

Meta-infografía: Loops Informativos en la historia de SIGraDi / Beyond digital graphics: loops of information about the history of SIGraDi

Underlea Bruscato / UNISINOS, São Leopoldo, RS, Brasil / bruscatop@unisinios.br www.unisinios.br / **Pedro A. Soza Ruiz** / U de Chile, Santiago, Chile / psoza@uchile.cl www.uchile.cl

Abstract *This paper exposes a collaborative work between students and faculties from Brazil and Chile in development of interactive illustrations about computer graphics and the iberoamerican society of digital graphics. That experience tells about visual communication of own advancements and relationship of visual communication, then it is a reflection on own history and capabilities. It describes the course and exercises developed, presentations and discussion taken by videoconferences, concepts and products developed and conclusions about this experience.*

Introducción - antecedentes La infografía es una técnica aplicada de Diseño de Información a modo de representación visual en la cual interviene una descripción, relato o proceso de manera gráfica que puede o no interactuar con textos y cuyo objetivo es ordenar una serie de datos abstractos en un patrón reconocible y accesible visualmente. El término también se ha popularizado para referirse a todas aquellas imágenes generadas por ordenador. Más específicamente suele hacer referencia a la creación de imágenes que tratan de imitar el mundo tridimensional mediante el cálculo del comportamiento de la luz, los volúmenes, la atmósfera, las sombras, las texturas, la cámara, el movimiento, etc.

No obstante lo anterior, la infografía nace como medio de transmitir información gráficamente. Los mapas, podríamos decir, fueron los primeros gráficos destinados para este fin. A pesar de ser un área grafica bastante compleja, es reciente su discusión y carece de estudios, textos y reflexiones a cerca de su potencial así como de los conceptos que también se aplican ha nuestra interacción con los objetos del día a día, incluyendo las interfaces del computador.

La infografía es una integración de medios digitales, que al contrario de la multimedia que enfatizaba la diversidad, o la hypermedia que fomentaba la extensión, parece dirigirse a la explicación sucinta y comprensiva de la información en su sentido más claro utilizando para este fin la mezcla efectiva de texto y grafico (Leturia, 1998).

Objetivo El objetivo general de este estudio fue implementar, en el sitio web de SIGraDi, material visual interactivo, tomando la infografía como excusa. El actual sitio de la sociedad opera sobre la plataforma OpenSource Joomla, pero en su diseño e implementación se privilegio la información y los contenidos ante la interactividad y el diseño visual. Este ejercicio, busco así aportar y explotar la imagen visual como elemento comunicacional, el que nuestra sociedad contiene desde su formación (grafica digital), al tiempo que propone y explora el recurso infografico como elemento central del despliegue de contenidos e información, proponiendo elementos lúdicos que acercan al usuario con la experiencia de navegación del sitio, al tiempo que conoce con mayor profundidad la sociedad, su rol, y obra.

Metodología Este estudio presenta la realización de un conjunto de infografías interactivas efectuadas en un trabajo docente con alumnos de pregrado de la carrera de arquitectura, en el curso de Comunicación Digital de la Universidade do Vale do Rio dos Sinos, con apoyo de profesores de la Universidad de Chile.

En la primera etapa se investigo el potencial y lenguaje propio de este soporte, usando referentes del área periodística, donde la representación visual de información y el uso de gráficos ha alcanzado madurez. Se estudiaron conceptos tradicionales de expresión grafica; isométricas, contornos, colores, rotulación, los que reinterpretados y resemantizados con los medios digitales, en una constante exploración conceptual mediante la representación



tridimensional, interacción, movimiento, sonido, formatos multiplicables y escalares, distribución por Internet, potenciaban la revisión de los hitos más relevantes, de la distribución geográfica, de los avances efectivos, de los conceptos y de la técnicas.

Las referencias a las que accedieron los alumnos se pueden ver en <http://unisinós.br/blog/digital/2007/07/18/infografia-ii-no-terceiro-ano/>

Una vez analizado el rol de las infografías como soporte de información se optó por la división en cuatro grupos de alumnos para enfrentar el diseño del plan de trabajo y las tareas específicas a definir. Se elaboró el mapa del sitio (plano de arquitectura de la información – sitemap y wireframes) y se realizó una ronda de dirección de arte, optando finalmente por dar a la infografía una identidad semejante al diseño global del sitio web de SIGraDi.

Las tareas específicas definidas fueron Ediciones anuales de los congresos de SIGraDi, Instituciones que han sido sede de congresos, Áreas de estudio e interés de la sociedad y un resumen de la evolución histórica de la computación gráfica. Asumiendo que esta es la primera aproximación de los alumnos a este tipo de medios, se definieron los elementos a utilizar: un mapa referencial geográfico, imágenes de apoyo a los conceptos a transmitir, texto y una línea de tiempo. Esta decisión incorporó en su fundamentación el hecho de que los alumnos deberían aprender las competencias necesarias para desarrollar sus contenidos. Se utilizaron las herramientas comerciales estándar para desarrollo web, Flash y Dreamweaver. Los alumnos tuvieron sesiones de entrenamiento en el uso de estas herramientas.

La elección de mapa como elemento central y articulador del objeto infográfico debió a la idea de referenciar gráficamente y geográficamente los países y ciudades donde SIGraDi realizó sus congresos, y marcado presencia física.

Texto e imágenes corresponden a la transmisión de contenidos La incorporación de una línea de tiempo se fundamentó en el uso dinámico

e interactivo que el usuario podría hacer en su navegación del sitio. En este sentido se privilegió la interacción y se diseñó la propuesta general a la vista de lograr la máxima libertad de navegación por parte del usuario con el sitio. Como propuesta general para abordar el tema, se definió hacer un paralelo entre la evolución y características de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital, SIGraDi, en paralelo al desarrollo de la Computación Gráfica.

Los 4 ejercicios realizados pretenden explicar la historia de SIGraDi en conjunto a la evolución de la gráfica digital, constituyéndose así en una auto-explicación, tanto de los propios medios, su desarrollo y el de la sociedad. Cada grupo asumió uno de los 4 tópicos definidos por el grupo de estudio:

Ediciones de SIGraDi: Los congresos ligados a la sociedad viene ocurriendo anualmente desde hace 10 años, por lo que en las ediciones se incorporaron todos los congresos anteriores, desde el primer seminario realizado en Buenos Aires en 1997, hasta el X Congreso realizado en Santiago el año 2006.

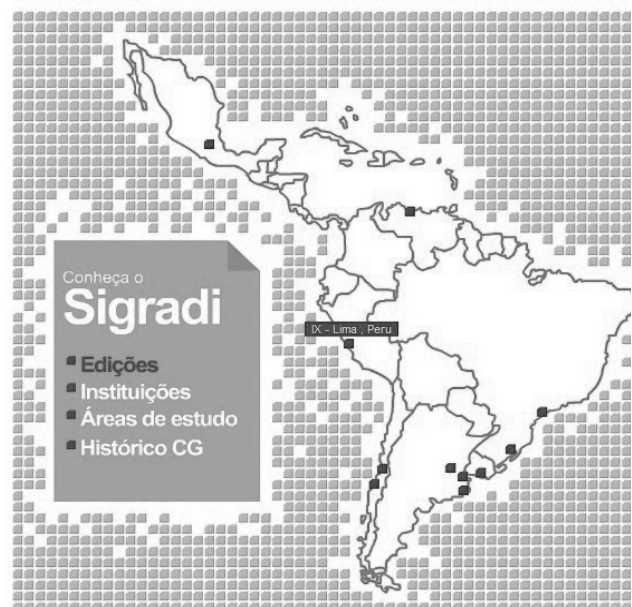


Figura 1 Imagen del sitio web – www.sigradi.org



Instituciones: Bajo el link Instituciones se privilegia la información relativa a cada Institución que ha sido sede de congresos. Se recopiló y expuso las carreras, a nivel de pregrado, así como los programas de Postgrado existentes en este catalogo de oferta latinoamericana de educación superior.



Figura 2 Imagen del sitio web – www.sigradi.org

Áreas de Estudio: Se incorporaron algunos trabajos que han sido destacados y premiados a lo largo de la historia de la sociedad. Falta aun incorporar trabajos representativos de las áreas de interés de la sociedad expuesta en el sitio oficial www.sigradi.org



Figura 3 Imagen del sitio web – www.sigradi.org

Historico CG: Contiene la recopilación histórica de la evolución de la computación gráfica. Los alumnos propusieron libremente la selección de trabajos eligiendo ejemplos que se han constituido en hitos por el desarrollo tecnológico que han alcanzado, acompañando la evolución de la industria del entretenimiento, la visualización y las tecnologías CAD. En este desarrollo histórico se implementó la línea de tiempo, la que fue dividida por años y compuesta según el modelo del autor Isaac Kerlow.



Figura 4 Imagen del sitio web – www.sigradi.org

Conclusiones El proceso de recopilación de datos no fue fácil. A pesar de contar con el apoyo de la sociedad, debemos indicar que no existe respaldo de material de los primeros congresos. La historia de SIGraDi es vasta y compleja, por lo que preveemos mucho trabajo de investigación y reconstitución de aspectos históricos que podrían incorporarse, tanto al sitio, como al modelo infográfico. Tareas que aun deben afrontarse son la traducción a los tres idiomas oficiales de la sociedad, así como vincular presentaciones grabadas en vídeo e incorporar el desarrollo de gráficos 3D (Trabajo de La próxima propuesta). También la vinculación de estas propuestas infográficas, junto la desarrollo



web 2.0 que permite la plataforma integrada, Joomla, OpenConference y JoomlaBoard Forum es materia de próximas propuestas.

Actualmente este proyecto tendrá continuidad en el curso Multimedia II de La Carrera de Diseño de La Universidad de Chile, grupo que incorporara el presente congreso 2007 a la propuesta (Se prevee esta entrega en Diciembre 2007).

El análisis de esta información de desarrollo tecnológico y su despliegue visual revela ciertamente un progreso en la historia de la sociedad, una extensión y un avance de recursos, de manera integrada y flexible, pero también polarizada y dependiente, el que aparece por un lado, influenciado y entrelazado con la cultura local, sus instituciones y hábitos, y por otro, amarrado al desarrollo de productos comerciales, herramientas que han terminado creando un léxico y una adaptación progresiva de los nuevos medios a una visión global de la cultura contemporánea. Estamos ciertos que la incorporación de elementos infograficos generan una mayor aceptación al mismo tiempo que una forma mas estructurada de navegación, basados en la experiencia visual del usuario.

Finalmente la pregunta - invitación planteada para quienes deseen incorporarse al desarrollo de este proyecto, reflejo de nuestra Sociedad Iberoamericana de Grafica Digital, creemos que va en la dirección del ser. **¿Como se gráfica y construye la información?** Es la gran pregunta de diseño que este ejercicio nos ha dejado para compartir con ustedes.

Reconocimientos Se agradece la colaboración del Ms. Gustavo D. Fischer, coordinador del curso de Comunicación Digital de UNISINOS y los alumnos de la actividad Académica Infografía II – 2007_2.

Referencias Seminario Nacional de Grafica Digital, Buenos Aires (Argentina) Septiembre, 1997. / II Seminario Iberoamericano de Grafico Digital [SIGRADI Conference Proceedings / ISBN 978-97190-0-X] Mar del Plata (Argentina) 9-11 september 1998 / III Congreso Iberoamericano de

Grafico Digital [SIGRADI Conference Proceedings] Montevideo (Uruguay) September 29th - October 1st 1999. / **SIGraDi 2000** Construyendo (n)o espacio digital (constructing the digital Space) [4th SIGRADI Conference Proceedings / ISBN 85-88027-02-X] Rio de Janeiro (Brazil) 25-28 september 2000 / **SIGraDi biobio 2001** [*Proceedings of the 5th Iberoamerican Congress of Digital Graphics* / ISBN 956-7813-12-4] Concepcion (Chile) 21-23 november 2001 / **SIGraDi 2002** [*Proceedings of the 6th Iberoamerican Congress of Digital Graphics*] Caracas (Venezuela) 27-29 november 2002 / **SIGraDi 2003** [*Proceedings of the 7th Iberoamerican Congress of Digital Graphics*] Rosario Argentina 5-7 november 2003 / **SIGraDi 2004** [*Proceedings of the 8th Iberoamerican Congress of Digital Graphics*] Porte Alegre - Brasil 10-12 november 2004 / **SIGraDi 2005** [*Proceedings of the 9th Iberoamerican Congress of Digital Graphics*] Lima - Peru 21-24 november 2005 / **SIGraDi 2006** [*Proceedings of the 10th Iberoamerican Congress of Digital Graphics*] Santiago de Chile - Chile 21-23 November 2006 / **Montagu, Arturo** (1998) **Desde La Computacion Grafica a los Sistemas CAD Actuales**. Una Vision Historica de la Revolucion Producida en los Sistemas de Representacion Grafica (1966-1998) (From Graphical Computation to Present CAD Systems. An Historical Vision of the Revolution Produced in the Systems of Graphical Representation (1966-1998)), II Seminario Iberoamericano de Grafico Digital [SIGRADI Conference Proceedings / ISBN 978-97190-0-X] Mar del Plata (Argentina) 9-11 september 1998, pp. 14-21 / **Foley, J.D., Van Dam A., Feiner, S.K. and Hughes, J.F.** (1990) **Computer Graphics, principle and practice**, Addison-Wesley, New York <http://cumincad.scix.net/cgi-bin/works/Show?d104> / **Oostendorpa, H., Juvinab, I.** (2007) **Using a cognitive model to generate web navigation support.**, International Journal of Human-Computers Studies, 65, 2007, pp. 887-897. / **Leturia, E.,** (1998) **¿Que es la Infografía?**, Revista Latina de Comunicación Social, 4, 1998, en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/z8/r4el.htm> (20 agosto 2007)

Keywords: SIGraDi, Infografía, Comunicación Visual, Trabajo Colaborativo.

