

# 115. Valeria de Montserrat Gil Cruz

Gráficos animados en diarios digitales de México. Cápsulas informativas, participativas y de carácter lúdico (2014)

## Introducción

La convergencia digital de la prensa se ha considerado de alguna manera la apertura a distintas opciones que permiten la integración de elementos audiovisuales, características propias de medios de comunicación masiva como la radio y la televisión. Si bien, desde su formato en papel la prensa ha sido valorada como un medio visual, debido al empleo de elementos visuales para dar cuenta de los acontecimientos suscitados en la sociedad, la introducción de Internet y los avances tecnológicos, permitieron a la prensa digital la transmisión de contenidos a través de elementos textuales y audiovisuales. En este sentido, la innovación de nuevos formatos y narrativas multimedia en

diarios digitales ha sido relativamente lenta. El cambio considerable en la representación y transmisión de los acontecimientos en diarios digitales estuvo marcado por las noticias relacionadas con actos terroristas ocurridos en Nueva York, Madrid y Londres a principios del Siglo XXI. En primera instancia, el atentado del 11 de septiembre de 2001 en Nueva York, significó un fracaso considerable para los diarios digitales, puesto que en ese momento la participación de la prensa en el entorno digital era casi testimonial, de esta forma la cobertura de la noticia consistió únicamente en una limitada publicación de notas y galerías fotográficas. Los sucesos mencionados, llevaron a los diarios a innovar en relación a las formas de presentación de los contenidos, aprovechando entonces las cualidades que ofrecía el medio digital. En años posteriores en los breaking news (noticias de último momento) de actos terroristas ocurridos en Madrid y Londres, los diarios digitales sostuvieron una actuación considerable como medios informativos en Internet.

Por medio de una cobertura simultánea, así como la representación de los acontecimientos a través de gráficos animados, utilizando recursos propios del medio digital. Estos sucesos dieron muestra del poder de Internet y la capacidad de nuevos formatos multimedia e interactivos, para explicar contenidos complejos (Foguel y Patiño, 2008). Cabe destacar que la época dorada de los gráficos animados se ubica entre 2000 y 2004 (Gago, 2007),

## Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 65



ISSN: 1668-0227

Maestría en Diseño  
de la Universidad de  
Palermo [Catálogo de  
Tesis. 5ª Edición.  
Ciclo 2014-2015]

Año XVIII, Diciembre 2017, Buenos  
Aires, Argentina | 236 páginas

[descargar PDF](#)

[ver índice de la publicación](#)

[Ver todos los libros de la publicación](#)

[compartir en Facebook](#)



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#)

este periodo significó una evolución considerable del diseño periodístico y la generación de formatos emergentes; estos recursos se utilizaron principalmente para la publicación de breaking news. No obstante, en años posteriores la evolución de estos formatos y narrativas multimedia tuvo un declive debido a limitaciones tecnológicas y la resistencia de las redacciones por incorporar formatos multimedia.

Otro momento de especial importancia en el desarrollo de formatos y narrativas multimedia refiere al proyecto Snow Fall publicado por el diario The New York Times a finales de 2012. Se trata de un especial multimedia que narra la tragedia de unos esquiadores atrapados por una avalancha en las montañas Cascade en Washington. La relevancia de este proyecto radica en la integración de elementos textuales y audiovisuales como fotografías, infografías animadas, video y audio, mientras transcurre la historia. Asimismo, lo determinante de este proyecto ganador de un Pulitzer en 2013, consiste en el impacto considerable en la audiencia, Snowfall, alcanzó en su punto máximo 22,000 usuarios simultáneamente, 2.9 millones de visitas totales, así como, más de 10,000 retuits entre otros datos. De tal forma a casi una década de su incursión, el aprovechamiento de formatos multimedia e interactivos nuevamente empieza a cobrar importancia dentro del ámbito periodístico, pese a la obsolescencia en que se encuentra en algunos países. Otro aspecto a considerar es la existencia de lectores nativos e inmigrantes digitales que convergen en un mismo entorno, con intereses característicos de búsqueda y procesamiento de la información; de tal manera destaca el desarrollo de nuevos hábitos de lectura. Las audiencias jóvenes son activas prefieren los espacios colaborativos, la jerarquización por medio de notas breves, son visuales y prefieren los productos multimedia debido a que forman parte de sus actividades cotidianas.

Por otra parte, la descentralización de Internet origina la ruptura de barreras físicas, espaciales, temporales y comunicacionales en los medios de comunicación masiva. De tal forma el paradigma actual de la industria periodística se puede resumir en una palabra: movilidad. El consumo mediático gira alrededor de distintos soportes, la edición en papel, Web, redes sociales y los dispositivos móviles son los múltiples canales de distribución de contenidos.

Con base en las consideraciones anteriores, los diarios digitales de información general en América Latina y de forma específica para este estudio, en México, presentan una insuficiente transformación significativa en cuanto al desarrollo de representaciones gráficas y visualización de la información, así como un limitado uso de formatos que incorporen las cualidades multimedia y de interacción en sus contenidos. Esta situación muestra el predominio de los contenidos textuales sobre elementos gráficos o visuales. En la actualidad los recursos más utilizados son la fotografía y el video con función complementaria de la información. Ante este panorama, se ubica a los gráficos animados como el formato multimedia e interactivo con mayor innovación en cuanto a visualización de la información utilizado por las redacciones de diarios digitales de México.

A modo de presentar una visión general del contexto en que se enmarca el proyecto de investigación, se ha seleccionado la edición digital de dos diarios de información general en México: El Universal.com.mx, sitio de acceso público, y Reforma.com, periódico de acceso cerrado debido a que su edición digital sostiene un sistema de pago. De esta forma, los criterios de selección son su consideración como agentes de primer orden y referencia, así como ubicar las particularidades entre un medio de acceso gratuito y uno de pago.

Cabe destacar la incorporación de gráficos animados en diarios digitales de México no es reciente, el periódico Reforma se ubica como el primer diario en emplear este tipo de formatos a partir del año 2000 (Uribe, 2013).

Anexo digital 4, p. 1). Durante los primeros años se publica un par de gráficos de forma mensual, se percibe entonces una reducida oferta de estos productos periodísticos. Otro aspecto a destacar de esta época, refiere a las cuestiones relacionadas con la lenta descarga y problemas de visualización dependiendo la conexión de Internet (Flores, 2005). Por su parte, la edición digital del periódico El Universal en 2003, se caracteriza por ser pionero en incluir la sección minuto x minuto, dando prioridad a la actualización continua de noticias como parte de sus estrategias fundamentales en el entorno digital.

Con base en los antecedentes presentados, el problema específico de la investigación se ubica en estudiar la función y el aprovechamiento de los gráficos animados en diarios digitales de México en la época actual, a partir de los siguientes factores:

- Inicialmente los gráficos animados se caracterizaron por representar breaking news, surge entonces el interés por ubicar, el tipo de contenidos para el que son empleados estos productos en la actualidad.
- La movilidad multiplataforma conlleva a la distribución de los contenidos de diarios digitales a través de múltiples soportes.
- El ritmo de actualización en diarios digitales se encuentra cada vez más marcado por una celeridad informativa.
- Al igual que las tecnologías evolucionan, las audiencias adquieren nuevas competencias y necesidades informativas.

Las posibilidades técnicas y el consumo de productos multimedia en la actualidad son muy diferentes a los de hace una década, mencionado lo anterior la interrogante principal del presente proyecto de investigación consiste en indagar: ¿Cuál es la función y aprovechamiento de los gráficos multimedia dentro de los diarios digitales de México? En el mismo sentido se ubican cuestionamientos específicos relacionados con la pregunta guía de la investigación: ¿De qué forma los diarios online están aprovechando los recursos que brinda Internet para informar e interactuar con los lectores por medio de gráficos animados? ¿Cuáles son las estrategias editoriales o tecnológicas por las que los diarios incorporan gráficos animados en sus contenidos? ¿Cuáles son los factores que favorecen o limitan el desarrollo de los gráficos animados?

#### Objetivo general

El objetivo general de esta tesis es analizar los gráficos multimedia publicados en la versión digital de dos diarios de referencia dominante de México: El Universal.mx y Reforma.com, con el propósito de determinar su función y aprovechamiento.

#### Objetivos específicos

Como objetivos específicos se plantea identificar la tipología en base a la función de los gráficos animados; especificar las circunstancias que llevan a las redacciones digitales a utilizar gráficos animados; y determinar los factores que favorecen o frenan el desarrollo de gráficos animados en los diarios a estudiar.

#### Hipótesis

La hipótesis plantea el aprovechamiento de gráficos animados en periódicos digitales como elemento informativo, participativo o de carácter lúdico responde a estrategias editoriales para un mayor acercamiento de los contenidos al lector. Esto en acuerdo con ofrecer un valor agregado, mantener presencia en distintos canales de difusión y establecer temáticas de interés específico para las audiencias.

## Estado de la cuestión

El relevamiento del estado de la cuestión se dirige al estudio de recursos multimedia en diarios digitales, la integración de multimedia, interactividad e hipertexto, búsqueda de nuevas narrativas en el periodismo digital y configuración gráfica de los diarios digitales; así como los estudios relacionados con la infografía interactiva, debido a que es un elemento significativo dentro de los gráficos animados. Por consiguiente los temas mencionados, son referencia y antecedente para ampliar el panorama del proyecto de investigación. En esta línea, Pere Masip, Javier Díaz-Noci, Josep Lluís Mico-Sanz y Ramón Salaverria (2010), en su artículo Investigación internacional sobre ciberperiodismo: hipertexto, interactividad, multimedia y convergencia, desarrollan un compendio de avances y descubrimientos relacionados con la convergencia periodística y bases fundamentales del discurso digital (Multimedia, hipertexto, interactividad). De las características mencionadas, la multimedialidad es la menos estudiada. Los autores señalan, que puede ser a causa del predominio textual y la escasa oferta de contenidos audiovisuales en los medios digitales.

Pere Masip, Josep Lluís Mico, Koldo Meso (2012), de la Universidad Ramón Llull y la Universidad del País Vasco, en su estudio Periodismo multimedia en España. Análisis de los contenidos multimedia en la prensa digital realizan una radiografía sobre la presencia de contenidos multimedia en seis diarios digitales de España. Los resultados muestran el carácter subsidiario de los recursos multimedia al texto, de igual forma se evidencia el predominio de la fotografía y video. Por otra parte, la investigación destaca los formatos narrativos con mayor innovación son los especiales, noticias y reportajes, sin embargo, se menciona que dichos formatos no abordan contenidos de actualidad inmediata. Ana Serrano Tellería (2010), en su tesis doctoral Diseño de nodos iniciales en cibermedios: Un estudio comparativo, aborda el estudio del diseño de las páginas iniciales de distintos diarios digitales de referencia a nivel mundial. Los resultados obtenidos advierten que si bien los medios superaron la etapa de adaptación al contexto digital, aún persiste la fase experimental. Por ello menciona la importancia de enfocarse en el usuario a modo de ofrecer nuevos géneros y formatos basados en una estructura de integración multimedia. João Canavilhas (2007), en su libro Webnoticia. Propuesta de Modelo Periodístico para la WWW, investiga el modelo periodístico en Internet y la percepción del lector con las distintas combinaciones de códigos involucrados en lenguaje digital, con el objetivo de identificar el impacto en relación a respuestas cognitivas de percepción, comprensión y satisfacción, entre otros factores. Los resultados del estudio muestran el alto índice de percepción de comprensión y satisfacción de los usuarios en noticias a través de enlaces no lineales (hipertexto) y la preferencia del video como recurso de mayor aceptación e impacto.

Con la finalidad de ubicar las formas de narrativa digital, Ainara Larrondo Ureta (2008), de la Universidad de La Laguna, España; en su artículo Estrategias de producción online para el tratamiento informativo en profundidad, realiza un análisis de especiales multimedia o reportajes multimedia. Los resultados muestran el carácter diferenciador de este tipo de recursos, cuyo principal atributo es la profundización de contenidos, no sólo por su diseño y estética; sino también por las cualidades informativas al ofrecer una comunicación efectiva de temas complejos con gran carga informativa.

En este sentido, Eva Domínguez (2013), en su tesis doctoral *Periodismo inmersivo. Fundamentos para una forma periodística basada en la interfaz y en la acción*, estudia los fundamentos del periodismo inmersivo, por medio de recursos similares a los utilizados en video juegos y realidad virtual. La investigación plantea la importancia de adecuar la inmersión en el lenguaje utilizado por el periodismo, con el objetivo de hacer más atractivo el contenido y dirigirse a las nuevas generaciones en un contexto de abundancia de información.

En relación a las competencias de usuarios digitales, Sonia Martínez Bueno (2010), en su artículo *Pervivencia de la prensa escrita en España: La influencia de la edad tecnológica de los lectores*, aborda la evolución del periodismo digital enfocado en ubicar las transformaciones en la estructura y difusión de los contenidos de acuerdo a la edad tecnológica de los lectores. Como resultado, expone que formatos como la noticia hipertextual, infografía interactiva y el reportaje multimedia son algunos de los formatos existentes que se adecuan a los requerimientos de los usuarios emergentes.

Como se mencionó anteriormente, parte importante es ubicar los estudios relacionados con la infografía digital o interactiva. En este sentido, los investigadores de la Universidad de Barcelona, José Luis Valero Sancho (2009), en su artículo *La transmisión del conocimiento a través de la infografía digital* y Beatriz Elena Marín Ochoa (2010), en su tesis doctoral, *La infografía digital, una nueva forma de comunicación*, realizan estudios que muestran que la infografía es un modelo de transmisión de conocimientos con un alto valor comunicativo por su proximidad con el ser humano a causa del alto contenido visual y de interacción que presenta. Otros estudios realizados por Valero Sancho (2008), es el artículo *La infografía digital en el ciberperiodismo*, el autor destaca la poca cultura visual y marginación en el uso de infografías en las publicaciones digitales. Asimismo, la falta de reconocimiento de la infografía como un producto periodístico eficiente para relatar la actualidad dentro del periodismo, aspecto que interviene en la falta de reconocimiento por parte del lector, al mantener un papel complementario en los contenidos de los diarios digitales.

Otro autor es Alberto Cairo (2008), en su libro *Infografía 2.0. Visualización interactiva de la información en prensa*, aborda las cualidades interactivas de la infografía digital y los cambios de paradigma en los diarios digitales al incorporar herramientas interactivas de visualización de la información. Cairo señala la experimentación constante en el desarrollo de infografías, ya sea de carácter informativo o lúdico. Finalmente concluye la importancia de la búsqueda de formatos enfocados a lectores dinámicos y participativos usando recursos audiovisuales que contribuyan a transmitir de forma efectiva el mensaje.

## Metodología utilizada

El modelo de investigación tuvo un enfoque cualitativo e inductivo debido a que se realizó un análisis individual y comparativo de dos casos de estudio. La metodología propuesta es de carácter descriptivo e interpretativo de los datos recolectados. En primer lugar, la descripción por medio de análisis de contenidos pretende determinar la función y características de los gráficos animados, así como las estrategias y circunstancias de la producción de gráficos animados en un tiempo específico. Seguidamente, se pretende realizar entrevistas a participantes seleccionados que intervienen en la producción de gráficos animados en los casos de estudio. Por último, se realizará un análisis e interpretación de los datos que permitirá entender y dar una explicación al problema en estudio.

## Contenidos de los capítulos

A continuación se desarrollan brevemente los contenidos de los capítulos:

Capítulo 1. Realiza un breve recorrido del contexto en que se sitúa la investigación, es decir la sociedad de la información y el periodismo. De igual forma, aborda la evolución de la prensa en el medio digital, así como el papel de la tecnología en el desarrollo de nuevos formatos.

Capítulo 2. Muestra los cambios ocasionados en el escenario mediático, como resultado de la descentralización de Internet y las nuevas tecnologías, dichos cambios repercuten tanto en los medios de comunicación masiva, como en las audiencias, modificando en consecuencia los modelos comunicativos tradicionales de la prensa.

Capítulo 3. En este apartado se abordan los elementos clave del mensaje digital: hipertexto, interactividad y multimedia, de esta forma se señala en que medida intervienen estas características en el diseño de formatos periodísticos, así como en las modalidades de lectura de las audiencias digitales. Capítulo 4. Realiza una radiografía semiótica de los principales elementos que intervienen en las narrativas multimedia, a través de la teoría de la enunciación de Emile Benveniste y Mijail Bajtín. Por otro lado, el interés en abordar las estrategias enunciativas parte fundamental del contrato de lectura de los medios masivos, para ello se consideran las teorías de Eliseo Verón en relación al contrato de lectura en la prensa generalista. Por último, los formatos periodísticos emergentes, así como las multiplicidad de soportes alude al fenómeno de la transposición, de tal forma se siguen las consideraciones de Steimberg.

115. Valeria de Montserrat Gil Cruz fue publicado de la página 33 a página39 en Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N° 65