

Recibido: 25.06.2013
Aceptado: 13.10.2013

**ELEMENTOS CLAVES PARA UNA HISTORIA DE LA
INFOGRAFÍA DESDE LA PERSPECTIVA DEL DISEÑO GRÁFICO**

**KEY ELEMENTS FOR THE HISTORY OF INFOGRAPHICS FROM
THE PERSPECTIVE OF GRAPHIC DESIGNER**

**ELEMENTI CHIAVI PER LA STORIA DELL'INFOGRAFIA
DALLA PERSPETTIVA DEL DISEGNO GRAFICO**

Alaisa Pírela

alaisapirela@cantv.net

*Licenciada en Comunicación social egresada de la Universidad del Zulia (1993).
Magister Scientiarum en Informática Educativa de la Universidad Rafael Bellosó
Chacín (2006). Doctora en Arquitectura. Universidad del Zulia (2012). Profesora
de Diseño Gráfico en LUZ y URBE.



RESUMEN

El propósito de la investigación es estructurar una línea histórica que permita la comprensión de la aparición y desarrollo de la infografía, haciendo referencia a los momentos emblemáticos. También se hace una revisión bibliográfica a fin de determinar los hechos que deberían considerarse antecedentes y los que realmente forman parte de la historia de la infografía. El trabajo confronta teorías de especialistas en el área para establecer los hechos claves registrados. Partiendo desde la pintura rupestre se hace un hilo histórico que muestra la evolución de la gráfica como recurso expresivo. Hace referencia sobre cómo en la antigüedad los gráficos que apoyaban textos eran frecuentes. Se establece lo que hasta ahora es la primera infografía moderna, así como también permite esclarecer la importancia de Otto Neurath en el desarrollo de la síntesis gráfica propia del discurso infográfico. Se reconoce la importancia de la aparición de los computadores con interfaz gráfica de usuario para el desarrollo del trabajo infográfico en los principales diarios del mundo, así como la capacidad de este suceso de mejorar la cantidad y la calidad de dichos gráficos. De igual modo se hace referencia a los conflictos bélicos de las décadas de los 80 y 90 por haber sido estas circunstancias un momento de crecimiento de la gráfica esquemática ante la ausencia de imágenes y/o videos que muestren la realidad del conflicto. Se concluye sobre la existencia de la infografía antes de la era digital, se reconoce el papel de Neurath en el desarrollo de la infografía moderna. Se identifican trabajos que se catalogan como antecedentes y lo que es hasta ahora la primera infografía moderna con la cual se puede establecer un punto de inicio para la historia. Al final se grafica una línea de tiempo que expresa el contenido del estudio.

Palabras clave: Historia, Infografía, Diseño gráfico.

ABSTRACT

The purpose of the research was to structure a historical line that allows the comprehension of appearance and development of infographics referring to emblematic moments. Also, a bibliographical review was done in order to determine the facts that should be considered as antecedents and those which are part of the history of infographics. The work confronts theories of specialists in the area in order to establish key facts registered. Starting from cave paintings, a historical thread is done to show the evolution of graphics as an expressive resource. Likewise, reference is made about how graphics supporting texts were frequent in ancient times. It is established whatsoever until now is the first modern infographics, as well as to elucidate the importance of Otto Neurath in the development of graphic synthesis, typical of infographics discourse. The importance of computers emergence with graphical user interface for the development of infographics work within the most relevant worldwide newspapers is recognised; also, the capacity of this event for

improving the quantity and the quality of such graphics. On the other hand, reference is made to war conflicts in the decades of the 80s and 90s, because these circumstances have been a time of growth of schematic graph considering the absence of images and/or videos to show the reality of the conflict. Conclusions are stated about the existence of infograph before digital era; it is recognised the role of Neurath within the development of moder infograph. Works catalogued as antecedents and what it is considered the first moder infograph which can be established as a starting point for history are identified. In the end, a time line that expresses the content of the study is plotted.

Key words: history, infograph, graphic design.

RIASSUNTO

Il proposito della ricerca è stata di strutturare una linea storica che permetta capire il sorgimento e sviluppo dell'infografia dei momenti più emblematici. Pure si è fatta una revisione bibliografica per determinare i fatti che dovrebbero essere considerati come antecedenti e quelli che realmente sono parte della storia dell'infografia. Il lavoro confronta teorie di specialisti nell'area per stabilire i fatti chiavi registrati. Partendo dalla pittura rupestre viene fatto un filo storico che mostra l'evoluzione della grafica come risorsa espressiva. Si fa riferimento su come nella antichità, i grafici che supportavano testi erano frequenti. Viene pure stabilito ciò che fino adesso è la prima infografia moderna, così come viene chiarita l'importanza di Otto Neurath nello sviluppo della sintesi grafica propria del discorso infografico. D'altro canto, si riconosce l'importanza del sorgimento dei computer con interfaccia grafica di utente per lo sviluppo del lavoro infografico nei principali giornali del mondo; allo stesso modo, la capacità di questo evento per migliorare la quantità e la qualità dei grafici. Inoltre, si fa riferimento ai conflitti bellici dei decenni 80 e 90, perche quelle circostanze sono state un momento di crescita della grafica schematica di fronte all'assenza di immagini e/o video che mostrassero la realtà del conflitto. Si stabiliscono delle conclusioni sull'esistenza dell'infografia prima dell'era digitale, si riconosce il ruolo di Neurath nello sviluppo dell'infografia moderna e vengono individuati lavori catalogati come antecedenti e ciò che fin'ora costituisce la prima infografia moderna con la quale si può stabilire un punto d'inizio per la storia. Alla fine, viene graficata una linea del tempo che illustra il contenuto dello studio.

Parole chiave: storia, infografía, disegno grafico.

Introducción.

La responsabilidad de establecer un punto de partida para el estudio del fenómeno infográfico hace necesario que se establezcan los elementos que le son constituyentes. Es así como en este punto se identifican los antecedentes de la infografía, los cuales están estrechamente vinculados con el desarrollo de la cultura humana y su necesidad de comunicación.

Se separan de manera consciente lo factible de ser considerado como antecedente de lo que realmente es de hecho historia de la infografía, ya que ambos momentos tienen indicadores claros y aunque algunos autores lo traten de manera indistinta, en este trabajo se considera importante establecer un punto de ruptura entre ambas sobre todo por la necesidad de reconocer y puntualizar un momento de inicio para la construcción histórica del tema infográfico.

Por otra parte, en este trabajo se revisan la tesis de De Pablos (1999), quien a su vez ha sido refrendado por Cairo (2008), y Abreu (2000), entre otros, cuando dice que “siempre ha habido infografía” ya que se acepta la paridad del concepto de infografía y de esquemática, propia de los dibujos del hombre primitivo.

Se busca establecer puntos dilemáticos para la infografía actual, por lo cual se hace referencia al impacto causado al mundo de la información de masas la llegada del computador con interfaz gráfica de usuario (GUI) y de los programas de gráficos vectoriales. Al final se pretende fundamentar la teoría de

la infografía desde sus orígenes como un recuento de momentos necesarios para poder comprender el fenómeno desde el diseño gráfico.

DESARROLLO

1.- Antecedentes al discurso Infográfico

Tratar de definir los orígenes de la infografía puede resultar materia realmente difícil pues el mismo está directamente relacionado con el desarrollo de la comunicación humana. No se puede dudar que fue importante para el primer ser humano descubrir que al rozar un material contra otro más duro se deja una huella, con esto descubrió un importante recurso para su expresión y al mismo tiempo su soporte. A esa actividad hoy se le sigue llamando artes gráficas.

Estas formas primitivas de expresión son el único registro existente de una humanidad desesperada por sobrevivir, al punto que hubo de crear para sí misma los recursos que le permitieran permanecer y multiplicarse. Sin esos registros que se conocen como “pintura rupestre” la oscuridad de nuestros orígenes serían aún más insondables.

1.1.- Petroglifos y petrogramas

Entendemos el estilo, como una constitución de reglas y cánones estéticos que tienen una estructura interna la cual puede extraerse, más allá del tema y contenido, como modo de expresión de las ideas y reflejo de la estructura de pensamiento y preferencias sociales (Martínez, Lizárraga, y Bazzano, 2008:3).

En este marco, los **petroglifos** (dibujo realizado por incisión en la piedra) son el reflejo de una manera de pensar, ordenar y comunicar un mundo de ideas, y

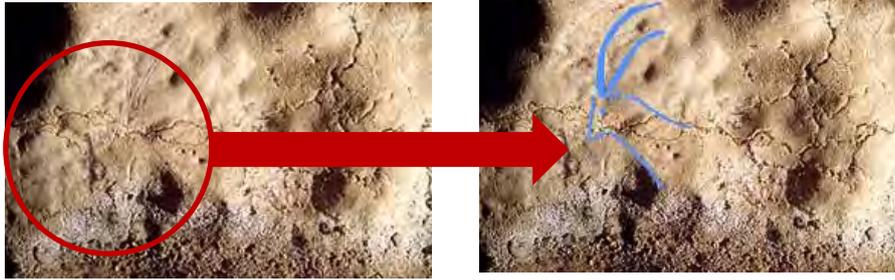


Imagen #1 Petroglifos

es por esto que se valoran, ya que expresan su interés en crear más que el dibujo el significado (imagen#1).

Cuando el ser humano comenzó a emplear signos en un intento de lo que se transformaría en la primera forma de escritura, consiguió junto con la gráfica, reforzar una forma de comunicación que ya dominaba, que ya conocía. La comunión entre texto y dibujo conectados entre sí es sin duda una raíz antigua de la infografía como la conocemos. Esta unión incipiente entre texto y gráfico sería el primer indicio de lo que se conoce hoy como hipertexto, que no es otra cosa que la interrelación entre dos puntos informativos, uno anclado en el otro, como se enlazaron aquellos primitivos mensajes de texto y dibujo, a los que posteriormente se les adicionó el color, para mejorar la representación.

1.2.- Rastros antiguos y medievales

En la interrelación entre textos informativos y gráficos, uno anclado en el otro; fue así como se enlazaron aquellos primitivos mensajes de texto y dibujo. Las paredes de los templos egipcios y las láminas de tantos papiros dibujados son el matrimonio de una cantidad de signos con significado literario, de una serie de dibujos que están diciendo lo mismo que se puede leer en el texto, pero de una forma diferente más visual (De Pablos, 1999:20).

La poca cantidad de muestras equiparables existentes hoy como auténticos y genuinos productos del diseño gráfico, y la categoría estética a la que han accedido con el paso del tiempo, conduce a la formulación de una tentativa primera hipótesis referente a todos estos elementos antecedentes de la aparición de la infografía, que más adelante, con su llegada comenzará a escribir su historia.

Tomando en consideración lo antes dicho vamos a denominar a la mayor parte de las formas visuales establecidas antes del Renacimiento como antecedentes históricos de lo que hoy representa en nuestras sociedades occidentales en diseño gráfico; es decir, un lenguaje de figuras, los signos mínimamente convencionales al servicio de una necesidad informativa intencionada para el uso de la fuerza política, religiosa, comercial o cultural.

La disciplina estética de los griegos, la cual tomará como referencia el canon humano en cuanto a la relación proporcional y simétrica, de alguna manera va a facilitar tanto la multiplicación como la repetición de las imágenes como un recurso que permite propagar un mensaje desde las paredes de la calle hasta el templo, se traduce en una intencionalidad de comunicación de manera simbólica, las paredes esculpidas, columnas decoradas, fusión entre dibujo y mensaje que evidentemente es comunicativa y que de manera solapada va introduciendo ciertos mensajes en la mente del espectador.

Era común conseguir en Roma distintos tipos de anuncios que daban cuenta de la prestación de servicio, así como de la necesidad de informar algún dato específico por parte de un tercero. La pérdida de un esclavo, el intercambio de mercancías así como cualquier otro tipo de negociación que le diera lógica a la

actividad comercial romana era factible ser vista en los *kyrbos*, *libellus*, *axones*, y *albas* entre otros (Imagen #2). Pero es importante acotar que la efectividad de los mismos era bastante limitada, ya que la mayor parte de la población romana no sabía leer ni escribir, razón por la cual estos insipientes recursos comunicacionales se irán convirtiendo en recursos comunicacionales apoyados en elementos gráficos, los cuales gracias al uso de ilustraciones dentro del mensaje, permitían una decodificación más eficiente y rápida por parte de la mayoría de los comunes.



Imagen #2 Libellus romano, dice: Tenemos comida pollo pescado, jamón y pavo

Esta tendencia a introducir gráfico en los productos comunicacionales nunca disminuyó, por el contrario siguió creciendo y se afianzó en la Edad Media. La aplicación de imágenes convencionales que poco a poco se convertían en emblemas y ciertos tipos de cartel fueron las formas más comunes de comunicación masiva solamente superadas por la capacidad de persuasión de la voz humana como recurso de difusión (Eguizabal, 1998:23-26).

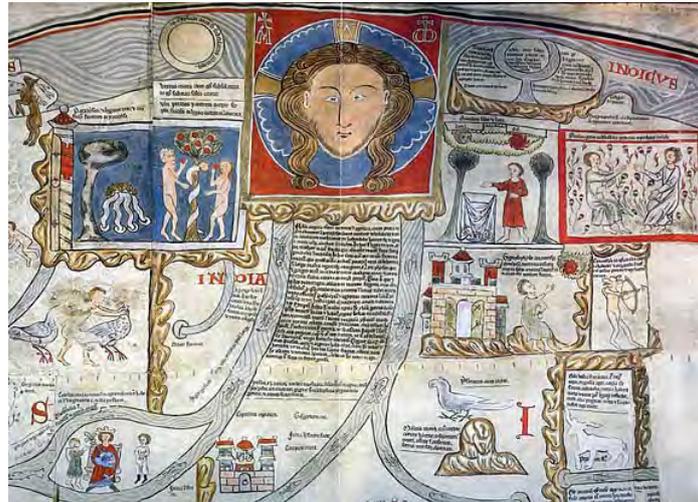


Imagen #3 Detalle del discario de Ebstorf, 1234

Durante toda la edad media, otros medios de información así como las artes visuales se reservaban para una pequeña élite de aristócratas griegos y romanos.

La fórmula que De Pablos (1999:20-21) describe como el binomio I+T estará presente durante toda la edad media (imagen #3) y por consiguiente durante el nacimiento y lenta divulgación de la imprenta. Los volúmenes realizados antes de la llegada de la imprenta de tipo móviles de Gutenberg, dejan registro del dominio de lo gráfico sobre lo textual, esto se debe sobre todo a las dificultades técnicas para grabar en duras tablas de maderas unidades de alfabeto negativo frente a la relativa comodidad de realizar el mensaje de modo gráfico complementándolo con pocas palabras a fin de facilitar la comunicación, sobre todo tratándose de un público poco instruido donde la mayoría no sabía leer. Las escenas dibujadas facilitan la comprensión y simplificar los mensajes.

Es así como la grafía era una forma que permitía al común estudiar las escrituras aún sin saber leer. Múltiples son los ejemplos que podrían darse de esto, una muestra fue la Iluminación, técnica ampliamente difundida en la elaboración de libros durante la Edad Media que permitía al lector recrear escenas mentales inspiradas en los detallados dibujos que mostraban los libros y que luego se narraban como parte de la historia de la cual se hablaba en el texto. La situación cambió con la aparición de la imprenta de tipos móviles, haciendo de los contenidos mayormente textuales y disminuyendo la cantidad de ilustraciones temáticas en los contenidos.

1.3.- Los siglos del desarrollo: XIX y XX

Como se observa la intención infográfica siempre ha estado presente en la historia y ha avanzado de la mano de los desarrollos en la comunicación masiva impresa y sobre todo, se debe reconocer su papel protagónico antes de la aparición de la fotografía a nivel de periódicos, pues el único recurso existente para detallar aspectos de la información eran ilustraciones sencillas, a las cuales se apelaba en tiempos de crisis informativa, justificado esto por el limitado desarrollo de las técnicas de impresión, y algunos clichés que se utilizaban en muchos casos de manera referencial.

En el siglo XIX aún antes de que la fotografía pudiera ser impresa en papel periódico se buscaba la manera de generar imágenes explicativas acompañadas de algún texto de forma que (intuitivamente) surgiera un binomio I+T que simplificara el acceso al significado informativo a la mayoría del público. Existen registros de planchas xilográficas que describen episodios de

la guerra de Secesión norteamericana y del hundimiento del USS Maine en las aguas de la Habana Cuba en febrero de 1898. (De Pablos, 1999:23-25).

Por lo antes expuesto no se debe pensar que antes de la aparición de las computadoras no existían las infografías, del mismo modo que es un error extendido pensar que la infografía tiene su origen en la creación del periódico norteamericano *USA Today*, ambos son errores populares y ampliamente difundidos que la misma historia se encarga de aclarar.

En este mismo orden de ideas De Pablos (1999:21) habla de los más importantes ejemplos históricos sobre las publicaciones que hacen uso de la gráfica para mejorar la información y cita de manera muy acertada a Finberg (1991:18) de quien destaca la publicación aparecida el 17 de febrero de 1890, *The New York Journal* de William Randolph Hearst, quien publica a todo el ancho de la plana una ilustración del Maine (Imagen #4), barco destruido supuestamente por una mina española en la entrada del puerto de la Habana en el cual murieron 258 marineros estadounidenses.



Imagen #4 *The New York Journal* de William Randolph Hearst reseñando el hundimiento del USS Mine

Un ejemplo clásico es el gráfico llamado unión o muerte (Imagen #5), publicado por el periódico *The Pennsylvania Gazette* de Benjamín Franklin el 9 de mayo de 1754, que muestra una serpiente cortada y en partes, donde cada pedazo representa uno de los ocho primeros estados de la nación americana.



Imagen #5 Aviso "Unión o muerte" del *The Pennsylvania Gazette* de Benjamín Franklin

Estas pruebas irrefutables dan por sentado que no es posible vincular la aparición de la infografía con el uso de los recursos informáticos y muchísimo menos con la aparición del ordenador personal Macintosh como otros indican.

Es un hecho, que cada individuo ha aprehendido la realidad que le rodea en función de esquemas que simplifican esa realidad, la cual por ser a veces demasiado grande es invisible a los ojos, del mismo modo que se vuelve invisible por ser demasiado pequeña también. El humano comprende cómo es internamente, por poner sólo un ejemplo, gracias a esquemas que desprovistos de todo ruido comunicacional, nos permitieron entender cómo es el aparato digestivo o como es la función del aparato respiratorio gracias a esquemas que especialistas idearon para enfocar el objetivo informativo por encima de la contundencia de la realidad; y todo ese conocimiento aprendido se da por hecho, se considera irrefutable.

Esas láminas que contenían una ilustración y un pequeño texto explicativo nos permitieron conocer el mundo oculto, el micro y el mundo macro; mundos de

los cuales no tenemos duda pues asumimos las referencias exactas que estas láminas tienen con el modelo original.

1.4.- ...y apareció la Infografía

Desde que la prensa escrita se formalizó como medio masivo en el siglo XV, comenzaron a aparecer mapas con claras intenciones comunicativas. En sus comienzos la infografía fue una derivación de lo que Hodgson (1977, citado por Cairo, 2008:50) denominó “*Pictorial Journalism*” que no era más que el uso de dibujos para acompañar información. El primer gráfico explicativo hasta ahora registrado data del 11 de septiembre de 1702 (Imagen #6); se trata de un mapa que refiere lugares donde aconteció el intento de ocupación de la bahía de Cádiz por tropas inglesas.



Imagen #6 ocupación de la bahía de Cádiz por tropas inglesas de 1702

Harold Evans y Edwin Taylor, hacen referencia a otro gráfico de comienzos del siglo XIX sobre el asesinato de Isaac Blight, aparecido en la portada del periódico *The Times*, el 7 de abril de 1806 (Peltzer, 1991:111), el cual destaca

por su carácter descriptivo así como por su intención de reconstrucción del hecho. Y son justamente estas características las que permiten inferir que, mientras no se cuente con hallazgos que presentando estos mismos elementos posean una antigüedad superior, esta sería la primera infografía de la historia. Es decir que, la primera infografía publicada en un medio de comunicación impreso, ya tiene más de doscientos años.

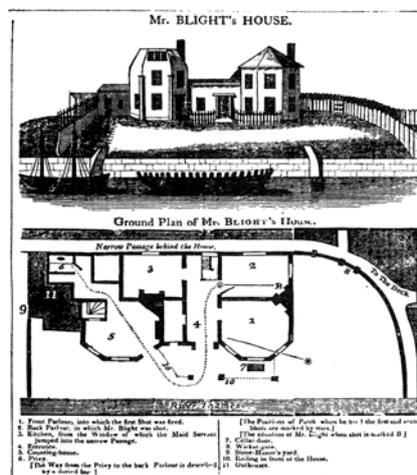


Imagen #7 Considerada la primera infografía moderna. Asesinato de Isaac Blight, portada The Times 1806.

Con la llegada del siglo XX son profundos los cambios que se perciben en las formas informativas gráficas sobre todo porque aparecen en los movimientos artístico-estilísticos de la primera década del siglo los cuales traen consigo una suerte de liberación y experimentación que se refleja en los productos gráficos mostrando una línea nueva en cuanto a la propuesta estética.

En 1919 y hasta 1933 la presencia de la escuela de la Bauhaus fundada por Walter Gropius en la ciudad de Weimar, tendrá una influencia notable en la forma en la cual se desarrolla el diseño gráfico; ya que ésta, creada sobre los principios del movimiento de Artes y Oficios, la Escuela Técnica de Paris y la

Academia de las Bellas Artes, va a establecer como paradigma el diseño funcional desligando a los objetos de la estética tradicional y adjudicándoles una nueva, basada en la funcionalidad del diseño integral.

Otro de los elementos importantes para el desarrollo de la infografía en la actualidad, es la inclusión del color el cual se viene a configurar como un código que acentúa el mensaje icónico presente en las infografías, deslastrándose del mero uso estético o circunstancial que hasta ahora se le habían asignado al color dentro de la gráfica.

1.5.- Neurath: el primer infografista contemporáneo

Hacia 1924, Otto Neurath, filósofo y educador, junto al ilustrador Gerd Arntz desarrollaron el movimiento *Isotype* (denominación que viene de “*International System of Typographic Picture Education*”) con el objetivo de comunicar información a través de un sencillo recurso visual/no verbal. La propuesta del movimiento *Isotype* se caracterizaba por estar formado de símbolos gráficos a través de los cuales se transmitía la información visualmente sin emplear ningún lenguaje escrito, lo que hacía de este un sistema (lenguaje) de carácter universal.

A pesar de haber nacido con una intensión claramente educativa, el movimiento *Isotype* causó un gran impacto en la evolución y desarrollo del diseño gráfico del siglo XX (Imagen #8), constituyéndose uno de los aportes más notables para el desarrollo de la infografía tal como la conocemos actualmente, ya que hasta hoy todo proyecto infográfico expresa de alguna manera la intensión de Neurath de optimizar el mensaje a través de elementos gráficos sintetizados, los cuales podían ser decodificados de manera

independiente al idioma que los acompañe. La principal característica de este lenguaje icónico es que evita el uso de detalles que entorpecen los aspectos narrativos y facilita la comprensión universal de los mensajes.



Imagen #8 Códigos gráficos generados por el movimiento Isotype

Los muy populares pictogramas de la AIGA (*American Institute of Graphic Arts*) publicados en 1974, tan ampliamente usados en la infografía y la señalética en realidad deben adjudicársele al genio de Otto Neurath, quien trabajaba en el sistema *Isotype* cuatro décadas ante, y hasta hoy la AIGA nunca le ha reconocido los méritos al verdadero autor, propiciando que se disemine la idea de que estos signos les pertenecen en autoría a la organización y no a Neurath. Este sistema gráfico también ha sido utilizado desde hace varias décadas, como en el caso de la iconografía olímpica.

1.6.- La infografía en tiempos digitales.

Para entender la evolución de la infografía tal y como la comprendemos en la actualidad tenemos que remontarnos al trabajo publicado por *The Sunday*

Times en la Gran Bretaña de 1963; donde Peter Sullivan reconstruye en un gráfico para el periódico el asesinato de John F. Kennedy ocurrido el 22 de noviembre de 1963.



Imagen #9 Reconstrucción del asesinato de J.F.Kennedy de Peter Sullivan (1963)

En el gráfico destaca un titular compuesto por un antetítulo y una fecha resaltada, el grafismo reconstruye la escena del crimen en una vista aérea mostrando todos los elementos que intervienen en el suceso, describiendo de manera atemporal.

Cada uno de los hechos, ubicando en un mapa y detallando aspectos técnicos del arma utilizada así como detalles del momento donde el Presidente es impactado por la bala del atacante. El trabajo destaca por una reconstrucción simplificada de tipo isométrica, donde por medio de recursos como indicadores, globos de diálogo, flechas, mapas, leyendas, entre otros; se describe lo ocurrido detalladamente aquella tarde del 22 de noviembre (Imagen #9).

Para la década de 1980, Nigel Holmes, discípulo de Peter Sullivan, realiza trabajos en la revista estadounidense *Time*, donde establece armonía entre la esquemática y el dibujo realista con un estilo limpio y similar al de las

computadoras de hoy en día, pero a mano, motivando el uso de gráficos estadísticos (Navas, 2010:30).

Con la aparición en 1982 del periódico *USA Today* fueron diversos los cambios que se dieron en las formas de representación gráfica en los periódicos norteamericanos, principalmente porque este periódico era el primero en tener un alcance nacional además de poseer una estructura y el contenido realmente revolucionarios a los estilos de la época: los relatos eran cortos, redactados de una manera concisa y de estilo muy directo. A nivel gráfico mostró una diagramación dinámica producto de la tecnología disponible para aquel momento.

Uno de los aspectos importantes del *USA Today* radica en la intención de incluir una gran cantidad de infografías, ya que el diario pretendía posicionarse dentro de esos grupos de lectores más ocupados, de los cuales se sabía que en realidad no leen el periódico sino que lo “ojean” por estar más acostumbrados a recibir la mayor parte de su información a través de los medios audiovisuales, la televisión nacional. Fue una forma de responder a los desafíos del momento, el periódico se volvió más atractivo para el público, llamativo visualmente hablando, convirtiéndose en lo que se conoce en los campos de la comunicación de masas como los periódicos postelevisivos. Es decir, periódicos, que con los cambios tecnológicos de finales de los ochenta, comenzaron un camino hacia un modelo que tiene como objetivo adaptarse a las preferencias visuales del público para atraer la atención de un lector con cada vez menos tiempo para dedicarle al periódico impreso y que ya conoce

buena parte de las informaciones por la radio, por la televisión y, en los últimos años, a través de Internet (Ledo y Varis, 2002).

Este cambio puede entenderse como algo positivo pero que, como todas las cosas, tuvo su grupo de detractores, los cuales catalogaron al periódico como un “medio decorado”, refiriéndose a la infografía como un objeto de arte, restándole su valor informativo. El *USA Today* fue etiquetado como un periódico “ligero” en comparación con el resto de los periódicos de mayor importancia que circulaban en la nación norteamericana.

1.7.- Tiempos de conflictos y cambios.

Pasada la década de los 80, diversas situaciones convergen para dar un cambio importante al desarrollo de las infografías. Siguiendo un orden cronológico lo primero fue el desarrollo de los conflictos que se generaron por la invasión a Kuwait por parte del líder iraquí Saddam Hussein y desencadenaron en la Guerra del Golfo Pérsico, un enfrentamiento entre las fuerzas Iraquíes y las llamadas fuerzas de coalición autorizadas por las Naciones Unidas, lideradas por Estados Unidos, y que duró desde el 2 de agosto de 1990 hasta 28 de febrero de 1991.

Por otra parte, el 24 de enero de 1984, fue lanzado al mercado el Primer Macintosh de 128K (Imagen #10); este ordenador de Apple tenía como principal característica una interfaz gráfica de usuario (IGU o GUI por sus siglas en inglés) basada en un conjunto de gráficos, imágenes e iconos que representaban la información al modo y manera en que los sistemas operativos actuales lo hacen, eliminando la engorrosa tarea del uso de códigos para dictar instrucciones que hasta entonces existía como única manera de usar las

computadoras. Además el Macintosh 128k, fue el primer ordenador en incorporar, el más tarde generalizado, uso del “mouse” o ratón para moverse e interactuar con la interfaz, del mismo modo fue altamente impactante la oferta de programas de diseño vectorial que permitieron una precisión y exactitud imposibles de alcanzar en los gráficos hechos manualmente o en los programas de dibujo basados en píxeles.



Imagen #10 Macintosh de 128K con “Mouse de 1984.

Los vectores también permitían ampliar o reducir las infografías sin que se perdiera calidad en la redimensión. Estos avances dejaron a la interfaz de línea de comandos como algo obsoleto desde el punto de vista de la utilidad y simplicidad que la nueva concepción ofrecía al usuario común. Con ello Apple se situó a la vanguardia de la informática de uso doméstico y se erigió como un referente.

La tecnología trajo consigo la posibilidad de corregir errores en pantalla tantas veces como fuera necesario antes de que el gráfico fuera publicado. La “Operación Tormenta del Desierto”, del 91 fue catalogada por los estudiosos de la comunicación como “el primer conflicto en directo” el cual fue cubierto por un grupo de corresponsales autorizados a acompañar las tropas, pertenecientes a

los principales medios a nivel mundial, los cuales con imágenes “en caliente” mostraban los primeros bombardeos a Bagdad. Se suponía que el mundo vería por televisión la guerra, pero lo cierto es que el mundo vio poco o nada. Los noticieros, se limitaban a mostrar las estelas de los proyectiles sobre un fondo verde, producto de cámaras de detección de calor, que sólo servían para reforzar la idea, ya bastante generalizada en el público, de una guerra sin personas y en consecuencia, una guerra sin bajas.

Todas las informaciones sobre este enfrentamiento siempre fueron muy filtradas a fin de mantenerlas acordes a las políticas de información impuestas por el presidente Bush (padre) para que no volviera a ocurrir el error acontecido durante la guerra de Vietnam, donde la absoluta libertad de los medios y sus corresponsales mostró al mundo los horrores del conflicto. En consecuencia la “guerra en vivo” nunca fue un hecho sobre lo cual se informaría libremente. Los video eran escuetos y hubo una notable escases de fotografías, y las que existían mostraban un ángulo de la guerra idealizado, y poco ajustado a la realidad, informativamente hablando.

Lo que ocurría en el golfo, el público lo entendió gracias a las infografías que diariamente se realizaban para mostrar el avance de las tropas de la coalición (Imagen #11), así como los singulares detalles del ejército iraquí, sus enormes portaaviones y sus sofisticadas armas. Aunque no faltó quien dijera que a veces los gráficos realizados eran excesivos y poco apegados a la realidad. Sin duda la Guerra del Golfo y el conflicto de las Malvinas catapultaron a la infografía al nivel de importancia que tiene hoy tanto para los medios impresos como para los medios audiovisuales.

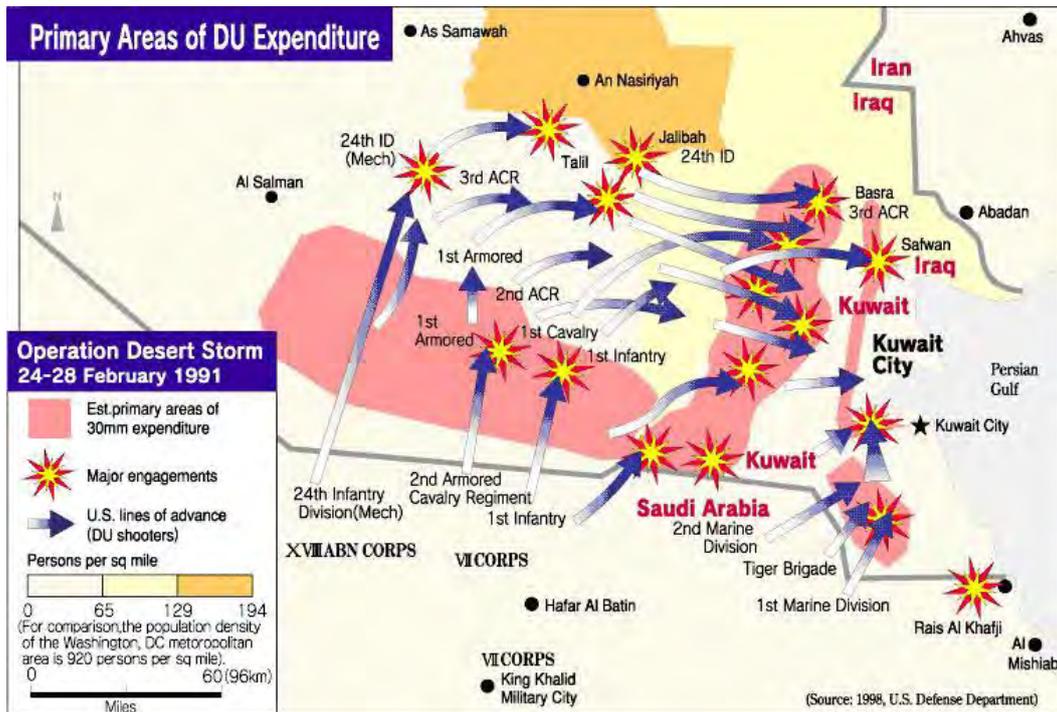


Imagen #11 Los gráficos de la guerra del golfo, Operación "tormenta del desierto"

A partir del desarrollo de los distintos software para diseño digital, la carrera infográfica se propulsó y no se ha detenido. En la actualidad la infografía abarca todos los medios audiovisuales, e impresos sean éstos digitales o no. Está en la publicidad, en los portales informativos, en reportajes, en los videos musicales y hasta en las redes sociales.

Como se hace evidente la infografía ha conseguido implantarse como recurso de primer orden para los periódicos por la tremenda versatilidad en su uso y la enorme capacidad que tiene de llegar a públicos más selectivos que son cada día más pro-media, altamente motivados a ver en lugar de leer.

Son muchos los aspectos que adicionalmente impactan en la historia de la infografía vista desde el diseño gráfico, por lo que en el deseo de reconocerlos se ha realizado un "línea de tiempo" donde se pueden ubicar los sucesos que

le dan sentido a la infografía como se conoce en la actualidad, el gráfico observa una serie de eventos colaterales que de una forma u otra impactaron en el fenómeno y el gráfico propuesto los ordena (Imagen #12).



Imagen #12 Línea evolutiva de la infografía

CONSIDERACIONES FINALES

En la necesidad de estructurar la historia del diseño gráfico en la contemporaneidad, se estableció la diferenciación de lo que se considera, y de facto es, historia de la infografía y lo que son los antecedentes de la misma. Aceptando que el proceso vio sus inicios en el siglo XVIII con la pieza de 1702, para luego en el siglo XIX, es el trabajo publicado en el año 1806, el que hasta ahora es primero en responder a las características y contenidos básicos que se reconocen en un trabajo infográfico.

Esto anterior, descarta la tesis de que la infografía es un producto de la conjunción de la informática y la gráfica como afirman algunos autores ya que incluso después de 1806 se observan otros trabajos de gran importancia en épocas donde la sola idea de un computador era inconcebible.

La revisión histórica reivindicó el papel de Otto Neurath para el desarrollo de la infografía contemporánea al diseñar un sistema de símbolos que servirían como lenguaje universal y que con el tiempo llamaremos movimiento *Isotype*

pues su propuesta cobra vigencia en cada trabajo infográfico que expresa alto nivel de decodificación superando incluso los obstáculos de la imagen.

Se estableció la importancia de aparición del computador basado en Interfaz Gráfica de Usuario, para el desarrollo de las infografías como recurso informativo al simplificar las tareas de producción por medio de los programas de diseño vectorial.

Se estructuró una línea temporal que ordena cronológicamente los sucesos que impactan en el desarrollo de la historia de la infografía, a fin de darle un lugar a los hechos que por efectos de espacio no se observaron en este trabajo.

BIBLIOGRAFÍA

Abreu, C; (2000) La infografía periodística. Fondo Editorial de Humanidades y Educación/ Universidad Central de Venezuela.

Cairo, Alberto (2008) Infografía 2.0. Edit. Alamut. Madrid, España.

Costa, J. y Moles A.;(1992) Imagen didáctica. Enciclopedia de Diseños. Ediciones CEAC. España.

Costa, Joan.; (2003). Diseñar para los ojos. Grupo Editorial Desing. Bolivia.

De Pablos, José, (1991) "La infografía, después de la guerra del Golfo", en actas de la Jornada Internacional Informática'1991, Citema, Madrid. España

De Pablos, José.; (1998) Siempre ha habido infografía. en Revista Latina de Comunicación Social número 5, de mayo de 1998; La Laguna (Tenerife), en la siguiente [URL:http://www.lazarillo.com/latina/a/88depablos.htm](http://www.lazarillo.com/latina/a/88depablos.htm)
Fecha de consulta: 23/07/2011

De Pablos, José.; (1999) Infoperiodismo. Editorial Síntesis. Barcelona, España.

Eguizabal, Raúl (1998) Historia de la Publicidad. Editorial Eresma y Celeste Ediciones, Madrid-España.

Fingberg, H. (1991) *A Rich Tradition* en el número especial del boletín SND, Society of Newspaper Design Graphics go the war.

Hodgson, Pat (1977) The war illustrators. Oxford, Osprey

Holmes, Nigel.(1993) Lo mejor en gráfica diagramática. Editorial: Rotovision España.

Ledo Andión, Margarita y Varis, Tapio (2002) *Modos de pensar. A cultura, o mundo, a comunicación.* Santiago de Compostela.

Leturia, Elio (1998) ¿Qué es infografía? en Revista Latina de Comunicación Social, La Laguna (Tenerife), en la URL: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/r4el.html> Fecha de consulta: 21/06/2011

Martínez, Lizárraga, y Bazzano, (2008) Petroglifos. Documento digital en la URL: <http://www.centro-de-semiotica.com.ar/PETROGLIFOS-completo.pdf>
Fecha de consulta: 13/06/13

Navas, Felix. (2010) Diseño de producto editorial destinado al soporte del aprendizaje para la asignatura infografía. Facultad de Arquitectura y Diseño. Universidad del Zulia. Venezuela

Neurath, Otto. (1936) *International Picture Language. The First Rules of Isotypes*. Londres, R.L. Severs, Cambridge

Peltzer, Gonzalo (1991). *Periodismo iconográfico*. Edit. Rialp, Madrid, España.