

**La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos  
periodísticos-audiovisuales del sitio web [www.elcolombiano.com](http://www.elcolombiano.com)**

***Darwin Alejandro Bermúdez Montoya***

**Estudiante**

***Jorge Alonso Sierra Valencia***

**Asesor**

**Corporación Universitaria Lasallista**

**Facultad De Ciencias Sociales y Educación**

**Programa De Comunicación y Periodismo**

**Caldas, Antioquia**

**2015**

## Tabla de contenido

Resumen .....	3
Introducción .....	4
Justificación .....	7
Objetivos .....	9
Marco teórico.....	10
Diseño metodológico .....	15
Resultados .....	16
Conclusiones.....	18
Referencias .....	19

## Resumen

El lenguaje animado desde sus orígenes se ha caracterizado por acoplar múltiples públicos y culturas a través de diferentes representaciones del diseño. Ahora bien, al tratar de articularse con los nuevos medios de comunicación, han hecho surgir nuevas posibilidades nunca antes vistas, y que incluso, retan a la imaginación. En este sentido, se pretende propiciar un espacio de reflexión en torno de la animación y su papel como herramienta y recurso en los contenidos audiovisuales; específicamente, en Internet y en la página web '[www.elcolombiano.com](http://www.elcolombiano.com)'.

El propósito principal es analizar la animación en los nuevos medios de comunicación y exaltar el papel que cumple, dejando en claro que no es una herramienta estética o decorativa para embellecer los videos, sin ningún sentido o propósito común. Al contrario, es un elemento que cada día se posiciona más y por ende se convierte en un aspecto inherente en la realización de videos periodísticos informativos.

De igual manera, se pretende analizar el aporte de la animación en los videos para la página web de EL COLOMBIANO, durante un periodo de 6 meses en donde se presentan resultado satisfactorio de emisiones por día y la cantidad de vistas por cada video. Además de la comparativa de videos con animación y sin animación se ha podido observar una brecha importante para dar continuidad a estos proyectos que se traducen en mayor audiencia para un medio de comunicación.

## Introducción

El lenguaje de la animación digital es una expresión moderna del hombre, usado para dar sensación de movimiento a imágenes e ilustraciones, que se articulan para diferentes públicos y culturas, prueba de ello es su uso en el video, publicidad, televisión, internet y en otras manifestaciones del ser humano.

Importantes personalidades del mundo de la animación han escrito obras sobre los principios de animación; en este caso, artistas como Richard Williams; animador, director y productor canadiense, conocido por haber trabajado como director de animación en la película *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* y *El ladrón de Bagdad*, *Preston Blair*; fue un estadounidense animador de personajes, más conocido por su trabajo en Walt Disney Productions y la Metro-Goldwyn-Mayer en el departamento de animación, e Isaac Kerlow, artista y cineasta ocupado en el mundo de la animado, en las que se dibujan visiones similares acerca del uso y la importancia de los principios de la animación.

Mirar al pasado en la animación es complejo; ya que, todos los escritos, libros o tratados hacen referencia a las máquinas precinematográficas; taumatropos: es un juguete inventado en 1824 por John Ayrton Paris, que reproduce el movimiento mediante dos imágenes, fenacquistiscopios: inventado en 1829 por Joseph Ferdinand, consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, creando la ilusión de movimiento, zootropos: es un tambor circular con unos cortes, inventado en 1834 por William George Horner, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras sobre el tambor obtengan

movimiento, y otros inventos que estuvieron en los teatros proyectando variedades entre lo científico y artístico.

La animación está presente en las principales formaciones de comunicación del hombre, iniciando su historia como un simple punto y raya en un papel o superficie, pasando a una estructura más elaborada con historietas o cuentos y renovando la industria del cine, aportando una herramienta de apoyo esencial para comunicar y, por último, siendo parte del periodismo, especialmente audiovisual.

En Colombia, conocemos un evento de proyección precinematográfica realizado en Manizales, que seguramente se replicó en muchas poblaciones, por el que pasó casi sin dejar huella y del que no tenemos mayor información. Posteriormente, encontramos la bandera coloreada a mano en *Garras de oro, The dawn of justice* (Velasco, 1926) que da sentido dramático al momento que simboliza la pérdida del canal de Panamá; en 1932 surgen algunos ensayos de pixilación en la Feria de Medellín y, finalmente, en 1933, en la película *Colombia victoriosa* (Arturo Acevedo Mallarino) aparecen unos planos logrados a partir de imágenes manipuladas cuadro a cuadro.

Actualmente, el periodismo hace uso de los medios electrónicos que aparecieron a finales del siglo XX. El uso de nuevos medios ha transformado y consolidado nuevas formas de hacer periodismo, pues tanto la prensa como la televisión y la radio comenzaron a servirse de las nuevas herramientas para transmitir la información de diversas maneras. El periodismo colombiano de comienzos del siglo XXI ha comenzado un diálogo directo con los usuarios por medio de nuevos formatos, como los reporteros barriales, los blogs de opinión o los especiales audiovisuales.

El ejercicio del periodismo a través de Internet, con las redes sociales y las nuevas plataformas de información, se ha convertido en un asunto de carácter global. Esto ha generado una impresión particular sobre las nuevas posibilidades de transmisión de la información y su influencia sobre los problemas de la sociedad. De allí que la animación actualmente se encuentre muy ligada en el desarrollo de especiales periodísticos, infografías u otros que requieran esa herramienta para sobresalir.

Por lo cual, el principal interés de esta investigación es exaltar el papel de la animación gráfica digital como herramienta y recurso enriquecedor de los contenidos audiovisuales para el sitio web de EL COLOMBIANO, Principal medio impreso del departamento de Antioquia, el cual incursionaba en el año 1993 en el periodismo digital con “*Salomón, el teléfono sabio de EL COLOMBIANO*”; se podían hacer diversas consultas como el horóscopo, crucigramas, chistes, entre otras cosas de interés general. (EL COLOMBIANO;, 2012).

Desde el año 2009 y actualmente ha invertido recursos para estar presente y vigente en la web [www.elcolombiano.com](http://www.elcolombiano.com); para esto, dispone de varias herramientas (de diseño gráfico y animación: suite de Adobe y Videoscribe) que permiten desarrollar la animación, generar un complemento atractivo y diferenciador, otorgando mayor receptividad por los lectores; y no solo por su entretenimiento, si no también, para reforzar puntos o ideas clave que EL COLOMBIANO quiera destacar.

## **Justificación**

Durante siglos, la animación ha revolucionado el mundo con principios básicos en la conjunción de puntos y rayas en un plano consecutivo para generar la sensación de movimiento. Desde el año 2000 y actualmente, con sofisticados programas de alteración y modelación de imágenes en tercera dimensión se revoluciona el mundo audiovisual y virtual.

El uso relativamente constante de la animación en Colombia empieza en los años 50 y, mejor que hablar de historia de la animación, sería más preciso hablar de un pasado con firmes raíces, teniendo en cuenta que, desde sus inicios, con el pionero nacional Fernando Laverde. Para la animación en el país era difícil, no solo ser entendida como un género nuevo, sino estar bajo la sombra tutelar de Disney. Además, los costos del cine eran bastante elevados.

Ahora bien, la animación digital y el periodismo digital tienen una estrecha relación, ya que la última hace uso de la animación y está inmersa en casi todas sus ramas; multimedialidad, hipertextualidad e interactividad. Puntualmente, para el año 2009, en el periódico EL COLOMBIANO se da un cambio importante en su sitio web, actualizando su apariencia gráfica y visual, su formato de navegación y contenidos exclusivos para los usuarios, y de manera especial, usando la infografía como uno de sus proyectos para conquistar el periodismo digital.

Según (Kerlow, 2009), se introducen nuevos principios de la animación, los cuales están a la vanguardia y acordes con el nuevo siglo y sus exigencias: estilo visual, combinar movimientos, cinematografía y animación facial. Con estos nuevos principios se consigue una mayor efectividad en el resultado de la animación gráfica digital.

En un mundo acelerado y consumista que demanda contenidos ligeros, pero cada vez más exigente y visual, perciben la animación gráfica como un plus o valor agregado; pueden ser de carácter, explicativo, complementario o estético.

Por lo cual, en la Corporación Universitaria Lasallista, en el programa de Comunicación y Periodismo, se encuentran asignaturas importantes en el área audiovisual; las cuales son herramientas clave para los estudiantes que se proyectan y desarrollan competencias especiales para los medios digitales. En la malla curricular del programa se encuentran asignaturas que permiten fortalecer el perfil del estudiante para desempeñar funciones en video y periodismo (videólogo o periodista audiovisual); asignaturas como: fotografía, reportería gráfica, televisión I y II, cine I y II, edición y diseño y taller de medios, todas y cada una diseñadas para fortalecer y preparar al estudiante en el campo periodístico audiovisual.

Lo que se pretende en esta investigación es posicionar a la animación gráfica digital como un elemento ineludible, de gran importancia para el mundo audiovisual; entendiendo las audiovisuales, como un fenómeno que atrapa y comunica entre quienes están observando con mayor efectividad que las demás formas de comunicación.



## Objetivos

### General

Identificar el impacto de la animación gráfica digital en los productos audiovisuales desarrollados para el sitio web de El Colombiano [www.elcolombiano.com](http://www.elcolombiano.com)

### Específicos

Describir la transformación de los nuevos productos audiovisuales a través de la animación gráfica para los consumidores de El Colombiano [www.elcolombiano.com](http://www.elcolombiano.com)

Determinar evidencias claras de la influencia de la animación gráfica digital en los contenidos audiovisuales, a través de las estadísticas y comentarios de los lectores de El Colombiano [www.elcolombiano.com](http://www.elcolombiano.com)

## Marco teórico

*“El arte reta a la tecnología y la tecnología inspira al arte. Los artistas técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, dibujo y pintura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología. Y, cuanto mayor sea esta polinización cruzada, más lograremos ampliar las fronteras de este medio”.*

**John Lasseter, PIXAR Animation.** (Peralta Gutiérrez, y otros, 2010)

## La imagen

En el mundo de las imágenes hay que tener presente que tanto la imagen mental, virtual, fija, móvil o real, están estrechamente relacionadas y nunca por separado o independientes; según (Armitage & Bishop , 2007) son consanguíneas por su permanente correlación con la tecnología que constantemente se está repensando y actualizando.

En sus inicios la pintura universal se usaron fórmulas equilibradas entre el simbolismo y el realismo de las formas, gracias a ello, en el siglo XV nace la perspectiva, en el cual el artista logra una ilusión tridimensional; por lo cual, pueden imitar y plasmar el mundo exterior. Sin embargo, no podían imitar el movimiento real en una pintura, es por eso que, nace el realismo como una expresión dramática a manera

de cuarta dimensión psíquica, capaz de dar vida y sensación de movimiento en el arte barroco. (Bazin, 1967)

Desde el renacimiento hasta el siglo XIX las técnicas eran artesanales, se reproducían con pinceles y tintas. Gracias a la fotografía nace el arte tecnológico con la ayuda de procesos mecánicos y químicos en el revelado de la imagen. Por lo tanto, el cine y la fotografía se convierten en grandes pilares y nuevas formas de comunicación.

### **Imagen en movimiento**

“El movimiento tiene dos caras; por una parte, es lo que acontece entre objetos y partes, por la otra, lo que expresa la duración” (Deleuze, 1984). Por lo anterior, se da a entender que la animación nace del movimiento y un significado de su interpretación. Tanto la imagen análoga o digital, hacen parte de un movimiento y este a su vez de una duración.

### **La naturaleza de la animación**

En 1980, la Asamblea General Extraordinaria de la Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA), reunida en Zagreb adopta la siguiente definición: Se debe entender como arte de animación la creación de imágenes animadas por medio de la utilización de cualquier clase de técnicas, a excepción de la toma de vista directa.

La animación en su forma cinematográfica nace el 28 de octubre de 1892, con una técnica de proyección lineal coloreada a mano y con sonido de Émile Reynaud, el

cual, por su parte introduce la animación en una cinta que permite cortos y tener un relato lineal. En cuanto a la captura y reproducción de la realidad en movimiento se da en 1895 gracias a los cinco grandes de la industria: Winsor McCay, Émile Cohl, Georges Méliés, Segundo de Chomón y Stuart Blackton.

### **Diseño audiovisual**

Desde esta clasificación, se ubica a la animación, descrito así por (Ráfols & Colomer, 2003), como área del diseño que elabora su discurso comunicativo de una manera diferente a como se percibe en otros géneros audiovisuales, ya que la función principal del diseño es resolver los problemas comunicativos; por lo anterior, se puede entrever que el diseño no es la mal llamada herramienta decorativa, en cambio, hay cuestiones que solo el diseño podría resolver en los audiovisuales.

Desde este aporte, el Diseño Audiovisual es entendido como un sistema que se basa en la capacidad expresiva en unidades de significación; se transmite mediante la significación y la información, como a través de la estética.

El Diseño Audiovisual una de las disciplinas más jóvenes del diseño, nació con el cine en los años cincuenta, se desarrolló con la televisión en los años setenta y alcanzó su plenitud en la informática en los ochenta.

## **La animación en la cultura popular**

La animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad cotidiana. El formato tradicional de la animación se puede encontrar en el cine, especialmente en películas de Disney, PIXAR y Dreamworks, y en la televisión, en seriados famosos como Los Simpsons o South Park. Sin embargo, la versatilidad de la animación se ve a diario en anuncios comerciales, donde se pueden apreciar personificaciones de lavaplatos hasta una barra de cereal.

En Internet y los dispositivos móviles, casi todo el contenido es animado, ya sean banners de presentación o iconos de acceso a otras páginas; y que decir del mundo gamer, el cual, cada día prolifera más y su ámbito es más animado que nunca. Pero la animación también encuentra aplicaciones en muchos campos diversos, como la arquitectura, la ciencia, la salud y el periodismo. Es decir, la animación puede estar en todas partes.

Según (Wells, 2007) el lenguaje de la animación se caracteriza por ser el arte de lo imposible: cualquier cosa imaginable es factible. Es un lenguaje único con métodos de aplicación distintos en el dibujo, animación por acetatos, por computador y en Stop Motion.

## **Desde la historieta nacen los dibujos animados**

Desde la historieta nace el origen y antecedente del dibujo animado, adaptando su forma actual, tal y como se conoce en el siglo XXI, en 1985, año en que nace la

historieta o comic, se perfila como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea en esa época. Su gran desarrollo y difusión lo debe a la circulación de los periódicos en el mundo gracias al bajo costo de producción y el aumento de consumo de información.

La historieta puede trazar la realidad en el papel, propone una serie de imágenes fijas y está fuertemente encaminada a la acción; determinando así, un lenguaje específico como género. Posee una estructura narrativa, secuencial y utiliza signos convencionales.

## **Mundo digital**

Muchos términos surgen y son difíciles de precisar sus límites: interactividad, virtualidad, multimedialidad, imagen digital, imagen electrónica, entre otros. De esta manera, se asumirá la naturaleza digital como factor contenedor que condiciona dichos aspectos. Esto incide que los soportes de estos contenidos se establezcan en el ciberespacio.

El ciberespacio, como indica (Berenguer, 2007), es un espacio de comunicación digital que surge de la informática, Las telecomunicaciones y el audiovisual, y su característica más significativa es lo digital. Aunque la relación de la imagen con la tecnología digital propone un análisis complejo desde lo técnico, íntimamente vinculado con los algoritmos, dispositivos técnicos y medios electrónicos, según las anteriores consideraciones de Berenger se delimitarán los intereses al enfoque de la pantalla; ya que son el medio de proyección de la imagen y su relación con la tecnología digital.

## **Diseño metodológico**

La presente investigación se enmarca en una investigación cuantitativa, ya que el problema parte del análisis del incremento o decremento de visualizaciones de los contenidos audiovisuales por parte de los usuarios de la página web y del impacto que representa la animación y su conexión con los medios informativos, en este caso, el sitio web del periódico EL COLOMBIANO. Se trata de descubrir la singularidad y la esencia de este contexto de limitado desarrollo teórico formal, sin dejarse influir previamente por las teorías genéricas ya establecidas.

Con los objetivos planteados, la metodología se encamina mediante un enfoque de tipo descriptivo, al comprender, registrar, analizar e interpretar desde el Diseño, la naturaleza de la animación específicamente en Internet, identificando el impacto que tiene la animación en los videos del sitio web.

Tomando como punto de partida, la herramienta oficial de la empresa: Brightcove; la cual permite hacer los análisis correspondientes para determinar la cantidad de vistas por cada video durante el periodo de práctica en EL COLOMBIANO, realizar una investigación documentada, de las cifras en cada video animado para la página web y ponerlo en contraste con los videos sin animación. De igual forma, en la red social Facebook, documentar los comentarios que le hacen a los videos compartidos.

## Resultados

Durante los 6 meses de práctica empresarial entre el 1 de junio de 2015 y el 30 de noviembre de 2015, en la empresa EL COLOMBIANO, se implementó la animación gráfica digital; herramienta enriquecedora para una gran cantidad de videos y especiales periodísticas de gran reconocimiento para el periódico y sectores empresariales. Dando como resultado una gran acogida y un incremento en las vistas de cada video en la semana.

La animación gráfica digital ha jugado un papel importante en los videos informativos para el sitio web, algunos con contenido exclusivo en donde dos o más dependencias del medio se unen para elaborar un especial periodístico y es de suprema relevancia destacar los contenidos con la animación. Por otro lado, también están, los videos propios que se empezaron a realizar desde el 1 de junio de 2015; son dos microprogramas que se producen en el periódico y han tenido buena aceptación por el público en general.

El primer microprograma es "*El Máster*", con formato youtuber; consiste en un personaje pintoresco, cercano al lenguaje y a la cultura local; le enseña sobre cualquier tema en particular y que le pueda ser de gran ayuda en diferentes situaciones, se produce y se emite una vez a la semana los días miércoles, alcanzando visualizaciones entre doce mil (12.000) y veinte mil (20.000).

El segundo microprograma es "*La Hipocondríaca*" con formato microprograma web, consiste en una madre preocupada por su salud y la de sus hijos, la cual presenta a varios invitados expertos para resolver todas sus dudas, se produce y se emite cada



15 días los jueves, alcanzando visualizaciones entre siete mil (7.000) y nueve mil (9.000).

En el caso de los especiales periodísticos: “*Hidroituango*”, “*Justicia en las cárceles*” y “*Nuevas drogas, cócteles de la muerte*”, tienen un tratamiento diferente y coordinado entre los departamentos periodísticos encargados de la investigación. Pueden tomar semanas o incluso meses en desarrollarse los contenidos, siendo estos de mayor calidad, tanto en lo periodístico como en su parte de animación. Los especiales pueden llegar a obtener visualizaciones entre diez mil (10.000) y diecisiete mil (17.000).

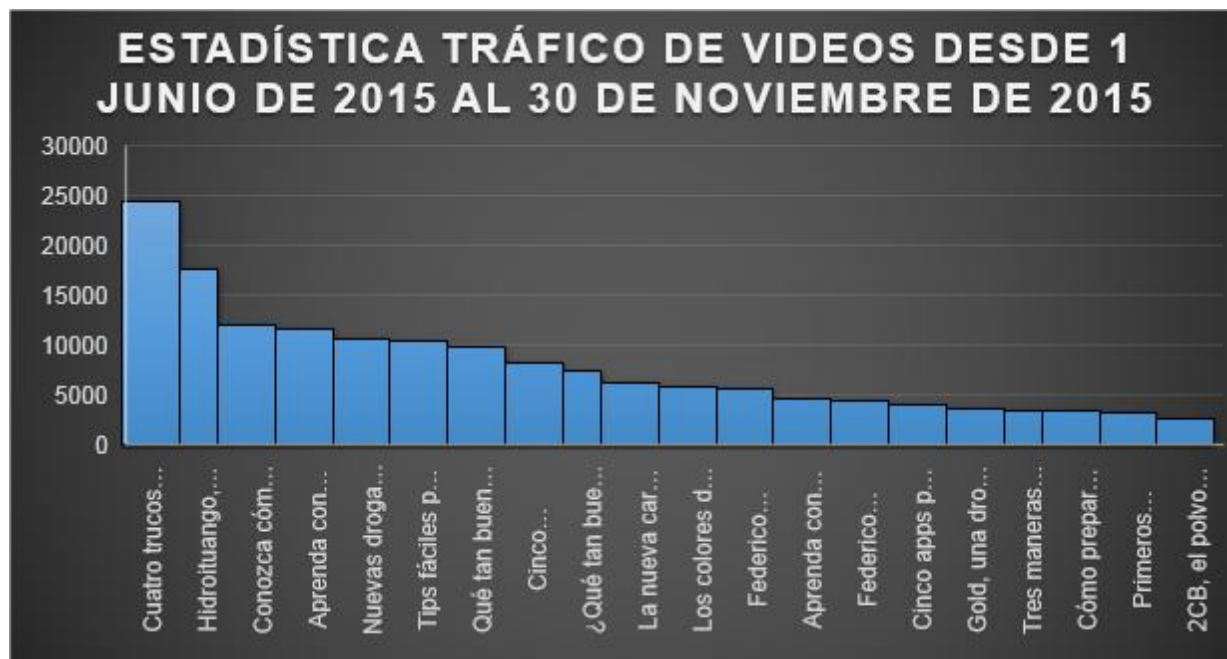


Ilustración 1 <https://videocloud.brightcove.com/media>

## Conclusiones

La animación, sin duda, no deja de ser un imprescindible y atrayente tema de investigación en constante desarrollo. La consulta teórica, construcción e interpretación del análisis llevado a cabo en esta tesis, ha permitido concluir, en primera instancia, que pasado más de un siglo desde su consolidación, la definición de animación aún se encuentra en acrecentamiento, más aún, con los nuevos desafíos que proponen las nuevas tecnologías de información y comunicación. Dicho lo anterior, es deber académico y profesional ser persistentes en la conceptualización, sobre todo en disciplinas como el diseño, donde su implicación es significativa.

La animación es un lenguaje transdisciplinario y aún existen componentes dispersos en él, por lo tanto, no es congruente que el diseñador lo aborde sólo desde su enfoque disciplinar, sino, que interiorice la múltiple participación de profesionales, y así mismo, debe ser desarrollado, aprendido y enseñado.

Se puede afirmar que la animación es un lenguaje amplio usado por otras profesiones y aplicada de manera única en cada proyecto; sin desconocer, sus principios en la imagen, el diseño, la informática, y su mundo virtual.

## Referencias

- Armitage, J., & Bishop, R. (2007). *Virilio and Visual Culture*. Edinburgo: Edinburgh University Press.
- Bazin, A. (1967). *What is Cinema?* California: University of California Press.
- Berenguer, X. (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Universidad de Caldas.
- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*. Madrid: Paidós Ibérica.
- EL COLOMBIANO;. (5 de Febrero de 2012). *EL COLOMBIANO | NOTICIAS DE ANTIOQUIA, COLOMBIA Y EL MUNDO*. Obtenido de [http://www.elcolombiano.com/salomon\\_el\\_mas\\_sabio\\_y\\_el\\_mas\\_recordado-BCEC\\_168669](http://www.elcolombiano.com/salomon_el_mas_sabio_y_el_mas_recordado-BCEC_168669)
- Kerlow, V. I. (2009). *The Art of 3D Computer Animation and Effects*. Manhattan: Wiley.
- Peralta Gutiérrez, A., Bellido Añón, J., Graciela Eliades, A., González Lázaro, A., De la Parra Trujillo, E., Ruipérez de Azcárate, C., . . . Bleda Navarro, G. M. (2010). *Cuestiones actuales de la propiedad intelectual*. Madrid: REUS.
- Ráfols, R., & Colomer, A. (2003). *Diseño audiovisual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Velasco, A. M. (Dirección). (1926). *Garras de Oro* [Película].
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.