ICONOS

Instituto de Investigación en Comunicación y Cultura

NARRATIVA VISUAL EN PÁGINAS WEB CON *PARALLAX SCROLLING.*

EL MODELO CB3 PARA SU ANÁLISIS Y PRODUCCIÓN

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN CON MEDIOS VIRTUALES

PRESENTA:

JATNIEL SALIM GARCÍA TREJO

ASESOR:

GUIOMAR JIMÉNEZ OROZCO

CIUDAD DE MÉXICO MARZO, 2017

RECONOCIMIENTO DE VALIDEZ OFICIAL DE ESTUDIOS DE LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA SEGÚN ACUERDO NO. 2005625 DE FECHA 22 DE SEPTIEMBRE DE 2005. Clave 2012

Narrativa Visual en páginas Web con *Parallax Scrolling.* El modelo CB3 para su análisis y producción 3

INTRODUCCIÓN GENERAL 3

1. La narrativa visual y su relación con la técnica *parallax scrolling* en páginas Web. 5

INTRODUCCIÓN 5

1.1 La narrativa visual 6

a) La problemática teórica 7

b) Esbozando la definición de narrativa visual (NV) 9

c) Definición de narrativa visual (NV) 11

1.1.1 Elementos narrativos visuales 11

1.1.2 La narrativa en las páginas Web 19

a) El medio 19

b) Narrativa en páginas Web 20

1.2 ¿De dónde surge el *parallax scrolling* (PLS)? Antecedentes. 22

1.3 La técnica *Parallax scrolling en páginas Web* (PLS-Web) y la narrativa visual 25

2. Elementos básicos para el análisis y producción de la narrativa visual con la técnica *parallax scrolling* en páginas Web (Modelo CB3). 29

INTRODUCCIÓN 29

2.1 Relación dialéctica Actante-Ambiente (DAA) 30

2.1.1 Actante 31

2.1.2 Relación dialéctica Personaje-Ambiente 39

2.1.3 La dialéctica Actante-Ambiente (DAA) para el análisis y producción de la NV con PLS-Web. 52

2.2 Animación Basada en la Acción (ABA) 54

2.2.1 ¿Qué es la animación? 54

2.2.2 La acción animada 56
2.2.3 La ABA y la NV en el PLS-Web 70
2.3 Progresión de Cuadros o Escenas (PCE) 76
2.3.1 El análisis de la representación según Casetti y di Chio 77
2.3.2 Puesta en escena 80
2.3.3 Puesta en cuadro 83
2.3.4 Puesta en serie 84
2.3.5 La PCE y su relación con la NV y el PLS-Web 86
2.4 El modelo CB3 91
3. Aplicación del modelo CB3 en el análisis y producción de la NV de páginas PLS-Web 101
INTRODUCCIÓN 101
3.1 El CB3 para el análisis de la NV de páginas PLS-Web 102
3.1.1 Aplicación del cuestionario CB3 para el caso de análisis 110
3.1.2 Llenado de la tabla de síntesis del CB3 para el caso de análisis 117
3.2 El CB3 para la producción de la NV en PLS-Web 128
3.2.1 Aplicación del cuestionario CB3 para el caso de producción 131
3.2.2 Llenado de la tabla de síntesis CB3 para el caso de producción 137
Conclusiones 145
Fuentes de consulta 150

Narrativa Visual en páginas Web con *Parallax Scrolling.* El modelo CB3 para su análisis y producción

INTRODUCCIÓN GENERAL

Este trabajo está dedicado al análisis de la narrativa visual desarrollada con la técnica de diseño Web *parallax scrolling* (PLS-Web), puesto que sus características de funcionamiento la llevaron a marcar una tendencia de diseño Web desde el año 2011 y cuyo uso sigue presente en 2017. Se ha utilizado como un medio para contar distintos tipos de historias con una gran variedad de efectos visuales. Con ello se abre una ventana al estudio acerca de las características que hacen del PLS-Web un medio para el desarrollo de la narrativa visual y también la oportunidad de plantear un modelo para su producción y análisis.

Cabe aclarar que el medio al cual se refiere este trabajo es una página Web, no un sitio Web ni un portal Web, entendiendo como sitio al conjunto de páginas Web contenidas en un mismo nombre de dominio[1] y un portal a un conjunto de sitios contenidos en un mismo dominio, así mismo se explicará como es que una sola página Web puede considerarse como un medio en sí misma.

La razón fundamental de plantear un modelo específico para el análisis y producción de la narrativa visual con PLS-Web es la falta de dicha metodología o guía que considere las características específicas de este medio pues durante el proceso de investigación no se encontraron modelos similares al propuesto en esta tesis.

Para ello se propone identificar las características del PLS-Web relacionadas al desarrollo de la narrativa visual y así conformar un modelo de análisis y producción que permita dar respuesta a la pregunta general de investigación;

[1] El nombre de dominio en para sitios Web se refiere a la dirección electrónica que se escribe en el navegador, se compone del protocolo de transferencia de datos HTTP, seguido de la red

¿Cómo se deberá analizar o producir la narrativa visual en una página Web enfocada a contar una historia a través de *parallax scrolling*?

Para ello se plantea la hipótesis general:

Para analizar o desarrollar una página Web con un enfoque narrativo a través de la técnica parallax scrolling se puede fundamentar en la conjugación de tres elementos de la narrativa visual con un modelo definido:

a) La relación dialéctica actante-ambiente (DAA).

b) La “animación basada en la acción” (ABA).

c) Progresión de cuadros o escenas (PCE).

El desarrollo de este planteamiento se realiza a través de la construcción de un modelo denominado CB3 que recupera conceptos teóricos de otros modelos de análisis narrativo que surgen de la posibilidad semionarrativa de sistemas como el teatro, el guion, el cine, los videojuegos y el cómic. Esta propuesta de modelo podrá aplicarse para analizar y producir la narrativa visual de dichas páginas. La recuperación y adaptación de conceptos antes mencionada está basada en la teoría de Marie-Laure Ryan, quien propone esta práctica siguiendo ciertas consideraciones de rigor teórico que se revisarán en el siguiente capítulo.

Tomando en cuenta los aspectos que plantea la autora se hace una revisión técnica e histórica del uso de *parallax scrolling* en medios anteriores a las páginas Web, de los cuales emula su dinámica en estas últimas.

Cada elemento planteado en el modelo de análisis y construcción propuesto en esta tesis tiene autores que lo fundamentan, como Lajos Egri en el campo de estudio de guion para teatro, Ellen Besen en el de la animación de personajes, Julien Greimas con su concepto de “actante”, Francesco Casetti y Federico di Chio en lenguaje cinematográfico.

La parte final de este documento se dedica a la aplicación de este modelo en dos casos que ejemplifican el uso del CB3 tanto para analizar como producir la narrativa visual de páginas Web PLS-Web.

1. La narrativa visual y su relación con la técnica *parallax scrolling* en páginas Web.

INTRODUCCIÓN

La primera página Web basada en la técnica *parallax scrolling Web* (PLS-Web) fue publicada en enero de 2011 por la empresa de artículos deportivos NIKE®, quien la lanzó con el título de *Nike better world* a través de su sitio www.nike.com. Esto marcó un precedente en la historia del diseño Web según la revista digital especializada en diseño y desarrollo Web *Smashing Magazine* (Sheperd 1).

La aparición de esta página no solo inició una tendencia en el diseño Web, también comenzó una manera diferente de construir la narrativa de las mismas, principalmente de su narrativa visual, a partir de este hecho las páginas creadas específicamente para contar una historia utilizando el *parallax scrolling* se volvieron un recurso muy recurrente hasta el año 2013 según lo publica el sitio www.awwwards.com en junio 2013 (Awwwards Team 1).

Esta recurrencia en el uso de la técnica con fines narrativos, permite por sí misma, inferir a un nivel empírico que existe una relación entre la narrativa visual y el PLS-Web, por ello a nivel académico y teórico, resulta relevante tratar de establecer este terreno para la construcción narrativa apoyada en conceptos teóricos y metodológicos.

La falta de análisis a nivel académico de la relación PLS-Web y narrativa visual motiva la pregunta de investigación que se pretende responder en este primer capítulo: ¿qué elementos de la narrativa visual en la técnica *parallax scrolling* son necesarios para desarrollar páginas Web con una intención narrativa?

Para responder a esta pregunta de investigación se platea la siguiente hipótesis:

> Los elementos de la narrativa visual para desarrollar páginas Web con la técnica parallax scrolling son:

a) La relación dialéctica actante-ambiente (DAA).

b) La “animación basada en la acción” (ABA).

c) Progresión de cuadros o escenas (PCE).

Para desarrollar esta hipótesis primero se hace un análisis general de los elementos narrativos visuales y así se identifican aquellos aplicables a las páginas Web. Posteriormente se propone una disertación para encontrar los que resultan básicos en su aplicación con la técnica PLS-Web.

La disertación antes mencionada se realiza con base en conceptos teóricos diseñados para el estudio de la narrativa en otros medios de comunicación diferentes a las páginas Web, ya que el PLS-Web permite emular funciones de otros medios y cuando se utiliza con fines narrativos es posible identificar recursos provenientes de otros soportes como el teatro, el cine, el cómic, la animación y la ilustración.

La adaptación de conceptos para el análisis de la narrativa de un medio a otro se realiza utilizando el marco teórico que aporta Marie-Laure Ryan en su libro *Narrative across media* (*Narrativa a través de los medios*), en esta obra la autora propone ciertas reglas y consideraciones teóricas para aprovechar los estudios que se han hecho en el ámbito de la narrativa y los medios de comunicación para nutrir así los nuevos trabajos enfocados a medios diferentes. Los elementos que se proponen como respuesta a la pregunta antes planteada, son retomados de conceptos teóricos desarrollados para el estudio de otras formas narrativas, o de otros medios distintos a las páginas Web.

Se revisarán los aspectos teóricos, técnicos e históricos del *parallax scrolling (PLS)*, para encontrar los puntos en que los conceptos elegidos para dar respuesta a la pregunta logren adaptarse para funcionar con las posibilidades que brinda la técnica en páginas Web.

1.1 La narrativa visual

a) La problemática teórica

El término narrativa visual (NV) es usado comúnmente para referirse al hecho de contar historias a través de imágenes, ya sea por medio de ilustraciones, fotografía, escultura, gráficos, hasta las imágenes en movimiento como es el caso del cine, la animación, la televisión y los videojuegos.

Pero definir con rigor académico a la NV no es tarea fácil, de hecho, cabe la posibilidad de no encontrar una definición específica para este término, tal como lo advierten Sherline Pimenta y Ravi Poovaiah en su ensayo *On Defining Visual Narratives*.

En dicho ensayo los autores retoman, como punto de partida para definir a la narrativa visual, la descripción de Julia Murray, profesora emérita de la Universidad de Wisconsin-Madison acerca de la "ilustración narrativa" que dice: "La representación pictórica que refiere a uno o más eventos que ocurren en una secuencia de tiempo y que traen consigo un cambio de condición, para al menos un sujeto involucrado en los eventos" (Murray 17).

Esta definición de "ilustración narrativa" podría bastar para comprender el término narrativa visual, ya que habla de representación visual; del acto narrativo y los elementos de la historia o el relato, es decir, la sucesión de eventos que afectan a uno o más sujetos en un tiempo determinado.

Pero la razón de por qué no basta aceptar dicha descripción para aplicarla al término narrativa visual se encuentra en el argumento que propone Marie-Laure Ryan, importante investigadora y docente de la narrativa, premiada en múltiples ocasiones[2] por asociaciones académicas mundiales como la *Modern Language Association, MLA Committee for Academic Freedom and Professional Rights* y la *Guggenheim Fellowhip*, que dice en su libro en su libro "Narrative across media":

[2] Véase http://users.frii.com/mlryan/vita.htm para consultar la biografía de la autora y la lista de premios y libros publicados.

> Ya que las imágenes, por sí solas, carecen de la habilidad de articular proposiciones específicas y explicitas en una relación de causas, su principal aportación narrativa es lo que yo llamo en la introducción de esta obra como *modo ilustrativo*… Esta declaración aplica no solo a la gran mayoría de pinturas narrativas sino también al ballet y las composiciones musicales. Es debido a que el espectador del ballet *La bella durmiente* tiene una imagen mental bien formada del cuento de hadas que le es posible reconocer la trama en los gestos de los bailarines. (Ryan 139).

Este argumento limita el poder definir a la narrativa visual como una narración realizada principalmente por representaciones visuales, ya que, aunque la imagen aporte detalles o incluso especificaciones claras respecto de las características espaciales y temporales de los eventos relatados, no es posible dar a conocer, exclusivamente con imágenes, las relaciones específicas entre cada uno de los eventos, ni las causas que los originan y entrelazan.

No poder clarificar estas relaciones y causas entre los eventos de la historia supone un impedimento para que se lleve a cabo la narrativa pues su finalidad es "dar a conocer"., en palabras de H. Porter Abbott que cita en la introducción de *The Cambridge introduction to narrative*[3] del libro *The content of the form* de Hayden White que la palabra "narrativa" proviene del Sanscrito antiguo "*gna*", que significa conocer, "*gna* "es la raíz latina de *"gnarus*", que significa conociendo y se complementa con "*narrow*", del mismo latín, que significa contar, en el sentido de declamar una historia (Abbott 2000: 10), eventualmente los dos términos formaron la palabra "narrativa" que en un sentido etimológico podría interpretarse como "dar a conocer a través de decir".

Si se entiende a la narrativa como una actividad meramente cognitiva, para articular significados específicos, a través de proposiciones de los eventos que se relatan, al combinarla con la palabra "visual" debería ser posible articular estos significados y relaciones específicas exclusivamente con soportes

[3] Abbott, H. Porter. *The Cambridge introduction to narrative.* Cambridge University Press - 2002

visuales, lo cual argumenta Ryan, no es posible lograrse con tal precisión en cuanto a las relaciones y significados que proporciona el lenguaje.

Esta problemática da lugar a un debate teórico que cuestiona primeramente a la narrativa y su definición antes que, al subgénero visual, y da lugar a múltiples corrientes de pensamiento de las cuales Ryan también da cuenta[4] (Ryan 2).

No es objeto de este estudio abordar esta polémica, pero es importante mencionarla para argumentar a favor de las razones por la cuales se retomará una definición de trabajo para la narrativa y la narrativa visual provenientes tanto del ensayo de Pimenta y Poovaiah, como de la teoría de Ryan.

b) Esbozando la definición de narrativa visual (NV)

Pimenta, Poovaiah y Ryan concuerdan en definir a la narrativa como "una representación"; mientras que Ryan lo expresa como una entidad dual constituida de "un acto textual de representación –cuyo texto codifica un tipo específico de significado, aunque los signos que se usan para codificar este significado no se especifican-. Por otro lado, la narrativa es una imagen mental (una construcción cognitiva) hecha por el receptor como respuesta al texto." (Ryan 9); Pimenta y Poovaiah la definen como "Una representación de la historia, siendo la historia una secuencia de eventos." (Pimenta y Poovaiah 30).

Basado en estos dos argumentos, el primer elemento que se adopta para la definición es que "la narrativa es una representación de una historia", posteriormente cabe preguntarse ¿qué se utiliza para construir la representación?, la respuesta de M-L. Ryan es: "signos", signos de índole indefinida pero que en suma forman códigos que brindan significado a la representación, sin embargo, este significado es alterado por la imagen mental

[4] M-L Ryan enlista los diferentes enfoques desde los cuales se trata de definir al fenómeno narrativo: El enfoque existencial que se refiere al uso de la narrativa para encontrar el sentido de la vida; el cognitivo, que propone a la narrativa como un proceso mental para recibir y emitir información; el estético, que se refiere al estilo de transmitir información, en forma de relato; el sociológico, que trata de explicar las interacciones sociales a través de las historias que se cuentan en una sociedad; y el técnico aísla al fenómeno narrativo del contexto en que se da y de otros tipos de narrativa, definiéndola como un género lingüístico y no como un concepto teórico.

que el receptor posee respecto de los signos que percibe, así que la significación de la representación no permanece estática o inequívoca sino que siempre es decodificada en función de los procesos cognitivos del receptor.

Es así que el segundo elemento de la definición es “la propuesta de significado de la representación” ya que como se ha mencionado este significado no permanece estático, por lo cual solo se puede entender como propuesta.

Posteriormente está la intervención de la imagen mental que el receptor crea en respuesta a la representación y que probablemente ya la tenga previamente construida respecto de los signos que percibe en ella, así que el tercer elemento de la definición es: “la imagen mental de receptor”.

Este análisis da como resultado la siguiente propuesta de definición que se usa en esta tesis para el concepto “narrativa”:

> La narrativa es la representación de una historia por medio de códigos cuyo significado es propuesto, dicho significado es interpretado en alguna medida por la decodificación que realiza el receptor a través de sus imágenes mentales.

Antes de agregar el término “visual” y así completar una propuesta de definición para la “narrativa visual”, es importante tomar en cuenta las consideraciones que Pimenta y Poovaiah realizan en su ensayo para elegir la palabra visual y no otro término como “pictórico”, “ilustrativo” o “gráfico”:

Con el propósito de volver la definición incluyente para la mayor cantidad de soportes visuales con intenciones narrativas, los autores argumentan que el término “narrativa pictórica” estaría limitado a referirse solo a aquellas narrativas cuyo medio fuera exclusivamente imágenes gráficas, o sea imágenes representadas exclusivamente en un medio gráfico, dejando fuera el texto escrito, comics, libros ilustrados, la escultura, el teatro e imágenes reales percibidas en la vida real.

Etimológicamente la palabra “pictórico” viene de la palabra en latín “*pictorius*” que significa “de un pintor”, el término fue acuñado originalmente en 1844

según el *Online Etymology Dictionary*[5], de acuerdo al mismo diccionario la palabra "gráfico" proviene del latín "*graphicus*" "*picturesque*," y del griego "*graphikos"* que significa "de o para escribir, pertenece al dibujo" de "*graphe* "escribir, dibujar, y de "*graphein"* que significa escribir.

Estas palabras como se ha mencionado no aportan la flexibilidad requerida para una definición que incluya a las narrativas contenidas en cualquier tipo visual, en cambio la palabra "visual[6]" se deriva del latín tardío "*visualis*", "de la mirada", del latín "*visus*", "mirada" y de "*visus*" como pasado participio de "*videre*", "ver". Se refiere por tanto a todo lo que se puede ver. Por ello la palabra "visual" es la adecuada para construir el término narrativa visual y poder referirse en ello a los soportes visuales en general.

c) Definición de narrativa visual (NV)

La definición para "narrativa visual" que se usa en este trabajo, concuerda con la propuesta de Pimenta y Povaiah, pero se complementa con la dualidad en la definición que propone M-L. Ryan, para ser definida de la siguiente manera:

> La narrativa visual es: un visual que explícitamente narra una historia. Siendo la palabra *visual*, todo aquello que puede ser visto por el ojo humano; la palabra *historia*, una secuencia de eventos reales o ficticios ligados por causas, tiempo y orden de ocurrencia; y la palabra *narrativa*, una representación de una historia cuyos significados son propuestos y también son interpretados por los procesos cognitivos del receptor.

1.1.1 Elementos narrativos visuales

Ryan advierte que la expresión más completa de la narrativa solo puede darse en los medios basados en el lenguaje, sin embargo, también propone que la

---

[5] Harper, Douglas. *Online Etymology Dictionary*. Philadelphia, USA. 2001. Web. 6 enero. 2013.
[6] *Idem* al anterior

narrativa es un fenómeno independiente del medio y que, aunque ningún medio es mejor que el lenguaje para expresar explícitamente la estructura de la narrativa, también es posible estudiarla en sus manifestaciones no-verbales sin aplicar el modelo de comunicación verbal (Ryan 15). Para apoyar este planteamiento se retoma a David Herman en *Story Logic*:

> La narrativa es una construcción espacio-temporal: reporta acciones que suceden en un mundo y la evocación de las características de dicho mundo requiere de oraciones descriptivas. Declaraciones de carácter descriptivo y explicativo, constituyen no menos en el significado narrativo que las oraciones que reportan estados. Estas últimas son necesarias para hacer relaciones de causa explícitas entre eventos, mientras que las primeras son usadas para aclarar la importancia de los eventos para los protagonistas.
>
> Sin negar la conexión privilegiada entre la narrativa y las oraciones que reportan acciones, las que mueven el reloj de la historia, no se puede excluir *a priori* cualquier tipo de oración de las capas del texto narrativo. (Cit. en Ryan 15).

Esto quiere decir que para construir el significado de la estructura narrativa, se requiere tanto de elementos que reporten acciones, causas, cambios de estado y relaciones explícitas (donde el lenguaje es superior cumpliendo esta tarea) como elementos que describan, que expliquen y ayuden a especificar detalles precisos respecto del espacio-tiempo, en cuyo caso son más adecuadas para realizar esta tarea, las imágenes, las acciones visuales como cambios de estado físico y el paso del tiempo, ya que pueden percibirse con mayor claridad gracias a la vista.

Por lo tanto, en este trabajo se identifican dentro de la narrativa visual, a aquellos elementos que ayuden a construir el referente del significado de una narrativa, ya que como se ha mencionado un elemento visual es mucho más apto para aportar detalles de las acciones, en los cambios físicos y en los cambios de tiempo.

Pimenta y Poovaiah proponen tres categorías para diferenciar los elementos de una NV, los títulos de estas categorías son en realidad conceptos teóricos propuestos para diferenciar las distintas maneras en cómo se desenvuelve una narrativa de manera visual.

Los autores se apoyan en el argumento de R. Arnheim que explica que existe la recepción pasiva de información visual y la percepción activa (Arnheim 14), en el primer caso se refiere a “mirar” y el segundo a “observar”, por ejemplo, mientras se mira una película, las acciones que se presentan ante los ojos del observador pasan de manera tan rápida que no se puede escudriñar cada imagen, así que la información se percibe de manera pasiva, es decir, los ojos no recorren el espacio abarcado por la imagen una tras otra, se mira y se obtiene la información que se alcanza a percibir. En este caso la historia de desenvuelve frente al espectador a través del tiempo.

El segundo ejemplo se refiere a los medios visuales “estáticos” como el cómic, la ilustración, la escultura y cualquier otro en el que el contenido permanece estático, en este caso el desenvolvimiento de la historia es proporcionado por el observador a medida que avanza de un cuadro a otro, la acción de observar, es decir, escudriñar la imagen es más factible de suceder pues la persona controla el tiempo que dedica para leer cada imagen y texto. La historia en estos casos se desenvuelve en el espacio físico del medio que la contiene.

Por esta razón Pimenta y Poovaiah proponen las tres subcategorías de NV por medio de la siguiente tabla:

Elementos generales de la Narrativa Visual			
Características	**Narrativa Visual Estática (NVE)**	**Narrativa Visual Dinámica (NVD)**	**Narrativa Visual Interactiva (NVI)**
Manera de desenvolver la historia	Se desenvuelve en el espacio	Se extiende en el tiempo	Se extiende en el tiempo con posibilidades latentes de desenvolverse en el espacio
Apariencia visual	Lo visual está fijo en la superficie de un medio	Lo visual es reemplazado en una rápida sucesión en el mismo espacio	Lo visual aparenta estar fijo, pero puede ser rápidamente reemplazado por visuales en rápida sucesión al activar alguna condición
Conocimiento	Se respalda en el	El espectador no	El conocimiento previo de la

de la historia	conocimiento previo que el observador tenga de la historia	requiere conocer la historia antes de verla	historia puedo o no ser necesario y el usuario decide cómo avanzar en la historia
Lo visual y la interacción del receptor	Lo visual está fijo pero la imaginación del observador es móvil	Lo visual se mueve, pero el espectador está fijo en un espacio	Tanto lo visual como el usuario pueden estar fijos o en movimiento, el usuario puede estar inmerso en un rol y moverse dentro del espacio virtual de la historia
Velocidad de visualización	El observador decide a qué velocidad visualiza	La velocidad de visualización está determinada por el creador de la NVD	El usuario puede o no alterar esta velocidad ya sea por predeterminación del creador o por decisión del usuario
Secuencia de visualización	El observador puede manipular la secuencia y ritmo de visualización	El espectador no tiene control sobre la secuencia y ritmo de visualización	El usuario puede manipular la secuencia y ritmo de visualización
Tiempo de contemplación	Amplio	Restringido	Puede ser variable durante la misma experiencia
Percepción de movimiento	El movimiento resulta de la participación del observador	El movimiento se debe a la rápida sucesión de visuales	Puede incluir ambas características de la NVE y NVD
Ejemplos	Pinturas en cavernas, cómics, novelas ilustradas, libros ilustrados, narrativa en objetos, murales, infografías, etc.	Animación, Teatro, acción en vivo, películas y videos.	Libros narrativos interactivos, juegos, aplicaciones Web o móviles con intención narrativa

TABLA 1. ELEMENTOS GENERALES DE LA NARRATIVA VISUAL. (PIMENTA Y POOVAIAH 43)

De acuerdo con los autores de la tabla anterior, estos son los elementos generales que caracterizan a una NV, las subcategorías de NV se utilizan para diferenciar los modos en como los elementos aparecen según el tipo de soporte visual, es decir, si el medio es estático, dinámico o interactivo. Estos elementos son de carácter general, aplicables a cualquier tipo de NV pero la propuesta en este trabajo de investigación es enfocarse en los elementos para el caso específico de las páginas Web basadas en PLS-Web y usarlos como conceptos de análisis y producción de la NV en estas páginas, por esta razón se propone condensar el listado de dicha tabla en tres conceptos que pueden conjugar las funciones descritas en la tabla 1. Dichos elementos son:

Elementos básicos para el análisis y producción de la NV en PLS-Web
a) La relación dialéctica actante-ambiente. (DAA)

b)	La animación basada en la acción (ABA)
c)	Progresión de cuadros o escenas. (PCE)

TABLA 2. DE AUTOR "ELEMENTOS BÁSICOS DE LA NV CON PLS-WEB"

En el siguiente capítulo se explica la condensación de los elementos de la tabla 1 con los tres conceptos enlistados en la tabla 2 que son los que en esta tesis se proponen como elementos básicos para el análisis y producción de la NV en PLS-Web.

La propuesta de condensación antes mencionada nace del aparato teórico que propone Ryan en el cual explica a través de casos concretos el concepto de "Remediación" que se refiere a la posibilidad de trasladar conceptos desarrollados para el análisis de la narrativa en un medio determinado hacia otro diferente.

Ryan explica este marco teórico en la ***Narrativa a través de los medios*** de la cual surgen los casos específicos en que es posible realizar esta transferencia denominada "remediación" a partir de su propuesta de entender a la narrativa como:

> Un fenómeno independiente del medio, y aunque ningún medio está mejor adaptado que el lenguaje para hacer explicita la estructura lógica de la narrativa, es posible estudiarla en sus formas de manifestación no verbales sin aplicar el modelo verbal de la narración. (Ryan 15).

Esta definición se refiere a las propiedades semióticas de la narrativa ya que requiere de la interpretación del receptor como parte activa en el desarrollo de la misma, lo cual supone que el receptor realiza asociaciones e interpretaciones de la historia que le permiten construir su estructura lógica cuando las relaciones de causa y efecto no son explícitas o descritas por el lenguaje, a partir de este enfoque surge el concepto de remediación que la autora explica a través de nueve casos concretos[7], de los cuales en este trabajo se revisan cinco por considerarse aplicables a la narrativa de páginas

[7] La autora hace un listado de casos en los cuales el concepto de Remediación puede ser aplicado para el estudio de la narrativa a través de los medios (Ryan 32).

Web en general y posteriormente se definirán los casos específicos para el PLS-Web

Caso1.

"Cambio en el soporte tecnológico del tipo de dato. Ejemplo: La evolución de la escritura a mano hacia la máquina de escribir y de la prensa escrita a los procesadores de texto, de tabletas de arcilla a rollos de códex y bases de datos electrónicas.

> Aplicaciones narrativas: La pregunta de Walter Ong: ¿Cómo estos cambios afectaron a la trama narrativa?, ¿Cuál fue el rol de la invención de la prensa escrita en el desarrollo de la novela?" (Ryan 32)

Este primer punto se relaciona con la narrativa de la Web ya que esta última es capaz de reproducir cualquier otro tipo de medio audiovisual, pero implica un cambio tecnológico del tipo de dato a datos electrónicos binarios. La aplicación al estudio de la narrativa que sugiere la autora es en el sentido de investigar si este cambio en el tipo de dato afecta a la narrativa.

Ya que esta investigación no se centra en encontrar una respuesta a este tipo de preguntas, esta aplicación del concepto, aunque afecte a la narrativa de las páginas Web, no será retomado más adelante.

Caso 2.

> "El fenómeno que captura la fórmula de McLuhan: 'El contenido de un medio es siempre otro medio'. Esta Fórmula es aplicable literalmente a los casos como las transcripciones de una presentación oral o libros reproducidos en audiolibros.
>
> > Aplicación narrativa: Investigar las diferencias entre conversaciones reales y las convenciones de dialogo representadas en la ficción. Examinar una novela como una instancia de una confesión oral (por ejemplo, Camus, "*The fall"*)". (Ryan 32)

Ya se ha descrito la particularidad de las páginas Web de contener otros medios dentro de ellas y aun así poder conservar o perder la narrativa de la página en sí, el fenómeno que describe Ryan haciendo referencia a McLuhan, es aplicable en este sentido para la narrativa de las páginas Web.

Sin embargo, este trabajo está dedicado al análisis de un tipo específico de página Web, que son aquellas que están construidas con la técnica PLS-Web y que tienen una intención narrativa, dichas páginas llevan a cabo una narrativa lineal, como se verá más adelante, y la desarrollan por medio de los elementos que "actúan" en ella, es decir, no desenvuelven la narrativa de otro medio dentro ellas.

Así que este trabajo solo se enfoca en analizar las páginas antes mencionadas cuando no desenvuelvan narrativas de otros medios dentro de ellas, aunque efectivamente contengan otros medios ya que esta particularidad es propia de la narrativa transmedia[8] que es distinta al enfoque teórico de esta investigación.

Caso 3.

> Un medio emulando las características de otro medio. Ejemplo: manipulación digital de fotografías que aplican el filtro 'Van Gogh', 'Monet' o 'Seurat'.
>
> Aplicación narrativa: Técnicas cinemáticas o música en novelas, collage literario, narración de voz en las películas. " (Ryan 33)

Esta aplicación de uso del concepto de "remediación" permite suponer la validez de usar conceptos teóricos para el análisis de otros medios, ya que si las páginas Web pueden emular el comportamiento del medio original, los conceptos pueden aplicarse también de la misma manera o similar. Aunque hay consideraciones más detalladas que Ryan delimita para poder hacer esta

[8] La narrativa transmedia es, según Carlos A. Scolari: Una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.). Las NT no son simplemente una adaptación de un lenguaje a otro: la historia que cuenta el cómic no es la misma que aparece en la pantalla del cine o en la microsuperficie del dispositivo móvil"[…] "De esta manera el relato se expande, aparecen nuevos personajes o situaciones que traspasan las fronteras del universo de ficción. (Scolari 24).

declaración, éstas se revisan más adelante, es posible adelantar esta afirmación, pues este razonamiento impulsa el análisis que se lleva a cabo.

Caso 4.

> Absorción de técnicas de un nuevo medio a uno viejo. Ejemplo: el uso de efectos especiales digitales en el cine.
>
> Aplicación narrativa: ¿Qué efecto tiene en la trama de las películas la manipulación digital? (Posible respuesta: un movimiento desde el plano del drama psicológico hacia la acción y lo fantástico). (Ryan 33)

Esta proposición es aplicada, por ejemplo, cuando en algún noticiario (medio más antiguo) se menciona información que se generó en Internet (medio más reciente) como algún escándalo desatado por las fotografías publicadas en alguna red social de algún personaje popular, o un video chusco “posteado” en sitios de videos como YouTube o Vine.

Para aplicar este caso al PLS-Web se propone invertir el planteamiento original y en su lugar se concibe como “la absorción de técnicas de un medio viejo a un medio nuevo”, ya que las páginas Web pueden adaptar comportamientos de otros medios casi idénticamente, así que también es susceptible de adoptar técnicas existentes antes de la aparición de Internet, en este sentido se abordará el tema más adelante.

Caso 5.

> Inserción de un medio en otro. Ejemplo: texto en pinturas, clips de película en videojuegos, fotografías en novelas.
>
> Aplicación narrativa ¿Cómo pueden potenciar estos medios insertados en un trabajo la habilidad de contar historias? (Ryan 33).

Probablemente este sea el uso que más aporte a la fundamentación del modelo que se propone en este trabajo, la finalidad de realizar esta tesis es hacer eficiente la narrativa de sitios Web construidos con PLS-Web, a través del aprovechamiento de técnicas de medios previamente desarrollados,

además, la naturaleza de las páginas Web, como ya se ha mencionado, incluye medios y soportes gráficos como los que enlista el ejemplo de la autora de manera muy cotidiana y recurrente.

Como resultado de esta disertación en que la remediación es aplicable al PLS-Web se obtienen los siguientes casos del enfoque de Ryan que fundamentan la recuperación de conceptos de análisis de otros medios para proponer un modelo de análisis y producción de la NV en esta tesis:

Casos de remediación aplicables al PLS-Web
1. Un medio emulando las características de otro medio.
2. Absorción de técnicas de un medio viejo a uno nuevo.
3. Inserción de un medio en otro.

TABLA 3. DE AUTOR "CASOS DE REMEDIACIÓN APLICABLES AL PLS-WEB"

Estas tres circunstancias son las que permiten condensar los elementos generales de la NV descritos en la tabla 1 en el listado de tres conceptos de la tabla 2 de los elementos básicos para la construcción de la NV con PLS-Web.

La razón de la elección de los tres casos anteriores para apoyar el uso de los elementos básicos contenidos en la tabla 2 se encuentra en las características que presenta la narrativa en los sitios Web la cual se revisa a continuación.

1.1.2 La narrativa en las páginas Web

a) El medio

Las páginas Web son unidades de un medio de comunicación masiva que es el Internet, no todas abordan el mismo tema ni los tratan de la misma manera, sin embargo, la suma de todas ellas constituye el Internet, el cual puede ser estudiado como un medio, para lo cual se deben considerar parámetros que probablemente no se apliquen para el estudio de una página Web en específico o para un conjunto de páginas similares.

Por esta razón en esta tesis no se abordarán temas relacionados con el estudio de Internet como un medio de comunicación que absorbe a la totalidad de

páginas Web, solamente se entiende a Internet como el universo que contiene a dichas páginas y como una red capaz de conectarlas entre sí.

El soporte al cual se refiere este trabajo es una página Web, no un sitio Web ni un portal Web como se menciona al inicio de este escrito.

Para considerar a la página Web como un medio en sí misma se retoma la definición de Ryan que distingue dos acepciones del término: “un medio es un canal de comunicación o un material a manera de expresión” (Ryan 20), la misma autora describe que la primera acepción del término es la más usada para los trabajos dedicados al estudio de los medios de comunicación.

Para las páginas Web ambas acepciones parecen correctas ya que pueden servir para dar a conocer información como un canal de comunicación, pero debido a la flexibilidad de los recursos que pueden ser utilizados en su construcción también pueden entenderse como un material de expresión.

b) Narrativa en páginas Web

Las páginas Web pueden contener formas narrativas como las de un cuento, un video o un libro ilustrado, entre otras, por su propiedad de emular a casi cualquier medio electrónico o escrito. Una página puede contener solamente texto escrito, en cuyo caso la narrativa que contenga se desenvolverá de manera parecida que en un medio escrito. Lo mismo sucede con un video contenido en la página Web, sin embargo, la narrativa del video está contenida no en la página sino en el video, es en este caso donde la página solamente actúa como una plataforma contenedora. El rol de la página vuelve a cambiar si ésta contiene una serie de videos que en conjunto –según la estructura o la interactividad- narren una historia, ya que el orden de los videos puede alterarse tanto por el productor como por el usuario, de esta forma la página vuelve a tener narrativa en ella misma sin anular la narrativa de cada video.

Existen otras formas narrativas que se presentan en las páginas Web por medio de su propiedad de hipertexto[9], lo cual expande la historia en otras páginas o cambia por completo el tema y rompe la estructura lógica de la narrativa original. Por esta razón la narrativa que se aborda en esta tesis por medio del concepto de **Narrativa a través de los medios** está contenida en una sola página Web con un tipo específico que es el PLS-Web. La historia se desarrolla en un solo soporte, aunque este emule o absorba características de otros medios.

Así surge la necesidad de aclarar el término "**narrativa a través de los medios**" porque su nombre original es *Narrative across media*, la palabra *across* en idioma inglés puede traducirse al español como "a través" o como "transversalmente", pero "a través" puede ser sinónimo de "por medio de" cuando el sentido que la autora sugiere es transversalmente, es decir, para llegar de un punto "A" hasta un punto "B" es posible atravesar por un número indefinido de puntos intermedios, en este caso esos puntos son los medios y los conceptos de esos medios pueden moverse de un punto a otro a través de ellos.

El PLS-Web brinda un terreno en el cual es posible aplicar esta traslación a través de los medios y llevar los conceptos de un medio a otro, gracias a sus características específicas que se pueden identificar en sus antecedentes que se revisan a continuación.

---

[9] El hipertexto "son redes de fragmentos de texto llamados *lexía* conectados por ligas. Los lectores se mueven a través del texto haciendo click en botones, y como la mayoría de los fragmentos contienen muchos botones, los lectores tienen muchas opciones de definir el itinerario". (Ryan 340).

El hipertexto permite "saltar" de un tema a otro por medio de ligas que están latentes en botones de navegación, palabras subrayadas que indican un enlace y secciones visibles o invisibles compuestas en partes específicas de la página como una imagen o a una "altura*" de la página. Los saltos que permite el hipertexto pueden llevar al lector a secciones y alturas específicas de una misma o página Web o sitio, pero también pueden llevarlo a páginas de sitios distintos de donde se encontraba originalmente.

[*9] (Altura de página Web). Ya que la mayoría de las páginas se lee desplazándose hacia abajo, y no todas las páginas pueden ser leídas en su totalidad en una sola pantalla, es decir, la totalidad del texto no cabe en el espacio físico y virtual del monitor, es necesario recorrer la página para encuadrar la información restante en el visor, que puede ser el tamaño de la ventana de navegación o el monitor mismo de la computadora.

1.2 ¿De dónde surge el *parallax scrolling* (PLS)? Antecedentes.

Cuando se viaja en un automóvil en una dirección constante y se mira por la ventana lateral, percibimos los objetos que pasan frente a nuestra visión como si se movieran en dirección contraria al auto, también percibimos una distancia y una velocidad distinta en cada uno de ellos. Los objetos más cercanos parece que se desplazan más rápido que los más lejanos, por ejemplo un poste en la carretera pasaría más rápido frente a nuestra visión que las montañas del horizonte, este es el principio que reproduce el Parallax Scrolling en el ámbito de la animación.

Antes de que apareciera el uso de la animación 3D, este efecto óptico tenía que ser reconstruido para poder simular los efectos de desplazamiento de los objetos o personajes, por una razón de economía, velocidad y reutilización de elementos en la producción de la animación.

A esta simulación, en el ámbito del cine y la animación, se le conoce como *parallax scrolling*. Es una técnica de animación particularmente efectiva en la producción tradicional de dibujos animados. Como referente se puede recordar la serie de dibujos animados *Los Picapiedra*, en donde cada vez que se suscitaba una persecución, o, los personajes se desplazaban de un lado a otro, ya sea en su auto o a pie, el fondo se movía detrás de ellos y se repetía una y otra vez mientras avanzaban los personajes.

El efecto se logra porque el fondo, era físicamente, un plano gráfico montado en una banda sin fin. El plano era orientado hacia la cámara y cuando la banda terminaba el giro el fondo volvía a su posición original y comenzaba el ciclo nuevamente. De esta manera se puede superponer otros dibujos encima del escenario, así como reciclar la animación y los visuales generados.



ILUSTRACIÓN 1. HANNA-BARBERA, "LOS PICAPIEDRA" . 1960.

En la ilustración 1, se observa a *Pedro Picapiedra* avanzar aparentemente hacia la izquierda, sin embargo, si se observa detenidamente, en cada cuadro *Pedro* está en la misma posición con respecto al encuadre, esto es porque en realidad el personaje es dibujado siempre en la misma posición, pero con diferentes posturas que simulan correr.

Entendiendo esta idea se pueden rastrear los orígenes del Parallax Scrolling (PLS) antes de la animación, es así que se desprende de una necesidad más básica: poder separar el fondo de una escena para animar los personajes por encima de él.

Esta necesidad dio lugar a la aparición de la "cámara multiplano" que consistía en poner frente a una cámara cinematográfica diferentes piezas gráficas, en materiales transparentes, llamadas capas o planos[10]. Éstas capas eran colocadas a distinta distancia una de otra para lograr un efecto de profundidad de campo, pues el material permitía ver la capa posterior logrando así la separación del fondo o los fondos y dotar de realismo a la animación entre los personajes y su ambiente.

Charlotte o mejor conocida por "Lotte" Reiniger, animadora alemana y directora de cine desde 1919 fue predecesora de la cámara multiplano, usaba la técnica de la superposición de planos para poder animar siluetas de figuras y personajes de manera independiente.

[10] (Thomas y Johnston, 313)

Su principal obra animada fue *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926), donde se aprecia claramente el uso de diferentes capas y colores para realizar la ambientación de sus escenarios y distinguir los detalles gráficos de la composición.



ILUSTRACIÓN 3. LOTTE REINIGER, *LAS AVENTURAS DEL PRÍNCIPE ACHMED*, 1926.

La primera cámara multiplano fue construida por un animador de los estudios Walt Disney llamado Ub Iwerks[11] y fue la primera que integraba cuatro capas de gráficos que se movían simultáneamente a distinta velocidad y distancia, que es uno de los principios básicos de la técnica actual de parallax scrolling, esta cámara fue usada en múltiples animaciones de los estudios *Willie Whopper* y *Comicolor Cartoons*, ya que posibilitaba la reutilización de fondos y permitía agregar la sensación de desplazamiento de los personajes en la composición.



[11] (Thomas y Johnston, 309)



ILUSTRACIÓN 4. COMICOLOR. *THE LITTLE RED HEN*. 1934.

1.3 La técnica *Parallax scrolling en páginas Web* (PLS-Web) y la narrativa visual

La relación del PLS-Web con los casos en que es posible aplicar la remediación de conceptos de otros medios se aprecia identificando los momentos en que esta técnica absorbe o emula comportamientos y funciones de medios predecesores como se describe a continuación.

Con el tiempo y la evolución de los medios el parallax scrolling ha sido implementado para lograr entre otros objetivos, construir un escenario, representar la profundidad de campo del enfoque de la cámara y favorecer la animación de elementos. En el caso de las páginas Web se han identificado en varios blogs de especializados como WLD, del cual se hablará más adelante, que el parallax scrolling permite también otros usos como:

- Estilo en el diseño de elementos de la página Web, tales como menús, secciones y bloques de información e imágenes.
- Creación de efectos de desplazamiento para el cambio de secciones del sitio Web y no solamente de la página Web.
- Medio para la contar una historia, ya sea acerca de productos o servicios, ideas, o con personajes.

El uso del parallax scrolling en páginas Web comienza a aparecer desde que *Macromedia* (empresa de desarrollo de *software*) publica *Flash* en 1996, un software de animación vectorial capaz de aceptar el uso de programación orientada a objetos con el lenguaje *ActionScript.* Con *Flash* fue posible desarrollar comportamientos y efectos visuales en las páginas Web que no

eran posibles con el uso estándar de HTML y tablas de estilo. El software llegó a ser tan popular que su *plugin*[12] estaba preinstalado en casi todos los navegadores de internet para el año 2010.

Sin embargo, otra tecnología, el lenguaje *JavaScript (.js)* que comenzó a desarrollarse en 1995 por *Netscape* (Severance 1), comenzó a obtener efectos visuales y capacidades para realizar animaciones similares a las que se podían lograr con *Flash*, aunque *JavaScript* no era tan popular como *Flash* pues no contaba con una interfaz para desarrollar diseño gráfico, todo debía ser escrito con código.

JavaScript logró hacerse de un uso más frecuente con el surgimiento de AJAX, acrónimo de *Asynchronous JavaScript And XML (JavaScript asíncrono y XML)*, que es una técnica de desarrollo Web para crear aplicaciones interactivas o RIA (*Rich Internet Applications*). Estas aplicaciones se ejecutan en el cliente, es decir, en el navegador de los usuarios mientras se mantiene la comunicación asíncrona con el servidor en segundo plano (Garrett 1). Así podían lograrse efectos visuales, comportamientos y operaciones en las páginas Web sin necesidad de cargar nuevamente los datos de la página, lo que dotaba al navegador de la capacidad de redibujar la página según las expresiones del código *JavaScript*.

Este fundamento técnico es lo que permite al parallax scrolling ejecutarse con HTML, CSS y *JavaScript*, pues a nivel técnico, los elementos de una página no se cargan nuevamente desde el servidor, simplemente son reacomodados y desplazados progresivamente por el navegador según las instrucciones del .js.

En el nivel narrativo el parallax scrolling en páginas Web ha sido usado también para contar historias, a través de la construcción de una narrativa visual[13], así lo documenta el sitio Webdesingledger.com (WDL) un sitio reconocido como

---

[12] Término que se usa en la industria del software para referirse a un pequeño programa que actúa dentro de otro software o lo complementa para realizar funciones que el software original no puede hacer.

[13] Ejemplos del uso narrativo de páginas Web utilizando PLS-Web se pueden consultar en www.Webdesingledger.com (WLD).

uno de los más grandes blogs de diseño Web en Internet[14], publica en octubre de 2014 por Nancy Young, contribuyente de esta página, una selección de ejemplos sobresalientes del uso de parallax scrolling, entre ellos destacaban varios que contaban historias con esta técnica.

Esta tendencia de usar el parallax scrolling para contar historias se ha dado de manera empírica gracias a la creatividad de la gente que ha diseñado sus páginas Web con ese propósito, es en este punto en el que la técnica de diseño se convierte en un soporte para construir una narrativa visual y se vuelve susceptible de recibir conceptos teóricos de la narrativa ya desarrollados para otros medios.

El planteamiento anterior se apoya en Ryan y los casos de remediación ya descritos tomando en cuenta las consideraciones que la misma autora propone para prevenir hacer una trasferencia de conceptos carente de soporte teórico, a dichas consideraciones las identifica como extremos que ella denomina "*media blindness*" y "*radical relativism*".

Media blindness (Ceguera de los medios) se refiere a "la transición indiscriminada de conceptos diseñados para el estudio de la narrativa en un medio específico (Ryan 34)". *Radical relativism* (Relativismo radical) "reside en creer que, ya que los medios son distintos, las herramientas para el análisis de la narrativa deben ser diseñadas desde el principio para cada nuevo medio (Ryan 34)."

Con base en un balance entre los dos parámetros anteriores se construyen los tres conceptos mencionados en la tabla 2 que sintetizan tanto los elementos narrativos visuales descritos a lo largo de este capítulo como la integración de conceptos teóricos retomados de otros campos del estudio de la narrativa, los cuales integran varias características que posee el cine o la televisión, la prensa y el cómic como medios de comunicación que pueden ser emulados en los sitios Web a través del PLS-Web:

---

[14] Un sitio de internet especializado en temas de diseño Web, con 2.2 millones de visitas mensuales en 2013.

a) El PLS-Web posibilita la DAA porque permite generar un ambiente gráfico que simula entornos reales o fantásticos donde un actante puede realizar acciones que afectan a ese ambiente y viceversa, dicha relación se aprecia mediante la animación de los elementos gráficos, lo que conduce a la siguiente característica.
b) La ABA se manifiesta por medio del PLS-Web gracias a que sus componentes de desarrollo Web; HTML5, CSS3 y JavaScript, permiten generar desde animaciones básicas de rotación, posición, traslación, escala y opacidad hasta animaciones complejas que involucran la conjunción de todas las anteriores.
c) Con PLS-Web es posible realizar progresiones de cuadros y escenas animando los elementos gráficos de la página Web sustituyendo unas composiciones por otras lo que constituye el concepto PCE.

Ya que se han descrito los soportes teóricos y las funciones técnicas que respaldan la propuesta de los tres elementos básicos para el análisis y producción de la NV en sitios PLS-Web es posible comprobar la hipótesis de este capítulo pues se ha fundamentado que los tres conceptos; DAA, ABA y PCE pueden usarse como herramientas de análisis de la narrativa visual en páginas Web.

Ahora es momento de definir dichos conceptos propiamente, describir su origen y explicar a fondo sus funciones, para lo cual se dedica el siguiente capítulo.

2. Elementos básicos para el análisis y producción de la narrativa visual con la técnica *parallax scrolling* en páginas Web (Modelo CB3).

INTRODUCCIÓN

Ya se mencionó que esta tesis propone un modelo que sintetiza los elementos generales de la NV apoyados en el marco teórico de Ryan que propone la traslación de conceptos de análisis de la narrativa de un medio a otro, a este modelo se le da el nombre de "Modelo CB3" como siglas de "3 Conceptos Básicos" refiriéndose a la conjugación de los tres conceptos básicos que lo integran:

a) La relación dialéctica actante-ambiente. (DAA)

b) La animación basada en la acción (ABA)

c) Progresión de cuadros o escenas. (PCE)

El modelo CB3 se propone como una herramienta de análisis y desarrollo que se genera a partir de la pregunta: ¿Cómo integrar una herramienta de análisis y producción de la narrativa visual para ser aplicada a páginas Web basadas en parallax scrolling? Como respuesta a esta pregunta se plantea la siguiente hipótesis:

> Es posible integrar un modelo de análisis y producción para páginas Web basadas en PLS-Web sintetizando elementos de la NV en tres conceptos básicos con un marco de interpretación desde el enfoque semiótico narrativo, de la expresividad de las acciones animadas y el lenguaje cinematográfico.

A lo largo del presente capítulo se explican cada uno de los conceptos del CB3 que se mencionan en la hipótesis a partir de los autores Besen, Casetti, Courtes, Di Chio, Egri y Greimas, que son los autores que desarrollan los conceptos originales en las áreas de la semiótica narrativa, la animación, el guion dramático y el análisis del lenguaje cinematográfico.

Posteriormente se explica cómo se integran en el modelo CB3 y que funciones desempeñan para producir y analizar la NV de una página PLS-Web.

2.1 Relación dialéctica Actante-Ambiente (DAA)

El primer elemento que integra el CB3 está diseñado para describir y analizar las propiedades del ambiente y su relación dialéctica con los sujetos protagonistas del relato, en la cual, la afectación que mutuamente se da entre el sujeto y el ambiente logra desenvolver la historia.

La Dialéctica Actante – Ambiente (DAA) está compuesta de dos conceptos: Por una parte el "Actante" propuesto por Lucien Tesnière y retomado por A.J. Greimas; el segundo concepto es la dialéctica "Personaje – Ambiente" que propone Lajos Egri.[15]

Es necesario aclarar que Egri habla de personaje en su modelo, sin embargo, el DAA trabajará con el concepto de "actante" porque esta figura incluye a todos los operadores de la acción incluso al personaje, este planteamiento se desarrolla a fondo en el siguiente apartado.

---

[15] Greimas desarrolla la teoría actancial donde recurre a la figura de actante para referirse a los operadores de la acción, es decir, todas aquellas cosas, personas, fuerzas o circunstancias que intervienen con acciones para desenvolver la historia, por lo que la figura de actante abarca más elementos que participan en el relato además de los personajes.

Egri propone un modelo para el desarrollo de personajes para producir relatos a partir de las características del personaje y su relación con su entorno, es una relación de mutua afectación entre el personaje y su ambiente, los resultados de estas interacción se convierten en los eventos narrados en el relato y dan lugar a nuevas características en ambos lados de la relación, el ciclo se repite desenvolviendo con ello el relato hasta llegar a concluirlo.

2.1.1 Actante

La figura de actante ha sido desarrollada por varios autores y Beristaín ha concretado esta relación en su *Diccionario de retórica y poética* y lo define como:

> Retomado de Lucien Tesnière, usado primeramente en la lingüística donde, dentro de cierta concepción de la sintaxis, sirve para denominar al participante (persona, animal o cosa) en un acto, tanto si lo ejecuta como si sufre pasivamente sus consecuencias, considerando cada oración como un minidrama en cuyo proceso aparecen actores y circunstancias representados por actantes (sustantivos) y circunstantes (adverbios). Actantes y circunstantes (sustantivos y adverbios) están subordinados a verbos. (Beristaín 18)

Aunque la visión de Tesnière se limita al ámbito lingüístico y la aplicación de su concepto se refiere únicamente a las relaciones entre el sujeto, el predicado y el verbo en cada enunciado de un texto lingüístico, como bien apunta Beristaín, ya se consideraba al actante desde el enfoque de Tesnière como una figura que no se limita solamente a las propiedades psicológicas y formales de un personaje.

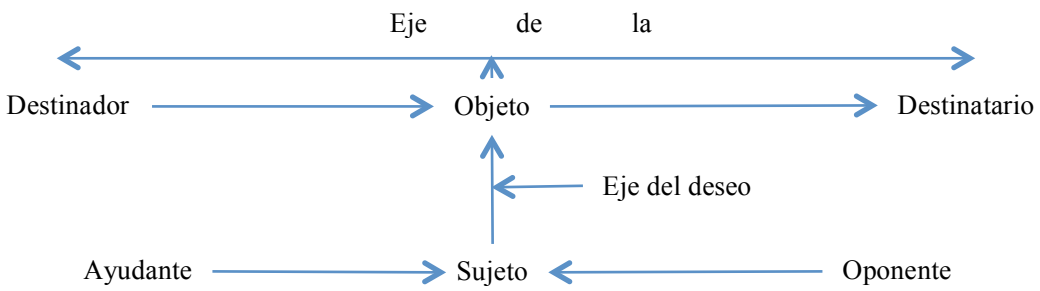
En el enfoque lingüístico que Tesnière tenía sobre el actante cabe el siguiente ejemplo: *Juan juega con su perro.* En este enunciado Juan interpreta al sujeto quien está vinculado con su perro por medio del juego, el verbo es la relación jerárquica de mayor nivel entre ellos, es decir el actante. Aunque el ejemplo anterior puede parecer simple, el enfoque de Tesnière se refiere justamente al análisis sintáctico y gramático de cada oración, repitiendo este análisis enunciado por enunciado se puede llegar al análisis profundo de la sintaxis del relato.

A.J. Greimas retoma este término de Tesnière y conserva el enfoque de considerar al actante como “el que realiza la acción” (Greimas y Courtes 23), sin embargo Greimas construye a partir de esta figura un marco teórico

metodológico para el análisis de la semiótica narrativa, este mismo es retomado en la síntesis que realiza Beristaín para contextualizar las características del actante y es comparado con los enfoques de otros autores que han utilizado el concepto de actante para tratar de homologar una serie de características que lo definen con ayuda del siguiente cuadro (Beristaín 19):

	Propp	Souriau	Greimas
1	Héroe	Fuerza temática orientada	Sujeto
2	Bien amado o deseado	Representante del Bien deseado, del Valor orientado	Objeto
3	Donador o Proveedor	Árbitro atribuidor del Bien	Destinador
4	Mandador	Obtenedor virtual del Bien (Aquel para quien trabaja el Héroe)	Destinatario
5	Ayudante	Auxilio, reduplicación de una de las fuerzas	Ayudante
6	Villano o agresor	Oponente	Oponente
7	Traidor o falso héroe	----	-----

Greimas propone atribuir las siguientes relaciones recíprocas a los actantes:



ESQUEMA 1 COMPARATIVO DEL CONCEPTO DE ACTANTE (BERISTÁIN 19)

La propuesta de Beristaín (Esquema 1) ubica en niveles equivalentes a las distintas figuras que integran el concepto de actante según los autores contenidos en dicho esquema, de esta manera se puede revisar en concreto los términos que se emplean para describir al actante. En este mismo esquema la autora retoma el modelo general de la teoría actancial de Greimas en donde existen seis actantes básicos organizados en pares: sujeto/objeto, destinador/destinatario, ayudante/oponente, así mismo la autora lo explica de la siguiente manera:

> El sujeto se vincula con el objeto a través del eje del deseo, pues el objeto lo es de su deseo. El donador o destinador se vincula con el destinatario a través del eje de la comunicación; el objeto lo es de su comunicación y los unifica. El adyuvante (auxiliante positivo) y el oponente (auxiliante negativo) son proyecciones de la voluntad del propio sujeto, se vinculan a él como dos fuerzas de signo opuesto que favorecen u obstaculizan, respectivamente, su voluntad, es decir, su deseo. (Beristaín 19).

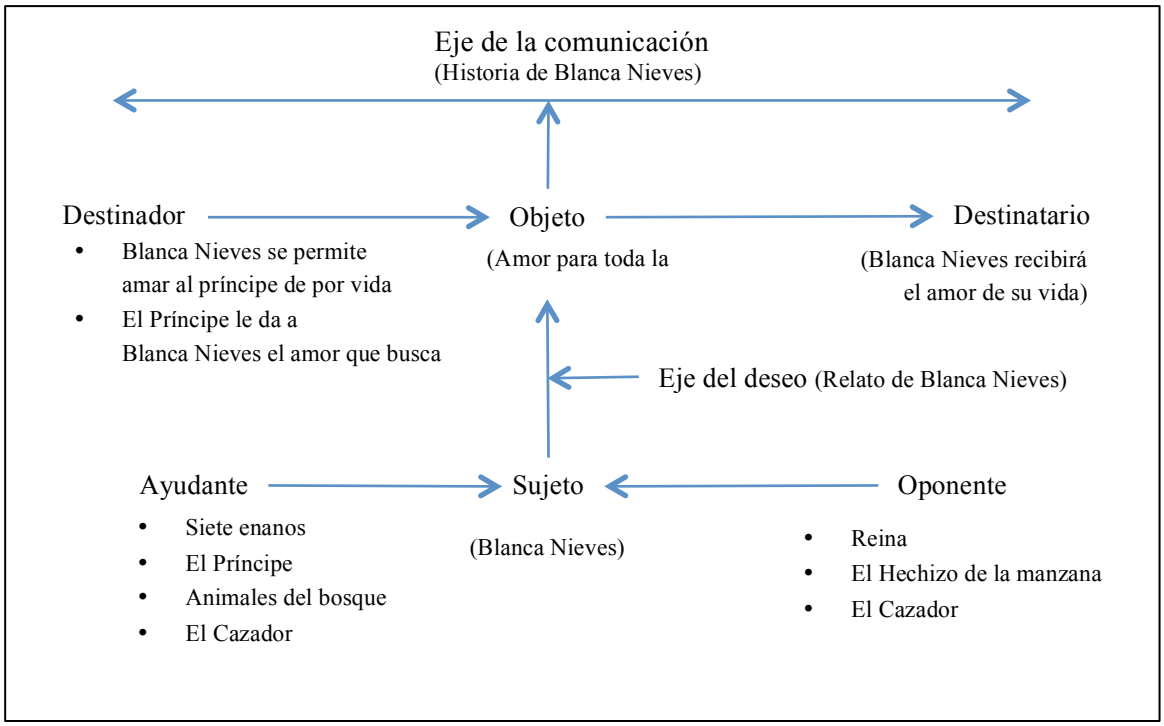
En la teoría actancial de Greimas, existe un actante denominado **sujeto** que será el operador de las acciones que lo llevarán a tratar de conseguir un deseo, representado por el actante **objeto**, esta intención de conseguir el objeto se da ya que existe un **destinador** (donante) del objeto cuyo actante par es un **destinatario**, que debe recibir este don, esta última relación es el eje mismo de comunicación del relato, es decir, ¿por qué el sujeto debe obtener el objeto? La respuesta se da en la intención del destinador para con el destinatario, por último el sujeto enfrentará o será ayudado por el par de actantes **ayudante/oponente**.

La historia de "*Blanca Nieves*" de Walt Disney sirve como ejemplo para realizar un breve análisis según el modelo de Greimas:

Blanca Nieves es una joven doncella que conoce a príncipe y se enamora de él a primera vista. Una reina envidia a Blanca Nieves por su belleza y su suerte. La reina manda matar a Blanca Nieves con un cazador. El cazador intenta matar a Blanca Nieves pero le perdona la vida y le indica huir al bosque, ella huye para evitar ser asesinada y encuentra una casa donde conoce siete enanos quienes le ayudan a esconderse. Eventualmente la reina logra hechizarla con una manzana envenenada y la joven cae en un profundo sueño. Blanca Nieves sólo podrá despertar del hechizo con el beso del príncipe del cual está enamorada. Al final de relato hay una lucha entre el príncipe y la reina en donde esta última muere, con ello el príncipe puede romper el hechizo que cayó sobre Blanca Nieves.

Una posible lectura del relato de *Blanca Nieves* apegada al modelo básico de la teoría actancial de Greimas es que existe una relación sujeto/objeto entre

Blanca Nieves y el amor de su vida representado por “el príncipe” – ella constituye el sujeto y el amor el objeto que desea-. Existe también una relación destinador/destinatario pues Blanca Nieves se permite, es decir, se otorga el don de amar, o la vida misma se lo otorga, el destinatario es ella misma. Por último la relación de ayudante/oponente se representa a través de todos los personajes que posibilitan o impiden que Blanca Nieves se reúna con su príncipe amado, o en el caso de la reina, le niega la posibilidad misma de amar, es decir, de conseguir su deseo u objeto. Aplicando el mismo modelo que retoma Beristaín en el esquema 1 el modelo de este ejemplo se visualiza de la siguiente manera:



ESQUEMA 2 DE AUTOR MODELO ACTANCIAL DE LA HISTORIA DE BLANCA NIEVES

Más adelante se explica que un actante puede ser contenido en varios actores y que un actor puede fungir como varios actantes como puede observarse en el esquema 2 con el caso del *cazador* o *el príncipe*, sin embargo, la figura de actor requiere de una explicación más extensa aunque se menciona ahora como un primer acercamiento y debido a que en el ejemplo anterior se puede identificar la presencia de varios personajes que operan acciones similares en los actantes.

La teoría actancial de Greimas está diseñada para entender la transformación profunda de un relato, es decir, es un marco de análisis general para poder conocer las propiedades narrativas y semiológicas contenidas en las figuras y relaciones dadas en un relato.

De esta teoría se retoma el concepto de actante y los ejes de comunicación asociados a él (eje de la comunicación y eje del deseo) para esta investigación, sin embargo, se hace con la intención de plantear una metodología aplicada específicamente a la NV en el medio del PLS-Web.

Tomando en cuenta la acotación anterior es pertinente delimitar también las propiedades del actante que serán aplicadas para la construcción del concepto que se propone en este apartado de la investigación. Para ello se revisan a continuación las características generales del actante según la teoría actancial de Greimas y posteriormente se definirá el uso de dichas características en el concepto de DAA.

Greimas y Courtes (1990) definen en su obra *Semiótica: Diccionario razonado del lenguaje* a la figura de actante como:

> Los actantes son los seres o las cosas que, por cualquier razón y de una manera u otra –incluso a título de simples figurantes y del modo más pasivo- participan en el proceso. […] (24) El concepto de actante tiene mayor extensión, sobre todo en semiótica literaria, que el término personaje y, también, que el *dramatis persona* (V. Propp) pues no solo comprende a los seres humanos, sino también a los animales, los objetos o los conceptos. (Greimas y Courtes 23)

De acuerdo a la cita anterior el actante son los seres o cosas operadoras de la acción, el término comprende no solo a los seres humanos, sino también a los objetos, animales y conceptos.

Los roles actanciales y pares estructurales de actantes son elementos que definen al actante en cuanto a su categoría y función dentro del relato, sin embargo, en el modelo CB3 estas relaciones solo se abordarán como una parte que contextualiza al actante y no se profundizará en el análisis de estas

estructuras pues se centran en el análisis de la totalidad del relato. Sin embargo, es prudente señalar su función para comprender el contexto que envuelve al actante.

El actante en el relato puede ser abordado, de acuerdo a Greimas y Courtes en dos niveles del discurso enunciado; la sintaxis y la semántica, los dos niveles se refieren a la tipología del actante, Greimas y Courtes explican esta tipología:

> 1) **Los actantes de la comunicación** (o de la enunciación): el narrador y el narratario, y también el interlocutor y el interlocutario (que participan el diálogo estructura de interlocución de segundo grado);
> 2) **Los actantes de la narración** (o del enunciado) sujeto/objeto, destinador/destinatario; desde el punto de vista gramatical, se opondrán aquí los actantes sintácticos (inscritos en un programa narrativo determinado), tales como el sujeto de estado y el sujeto de hacer, y los actantes funcionales (o sintagmáticos), que comprenden los roles actanciales de un recorrido narrativo determinado. (Greimas y Courtes 63)

En este caso la tipología que corresponde a la figura de actante que sirve para integrar el modelo propuesto son los actantes de la narración, ya que los actantes de la comunicación se refieren propiamente a quien enuncia el relato y a quien lo recibe.

Queda solamente aclarar el término actor, que fue introducido en párrafos anteriores, del cual Beristáin ofrece un resumen desde la perspectiva de la teoría actancial:

> Cada actante o clase de actor o esfera de acción puede ser cubierto por uno solo o por varios personajes, por lo que en ello se identifica un primer tipo de sincretismo (fenómeno que consiste en que una forma asuma diversas funciones) por ejemplo: un sujeto antagonista (cuya voluntad se encamina a alcanzar el dominio de su opositor que es su objeto) puede ser un individuo, un grupo, un ejército, una nación o un bloque de naciones.

Beristáin advierte un primer tipo de sincretismo, el cual se refiere a que la forma de actor asuma diversas funciones (actantes), esta primera particularidad del actor Beristáin la resume como:

> a) La acumulación de más de un actor en la función de un solo actante (o la existencia de una esfera de acción compartida por varios personajes). (Beristáin 21).

Este caso se puede apreciar en el ejemplo que se ha planteado en el esquema 2 que corresponde a la historia de *Blanca Nieves* que el actante **ayudante** es ejercido por varios personajes; *los siete enanos, el cazador, el príncipe y los animales del bosque*, todos estos actores aportan acciones que ayudan a Blanca Nieves a alcanzar su deseo. De igual forma el actante **destinador** se refleja tanto en ella como en *el príncipe*, ya que Blanca Nieves se otorga a sí misma el don de amar al príncipe y éste a su vez le otorga a Blanca Nieves el amor que busca.

El segundo sincretismo en el actor que identifica la autora se refiere a lo siguiente:

> […] También es frecuente que un solo actor, en una misma historia, esté investido por distintas categorías actanciales pues participa en varias esferas de acción: en *Ganar amigos*, de RUÍZ DE ALARCÓN, don Fadrique es sujeto de varios objetos pues desea alcanzar, tanto a su enamorada, como una serie de valores: poder, autorrespeto, honra, etc. Se trata pues de un segundo tipo de sincretismo. (Beristáin 21).

Para ejemplificar esta segunda particularidad del actor y continuar con el ejemplo de *Blanca Nieves*, en este caso se observa que tanto *el cazador* como *el príncipe* desempeñan en el relato funciones correspondientes a actantes diferentes:

El cazador comienza fungiendo como un **oponente** al deseo de Blanca Nieves pues tiene como misión matarla, sin embargo, en un acto de bondad o reflexión el mismo actor decide ser un **ayudante** dándole la oportunidad de huir y posteriormente encubrirla delante de la reina. *El príncipe* también cumple con

varios actantes en el relato pues puede ser identificado como el **destinador** del deseo ya que él será quien le brindará el amor que ella busca, *el príncipe* también será un **ayudante** pues de él depende romper el hechizo que impide a Blanca Nieves alcanzar su deseo, además deberá enfrentar y vencer al principal oponente en el relato, es decir, la reina.

Esta relación entre actante y actor se resume de la siguiente manera según la autora:

> b) como la acumulación de más de una categoría actancial en un solo actor (o la participación de un solo personaje en varias esferas de acción). (Beristaín 22).

Estos dos casos reflejan que el actante puede contener a varios actores (recipientes que ejecutan la acción) y un actor puede también fungir como varios actantes o en varios roles actanciales (funciones en relación con el deseo), un actor en este caso es un sujeto (personaje, objeto, animal o fuerza) que ejecuta el rol del actante, mientras el actante permanece el mismo pues quien define al actante es su relación con el objeto deseado.

El actor es el reflejo sintáctico del actante, es decir, es la figura visual o lingüística que refleja el rol del actante en función del eje de la comunicación o del deseo, por ello a través del análisis de las acciones de cada actor se puede identificar el tipo de actante al cual está reflejando y con ello revelar su rol en los ejes del modelo de Greimas.

En la siguiente tabla se ofrece una síntesis de las definiciones de estos autores acerca de los conceptos de Actante y Actor.

Autor	Concepto	Descripción
Beristáin	Actante	Denomina al participante (persona, animal o cosa) en un acto, tanto si lo ejecuta como si sufre pasivamente sus consecuencias.
Greimas y Courtes	Actante	Los actantes son los seres o las cosas que, por cualquier razón y de una manera u otra –incluso a título de simples figurantes y del modo más pasivo- no solo comprende a los seres humanos, sino también a los animales,

		los objetos o los conceptos.
Beristáin	Actor	El actor es el reflejo sintáctico del actante, es decir, es la figura visual o lingüística que refleja el rol del actante en función del eje de la comunicación o del deseo y puede asumir múltiples roles actanciales o bien un rol actancial puede asumirse en múltiples actores

TABLA 4 DE AUTOR. DEFINICIONES DEL CONCEPTO ACTANTE

En resumen para el concepto de actante que se retoma en esta investigación se trata de una figura semántica en el relato que es operadora de la acción, sus características van más allá del personaje al incluir objetos, animales, fuerzas o conceptos, se refleja en el relato por medio de figuras sintáctica llamadas actores que de igual forma pueden referirse a personajes propiamente o a los objetos y conceptos que operan la acción fundamental del actante.

2.1.2 Relación dialéctica Personaje-Ambiente

Ya se ha mencionado que en la DAA se sustituye la figura de personaje por la de actante por lo que es importante señalar con mayor detalle las razones de esta sustitución con respecto al planteamiento original de Egri:

La primera razón radica en el objetivo y estrategia de comunicación fundamental de las páginas Web y en la naturaleza del objeto, idea o servicio que origina ese objetivo de comunicación, es decir, cada página Web tiene una intención para haber sido creada y el objeto de su creación puede ser la promoción de una idea, la venta de un producto o servicio o la divulgación de un tema, entre otras. Según dichos objetivos será posible la creación de un relato con la inclusión de personajes o sin ellos, por ello un modelo de análisis narrativo, centrado únicamente en el personaje, dejaría fuera todos aquellos casos en los que no se usen personajes para desarrollar las historias.

El concepto de actante proporciona un marco de análisis amplio en el que es posible incluir a la figura de personaje, sin embargo, dicho concepto opera dentro de un modelo, que en este caso es la teoría actancial de Greimas, de la

cual se ha revisado que resulta extensa para realizar un análisis práctico aplicado específicamente a los relatos con PLS-Web, por ello para articular al concepto de actante con un marco de operación, se retoma el modelo que propone Lajos Egri en su libro *The Art of Dramatic Writing* y que identifica con el nombre "dialéctica personaje-ambiente".

Una vez descrita la razón de conjuntar estos dos conceptos y habiendo ya explicado a la figura de actante, a continuación se expone en qué consiste la dialéctica que plantea Egri para poder integrar ambos conceptos para formar la DAA.

A manera de breve introducción acerca de Lajos Egri, se retoman las palabras de Silvia Peláez, profesora del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM que escribe en el prólogo de la edición en español de *The Art of Dramatic Writing*:

> Para muchos quizá resulte extraño que en pleno siglo XXI el Centro de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México publique *The Art of Dramatic Writing* en su versión en español, el cual fue escrito originalmente en 1946. Sin embargo, no resultará extraño si se considera la obra teórica de Lajos N. Egri (Hungría, 1888 - 1967) como un manual que ha podido transitar en el tiempo sin mermar su valor, sino sumándose a los conocimientos y avances acumulados en el campo de la dramaturgia, de la escritura dramática. (En Egri 11).

Egri propone un modelo para la creación del drama basado en el desarrollo de los personajes a través de una relación de mutua afectación entre su ambiente o entorno y ellos mismos. Este modelo se contrapone al enfoque clásico de construcción del drama que prevalecía en el momento que Egri desarrolla su modelo. El enfoque clásico se refiere a la *Poética*[16] de Aristóteles que indica

[16] La *Poética* o *Sobre la poética* es una obra de Aristóteles escrita en el siglo IV a. C. Su tema principal es la reflexión y descripción de la tragedia.

que la trama está por encima del personaje y que rige su comportamiento y sus acciones: *"Lo más importante de todo es la estructura de los incidentes, no el ser humano, sino la acción y la vida."* (En Egri 26).

En contraposición al planteamiento aristotélico lo que Egri propone es un modelo centrado en la complejidad del personaje y a través de esa complejidad los personajes forjan la trama de la historia y no la trama a ellos, a esta complejidad la llama la tridimensionalidad del personaje:

> Todo objeto es tridimensional; tiene: profundidad, altura y ancho. Los seres humanos poseen tres dimensiones más: fisiología, sociología y psicología. Sin el conocimiento de estas tres dimensiones adicionales no podemos aprehender la complejidad de un ser humano. (Egri 65).

Estas tres características hacen al personaje complejo y "humano", esa complejidad y humanidad se traduce, en palabras del autor, como lo que caracteriza a todo humano: "un principio de contradicción".

> Un ser humano es un laberinto de aparentes contradicciones. Se planea una cosa, y se hace otra; una persona ama, y cree que odia. Los hombres oprimidos, humillados, golpeados, profesan aún simpatía y comprensión por aquellos que los han golpeado, humillado y oprimido. (Egri 84).

Este principio de contradicción que observa Egri en los seres humanos y que asocia a la complejidad de la tridimensionalidad de una persona lo lleva a formular un enfoque para poder construir historias y personajes para sus obras dramáticas (historias originales no adaptaciones), con ello propone un camino para encontrar historias a través de la complejidad de los personajes y de las interacciones que estos realicen a causa de su misma complejidad.

Egri comienza a forjar su enfoque describiendo el funcionamiento básico de la dialéctica refiriéndose a los planteamientos de Sócrates:

> El primero, planteamiento de la proposición, llamado *tesis*. Enseguida el descubrimiento de una contradicción en la

> proposición, llamado *antítesis*, que es lo opuesto a la proposición original. Aquí la resolución de esta contradicción necesita de la corrección de la proposición original, y la formulación de una tercera proposición, la *síntesis*, que es la combinación de la proposición original y su contradicción. (Egri, 83).

Egri determina entonces para su modelo que este proceso dialéctico –*tesis, antítesis y síntesis*- es una regla fundamental para generar movimiento en los personajes, en el sentido de que movimiento significa cambio "todo cambia, sólo el cambio es eterno" (Egri, 79) y el cambio es el tema de toda historia:

> Así que podemos decir con toda certeza que en cualquier tipo de literatura, aquel personaje que no pasa por un cambio básico es un personaje mal planteado. Podemos ir más lejos y decir que, si un personaje no puede cambiar, toda situación en la que se le coloque será una situación irreal. (Egri, 94).

Entonces para poder generar una historia siempre deberá haber un cambio en el estado de los personajes que la integran y ese cambio siempre será resultado de la contradicción de los propios personajes según el enfoque dialéctico.

Hasta el momento el modelo de Egri explica la naturaleza que mueve a los seres humanos representados por personajes, sin embargo, el autor también integra en su modelo como pieza fundamental al entorno o ambiente:

> […] Un personaje es la suma total de su apariencia física y de las influencias que su ambiente ejerce sobre él en un determinado momento. (Egri, 82).

El entorno o ambiente se refiere, según el autor, a las circunstancias y contexto del personaje, ya sean de carácter, social, ambiental, económico, temporal, ocasional y todo aquello físico o abstracto que enmarca al personaje y que lo afecta, es por lo tanto, también los demás personajes que interactúan con él.

Los cambios que se den en este entorno impactarán al personaje y como resultado ellos responderán impactando a su ambiente[17]:

> Si es cierto que cada persona recibe la influencia de su ambiente, de su estado de salud y de los antecedentes económicos que tenga, como hemos tratado de probar, entonces es evidente que, como todo está en un proceso continuo de cambio constante (el ambiente, la salud y los antecedentes económicos, como parte del todo), esa persona también cambiará.

Egri al agregar el entorno o el ambiente a su modelo está conformando una nueva dialéctica que no se centra únicamente en las contradicciones del personaje, sino que ahora la fuerza de los personajes empujan a las fuerzas del ambiente y dan como resultado una decisión y un suceso al que llama conflicto:

> Las contradicciones dentro de un hombre y las contradicciones que existen a su alrededor crean una decisión y un conflicto. A su vez, estos dos elementos lo fuerzan a tomar una nueva decisión y a enfrentar un nuevo conflicto. (Egri 99).

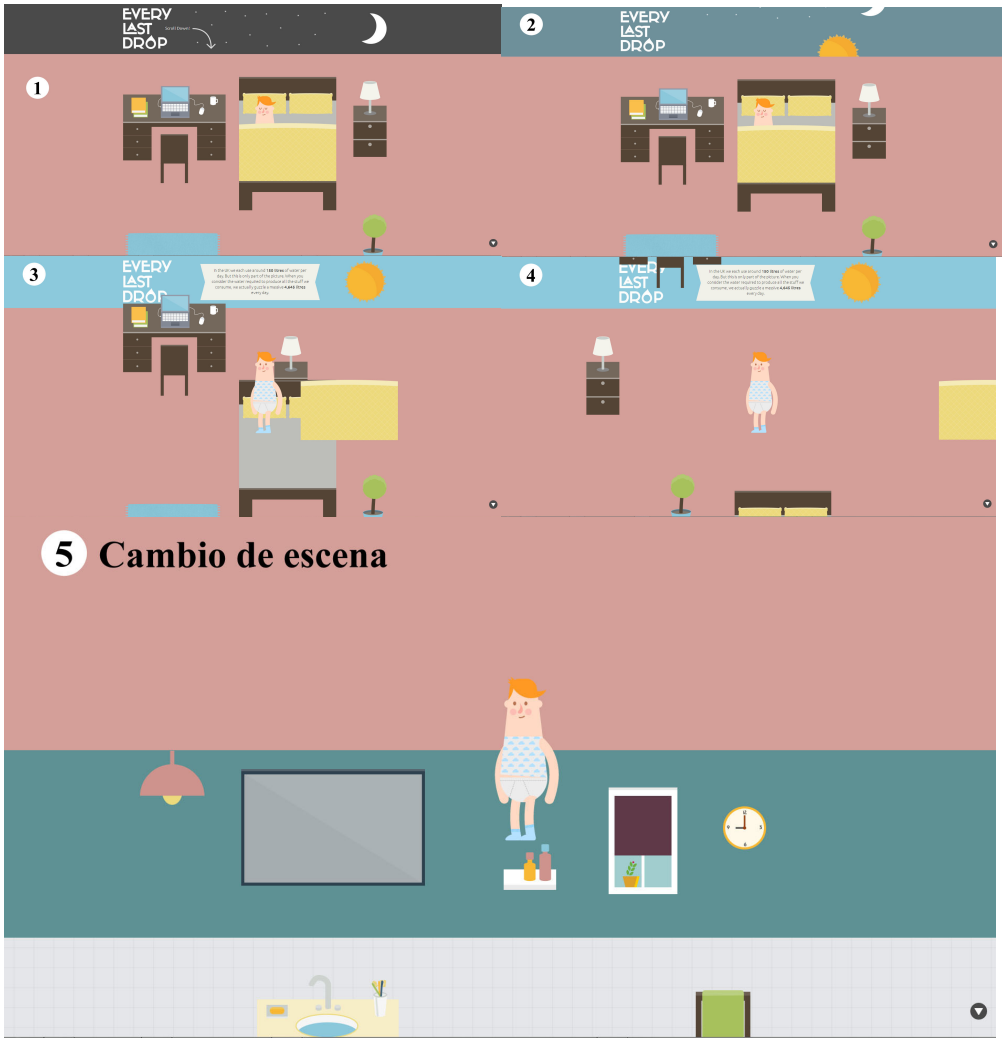
Es decir, el personaje con toda su complejidad es afectado por toda la complejidad del ambiente y viceversa, lo cual da como resultado un ciclo de *tesis, antítesis y síntesis* que se repetirá para hacer avanzar la historia hasta su final.

Se han descrito las características principales del enfoque dialéctico de Egri y a continuación se propone la integración del concepto de actante en dicho enfoque bajo las siguientes consideraciones:

1. El actante es un concepto que puede contener a la figura de personaje y abordar su análisis a través de la figura de actor, el cual debido a sus acciones revela características del rol actancial asociadas al eje de la

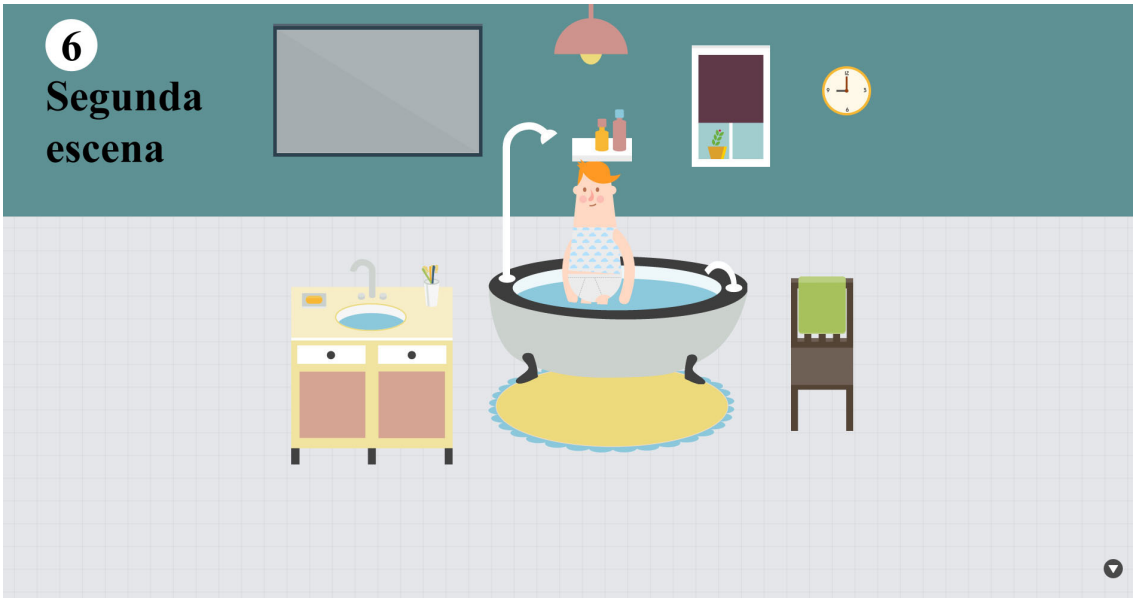
[17] El término "ambiente" no se deriva del drama sino que en este caso se refiere a las características y circunstancias contextualizan a los actantes en el ámbito espacial, temporal, circunstancial y visual.

comunicación del relato, que a su vez está asociado a los objetivos de comunicación de una página PLS-Web, y de la misma forma con el eje del deseo en el relato. Un ejemplo de este uso en el PLS-Web es la página londinense *Every last drop* [18] que publica la asociación Waterwise[19] en donde puede apreciarse una puesta en escena acerca de la vida cotidiana de una persona en Reino Unido y el consumo promedio de agua que requiere diariamente:



[18] www.everylastdrop.co.uk

[19] Asociación londinense fundada en 2005 dedicada a la promoción del cuidado del agua en Europa.



SECUENCIA 1. NICE&SERIOUS. *EVERY LAST DROP.* 2014.

En este ejemplo se puede observar un actor envuelto en ambiente físico, temporal y circunstancial, al igual que sucede en la cinematografía, existen cambios en el montaje para representar el cambio de espacio y tiempo como se aprecia en la parte superior de los cuadros 1 y 2 de la secuencia 1, estos recursos también son importados de las puestas en escena que se revisarán más a delante desde el enfoque de los autores Casetti y Di Chio, pero que en este caso ejemplifican una relación de afectación mutua entre el actante y el ambiente, pues los hábitos de consumo del personaje del relato impactan directamente en su ambiente y viceversa.

Con el ejemplo anterior es posible interpretar que el eje de la comunicación del relato tiene como objetivo informar sobre la importancia del consumo responsable de agua y el eje del deseo está asociado al estilo de vida que el personaje desea tener.

2. La figura de actante puede referirse a otros operadores de la acción fuera de la esfera de características de un personaje, como objetos, animales, fuerzas, conceptos, ideas o circunstancias.

Para la segunda consideración que se plantea en la integración del concepto de actante en el modelo dialéctico de Egri es necesario profundizar en su análisis, ya que, los conceptos que definen al actante son diferentes a los que el autor toma en cuenta para integrar su modelo original, por lo que es prudente revisar cómo funcionarán estos elementos sustituyendo o complementando a los del personaje.

Para comenzar a detallar esta segunda consideración se plantea revisar primeramente el tipo de relato en el cual se verá reflejada la DAA, es decir, si se encuentran en ellos personajes o no. Para ello es necesario abordar el objetivo de la página Web en la que se plasma el relato, pues como ya se ha explicado, este objetivo determina el cómo se desarrolla el relato.

En cada página Web se pueden encontrar, entre otras formas de comunicar, textos **descriptivos**, la **argumentativos** y **narrativos**, por ejemplo, si una página Web está construida con la intención de vender computadoras, la forma en cómo se comunica ese objetivo de venta puede ser **la descripción de las características** técnicas de las computadoras, así mismo se pueden **realizar comparaciones de esos equipos** contra otros para manifestar los aspectos superiores de dichos aparatos. En este caso la construcción de tablas comparativas, catálogos y tablas de especificaciones puede ser suficiente para comunicar el objetivo de venta y un personaje quedaría fuera de lugar al no aportar información relevante para la descripción y comparaciones entre los equipos ofertados.

Por otra parte si la estrategia de comunicación para vender los equipos de cómputo, o cualquier otro producto, fuera la de crear un relato para lograr objetivos como los de identificación con el público, ejemplificación del funcionamiento o demostración y asociación de las acciones que son posibles gracias al producto y cómo se constituyen en ventajas o aspiraciones para el cliente, entonces podría crearse la figura de personaje en el relato que se planea construir.

Sin embargo en el supuesto anterior también se abren dos posibilidades; 1.- Crear un relato donde existan personajes que ejemplifiquen y relaten las acciones y ventajas del producto determinado; 2.- Crear un relato donde no se

usen personajes y en su lugar sean los productos quienes demuestren sus acciones y ventajas. Ambos casos son posibles como se demuestra con los siguientes ejemplos:

a) Relato con personajes:

La página *The Hybrid4 Graphic Novel* [20] que publica la empresa automotriz *Peugeot* cuenta una historia acerca de las características de su nueva tecnología *Hybrid4* aplicada a algunos de sus vehículos. A través del efecto PLS-Web las escenas cambian y la historia se desenvuelve conforme se desplaza la barra de navegación hacia abajo. A continuación se presenta una secuencia de imágenes extraídas de esta página.



[20] www.graphicnovel-hybrid4.peugeot.com



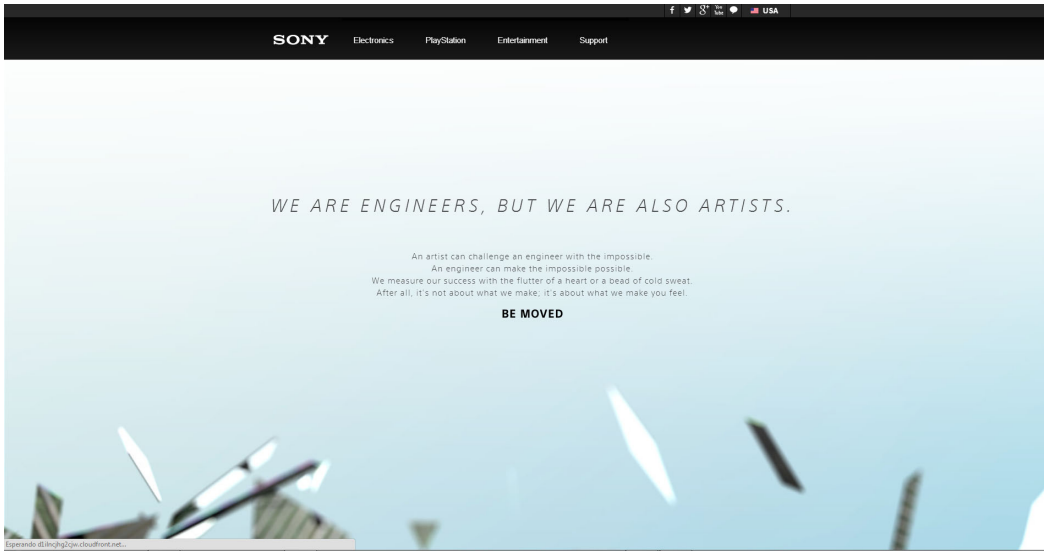
SECUENCIA 2. BETC DIGITAL. ***THE HYBRID4 GRAPHIC NOVEL. 2014.***

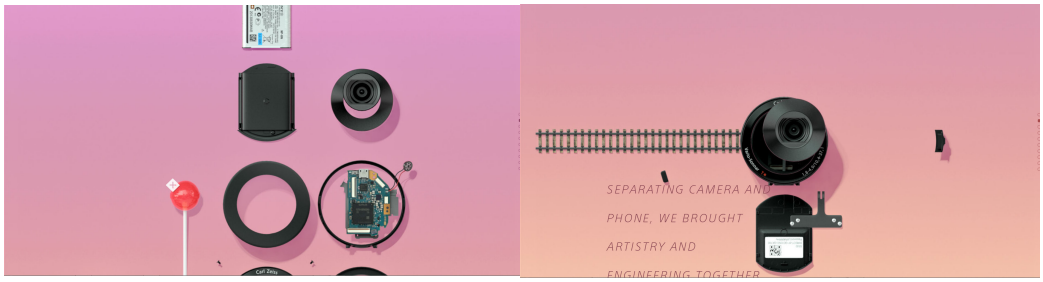
En este relato una espía roba y escapa con alguna información de cierto lugar y utiliza las mismas modalidades de tracción que tiene la *Hybrid4* asociándolas a la manera en cómo se desplaza la espía.

La intención de comunicar las características y ventajas de la nueva tecnología se desarrolla mediante la historia del personaje principal y su similitud con los modos de tracción *Hybrid4.*

b) Relato sin personajes:

La página *Sony-Be moved*[21] que publica la empresa *Sony* cuenta la historia de la filosofía de la empresa de unir la ingeniería con las expresiones artísticas, a través del PLS-Web se reproducen animaciones de imagen y texto que demuestran cómo se arman los productos de Sony mientras que son combinados con objetos referentes a alguna expresión artística. A continuación se presenta una secuencia de imágenes extraídas de esta página.





[21] www.discover.store.sony.com/be-moved/



SECUENCIA 3. WIDEN + KENNEDY. SONY-BE MOVED. 2014.

En esta página la intención de comunicar la ingeniería de los productos y su combinación con el ámbito artístico se lleva a cabo mostrando los componentes internos y la función de los mismos productos. La inclusión de algún personaje se ve relegada a ilustraciones o detalles dentro del relato del sitio.

En los ejemplos anteriores la figura de actante proporciona elementos para realizar el análisis de las acciones de los objetos y personajes dentro de los dos relatos aunque la estrategia de comunicación puede ser diferente en ambos casos ya que un relato se desarrolla a través del personaje de la espía y en el otro caso son los productos los que efectúan las acciones.

Es posible hallar la dialéctica del enfoque de Egri al analizar cómo los elementos del ambiente se oponen al camino del actante, por ejemplo, en el caso de la espía de *Hybrid4* que es descubierta y necesita surcar una serie de obstáculos en su camino para escapar o en el caso de *Sony Be-moved* los impedimentos para la creación de los productos son la dificultad de integrar todos los elementos de ingeniería necesarios para lograr un producto que no tenga limitaciones para su uso artístico.

El actante también proporciona la posibilidad de un nivel de lectura en el eje de la comunicación, como se explicó en el modelo de Greimas, y no solamente en el análisis del relato que se presenta. Tomando como ejemplo *The Hybrid4 Graphic Novel* se puede interpretar que la espía logra escapar gracias su manera de desplazarse y dichas maneras están asociadas a los modos de tracción de la tecnología *Hybrid4*, esta tecnología es el actor del actante ayudante, que posibilita al personaje alcanzar su objeto, en este caso es cumplir con sus misiones asignadas para mantener su estilo de vida.

Esta breve lectura del relato sigue enfocada justamente en el análisis de los sucesos en el universo que plantea el mismo relato, sin embargo, en el eje de la comunicación se puede identificar que la tecnología *Hybrid4* es el donador (el actante destinatario) que ofrece la posibilidad de la movilidad (actante objeto) y analizando la dialéctica ya no del personaje sino del Actante-Ambiente (DAA), se identifica que los mismos obstáculos que enfrenta el personaje, pueden ser los mismo que podría enfrentar el comprador de un vehículo, es

decir, un ambiente citadino, con cambios en el terreno y el tráfico, estas mismas oposiciones son las que hacen reaccionar al personaje, tomar decisiones y resolver el conflicto con los obstáculos, de la misma manera la resolución de estos conflictos hace destacar la importancia de la ayuda de los modos de tracción *Hybrid4* y así dichas ventajas dejan de aplicarse solamente al personaje de la historia sino también al cliente potencial.

La dialéctica que se genera entre el actante y el ambiente mueve la historia hacia su conclusión de la misma manera en que sucede con el modelo de Egri, ya que los actores del relato realizan acciones en función de los cambios de su ambiente y viceversa.

La DAA puede desarrollarse simultáneamente en dos niveles, entre los actantes de la comunicación y los actantes de la narración, y el ambiente que corresponde a cada tipo serán los ambientes en los cuales se desenvuelven los actores y el ambiente creado en la página Web que interactúa con el usuario de la página, es decir, la manera en como los elementos se comportan a medida que el usuario desplaza su navegador Web.

2.1.3 La dialéctica Actante-Ambiente (DAA) para el análisis y producción de la NV con PLS-Web.

El objetivo de este apartado es vincular la función de la DAA con los elementos de la NV que se han descrito en el capítulo anterior y realizar así una síntesis de los elementos de la NV que pueden analizarse y producirse con el uso de este concepto.

Se propone la siguiente tabla para realizar esta vinculación, ésta retoma el listado de los elementos de la NV descritos en la tabla 1 *Elementos Generales de la Narrativa Visual* de Pimenta y Poovaiah e integra una breve descripción de la función que la DAA puede desarrollar en cada uno de ellos:

La DAA en función de los elementos de la NV	
Características	**Función de la DAA**
Manera de desenvolver la historia	Se visualiza en el tiempo y el espacio que se construyen en el ambiente, ya sea el ambiente del relato como el ambiente generado desde la página hacia el usuario. La historia se desenvuelve en el eje de la comunicación y del deseo mediante la aparición

	y resolución de conflictos generados por la oposición entre los actantes y su ambiente.
Apariencia visual	Las fuerzas que se oponen en la DAA son el resultado de la complejidad de la constitución de los actores y de su ambiente. A nivel visual esta complejidad puede ser representada de múltiples maneras, por lo que la apariencia visual no está definida de antemano pero está relacionada a la complejidad de los actores y su ambiente.
Conocimiento de la historia	El espectador no requiere conocer la historia antes de verla. La resolución de los conflictos y los comportamientos de los actores revelarán la historia.
Lo visual y la interacción del receptor	Lo visual se mueve pero el espectador está fijo en un espacio, sin embargo, dependiendo del objetivo de comunicación de la página Web el usuario puede estar inmerso en un rol actancial y moverse dentro del espacio virtual de la historia.
Velocidad de visualización	NO APLICA. Las relaciones serán las mismas independientemente de la velocidad de visualización.
Secuencia de visualización	NO APLICA. La secuencia de visualización no altera las relaciones planteadas.
Tiempo de contemplación	NO APLICA. El tiempo de contemplación no altera las relaciones planteadas.
Percepción de movimiento	El movimiento de la historia, producto de la *tesis, antítesis y síntesis* influyen en la percepción de movimiento físico al enfatizar los cambios de estado del actante y el ambiente.

TABLA 5. DE AUTOR, LA DAA EN FUNCIÓN DE LA NV.

Este concepto puede ser aplicado en análisis y producción de la NV tomando en cuenta las funciones de la tabla 4, buscando o construyendo relaciones de oposición entre los actantes y el ambiente con el objetivo de lograr una resolución de ese conflicto y permitir el surgimiento de una nueva proposición que entrará nuevamente en oposición con otra. Esto brinda un método para desenvolver la historia como primer punto de la tabla.

La manera en cómo se represente visualmente la resolución de los conflictos, no solo aportará una apariencia visual como segunda característica de la tabla sino también podrá revelar características que aporten un marco de interpretación para el eje de la comunicación, como ya se ha explicado en el ejemplo de *Hybrid4* de *Peugeot* la representación visual de la movilidad de la espía hace posible la asociación de las ventajas de los modos de tracción de la tecnología que promociona la marca.

En resumen, para poder aplicar este concepto ya sea al análisis o producción de la NV en páginas PLS-Web, es necesario plantear o encontrar primeramente las relaciones dialécticas –de oposición y síntesis- entre los actantes y el ambiente, después identificar la resolución de los conflictos y

determinar o describir como representan esas resoluciones a nivel visual, por último describir o construir los elementos visuales que constituyan los actores que se mueven en el eje de la comunicación o del deseo.

2.2 Animación Basada en la Acción (ABA)

El concepto de Animación Basada en la Acción es planteado por la autora Ellen Besen y se refiere a una reorganización de las premisas que originan una animación, a lo largo de esta sección se expondrán cuales son dichas premisas y cómo es que el enfoque de Besen aporta una metodología para la realización de una animación que resalta el sentido narrativo de las acciones que realiza el personaje animado.

En términos generales el enfoque de Besen sugiere que realizar una animación basada en encontrar los movimientos y expresiones que aporten mayor sentido narrativo a la historia será más efectiva para impulsar la historia que desarrollar una animación enfocada a describir o complementar los diálogos de los personajes.

Para ello propone la distinción entre los términos animación y acción animada, mismo que se describen a continuación.

2.2.1 ¿Qué es la animación?

La animación como técnica se usa para representar movimiento a través de la sucesión rápida y progresiva de imágenes, difiere del cine con acción viva en que estás imágenes son normalmente dibujos u objetos inanimados que cambian de posición, formas y colores para dar un efecto de continuidad en las acciones, es como si se estuviera filmando una acción del mundo real, salvo que esta acción es reconstruida con elemento gráficos.

La palabra “animar” viene del latín *animare*[22] es un verbo que significa “dar vida, vivificar”, para muchos animadores como lo expresa Walt Disney, la

[22] Diccionario Español – Latín. DidacTerion. Web. 14 abril 2014

animación es un arte y una forma de expresión para el hombre “La animación puede explicar todo lo que el hombre puede imaginar” (Cit. En Thomas y Johnston 13).

La animación como expresión artística no se refiere solamente al hecho de representar movimiento en los dibujos o elementos gráficos, sino también dotarlos de “vida”, es decir, de cualidades que lo seres humanos han observado en otros seres vivos y en ellos mismo. Frank Thomas y Ollie Johnston, ambos importantes animadores en *The Walt Disney Company* que participaron en películas clásicas de esta empresa como Blanca Nieves, Alicia en el país de las maravillas, Fantasía, Bambi, Pinochio, La espada en la piedra y diversos dibujos animados de Disney destacan en su libro *The illusion of life:*

> El hombre siempre ha tenido la necesidad de hacer representaciones de cosas del mundo que ve y lo rodea. Miraba a las creaturas que compartían su actividad diaria e intentaba dibujar sus formas o moldear sus figuras. Conforme se volvió más hábil intentó captar el detalle de sus movimientos, una mirada, un salto, una lucha. Finalmente el hombre busca retratar el propio espíritu de su sujeto. (Thomas y Johnston 5).

Para la mirada de Thomas y Johnston la animación se trata entonces de expresión de emociones, sentimientos y sentido a través del movimiento de los personajes. El objetivo de la animación es entonces comunicar.

El segundo concepto del CB3 es la animación de los elementos gráficos en las páginas PLS-Web que adquieren movimiento mientras se desplaza la barra de navegación, esta animación puede configurarse de distintas maneras, pero el tipo de animación que es eficaz para apoyar la NV es la “animación basada en la acción” (ABA) en donde la acción se refiere a la cualidad que los movimientos animados tienen para expresar y narrar.

Para distinguir entre la ABA y otros estilos de animación, así como las ventajas que ofrece para dotar de expresividad a los movimientos de los actores, se retoman los planteamientos de Ellen Besen, ex profesora de *Sheridian College’s School of Animation* (1987-2002) que ha trabajado en el campo de la

animación por más de 35 años y autora del libro *Animation Unleashed* donde recopila todos los principios básicos que propone a lo largo de su carrera para el desarrollo de diferentes animaciones.

Besen ha sido premiada como directora de cortos animados por la *National Film Board of Canada*, por su obra *Iluminated lifes* (1989) y ha sido curadora de obras animadas en la *Art Gallery of Ontario*.

Los planteamientos de Besen respecto de la ABA pueden ser apoyados con la obra de Thomas y Johnston, *The illusion of life,* en donde proponen principios básicos de animación similares a los de Besen, muchos de estos dedicados a dotar de expresividad a los personajes por medio de las acciones representadas en la animación.

2.2.2 La acción animada

Ya se mencionó que Thomas y Johnston sugieren que la animación comenzó como un intento de representar el movimiento y que a lo largo del tiempo se ha transformado como una forma de comunicar a través de él. Su razonamiento nace desde la observación del lenguaje corporal animal:

Thomas y Johnston basados en la autora y científico Jane Goodall[23] retoman planteamientos sobre la conducta animal para fundamentar que los animales pueden comunicarse mediante posturas y gestos:

> La autora y científico Jane Goodall reporta que aún los primates de orden menor poseen, como los chimpancés, poseen un

[23] Valerie Jane Morris Goodall, Es Mensajera de la Paz de Naciones Unidas y cuenta con más de 100 premios internacionales por su labor científica y su activismo ambiental. Fue galardonada en España con el Premio Príncipe de Asturias de Investigación Científica y Técnica en 2003. En 2008, fue investida como doctora "Honoris Causa" por la Universidad de Alicante y en 2009 por la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla, ha dedicado su vida a estudiar ha dedicado su vida al estudio del comportamiento de los chimpancés en África y a educar y promover estilos de vida más sostenibles en todo el planeta.

> “complejo sistema de comunicación basado en el tacto, los gestos y la postura”. (Thomas y Johnston, 13).

Tomando como ejemplo a los chimpancés de los estudios de Goodall explican que estos primates poseen una serie de señas y posturas que están asociadas a comportamientos como respeto, ira, repulsión, diversión y lazos afectivos, por lo que observan que hay gestos y comportamientos similares que están arraigados en lo más básico del comportamiento humano y es lo que nos permite interpretar los gestos animales para asociarlos con emociones y comportamientos humanos.

De acuerdo a este tipo de investigaciones Thomas y Johnston explican a la animación como una herramienta para comunicar basada en la expresividad de las acciones, es decir, de lo que se puede interpretar a partir de los gestos y movimientos de los personajes.

Besen es una de las promotoras de este tipo de animación que está enfocada a lograr la expresión de las intenciones y personalidad de los personajes mediante sus movimientos animados. La autora realiza una distinción importante entre este tipo de animación y otros basados en ilustrar el diálogo de los personajes:

> […]La animación no es acción viva. Si bien la animación trata de imitar a la acción viva, que en ocasiones lo hace, sigue sin ser acción viva. Así que no se dejen engañar. Claro que, se puede llegar a un guion funcional de animación basado en un modelo de acción viva. Pero nunca llegarás a un gran guion de acción animada con este enfoque. […] En otras palabras este enfoque tiende a crear una estructura que inadvertidamente restringe el contenido lejos de apoyarlo. (Besen 1).

La primera diferencia que tiene la animación basada en la acción con una animación ilustrativa es que esta última trata de representar el plano de la realidad coartando la capacidad de exagerar, de representar gestos y movimientos que probablemente no correspondan con el mundo real, sin embargo, serán movimientos que expresen una realidad no que la imiten.

Besen propone una consideración básica para lograr la ABA, se trata de comenzar el guion de animación primeramente por la acción de los personajes y después agregar diálogo de ser necesario y de no serlo suprimir el diálogo:

> Podría parecer no natural pero cuando escribes el diálogo primero, la acción cambia automáticamente a un rol secundario, forzándola a las necesidades del diálogo para ser entendida. […] Al considerar primero la acción animada por encima del diálogo, el ritmo se vuelve más intenso pues existe más acción, hay más demanda en el uso de encuadres diferentes de la cámara, la acción se vuelve más inventiva y desafiante. Finalmente la acción deja de ser solo "relleno de cuadro" a ser parte esencial en el relato. (Besen 2).

Con esto la autora argumenta que si planea primeramente el diálogo en un guion para la animación, ésta terminará siendo una ilustración de lo que se dice en el diálogo. Pero el hecho de basar el guion en la acción representada aporta riqueza de elementos para interpretar diferentes al sistema lingüístico.

Para ejemplificar su planteamiento Besen describe un ejemplo con la versión animada de Walt Disney de *101 dálmatas* comparada con la versión posterior de la misma película realizada con acción viva*:*

> En la versión con acción viva, gran parte de la secuencia es llevada a través del diálogo. "Oh Pongo" dice Roger, con la mirada ansiosa mientras se sienta en el sofá con Pongo a cerca de él, "¿Cómo puedes estar tan calmado mientras yo estoy tan nervioso?" Se hace un *close-up*[24] a Pongo –que lo mira, bueno, como un perro mira- luego se regresa a un *close-up* de Roger para más quejas y así continúan hasta que los cachorros comienzan a nacer y la alegría se desata. (Besen 3)

[24] Término en idioma inglés para hacer referencia a una toma de la cámara cercana a un rostro u objeto.

En la versión animada esta misma escena ocurre con menos diálogo; Roger está sentado en su silla, catatónico, Pongo (el perro) observa el reloj y el humo de la pipa de Roger que es un elemento que refleja el ritmo de respiración de Roger – es acelerado- ambos personajes parecen estar aislados el uno del otro en su propia ansiedad, es hasta el momento que Pongo toca la mano de su dueño que éste se desprende de su silla en un salto, pierde el equilibrio y el ritmo con el que fumaba, dejando ver con esta catarsis de acciones cuan profunda era la ansiedad de Roger.

La autora argumenta que la acción animada en este caso tiene mayor oportunidad de ser verosímil ante los ojos del espectador:

> Cuando el Roger de la versión de acción viva dice que está nervioso, solo tenemos su palabra para confiar en ello. De hecho, no sabemos si realmente está nervioso, nada más en su actuación parece apoyar su declaración. Pero cuando el Roger animado salta de su silla, como si un arco tensado fuera repentinamente liberado, sabemos exactamente qué tan tenso estaba, sin ninguna otra explicación. (Besen, 2).







SECUENCIA 4. WALT DISNEY PRODUCTIONS, *101 DÁLMATAS* (1961).

En la secuencia de la versión animada de *101 dálmatas* tanto Pongo como Roger expresan ansiedad y alegría, como una interacción entre los sentimientos de ambos. En la película con acción viva, en varias partes de la misma escena tanto Pongo como Roger deben ser filmados por separado para captar las reacciones, Pongo por ser un perro real y aun teniendo la capacidad de expresar ansiedad se nota calmado ante el suceso de la escena, dicha calma es reforzada incluso con el diálogo de Roger cuando le pregunta "¿Cómo puedes estar tan calmado?":





SECUENCIA 5. WALT DISNEY PICTURES, *101 DÁLMATAS* (1996).

Besen argumenta con la comparación entre las dos versiones de *101 dálmatas* que, son las acciones, los movimientos, la exageración y la interacción que tienen los personajes con sus acciones las que dotan a la versión animada de una mayor expresividad y verosimilitud, aun y cuando los dibujos animados no

sean parte de “el mundo real” es más fácil de creer que dentro de su mundo están sintiendo y “viviendo” lo que expresan sentir y vivir.

La premisa fundamental de la ABA es entonces que las acciones animadas deben tener una carga expresiva, deben ser acciones que revelen tanto las emociones y sentimientos del actor como sus intenciones. En caso de los relatos sin personajes en el PLS-Web, aunque las acciones de los actores no revelen sentimientos y emociones por carecer de una dimensión psicológica, las acciones si pueden revelar sus relaciones en cuanto a los actantes que representan, lo cual se explica en el siguiente apartado.

Para lograr que las acciones animadas tengan una carga expresiva y brinden elementos para su interpretación y el descubrimiento de las emociones, personalidad e intenciones de la forma animada, existen varias recomendaciones de animación que han sido adoptados como principios básicos por la mayoría de los animadores como lo documentan Thomas y Johnston o Besen.

Los principios que están enfocados en dotar de expresividad y una carga intencional para generar sentido de las acciones que realiza la forma animada son los siguientes y son también los que constituyen el concepto de ABA:

- *Anticipation* (Anticipación)
- *Staging* (Representación)
- *Timing* (Temporizado)

El principio de **anticipación** (***Anticipation***) está pensado para hacer ligaduras entre las acciones precedentes y las posteriores, anticipando la acción que ocurrirá después de la que se está observando. El público puede asociar la secuencia de acciones en total y esto ayuda a describir el qué se está haciendo, aunque no ofrezca muchos elementos del porqué se está haciendo. Al conocer el qué, el público tiene mayor oportunidad de interpretar el por qué.

> La audiencia que mira una escena animada no podrá comprender los eventos en la pantalla a menos que sean una secuencia planeada de acciones que los dirijan claramente de una actividad a la siguiente. Deben estar preparados para el siguiente

> movimiento antes de que este realmente ocurra. Esto se logra precediendo cada acción principal con un movimiento específico que anticipe a la audiencia de lo que está a punto de pasar. Esta anticipación puede que no muestre por qué se está haciendo algo, sin embargo no hay duda de que muestra el qué se está haciendo. (Thomas y Johnston, 47).



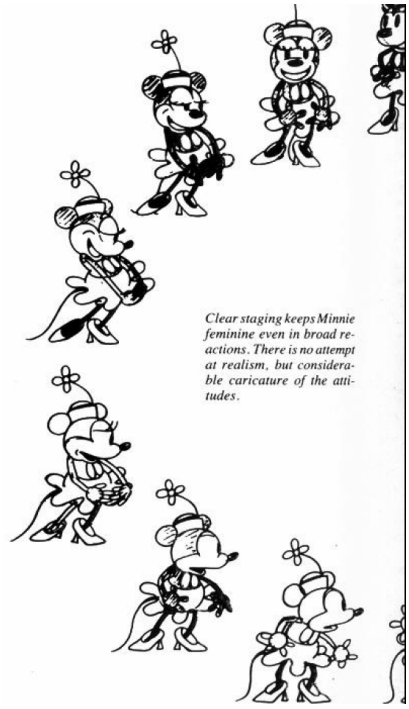
ILUSTRACIÓN 2 *PATO DONALD* EN THOMAS Y JOHNSTON (47). PRINCIPIO DE ANTICIPACIÓN.

En la ilustración 2 se observa al *Pato Donald* de Walt Disney en una pose que sugiere que se prepara a correr o desplazarse con cierta intensidad, ya sea en su caminar porque su gestualidad denota estar enojado o en su velocidad porque parece estar determinado, tal vez ambas acciones ocurran, el principio de anticipación brinda la oportunidad de interpretar las acciones con base en el lenguaje corporal al que se refieren Thomas y Johnston.

El ***staging*** es el principio de ***representación,*** se refiere a las características asociadas a la personalidad del personaje, lo que se puede esperar que represente según su apariencia. Es decir, si es un personaje femenino con indumentaria infantil, lo que puede esperarse de sus acciones es que reflejen dicha feminidad y actitudes infantiles. Este principio también se refiere a la representación de las ideas, es la manera en cómo se representan para que sean claras y no se confundan con otras.

> *Staging* es el principio más general pues cubre muchas áreas y se remite mucho al teatro. Su significado es bastante preciso: es la

> presentación de cualquier idea de manera que sea completamente e inconfundiblemente clara. Una acción es representada de manera que sea entendida, una personalidad de manera que sea reconocida, una expresión de manera que sea vista, un humor de manera que afecte a la audiencia. (Thomas y Johnston 53).



Un staging claro conserva a Minnie femenina aun en reacciones bruscas. No existe un intento de realismo, sino una caricaturización de las actitudes (Thomas y Johnston 53).

ILUSTRACIÓN 3 *MINNIE MOUSE* EN THOMAS Y JOHNSTON (53). PRINCIPIO DE *STAGING*.

En la ilustración 3 se muestra a Minnie de Walt Disney teniendo una reacción de sorpresa, la representación de su personalidad femenina e infantil se observa en cada una de sus poses a pesar de la diferencia de estados de ánimo.

El principio de *staging* está ligado al avance del relato, pues a medida que las representaciones ocurren la historia se desenvuelve, “si se ha decidido que cierta acción avanzará la historia, entonces cómo debería ser representada (Thomas y Johnston 53)”.

Es decir, por medio de la representación de una idea tras otra el relato puede desenvolverse, esto quiere decir que el *staging* se aplica sobre todo a las ideas:

> Si se requiere de un sentimiento escabroso, la escena es llenada con símbolos de una situación escabrosa. Una casa vieja, el viento aullando, hojas de papel desperdigadas por el piso, nubes tapando la luna, un cielo amenazador, tal vez ramas secas rascando el vidrio de una ventana, o sombras moviéndose, - todo esto dice “escabroso”. (Thomas y Johnston 56)”.

La condición más importante para realizar un *staging* es que no confunda a la audiencia, es representar una acción o idea a la vez, esto es porque en una escena animada no existen acciones y elementos que aparezcan en la escena naturalmente, cualquier elemento contenido en ella, es creado por el animador, cada color, forma y movimiento es creado, a diferencia de la acción viva en donde los elementos que aparezcan en la escena pueden ser interpretados como inherentes al contexto de la escena que se presenta.

> No haces dibujos solo porque se ven bonitos o lucen chistosos. Haces los dibujos que representarán cada idea en la forma más fuerte y simple antes de avanzar a la siguiente acción. (Thomas y Johnston 56)”.

El tercer principio que de la animación que aporta expresividad a la ABA es el llamado ***timing*** que puede traducirse al español como **temporizar**, pues se trata de dar un tiempo específico a las acciones que se realizan.

La animación como ya se ha explicado es una secuencia de gráficos que se suceden uno tras otro a un ritmo determinado, a esto se le llama *frame rate*, o velocidad de cuadros en español, es decir, la velocidad de cuadros que se suceden en un segundo, por ejemplo, el estándar del cine son 24fps que significa veinticuatro cuadros por segundo o *frames per second* (fps) en inglés.

Dada una velocidad de cuadros dependiendo del formato en el cual será producida la escena animada, los gráficos tienen un temporizado o timing, entre más cuadros dure una acción se percibirá como más lenta pues tardará

más tiempo en reproducirse la totalidad de cuadros que la integran, entre menos cuadros ocupen una acción ésta se percibirá como más rápida.

> El número de cuadros usados en cualquier movimiento determina la cantidad de tiempo que esa acción durará en la pantalla. Si los dibujos son simples, claros y expresivos, el punto del relato se puede ver rápidamente, y esto era lo que lo que le importaba a los animadores en los periodos iniciales. La temporización en esos tiempos estaba limitada a movimientos lentos y rápidos, con acentuaciones y empujes en momentos especiales. (Thomas y Johnston 64).

Sin embargo el *timing* no solo es un aspecto técnico y físico de la animación, el *timing* determina la percepción de la acción. El *timing* se trata de asignar la cantidad correcta de cuadros a cada acción, de acuerdo a la intención y ritmo de la escena animada, esto es para que las acciones se perciban correctamente de acuerdo a la intensión con que son creadas, lo cual también aporta a las formas animadas un estilo y congruencia de sus movimientos con su personalidad o intencionalidad.

> Pero las personalidades que se fueron desarrollando estaban definidas más por sus movimientos que por su apariencia, y el variar la velocidad de esos movimientos determinaba si ese personaje estaba aletargado, emocionado, nervioso, relajado. Ni la actuación o la actitud se pueden representar sin prestar mucha atención a la temporización. (Thomas y Johnston 64).

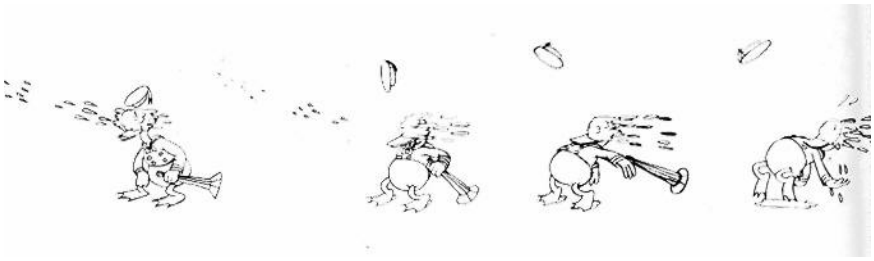




ILUSTRACIÓN 4, *PATO DONALD* EN THOMAS Y JOHNSTON. EJEMPLO DE T*IMING*.

Tomando como ejemplo la ilustración 4 donde el *Pato Donald* es golpeado por un pastel, se espera que este sea un suceso repentino y rápido así como lo es arrojar un objeto con fuerza, sin embargo, si se cambia el tiempo que tarda en suceder esta acción para ser representado en cámara lenta, la escena cambiaría su significado si los dibujos en los cuadros fueran los mismos, pero la misma acción podría añadir dramatismo y expresividad si los cuadros estuvieran dedicados a mostrar la cantidad de gestos o deformación que sufre el rostro del personaje al ser golpeado por el pastel. Lo que muestra que debe haber una coherencia entre el timing de los cuadros y la acción representada para construir un sentido.

Otro ejemplo tomando en cuenta el mismo caso sería; si el Pato Donald después de ser golpeado por el pastel permanece inmóvil con la mirada iracunda, probablemente se podría pensar que está planeando su venganza, sentimiento que además refuerza y revela la personalidad del personaje. Por otra parte si este personaje estalla en ira inmediatamente después de haber sido golpeado por el pastel y corre hacia su agresor, es más difícil anticipar que sucederá enseguida lo cual puede ayudar a justificar y construir el significado de la siguiente escena, por ejemplo si él se resbalara y callera, esto sería el resultado de haber actuado apresuradamente sin tener un plan, lo cual puede ser parte del relato. Como se puede observar con este ejemplo es el tiempo que tarda en suceder una acción u otra lo que abre la posibilidad de dos caminos diferentes en el relato y lo que revela o no ciertos detalles del personaje.

Aunque estos principios están desarrollados principalmente para los personajes, también pueden ser aplicados a la animación de los objetos, cuando es necesario brindarles expresividad o intencionalidad, es importante

tomar en cuenta esta circunstancia pues ya se ha descrito que en las páginas PLS-Web la animación y el relato se construye con o sin el uso de personajes.

> En algunos casos como las escobas en *Fantasía Aprendiz de Brujo* era importante que estuvieran activas y vivas, pero no tenían sentimientos o medios de comunicación. […] En muchos casos la personalidad era sugerida por el trabajo que el objeto hacía. […] En algunos casos el objeto es más provocativo sin ningún tipo de cara, si todo el ser puede portar la pantomima para mostrar su actitud. (Thomas y Johnston 506).

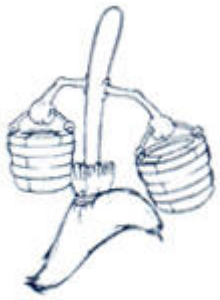


ILUSTRACIÓN 5. ESCOBAS EN PELÍCULA *FANTASÍA* DE WALT DISNEY, EN THOMAS Y JOHNSTON (506).

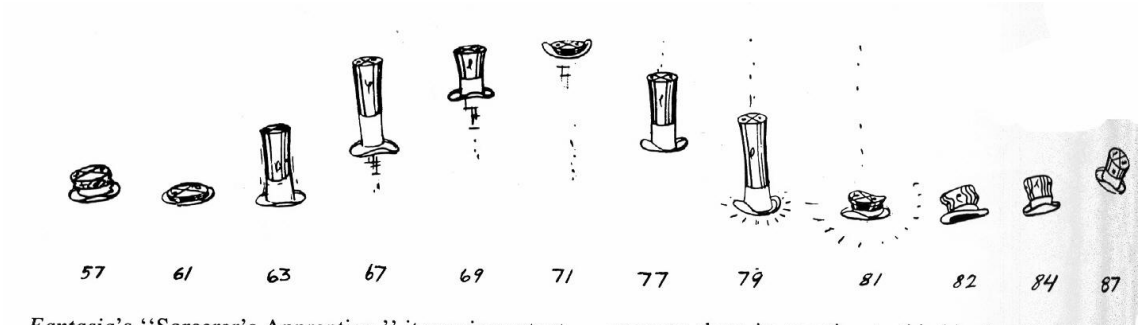


ILUSTRACIÓN 6. SOMBRERO DE LA PELÍCULA *LA GRAN OPERA DE MICKEY*, EN THOMAS Y JOHNSTON (507).

En resumen la acción animada se desarrolla pensando en la representación de elementos expresivos como ya se ha descrito, la ABA que propone Besen se refiere a retomar los elementos de la acción animada dedicados a potenciar la expresividad y el sentido de las acciones que se representan, es también un método de producción que propone la planeación de la acción como elemento principal y el diálogo como elemento secundario para reforzar o clarificar situaciones en las escenas animadas.

La ABA, si bien está enfocada principalmente en los personajes, puede ser aplicada en los objetos si se planea su sentido en las acciones que realiza apoyado en los tres principios básicos de la acción animada; anticipación (*anticipation*), temporización (*timing*) y representación (*staging)*.

La ABA por sí misma es un concepto limitado si se pretende analizar el porqué de las acciones animadas, es por ello que en el análisis de la NV se propone como un concepto integrante del CB3 que está pensado para trabajar en conjunto con los otros dos.

2.2.3 La ABA y la NV en el PLS-Web

La técnica PLS-Web por si misma permite activar animaciones en los elementos gráficos según la posición de desplazamiento del *scroll* navegador, es decir, de la barra lateral del navegador que indica la posición actual en relación a la longitud total de esa página, esto permite armar secuencias de animación al activar una después de otra o en los momentos en se determine, pues la técnica PLS-Web activa las propiedades del código CSS3[25] en momentos específicos que determina el productor para realizar la animación.

Si bien el tipo de animaciones que pueden ser logradas usando únicamente esta técnica son limitadas, ya que por medio del código CSS3 se puede afectar solamente las llamadas propiedades de transformación de los objetos, como son; la escala, posición, rotación, opacidad y enmascaramiento, estas propiedades son suficientes para cumplir el objetivo de la ABA, que como ya se ha explicado es dotar de expresividad a los gráficos y brindar más elementos para la interpretación de qué sucede en la acción representada.

El PLS-Web también puede ser un medio para reproducir animaciones más complejas, esto se logra con secuencias de imágenes generadas con técnicas

---

[25] El lenguaje de marcado CSS3 es la tercera versión de este lenguaje cuyas siglas significan *Cascading Style Sheets* (Hojas de Estilo en Cascada), los estilos marcados en el código CSS definen cómo serán visualizados los elementos del código HTML. Una guía completa del uso y características del lenguaje CSS puede ser consultada en la página: www.w3schools.com/css.

externas como la animación 3D o animación tradicional 2D, el PLS-Web cambia las imágenes una tras otra como si se tratara de una proyección de cine, de esta manera la animación se reproduce pero no generada por el PLS-Web. En el ejemplo que se ha trabajado anteriormente de la página *Sony Be-moved* sucede este tipo de animación en el que el PLS-Web sirve como medio para reproducir la secuencia de cuadros que originan la animación del ensamblaje de los productos.

Aunque el concepto ABA puede ser aplicado para generar animaciones externas al PLS-Web y posteriormente ser incluidas usándolo como medio de reproducción, se pretende mostrar aquí el uso de la ABA aplicado a animaciones generadas dentro del entorno PLS-Web y analizar como la ABA contribuye a interpretar el "qué" de la acción animada.

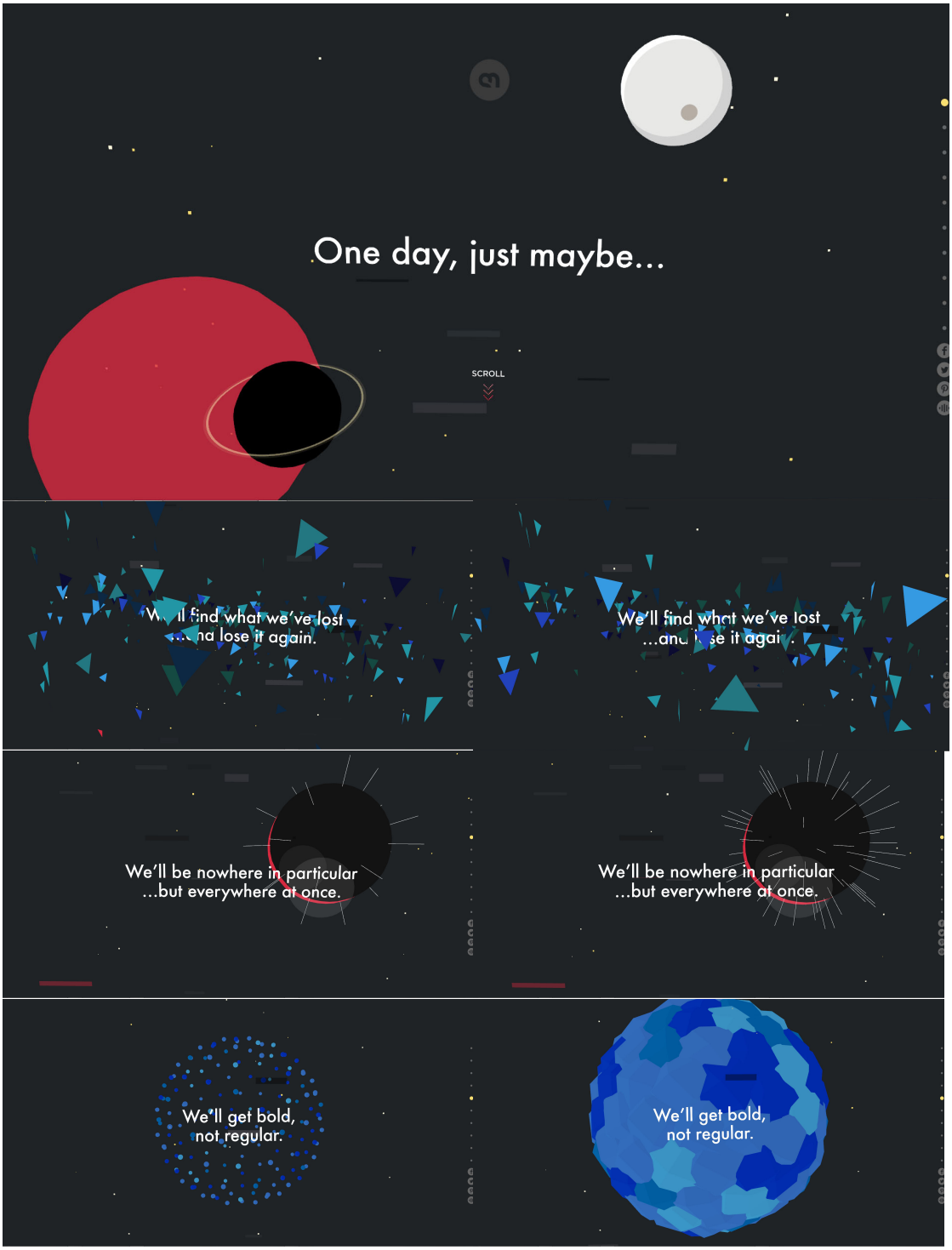
Como ejemplo se toma el proyecto *Dream on*[26] del estudio francés de desarrollo Web llamado S*oleil noir* ubicado en Paris, Francia. Esta página PLS-Web cuenta varias reflexiones que los autores realizan con motivo de la llegada del año nuevo 2014, escriben frases de cómo imaginan el futuro de la humanidad.

La página representa un universo donde formas coloridas realizan movimientos ciclados, que pueden ser asociados a los movimientos cíclicos que realizan los cuerpos estelares como los planetas que giran alrededor del sol. Las formas no poseen una característica que les permita expresar una personalidad, como en el caso de la animación de objetos que se describe en la ABA, sin embargo, a través de estas formas, la frase[27] planteada adquiere elementos que refuerzan el significado pues a través de los gráficos es posible entender que está pasando en ese universo que imaginan los autores de la página.

---

[26] www.soleilnoir.net/dreamon/#/dreams.

[27] En el sitio *Dream On* el texto lingüístico tiene una función de relevo, como lo indica Barthes esta función "denota una relación recíproca entre texto e imagen, de modo tal que cada cual contribuye a dar sentido al mensaje global" (Barthes 17).


One day, just maybe...
SCROLL
We'll find what we've lost
...and lose it again.
We'll find what we've lost
...and lose it again.
We'll be nowhere in particular
...but everywhere at once.
We'll be nowhere in particular
...but everywhere at once.
We'll get bold,
not regular.
We'll get bold,
not regular.



SECUENCIA 6. SOLEIL NOIR. *DREAM ON.* 2014 .

Desde el principio de la página, que corresponde a la primera imagen de la secuencia 6 las formas esféricas en un espacio oscuro y con pequeños puntos luminosos, remiten inmediatamente la idea de un universo, especialmente porque existen otras esferas que orbitan alrededor de las esferas más grandes, se trata de un *staging* que sugiere la idea de que las acciones de las formas suceden en un espacio similar al universo físico en el cual vivimos.

La siguiente frase que aparece en la página cuando se desplaza hacia abajo traducida al español es: “Encontraremos lo que hemos perdido y lo perderemos nuevamente” mientras un conjunto de triángulos con movimientos caóticos entre sí parecen orbitar alrededor de la frase. Si bien el movimiento de los triángulos está en aparente desorden, lo cual vuelve muy difícil encontrar o seguir a uno de ellos en específico, el otro movimiento que realizan es muy ordenado, con una velocidad constante y predecible pues aceleran y desaceleran su ritmo en el mismo punto de la órbita que tienen en relación con la frase. Con estos dos movimientos de los triángulos, uno en desorden y el otro en orden, es comprensible que está pasando y porque es factible que se

encuentre algún triángulo perdido y que pueda volverse a encontrar como lo expresa la frase en ese cuadro.

En la escena anterior el análisis del movimiento de los triángulos permite dar sentido a la frase, por lo menos en la parte de entender “qué está pasando”, la acción y la frase son comprensibles y es justamente la acción de los triángulos la que potencia el sentido de la frase, es un ejemplo de ABA como el que propone Besen, en el que la acción está por encima del texto y el texto complementa a la acción.

En otro *staging* de la página se representa la frase traducida al español “Seremos resaltados, no regulares” lo cual representan con una esfera hecha de puntos que en un momento se expanden eliminando el espacio entre ellos pero sin perder su forma general esférica y a continuación se encogen a su tamaño original y continúan así en un ciclo.

La frase esta expresada en la primera persona del plural, “nosotros” y los puntos están contenidos en una esfera que a su vez forma parte una representación del universo, esto permite hacer una asociación entre esos puntos, el planeta Tierra y la humanidad, pues físicamente en el universo estamos contenidos dentro de una forma esférica que es la Tierra que está a su vez contenido en un universo. Al expandirse cada punto es resaltado simplemente por tener mayor escala, el movimiento también es reforzado simulando un rebote en el movimiento cuando estos se expanden, este *timing* en la animación refuerza el sentido de que las formas hayan crecido y expandido por lo menos por un instante a la esfera.

De nueva cuenta los principios de la ABA ayudan a analizar “el qué” de la acción al centrar la atención en la anticipación de dichos movimientos, con el rebote del movimiento tanto cuando se expanden los puntos como cuando se encogen, el *staging* que se realiza permite que se puede realizar una asociación entre esos simples puntos en disposición de esfera y la humanidad en la Tierra.

Al final de esta página se observa un trazado de líneas y esferas en una forma bastante similar a como se representa normalmente un esquema del sistema

solar, las líneas ovaladas se utilizan para representar las órbitas de los cuerpos celestes y las esferas para representar a dichos cuerpos, lo cual hace pensar tanto al principio y al final de la página que efectivamente esas formas son una representación de un sistema solar en un universo.

En conjunto la página no muestra una relación clara del porqué los autores plantean esos pensamientos, solo se puede asumir que son reflexiones con motivo del año nuevo 2014 por la frase del final que dice “Sueña con nosotros este 2014”, sin embargo, cada una de esas reflexiones está representada con acciones animadas que dejan muy claro el “qué” de esas acciones, lo cual es precisamente el objetivo de la ABA.

El ejemplo anterior está propuesto para encontrar los puntos en los cuales la ABA es aplicada en el PLS-Web. Ahora resta describir qué elementos de la NV pueden ser cubiertos para el análisis y producción de la misma por medio de la ABA con el uso de la siguiente tabla:

La ABA en función de los elementos de la NV	
Características	**Función de la ABA**
Manera de desenvolver la historia	Se representan las ideas que se relacionarán entre sí a lo largo del relato, es posible entender el “qué” de esas ideas aunque la ABA no proporciona un medio para interpretar plenamente el “porqué” de las acciones.
Apariencia visual	Los tres principios de animación que integran a la ABA impactan en la manera en como luce el gráfico animado, pues esta apariencia debe reflejar, tiempo, ritmo y representar ideas.
Conocimiento de la historia	NO APLICA. La ABA por sí misma no puede aportar los elementos necesarios para conocer la totalidad de la historia.
Lo visual y la interacción del receptor	Impacta directamente en la interpretación del receptor pues enriquece los elementos que describen el “qué” de la acción brindando mayor posibilidad al receptor de interpretar el “porqué” de las acciones.
Velocidad de visualización	Se liga al principio de *timing* de la ABA, lo que impacta en la expresividad y coherencia de las acciones representadas.
Secuencia de visualización	En el PLS-Web la secuencia de visualización es fija, aunque dentro de la ABA las secuencias de animación son las que construyen el sentido de la acción.
Tiempo de contemplación	NO APLICA. El tiempo de contemplación no altera la animación predefinida.
Percepción de movimiento	El movimiento es percibido gracias a la acción animada.

TABLA 6. DE AUTOR, LA ABA EN FUNCIÓN DE LA NV

En resumen, la ABA está constituida por los principios básicos de animación dedicados a enriquecer los elementos que aporten expresividad a los gráficos

animados, esto da como resultado que la ABA aporte elementos descriptivos respecto de qué pasa en la acción animada y cómo sucede. Sin embargo, la ABA requiere de la interpretación del receptor para hallar sentido del porqué de las acciones, pues dichas acciones son las representaciones de las ideas que se relacionan entre sí en el relato.

2.3 Progresión de Cuadros o Escenas (PCE)

Los autores Francesco Casetti y Federico di Chio presentan en su obra *Cómo analizar un film* un modelo de análisis para textos audiovisuales en general, basados en cuatro grandes áreas de investigación según se describe en la sinopsis del mismo libro;

> el análisis de los signos y los códigos de un *film*; el análisis del universo representado poniendo especial atención en el espacio y en el tiempo; el análisis de la narración, con los personajes, las acciones y los cambios de situación; y el análisis de las estrategias comunicativas, con la manifestación en el texto tanto del autor como del espectador. (Casetti y di Chio, sinopsis).

En dicha obra los autores proponen como elementos de análisis dentro de la categoría de análisis de la representación a la "puesta en escena", la "puesta en cuadro" y la "puesta en serie". Estos elementos constituyen al concepto *Progresión de cuadros o escenas* (PCE) que se propone en esta tesis y que son retomados del modelo de Casetti y di Chio. Aunque el modelo que los autores proponen originalmente es amplio porque está diseñado para analizar los textos audiovisuales en general, en este trabajo de investigación se retoma solamente la parte dedicada al análisis de la representación del tiempo y el espacio por medio de los conceptos antes mencionados.

La razón de extraer solamente los elementos dedicados al análisis del tiempo y el espacio es porque en el CB3 los conceptos de DAA y ABA cubren ya las áreas de análisis que corresponden al desarrollo y objetivos de la historia, así como la representación de las acciones, pero ninguno de ellos puede explicar

de manera puntual el análisis del tiempo planteado en el relato ni de cómo se contextualiza el espacio del mismo.

Otra razón para tomar en cuenta este conjunto específico de elementos para integrar a la PCE es que en el PLS-Web es común encontrar cambios de cuadros y escenas para contextualizar las acciones que se presentan en el relato.

Para entender el funcionamiento de la PCE en relación a los demás conceptos del CB3, es necesario revisar el planteamiento original de los autores Casetti y di Chio, entonces se puede identificar el funcionamiento de estos conceptos y así determinar cómo pueden ser aplicados al CB3 y al PLS-Web.

2.3.1 El análisis de la representación según Casetti y di Chio

Antes de hablar de los cuadros y las escenas, los autores abordan su descripción desde una categoría más elevada que los involucra a ambos: la representación, entendida desde el punto de vista de la sustitución, es decir:

> Pensando en el término «representación» nos vienen a la mente, de modo intuitivo, acciones como «hacer presente algo que está ausente», «sustituir»,· «reproducir», etc. (Casetti y di Chio 121).

Antes de definir propiamente qué es un cuadro los autores analizan la función de los mismos y determinan que pertenecen a una manera de representar las cosas, el mundo real o ficticio que se plantea en el relato. El cuadro, que en términos generales y para el análisis cinematográfico se entiende como una composición gráfica contenida en el espacio visual del formato de la película de cine, es decir, la totalidad de la imagen que abarca el marco físico de visualización. El cuadro tiene un límite físico para contener la imagen quiere decir que no todos los elementos de la realidad, ya sea natural o ficticia, que capta la cámara caben dentro del cuadro, lo cual convierte al cuadro en una representación de esa realidad.

De esta primera observación los autores explican que es necesario aclarar la terminología de “representación” para el análisis cinematográfico antes de abordar la descripción y función de los cuadros o escenas:

> El término de representación, de hecho, viene a significar, por un lado, la puesta en marcha de una reproducción, la predisposición de un relato, y por otro la reproducción y el relato mismo. En una palabra, con el mismo término se indica tanto la operación o el conjunto de operaciones a través de los cuales se opera una sustitución, como el resultado de esa misma operación. (Casetti y di Chio 123).

Los autores reconocen que la palabra representación puede referirse al proceso de construir un relato cinematográfico como al resultado de esa construcción. El objetivo de hacer este discernimiento del término es porque el análisis que plantean realizar los autores se inclina al análisis del producto terminado y no del proceso que llevó a completarlo.

La razón de los autores de centrarse en el resultado de la representación y no en el proceso es porque existe una doble función de la cinematografía que describen como la función productiva y la representativa:

> La cámara, en el primer caso, se sitúa como un dispositivo «neutro», tanto en el sentido ideológico como técnico, es decir, como algo capaz de restituir con objetividad y sin mediaciones el mundo representado; mientras que en el segundo caso se presenta como un mecanismo «prepotente», dispuesto a imponer su propia visión del mundo (en sentido lateral: es decir, dispuesto a reducir la realidad a una imagen delimitada, plana, relacionada con la perspectiva central, etc.), y por eso estructuralmente incapaz de establecer una relación objetiva con las cosas. (Casetti y di Chio 123).

Es decir, la representación cinematográfica puede tener como objetivo acercarse a describir la realidad mediante una representación filmada y también puede tener como objetivo manipular la realidad filmada para construir una versión acorde a cierta visión e intención.

Sin embargo en ambos casos se trata de representaciones pues ni una ni otra puede sustituir fielmente a la realidad que origina el relato cinematográfico. Sin

embargo, ambas representaciones son susceptibles del mismo análisis para su relato si se abordan desde el punto en que son objetos terminados y no desde el punto en cómo fueron construidos.

Una vez establecido el enfoque desde donde Casetti y di Chio realizan su análisis, describen tres niveles que funcionan simultáneamente y que constituyen los puntos que observarán en un cuadro o escena. A estos puntos los llaman niveles de la representación:

> Ante todo vemos y sentimos a alguien o algo: un escenario se despliega ante nuestros ojos y nuestros oídos; hay unos tipos que se debaten en la pantalla, dotados de rasgos somáticos propios, dedicados a realizar esta o aquella acción, vestidos de esta o aquella manera; hay objetos ocupando el espacio, etc. Es el nivel de los *contenidos* representados en la imagen. (Casetti y di Chio 125).

El primer nivel de representación se refiere a cómo son representadas las propiedades semánticas de los elementos del relato, es decir, qué se quiere representar, qué significa la presencia de algún elemento dentro de la imagen que se presenta ante la audiencia. Es la primera función que tiene un cuadro o una escena, establecer un sentido en el relato por medio de la representación y lo denominan formalmente como el nivel de la ***puesta en escena***.

> En segundo lugar, lo que vemos y sentimos se nos aparece en una forma peculiar: el escenario está captado en su totalidad o sólo en algunos detalles; se sigue a los individuos sistemáticamente o se les abandona de vez en cuando, moviéndose en la pantalla de cuerpo entero o en encuadres más cercanos; los objetos se relegan al fondo o se llevan al primer plano, etc. Es el nivel que podemos llamar de la *modalidad* de representaciones de la imagen. (Casetti y di Chio 125).

El segundo nivel de representación se refiere a las características de la composición respecto a la forma en cómo se plasman los elementos contenidos en la imagen, está forma está determinada por elementos específicos del lenguaje cinematográfico como los encuadres, los planos, los

movimientos de cámara y los efectos especiales que se agreguen. La modalidad en la presentación de los contenidos es la segunda función principal que tiene un cuadro o escena. A este nivel de representación lo denominan como el nivel de la ***puesta en cuadro***.

> Finalmente, lo que vemos y sentimos sigue a lo que hemos visto antes, y a la vez prepara lo que veremos y sentiremos a continuación: el escenario ya ha acogido otras situaciones, y presumiblemente acogerá otras, o quizá ha cambiado y advertimos que seguirá cambiando; los individuos prosiguen con sus acciones, o por el contrario inauguran nuevos comportamientos y nos obligan a imaginar qué van a hacer seguidamente; los objetos ya estaban allí, o bien alguien los ha introducido de la nada, por lo cual creemos que van a desempeñar alguna función… Es el nivel de los *nexos* que, en la representación cinematográfica, unen una imagen con otra que la precede o que la sigue. (Casetti y di Chio 125).

El tercer nivel de representación lo denominan el nivel de la ***puesta en serie***, y se refiere a las relaciones, o *nexos*, que unen un cuadro con el siguiente, es la estructura del discurso cinematográfico, la sintaxis del conjunto de ideas que se van presentando unas tras de otras en un *film*.

La PCE que se propone como concepto integrante del CB3 en esta tesis, retoma estos tres niveles de análisis para integrar el concepto y explicar el contexto y el tiempo en un relato formado con PLS-Web. A continuación se abunda en la descripción de los conceptos de puesta en escena, en cuadro y en serie. Primero se describen los conceptos como los plantean originalmente los autores y una vez revisados se plantean ejemplos específicos para el PLS-Web.

2.3.2 Puesta en escena

> La puesta en escena constituye el momento en el que se define el mundo que se debe representar, dotándole de todos los elementos que necesita. Se trata, pues, de «preparar» y

> «aprestar» el universo reproducido en el film. (Casetti y di Chio 126).

En el caso del *film* ya se ha mencionado que puede tener una intención reproductiva, o sea, de tratar de reproducir la realidad objetivamente o puede también tener una intención representativa, en la cual, la realidad será reconstruida de acuerdo a la intención de los autores, también en el caso de los relatos construidos con PLS-Web pueden existir estas dos intenciones, sin embargo, con el PLS-Web siempre será necesario realizar una reconstrucción de la realidad que se pretende plantear, más aun cuando el relato se presenta con actores animados se debe utilizar necesariamente una representación de la realidad.

Por la razón anterior es necesario definir los elementos que integrarán el mundo que se intenta representar, así como lo proponen Casetti y di Chio, la puesta en escena se refiere a los elementos que constituyen el universo (cinematográfico) en el cual se desarrolla el relato. Estos elementos en la puesta en escena están ligados al nivel de representación del contenido, como ya se ha mencionado, los elementos del contenido son aquellos que aportarán información respecto del significado de la composición que se presenta ante la audiencia, es decir, cada elemento presente cumple una función ya sea de *informar, indicar,* plantear *temas, motivos* y características *físicas y psicológicas*[28].

Por ejemplo en un *film* de acción, podría existir una escena en la que se presente un área urbana pletórica de gente que sale de sus oficinas por ser la hora común de comida y descanso. Si enseguida sucediera un accidente como la demolición de un edificio o la explosión de una bomba, el evento afectaría a muchísima gente, esto se puede inferir ya que primeramente se describió de manera visual el área pletórica de gente. Si el atentado fuera obra del villano de la película, este hecho puede revelar por sí mismo características importantes respecto de la psicología del personaje, podría pensarse de inmediato que el

[28] Casetti y di Chio hacen un análisis y ejemplificación más profunda de las categorías de los elementos contendidos en la puesta en escena. (Casetti y di Chio, 126).

villano es extremadamente despiadado al no importarle hacer estallar una bomba y matar o herir a tanta gente. Por otra parte, si el mismo acontecimiento sucediera en un ambiente desolado, o tal vez por la noche, en la que solamente algunas pocas personas estarían presentes, el hecho se transforma dando nuevas oportunidades de interpretación sobre el villano; éste tal vez no sea tan despiadado, tal vez solo quiere dar una advertencia o llamar la atención de alguien.

En el ejemplo anterior, el contexto ambiental, día y noche, la presencia o no de una multitud afectan invariablemente a la interpretación de los hechos que se presentan. Aunque la multitud no sea parte importante en la estructura del relato en sí, pues el mismo hecho podría ser expresado mediante el diálogo de un personaje diciendo que alguien hizo estallar una bomba y mató a mucha gente, el hecho de ponerlo en la escena aporta muchos más elementos sujetos a la interpretación que revelan características más profundas de los personajes y eventos del relato.

Cabe resaltar que los elementos puestos en escena, no necesariamente, son protagonistas de la composición, es decir, una multitud de gente puede ser incluida en la escena, tanto como si se presenta al fondo de ella, fuera de foco, o si múltiples personas salen y entran del cuadro, como también si se encuadran distintas tomas del lugar en las cuales puedan ser apreciadas con más claridad la cantidad de gente presente en ese lugar.

Los elementos puestos en escena están ahí casi de manera furtiva, por lo menos en la composición, sin embargo, si están ahí es porque el autor los incluyó de manera intencional pues reconstruyen su representación de la realidad y necesitan estar ahí pues es muy probable que en lo subsecuente del relato se regrese física (que la escena vuelva a existir en un momento posterior o anterior) o narrativamente (que alguien recuerde o adelante esa escena) a esa escena para recuperar información que servirá para explicar y dar sentido a escenas y cuadros posteriores.

2.3.3 Puesta en cuadro

> […] así como un contenido no aparece sin una cierta modalidad mediante la que se expresa, tampoco puede darse una modalidad sin un contenido que la apoye. Por ello existe una interacción recíproca entre lo que da cuerpo al universo representado en el film (objetos, individuos, paisajes, comportamientos, situaciones, etc.) y la manera en que este universo se representa concretamente en la pantalla. (Casetti y di Chio 131).

Para explicar la puesta en cuadro los autores advierten primeramente una relación recíproca entre la escena y el cuadro, es decir, tanto una como la otra pueden ser afectadas dependiendo de qué se quiera mostrar o de lo que exista en el mundo representado.

Básicamente la puesta en cuadro se refiere al modo en el cual los elementos puestos en escena serán captados y mostrados por la cámara en un *film*, es decir, si se harán enfoques cercanos o lejanos de un sitio, objeto o personaje, también si se utilizarán efectos o filtros que modifiquen la manera en que se visualiza la escena, si los elementos contenidos en la escena serán expuestos con detalle o solamente estarán ahí para dar coherencia al espacio físico que se intenta representar.

Los autores plantean el siguiente ejemplo para aclarar la función de la puesta en cuadro:

> Un primer plano rodado con un objetivo de distancia focal larga, como se sabe, recorta con nitidez el rostro sobre el fondo, desenfocando todo el ambiente circundante, mientras que si se rueda con un objetivo de distancia corta se mantiene enfocado todo el espacio contiguo: en ambos casos vemos una cara, pero en uno aislada del entorno y en otro incluida en el ambiente. Pues bien, en el primer caso resultará casi indiferente la disposición de los objetos situados alrededor del rostro, dado que permanecerán

> prácticamente invisibles, mientras que en el segundo caso esta disposición será fundamental, puesto que incidirá sobre la definición del espacio que rodea al rostro, observable en profundidad. (Casetti y di Chio 132).

En el ejemplo anterior se plantea la misma escena, un personaje ubicado en un espacio en el cual se observa en el fondo el entorno en el cual está ubicado el sujeto, dependiendo de los instrumentos tecnológicos que se decida usar para captar esta escena, el resultado será en un caso que los elementos contenidos en el fondo de la escena serán visibles con nitidez y en el segundo caso será difícil distinguir los detalles de los elementos porque aparecerán desenfocados, sin embargo el rostro del personaje será mucho más nítido en el segundo caso.

Ambas situaciones pueden ser construidas con la misma escena, sin embargo depende de la intención del autor la elección del modo en la cual se presenta dicha escena, este modo está ligado al contenido de tal manera que lo puede opacar o resaltar dependiendo de la intención, es decir, de su puesta en cuadro, lo que ayuda a construir un sentido.

2.3.4 Puesta en serie

> […] cada imagen posee otra que la precede o que la sigue: forma parte de una sucesión y, al mismo tiempo, por así decirlo, recibe y deja una herencia, recoge y devuelve testigos. «Poner en serie» significa, en sentido técnico, simplemente unir dos trozos de película, «montar»; sin embargo, no, debemos olvidar que en el momento mismo en que se ensamblan físicamente dos imágenes, entre dos parámetros representativos, así como entre sus mundos representados, se instauran relaciones que se entrelazan y se multiplican por todo el *film*. (Casetti y di Chio 135).

Es el momento del análisis en el que se pueden identificar los lazos que una imagen tiene con respecto a otra, el momento de la puesta en serie también es el momento en el cual se van articulando los argumentos que se presentan en las puesta en escena y la puesta en cuadro, al tratarse de una sucesión de

escenas y cuadros, el orden y la duración de cada uno de ellos articula un sentido y desenvuelve el relato, ya que presenta cada uno de los hechos en relación con los anteriores e introduce los siguientes.

Los autores identifican que estas asociaciones pueden ser realizadas en distinta modalidad; asociaciones por identidad, por analogía o por contraste, por proximidad, por transitividad o por acercamiento[29]. Los distintos tipos de asociaciones que la audiencia realiza respecto de la serie de cuadros que va contemplando es lo que le brinda la oportunidad de reconstruir la realidad que se le plantea, a través de la puesta en serie se construyen las asociaciones respecto de los cambios y transiciones que sufren tanto el ambiente como los actantes.

Por ejemplo, si en una puesta en serie se muestra primeramente un cuadro con un sembradío fértil y repleto de plantas y con una casa en buen estado en el fondo, y a continuación se muestra otro cuadro con el mismo cuadro del mismo lugar, pero esta vez el sembradío está árido y la casa se ve deplorable, con esta puesta en serie de tan solo dos cuadros se pueden hacer muchas asociaciones, por ejemplo:

El lugar estaba en buenas condiciones y por alguna razón ha decaído dramáticamente. No se sabe en cuánto tiempo ocurrió esto pero la evidencia y el orden en que se presenta permite asumir que ese lugar tuvo una época próspera y después una decadencia. Sin embargo, si el orden se invierte y primero se muestra el cuadro con el paisaje decadente y después el cuadro con el paisaje próspero, se puede inferir que ese lugar tuvo una mala época pero de alguna forma pudo recuperarse.

Las dos asociaciones anteriores son opuestas aunque contienen exactamente la misma puesta en cuadro y la misma puesta en escena; en una se infiere que un lugar decayó y en la otra que un lugar se recuperó y lo único que se

---

[29] Casetti y di Chio identifican los tipos de asociaciones o nexos que se pueden realizar con la puesta en serie y ofrecen una descripción profunda acerca de estos tipos, véase Casetti y di Chio capítulo 3.

presenta para alterar el sentido de esta secuencia es el orden en que aparecen los cuadros y es de esta manera que la puesta en serie se vuelve importante para plantear el sentido del relato.

La puesta en serie es también quien testifica el paso del tiempo, aunque dependiendo de la narrativa de la historia este transcurso puede ser relativo o específico, es decir, se puede conocer a través de la puesta en serie que el tiempo ha pasado, aunque solo se brinde una noción o tiempo aproximado, y en otros casos, la puesta en serie dará la información específica de cuánto tiempo ha pasado dentro del relato. Retomando el mismo ejemplo del sembradío:

En ambos sentidos, si el lugar decae o se recupera, la puesta en serie de los dos cuadros testifica que ha pasado algún tiempo en ese lugar, el tiempo que ha pasado es relativo, pues ese hecho puede representar un instante en el tiempo que abarca el relato o el relato podría desenvolverse en la totalidad del tiempo en que el sembradío decayó o se recuperó. Para el caso de que la puesta en serie muestre un tiempo específico podría lograrse incluyendo un reloj en la puesta en cuadro y mostrar cuánto ha avanzado o cuánto ha retrocedido según el sentido del relato, podría decirse con la puesta en serie que han transcurrido en el relato exactamente tres horas, o mostrar la puesta de sol, una noche y enseguida el amanecer, lo cual indica que ha transcurrido exactamente una noche.

2.3.5 La PCE y su relación con la NV y el PLS-Web

La PCE sirve para unificar y relacionar los elementos del “mundo” que se representa, a través de esta sucesión de composiciones gráficas se puede conocer qué hay en ese mundo, desde qué punto se le observa, cuándo y dónde existe, así para los eventos que suceden en ese mundo.

Casetti y di Chio resumen estos planteamientos con los tres conceptos que se han abordado para explicar la PCE y lo integran de esta manera:

> […] como hemos dicho, estas categorías se refieren todas ellas a una realidad particular. De hecho, remiten a una presencia

> unificadora, que se reencuentra transversalmente en todos los niveles: la presencia de un mundo […] Es un mundo no genérico o indefinido, sino un mundo poblado como tal, un mundo presentado como tal, un mundo articulado como tal: en una palabra, un mundo representado. (Casetti y di Chio 136)

Al combinar los tres niveles de representación que proponen los autores se realizan tanto descripciones como asociaciones en "un mundo", el mundo en el cual sucede la historia, visto y presentado de una manera particular y propia de esa representación, dada por los tres niveles que recupera la PCE.

Los elementos que componen a la PCE articulan un concepto para el análisis de la representación del mundo en el relato, la relación entre sí de los eventos que ocurren y el *cronotopo*[30] del relato, es decir, las características de espacio-tiempo del relato. La siguiente tabla de los autores resume la función en el análisis de estos tres niveles de representación y se retoma en esta tesis para aplicarla al análisis de la NV en PLS-Web.

Nivel	Determinación del...	Categorías
Puesta en escena	Contenido	Generalidad: Informantes Indicios Temas Motivos Ejemplaridad: Arquetipos Claves Figuras
Puesta en cuadro	Modalidad	Dependencia/Independencia Estabilidad/Variabilidad
Puesta en serie	Nexo	Nexo: Condensación ·Articulación No nexo: Fragmentación

TABLA 7. RESUMEN DE LOS NIVELES DE REPRESENTACIÓN (CASETTI Y DI CHIO, 137).

A continuación se explica cómo estos tres niveles de representación que se retoman de Casetti y di Chio para integrar la PCE pueden ser usados para la

[30] Para la noción de cronotopo, véase BATCHIN 1975. Las teorías cinematográficas han dedicado una atención constante al espacio-tiempo del *film* (Cit. En Casetti y di Chio 138).

producción y análisis de la NV, comenzando por sintetizar la función de la PCE con la tabla de los elementos de la NV y después ejemplificando su uso en el PLS-Web.

La PCE en función de los elementos de la NV	
Características	**Función de la PCE**
Manera de desenvolver la historia	Muestra la asociación entre los eventos del relato y los elementos del contenido de los cuadros y escenas, además es posible dar un sentido específico al relato por medio de la puesta en serie.
Apariencia visual	Los encuadres y las escenas destacan y atenúan información visual para resaltar o contextualizar elementos del contenido del relato. El encuadre cambia la apariencia visual de la escena en función de la información que se pretende representar.
Conocimiento de la historia	Revela el conocimiento de la historia, mostrando el orden, el modo y el contenido de cada momento del relato.
Lo visual y la interacción del receptor	La puesta en escena, en cuadro y en serie, son elementos visuales que forman una representación definida del modo, el contenido y el sentido que se desea transmitir al receptor. El receptor realizará su interpretación de la representación con base en el orden, el modo y el contenido que se le presente.
Velocidad de visualización	Puede estar o no estar determinada, en cuyo caso la velocidad de visualización afectará a la cantidad de información que pueda ser observada en esa velocidad.
Secuencia de visualización	Está definida por la puesta en serie y construye el sentido del relato.
Tiempo de contemplación	El usuario puede decidirlo, en cuyo caso tendrá mayor o menor oportunidad de identificar elementos del contenido, tanto de la escena como del cuadro.
Percepción de movimiento	Se percibe mediante los cambios dados en los encuadres y las escenas, así como mediante el tiempo representado por la puesta en serie.

TABLA 8. DE AUTOR, LA PCE EN FUNCIÓN DE LA NV

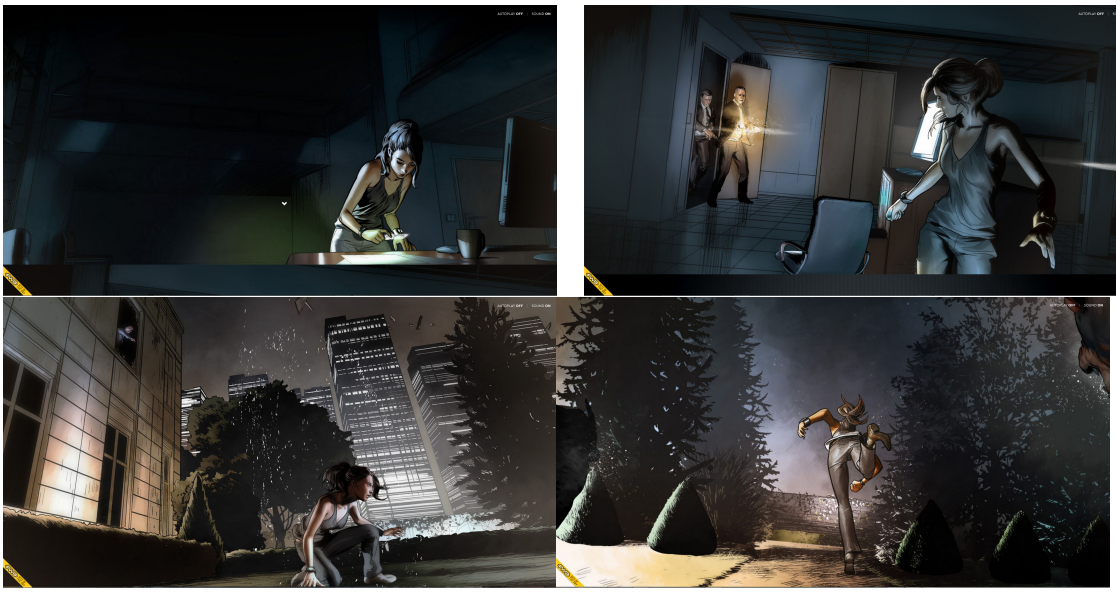
Los elementos de la NV se articulan por medio de la PCE principalmente para plantear un sentido del relato, pues ya se ha explicado que el orden de aparición de las escenas y cuadros afecta el sentido que se puede interpretar por la puesta en serie. También es posible construir miradas específicas del contenido y del sentido del relato, por medio de la puesta en cuadro, es decir, la NV se ve impactada tanto en su apariencia visual como en el contenido que muestra dependiendo de la puesta en cuadro.

Tomando en cuenta la relación que tiene la PCE con la NV es posible producir y analizar a esta última dando relevancia a los elementos que integran la escena por su impacto que tienen en el relato a nivel de contenido; dando importancia a la manera en que se mira al contenido, a través de la puesta en cuadro por el contenido que destaca o atenúa; y dando importancia al orden en que se presentan los cuadros y escenas por el sentido que pueden plantear.

En el caso del PLS-Web, aunque no exista una cámara para captar el mundo que se representa, lo que sí existe es un visor limitado al espacio que abarca el explorador de internet y el propio monitor de la computadora o dispositivo que se utiliza para visualizar la página, esto construye un cuadro, en el cual el autor decide ubicar los elementos que formarán parte de esa composición en ese momento, de igual manera, el autor decide que elementos tendrán un lugar protagonista al ubicarlos uno frente a otro o de mayor o menor escala con respecto a los demás.

En el PLS-Web también es posible decidir la modalidad en la cual los elementos de la escena serán presentados aun y cuando no se cuente con una cámara, así mismo la entrada y salida de elementos gráficos y la posibilidad de armar y desarmar composiciones gráficas permite recrear en el PLS-Web una puesta en serie de cuadros y escenas.

La aplicación de estos niveles de representación antes mencionados se puede observar en el PLS-Web con ayuda del siguiente ejemplo:



SECUENCIA 7. *PEUGEOT. THE HYBRID4 GRAPHIC NOVEL*. 2013. EJEMPLO DE PUESTA EN ESCENA, EN CUADRO Y EN SERIE.

Retomando el ejemplo de *Hybrid4* de *Peugeot* en la secuencia 7 se observa que la **puesta en escena** es la de un entorno urbano, en un principio no puede verse la presencia de más seres humanos, posteriormente entran al cuarto donde se encuentra la espía, su presencia no resulta ilógica, tanto porque

están vestidos como personas que se encontrarían en ese entorno, como también porque tienen una puerta por la cual llegaron a ese lugar, uno de ellos porta una linterna aunque podrían haber encendido la luz del edificio, lo cual sugiere que buscaban en sigilo y no querían alertar al intruso.

La primera información que brinda la puesta en escena son categorías que se encuentran listadas en la tabla 6, en la escena hay **indicios** de que alguien está realizando una acción de espionaje, el **tema** también se planeta desde ese punto, la historia puede ser acerca de una espía o de alguien que llega hasta esa circunstancia. Los **motivos** no se perciben claramente pero la escena permite intuir que existen algunos ya que cuando la espía es descubierta ésta toma un gran riesgo saltando por la ventana, lo cual permite asumir que tiene un motivo bastante importante para arriesgarse hasta ese punto. Así mismo existen una serie de factores **informantes** presentes en el contenido de la escena, es decir, se puede conocer tanto el entorno físico citadino como las instalaciones con cierta seguridad y la habilidad del personaje para escapar y moverse.

Las distintas **puestas en cuadro** de este ejemplo permiten revelar elementos como la altura del edificio del cual salta la espía y su reacción controlada, nuevamente se puede asumir por estos dos encuadres que la espía tiene experiencia y habilidad en esta actividad, así mismo el encuadre donde escapa de los perros permite ver el tipo de obstáculos a los cuales se debe enfrentar el personaje. Recordando la secuencia 2 donde se plantea este ejemplo en primera instancia, se observa en uno de los encuadres que la espía supera la barda y da un salto de espaldas a una vialidad muy transitada, sin embargo logra caer tranquilamente en el techo de un camión y escapa, los dos encuadres muestran la agilidad y el dominio que tiene el personaje respecto de los riesgos, lo cual sería difícil conocer con encuadres que no mostrarán ni el peligro al cual el personaje se enfrenta ni cómo los supera.

Por último la **puesta en serie** de este ejemplo, retomando el análisis desde la secuencia 2 de este documento, es la que establece las relaciones entre los modos de tracción que promociona Peugeot y la movilidad que tiene el personaje del relato, por ejemplo se muestra la imagen activando el modo de

tracción *sport* y enseguida se muestra el escape rápido y ágil de la espía, después se muestra el modo de tracción *4WD* y enseguida a la espía escalando y moviéndose por terrenos agrestes, esta puesta en serie permite relacionar ambos sucesos y asociar las cualidades de la tecnología con las cualidades del personaje y viceversa.

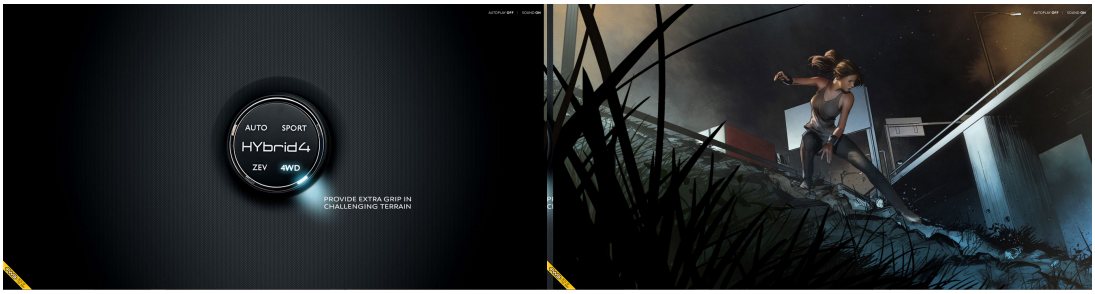


ILUSTRACIÓN 7. PEUGEOT, *THE HYBRID4 GRAPHIC NOVEL,* 2013. **EJEMPLO DE PUESTA EN SERIE**

Una forma de resumir la relación planteada en este apartado entre la PCE con la NV, es que conforman una función de orden y modo, como ya se ha mencionado la apariencia visual de la NV es afectada por el modo en que los cuadros son construidos, ciertos contenidos resaltan y otros se atenúan, y a la vez, el orden en el que dichos cuadros ayudan al contenido visual a plantear el sentido del relato, pues el contenido mostrado antes y después de cada cuadro permite anticipar sucesos, comprender causas y conocer sus relaciones con los efectos posteriores, además de mostrar las acciones de los actantes para conocer por medio de ellas su función en relación al eje de la comunicación y el deseo en el relato.

2.4 El modelo CB3

Después de haber revisado las características, orígenes y funciones de cada concepto que integra al modelo CB3, resta explicar cómo es que los tres conceptos que lo integran pueden conjugarse y para qué sirve realizar esta unión.

Se resuelve en primera instancia, la pregunta: ¿Para qué sirve el CB3?: El CB3 sirve como un punto de partida para identificar los elementos que formarán

parte de la NV en una página PLS-Web cuando se ha determinado usar un relato para expresar un objetivo de comunicación.

Así mismo, sirve para identificar las relaciones, acciones, actantes, modos y el orden de los elementos para brindar una visión general de la constitución de la NV. El CB3 también puede ser aplicado en un sentido de análisis cubriendo los puntos de la descripción anterior, aplicando el modelo cuando la página PLS-Web ya ha sido creada y su NV ya ha sido desarrollada.

La respuesta anterior conlleva a preguntarse ¿cómo es que el CB3 logra esta utilidad?, lo cual puede responderse explicando la manera en cómo trabajan en conjunción los conceptos que integran el CB3, esto también responde la pregunta planteada al inicio de este apartado que resta atender.

Para lograr que el modelo tenga la utilidad planteada, se han asignado objetivos específicos para el análisis y producción de la NV a cada concepto que integra al CB3. Estos objetivos son propuestos como una síntesis de los distintos temas desarrollados en cada concepto.

Antes de proporcionar el listado de objetivos que corresponden a cada concepto del CB3, es necesario aclarar que cada uno de ellos ha sido planteado para relacionarse con categorías generales que agrupan a los elementos generales de la NV. Cabe aclarar también, que esta propuesta no pretende escindir una de la otra, ya que es posible identificar aspectos que se asocian en cierta medida con más de una categoría, sin embargo, hay elementos de la NV que sobresalen y que presentan mayor afinidad con uno u otro concepto del CB3, lo cual hace propicia esta clasificación por motivos de practicidad en el análisis.

Las categorías planteadas para agrupar los elementos generales de la NV son: **apariencia, modo, asociación** y **sentido**. A continuación se explica por medio de una tabla cómo y por qué se han formado estas categorías, y posteriormente se presenta el listado de objetivos particulares de cada concepto del CB3 y cómo se vinculan con dichas categorías.

Agrupación de los elementos generales de la NV	
Características	**Categoría planteada**
Manera de desenvolver la historia	**Modo.** Este elemento pertenece a esta categoría pues se enfoca en describir modalidades para el desenvolvimiento de la historia
Apariencia visual	**Apariencia.** Se incluye en la categoría por referirse específicamente a la apariencia visual.
Conocimiento de la historia	**Asociación y sentido.** Se incluye en dos categorías pues dependiendo de cada concepto puede aportar elementos para realizar asociaciones que brinden un conocimiento de la historia o que aporten elementos para la interpretación de un sentido del relato.
Lo visual y la interacción del receptor	**Asociación y sentido**. La interacción del receptor con los elementos visuales puede aportar elementos para realizar asociaciones en el contenido del relato, esta interacción también puede aportar elementos con los cuales el receptor interprete un sentido del relato.
Velocidad de visualización	**Modo.** Es un factor de modo pues no altera otros elementos y depende tanto del modo en que haya sido creada la página Web como del modo en el cual la manipule el usuario.
Secuencia de visualización	**Sentido.** Se ha revisado que la secuencia en la cual se presentan los elementos visuales connota un sentido y sugiere una interpretación determinada.
Tiempo de contemplación	**Modo.** Es un factor de modo pues depende tanto de la manera en que haya sido creada la página Web como del modo en el cual la manipule el usuario.
Percepción de movimiento	**Apariencia.** Está ligada a la animación que contenga la página Web y por ende a la apariencia que se haya determinado para expresar este movimiento

TABLA 9. DE AUTOR CATEGORÍAS PARA AGRUPAR LOS ELEMENTOS DE LA NV

Como puede verse en la tabla 8 varios elementos reflejan la misma parte de la constitución de la NV, es así cómo se ha llegado al planteamiento de estas categorías, identificando en qué campo convergen los elementos para agruparlos de acuerdo a ello. Las razones de generar este agrupamiento están ligadas a la practicidad que se propone al aplicar el modelo CB3. En segunda instancia porque cada uno de los objetivos que se plantean a continuación pueden ser catalogados en las mismas categorías.

Los objetivos propuestos para los conceptos del CB3 para realizar el análisis y producción de la NV son los siguientes:

DAA:

a1) Definir las características del actante y el ambiente. **(Apariencia)**

a2) Determinar las relaciones de afectación y de resolución de conflictos. **(Modo y asociación).**

a3) Desarrollar el eje de la comunicación del relato, asociado al objetivo de comunicación de la página Web. **(Sentido y asociación).**

a4) Desarrollar el eje del deseo en el relato, asociado a la resolución del conflicto fundamental del relato para alcanzar el objeto deseado en él. **(Sentido y asociación).**

ABA:

b1) Mostrar qué sucede y cómo sucede en el relato. **(Modo).**

b2) Representar ideas mediante acciones animadas. **(Apariencia, asociación y modo).**

b3) Representar el conflicto y su resolución por medio de acciones animadas. **(Asociación y modo).**

b4)

PCE:

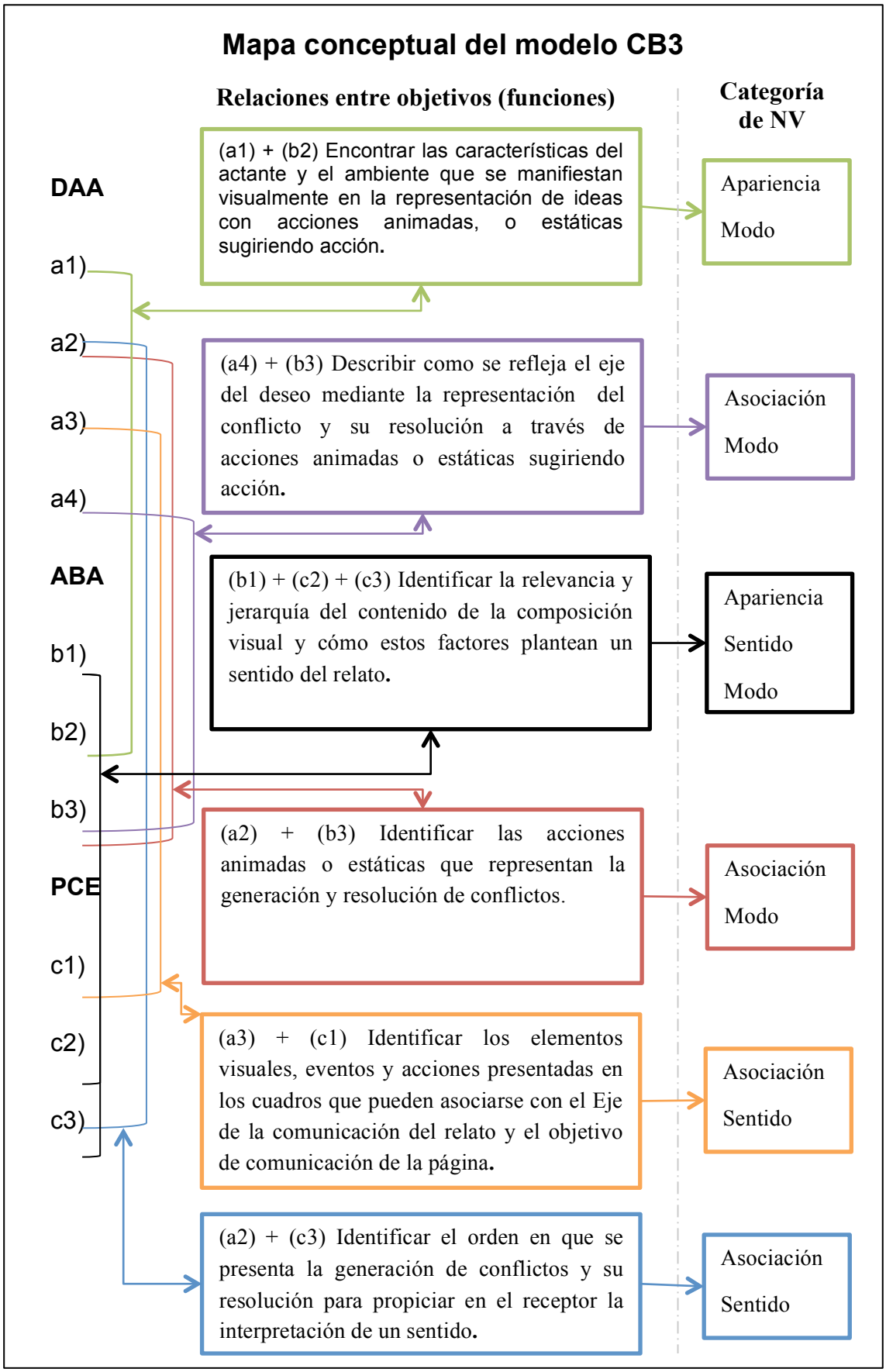
c1) Asociar los elementos visuales, los eventos y las acciones entre sí. **(Asociación y sentido).**

c2) Determinar la relevancia y jerarquía del contenido visual en el relato. **(Modo y asociación).**

c3) Construir el significado del relato. **(Significado y asociación).**

Las categorías de la NV que se han incluido en el listado anterior se incorporan a un mapa conceptual para indicar el resultado de asociar un objetivo con otro. El resultado de esta relación se refleja en la NV que se pretende desarrollar o analizar y se convierte en una descripción acerca de su **apariencia**, el **modo** en cómo se presenta, las **asociaciones** y el **sentido** que puede interpretarse en ella.

A continuación se presenta dicho mapa conceptual para representar el funcionamiento del modelo CB3, se utiliza la nomenclatura del listado de objetivos en la columna izquierda y una línea que indica su relación, en la columna derecha se indica el resultado como categoría de la NV:



ESQUEMA 3, DE AUTOR, MAPA CONCEPTUAL DEL MODELO CB3.

El mapa conceptual del CB3 es un marco contra el cual comparar las características de la NV tanto en un sentido de análisis como en el de producción, para acceder a la información que se quiere comparar o desarrollar se plantea un cuestionario que derivado de cada concepto CB3, con el cual se obtienen los datos asociados a los objetivos que se han planteado, una vez obtenida esta información es posible realizar las relaciones marcadas en el esquema 3 y así desarrollar la tarea de análisis o producción.

En ambos sentidos, tanto en el análisis como en la producción de la NV, el resultado de la aplicación del modelo CB3 se puede concretar en una tabla que contendrá la descripción general de la NV analizada o a desarrollar. El cuestionario y tabla para sintetizar sus respuestas, son las herramientas que se proponen para el usuario del modelo CB3, con ellas podrá acceder a la información necesaria para formular las relaciones del mapa conceptual y obtendrá una descripción general de la NV dividida por categorías.

El cuestionario que se propone a continuación está dividido por cada concepto del CB3 y asociado con sus objetivos particulares marcando cada pregunta con un paréntesis que indica qué objetivo se refiere usando la nomenclatura del listado y el mapa conceptual:

Preguntas para la DAA:

¿Qué características visuales del actante y el ambiente advierten conflictos entre ellos? (a1). (Contraste de formas, colores, tamaños, anticipación de acciones contrarias, representaciones de circunstancias, intenciones y objetivos contrarios)

¿Cómo se representan visualmente la resolución de conflictos entre el actante y el ambiente? (a2). (Acciones y representaciones visuales que describan el resultado de la confrontación de las características visuales que advierten conflicto entre ellas).

¿Qué características visuales de la resolución de los conflictos se pueden asociar con el eje de la comunicación? (a3). (Acciones de transformación de las características en conflicto hacia representaciones o asociaciones alineadas a la obtención a los objetivos de comunicación).

¿Qué características visuales de la resolución de los conflictos se pueden asociar con el eje del deseo en el relato? (a4). (La transformación de las características visuales hacia representaciones de la obtención del objeto de deseo).

¿Qué características de las representaciones visuales aportan elementos para interpretar el porqué de las acciones? (a2) y (a3). (Todas aquellas que describan que reflejen los objetivos de comunicación de la página Web).

Preguntas para la ABA:

¿Qué acciones animadas describen qué está pasando y cómo está pasando en el relato? (b1). (Las que reflejen personalidad, intención, motivo y circunstancias en las cuales suceda la acción animada).

¿La acción animada es congruente con la apariencia visual de los actores? (b1). (Se refiere poder anticipar e interpretar la coherencia de las acciones dadas las características del "mundo" representado visualmente)

¿Cuáles acciones animadas representan la generación y resolución de conflictos de la DAA? (b3). (Las acciones animadas que representen una transformación del Actante y el Ambiente hacia un nuevo estado entre ambos)

¿Qué acciones animadas refuerzan o atenúan la jerarquía del contenido montada en la PCE? (b1) y (b2). (Las acciones animadas que destaquen o atenúen elementos visuales de la puesta en cuadro).

Preguntas para la PCE:

¿Qué elementos visuales se destacan o atenúan en las puestas en cuadro? (c2). (Los elementos visuales que adquieran mayor peso visual en una relación de contraste ya sea por tamaño, forma, color, nitidez o posición relevante en la puesta en cuadro).

¿Cómo es el sentido del relato si se interpreta relacionando los elementos visuales y acciones animadas destacadas en los cuadros? (c1) y (c3). (Describir qué se puede interpretar a partir de la puesta en cuadro, y las

características de las representaciones gráficas, así como de las acciones que realizan).

¿Qué orden de visualización de los cuadros puede reflejar el eje y objetivo de comunicación de la página? (c3). (Describir cómo la puesta en serie de los cuadros se asocia a los objetivos de comunicación de la página o al eje de la comunicación del relato).

¿Qué orden de visualización de los cuadros puede reflejar el eje del deseo en el relato? (c3). (Describir cómo la puesta en serie de los cuadros refleja el objeto de deseo en el relato).

¿Qué elementos de los cuadros y su puesta en serie desarrollan la DAA? (c2) y (c3). (Describir las representaciones visuales, actores y contexto, que reflejan la relación de conflicto entre el actante y el ambiente.

Para concentrar la información obtenida con el cuestionario CB3 se propone una tabla formada por las relaciones entre objetivos del esquema 3, estas relaciones se colocan en las filas de la tabla; las columnas identifican las cuatro categorías de agrupación de los elementos de la NV. De esta manera las respuestas que se obtienen del cuestionario podrán ser capturadas en orden buscando la fila y la columna que le corresponda. Una vez llenada la tabla se obtiene la descripción general o síntesis de la NV analizada o a desarrollar de acuerdo al modelo CB3, posteriormente la información contenida en dicha síntesis puede servir para elaborar un diagnóstico sobre la eficiencia de la página para comunicar los objetivos deseados, también es posible que esta información sirva como guía para definir elementos necesarios para la producción de la página tales como el estilo gráfico, el guion de animación, el orden y jerarquía de la información o incluso los elementos interactivos que contendrá.

A continuación se presenta la tabla de síntesis del modelo CB3:

Tabla de síntesis del modelo CB3				
Relaciones entre objetivos del CB3	**Categorías de la NV**			
	Apariencia	Modo	Asociación	Sentido
(a1) + (b2)	Ejemplo: Escribir las respuestas marcadas con los objetivos a1 y b2 relacionadas a la categoría de apariencia.	Ejemplo: Escribir las respuestas marcadas con los objetivos a1 y b2 relacionadas a la categoría de modo.		
(a4) + (b3)				
(b1) + (c2) + (c3)				
(a2) + (b3)				
(a3) + (c1)				
(a2) + (c3)				

TABLA 10. DE AUTOR, TABLA DE SÍNTESIS DEL MODELO CB3.

Al concentrar las respuestas del cuestionario del CB3 en los espacios habilitados de la tabla de síntesis (espacios en blanco) se obtiene gradualmente la descripción de cada categoría de la NV, las relaciones entre objetivos del modelo CB3 se descubren ya que cada pregunta está marcada con un objetivo y la respuesta se transcribe en el donde está la relación correspondiente.

La tabla de síntesis del modelo CB3 es la última parte que integra la propuesta general de esta tesis, es el producto de aplicar los planteamientos desarrollados en este trabajo, es lo que se ofrece al usuario del modelo como una guía que usará para el desarrollo de la NV cuando ha decidido desarrollar una página PLS-Web con intención narrativa, es también el resumen de información que obtendrá si decide analizar la NV de una página de este tipo.

En resumen el modelo CB3 que se propone en esta investigación es una herramienta de análisis y producción de la NV para el medio específico del PLS-Web, los conceptos que lo integran han sido retomados de otros campos

de investigación de la narrativa que corresponden también a medios distintos a las páginas Web, sin embargo, el soporte teórico que apoya esta traslación de conceptos de un medio a otro ha sido expuesto desde el principio de esta tesis y con base en ello se han adaptado para explicar el desarrollo de la NV en el PLS-Web.

En relación a la hipótesis planteada en este capítulo se comprueba que es posible sintetizar los elementos de la NV expuestos en esta tesis y agruparlos en los tres conceptos clave que conforman la matriz de análisis propuesta para formar el modelo CB3 pues cada concepto que integra dicha matriz desarrolla partes específicas de la NV y al conjugarlos es posible llegar a tener un panorama general de su constitución, ya que el modelo sintetiza múltiples elementos de la NV y las relaciones en el funcionamiento de cada concepto propuesto. En suma, el usuario del CB3 cuenta con herramientas que permiten obtener los datos necesarios para llenar los campos de información del modelo y así llegar a una síntesis sobre la descripción de la NV en cuestión.

El capítulo siguiente está dedicado a ejemplificar la aplicación de las herramientas del CB3 con el planteamiento de dos casos en los que se analiza la NV de una página PLS-Web existente para obtener una descripción de los elementos presentados en este capítulo; en el segundo caso de aplicación se desarrolla el uso del modelo en un sentido de producción y con ello se pretende ejemplificar cómo el CB3 puede aportar una descripción guía para las etapas subsecuentes de elaboración de una página PLS-Web.

3. Aplicación del modelo CB3 en el análisis y producción de la NV de páginas PLS-Web

INTRODUCCIÓN

Para terminar la exposición del modelo CB3 se aplica dicho modelo para dar respuesta a la pregunta general de investigación; ¿Cómo se puede analizar o producir la narrativa visual en una página Web enfocada a contar una historia a través del parallax scrolling? Para la cual se planteó la hipótesis:

Para analizar o desarrollar una página Web con un enfoque narrativo a través de la técnica parallax scrolling puede hacerse con el modelo CB3 compuesto por tres conceptos básicos:

a) La relación dialéctica actante-ambiente (DAA).

b) La "animación basada en la acción" (ABA).

c) Progresión de cuadros o escenas (PCE).

Para ello, se aplican las herramientas del CB3 (cuestionario CB3 y tabla de síntesis del CB3) al análisis y producción de la NV en PLS-Web. En primera instancia se propone desarrollar un ejemplo de aplicación de dichas herramientas enfocadas al análisis de la NV de la página *Make Your Money Matter* (www.makeyourmoneymatter.org) del banco norteamericano *PSCU*.

Esta página se retoma del listado que aparece en el sitio especializado en seleccionar y premiar a los mejores desarrollos Web llamado *thefwa.com* (FWA) el cual califica diversos aspectos de la página con jurados especializados para otorgar alguna distinción[31]. Además, la FWA informa en su

[31] Es posible conocer los procesos de selección de trabajos y criterios de premiación de FWA en: www.thefwa.com/about/submission_information.

sitio Web que es la comunidad de premios para desarrollos Web más visitada del mundo en la historia del Internet, con más de 170 millones de visitas hasta noviembre de 2012.

Como segunda etapa de ejemplificación de la aplicación del modelo CB3 se plantea un caso de conceptualización de la NV para un sitio hipotético, con ello se atiende a los planteamientos que se han desarrollado para utilizar el modelo CB3 como un método de producción de la NV de páginas PLS-Web. Para ello se utilizan las mismas herramientas del CB3 en el caso del análisis, pero en este sentido de uso, las respuestas del cuestionario revelarán la descripción de cómo será la NV de la página planteada.

3.1 El CB3 para el análisis de la NV de páginas PLS-Web

La página *Make Your Money Matter* es elegida como primer caso de aplicación del modelo CB3 ya que fue premiada como *Site of the day*[32] por la FWA el 17 de enero de 2014 y por haber sido construida con la técnica PLS-Web. Otro criterio que se consideró para seleccionar esta página es que el desarrollo de su NV se desenvuelve haciendo uso de actantes que son reflejados no solamente en personajes sino también en actores basados en propiedades icónicas, lo cual permite hacer un análisis más apegado al modelo actancial que a las características y acciones de los personajes.

La página es un desarrollo Web de la empresa *Firstborn*[33] que fue diseñado con la intención de relatar el impacto social positivo que el sistema bancario *Credit Union* del banco *PSCU* promueve en las comunidades donde se encuentra.

Antes de analizar la NV de esta página se hace una descripción del relato que cuenta, debido a que en este trabajo solamente se recuperan imágenes fijas y

[32] La publicación del premio de FWA *Site Of The Day* para este sitio puede ser consultada en: www.thefwa.com/shortlist/make-your-money-matter-.

[33] Es un estudio de diseño Web con sede en la ciudad Norteamericana de Nueva York, para conocer más acerca de la empresa se proporciona su página oficial: www.firstborn.com

el relato solamente puede reproducirse con fidelidad mediante el acceso a la página Web.

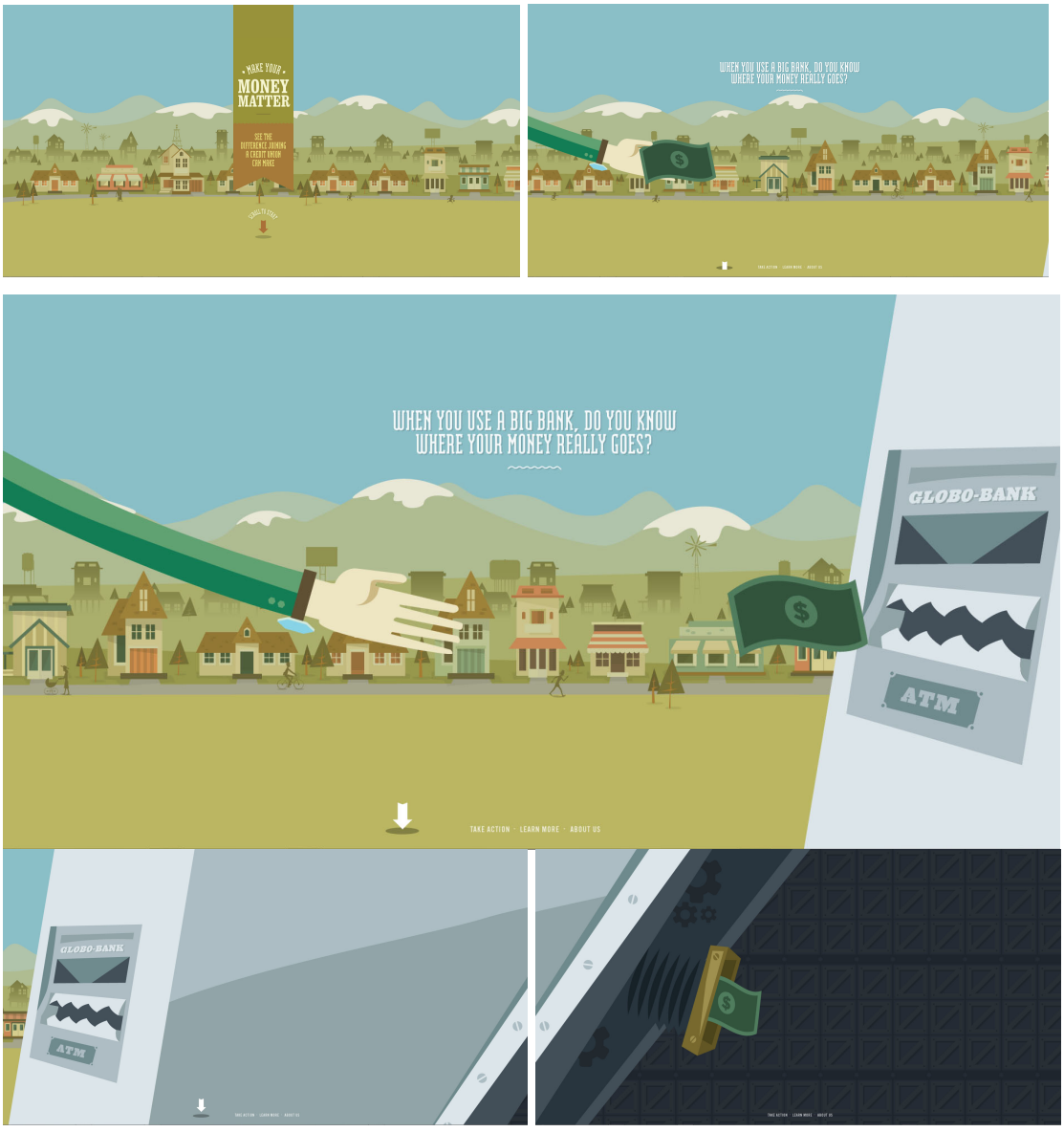
En este caso el relato está centrado en describir a grandes rasgos el flujo del dinero cuando se utilizan los bancos *Credit Union* y la diferencia contra los procesos y flujos de efectivo de otros bancos, así que en el principio del relato se muestran solamente elementos icónicos representado un pueblo y un billete que es depositado en un cajero automático, este último presenta rasgos que pueden ser identificados como dientes y ojos, representando una cara maléfica que devora el billete; se muestra una tubería por detrás del cajero automático para representar el flujo complejo del dinero, dicho camino desemboca en una bolsa de dinero asediada por siluetas de caras humanas en una sala de juntas, éstas representan a los accionistas y directivos del banco catalogado como global. En contraparte a la situación anterior se muestra una comunidad en la que suceden acciones de intercambio de bienes y servicios, donde el dinero que se deposita en el banco *Credit Union* es reinvertido en la misma comunidad, después se muestra gente con una expresión de tranquilidad vestida con ropa asociada a actividades profesionales u oficios, finalmente la fachada de un banco cae y revela un nuevo banco *Credit Union* en un ambiente de prosperidad remarcado por el crecimiento de esa comunidad.

Aunque la historia anterior es narrada principalmente con la ayuda de texto escrito, es posible analizar la congruencia de la NV con este planteamiento aplicando el modelo CB3, de esta manera se pueden obtener datos para comparar y descubrir en qué medida la NV logra desenvolver el objetivo de comunicación que describe el texto escrito.

Cabe aclarar que aunque esta página muestra personajes humanos, estas figuras no participan con algún diálogo o información explicita que ellos expresen, si bien aportan información para la NV, lo hacen desde sus propiedades icónicas, por ejemplo: muchos de ellos están caracterizados como trabajadores de un campo específico (doctores, obreros, oficinistas) y su expresión corporal, con lo cual se puede intuir la comodidad o prosperidad de la cual gozan en el relato, sin embargo, ninguno de ellos expresa dichas emociones de manera directa. Es por ello que este caso de análisis se plantea

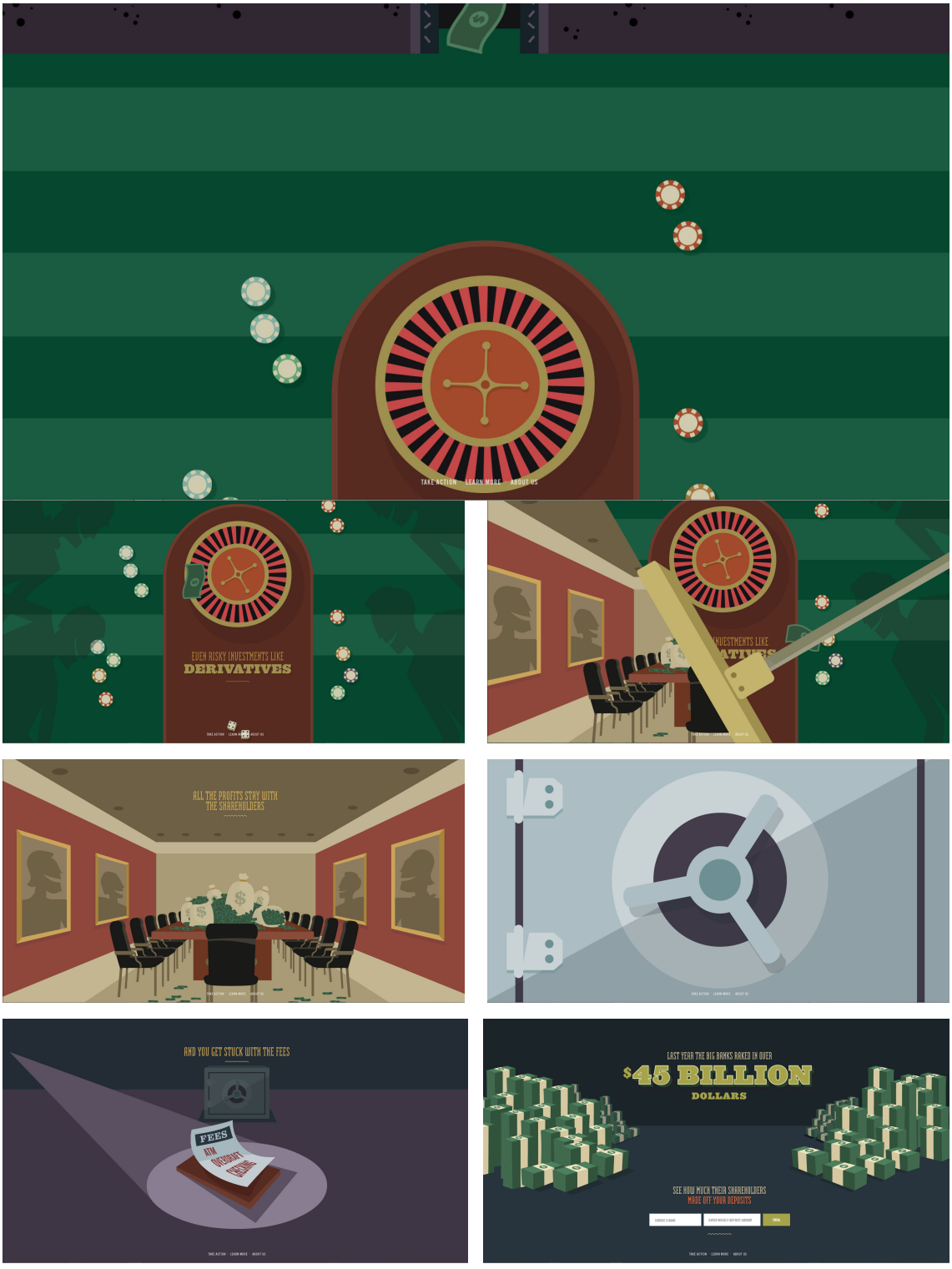
como un ejemplo más apegado a la teoría actancial que sustenta parte del modelo CB3.

Como primer paso para el análisis siguiendo el modelo del CB3 es necesario aplicar la herramienta de cuestionario y posteriormente ordenar las respuestas en los espacios correspondientes de la tabla de síntesis. Las respuestas del cuestionario son resultado de la observación e interacción en la página Web, sin embargo, como no es posible representarla fielmente en este medio escrito, se proporciona primeramente la siguiente secuencia de imágenes, extraída de las escenas principales de la página:




UP TO 97% OF THE MONEY YOU DEPOSIT* CAN LEAVE THE COMMUNITY
*Deposits are FDIC insured
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US


BONUSES
LEGAL FEES
FROM THERE, THEY CAN PUT IT TOWARD
PRETTY MUCH ANYTHING
YACHTS
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US


TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US
EVEN RISKY INVESTMENTS LIKE
DERIVATIVES
ALL THE PROFITS STAY WITH
THE SHAREHOLDERS
AND YOU GET STUCK WITH THE FEES
FEES
LAST YEAR THE BIG BANKS RAKED IN OVER
$45 BILLION
DOLLARS
SEE HOW MUCH THEIR SHAREHOLDERS
MADE OFF YOUR DEPOSITS

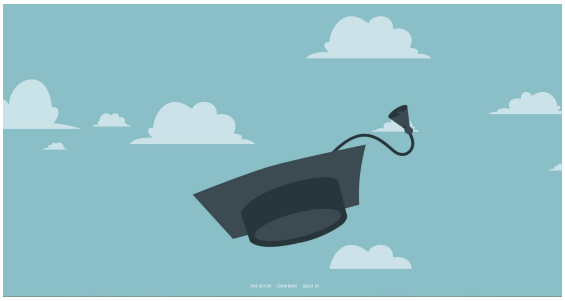

CREDIT UNION
WHEN YOU USE A CREDIT UNION
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US


WHEN YOU USE A CREDIT UNION


WHEN YOU USE A CREDIT UNION

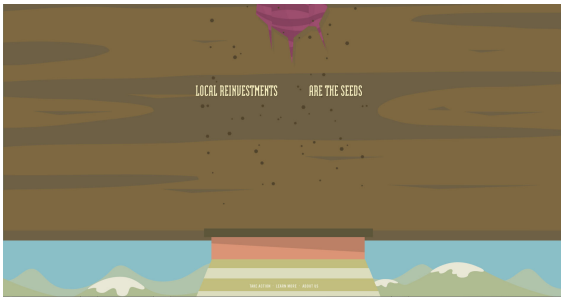

CREDIT UNION
THE MONEY YOU DEPOSIT
STAYS IN THE COMMUNITY
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US





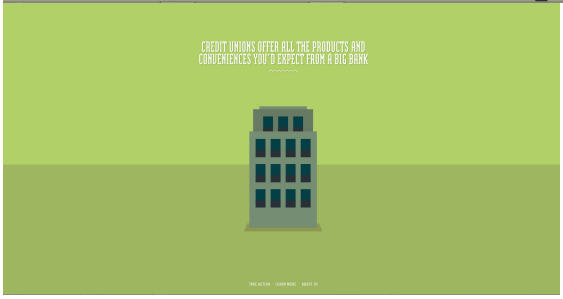

OR A LOAN FOR A FAMILY'S FIRST HOME
SOLD

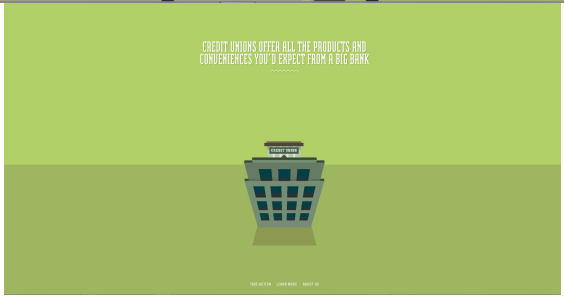

LOCAL REINVESTMENTS
ARE THE SEEDS

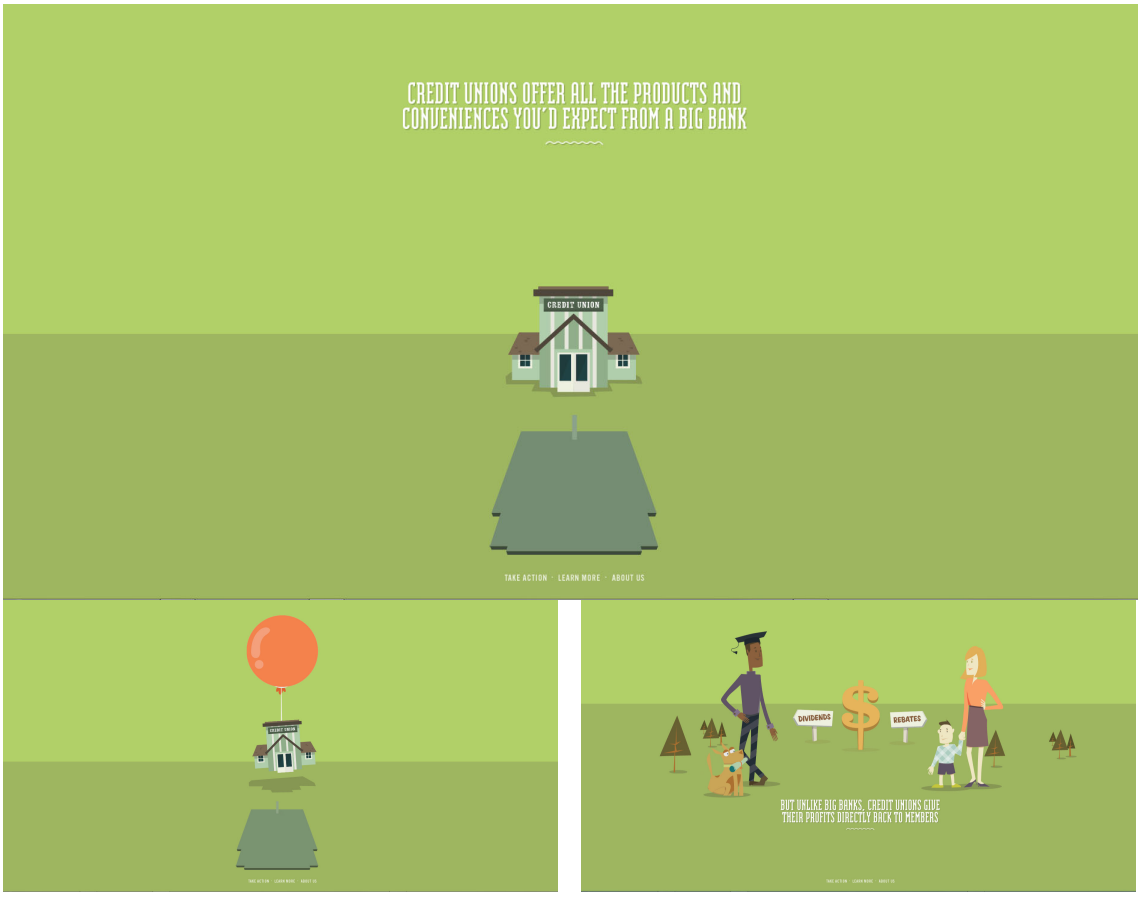

LOCAL REINVESTMENTS
ARE THE SEEDS


OPEN


OPEN
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US


CREDIT UNIONS OFFER ALL THE PRODUCTS AND
CONVENIENCES YOU'D EXPECT FROM A BIG BANK


CREDIT UNIONS OFFER ALL THE PRODUCTS AND
CONVENIENCES YOU'D EXPECT FROM A BIG BANK


CREDIT UNIONS OFFER ALL THE PRODUCTS AND CONVENIENCES YOU'D EXPECT FROM A BIG BANK
CREDIT UNION
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US

DIVIDENDS
REBATES
BUT UNLIKE BIG BANKS, CREDIT UNIONS GIVE THEIR PROFITS DIRECTLY BACK TO MEMBERS


THAT'S BECAUSE, AS A MEMBER, YOU'RE MORE THAN JUST A CUSTOMER–YOU'RE AN OWNER




AND YOU, YOUR FELLOW MEMBERS AND THE COMMUNITY ALL BENEFIT TOGETHER
TAKE ACTION · LEARN MORE · ABOUT US



SECUENCIA 8 FIRSTBORN, *MAKE YOUR MONEY MATTER, 2014*

3.1.1 Aplicación del cuestionario CB3 para el caso de análisis

Ya se mencionó que el relato de esta página Web se lleva a cabo en conjunto con el texto escrito, que es el elemento que describe específicamente las características del producto, la NV en este caso acompaña las situaciones planteadas en el texto escrito pero revela más información acerca del objetivo de comunicación de esta página, el cual se puede deducir que es: Mostrar los beneficios de los procesos bancarios de *Credit Union* dentro de la comunidad en la cual se encuentra por sobre los procesos bancarios de otras instituciones.

Es en este punto que el modelo CB3 se torna relevante, pues aunque el texto escrito sea explícito y describa las características del producto publicitado en la página, la NV desarrolla más información en el relato y para acceder a ella puede aplicarse el cuestionario CB3 como a continuación se realiza:

Preguntas para la DAA:

¿Qué características visuales del actante y el ambiente advierten conflictos entre ellos? (a1).

Fragilidad del billete contra los rasgos amenazantes del cajero automático; la soledad del individuo que porta el billete contra lo árido y desolado del pueblo en donde se encuentra; la pequeña cantidad de dinero que porta el sujeto contra la gran cantidad de dinero que se encuentra dentro del sistema bancario representado por la tuberías internas del cajero automático; el riesgo que corre cada billete al ser puesto en un juego de azar; la cantidad grande de dinero en una mesa rodeada de cuatro siluetas humanas de donde se puede interpretar que ese dinero será repartido entre un número reducido de socios.

¿Cómo se representan visualmente la resolución de conflictos entre el actante y el ambiente? (a2).

El dinero que inicialmente es depositado en el cajero automático es entregado en la mano de otro actante, al realizar esta acción el ambiente que representa la comunidad cambia y comienzan a crecer nuevos hogares y negocios, cambiando el paisaje desolado a una población extensa.

Un birrete es lanzado al aire en señal de que alguien logró graduarse, lo cual representa un logro personal que alguien consiguió, es posible inferir que realizó una inversión económica que rindió frutos; un letrero de venta de una propiedad cambia su mensaje a “vendido” y en el patio de esta propiedad juegan dos niños y una persona cultiva la tierra; la fachada de un edificio con aspecto citadino que representa al banco global es derribada y sustituida por la fachada de un edifico con aspecto acorde a la comunidad del relato; el billete enmarca a los actores que representan a los habitantes de la comunidad, detrás de ellos sigue creciendo el número de casas y negocios, así mismo todos estos actores portan indumentaria de alguna profesión u oficio y su expresión corporal refleja alegría y confianza. Las situaciones anteriores son ventajas del sistema bancario que regresa inversión a la comunidad con el dinero depositado en la banca *Credit Union.* El conflicto principal se resuelve con la prosperidad de la comunidad gracias a su sistema bancario el cual es implementado cuando el banco global es sustituido por el banco con un estilo gráfico similar al de los demás edificios del pueblo, es decir, *Credit Union*.

¿Qué características visuales de la resolución de los conflictos se pueden asociar con el eje de la comunicación? (a3).

Las características visuales del edificio que representa al banco *Credit Union* son muy similares a las construcciones que representan a la comunidad, con esto se puede realizar una asociación entre la comunidad y el banco, pues refleja al banco adaptándose al estilo de vida de esa comunidad. Esta situación puede asociarse al objetivo de la página sobre mostrar a un banco empático a los intereses y estilo de vida de una comunidad.

El cambio de los procesos bancarios que solo benefician a sus propietarios es representado con la acción del actor que entrega el billete ya no al cajero automático sino a la mano de otro actor, un habitante de esa comunidad, con rasgos como son el color de la piel, el brazalete que porta y el hecho de que no viste ropa con mangas hace suponer que se trata de una persona cotidiana o un comerciante común. Esta situación puede reflejar el objetivo de comunicación de representar los procesos bancarios *Credit Union* como un retorno de inversión directo a la comunidad donde se encuentra, a tal grado que es como si el dinero no pasara por “las manos del banco” y fuera entregado directamente a otro poblador de la comunidad.

El birrete lanzado al aire, los niños jugando, las personas vestidas con elementos representativos de una profesión u oficio, su expresión de comodidad y alegría, la persona que trabaja la tierra y la aparición de más viviendas y negocios, pueden asociarse al objetivo de comunicación como resultados de los beneficios de invertir el dinero en este banco en específico.

¿Qué características visuales de la resolución de los conflictos se pueden asociar con el eje del deseo en el relato? (a4).

El eje del deseo que comunica el relato es pertenecer a una comunidad prospera y gozar de esa prosperidad para los intereses de cada individuo. El aumento de viviendas y negocios, se asocia a esta descripción, de igual forma, la convivencia y desarrollo de las actividades que cada sujeto tiene se asocia a que cada uno de ellos puede vivir tranquilo realizando sus actividades pues pertenecen a una comunidad estable económicamente, el billete que enmarca a cada una las personas puede ser interpretado como esa estabilidad económica que los envuelve y que les permite desarrollar su actividad profesional u oficio, con los beneficios personales que eso conlleva.

¿Qué características de las representaciones visuales aportan elementos para interpretar el porqué de las acciones? (a2) y (a3).

La intrincada tubería que desemboca en una mesa de juego permite asumir que los dueños de ese sistema bancario no escatiman en arriesgar el dinero pues ni siquiera saben a quién pertenece, en la tubería se ha perdido cualquier rastro del billete que aparece al comienzo del relato.

La entrega del billete en mano de otra persona, aunado al crecimiento de la comunidad permite asumir que existe un retorno de inversión a la comunidad.

Al incluir entre los edificios de la comunidad a un banco *Credit Union* y a partir de ese suceso expandir la comunidad y representar a sus pobladores contentos y realizando sus actividades cotidianas se puede interpretar que es la presencia del banco junto con su particular manera de actuar lo que lleva a dicha comunidad a la prosperidad.

Preguntas para la ABA:

¿Qué acciones animadas describen qué está pasando y cómo está pasando en el relato? (b1).

El depósito del billete en el cajero con rasgos agresivos; la salida de cuadro del billete original para perderse en la tubería que hace fluir el dinero; el desemboque de la tubería en una mesa de juego; las bolsas llenas de dinero en una mesa rodeada de cuadros con siluetas que representan caras humanas; la bóveda que encierra dicho cuadro y su alejamiento en la oscuridad; la hoja de deudas y cobros que es iluminada por una luz que solo alumbra esa hoja; la entrega de otro billete de una mano a otra mano; la aparición repentina de nuevas viviendas y negocios; el lanzamiento de un birrete al aire; el cambio del letrero que indica venta por uno que indica vendido; el derrumbe de la fachada de un edificio y la sustitución de éste último por un banco *Credit Union*; el billete que enmarca los distintos tipos de pobladores de la comunidad.

¿La acción animada es congruente con la apariencia visual de los actores? (b1).

Debido a que los actores de este relato están representados con estilo gráfico caricaturizado, que representa la realidad de forma icónica y no realista, la acción animada permite tanto la exageración en las posturas y movimientos, también permite limitarlos lo que resulta en que la apariencia visual es congruente con los movimientos que pueden hacer los actores en su ambiente.

¿Cuáles acciones animadas representan la generación y resolución de conflictos de la DAA? (b3).

La entrega del billete al cajero con rasgos agresivos, su extravío en la tubería de dinero así como el desemboque que tiene el billete en una mesa de juego el acaparamiento del dinero en la mesa de los dueños representan la generación de conflictos relacionados a la misma causa que es el proceso bancario contra el que compite *Credit Union*. La hoja de deudas y cobros que es iluminada por una luz representa la generación de un conflicto que se puede asociar tanto al actante que es usuario de ese banco como al receptor del relato si utiliza sistemas bancarios similares. La entrega de otro billete de una mano a otra mano sumado a la aparición repentina de nuevas viviendas y negocios representa una resolución del conflicto del sistema bancario oponente a *Credit Union* pues siendo la misma acción de entrega de dinero de la misma usando el mismo actor que entrega el dinero en el inicio del relato, el resultado es diferente, esta vez no hay un detrimento ni de la comunidad descrita ni del dinero entregado, solamente una expansión y crecimiento de esa comunidad

La resolución del conflicto entre el actante que usa el sistema bancario global y dicho sistema es representado con las siguientes acciones animadas:

El lanzamiento de un birrete al aire; el cambio del letrero que indica venta por uno que indica vendido; el derrumbe de la fachada de un edificio y la sustitución de éste último por un banco *Credit Union;* el billete que enmarca los distintos tipos de pobladores de la comunidad.

Esta resolución se interpreta así pues todas las personas representadas logran cumplir una meta o reflejan el desempeño de una actividad profesional u oficio mediante su indumentaria, además de su expresión de satisfacción y

tranquilidad lo que se puede asociar a que dicho estado de ánimo se debe a una prosperidad en su actividad cotidiana y su estado financiero.

¿Qué acciones animadas refuerzan o atenúan la jerarquía del contenido montada en la PCE? (b1) y (b2).

Cuando el billete queda en primer plano las acciones que realiza obtienen mayor jerarquía mientras que cuando es representado en conjunto con más dinero pierde jerarquía las acciones el actante realiza y cobran relevancia las acciones que lo afectan ya sea provenientes de su ambiente o de otros actantes.

En el caso de los cuadros en los cuales se representa un paisaje libre de edificios, se enmarca al banco Credit Union en el centro de la composición gráfica y adquiere relevancia, una vez que el campo es poblado con más edificios, casas y habitantes, el banco sigue siendo protagonista y parte central de este crecimiento.

El billete que enmarca a los habitantes casi al término del relato dirige la atención hacia los pobladores de la comunidad y sus características.

Preguntas para la PCE:

¿Qué elementos visuales se destacan o atenúan en las puestas en cuadro? (c2).

Destaca un depósito bancario y un billete, posteriormente se atenúa la presencia del mismo al perderse con la cantidad de billetes que fluyen en las tuberías del cajero automático.

Destaca la representación robusta y maliciosa del banco global, así como el tamaño de sus operaciones de dinero y su intrincado sistema de tuberías.

Resalta la soledad del paisaje donde se encuentra el banco para generar un contraste con el crecimiento de la comunidad cuando esto sucede.

Se destacan las actividades cotidianas de los pobladores y las expresiones faciales que connotan calma y alegría.

¿Cómo es el sentido del relato si se interpreta relacionando los elementos visuales y acciones animadas destacadas en los cuadros? (c1) y (c3).

Es posible interpretar que el sentido del relato es resaltar los beneficios que obtienen los pobladores de una comunidad al preferir el banco *Credit Union* por encima de otros bancos pues el sistema bancario que emplean acarrea un crecimiento de la actividad económica de la comunidad.

¿Qué orden de visualización de los cuadros puede reflejar el eje y objetivo de comunicación de la página? (c3).

Al comenzar por el cuadro que representa la acción del depósito bancario seguido del cuadro donde se pierde el billete en la tubería del sistema bancario, refleja una parte del objetivo de comunicación de la página referente a las desventajas de un sistema bancario. La secuencia de cuadros que le siguen, donde se representa el riesgo en el manejo de ese dinero y la concentración las ganancias en los propietarios revelan más desventajas del mismo sistema bancario.

Es posible inferir que el objetivo de comunicación de la página es mostrar las ventajas o beneficios para los usuarios del sistema bancario de *Credit Union* al compararlo contra las desventajas antes mencionadas, esta comparación comienza desde el cuadro donde se muestra la entrega del billete a la mano de otra persona, seguido de la acción animada que representa el crecimiento de la comunidad, y la serie de cuadros posteriores que muestran la tranquilidad y estilo de vida de los habitantes de la comunidad donde se encuentra *Credit Union.*

¿Qué orden de visualización de los cuadros puede reflejar el eje del deseo en el relato? (c3).

Ordenar los cuadros que reflejan los obstáculos o problemas del sistema bancario global para después mostrar una secuencia de cuadros de representaciones de éxito de los pobladores de la comunidad planteada en esta página, refleja el eje del deseo del relato pues se puede interpretar que dichos habitantes pudieron lograr sus metas personales, la gradación de un personaje representada en el cuadro del birrete, en conjunto con los cuadros

siguientes donde se representa la compra de una vivienda y la apertura de un negocio, son logros que los habitantes pudieron hacer gracias a la manera diferente de manejar su dinero con la ayuda de *Credit Union*.

¿Qué elementos de los cuadros y su puesta en serie desarrollan la DAA? (c2) y (c3).

En el nivel de análisis de la puesta en cuadro se encuentran los elementos gráficos que entran en conflicto entre ellos, estos elementos son el billete que aparece en el principio del relato y el cajero automático, son los dos elementos que comienzan a desarrollar la DAA pues se detecta un conflicto entre ellos. La tubería de billetes y la mesa de juego; son elementos que continúan oponiéndose a la idea que representa el depósito del billete, pues la acción guardar ese billete en un cajero automático refleja la intención de la persona de proteger su dinero, en contra parte la idea de complejidad y desorden representada por la tubería aunado al riesgo e incertidumbre representado por la mesa de juego son oposiciones a la idea original de cuidar el dinero. De la misma manera, la representación de la factura por los servicios del banco global y la mesa de accionistas son también representaciones contrarias a la idea de protección y ahorro del dinero.

3.1.2 Llenado de la tabla de síntesis del CB3 para el caso de análisis

Con base en las respuestas del cuestionario aplicado en el apartado anterior, se realiza el llenado de la tabla de síntesis del CB3, en esta etapa del análisis de la NV se sintetizan las relaciones planteadas en el modelo haciendo una comparación entre las respuestas obtenidas para ubicarlas en los espacios de la tabla que les corresponden. La propuesta de llenado de esta tabla es encontrar resumir y sintetizar la información obtenida en el cuestionario para tener una descripción general, breve y concreta de la NV, esto puede lograrse identificando los puntos y características en que las respuestas convergen, de esta manera no es necesario transcribir las respuestas en la tabla sino complementar la información que se obtiene con ellas en conjunto.

A continuación se presenta el llenado de la tabla mencionada haciendo una síntesis de las respuestas obtenidas:

Tabla de síntesis del modelo CB3				
Relaciones entre objetivos del CB3	**Categorías de la NV**			
	Apariencia	Modo	Asociación	Sentido
(a1) + (b2) **NOTA: En este caso deben capturarse las respuestas a las preguntas marcadas con los objetivos (a1) y (b2) y así sucesivamente en la tabla.**	El estilo gráfico es icónico y caricaturizado, con movimientos animados reducidos y exagerados en proporción pero con un *staging* definido para cada idea principal, se representan un número reducido de ideas por cada cuadro y escena. Los rasgos visuales principales en los cuadros son: fragilidad del billete y su portador, contra los rasgos amenazantes del cajero automático; la soledad del individuo que porta el billete contra lo árido y desolación del pueblo en donde se encuentra; la pequeña cantidad de dinero que porta el sujeto contra la gran cantidad de dinero que se encuentra dentro del sistema bancario representado por la tuberías internas del cajero	Inicialmente mayor jerarquía a las características de fragilidad, cantidad y soledad, tanto al dinero como a los actores que representan usuarios del banco, su comunidad y negocios, basados en la cantidad reducida o nula en las representaciones gráficas. En una segunda etapa, se resaltan representaciones de complejidad en el sistema bancario, confusión y tamaño del sistema, así mismo se exageran los rasgos que representen amenaza, riesgo e incertidumbre en el manejo del dinero. Destacan el lucro de los accionistas del sistema bancario global, exagerando los rasgos de alegría y cinismo. En una tercera etapa, resaltan las características de crecimiento de la comunidad		

	automático; el riesgo que corre cada billete al ser puesto en un juego de azar; la cantidad grande de dinero en una mesa rodeada de cuatro siluetas humanas, de donde se puede interpretar que ese dinero será repartido entre un número reducido de gente. La alegría y prosperidad de los habitantes de una comunidad donde se encuentra un banco *Credit Union* como elemento central de la composición. La alegría y calma que reflejan los rostros de cada habitante junto a su indumentaria de su actividad profesional o cotidiana. Esta apariencia está representada con la jerarquía visual descrita en la columna de modo.	aumentando la cantidad de viviendas, negocios y gente que refleja felicidad en sus actividades. Se asigna mayor jerarquía en la composición visual a las actividades y transacciones económicas que reflejan prosperidad y éxito en las actividades profesionales de los habitantes. De la misma manera, resaltan las actividades que representan inversión financiera en la comunidad y logros personales de los habitantes.	[redacted]
(a4) + (b3)	[redacted]	El crecimiento económico de la comunidad se representa mediante acciones animadas que hacen	El eje del deseo que comunica el relato es pertenecer a una comunidad prospera y gozar de esa prosperidad para

	[redacted]	aparecer más viviendas y casas alrededor del banco Credit Union Los habitantes reflejan la obtención de sus deseos mediante acciones animadas que representan el desarrollo de las actividades que cada sujeto tiene ya sean cotidianas o profesionales. El deseo de obtener beneficios del sistema bancario se representa en la acción animada de la entrega del billete de una mano a otra mano sumado a la aparición repentina de nuevas viviendas y negocios. Las acciones animadas que representan el deseo de cumplir metas personales son el lanzamiento de un birrete al aire, el cambio del letrero que indica venta por uno que indica vendido, el derrumbe de la fachada de un edificio y la sustitución de éste último por un banco *Credit Union,* el billete que enmarca los distintos tipos de pobladores de la comunidad	cumplir los intereses de cada individuo. El aumento de viviendas y negocios, se asocia a esta descripción, de igual forma, la convivencia y desarrollo de las actividades que cada sujeto tiene se asocia a que cada uno de ellos puede vivir tranquilo realizando sus actividades pues pertenecen a una comunidad estable económicamente, el billete que enmarca a cada una las personas puede ser interpretado como esa estabilidad económica que los envuelve y les permite desarrollar su actividad profesional u oficio, con los beneficios personales que eso conlleva.	[redacted]
(b1) + (c2) +	La apariencia visual	La manera de	[redacted]	Es posible interpretar

(c3)	es congruente con los movimientos que pueden hacer los actores en su ambiente pues están representados con estilo gráfico caricaturizado, icónico no realista lo que permite a la acción animada la exageración en las posturas y movimientos o la limitación de los mismos. La puesta en cuadro de las distintas escenas destaca o atenúa las siguientes representaciones visuales: Se destacan las acciones negativas que afectan al billete al inicio del relato y se atenúa la importancia que tiene el dinero para el bienestar de la comunidad. Posteriormente se destacan las acciones que representan el éxito personal de cada habitante. Se destacan los elementos que representan la inversión de dinero en la comunidad y sus habitantes, así como la expansión	representar y describir los eventos principales del relato es con las siguientes escenas: el depósito del billete en el cajero; sacar de cuadro el billete original para perderlo en la tubería de dinero; el desemboque de la tubería en una mesa de juego; las bolsas llenas de dinero en una mesa rodeada de cuadros con siluetas que representan caras humanas; la bóveda que encierra dicho cuadro y su alejamiento en la oscuridad; la hoja de deudas y cobros; la entrega de otro billete de una mano a otra mano; la aparición repentina de nuevas viviendas y negocios; el lanzamiento de un birrete al aire; el cambio del letrero que indica venta por uno que indica vendido; el derrumbe de la fachada de un edificio y la sustitución de éste último por un banco *Credit Union*; el billete que enmarca los distintos tipos de pobladores de la comunidad.	[redacted]	que el sentido del relato es resaltar los beneficios que obtienen los pobladores de una comunidad al preferir el banco *Credit Union* por encima de otros bancos pues el sistema bancario que emplean acarrea un crecimiento de la actividad económica de la comunidad lo cual permite a sus habitantes lograr sus metas personales.

	del tamaño de dicha comunidad. En la última parte del relato se destacan los elementos visuales de la indumentaria de los habitantes así como su estado de ánimo.			
(a2) + (b3)		La resolución del conflicto principal se representa por la entrega de dinero en mano de otro actor habitante de la comunidad, el crecimiento de la comunidad con nuevos hogares y negocios; un birrete es lanzado al aire en señal de que alguien logró graduarse; un letrero de venta de una propiedad cambia su mensaje a "vendido"; una persona cultiva la tierra; la fachada de un edificio que representa al banco global es derribada y sustituida por la fachada de un edifico con aspecto acorde a la comunidad que representa al banco *Credit Union*; el billete enmarca a los actores con atuendos propios a una profesión u oficio, así mismo todos estos actores muestran rasgos en su expresión corporal de alegría y	Las desventajas del sistema bancario global que describe el relato pueden asociarse a las representaciones visuales de la entrega del billete al cajero con rasgos agresivos, su extravío en la tubería de dinero así como el desemboque que tiene el billete en una mesa de juego, El conflicto de los intereses de los dueños del sistema bancario global contra los intereses y conveniencias de sus usuarios se asocia de manera visual a las escenas del acaparamiento del dinero en la mesa de los dueños y la hoja de deudas o cobros. La prosperidad de la comunidad y sus habitantes así como la resolución del conflicto principal puede asociarse a los cuadros y escenas donde se	

		confianza. La solución del conflicto principal se refiere a la prosperidad de la comunidad gracias a su sistema bancario, el cual es implementado cuando el banco global es sustituido por el banco *Credit Union* que posee un estilo gráfico similar al de los demás edificios del pueblo.	realiza la entrega de un billete de una mano a otra en conjunto con la aparición repentina de nuevas viviendas y negocios, el lanzamiento de un birrete al aire, el cambio del letrero que indica venta por uno que indica vendido, el derrumbe de la fachada de un edificio y la sustitución de éste último por un banco *Credit Union* aunado al billete que enmarca los distintos tipos de pobladores de la comunidad son las acciones animadas asociadas a dicha resolución. Los cuadros y escenas que pueden asociarse a las desventajas y generación de conflictos por parte del sistema bancario global son: la intrincada tubería que desemboca en una mesa de juego permite asumir que los dueños de ese sistema bancario no escatiman en arriesgar el dinero de sus clientes, lo mismo sucede con la escena donde se presenta la mesa que acapara las ganancias, así como la hoja de deudas y cobros.	

	[redacted]		Es posible asociar las ventajas y desventajas que afectan a los actantes del relato con los usuarios reales de los sistemas bancarios descritos.	[redacted]
(a3) + (c1)	[redacted]	[redacted]	Es posible asociar la empatía del banco *Credit Union* con el estilo de vida de la comunidad debido a las características visuales del edificio que representa al banco pues son muy similares al estilo gráfico de las construcciones que representan la comunidad. Esta situación puede asociarse a una parte del objetivo de comunicación de la página referente a mostrar un banco empático a los intereses y estilo de vida de una comunidad. Otra parte del objetivo de comunicación referente a mostrar los beneficios de los procesos bancarios de *Credit Union* puede asociarse con la acción de un actor que entrega un billete a la mano de otro actor con rasgos	Es posible interpretar un sentido con base en la resolución de conflictos que las características del sistema bancario de *Credit Union* resultan en mayores beneficios para los habitantes de una comunidad. Se interpreta también que los intereses de los accionistas de un banco global son egoístas y desvinculados de los intereses de sus usuarios. Se puede interpretar también que los procesos bancarios de Credit Union se reflejan en inversiones que ayudan a concluir metas y objetivos personales de sus usuarios.

	[redacted]	como el color de la piel, el brazalete que porta y el hecho de que no viste ropa con mangas hace suponer que se trata de una persona cotidiana o un comerciante común. Esta situación puede reflejar un retorno de inversión directo a la comunidad donde se encuentra el banco como parte de los beneficios que intenta mostrar la página como parte de su objetivo comunicación. Otros beneficios que comunica este objetivo se asocian a las escenas del birrete lanzado al aire, los niños jugando, las personas vestidas con elementos representativos de una profesión u oficio, su expresión de comodidad y alegría, la gente que trabaja la tierra y la aparición de más viviendas y negocios.	
(a2) + (c3)		Las acciones animadas que pueden asociarse a la resolución de conflictos son: La entrega de un billete de una mano a otra mano sumado	Con estas acciones animadas es posible reafirmar la interpretación del sentido del relato en cuanto a resaltar los beneficios que obtienen los pobladores de una

	[redacted]	a la aparición repentina de nuevas viviendas y negocios. Esta acción representa una resolución asociada al sistema bancario oponente de *Credit Union* pues reproduce la misma acción de entrega de dinero en el inicio del relato pero con un resultado que trae expansión y crecimiento a la comunidad. El lanzamiento de un birrete al aire, el cambio del letrero que indica venta por uno que indica vendido, el derrumbe de la fachada de un edificio y la sustitución de éste último por un banco *Credit Union* y el billete que enmarca los distintos tipos de pobladores de la comunidad son las acciones animadas que representan la resolución del conflicto referente a las desventajas del sistema bancario global que cambian por beneficios representados con logros personales de los habitantes de la comunidad.	comunidad al preferir el banco *Credit Union* pues refleja un crecimiento económico de la comunidad y sus habitantes. Así mismo se refuerza la interpretación del egoísmo de los accionistas del sistema bancario opuesto.

Como puede observarse en la síntesis de la NV de la página *Make Your Money Matter* obtenida por la aplicación del modelo CB3 es posible identificar los aspectos generales de la constitución de la NV de esta página, se describe el aspecto visual de los elementos gráficos, las acciones animadas que pueden asociarse tanto al objetivo de comunicación de la página como al eje del deseo en el relato, también se identifican elementos que pueden fundamentar una interpretación del sentido del relato, es decir, qué se quiere decir o que se quiso decir con ese relato.

En un sentido de análisis para la NV de páginas PLS-Web la aplicación del modelo CB3 ofrece un acercamiento una forma de identificar elementos importantes para el desarrollo de un objetivo de comunicación y brinda una descripción que aborda distintas categorías de la constitución de la NV (apariencia, modo, asociación y sentido) desde los enfoques de la DAA, la ABA y la PCE que como ya se ha mencionado son conceptos que abordan un campo extenso de análisis de la NV.

Es posible cerrar este ejemplo de análisis con observaciones puntuales sobre la NV de la página *Make Your Money Matter* como una forma de diagnóstico basado en la síntesis obtenida por el CB3 sobre los aspectos u objetivos que logra representar la NV de esta página:

- La NV refleja un objetivo de comunicación referente a mostrar las desventajas de un sistema bancario marcado como global, así como los beneficios del sistema bancario *Credit Union* a través de las representaciones de éxito de los habitantes y crecimiento de la comunidad.
- Las acciones animadas logran representar resoluciones de conflictos que pueden asociarse al objetivo de comunicación.
- El orden y jerarquía del contenido visual propician una interpretación del sentido del relato acorde al objetivo de comunicación.
- La apariencia visual es congruente con las acciones animadas
- La apariencia visual, el orden y jerarquía del contenido así como las acciones animadas logran desarrollar el deseo planteado en el relato.

Con base en las observaciones anteriores es posible decir que la página PLS-Web *Make Your Money Matter* logra una NV eficaz, capaz de desarrollar objetivos de comunicación afines a los intereses del banco PSCU que promueve el uso del sistema *Credit Union*. También puede observarse que el relato logra comunicar las desventajas de un sistema bancario y resaltar las ventajas del que se intenta promover, asociando ambas situaciones a actantes que reflejados en los actores del relato como en los clientes potenciales en la vida real.

La página de este ejemplo fue premiada por otras asociaciones y comunidades de diseño y desarrollo Web adicionales [34] a las ya mencionadas, estos reconocimientos se han otorgado siguiendo criterios que incluyen la apreciación de la efectividad del relato con respecto al objetivo de comunicación principal de la página. Con ello se refuerza la interpretación de los resultados de este caso de análisis usando el modelo CB3.

3.2 El CB3 para la producción de la NV en PLS-Web

Para desarrollar el segundo caso de aplicación del modelo CB3 en un sentido de producción, se plantea la conceptualización de la NV para un sitio hipotético, para lo cual se plantean características y objetivos de comunicación para un producto, a partir de este contexto se aplican las herramientas del modelo CB3 para obtener una guía que indica cómo estará constituida la NV de la página PLS-Web que se pretende publicar.

Este caso de producción se plantea una simulación en la que una agencia publicitaria, un trabajador independiente o un estudio de diseño Web reciben un encargo de algún cliente para desarrollar una página PLS-Web que cuente a través de un relato las ventajas y características de algún producto. Aunque el

[34] Para conocer la lista de premios otorgados a la página Make Your Money Matter y las asociaciones que se los han otorgado puede consultarse la sección de "*Our work* (Nuestro trabajo)" dentro del sitio Web oficial de los autores en: www.firstborn.com.

proveedor de servicios sea diferente bajo este planteamiento y sus métodos y alcances profesionales también disten el uno del otro, se enfrentarán al mismo problema, deberán desarrollar el relato solicitado por el cliente a partir de la información disponible y de la cual se requiera dar a conocer por medio de la página Web.

Ya que el modelo CB3 está centrado en el rubro específico de la NV puede adecuarse a los flujos de trabajo de cada proveedor de servicios bajo este ejemplo, pues el resultado de la aplicación del modelo servirá como una guía descriptiva de la NV para ser aplicada en la etapa de producción de la página Web, independientemente de los métodos que cada proveedor emplee.

Para continuar con el planteamiento de este caso se definirá la identidad del cliente que requiere la página Web, para ello se retoma el nombre y giro comercial de una empresa real llamada Aspel[35] dedicada al desarrollo y comercialización de *software* para procesos administrativos y fiscales. La elección de esta empresa para desarrollar este ejemplo no es aleatoria, las principales razones para haberla elegido es que se trata de una empresa mexicana lo cual aporta a este ejemplo el atributo de ser local; por otra parte, se trata de una empresa que ha desarrollado sus estrategias publicitarias utilizando recursos en Internet, entre los que se encuentran su canal oficial de *YouTube* el cual registra 4.265.306 visualizaciones[36] hasta junio de 2014, lo cual facilita la obtención de información acerca de sus productos y características y sobre todo muestra un ejemplo real de la NV utilizada para generar los videos que publican en dicho medio.

Para comenzar la aplicación del modelo CB3, es necesario elegir el supuesto requerimiento de la empresa, en este caso se eligió el *software* llamado "*COI*" que publicita Aspel, la elección del *software* en este ejemplo sí es aleatoria, pues las características del producto, servicio o idea no deben afectar al

---

[35] La información detallada acerca de la historia y servicios de esta empresa se encuentra en su sitio Web: www.aspel.com.mx

[36] Aspel. *Aspel – YouTube – Mas información*. *YouTube*. Web. 9 jun. 2014.

desarrollo del modelo CB3, por el contrario, ya se ha argumentado que el modelo CB3 puede ser utilizado como una herramienta de desarrollo para los objetivos de comunicación de una página PLS-Web usando la NV de dicha página.

A continuación se plantean objetivos supuestos de comunicación para la página PLS-Web que podría requerir la empresa, así mismo se describen los beneficios que el software *COI* brinda a sus usuarios de acuerdo a la información publicada en el sitio Web oficial de Aspel (www.aspel.com.mx), con esta información es posible aplicar las herramientas del CB3 para obtener la descripción general de la NV que se desarrollará en la página Web.

En este punto del ejemplo es conveniente asignar un título la página PLS-Web supuesta para Aspel, pues así será más práctico referirse a este ejemplo en lo subsecuente. El nombre de la página es "*Conoce Aspel COI*" y sus objetivos de comunicación son los siguientes:

- Asociar la actividad de contabilidad electrónica al campo de aplicación del software
- Informar sobre la obligación fiscal vigente acerca de realizar la contabilidad electrónica
- Informar que Aspel ofrece un *software* para realizar la contabilidad electrónica
- Informar acerca de los beneficios del software
- Describir el uso del software
- Informar quienes deberían usar el software

Una vez establecidos los objetivos de comunicación de la página, lo cual podría ser definido por la propia empresa solicitante o por el proveedor de servicio que desarrolle la página, es preferible definir también una serie de características o beneficios asociados al software, sin embargo, dicha información podría no estar disponible, ser escasa o tendenciosa, así que no debería afectar a la aplicación del modelo CB3 siempre y cuando los objetivos de comunicación de la página estén planteados, esto es porque al aplicar las herramientas del modelo CB3 podrá identificarse qué información se requiere para el desarrollo

de la NV, y el resultado podría revelar las características y beneficios asociados al software que debería contener la NV a desarrollar.

En este caso sí existe una descripción de los beneficios y características del software *COI* publicada por la empresa Aspel en forma de listado[37] en su sitio oficial, del cual se extrae una parte para abreviar este ejemplo:

- Mantener la contabilidad al día mediante la automatización en el registro contable.
- Reducir el tiempo invertido en la captura de la información.
- Cumplir con las nuevas disposiciones fiscales para el manejo de la Contabilidad Electrónica.
- Registro contable en medios electrónicos.
- Identificación del comprobante relacionado a los asientos contables, incluyendo el folio fiscal de los CFDI (Comprobantes Fiscales Digitales por Internet).
- Envío de la información requerida por la Autoridad, en los formatos y periodos establecidos por la misma.

Con la información disponible sobre los objetivos de comunicación y características o beneficios del producto es posible aplicar a continuación el cuestionario CB3 en un sentido de producción, en este caso las respuestas son registradas con la intención de identificar los elementos que conformarán la NV de la página PLS-Web que se pretende desarrollar.

3.2.1 Aplicación del cuestionario CB3 para el caso de producción

Preguntas para la DAA:

¿Qué características visuales del actante y el ambiente advierten conflictos entre ellos? (a1).

Medios análogos contra el contexto fiscal que obliga a usar registros digitales.

---

[37] Aspel. "Aspel - COI.", 2014. Web. 12 jun. 2014. <http://www.aspel.com.mx/mx/productos/coi1.html>.

Procesos contables complejos y manuales contra automatización de los procesos con medios digitales.

Empresas que usan procesos contables digitales contra empresas que no lo usan.

Instrumentos digitales contra instrumentos físicos y escritos.

Requerimientos fiscales contra sujetos obligados a esos requisitos

¿Cómo se representan visualmente la resolución de conflictos entre el actante y el ambiente? (a2).

Los medios físicos, análogos y escritos son transformados en medios digitales, los procesos manuales son representados de forma automatizada en un soporte digital o con una herramienta digital, los sujetos obligados a requisitos fiscales cumplen con los requerimientos al adquirir símbolos o marcas referentes al requisito que cumplen, el *software* realiza acciones que transforman los procesos a representaciones digitales y proporciona a los actores obligados a cumplir requisitos las representaciones visuales de esos requerimientos.

¿Qué características visuales de la resolución de los conflictos se pueden asociar con el eje de la comunicación? (a3).

El software proporciona a los actores representaciones visuales de los requisitos que deben cumplir.

La apariencia visual de las herramientas y soportes digitales.

La desaparición o atenuación de los medios y procesos análogos, manuales, físicos y escritos.

¿Qué características visuales de la resolución de los conflictos se pueden asociar con el eje del deseo en el relato? (a4).

La rapidez o facilidad del desarrollo de los procesos contables

Las marcas o símbolos que indiquen el cumplimiento de un requisito fiscal

El crecimiento en jerarquía visual de la representación de una empresa que cumple con los requerimientos fiscales, que usa herramientas digitales y que usa Aspel COI.

¿Qué características de las representaciones visuales aportan elementos para interpretar el porqué de las acciones? (a2) y (a3).

Las características que relacionen, marquen o señalen de manera gráfica, ya sea por jerarquía en la composición gráfica, asociación de formas, colores, ritmo, acciones y movimiento:

Una asociación entre la contabilidad electrónica y la obligación fiscal que impone usarla.

Una transformación de un medio físico o escrito a uno digital

Una asociación entre el *software* COI y las herramientas y soportes digitales

Una asociación entre el *software* COI y los procesos digitales automatizados

Una asociación entre el *software* COI y la contabilidad electrónica

Preguntas para la ABA:

¿Qué acciones animadas describen qué está pasando y cómo está pasando en el relato? (b1).

La transformación de los medios análogos y físicos a medios digitales; La representación de información registrada en medios digitales; Uno o varios actores usan un medio digital para capturar información financiera a través de números y gráficas de comparación; Una representación visual de los requisitos fiscales siendo corroborados por el software; Uno o varios actores con expresiones físicas que reflejen confianza y tranquilidad; El crecimiento en escala o complejidad en los detalles de las representaciones gráficas de las empresas.

¿La acción animada es congruente con la apariencia visual de los actores? (b1).

Para que la acción animada sea congruente con la apariencia visual de los actores se deberá basar en la lógica que plantee el estilo gráfico de la NV, si es un estilo icónico o caricaturizado las acciones podrán ser irrealistas o exageradas, pero si el estilo gráfico pretende acercase a la realidad física las acciones deberán obedecer a las reglas físicas y lógicas del ambiente en el cual sean contenidas.

¿Cuáles acciones animadas representan la generación y resolución de conflictos de la DAA? (b3).

Las acciones animadas que representan la generación de los conflictos son:

La aparición de la representación gráfica de la reforma fiscal y sus requisitos supone un conflicto para aquellos actores que no estén alineados a los requerimientos que ésta impone; las características visuales que identifican a un medio físico y análogo representan un conflicto de acuerdo a los lineamientos de la contabilidad electrónica; la representación visual de un tiempo establecido para el envío de la información a la autoridad competente.

Las acciones animadas que representan la resolución de conflictos son:

La transformación de las características que identifican a un medio análogo o físico por rasgos y atributos que identifican a un medio como digital; la representación visual del cumplimiento adecuado del tiempo para enviar la información a la autoridad competente; la intervención del software como un elemento visual que transforma y ordena las representaciones visuales de los soportes y asientos análogos y los convierte en documentos digitales; las acciones y posturas corporales que denoten confianza en *Aspel COI* por parte de los actores; el crecimiento en escala de la representación visual de las empresas.

¿Qué acciones animadas refuerzan o atenúan la jerarquía del contenido montada en la PCE? (b1) y (b2).

Asignar mayor jerarquía visual al logotipo o representación visual del *software* refuerza la importancia de su intervención en las acciones animadas representadas.

La transformación y eventual desaparición de los medios análogos o físicos por medios digitales da relevancia a las características que identifican a estos medios como digitales.

La sencillez o facilidad que refleje la acción animada en la realización de procesos contables con la ayuda del *software* disminuye la importancia del contenido que refleje complejidad en la implementación del sistema de contabilidad electrónica.

Asignar mayor jerarquía visual a las acciones animadas que representen los requisitos fiscales reforzará el atributo de obligación que tienen las empresas para implementar la contabilidad electrónica y la necesidad de contar con un sistema que realice estos procesos.

Preguntas para la PCE:

¿Qué elementos visuales se destacan o atenúan en las puestas en cuadro? (c2).

Destacan las representaciones visuales de los requisitos fiscales, así como las características que identifiquen a un elemento como digital o electrónico.

Se destaca las características visuales del *software* que intervienen en la transformación de los medios análogos por digitales.

Se atenúan los elementos que reflejen complejidad en la implementación de los procesos que requiere el producto para funcionar.

¿Cómo es el sentido del relato si se interpreta relacionando los elementos visuales y acciones animadas destacadas en los cuadros? (c1) y (c3).

Es posible interpretar que *Aspel COI* es una herramienta digital que facilita los procesos de contabilidad para las empresas y los usuarios del sistema y que ayuda a ambos a cumplir con los requisitos fiscales. También se puede interpretar que el uso del sistema se reflejará en un crecimiento económico de

la empresa. Estas interpretaciones dan lugar a interpretar que los medios análogos y procesos manuales de contabilidad perjudicarán a la empresa por estar fuera de los parámetros de la ley y por tener mayor margen de error al estar sujetos a métodos no automatizados y complejos.

¿Qué orden de visualización de los cuadros puede reflejar el eje y objetivo de comunicación de la página? (c3).

Ordenar en primera instancia los cuadros que contengan representaciones visuales de medios análogos para después transformarlos en medios digitales. De igual forma los cuadros que contengan representaciones de procesos contables complejos y manuales para sustituirlos por representaciones de procesos sencillos y automatizados asociados a la presencia visual del producto.

Ordenar los cuadros de las representaciones de requisitos fiscales antes de los cuadros que contengan una representación visual del cumplimiento de estos requisitos.

¿Qué orden de visualización de los cuadros puede reflejar el eje del deseo en el relato? (c3).

Ordenar los cuadros que representen requisitos y procesos contables complejos y después los cuadros que representen crecimiento y orden en las empresas.

Ordenar en primer lugar los cuadros que representen procesos contables complejos y manuales para después mostrar los cuadros que representen procesos automatizados, sencillos y rápidos con ayuda de *Aspel COI*

¿Qué elementos de los cuadros y su puesta en serie desarrollan la DAA? (c2) y (c3).

Aquellos elementos visuales que reflejen características análogas y procesos contables manuales desarrollarán un conflicto con los elementos visuales que representen requisitos fiscales de la contabilidad electrónica y también con los rasgos visuales de los elementos que representen medios digitales.

3.2.2 Llenado de la tabla de síntesis CB3 para el caso de producción

En este sentido de aplicación del modelo CB3 el propósito de sintetizar las respuestas del cuestionario es obtener una descripción concreta de cómo puede ser desarrollada la NV de la página PLS-Web para describir y promover el *software Aspel COI*. El llenado de la tabla de síntesis se realiza comparando las respuestas de acuerdo a las relaciones marcadas en el modelo CB3, con ello es posible complementar cada respuesta con las demás integrantes de la relación, con ello se resumen las respuestas obtenidas en un nuevo enunciado que se asienta en su espacio correspondiente en siguiente tabla de síntesis para la producción de la NV:

Tabla de síntesis del modelo CB3				
Relaciones entre objetivos del CB3	**Categorías de la NV**			
	Apariencia	Modo	Asociación	Sentido
(a1) + (b2)	El estilo gráfico deberá ser congruente con acciones animadas que representen transformaciones en las características de los elementos análogos y físicos a elementos digitales. Las características visuales que adquieren relevancia deben estar asociadas a resaltar rasgos que reflejen: Medios análogos y procesos manuales de procesos de contabilidad en transformación hacia procesos	Asignar mayor jerarquía visual al logotipo o representación visual del software para resaltar su importancia en la intervención de las acciones animadas que representen transformación y eventual desaparición de los medios análogos o físicos por medios digitales. Asignar mayor jerarquía visual a las características que identifican a los medios y herramientas digitales. La acción animada	[redacted]	[redacted]

	automatizados y digitales. El contexto fiscal que obliga a usar registros digitales (fechas de aplicación, reformas de ley y características visuales de los sujetos obligados y representación visual de requisitos fiscales). Instrumentos digitales contra instrumentos físicos y escritos.	debe reflejar facilidad en la realización de procesos contables con la ayuda del software para disminuir la jerarquía visual del contenido que refleje complejidad en la implementación del sistema. Asignar mayor jerarquía visual a las acciones animadas que representen los requisitos fiscales para reforzar el atributo de obligación por parte de la ley.	[redacted]
(a4) + (b3)	[redacted]	El eje del deseo puede ser representado por medio de las acciones animadas que representan la resolución de conflictos: La transformación de las características que identifican a un medio análogo o físico por rasgos y atributos que identifican a un medio como digital; la representación visual del cumplimiento adecuado del tiempo para enviar la información a la autoridad	El eje del deseo del relato puede ser asociado a las representaciones visuales que reflejen la rapidez o facilidad del desarrollo de los procesos contables con la intervención del *software,* las marcas o símbolos que indiquen el cumplimiento de requisitos fiscales, el crecimiento en jerarquía visual de la representación de empresas que cumplen con los requerimientos fiscales y así mismo usan herramientas digitales.

		competente; la intervención del software como un elemento visual que transforma y ordena las representaciones visuales de los soportes y asientos análogos y los convierte en documentos digitales; las acciones y posturas corporales que denoten confianza en Aspel COI por parte de los actores; el crecimiento en escala de la representación visual de las empresas.		
(b1) + (c2) + (c3)	Para que la acción animada sea congruente con la apariencia visual de los actores se deberá basar en las reglas físicas y lógica del ambiente que plantee el estilo gráfico de la NV. La puesta en cuadro de las distintas escenas destaca o atenúa las siguientes representaciones visuales: Se destacará la transformación de los medios análogos y físicos a medios digitales; la representación de información registrada en medios digitales y el uso de estos	La manera de representar y describir los eventos principales del relato es con las siguientes escenas: Aquellos elementos visuales que reflejen características análogas y procesos contables manuales desarrollarán un conflicto con los elementos visuales que representen requisitos fiscales de la contabilidad electrónica y también con los rasgos visuales de los elementos que representen medios digitales. La manera visual de desarrollar el eje del deseo:		Es posible interpretar que Aspel COI es una herramienta digital que facilita los procesos de contabilidad para las empresas y los usuarios del sistema y que ayuda a ambos a cumplir con los requisitos fiscales. También se puede interpretar que el uso del sistema se reflejará en un crecimiento económico de la empresa. Estas interpretaciones dan lugar a interpretar que los medios análogos y procesos manuales de contabilidad perjudicarán a la empresa por estar fuera de los parámetros de la ley y por tener mayor

	medios por parte de los actores. Se destacarán las representaciones visuales que reflejen una obligación o requisitos fiscales así como las acciones animadas que reflejen el cumplimiento de estas obligaciones. Se destacarán representaciones visuales que reflejen confianza y tranquilidad en los actores; el crecimiento de las representaciones gráficas de las empresas.	Ordenar los cuadros que representen requisitos y procesos contables complejos y después los cuadros que representen crecimiento y orden en las empresas. Ordenar en primer lugar los cuadros que representen procesos contables complejos y manuales para después mostrar los cuadros que representen procesos automatizados, sencillos y rápidos con ayuda de Aspel COI. La manera visual de desarrollar el objetivo de comunicación: Ordenar en primera instancia los cuadros que contengan representaciones visuales de medios análogos para después transformarlos en medios digitales. De igual forma los cuadros que contengan representaciones de procesos contables complejos y manuales para sustituirlos por representaciones de procesos sencillos y automatizados asociados a la	[redacted]	margen de error al estar sujetos a métodos no automatizados y complejos.

		presencia visual del producto. Ordenar los cuadros de las representaciones de requisitos fiscales antes de los cuadros que contengan una representación visual del cumplimiento de estos requisitos.		
(a2) + (b3)		La resolución del conflicto principal se representa Los medios físicos, análogos y escritos son transformados en medios digitales, los procesos manuales son representados de forma automatizada en un soporte digital o con una herramienta digital, los sujetos obligados a requisitos fiscales cumplen con los requerimientos al adquirir símbolos o marcas referentes al requisito que cumplen, el software realiza acciones que transforman los procesos a representaciones digitales y proporciona a los actores obligados a cumplir requisitos las representaciones visuales de esos requerimientos.	Las acciones animadas que representan la resolución de conflictos son: La transformación de las características que identifican a un medio análogo o físico por rasgos y atributos que identifican a un medio como digital; la representación visual del cumplimiento adecuado del tiempo para enviar la información a la autoridad competente; la intervención del software como un elemento visual que transforma y ordena las representaciones visuales de los soportes y asientos análogos y los convierte en documentos digitales; las acciones y posturas	

	[redacted]	[redacted]	corporales que denoten confianza en Aspel COI por parte de los actores; el crecimiento en escala de la representación visual de las empresas.	[redacted]
(a3) + (c1)	[redacted]	[redacted]	Las características visuales que pueden asociarse al objetivo de comunicación son: El software proporciona a los actores representaciones visuales de los requisitos que deben cumplir. El software transforma los procesos análogos y manuales en procesos digitales y automatizados. La desaparición o atenuación de los medios y procesos análogos, manuales, físicos y escritos.	Es posible interpretar que Aspel COI proporcionará una transformación de los procesos de la empresa para alinearlos a los requerimientos de ley y que dicha transformación será fácil y sencilla. Así mismo es posible interpretar que el principal beneficio de usar el *software* es el crecimiento de la empresa.
(a2) + (c3)	[redacted]	[redacted]	Las acciones animadas que pueden asociarse a la resolución de conflictos son: Las características que relacionen, marquen o señalen de manera gráfica, ya sea por jerarquía en la composición	Con estas acciones animadas es posible reafirmar la interpretación del sentido del relato en cuanto a resaltar los beneficios que la empresa al emplear Aspel COI y el cumplimiento de las obligaciones fiscales por el uso de medios

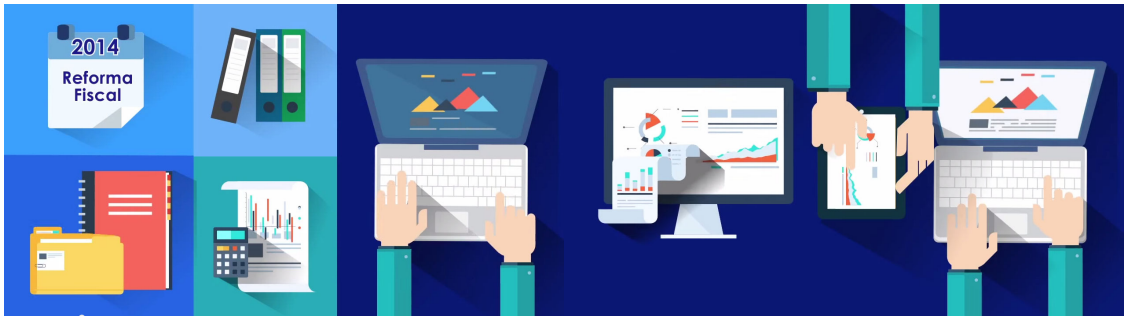
	[redacted]	gráfica, asociación de formas, colores, ritmo, acciones y movimiento: • Una transformación de un medio físico o escrito a uno digital • Una asociación entre el software COI y las herramientas y soportes digitales • Una asociación entre el software COI y los procesos digitales automatizados • Una asociación entre el software COI y la contabilidad electrónica	y procesos digitales.

La información de la tabla de síntesis para la producción de la NV puede facilitar los procesos de producción de la página PLS-Web, pues provee elementos para fundamentar decisiones que definan características en las etapas de producción subsecuentes independientemente al método que se emplee, por ejemplo:

Para poder publicar la página Web *Conoce Aspel COI* que se plantea en este apartado, es necesario definir y concretar una serie de etapas que varían dependiendo de quién la desarrolla y cómo decida hacerlo, a manera de ejemplo estas etapas pueden ser: desarrollar un relato, realizar un guion de animación, elaborar la animación, programar la página Web y publicarla, sin embargo en cada una de ellas es necesario definir elementos tales como el estilo gráfico de las imágenes o formas que se usarán, las acciones que se representarán, los elementos que integrarán las composiciones gráficas, el orden de aparición de dichas composiciones y otras características de los

procesos particulares de cada productor. Por ello es necesario tener un punto de partida para cada una de estas etapas.

Al haber aplicado las herramientas del modelo CB3 se obtienen parámetros iniciales para iniciar alguna etapa de producción, por ejemplo el estilo gráfico de la página, sin importar qué estilo grafico se adopte para el desarrollo de la página Web, ya sea, caricaturizado, realista, a base de fotografías o dibujos, etc., la tabla de síntesis indica que los elementos gráficos de la página deberán representar características de medios, procesos y asientos para la contabilidad de una empresa que sean físicas y manuales para un grupo de elementos, y para otro grupo, características visuales asociadas a medios digitales, electrónicos y automatizados. Puede definirse entonces para el primer grupo el uso de gráficos que representen carpetas comúnmente usadas en las empresas para almacenar y organizar documentos, libros físicos de contabilidad, herramientas como calculadoras, hojas impresas con gráficos, bolígrafos y artículos necesarios para el desarrollo de la actividad de un contador público, para el segundo grupo computadoras, *tablets* [38] y representaciones gráficas de documentos digitales, como se ejemplifica a continuación:



SECUENCIA 9. ASPEL. *ASPEL COI*. 2014

El estilo gráfico de las imágenes utilizadas en el ejemplo anterior puede variar, como ya se ha mencionado, puede tener un nivel icónico alto, incluir otros colores y formas, pero de acuerdo a la información obtenida en la tabla de

[38] En México se conoce comúnmente como “tablets” a un dispositivo electrónico móvil de pantalla táctil que puede ejecutar programas llamados aplicaciones o *apps*.

síntesis de este ejemplo, los elementos gráficos que deberán representarse son los mismos.

La hipótesis a verificar en este capítulo corresponde al planteamiento general de esta tesis, es decir, que debe dar respuesta a la pregunta general de investigación y su hipótesis principal, ya que en este capítulo se aplicó el uso del modelo CB3 tanto para el análisis como la construcción de la NV de páginas web que usan o usarán el PLS-Web y en ambos casos fue posible obtener descripciones de los elementos narrativos a través de los conceptos que conforman el CB3 es posible afirmar que se comprueba la hipótesis general de la tesis, pues en suma, la aplicación del modelo CB3 a través de sus herramientas para la producción de la NV puede resultar en la obtención de una guía o un listado de parámetros que ayudarán a definir características de los elementos visuales que se usarán para la elaboración de las composiciones gráficas (cuadros o escenas), el guion de animación, la puesta en serie y las acciones animadas con mayor potencial para reflejar el sentido del relato.

En el siguiente apartado de conclusiones se ofrece un resumen con los detalles de la comprobación de las hipótesis particulares y la general así como las observaciones pertinentes al desarrollo de cada capítulo.

Conclusiones

El propósito fundamental de esta investigación fue proponer un modelo que ayude a las tareas de análisis y producción de la narrativa visual de páginas Web que han sido o serán desarrolladas con la técnica *parallax scrolling* con la finalidad de relatar una historia. Lo anterior debido a que el uso de dicha técnica se ha vuelto popular y atractiva tanto para desarrolladores, clientes, productores, y para el público que accede a estas páginas.

Las razones de plantear un modelo específico para aplicación en el PLS-Web obedecen a que no se encontraron modelos similares enfocados a este medio y sobre todo que el PLS-Web posee una serie de características técnicas que lo diferencian de otros medios, incluso de otras páginas Web, por ello se planteó el desarrollo de un modelo que considerara estas particularidades.

A causa de la intención de crear el nuevo modelo surge la pregunta general de investigación: ¿Cómo se deberá analizar o producir la narrativa visual en una página Web enfocada a contar una historia a través del parallax scrolling? Para dar respuesta a esta pregunta se planteó la hipótesis central:

> Para analizar o desarrollar una página Web con un enfoque narrativo a través de la técnica parallax scrolling se puede fundamentar en la conjugación de tres elementos de la narrativa visual con un modelo definido:
>
> a) La relación dialéctica actante-ambiente (DAA).
>
> b) La "animación basada en la acción" (ABA).
>
> c) Progresión de cuadros o escenas (PCE).

Esta hipótesis general se comprobó mediante el planteamiento de preguntas particulares en cada capítulo de la investigación y con el planteamiento de sus hipótesis enfocadas a la fundamentación teórica del modelo propuesto, su funcionamiento y su aplicación.

En el capítulo 1 se abordó la pregunta:

¿Qué elementos de la narrativa visual en la técnica *parallax scrolling* son necesarios para desarrollar páginas Web con una intención narrativa?

Para la cual se planteó la hipótesis particular 1:

> Los elementos de la narrativa visual para desarrollar páginas Web con la técnica parallax scrolling son:
>
> a) La relación dialéctica actante-ambiente (DAA).
>
> b) La "animación basada en la acción" (ABA).
>
> c) Progresión de cuadros o escenas (PCE).

Para verificar dicha hipótesis se realizó una revisión del término "narrativa visual" y se elaboró una definición de trabajo para este concepto, apoyado en los planteamientos de Ryan, Pimenta y Poovaiah, con ello pudo definirse la

manera en cómo el PLS-Web puede ser un medio con el cual desarrollar una intención narrativa en una página Web.

Sin embargo los elementos de la narrativa visual que se plantean en la hipótesis son recuperados y adaptados de conceptos teóricos que fueron desarrollados para el análisis de la narrativa en medios distintos al PLS-Web, por ello fue necesario fundamentar la traslación de conceptos para construir el modelo CB3 en el marco teórico que propone M-L Ryan referente a la remediación de conceptos en su teoría *Narrative across media* (Narrativa a través de los medios).

De acuerdo con el concepto de remediación de Ryan se fundamentó la recuperación de conceptos diseñados para el análisis narrativo de otros medios y el uso de los elementos de la narrativa visual planteados en la hipótesis particular 1. También se comprobó con el mismo marco teórico que el PLS-Web ofrece un soporte apropiado para desenvolver y reflejar los conceptos de la narrativa visual propuestos en la hipótesis antes mencionada debido a sus características técnicas y porque se ajusta a ciertos casos de remediación que plantea Ryan.

La hipótesis particular 1 fue comprobada pues la narrativa visual de una página PLS-Web puede ser desarrollada usando los tres conceptos propuestos en la hipótesis.

El capítulo 2 de este trabajo fue destinado al desarrollo teórico y metodológico de los conceptos planteados en la hipótesis general, esto con la finalidad de proponer una manera en qué pueden funcionar conjugando sus campos de aplicación y así formar un modelo con el cual poder analizar y producir la narrativa visual de páginas PLS-Web.

Para ello se planteó la pregunta de investigación particular:

¿Cómo integrar una herramienta de análisis y producción de la narrativa visual para ser aplicada a páginas Web basadas en parallax scrolling? Para la cual se planteó la hipótesis particular 2:

> Es posible integrar un modelo de análisis y producción para páginas Web basadas en PLS-Web sintetizando elementos de la NV en tres conceptos básicos con un marco de interpretación desde el enfoque semiótico narrativo, de la expresividad de las acciones animadas y el lenguaje cinematográfico.

Para verificar esta hipótesis fue necesario fundamentar que los conceptos planteados en la hipótesis general y la hipótesis particular 1 pueden sintetizar las propiedades de los elementos generales de la narrativa visual propuestos por Pimenta y Poovaiah (tabla 1). Este objetivo se logró elaborando las tablas de comparación de cada concepto del CB3 (tablas 4, 5 y 7) en función de los elementos generales de la NV (tabla 1), en las cuales se relacionó cada aspecto de la NV con las características de cada concepto del CB3.

Posteriormente se elaboró un mapa del modelo CB3 (esquema 3) para definir el funcionamiento y aplicación de cada concepto así como las relaciones que guardan entre sí. Con ello se comprobó la hipótesis particular dos pues el modelo ofrece herramientas de análisis y producción basadas en los conceptos que surgen de las áreas semiótico narrativas, la animación y el lenguaje cinematográfico.

Para concluir la comprobación de la hipótesis general se plantearon dos casos de aplicación del modelo CB3, el primero en un sentido de análisis de la NV y el segundo en el sentido de producción de la misma. El objetivo fue poner a prueba las herramientas de aplicación del modelo (el cuestionario CB3 y la tabla de síntesis CB3).

Al aplicar dichas herramientas se obtuvo en el caso de análisis un diagnóstico de la NV para compararse con el objetivo de comunicación de la página, con ello se pueden evaluar elementos que beneficien la comunicación de los objetivos de una forma eficiente.

En este caso el diagnóstico puede beneficiar a los involucrados en el desarrollo de páginas PLS-Web, ya sean empresas o sujetos que buscan comunicar los beneficios de sus productos o las ventajas de sus servicios, métodos o ideas,

con los resultados de la aplicación del CB3 es posible decidir qué elementos de la NV se ajustan más a la intención de los productores.

También es posible planear cómo será la NV de una página PLS-Web partiendo del modelo CB3 y con ello buscar la eficiencia del relato en cuanto a la comunicación de los objetivos de esa página. Por ello se planteó el segundo caso de aplicación del modelo en el sentido de producción de la NV. Para ello se formó un caso hipotético retomando los objetivos de comunicación y características de un software desarrollado por una empresa real.

La aplicación de las herramientas del CB3 en este caso dio como resultado la descripción de los elementos narrativos visuales que pueden desarrollar y reflejar los objetivos de comunicación planteados así como los beneficios para los usuarios del software.

Con el desarrollo de los dos casos de aplicación del modelo CB3 es posible comprobar la hipótesis general de esta investigación ya que la conjugación de los conceptos DAA, ABA y PCE puede desarrollar la narrativa visual de páginas PLS-Web ya cada concepto posee un área de aplicación específica asociada a las características de este medio y los elementos generales de la narrativa visual.

Aunque el modelo CB3 fue desarrollado pensando en el medio PLS-Web, los conceptos que lo conforman ofrecen un análisis de las características generales de cualquier tipo de NV por lo que su uso no se ve limitado a la aplicación en páginas Web, por el contario abre la posibilidad de investigar su aplicación en otros medios de comunicación como el teatro, video, cine y medios impresos que tengan una intensión narrativa por medio de imágenes.

Al establecer el marco teórico de esta tesis se fundamentó que gracias al concepto de remedición es posible trasladar elementos de análisis de otras disciplinas para la construcción de herramientas conceptuales para un medio en específico por lo cual también se abren interrogantes sobre cuan efectivo puede ser la aplicación de dicha técnica, que limitantes puede tener y si es posible aplicar el mismo razonamiento en otras ciencias sociales, estas interrogantes pueden impulsar nuevos temas de investigación.

Fuentes de consulta

Abbott, H. Porter. *The Cambridge introduction to narrative*. Londres: Cambridge University Press. 2002. Impreso.

Arheim, R. *Visual Thinking.* Berkeley: University of California. 1969. Impreso.

Aspel. *Aspel – COI*. México. 2014. *www.aspel.com*. Web. 12 junio 2014. <URL>.

Aspel. Aspel – YouTube – Mas información. YouTube. 2013. Web. 9 junio 2014. <URL>

Awwwards Team. *20 Best Websites with Parallax Scrolling of 2013*. www.awwwards.com. 2013. Web. 22 enero 2014. <URL>

Barthes, Roland. *La Semiología*. Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976. Impreso.

Beristáin, Helena. *Diccionario De Retórica Y Poética*. México: Editorial Porrúa. 1985. Impreso.

Besen, Ellen. *Animation and the Art of Action-Based Storytelling*. The Writers Store. *2013. www.writersstore.com. Web*. 01 julio 2013. <URL>.

Casetti, Francesco, y Di Chio, Federico. *Cómo Analizar Un Film*. Barcelona: Editorial Paidós, 1991. Impreso.

Coffin, Drew. *Storytelling in Web Design*. *Web Marketing Today*. 2013. *Webmarketingtoday.com*. Web. 03 julio 2013. <URL>.

Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives.* New York: Simon and Schuster, 1960. Impreso.

Firstborn. *Make Your Money Matter*. www.join.makeyourmoneymatter.org. 2014. Web. 13 enero 2014. <URL>.

Garrett, Jesse James. *Ajax: A New Approach to Web Applications*. www.adaptativepath.com. Web. 2005. 6 de diciembre 2012. <URL>

Greimas, Algirdas, J. y Courtes, Joseph. *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos. 1990. Impreso.

Greimas, Algirdas, J. *La semiótica del texto*. Barcelona: Paidós. 1983. Impreso

Greimas, Algirdas, J. *Semántica estructural*. Madrid: Gredos. 1978. Impreso.

Harper, Douglas. "*Gráfico*". Online Etymology Dictionary. Philadelphia. 2001. Web. 6 enero. 2013.

Muller, Gisele. *21 Examples of Parallax Scrolling in Web Design. Web Design Ledger*. *www.Webdesingledger.com*. 2011. Web. 05 julio 2013. <URL>.

Murray, Julia K. *Buddhism and Early Narrative Illustration in China*. Mumbay: Bombay Lib. 1995. Impreso.

Nice&Serious. *Every Last Drop*. Waterwise. 2013. Web. 13 abril 2014. <URL>.

Perel, Gerald. Tran, Sylvain. *The HYbrid4 Graphic Novel*. BETC DIGITAL. 2014. Web. 10 marzo 2014. <URL>

Refsnes Data. *CSS Introduction*. W3schools. *www.W3schools.com.* 2013. Web. 01 junio 2014. <URL>.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln: University of Nebraska. 2004. Impreso.

Scolari, Carlos Alberto. *Narrativas Transmedia. Cuando los medios cuentan*. España: Grupo Planeta. 2013. Impreso.

Severance, Charles. *Java Script: Designing a Language in 10 Days.* Computer (IEEE Computer Society). www.computer.org. Web. 2012. 10 febrero 2012. <URL>

Sheperd, Richard. *Behind The Scenes Of Nike Better World*. Smashing Magazine. *www.smashingmagazine.com.* 2011. Web. 05 enero 2014. <URL>.

Soleil Noir - Dream on. Soleil Noir. 2014. Web. 18 abril 2014. <URL>

Pimenta, Sherline, y Poovaiah, Ravi. *On Defining Visual Narratives*. Bombay: *IDC Publications*. IDC Bombay. 2010. Web. 6 enero 2013. <URL>.

Thomas, Frank, y Johnston, Ollie. *Disney Animation: The Illusion of Life*. New York: Abbeville, 1981. Impreso.

Widen + Kennedy. *Sony – Be moved*. www.sony.com. 2014. Web. 9 marzo 2014. <URL>