



Entretnejidos, Revista de Transdisciplina y Cultura Digital, Año 1, Volumen 1, Número 1-2015, es una publicación electrónica semestral que edita y publica ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, S.C. con dirección en Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Tel. (55) 57094370, www.iconos.edu.mx, entretnejidos@staff.iconos.edu.mx.

Editor responsable: J. Rafael Mauleón R. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo: 04-2014-073112002400-203, otorgado por el Instituto Nacional del Derecho de Autor. ISSN: 2395-8154. Responsable de la última actualización de este número: J. Rafael Mauleón R., Av. Chapultepec No. 57, segundo piso, colonia Centro, Delegación Cuauhtémoc, C.P. 06040 en México D.F. Fecha de la última modificación 30 de marzo de 2015.

El objetivo de esta publicación es exponer los hallazgos y las perspectivas de toda la comunidad afín al espíritu y temática de esta publicación electrónica digital, orientada a difundir aportaciones de investigaciones relacionadas con la epistemología del pensamiento complejo y que reflexionen entorno a la cultura, así como con las producciones del ámbito de las tecnologías digitales, desde diferentes campos de estudio y a través de artículos originales, artículos de divulgación, revisiones críticas, estudios de casos, trabajos históricos, actualizaciones, reseñas y críticas.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación.

Se permite la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes, siempre y cuando se den crédito a los autores y se licencien sus nuevas creaciones bajo condiciones idénticas y que siempre sean no comerciales.

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual



Entretnejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Aparición: marzo 2015

Año: 1

Volumen: 1

Número: 2-2015

ISSN: en trámite

Comité Editorial

Dr. Jorge Alberto Manrique (UNAM).

Dra. Julieta Haidar (ENAH).

Dr. Julio César Schara (Universidad Autónoma de Querétaro).

Dra. Teresa Carbó (CIESAS).

Dr. Diego Lizarazo (UAM-Xochimilco).

Dra. Graciela Sánchez (UACM).

Dr. Félix Beltrán (UAM- Azcapotzalco).

Dr. Ignacio Aceves (UAM-Azcapotzalco).

Equipo Editorial

Editor en jefe: Dr. J. Rafael Mauleón.

Editora de proyectos: Mtra. Luvia Duarte.

Editor de desarrollo: Mtro. Tiberio Zepeda.

Editora Web: Mtra. Roselena Vargas.

Diseño Web: ICONOS Diseño.

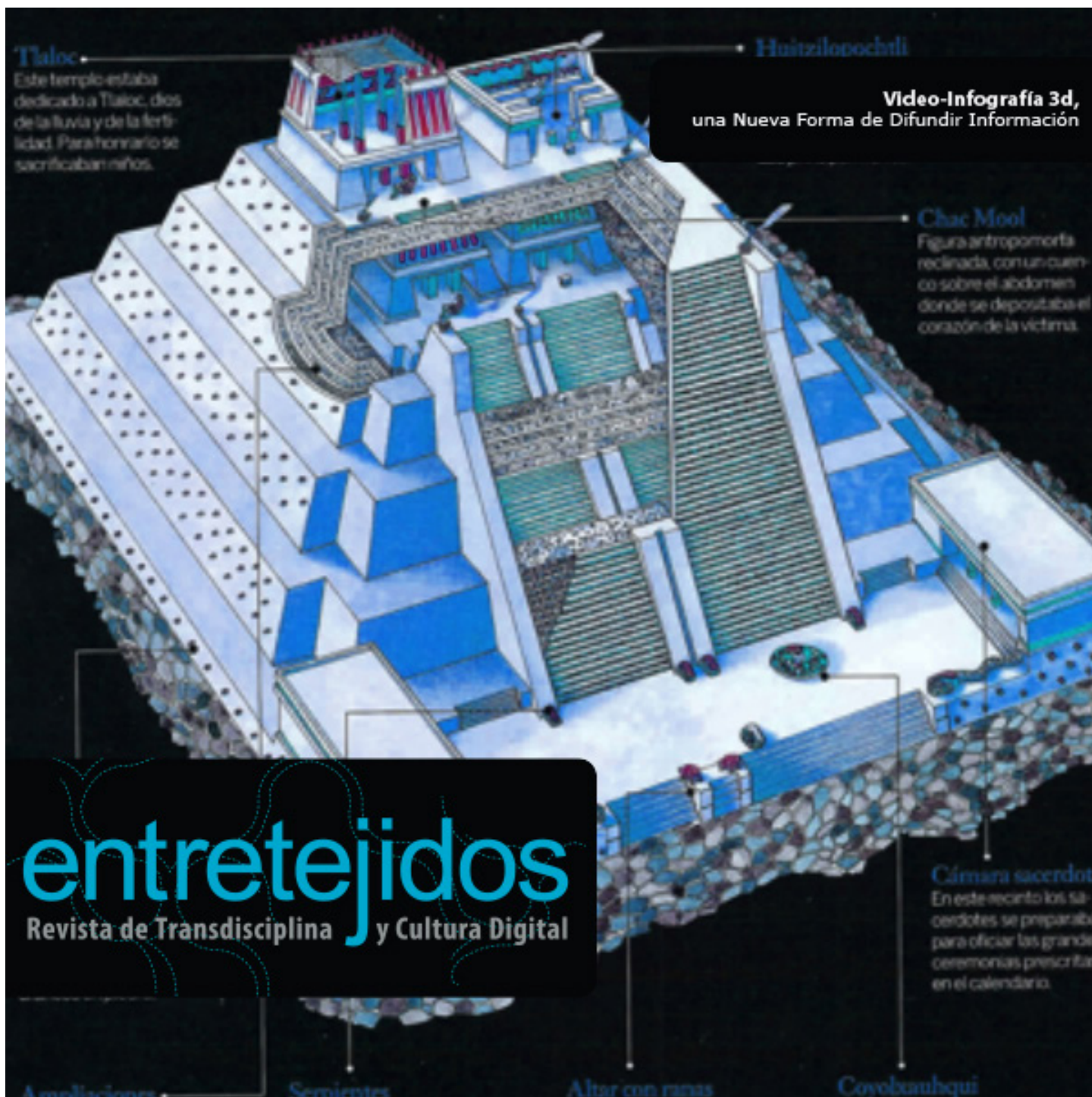
Corrección de estilo y traducción: Luis Chirinos.

Relaciones públicas: Mtro. Francisco Mitre.



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Video-infografía 3d, una nueva forma de difundir información



entretejidos
Revista de Transdisciplina y Cultura Digital

Por: Alberto Jonathan Uc Cuellar



Resumen

El video infográfico, es un recurso digital que se encuentra en proceso de desarrollo y carece de un nombre formal para identificarlo debidamente, por eso cada persona lo llama como mejor supone. También, al no haber una estructura y fundamentos teóricos que dicten cómo desarrollarlo, cada creativo lo realiza con base en su experiencia. El resultado de eso, es que gran número de videos que dicen ser “infográficos”, no responden a los principios de una infografía, lo cual pone en duda el considerarlos una variante de la misma. En este artículo se muestra un modelo de cómo estructurar una Video-infografía 3D, resultado de una investigación que lleva por título el mismo nombre.

Abstract

The infographic video is an underdeveloped digital resource and lacks of a formal name to properly identify it, so everyone calls it as they suppose is better. Also, due to the absence of a structure and theoretical foundations that dictate how to develop it, every creative create it based on their own experience. The result is that many videos that claim to be “infographics” do not respond to the principles of an infographic which casts doubt on consider a variant thereof. This article shows a model of how to structure a 3D Video infographic, based on the information gathered from an investigation entitled with same name.



Introducción

Actualmente, casi cualquier persona puede crear herramientas digitales para difundir información, por lo tanto, al presumir que existen muchos individuos desarrollando estos recursos, el abanico de alternativas para los usuarios aumenta. También es cierto que algunas veces los creadores de instrumentos digitales, se basan solamente en su experiencia, ya que suelen carecer de principios y fundamentos teóricos para diseñar sus recursos informativos. Ese es el caso del video infográfico 3D, el cual es una solución digital que está en proceso de desarrollo. Pero al no existir lineamientos de cómo construirlo, en repetidas ocasiones, no llega a convertirse en una variante de la infografía, cuya meta es ofrecer información sintetizada por medio de textos e imágenes. Con base en lo anterior surge la siguiente interrogante ¿cómo se estructura una Video-infografía 3D y qué elementos la conforman?



Ejemplo de infografía.



El objetivo de este artículo, es mostrar un modelo de cómo realizar un video infográfico, para convertirse en una variante de la infografía. Dicho modelo, se obtuvo de una investigación titulada: Video-infografía 3D. El artículo se compone de la siguiente forma: primero se introduce a la infografía y se exponen sus procesos evolutivos más relevantes. Después se pasa a describir problemas observados en relación a los videos que circulan en la web y que dicen llamarse "infográficos". Posteriormente se plantea como estructurar una Video-infografía 3D y se describen los elementos que la conforman, considerando sus fundamentos teóricos, su definición y la propuesta de un modelo para construir una Video-infografía 3D. Finalmente se ofrecen conclusiones y se exponen las fuentes de consulta.

Video-infografía 3D, una nueva forma de difundir información

El video infográfico, es un recurso digital -variante de la infografía- que está en proceso de su definición. La infografía es un medio, que sirve para difundir información de manera sintetizada a través de textos e imágenes. Surge hace más de 200 años según lo menciona José Luis Valero Sancho[1], pero hasta el siglo XX, se le reconoció con este nombre. (Valero Sancho 21). A lo largo de este tiempo, ha tenido distintos cambios, usos y ha sido utilizada en distintas disciplinas como la ingeniería, la biología, el periodismo, por mencionar solo algunas. También, su plataforma evolucionó, pasando de lo impreso a lo digital, esta última ha posibilitado variantes de infografías, al adoptar otros recursos que el medio provee. Dichas variantes van desde el tamaño y forma (al no estar limitadas por las dimensiones de los periódicos impresos), hasta las que incorporan un software como Flash o HTML5, para hacerlas interactivas. En cuanto a la reciente aparición del video infográfico en general, este puede estar realizado en 2D o 3D y presenta dos problemas a saber que a continuación se exponen.

El primero es que: ese recurso no tiene un nombre formal homologado a nivel mundial para identificarlo. Algunas personas lo llaman video interactivo, video animado y posiblemente haya otras denominaciones que se desconocen. Esto pareciera no ser un problema grave, pero imagine si alguna de las herramientas digitales que tienen más tiempo como los materiales didácticos, las páginas web, los interactivos, entre otros, no tuvieran un nombre estandarizado, entonces ¿cómo se referiría a ellos? ¿Cómo los describiría para que otras personas entendiesen lo que usted refiere? Es por eso que en este artículo y en la investigación que le antecede, se le ha llamado a este recurso "Video-infografía 3D". A continuación se explica la manera de cómo se llegó a este nombre y el porqué del mismo:

- *El video infográfico puede estar hecho en 2D o 3D, este último es el de interés.*
- *Se nombra con base en el conjunto de tecnologías que incorpora, video, infografía y 3D.*



- *El término 3D se refiere a los entornos virtuales generados por algún software específico (Maya, 3DS MAX, Blender, por citar algunos).*
- *No interesan los artículos o aditamentos inmersivos de visualización propios del 3D (lentes, pantallas, cascos, entre otros).[2]*

El segundo problema que surge y que es más complejo que el anterior, se refiere a la falta de estudios y lineamientos para estructurar debidamente una Video-infografía 3D. Eso se ve reflejado en la disparidad que hay entre los llamados videos infográficos que circulan en la web. Muchos carecen de textos, algunos son muy extensos, en otros su información no está sintetizada, etcétera. Estas variantes permiten suponer que: sus creadores los hacen con base en su experiencia y es por eso que, en repetidas ocasiones, los videos no alcanzan el nivel de una infografía, cuya función, como ya antes se dijo, es dar información sintetizada por medio de imágenes y textos.

Con base en lo anterior, surge la siguiente interrogante ¿cómo se estructura una Video-infografía 3D y qué elementos la conforman? El supuesto que se sostiene es el que una Video-infografía 3D se estructura a partir de los objetivos que se quieren alcanzar con el proyecto, delimitando la información a difundir, el target a quien va dirigido y el tipo de salida del producto final. Por otro lado, los elementos que conforman una Video-infografía 3D son: información, lenguaje audiovisual, video, 3D, la estructura de los textos, las fuentes tipográficas, ilustraciones, mapas, gráficos, audios, la duración del video, los efectos visuales y sonoros, así como los ambientes virtuales.

Para establecer la pertinencia del supuesto propuesto, primero se procedió a separar la Video-infografía 3D en sus constituyentes (video, infografía y 3D). De cada una de esas áreas, se eligieron distintos autores para obtener fundamentos que clarifiquen las características de este tipo particular de infografías. En ese sentido, para explicar la parte del video se eligió a David Bordwell y Federico Fernández Díez. En cuanto a la infografía se revisaron los trabajos de José Luis Valero Sancho, Carlos Abreu Sojo y Alberto Cairo. Finalmente del campo del 3D se consideraron los trabajos de Jaime Ruiz y de Keith Lango. Estos autores fueron seleccionados porque son reconocidos en sus áreas y porque aportan bases y fundamentos generales en cada una de sus especialidades. En síntesis y a partir de la información obtenida de los expertos seleccionados, fue lo que permitió establecer las características procedimentales, de un recurso digital fundamentado y estructurado. Con ello se contrarresta la ausencia de estudios para dar lineamientos al diseño de esta modalidad de infografías.

También se llegó a la siguiente definición: la Video-infografía 3D, es un recurso audiovisual de corta duración para ambientes virtuales, con el cual se expone cualquier tema a un público objetivo de forma breve y puntual. Integra al video, la infografía y el 3D; en su conjunto, se conforma una manera potente de difundir información. Por otro lado se identificó un procedimiento para construir este tipo de infografías, el cual es el siguiente:



- **Objetivo.-** Definir de manera clara lo que se pretende alcanzar con el proyecto.
 - **Target.-** Determinar de forma contundente a quién va dirigido el proyecto.
- Información del tema a difundir.-* Compilar todo lo relacionado al tema que se va dar a conocer.
- **Síntesis de la información.-** Al tener compilada toda la información del tema, hay que hacer una síntesis de la misma para que esta sea clara y puntual.
 - **Textos.-** Los textos deben ser cortos, puntuales y con una redacción acorde al público al que está dirigido.
 - **Fuentes tipográficas.-** Se recomienda utilizar una tipografía austera, carente de florituras, a fin de que el usuario logre una lectura fluida y sin distorsión.
 - **Mapas y gráficos.-** Se sugiere hacer los gráficos y mapas en un software específico como Illustrator, PhotoShop o CorelDRAW y agregar los textos directamente en el programa de edición de video donde se esté armando la Video-infografía 3D, para que sean legibles.
 - **Ilustraciones.-** No hay restricción en las ilustraciones, estas pueden ser vectores o mapa de bits, realistas o abstractas y deben tener un tamaño acorde al medio de difusión, para evitar distorsiones al ser visualizadas. Sólo hay que tomar en cuenta que sean representativas para el público al que se dirige el proyecto.
 - **Audio.-** Los audios son la música de fondo, efectos de sonido y voz, si los tres se van a utilizar, hay que jerarquizarlos para evitar distorsión entre ellos. También es importante hacer pruebas en los dispositivos donde el usuario vaya a consumir la información (computadoras, tablets, celulares, etcétera).
 - **Flujo de la información.-** La información tiene que pasar de manera constante, fluida y de manera breve, a fin de ofrecer una información clara y puntual, en el menor tiempo posible.
 - **Lenguaje audiovisual.-** Está a cargo del líder del proyecto y los creativos, quienes determinarán qué sentimientos o emociones se pretende generar en el público objetivo, para hacer llegar el mensaje.
 - **Formato, tamaño del fotograma y salida del video.-** El formato del video se refiere a si es estándar (4:3) o anamórfico (16:9). El tamaño del fotograma depende de si será proyectado en alta definición (1920p x 1080p, 1280p x 720p) o estándar (720p x 480p). El formato de salida -según el medio a difundir- puede ser: .AVI, .MOV, .MPEG, H.264, etc.
 - **Duración de la Video-infografía 3D.-** Se sugiere que la duración de este recurso sea de entre 1:30 min. (mínimo) a 4 min. como máximo.
- Efectos.-* Hay que ser mesurado al aplicar los recursos sonoros y visuales, para no saturar el video con muchos elementos que pudieran ser distractores.
- **Ambientes virtuales y 3D.-** Al incorporar las imágenes o videos provenientes del software en el que se realiza 3D, hay que verificar que se exporten a la más alta resolución; en el caso de los videos, verificar si al incorporarlos en el programa de edición donde se esté armando la Video-infografía 3D, se alcanzan los requisitos de visualización.



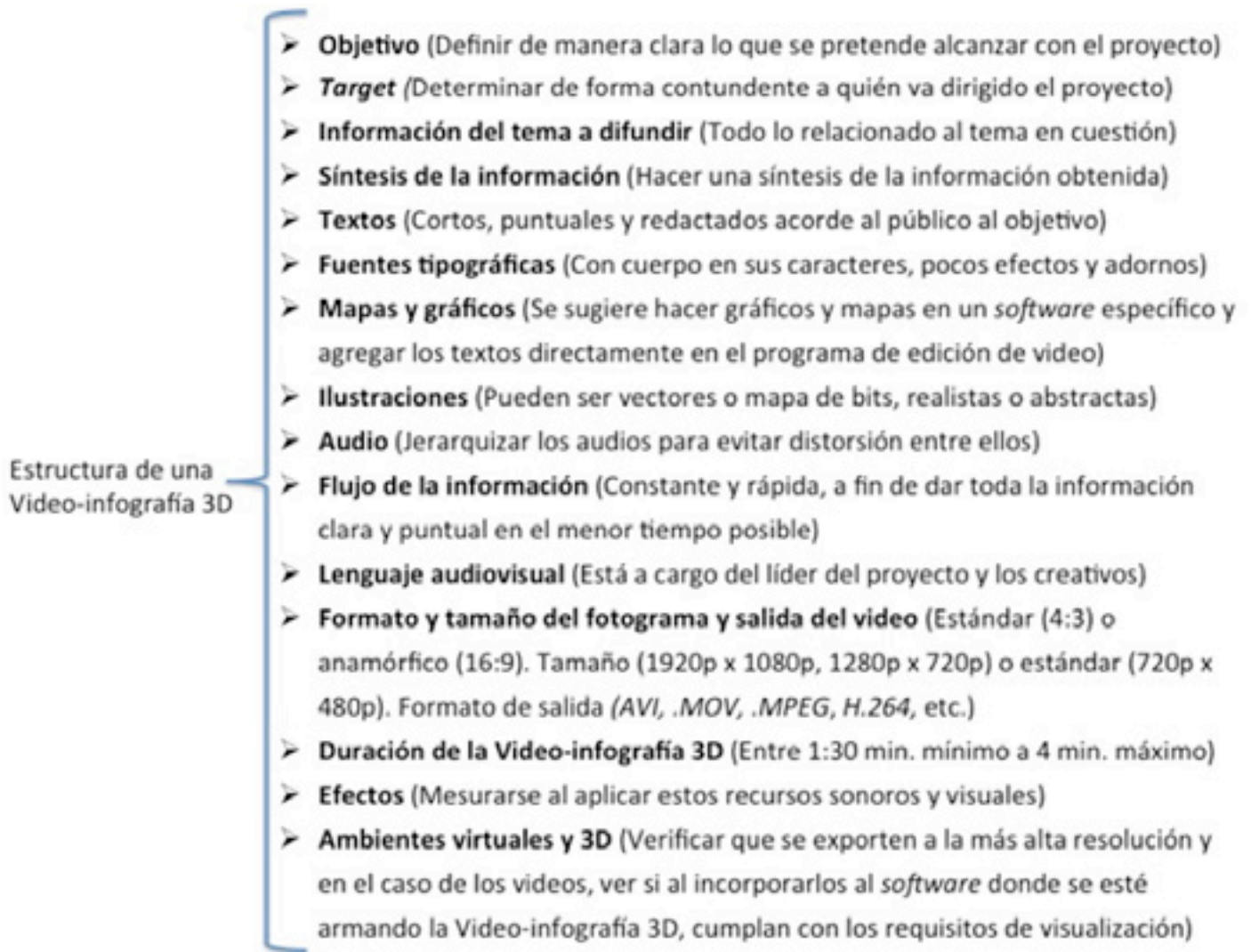


Imagen 1. Esquema de autor "Estructura de una Video-infografía 3D", 2013.

El modelo anterior es la estructura básica de cómo realizar una Video-infografía 3D, para que esta pueda considerarse una variante de la infografía. También aporta a los creativos y personas interesadas en desarrollarla, lineamientos para difundir información sintetizada, sobre un determinado tema dirigido a un público objetivo. Al final se pretende lograr lo siguiente:

Evitar que se sigan generando videos que por nombre se digan infográficos, pero que en estructura, estén muy distantes de lo que es una infografía

Homologar esta herramienta tanto en nombre como estructura, para que el usuario final, la identifique correctamente y los desarrolladores la construyan con un procedimiento, y no sólo a partir de sus propias experiencias.

Dar las características generales y particulares de este modo de presentar informa-



ción, para que alguien interesado, determine si responde a las necesidades y objetivos de su proyecto.

Invitar a que otros interesados en este tema, contribuyan con más investigaciones o en la presentación de casos.

Conclusión

Tratar un tema donde no existen trabajos previos resulta complicado: al momento de determinar qué es lo correcto y qué no, qué línea llevar y cuál no, por dónde abordar el tema y por dónde no, incluso, seleccionar a los autores se hace complejo. Ese fue el caso de la investigación que precede a este artículo, sin embargo se llegaron a identificar hallazgos significativos, los cuales se exponen a continuación:

La Video-infografía 3D, es un recurso digital que está en proceso de desarrollo. El modelo presentado es una propuesta orientada a formalizarla: como un medio de difusión de temas, estructurado y con bases teóricas. Este procedimiento se organiza a partir de los objetivos que se quieren alcanzar en un proyecto, delimitando la información a difundir, el target a quien va dirigido y el tipo de salida del producto final.

También se estableció que los elementos que conforman una Video-infografía 3D son: su información, su lenguaje audiovisual, el video, el 3D, la estructura de los textos, las fuentes tipográficas, las ilustraciones, los mapas, los gráficos, los audios, la duración del video, los efectos visuales y sonoros, así como los ambientes virtuales. Estos elementos conformantes no son jerárquicos, por lo tanto, al tener el mismo nivel de importancia, ninguno puede ser omitido, ya que el conjunto de todos genera una Video-infografía 3D. Cabe señalar que esta misma estructura sirve para generar una Video-infografía 2D, pero sin considerar los ambientes virtuales, único elemento a omitir.

Es importante hacer énfasis, que dicho modelo y el nombre de Video-infografía 3D, es una propuesta que aspira a ser considerada por los profesionales interesados en este tipo de recursos. Al mismo tiempo se invita a validar el procedimiento planteado a todos los interesados en el tema y de ser posible, recomendarlo como facilitador para el diseño de este tipo de infografías, lo cual inaugura una nueva línea de investigación.

Fuentes de Consulta

Abreu, Sojo C. La Infografía Periodística. Caracas: Fondo Ed. de Humanidades y Educación, Univ. Central de Venezuela, 2000. Impreso.

Bordwell, David, and Kristin Thompson. El Arte Cinematográfico. México: McGraw Hill, 2003. Impreso.



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.

Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización Interactiva de Información en Prensa. Madrid: Alamut Eds, 2008. Impreso.

- . Infografía 2.1 Ensayo Sobre el Futuro de la Visualización de la Información. S/D, S/M, S/A TDMM2, 20-02-13 URL
- . Tecnologías y Comunicación Multimedia. 10-06-09 Mosaic. Alberto Cairo, 10-09-12, URL
- . The Functional Art: An Introduction to Information Graphics and Visualization. Berkely, New Riders, 2013. Impreso.

Fernández, Díez F, and Abadía J. Martínez. Manual Básico de Lenguaje y Narrativa Audiovisual. Barcelona: Paidós, 1999. Impreso.

Lango, Keith. ESCARDO | Animación De Personajes 3D : Enseñanza : Cursos Online » Animación Pose a Pose, Keyframing Organizado. S/D, 12 02 ESCARDO.COM, 10-05-13. URL

Manovich, Lev. El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación: La Imagen en la Era Digital. Barcelona: Paidós, 2005. Impreso.

Valero, Sancho J. L, and Román Gubern. La Infografía: Técnicas, Análisis y usos Periodísticos. Bellaterra: Universidad Autónoma de Barcelona, Servei de Publicacions, 2001. Impreso.

NOTAS

[1] Profesor titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Facultad Autónoma de Barcelona y Catedrático de periodismo.

[2] Para mayor información referente a cómo se llegó al nombre de Video-infografía 3D y porqué, al final de este artículo, se anexa el QR correspondiente para acceder a la investigación.

Alberto Jonathan Uc Cuellar: tiene el Grado de Maestro en Comunicación con Medios Virtuales por ICONOS, Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura, cursó la Licenciatura Comunicación Multimedia en la Universidad de Londres. En el ámbito profesional, colabora en diversos proyectos independientes como diseñador, editor, escritor, fotógrafo y docente.



Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura digital by Editor: Rafael Mauleón is licensed under a Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional License.