

infografía digital

JOSÉ LUIS VALERO SANCHO

La visualización sintética



Comunicación

INFOGRAFÍA DIGITAL

JOSÉ LUIS VALERO SANCHO

INFOGRAFÍA DIGITAL

LA VISUALIZACIÓN SINTÉTICA



Comunicación

Es propiedad, © 2012, **José Luis Valero Sancho**

Para la presente edición

© 2012, **Editorial Bosch, S.A.**

Avda. Carrilet, 3. Edificio D

08902 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

<http://www.bosch.es>

Primera edición: septiembre, 2012

ISBN: 978-84-9790-949-5

Depósito legal: B-24118-2012

«Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.conlicencia.com) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra».

Impreso por Wolters Kluwer España, S.A.

1. El relato infodigital en web

Se dice que cualquier presentación requiere de un guión y tiene que ser la guía para el relato que en realidad se debe basar en un contenido organizado, aunque a menudo se suele inspirar en trucos, procedimientos prácticos y maneras de hacer. Los relatos suelen centrarse en un conjunto de efectos que dan como resultado una forma de expresión que no emplea ni se orienta por demasiadas normas. De esta manera el guión del relato no es lo más importante, sólo es un elemento más del que no debemos salirnos demasiado, de igual manera que la novela, poesía o película, no necesariamente tienen buenos guiones con los que construir un maravilloso relato lleno de éxitos o en nuestro caso entradas, consultas, etcétera.

A menudo las historias se parecen y es bueno que sea así, pues a los seres humanos nos gustan más las repeticiones que los experimentos, especialmente cuando tenemos prisa. Nos gustan más las historias por la repetición con anteriores, igual que a los niños los cuentos, pero también es cierto que cada nueva historia es también una apuesta para generar novedades atractivas no sucedidas anteriormente y de ahí que no presentemos siempre el mismo documento ante sucesos con datos similares (ver Chion, 1997: 8 y 9).

El relato es el conjunto de la comunicación que especialmente se forma con descripciones contextuales y narraciones que componen la historia que tienen los sucesos, la cadena de instantes⁷⁶ visuales y nodos que, se presentan de forma distinta a la de las viñetas en las infografías impresas, pero en ambos casos es una serie ordenada de momentos y lugares en los que se dan situaciones; es la forma en que el argumento se distribuye en la historia, presente o no, con saltos temporales o espaciales ordenados de alguna manera, que tienen la finalidad de conseguir la atención e ilusión óptica del intérprete.

El tiempo en infografía digital se presenta progresivamente de forma mixta (continua y discontinua) a partir del movimiento sin interacción y la presentación de viñetas que contienen botones o zonas activas (*rollovers*)

76. Entendemos por instante una porción breve de tiempo necesario para la lectura del cabezal sobre un *frame* o unidad mínima de la línea de tiempo en un programa con movimiento, no necesariamente es una unidad temporal puesto que depende de la velocidad que se seleccione.

que van sustituyendo otras anteriores o completan acumulando o quitando grafismos o nodos en una viñeta final acumulativa o sustitutiva de las precedentes.

Por todo ello la elaboración de relatos es muy compleja pues consta de un proceso que trata de explicar los acontecimientos o hechos fortuitos, acciones o actos desarrollados directa o indirectamente por seres vivos, noticiables o no, y determinadas cosas que son útiles por muy diversas razones.

Al mencionar el periodismo vienen a la mente especialmente sus clasificaciones de forma y contenido que no pueden ser ajenas a la infografía digital, como es la noción de género infográfico o su taxonomía.

La infografía digital, cuando no se presenta como un complemento su-peditado a las tipografías con los que comparten espacio, es independiente y, si complementa, lo hace de forma autónoma al presentarse como unidades informativas con lenguajes diversificados.

1. Los relatos infográficos contienen descripciones, como los complementos documentales y narraciones en el caso de las noticias *breaking news*, que serían las formas visuales de componer un género que podemos denominar noticia o reportaje infográfico. Podemos llamarlos noticias cuando se elaboran de forma genérica sobre los sucesos inmediatos o reportajes infográficos cuando inciden más extensamente en su profundidad documental.

2. Lo normal son los relatos mixtos en los que lo descriptivo se junta con lo narrativo para construir la historia: hay unos argumentos en forma de antecedentes, georeferenciación, etc., y la narración que sigue con unas acciones propias, presentes o no, tienen unas consecuencias o resultados que a su vez se pueden analizar e interpretar.

3. Por otro lado, la gran complejidad interconectiva y de capas convierte a la infografía digital en una comunicación de difícil taxonomía por lo que respecta a los contenidos. Debe tenerse en cuenta que los grafismos pueden cambiar su nivel de interpretación, separar, juntar dos ó más flujos informativos, sintetizarse con otra información o fluir opcionalmente a otro lugar distinto del principal en la secuencia visual de navegación.

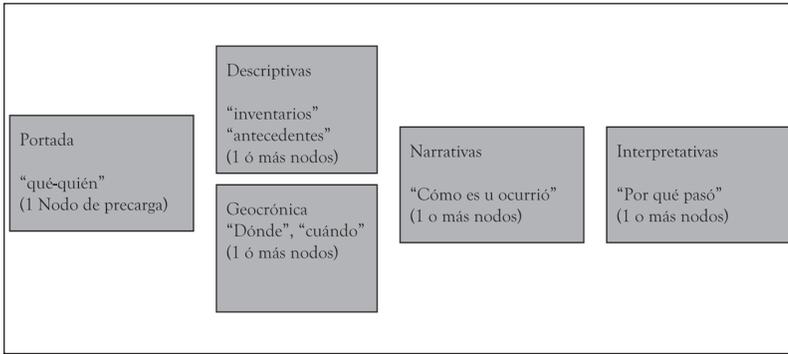


Figura 19. El relato infodigital

La infografía es muy compleja dadas sus posibles variaciones en la presentación de contenidos diferenciales. Sin embargo, a menudo se emplean también parecidas estructuras para presentar historias que aparezcan como muy distintas (ver figura 19).

En definitiva, que la portada tiene funciones de presentación de la información interior idénticas a las portadas impresas de cualquier noticia o reportaje en las revistas ilustradas; sin ella tendríamos que ir buscando en su interior; pero es también el principal elemento seductor estético de la infografía, pues gracias a ella se actúa como reclamo para la entrada en su interior cuando no interesa demasiado el contenido. Es como un metalenguaje que envía *gotas de lluvia estéticas* al intérprete para seducirlo.

Por lo que se refiere a la componente descriptiva, con la que nos encontramos al pulsar en la portada, puede estar formada por algunos desarrollos distintos, bien sea por medio de algunas presentaciones diacrónicas indagatorias de sus antecedentes pasados, bien de tipo inventarial de elementos que contienen esa temática. En ambos casos se tiene el objetivo de contextualizar la narración que vendrá o no después⁷⁷.

También forma parte de esta descripción lo que entendemos como geocrónica, que es la ficha espaciotemporal que tiene el suceso, lo que se entiende como el dónde y cuándo de la información que se presenta por medio de grafismos diversos que muestran el fluir del tiempo y geográficos, normalmente multiescalares para el espacio.

77. No siempre una infografía narra actos o acontecimientos.

Por lo que respecta a la narración, se refiere a lo sucedido y suele consistir en una sucesión diacrónica de lo ocurrido. Es más propio del periodismo que de otras disciplinas documentales pero se emplea, cuando se quiere contar cómo ocurrieron los acontecimientos, acciones o cosas de un relato, aunque también suelen presentarse en el ámbito del entretenimiento o la escenificación de sucesos formativos para desarrollar ficciones interesadas en la temática correspondiente.

En cuanto a la interpretación, se trata de aclarar el sentido de algo, explicar u ordenar cuestiones sobre los sucesos que pueden ser entendidos de diferentes modos. Es más propio de los géneros extensos, como reportajes, dada la complicación que supone analizar unos resultados o datos precedentes y obtener conclusiones de las cosas que ocurren.⁷⁸

A menudo es más fácil interpretar las temáticas mediante la palabra o la tipografía, pero ambos lenguajes pueden apoyarse complementariamente con diversas piezas *infográficas* que actúan aportando informaciones o datos conexos que permiten la reflexión al productor y al intérprete.

2. Navegación interactiva

La navegación consiste en un conjunto de acciones o decisiones que se ejercen recíprocamente entre dos o más objetos, agentes, funciones, etc., pero también en contenidos. No hay mejor ejemplo de ello que la nueva comunicación digital con sus desplazamientos en múltiples sentidos o direcciones.

La red internet tiene en sí misma una navegación interactiva en casi todas sus facetas, por eso en la infografía digital nada es diferente: ni la presentación general, ni la tecnología, ni la interpretación por la audiencia. Lo desarrollado para internet lo es también para cualquier subproducto y la nueva sociedad digital se comunica con estas formas de funcionar por medio de la navegación interactiva, fácilmente aprendida por los cibernautas.

78. No hace falta decir que una cosa es la interpretación y otra muy distinta la opinión, en la que la infografía digital apenas puede entrar, salvo que sea la de los personajes grabados e incluidos en la infografía, pero no la del productor.

El ser humano de otras épocas ya conoce estas rutinas y también tuvo que aprender a leer nuevas formas tipográficas y desplazamientos por los contenidos de libros de hojas, frente a los sistemas enrollados tan propios de los pergaminos. ¿Tiene la infografía digital grandes diferencias? Salvo que se busquen efectos extraordinarios no del todo estandarizados, no es necesario cambiar los mecanismos ya clásicos de internet; pues entendemos que no son necesarias las explicaciones relativas a interacciones o simbologías, tanto de navegación como de contenidos. Lo icónico, las abstracciones y también los botones, flechas e incluso las zonas activas u otros efectos son habituales para los usuarios de la red hoy día.

La navegación se parece a alguna forma clásica leer libros impresos en los que buscamos la página de comienzo de capítulo por el índice, igual que cualquier sumario formado por botones digitales y también vamos al capítulo por medio de referencias visuales que tenemos al pasar las páginas, igual que en internet cuando avanzamos o retrocedemos por medio de flechas de navegación. Todo se parece mucho a los efectos que consiguen con botones de avance, retroceso o reinicio propios de las diversas acciones.

Entrando en los contenidos de una página, vemos la foto leyendo su tipografía al pie y eso se parece a las zonas activas textuales que tienen funciones explicativas en la infografía digital, aunque en impreso ni pueden ni necesitan ocultarlas. Un número y nota de pie de página tiene algún parecido a los enlaces hipertextuales.

Por todo ello creemos que la interactividad normal de contenidos por medio de la infografía digital no es mucho más, incluso podemos entenderla a mitad de camino entre interconectividad de comunicaciones y materias que no hay porque complicar.

La estructura normal de interfaz tiene formas de tipo líneo-funcional que, por un lado presentan un relato lineal en secuencia con conjuntos icónicos o tipografías ordenados en línea⁷⁹ y, por otro, tienen estructuras generales de funcionamiento propias de red con caminos separados pero en muchas ocasiones interconectados. Esta forma de explicar cosas tiene sus peligros, pues la linealidad de contenidos literales o un pase de diapositivas es rígida y de interpretación secuencial ordenada, pero la líneo-funcional o totalmente horizontal puede ser demasiado dispersa y provocar desorien-

79. Con cierta prioridad por presentar el asunto clave delante y no de forma cronológica.

taciones, aunque también tiene ventajas, pues puede ser selectiva según el contenido, descartando lo que no tiene interés y se va estudiando a saltos, según la modalidad elegida por el intérprete.

Esto nos permite seleccionar también la profundidad o superficialidad que se quiera, en especial cuando, por ejemplo, se tienen zonas ocultas activas o *rollovers* que esconden o hacen aflorar contenidos de las diversas cuestiones que aparecen en primer plano de la comunicación. Esta navegación permite buscar asuntos más especializados o elegir la forma de hacer aflorar el contenido cambiando el orden de interpretación y la manera de acometerlo, saltándose una parte u optando por un tema de interés.

Las consultas hipertextuales del documento infográfico no son tan habituales como en los tipográficos donde es a menudo un elemento importante. Si es interesante el acceso interno a la información que puede entenderse como un hipertexto en sí mismo, en función de los contenidos y capas que se presentan. En el fondo puede decirse que una componente de esa navegación interior interactiva es hipertextual, pues permite establecer contactos o presentar al intérprete alguna capa o *frame* con aquellas cuestiones que pueden incluso contener documentos textuales aclaratorios o de profundización.

En lo relativo a las capas o fragmentos horizontales e instantes o fragmentos verticales asociados a contenidos, conforme a navegación, tienen su complejidad de estudio y diseño. Los nodos acumulan fragmentos de figuras y delimitan instantes espacio-temporales clave del conjunto comunicativo que permiten la reflexión e interactividad. El flujo informativo interno se presenta en estas unidades menores estáticas entre un conjunto de otras que tienen movimiento.

	Instante 1	Instante 2	Instante 3	Instante 4
Capa 1		programación		programación
Capa 2	sonido	sonido	sonido	sonido
Capa 3	máscara	máscara	máscara	
Capa 4		Guía movimiento	Guía movimiento	

infografía digital

JOSÉ LUIS VALERO SANCHO

La infografía es un nuevo texto que se ha desarrollado para cambiar la forma de expresarnos audiovisualmente. A finales del siglo XX renació en prensa como complemento a los géneros informativos escritos y rápidamente se pudo intuir que su presencia no quedaría relegada al papel secundario de otros recursos visuales. Sus características eran más relativas y sintéticas, aunque con la limitación que imponía la estática del medio. Tras la irrupción de internet y del ciberperiodismo, también la infografía en digital cambió en idéntica o superior proporción. En los nuevos medios se desplegó hasta límites insospechados, tanto creativa como multimediática e interactivamente, con el único inconveniente de que la alfabetización social y el desarrollo de nuevos soportes fueron más lentos que el propio desarrollo de documentos infográficos digitales.

La sociedad está adquiriendo cultura visual por medio de textos no literales, que son fruto de la visualización de datos, movimientos de cámara propios de las presentaciones en 4D, y de muchos otros efectos multimedia del ámbito del periodismo, pero también de cualquier otro tipo de representaciones comerciales, científicas o institucionales.

ISBN: 978-84-9790-949-5

