como una adaptación del papel a lo digital.

7. El mercado de las revistas y los medios digitales tienen mucho campo para ampliarse y diversificarse, gracias a todas las herramientas que brinda el soporte digital y el internet, y el mundo digital ofrece a los medios una nueva forma de comunicarse con el público y de ampliar la información de forma interactiva con el uso de videos, audios, imágenes y demás elementos multimedia.

Recomendaciones

La cultura, así como la sociedad y la tecnología están en constante cambio. La ciudad de Caracas, además posee muchas expresiones culturales en sí misma, dirigidas a todo tipo de público.

Una de las recomendaciones para próximos proyectos es realizar nuevos medios especializados en cultura dirigidos a públicos específicos, como niños, adultos mayores, mujeres, hombres, entre otros, y así diversificar el mercado de medios culturales del país.

Crear nuevos medios es crear más opciones para que el público pueda satisfacer su necesidad de información, por lo que es el trabajo de los comunicadores sociales realizar proyectos de nuevos medios novedosos, dejando de lado la vieja concepción de “el drama es lo que vende” y llevar información de calidad al país.

También es importante estudiar las nuevas tecnologías que constantemente se están renovando, a modo de darlas a conocer y ofrecer nuevas herramientas al público. En el mercado venezolano aún hay muchas herramientas digitales que no se utilizan en la creación de medios digitales, por lo que se recomienda profundizar en éstas y darles a los usuarios nuevas formas de consumir información.

En la vida cotidiana de los venezolanos cada vez más se van insertando las nuevas tecnologías, las que hay que aprovechar para la transmisión de la información de forma novedosa a los que van dejando de lado a los medios impresos y prefieren estas nuevas herramientas.

Referencias

- Abreu, C. (2003). *El periodismo en internet*. Caracas, Venezuela: Fondo editorial de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Balestrini, M. (2006). *Como se elabora el proyecto de investigación: Para los estudios formulativos o exploratorios, diagnósticos, evaluativos, formulación de hipótesis causales, experimentales y proyectos factibles* (7ma edición). Caracas, Venezuela: BL Consultores Asociados.
- Blackwell, L. y Leslie, J. (2000). Introducción. *Nuevo diseño de revistas*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Braham, B. (1991). *Manual del diseñador gráfico*. Madrid, España: Celeste.
- Bravo, M. (2002). *Currucha: Diseño, difusión y mercadeo de una revista sobre música tradicional popular venezolana*. Tesis de grado, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Borzachini, C. (1991). La otra cara de la información cultural. *Periodismo y cultura*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo, Instituto colombiano de cultura.
- Briggs, A y Burke, P (2006). *De Gutemberg a internet: Una historia social de los medios de comunicación*. México: Taurus.

- Caballero, M. (1991). Entre la crítica y el mercado cultural. *Periodismo y cultura*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo, Instituto colombiano de cultura.
- Caldera, R. (1960). *Aspectos sociológicos de la cultura en Venezuela*. Caracas, Venezuela: Instituto de Filosofía, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Castells, M. (1996). Comunicación y medios. *El surgimiento de la sociedad de redes*. Blackwell Publisers. Recuperado de:
http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/teorias/textos/castells_sociedad_redes.htm
- Colina, C. (2002). *El lenguaje de la red, hipertexto y posmodernidad*. Caracas, Venezuela: Universidad Católica Andrés Bello.
- García, N. (1991). Culturas híbridas de paz a Borges: Comportamientos ante el televisor. *Periodismo y cultura*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo, Instituto colombiano de cultura.
- Gill, M. (2000). *E-ZINES: Diseño de revistas digitales*. México, México: Gustavo Gili.
- Hernández, V. y Ramírez, N. (2009). *Ciudad en movimiento: Recreando la cultura urbana*. Tesis de grado, Escuela de Artes, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Leslie, J. (2000). *Nuevo diseño de revistas*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Martín, M. (2003). *Teoría de Comunicación: Una propuesta*. Madrid, España: Tecnos

- Martín-Barbero, J. (1991). Un periodismo para el debate cultural. *Periodismo y Cultura*. Bogotá, Colombia: Tercer Mundo, Instituto colombiano de cultura.
- Mato, D. (1997). *Globalización, procesos culturales y transformaciones sociopolíticas en América Latina: Colección de nueve artículos publicados en revistas o libros arbitrados y memoria descriptiva de la línea de investigación en la cual se enmarcan*. Trabajo de ascenso a profesor titular, Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad Central de Venezuela.
- Medina, L. (2012). *www.sellocultural.com: Diseño de revista digital en la web sobre arte y cultura*. Tesis de grado, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Montilla, D. (2012). *Tesoro gastronómico: Revista digital especializada en gastronomía regional venezolana*. Tesis de grado, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Orozco, E. (1995). *Edición de diarios*. Trabajo de ascenso a profesor asistente, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Osorio, N. *La formación de la vanguardia literaria en Venezuela: antecedentes y documentos*. Biblioteca virtual Miguel de Cervantes. Recuperado de: http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-formacin-de-la-vanguardia-literaria-en-venezuela--antecedentes-y-documentos-0/html/ff117bae-82b1-11df-acc7-002185ce6064_33.htm

- Penzo, D. y Smith, C. (2006). *Amnesia: Una revista de entretenimiento, cultura e información urbana*. Tesis de grado, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.
- Pring, R. (2000). *www.tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Real Academia Española (2001). *Diccionario de la lengua española: Tomo I* (22ma edición). España: Espasa Calpe.
- Rivera, J. (1999). *El periodismo cultural*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Saba, S. (2006). El periodista digital: de lo convencional a lo polivalente. *10 años de periodismo digital en Venezuela, 1996-2006*. Caracas, Venezuela: Centro de investigación de la comunicación, Universidad Católica Andrés Bello.
- Tortello, M. (2006). Impactos de la www en el medio periodístico. *10 años de periodismo digital en Venezuela, 1996-2006*. Caracas, Venezuela: Centro de investigación de la comunicación, Universidad Católica Andrés Bello.
- Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez (1980). *Alcances generales sobre técnicas andragógicas de aprendizaje*. Caracas, Venezuela: Autor.
- Vandendorpe, C. (2003). *Del papiro al hipertexto*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina.
- Vargas, M. (2012). *La civilización del espectáculo*. Madrid, España: Alfaguara.

Vieira, N (2012). *Mirada Elite: En la caverna de Platón. Realización de una revista digital especializada en fotografía documental venezolana*. Tesis de grado, Escuela de Comunicación Social, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.

Wong, W. (1997). *Fundamentos del diseño* (2da edición). Barcelona, España: Gustavo Gili.

Zulieta, J. (1997). *La revista Imagen y su lugar en las publicaciones culturales venezolanas contemporáneas*. Tesis de grado, Escuela de Letras, Facultad de Humanidades y Educación, Universidad Central de Venezuela.