





UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

OFICIAL PÚBLICO
MÁSTER
ARTES
VISUALES +
MULTIMEDIA

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

CULTURAL LOOP

EL GIF ANIMADO COMO HERRAMIENTA ARTÍSTICA PARA LA
PRESERVACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL EN LA
ERA DIGITAL

TRABAJO DE:

ALEJANDRA FLÓREZ TORRES

DIRIGIDO POR:

DR. FRANCISCO JAVIER SANMARTÍN PIQUER

VALENCIA, NOVIEMBRE 2020

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, por apoyarme en este y todos mis proyectos.

A mi hermana Estefanía, por incentivar en mí, el amor por los cuentos tradicionales y las expresiones artísticas.

A todos los profesores del máster por brindarme nuevos conocimientos y estar siempre dispuestos a la búsqueda de nuevo conocimiento. Agradezco a mi tutor, Francisco Javier Sanmartín por su colaboración, correcciones y paciencia en este proceso de investigación y creación.

A mis compañeros de máster por ser un apoyo incondicional a lo largo de estos dos años de estudio.

Muchas gracias a mis amigos y artistas, que participaron con sus obras en Cultural Loop y confiaron en mí para exponer su trabajo.

RESUMEN

Cultural loop, es un proyecto de investigación-creación artística que tiene como objetivo incentivar la preservación del patrimonio cultural inmaterial de diferentes partes del mundo a través de la creación y uso de GIFs animados.

Esta iniciativa académica parte desde la definición y análisis del GIF animado, entendido como la animación en bucle en formato digital. Este tipo de archivo emblemático de los principios de la web se ha convertido en uno de los formatos más populares de expresión gráfica digital de nuestro tiempo. Sus principales características, como la ausencia de audio, la limitación de cuadros por segundo y la reproducción en bucle lo convierten en un tipo de imagen que ofrece tanto al creador como al espectador una nueva forma de relacionarse con la animación y el tiempo en sí mismo, además de esto, es un tipo de archivo de fácil distribución y gracias a su protocolo técnico es soportado por diferentes aplicaciones digitales y entornos web.

Gracias al desarrollo tecnológico y comunicación masiva a nivel global, el proceso de producción y consumo de imágenes ha cambiado, de la misma manera que la forma de expresarse y de compartir experiencias y conocimiento. La posibilidad de crear imágenes o utilizar tecnología para el procesamiento de estas, dan un nuevo sentido a la imagen animada, nuevas aplicaciones y nuevos consumidores. Las aplicaciones de mensajería instantánea y redes sociales han permitido el uso de GIFs y esto ha potenciado el uso de este tipo de archivos como elementos clave a la hora de comunicarnos y dando cuenta de la personalidad y cultura de cada usuario.

Como segundo eje temático, este proyecto aborda el Patrimonio Cultural Inmaterial, término establecido por la UNESCO en 2003, que se refiere a las expresiones, conocimientos y técnicas que una comunidad o grupo reconocen como elementos propios de su cultura. Este tipo de patrimonio tiene dos características claves, la identidad cultural, es decir, como se

reconoce una comunidad o grupo respecto a las demás y la memoria colectiva, entendida como los hechos, experiencias vividas o aprendizajes que tiene una comunidad y que se transmiten de generación en generación

Es gracias a la repetición y a la voluntad de las sociedades que este tipo de cultura se mantiene viva y sobrevive al paso del tiempo, sin embargo, a diferencia del GIF, con el desarrollo económico, la globalización y la imposición cultural por medios masivos de consumo, entre otros factores sociales, la diversidad de cultura inmaterial se vuelve vulnerable al dejar de ser reproducida por las sociedades, quienes ya no solo se comunican a través de la oralidad y la producción escrita sino que han encontrado en los medios digitales nuevas formas de interacción y expresión social. Por esta razón es imprescindible no solamente documentar y registrar los saberes y expresiones culturales, sino también trasladarlas a las nuevas formas de expresión vigentes en la sociedad.

Entendiendo las características técnicas y conceptuales del GIF animado y la necesidad de crear estrategias de nuevos medios para la conversación y difusión de las expresiones y elementos culturales a nivel mundial, este proyecto propone en su etapa práctica la creación de una interfaz web, que funcione a modo de repositorio digital, donde el usuario tendrá la oportunidad de explorar a través de un mapa global y un sistema de etiquetas, diferentes imágenes animadas que den cuenta de la cultura propia de la región seleccionada.

La base de datos de imágenes (GIFs) será creada gracias a la participación de diferentes artistas GIF alrededor del mundo que quieran contribuir a esta iniciativa. El proyecto proporciona al usuario un abanico de imágenes animadas disponibles para su uso y difusión y brinda a los artistas-animadores un espacio donde mostrar su trabajo creativo y promover la diversidad cultural desde lo temático hasta lo estético.

Palabras clave:

GIF; Animación; Patrimonio Cultural Inmaterial; Nuevos Medios; Interfaz Web; Gestión cultural, Creación Colectiva

ABSTRACT

Cultural loop, is an artistic research-creation project that promotes the preservation of the Intangible Cultural Heritage around the world by the creation and use of animated GIFs.

This initiative analyzes animated GIFs, understood as loop animation in digital format. This type of file emblematic of the beginnings of the web has become one of the most popular formats of digital graphic expression of our time. Its main characteristics, such as the absence of audio, the limitation of frames per second and an infinitive loop make it a type of image that offers both the creator and the viewer a new way of relating to animation and time itself. Besides this, it is a type of file that is easy to distribute, thanks to its technical protocol that is supported by different digital applications and web environments.

Thanks to technological development and mass communication at a global level, the process of production and consumption of images has changed, as has the way of expressing oneself and sharing experiences and knowledge. The possibility of creating images or using technology to process them gives a new meaning to the animated image, new applications and new consumers. Instant messaging applications and social networks have allowed the use of GIFs and have promoted the use of this type of file as key elements when communicating, giving an account of the personality and culture of each user.

This project defines and explores the Intangible Cultural Heritage, a term established by UNESCO in 2003 and which refers to the expressions, knowledge and techniques that a community or group recognize as elements of their culture. The most important characteristic of this type of heritage are cultural identity, that is, how a community or group is recognized with respect to the others, and collective memory, understood as the facts, lived experiences or learning that a community has and that are transmitted from generation to generation

It is thanks to repetition and the will of societies that this type of culture remains alive and survives the passage of time, however, unlike GIF, with economic development, globalization and cultural imposition by massive means of consumption. Among other social factors, the diversity of intangible culture becomes vulnerable as it ceases to be reproduced by societies, which no longer only communicate through orality and written production, but have found new forms of interaction in digital media and social expression. For this reason, it is essential not only to document and record these expressions but also to transfer them to the new forms of expression in force in society.

Understanding the technical and conceptual characteristics of the animated GIF and the need to create new media strategies for the conversation and dissemination of cultural expressions and elements worldwide, this project will be a web interface, which works as a digital repository, where the user will have the opportunity to explore different animated images that show the culture of each selected region, through a global map and a system of labels.

The database of images (GIFs) will be created thanks to the participation of different GIF artists around the world who want to contribute to this initiative. The project provides the user with a range of animated images available for use and provides artist-animators a space to display their artistic work and promote cultural diversity from thematic to the aesthetic.

Keywords

GIF; Animation, Intangible Cultural Heritage; New Media; Web Interface; Cultural Management; Collective creation

ÍNDICE

RESUMEN.....	4
Palabras clave:	5
ABSTRACT	6
Keywords.....	7
1. INTRODUCCIÓN	10
2. MOTIVACIÓN Y JUSTIFICACIÓN	12
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS	15
3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	15
3.2 OBJETIVO GENERAL.....	15
3.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS	15
4. METODOLOGÍA	16
5. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL.....	19
5.1. EL GIF Y LA IMAGEN ANIMADA	19
5.1.1 La era digital: el GIF	23
5.1.2. Cualidades técnicas	24
5.1.3 Como herramienta de comunicación	25
5.1.4 Teoría de imagen	30
5.1.5 Imagen - Dispositivo	33
5.1.6. El Artista GIF	35
5.1.7. Prácticas artísticas del GIF en internet.....	40
5.2. PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....	44
5.2.1. Definiciones generales	44
5.2.2 Características	46
5.2.3 Clasificación	47
5.2.4 Importancia.....	49
5.2.5. Cultura viva	50
5.2.6 Peligro	51
5.2.7 Repetición - Conservación	54
5.2.8 Propuestas y proyectos de conservación	57
6. PROYECTO PRÁCTICO.....	63
6.1 DECLARACIÓN DE INTENCIÓN Y MANIFIESTO	63

6.2 CULTURAL LOOP - DISEÑO DE LA INTERFAZ	65
6.2.1 Descripción general.....	66
6.2.2 Desarrollo técnico de la interfaz.	67
6.2.4 Sistema de etiquetado y metadata	69
6.2.5. Mapa de navegación	73
6.2.6 Diseño gráfico y desarrollo de la interfaz.....	74
6.2.7 Paleta de Color.....	76
6.2.8 Logo y Tipografía	77
6.2.9 Navegación visual	78
6.3 LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y EL DESARROLLO DE CONTENIDOS.....	79
6.3.1 Elaboración del flujo de trabajo para artistas.....	80
6.3.2 Convocatoria y búsqueda de artistas	82
8. CONCLUSIONES.....	84
9. BIBLIOGRAFIA	86
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	90

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación y desarrollo práctico se adscribe a la línea de investigación “Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social” y a la sub-línea “Redes sociales, resistencia y nuevos medios.” , del Máster en Artes Visuales y Multimedia.

El proyecto parte de la investigación y análisis del GIF, un formato de imagen digital propio del inicio de la web, que se ha trasladado a las formas de comunicación y representación más usadas en nuestra década. Este tipo de imagen se ha abordado teóricamente desde sus cualidades técnicas, su potencial como herramienta comunicativa, la teoría de la imagen, su relación con el dispositivo, el concepto del artista GIF y las diversas prácticas artísticas que se llevan a cabo en la web.

Por otro lado, existe un interés en la investigación y promoción de elementos culturales propios de los individuos. Partiendo de los términos establecidos por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO, que definen el *Patrimonio Cultural Inmaterial* como “las representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas (...) que los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural” (2003), se han revisado sus características, clasificación y la importancia que supone conservar estos elementos, para la construcción de una sociedad que respete y promueve la diversidad cultural.

El cruce entre estos dos ejes temáticos sirvió de base teórica para plantear la propuesta práctica *Cultural Loop*, una interfaz web que permite a los usuarios visualizar GIFs basados en elementos propios del Patrimonio Cultural Inmaterial y que han sido creados a partir de la investigación, reconocimiento e interés en su conservación.

Este trabajo se ha desarrollado durante el estado de alarma en España de 2020 y los meses posteriores al evento. Las ideas que se mencionan a continuación han sido escritas bajo los efectos del aislamiento y la incertidumbre. El 2020 quedará marcado en nuestra memoria como una fecha histórica, un momento en el que un virus hizo que gran parte de la población mundial tuviera que afrontar medidas de aislamiento social. Sería inapropiado de parte de las artes echar la vista para otro lado y no hacer frente al abanico de posibilidades que se abren frente a este acontecimiento.

Los museos, galerías, teatros, cines y otros espacios artísticos o de entretenimiento han estado cerrados por varios meses y existe una alta probabilidad de que vuelvan a cerrar. Estos espacios culturales donde se refugia el arte son afectados enormemente por las prácticas de distanciamiento social. Quizás, una vez más, sea hora de replantearse el modo en que producimos y distribuimos las prácticas artísticas.

Con esta investigación teórico-práctica, se pretende no solo desarrollar un proyecto práctico, sino dejar clara una postura académica y social sobre cómo pueden desarrollarse proyectos que incentiven la creación artística colectiva y propongan estrategias de reconocimiento de la variedad y riqueza cultural.

Más allá de crear una obra artística única a nombre personal, el interés de este trabajo es investigar y proponer formas funcionales de crear arte y difundirlo, teniendo en cuenta las configuraciones y modos de relación usuario – arte – culturas actuales.

2. MOTIVACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Como dijo Aaron Koblin (2011), la cultura del siglo XIX fue definida por la novela, la cultura del siglo XX fue definida por el cine, y la cultura del siglo XXI será definida por la interfaz. Al pensar en tradiciones existe en el imaginario colectivo la imagen de los indígenas que se reúnen alrededor del fuego a contar historias, donde el abuelo mayor contaba relatos y los saberes se transmitían de generación en generación. Siglos después, con la implementación del texto escrito y la invención de la imprenta, el conocimiento y expresiones culturales se empezaron a registrar de manera escrita, para ser conversados en el paso del tiempo. Hoy en día, estamos envueltos en la producción mediada por dispositivos y el uso de las herramientas digitales para generar y conservar el conocimiento.

Con las nuevas prácticas sociales es cada vez más difícil el acercamiento generacional, la tecnología nos ha unido a personas que están al otro lado del mundo, pero que generacionalmente hacen parte de un mismo rango. Antes, nuestros espacios de convivencia y de aprendizaje estaban en nuestro entorno físico y eran los adultos mayores quienes nos compartían su conocimiento; sin embargo, con el paso del tiempo y por diferentes motivos como la urbanización, la migración o la misma globalización, somos más propensos a la pérdida de contacto con otras generaciones.

Cada vez es más difícil pensar en regresar a las dinámicas sociales donde el conocimiento se transmitía de voz a voz, pues por decisiones políticas, sociales y económicas, las prácticas educativas y culturales han empezado a estandarizarse. Las costumbres y cultura visual se hacen cada vez más homogéneas.

Este proyecto nace de una necesidad propia por hablar de los elementos y expresiones propios de la cultura colombiana, mi cultura de origen, pero

también de la cultura española, país en donde me encuentro. Para mí es de vital importancia hablar del patrimonio cultural que he adquirido con los años, de no permitir que aquellos cuentos fantásticos con los que crecí se pierdan en el olvido. Parte de lo que soy, una expresión primaria de mi entender el mundo viene de la imaginación que desarrollé desde niña y de las fantasías creadas en la cultura que me rodeaba.

Existe también un deseo curioso de conocer los elementos culturales de otras personas y otras regiones del mundo. El hecho de vivir en un país diferente al de mi origen hace que mi interés incremente. Para cualquier extranjero es difícil tener contacto cercano a las tradiciones propias del nuevo lugar al que llega, a esos saberes y expresiones que se conocen y se aprenden desde la niñez y se transmiten por los locales de manera natural.

Las formas de aproximación se hacen a través de textos escritos, recopilaciones o elecciones que se han hecho y se han difundido de manera puntual. Para un inmigrante las posibilidades de acercamiento a elementos propios de la cultura de su nueva localización son escasas, hace falta un verdadero interés por parte del individuo y una cultura social por mantener e incentivar la difusión de estos saberes, elementos y expresiones propias de cada lugar y sociedad. Un migrante, a nivel general, no tendrá la oportunidad de sentarse con una persona mayor de la comunidad en la que se está intentando integrar y no podrá acceder fácilmente a los conocimientos propios de esa cultura.

Esta propuesta es un acto de lucha, desde la academia y el ámbito artístico, contra la dominación cultural y en contra de la homogeneización de los elementos característicos de la cultura que equivalen a la identidad, a la memoria histórica y a los modos de representación.

Es una iniciativa para que el artista y el usuario se acerquen y observen nuevamente su cultura, que la reconozcan y la expongan a otros, pero es también un ejercicio de observación y reconocimiento de otras culturas, intercambiar miradas y difundir expresiones culturales a través de creaciones visuales. Este proyecto reúne lo histórico de nuestras representaciones y definiciones culturales y lo lleva a la interfaz, a las formas de comunicación digitales.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS

3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Es posible usar el GIF animado como una herramienta de exploración artística que ayude a la preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial en la era digital?

Este proyecto investiga las definiciones y características tanto del GIF animado como del Patrimonio Cultural Inmaterial y en su parte práctica desarrolla una interfaz web donde ambos elementos conceptuales se conjugan y permiten al usuario explorar entre la animación y la cultura.

3.2 OBJETIVO GENERAL

Diseñar una interfaz web donde el usuario pueda navegar entre GIFs al tiempo que descubre elementos y expresiones del Patrimonio Cultural Inmaterial.

3.3 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Establecer las características y ventajas del GIF, entendido como la animación en bucle en formato digital, para la representación y conservación de elementos culturales.
- Evidenciar la importancia del Patrimonio Cultural Inmaterial como elemento fundamental en la caracterización e identificación de una sociedad/comunidad.
- Motivar a artistas-animadores en la creación de GIFs mediante el diseño de un espacio en línea donde exponer sus obras.
- Aplicar los conocimientos teóricos, tecnológicos y creativos adquiridos en las diferentes asignaturas del Máster para desarrollar un proyecto de investigación-creación.

4. METODOLOGÍA

La metodología utilizada para el desarrollo de este proyecto es de carácter teórico-práctico. La primera parte del proceso corresponde a una investigación de carácter cualitativo, donde se definieron los conceptos generales y se hizo un análisis teórico desde diferentes aspectos sobre los dos conceptos principales: el GIF animado, entendido como animación en bucle en la era digital y el *Patrimonio Cultural Inmaterial*.

Este ejercicio de investigación y definición del marco teórico fue la base para el desarrollo del proyecto práctico que consiste en el diseño de una interfaz web a modo de repositorio de GIFs que exploren expresiones y elementos del *Patrimonio Cultural Inmaterial*.

La fase de investigación consistió en la búsqueda de información, el análisis y la construcción de un diálogo teórico entre ambos ejes temáticos trabajados. En primer lugar, se abordó el concepto de GIF, desde el concepto mismo de la animación, pasando por diferentes formas de estudiar la imagen, como son el análisis comunicativo, las características técnicas, la teoría de la imagen y la relación imagen - dispositivo. Se referenciaron diferentes artistas que utilizan el GIF como formato para sus obras y por último se presentaron diferentes prácticas artísticas relacionadas con el GIF y desarrolladas en plataformas web

El segundo eje temático abordó el *Patrimonio Cultural Inmaterial* como concepto definido por la UNESCO. En este apartado se establecieron las características de estos elementos y expresiones culturales y se determinó la clasificación de ámbitos que posteriormente sirvieron para el desarrollo práctico. Se indagó en los modos de conservación y la importancia de la repetición en este proceso, entendiendo que este tipo de patrimonio constituye un elemento clave en la identificación y memoria colectiva de una

comunidad y que es un elemento vivo que se va transformando y adaptando con el paso generacional.

Presentando el concepto de “bucle” como concepto clave y elemento transversal a los dos ejes temáticos, se estableció que el GIF cuenta con características prácticas e interesantes para ser una herramienta de exploración artística para la representación gráfica del *Patrimonio Cultural Inmaterial*.

Una vez desarrollado el marco conceptual, se analizaron diferentes propuestas tanto artísticas como académicas que giran en torno a los nuevos medios y al trabajo de elementos y expresiones culturales, este proceso dio como resultado un marco referencial artístico y técnico.

Con este nuevo marco establecido, se expuso que existen diferentes iniciativas para la exploración y conservación de elementos culturales y que, por su parte, existe un interés de los animadores por hacer uso del GIF como medio de creación y expresión artística. Se planteó el diseño de una interfaz web como proyecto práctico, que tenía como objetivo brindar a los artistas un espacio para aprender sobre el Patrimonio Cultural Inmaterial e incentivarlos a desarrollar sus propias creaciones bajo esta temática.

Usando los conocimientos adquiridos en el Máster de Artes visuales y Multimedia, se ha diseñado un interfaz web con las siguientes características:

- Un repositorio de imágenes GIF para que los usuarios puedan navegar entre las creaciones.
- Un espacio teórico donde los artistas puedan acceder a los conceptos básicos sobre el Patrimonio Cultural Inmaterial.
- Una guía a modo de flujo de trabajo para que los artistas e interesados puedan crear imágenes animadas para el proyecto.

Para el diseño y programación de la interfaz web se hizo un análisis de otras páginas web y recursos digitales que trabajan con GIFs animados o elementos culturales. Se elaboró un flujo de navegación como guía del desarrollo de los apartados dentro de la interfaz. Para las imágenes animadas, se establecieron las características técnicas que deben tener los archivos y se definió el sistema de etiquetado que define el flujo de navegación entre las imágenes.

Al tratarse de la versión 1.0 de la interfaz, los GIFs presentados en la interfaz fueron enviados por los artistas en respuesta a un CALL FOR GIFs, difundido por el [Club de Animación](#), grupo de Generación Espontánea de la Universidad Politécnica de Valencia y por voz a voz entre la comunidad de animadores de Valencia (España) y Bogotá (Colombia).

5. MARCO TEÓRICO Y REFERENCIAL

5.1. EL GIF Y LA IMAGEN ANIMADA

Para hablar de GIFs animados, primero es necesario entender el concepto de “animación” y hacer un breve repaso histórico. Aunque existen varias teorías del origen etimológico de la palabra, en general todas refieren a alguna raíz latina como *animō* que significa dotar de energía, traer a la vida. En términos prácticos la animación es el arte de capturar el movimiento/vida en una secuencia de imágenes. (Vidal Ortega, 2008)

En la historia humana siempre ha habido intentos por capturar la vida o, mejor dicho, la vida en movimiento, porque al observar el mundo nos damos cuenta que no es estático, que el día pasa, la lluvia cae y el fuego se tambalea lentamente. “Desde hace 35.000 años, hemos estado pintando animales en cuevas, a veces incluso dibujando cuatro pares de piernas para mostrar movimiento” (Williams, 2009, p. 11)¹ El deseo de plasmar en imágenes el mundo real y el movimiento se ha mantenido a lo largo de la historia.

Avanzando en el tiempo, en 1646 se crea la *linterna mágica*, el primer invento que permitió la proyección de imágenes sobre paredes y que posteriormente ayudó al desarrollo de la cinematografía. Aunque la fotografía se descubrió cerca de 1830, hizo falta que se desarrollaran primero los inventos precinematográficos, juegos ópticos y artilugios que utilizaban imágenes dibujadas en lugar de fotografías y que exploraban la ilusión de movimiento.

¹ Traducción propia de: “Over 35,000 years ago, we were painting animal son cave walls, sometimes drawing four pairs of legs to show motion”

Como ejemplo de estos inventos tenemos el *fenaquistoscopio*. artilugio que consiste en un disco de papel o cartón con un eje central sujeto a un madero y que en su parte frontal contaba con un determinado número de imágenes dibujadas en una secuencia, al hacer girar el disco se generaba la ilusión de movimiento de los dibujos.

Encontramos también el *zootropo*, que data del año 1834 que consta de un cilindro hueco que gira horizontalmente en torno a un pivote reproduciendo así una secuencia de imágenes en bucle.

A pesar de que estos inventos son la base de la animación y fueron claves, por ejemplo, en la demostración de la tesis de la persistencia retiniana, a nivel académico o estético no generaban ningún interés y eran considerados puro entretenimiento para la población en general. Sin embargo, al revisar históricamente estos procesos nos damos cuenta que en la esencia de la animación siempre ha existido el acto de probar, de utilizar diferentes materiales y modos de creación de imágenes. La variedad de soportes, formatos y técnicas son la clave de la riqueza visual de la animación.

Un par de años después, con la cronofotografía, desarrollada por Jules Marey y la famosa investigación de Eadweard Muybridge *El caballo en movimiento* se dio inicio a lo que después se convertiría en el *cinematógrafo*. La posibilidad de hacer fotografías a objetos reales generó el interés social y la producción de imágenes pasó de ser una labor manual a la captura de imágenes a través de la película fotográfica.

Todo aquello que caracteriza a las imágenes en movimiento antes del siglo XX: la construcción manual de las imágenes, las acciones en bucle y la naturaleza diferenciada del espacio y del movimiento fue relegada al pariente bastardo del cine, su suplente, su sombra,

la animación. A la animación del siglo XX se convirtió en el depositario de las técnicas decimonónicas de la imagen en movimiento que el cine había dejado atrás. (Manovich, 2006, p. 372)

Tras la aparición de la cinematografía el cine de animación empezó a evolucionar de otra manera, el uso de imágenes reales como referencia se hizo popular y desarrollo, al igual que el cine de imágenes reales, una necesidad narrativa basándose en secuencias de imágenes lógicas y cánones argumentales.

La animación, aunque precursora de la cinematografía, paso a ser relegada y entendida a partir de las teóricas estéticas y desarrollo técnico del cine de imagen real. La imagen animada se convirtió en un género cinematográfico, una pequeña categoría enmarcada en la producción de imágenes en movimiento. Bajo los preceptos que se han consolidado con la industrialización de la cinematografía, la animación adquirió el papel de lenguaje infantil o cómico en la construcción del imaginario visual globalizado.

Históricamente el cine de animación se dividió en dos grandes vertientes, el cine de animación comercial, basado en los principios narrativos que estableció el cine de ficción y por otro lado el cine de animación experimental, donde la atención se fijaba en el estudio del movimiento, las formas, los colores, el tiempo y la imagen en sí misma. Diría Norman McLaren “el cine de animación es, sobre todo, el movimiento dibujado, no unos dibujos que se mueven” (McLaren citado en Vidal Ortega, 2008, p.25) .

Estos dos grandes modelos de producir imágenes animadas se han conservado hasta este siglo, en la primera, la animación se ha llevado al trabajo industrial, y sujeta cada vez más a los patrones de mercado y del entretenimiento. Y en el segundo caso, la animación experimental ha sido

la etiqueta bajo la cual los artistas dedicados a la producción de imágenes animadas trabajan en solitario o en grupos pequeños que tienen como objetivo explorar la imagen, el formato, la técnica y la estética, por encima de ser únicamente un vehículo narrativo.

Desligándonos del primer caso, donde entendemos la animación como el género cinematográfico, realizado a nivel industrial y distribuido bajo los marcos comerciales, continuaremos la presente investigación centrándonos en el concepto de animación como el acto creativo realizado por un artista y en el que juegan un papel fundamental la técnica, la comunicación la estética y la labor misma del creador.

La animación se crea a través del desglose del movimiento, es necesario construir imagen por imagen. Cada una de estas imágenes se convierte en un cuadro o fotograma y es su reproducción una tras otra lo que genera la sensación de movimiento. Para este proceso de creación es necesaria la mediación humana, debe existir una persona que cree estas imágenes. El artista tiene la posibilidad de adecuar la realidad a su gusto, de representar fielmente o modificar, alterar las leyes físicas y jugar con el tiempo y el espacio.

La animación pone en primer plano su carácter artificial, admitiendo abiertamente que sus imágenes son meras representaciones. Su lenguaje visual está más del lado de lo gráfico que de lo fotográfico. Es discreta y conscientemente discontinua; con unos personajes representados de un modo tosco y que se mueven por delante de un fondo estático y detallado, y unas muestras del movimiento tomadas de manera escasa e irregular (a diferencia del muestreo uniforme del movimiento de la cámara de cine; recordemos la definición que daba Jean Luc Godard del cine como <la verdad a 24 fotogramas por segundo> y por último, con un espacio construido a partir de capas de imagen por separado. (Manovic, 2006, p. 372)

5.1.1 La era digital: el GIF

Con la utilización masiva de ordenadores y las imágenes digitales, el proceso de producción y consumo de imágenes animadas ha cambiado. La posibilidad de crear imágenes digitales o utilizar aparatos tecnológicos para el procesamiento de imágenes dan un nuevo sentido a la imagen animada, nuevas aplicaciones y nuevos consumidores.

La era digital trae consigo la posibilidad de experimentar y entender nuevos lenguajes, al igual que otras artes, la animación, que históricamente siempre ha estado ligada al uso de nuevas herramientas y a la diversidad de procesos, se valió de la tecnología digital para crear, lo que llamaremos en esta investigación “la animación en bucle en la era digital”.

Manovich publicó su teoría de los nuevos medios y en la que planteaba el uso de imágenes en bucle como una nueva forma de contar historias, tal vez un nuevo cine:

¿Puede el bucle ser una nueva forma narrativa adecuada para la era del ordenador? Es importante recordar que el bucle dio origen no solo al cine sino también a la programación informática. Es importante la alteración del flujo lineal de los datos por medio de estructuras de control como el <si/entonces> y el <repetir/mientras>, de las cuales el bucle es la más elemental.” (2006, p. 393)

Dentro de las posibilidades que tiene la animación para ser desarrollada, encontramos su versión más reducida en cuanto a cuadros por segundo y que es propia del inicio de Internet: el GIF, un tipo de archivo que apareció hace varias décadas y se conforma de una secuencia de imágenes repetidas en bucle de manera infinita.

5.1.2. Cualidades técnicas

Steve Wilhite registró el formato de archivo .GIF (CompuServe Incorporated, 1987), siglas en inglés de *Graphic Interchange Format*, en español, Formato de intercambio de gráficos. Es un formato de imágenes de mapa de bits, que define un protocolo de transmisión de imágenes en línea. Este tipo de archivos se convirtió en un formato emblemático de los primeros años de internet gracias al algoritmo de compresión que utiliza en las imágenes y que permite al usuario crear y descargar imágenes de gran tamaño en un tiempo razonable, incluso con módems de conexión lenta.

Aunque hoy en día existen formatos de imágenes de calidad superior, el GIF animado ofrece utilidades nuevas en el desarrollo web. Las características de este formato introdujeron a la era digital el concepto de la animación en bucle en las plataformas web.

Ahora es necesario nombrar 3 de sus principales características:

1. Compresión de las imágenes bajo el algoritmo LZW, que permite la agrupación de datos idénticos, en una paleta de colores restringida a 256 colores, lo que provoca que el archivo final ocupe menos espacio.
2. Al ser un tipo de archivo de imágenes, no pueden incluir audio como lo haría un tipo de archivo de video.
3. La reproducción en un bucle infinito de imágenes. El usuario no puede elegir desde qué punto empezar la reproducción y no puede ubicarse en algún punto específico de la reproducción.

Aunque es un tipo de archivo que no tiene gran resolución, ni en cuanto a proporciones, ni en paleta de colores, es un formato portable, de fácil transmisión y sobre todo compatible con los dispositivos tecnológicos actuales. Otra ventaja de este formato es que la patente de compresión LZW ha expirado, por lo cual hoy en día cualquier persona puede crear imágenes en este formato sin tener que pagar derechos por su uso.

En un GIF animado, a diferencia de un video convencional, el último cuadro de la secuencia se corresponde al primero de la misma, por lo que la secuencia parece no tener un fin; una vez se llega a la última imagen el bucle vuelve a comenzar.

Más allá de las especificaciones técnicas o la forma de compresión del archivo, la importancia del GIF es que introdujo a la era digital el concepto de animación en bucle infinito, imágenes digitales reproducidas en secuencia y que deben ser visualizadas a través de una pantalla.

En este punto ya tenemos claro que cuando hablamos de GIF animados nos referimos a un archivo digital con las siguientes características:

- Una secuencia de imágenes reproducidas a modo de bucle infinito
- De corta duración, a modo general entre 3 y 5 segundos
- Carente de sonido
- Portable y visible desde cualquier dispositivo.

5.1.3 Como herramienta de comunicación

Entendiendo las características técnicas del GIF, es necesario avanzar hacia el análisis comunicativo de este tipo de imagen digital. En los últimos años, autores como Juan Martin Prada y Kate M. Miltner junto a Tim Highfield, han desarrollado algunas teorías de nuevos medios, otorgándole al GIF un apartado de la importancia que ha adquirido en la cultura popular y los medios actuales de comunicación.

Hoy en día gran porcentaje de las formas de comunicación se hacen a través de dispositivos electrónicos, los medios digitales cobran cada vez más importancia. EL uso de redes sociales y mensajería instantánea han llevado al GIF, que antes se usaba como elemento decorativo en las páginas web, a un nuevo rol: la ilustración o énfasis de expresiones, gestos, sentimientos o actitudes. El GIF, junto a los emojis y los stickers, se ha

posicionado en los teclados digitales y se ha convertido en una herramienta más de comunicación.

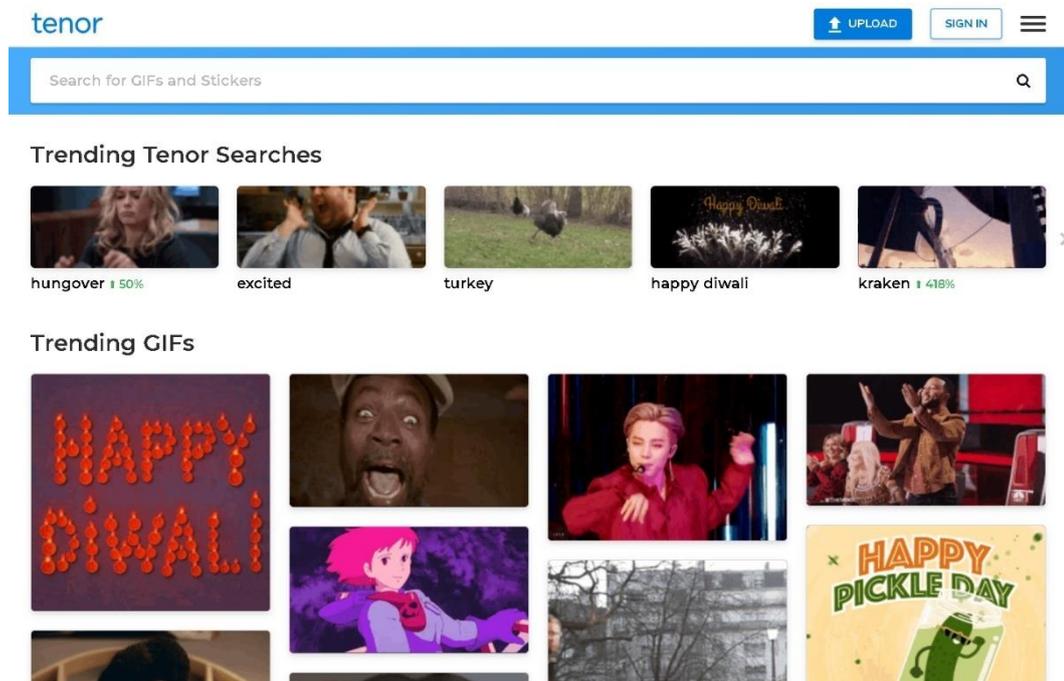


Fig. 1 [Página principal. TENOR](#)

La teoría académica ha visto con interés este fenómeno, es la semántica de estas imágenes y su sentido comunicativo lo que muchos autores han descrito en sus análisis.

De carácter generalmente humorístico o irónico, el tipo de GIF más intensamente compartido en la red está basado en fragmentos de películas, series o programas de televisión. Muchos de ellos recogen gestos o breves acciones, a menudo instantes hilarantes, insólitos o graciosos, así como otros que pasarían desapercibidos en el flujer mediático pero que, aislados y sometidos a esa machacona repetición que es propia de este formato, adquieren una inesperada comicidad o interés. (Martin Prada, 2018, pp. 2983-3003)

Gracias al auge de dispositivos electrónicos, la comunicación se ha convertido en el intercambio de datos a través de medios digitales, ya sean

textos, imágenes o audios, la comunicación digital ha adoptado gran parte de la comunicación entre individuos. Justo en este momento, a causa de la pandemia vivida este año 2020, donde personas del mundo entero han debido permanecer en cuarentena o en aislamiento social, la comunicación a través de dispositivos ha demostrado su importancia y utilidad. La distancia física pasa a segundo plano cuando podemos mantener el contacto comunicativo.

La integración del formato GIF en las herramientas de mensajería instantánea y redes sociales han propiciado la incorporación de este elemento visual en la conversación cotidiana. El proceso de elección de cada una de estas imágenes está ligada a una identificación bien con las expresiones, o acciones que se representan en la imagen. Las personas usan GIFs en su vida diaria, se comunican con otras personas a través de imágenes, clips de películas o series de televisión, GIFs hechos a partir de imágenes de conocidos, amigos o familiares e imágenes animadas de elementos de la cultura popular y del mundo personal de quien los usa.

Es únicamente una manifestación de la unión entre el lenguaje visual, la cultura pop y nuestra fascinación por los gestos silentes. Podemos pensar en el GIF como un medio que dice más que mil palabras, pero es mucho más que eso: es el gesto, el poder del gesto, que puede propagar el lenguaje emotivo a lugares desconocidos (el tipo de lugares al que solo el lenguaje de la literatura solo puede inferir de manera abstracta) donde los campos semánticos son nuevos. Estamos comenzando a captar las nuevas formas de significado. (NewHive, 2016)²

² Traducción propia de: "is only a manifestation of the link between visual language, pop culture, and our fascination with silent gestures. We can think about the GIF as a medium that speaks more than a thousand words, but it's much more than that: it's the gesture, the power of gesture, that can spread the emotive language to unknown places (the kind of places that literature's language only can

Incluso podríamos pensar que una parte de la población, los más jóvenes quizá, han encontrado en el uso frecuente de imágenes una forma de comunicación más directa, reduciendo el lenguaje a elementos gráficos y quitando importancia a la diferencia idiomática, por ejemplo.

Los GIF son ahora una forma de taquigrafía visual, un lenguaje que se basa en momentos culturalmente resonantes para comunicar toda la gama de emociones humanas en unos pocos segundos. Este lenguaje es mucho más expresivo y expansivo que la taquigrafía tradicional. (David McIntosh, 2017)³

Según el análisis de Kate M. Miltner y Tim Highfield (2017) el GIF animado posee, gracias a sus propias características, cuatro posibilidades o formas de comunicar:

I. Afecto: Expresar el afecto, al igual que otros elementos gráficos como los emojis o stickers. El GIF refuerza la idea que se quiere transmitir con las palabras. Los GIFs permiten a los usuarios comunicarse a través de retratos de sus sentimientos. Mediante bucles extraídos de programas de televisión, cine u otros medios de comunicación masiva, representan sus experiencias a través de reacciones afectivas y situaciones cotidianas y resaltan sentimientos, acciones o expresiones cotidianas.

II. Polisemia y descontextualización: La diversidad de significados y la descontextualización de las imágenes de su contexto original permiten diferentes interpretaciones y usos de las imágenes, al ser un elemento más interesante y atractivo para la comunicación, además puede ser usado por

infer in abstract ways) where the semantic fields are new. We are beginning to catch the new ways of meanings”

³ Traducción propia de: “GIFs are now a form of visual shorthand —a language that draws on culturally resonant moments to communicate the full range of human emotions in just seconds. This language is far more expressive and expansive than traditional shorthand.”

cualquier persona en cualquier lugar y ser dotado de un significado. Así pues, una de las principales ventajas comunicativas que presentan los GIFs, es la polisemia, ofreciendo diferentes significados e interpretaciones a diferentes audiencias.

III. La polisemia y repetición: el GIF es un bucle de imágenes que se repiten de manera continua, por lo que se crea una narrativa interna en cada instante repetido, en cada nuevo bucle se generan nuevos significados que pueden cambiar y ser analizados indefinidamente.

IV. Conocimiento cultural: La facilidad de crear y distribuir GIFs, lo hacen un elemento popular en distintas culturas; los programas de televisión y películas son la materia prima de creación y la tecnología usada para su creación son aplicaciones en línea.

La creación de imágenes animadas y su distribución en la era digital tiene más en común con las antiguas prácticas de transmisión oral, de lo que se podría pensar en un principio. La popularidad de los GIFs va conectada con su calidad, pero también existe una conexión con las características sociales de sus creadores. El auge de los GIFs no se hubiera dado si no existiera la aprobación en su uso por un porcentaje de la población. Un GIF puede ser usado por diferentes comunidades a su manera y con sus propios significados, cada usuario tiene la posibilidad de hacer o distribuir sus propias creaciones o las de su interés. "Individuos procesan las imágenes, la comunidad hace los GIFs" (Eppink, 2014, p.301).⁴

El GIF apareció como imagen animada, pero su uso a nivel social es lo que permitió su desarrollo e implantación en los sistemas sociales y redes de mensajería. El contenido de las imágenes animadas corresponde en la misma medida a la cultura de cada creador. Quien hace un GIF elige que

⁴ Traducción propia de: "individuals process the pictures, communities make the GIFs"

mostrar, tal como el artista decide qué plasmar su obra en el lienzo. La ventaja que el formato presenta es que cualquier persona con los conocimientos técnicos suficientes, es capaz de crear una imagen animada, sin embargo, es el flujo de las imágenes y su potencia comunicativa lo que hace que triunfe en un contexto social, como en su momento lo hacen las tradiciones y saberes que se transmiten vía oral.

La singularidad de la expresión cultural de los grupos subordinados se debe en gran parte a que, al menos en ese ámbito, el proceso de selección cultural es relativamente democrático. En efecto, los practicantes de esa cultura escogen las canciones, cuentos, danzas, textos y ritos que quieren destacar; los usan para sus propios fines y, por supuesto, crean nuevas prácticas y artefactos culturales según sus necesidades. Lo que sobrevive y prospera en la cultura popular de los siervos, los esclavos y los campesinos depende en gran medida de lo que deciden aceptar y transmitir. (Scott , 2000, 189).

5.1.4 Teoría de imagen

Aunque queda clara su importancia comunicativa, sería desafortunado reducir el GIF solamente a un elemento potencialmente humorístico o satírico, reducirlo a un medio de masas y estudiar este tipo de imagen solamente desde un enfoque semántico. Sería como reducir al cine a un espectáculo de entretenimiento narrativo o a la fotografía fija como elemento publicitario o de retrato; es negarle la posibilidad de ser una imagen en sí misma y sin mediaciones de narraciones o significantes. Por esta razón, es necesario alejarnos por un momento del GIF-signo.

Como se ha establecido, una de sus características más interesantes es el bucle, esa reafirmación, esa reiteración en la acción, lo que sucede una y otra vez. No es una imagen que nace y muere, sino que permanece viva eternamente. El GIF y los inventos precinematográficos trabajan el mismo

concepto: un conjunto corto de imágenes, con leves diferencias entre sí y, dispuestas en secuencia logrando la ilusión de movimiento al ser reproducidas en bucle.

El hecho de que el GIF animado carezca de sonido, su corta duración y su carácter repetitivo otorgan a este tipo de material visual una apariencia tan hipnótica como saturante, recordando la experiencia proporcionada por los antiguos *fenacistiscopios* y *zoótropos*. (Martín Prada, 2018, pp. 3003)

La animación ha sido siempre un estudio del tiempo, razón por la cual sus dos principios fundamentales son el *timing* y el *spacing*. El primero se refiere a los momentos clave donde se marca la acción: el ritmo y el *spacing* es aquello que sucede entre los momentos marcados en el *timing*, lo que ocurre en medio. Estos dos conceptos se usan a gusto del animador, quien puede alterarlos tanto como quiera, creando imágenes tan cercanas o lejanas al movimiento y el tiempo en el mundo real.

El GIF es la esencia de la animación en cuanto una secuencia animada suele estar creada a partir de ciclos de animación y estos se refieren a un bucle: una secuencia de imágenes que crean la ilusión de movimiento. Un ciclo, es el ejercicio básico de animación, lo que pasa con el GIF es que ahora esa fracción, esa esencia, está expuesto a la vista del espectador.

Deleuze planteó que “las imágenes electrónicas deberán cimentarse en otra voluntad de arte todavía, o bien en aspectos no conocidos aún de la imagen-tiempo.” (1987. p. 352-353) ¿Podríamos entender el GIF animado como una versión digital de imágenes-tiempo e imágenes-movimiento?

Es como si el GIF permitiese explorar un tiempo *otro* de la imagen, un tiempo *interior*, a caballo entre la imagen fija y la imagen en movimiento; un movimiento en ocasiones tan sutil que deviene casi

virtual y que nos invitaría a la experiencia de una nueva forma de <imagen en movimiento> que, en realidad, sería más bien la de una enrarecida imagen *del* movimiento. (Martín Prada, 2018, pp. 3014)

Pero más allá de una nueva forma de imagen-movimiento, podemos plantear que el GIF se convierte en imágenes-tiempo. Al observar el bucle de imágenes, ya no es el movimiento quien parece construirse gracias al tiempo, sino es el tiempo mismo lo que observamos. No es un tiempo que pasa, sino un tiempo que está encapsulado, es un *momento específico* que cobra importancia a través de la ilusión de movimiento.

Una vez liberado el GIF, desprovisto de ser parte de una secuencia, se le quita la obligación de ser un eslabón de una cadena más grande, una pequeña pieza del rompecabezas general, que pasa desapercibido en una secuencia mayor. .

Es la inversión que hace no ya del tiempo la medida del movimiento, sino del movimiento la perspectiva del tiempo: constituye todo un cine del tiempo, con una nueva concepción y nuevas formas de montaje (Deleuze, 1987, p.38)

El ejercicio de sacar al bucle de animación de una sucesión de bucles y exhibirlo de manera individual permite que el espectador observe realmente estas imágenes, ya no se trata de que sea correcto o coherente con el siguiente plano. No, el GIF, el bucle, existe por sí mismo, no necesita nada antes y no necesita nada después, es un bucle continuamente y que se experimenta en sí mismo. Que le da la opción al espectador de analizar sus formas, colores, composición y velocidad, que transmite y además genera sentimientos en el espectador.

Como concluyó Deleuze, refiriéndose a la imagen -tiempo:

He aquí que las situaciones ya no se prolongan en acción o reacción, tal como lo exigía la imagen-movimiento. Son puras situaciones ópticas y sonoras en las cuales el personaje no sabe cómo responder, espacios desafectados en los cuales el personaje cesa de experimentar y de actuar y entra en fuga, en vagabundeo, en un ir y venir, vagamente indiferente a lo que le sucede, indeciso sobre lo que se debe hacer. Pero ha ganado en evidencia lo que había perdido en acción o reacción: VE, hasta tal extremo que ahora el problema del espectador es «¿qué es lo que hay para ver en la imagen? (y no ya «¿qué es lo que se va a ver en la imagen siguiente?). (1987, p.361)

Una vez entendemos al GIF como una nueva imagen, le devolvemos a la animación potencial y versatilidad. La animación:

Se convierte paulatinamente en el dominio pleno de las leyes que rigen el movimiento en la naturaleza y en la fantasía, en la realidad o en la imaginación del artista. En su base artística está el encanto de lograr la transformación de algo básicamente estático en algo totalmente vivo. (Vidal Ortega, 2008, p.26-27)

5.1.5 Imagen - Dispositivo

Como el GIF está pensado para ser visualizado en pantallas, cambia también su “materialidad”, su tamaño es diferente a la imagen animada para cine de sala. El GIF debería estar hecho para ser distribuido en pantallas más pequeñas, en proporciones de 1000x1000 px. Esto cambia la forma de producir la animación, hay un límite de cuadros, un tamaño de imagen limitado, unas características técnicas que lo hacen diferente a la animación para la gran pantalla o incluso para la televisión. El animador se aleja de las pantallas grandes a donde está acostumbrada a ser exhibida

la animación. Se convierte en una obra realizada para pantallas pequeñas, tiene otras estéticas y otros tiempos.

Esto supone otras necesidades que cubrir y que plantearse a la hora de la creación de imágenes. Al salirse de las grandes pantallas de exhibición le otorgamos una nueva etiqueta:

Toda esa animación de hoy que se suele encontrar en formas, soportes y ámbitos no habituales de lo que fue la animación durante el siglo XX; la posibilidad de experimentar y reflexionar sobre el componente tecnológico y sus formas culturales derivadas, a todo eso, lo llamaríamos Animación Expandida. (Dematei, 2015, p.13)

Presentar la animación en pequeñas pantallas, en entornos web, como elemento de comunicación en conversaciones, al usarse como elemento decorativo o de énfasis gráfico, hace que adquiera nuevas características intrínsecas al dispositivo.

Que el GIF esté en una pantalla manipulable por el usuario, hace que de alguna manera el GIF pueda ser manipulado también. Por ejemplo, una pantalla digital nos permite la opción de hacer *zoom*, el usuario podría hacer un acercamiento digital y ver la composición misma de la imagen a través de los píxeles que la conforman. Se puede rotar, escalar, ubicar dentro de la misma pantalla, todas estas acciones cambian la concepción del GIF respecto a la animación que es solamente proyectada.

Pensar la imagen desde el dispositivo es también contemplar todas las ventajas o desventajas que esto supone. Se le da cierto poder al usuario sobre la imagen y probablemente una experiencia más amplia que la simple observación.

Es en este punto que se hace notable el concepto de artista GIF, aquel creador que puede trabajar en formatos de producción y distribución más pequeños y que le permiten la exploración a nuevas técnicas y formatos.

Los artistas de los medios representan a un nuevo tipo de artista, quien no solo tantea el potencial estético de métodos avanzados de creación de imágenes, formulando nuevas opciones de percepción y posiciones artísticas en esta revolución mediática, sino que también investiga específicamente formas innovadoras de interacción y de diseño de interfaces. (Grau, citado en La Ferla, 2007, p.402)

5.1.6. El Artista GIF

Junto al auge del GIF aparece la etiqueta del *artista GIF*, aquel creador que usa este tipo de imagen digital como medio de expresión artística. A diferencia de una producción industrial, el GIF animado o animación en bucle puede ser realizada de manera viable, en términos de producción, por una sola persona. La creación de una imagen GIF no está condicionada a un equipo de producción, es un trabajo que puede desarrollarse de manera individual. Este modelo de producción es similar al de un artista plástico, no al de un empleado en la cadena de producción industrial. El artista toma directamente las decisiones sobre su obra, elige la técnica, la disposición de elementos y el concepto que pretende explorar.

Son imágenes que no han sido creadas únicamente en un carácter narrativo, sino que exploran y juegan con las posibilidades de la imagen misma, con las características del GIF y se interesan por generar emociones, sensaciones, cuestionar al espectador o sencillamente establecer realidades inexistentes, jugar con la realidad, el tiempo, la velocidad, el movimiento y las formas. Su esencia es tan expresiva como en su momento entendíamos el cine de animación experimental, pero

usando también elementos comunicativos del lenguaje como la acción o el gesto.

La corta duración del GIF, de apenas unos segundos, ofrecía nuevas posibilidades de exploración en torno a un territorio limítrofe entre la instantánea fotográfica y el videoclip, entre el fotograma y la imagen en movimiento. (Martín Prada, 2018, pp. 3005)

Como se ha planteado anteriormente, la animación es un arte que permite versatilidad de técnicas y expresiones estéticas, esta característica, que se puede observar en las producciones comerciales o de entretenimiento, es mucho más clara en este formato de creación. Es preciso citar el trabajo de diferentes artistas GIF, a modo de exploración y muestra de las diferentes técnicas, estéticas y herramientas utilizadas en la creación de imágenes GIF. Desde la animación tradicional hasta la animación generada por programación, el GIF se convierte en un soporte para la exploración y muestra de la diversidad artística y riqueza en el arte de la animación.

[Christoph Niemann](#), es un artista alemán, autor de varias ediciones de libros infantiles y diseñador de diversas portadas de revistas, como *The New Yorker*, *Atlantic Monthly* y *The New York Times Magazine*. Ha expuesto en el museo *MoMA* una serie de GIFs donde se burla de la imagen bélica a través de una representación cómica.



Fig. 2 *Commoditized Warfare* (Yosuke Ushigome)
- Christoph Niemann - MOMA

reconocimiento en el ámbito artístico.

A modo técnico, su obra corresponde a una animación digital 2D cuadro a cuadro, donde cada cuadro es una ilustración digital. Su estética aboga por colores sólidos y una paleta reducida que potencia el mensaje crítico a la sociedad contemporánea. Su trabajo ha sido expuesto en museos y galerías de arte y es uno de los precursores en llevar el formato GIF al



Fig. 3 *A butterfly in my ribs*.2016. Sam Cannon.

En el uso de fotografías como elemento principal, podemos citar el trabajo de [Sam Cannon](#).

Esta artista radicada en Nueva York, enfoca su trabajo en la manipulación del tiempo, el espacio y las formas femeninas. Trabaja entre la fotografía y el vídeo, usando el GIF como un formato que explora tiempos eternos, gracias a su característica de reproducción en bucle.

Lo que faltaba (en las fotografías” era el viento, el propio índice de lo real, el movimiento natural. De ahí la fascinación contemporánea, no solo por el movimiento, no solo por la escala, sino también por las olas y la espuma del mar, por el humo y el rocío”. Lo que para el cine primitivo era su máximo logro y orgullo, una documentación fiel del movimiento de la naturaleza, se vuelve en Boissier el motivo de una simulación irónica y melancólica. Cuando el puñado de cuadros ejecuta el bucle una y otra vez, vemos las hojas de hierba moviéndose ligeramente de un lago a otro, respondiendo rítmicamente a un viento inexistente (Manovich, 2006, p. 397-398).



Fig. 4 *Water, Spring Summer collection - Half movieng-* Romain Laurent

Recordando la idea anterior, es importante mencionar el trabajo de [Romain Laurent](#), artista radicado en Los Ángeles, que explora las posibilidades de la imagen fotográfica, el video y el GIF animado. Su obra reúne elementos de la fotografía digital con bucles animados, incorporados a solo una parte de la composición, creando así imágenes de carácter surrealista.

Su trabajo incorpora el movimiento real de elementos de la naturaleza, como el agua, el viento o el humo, que son mezclados con una imagen fija,

en un proceso parecido al *collage*, gracias a las herramientas de CGI y el trabajo de edición por ordenador.

En la creación de GIFs a partir de programación o generación por ordenador, encontramos a [Nicolas Sassoon](#). Su técnica está basada en la estética de las primeras imágenes generadas por computadora. Cercano al píxel art, este artista explora el movimiento, las formas y los espacios generados en la pantalla. Sus obras han formado parte de diferentes exposiciones y han sido llevadas a grandes superficies haciendo uso del video mapping.

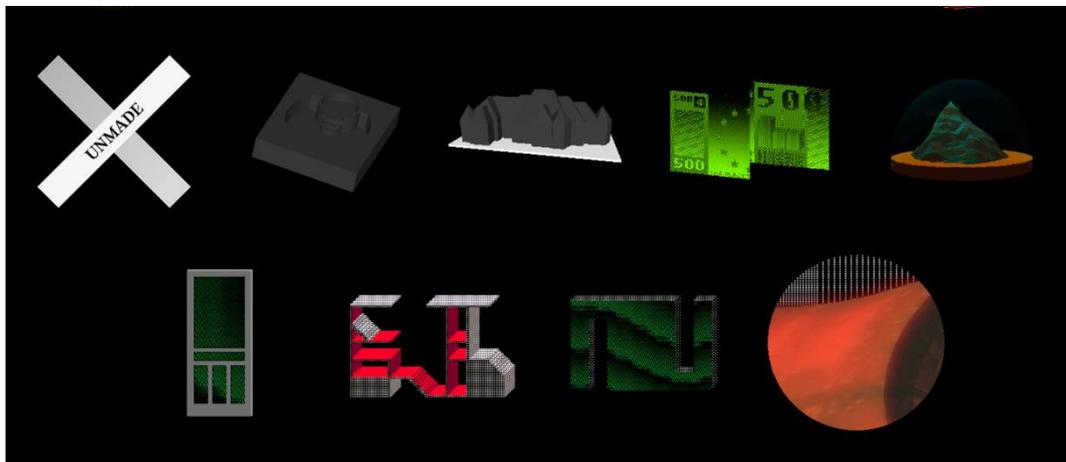


Fig. 5 [Archive. Nicolas Sassoon](#)

Por último y a modo de ejemplo, *Motion Graphics* es la técnica de animación en la cual se genera la sensación de movimiento al cambiar parámetros de los elementos que componen la imagen, como su escala, posición o rotación. Un ejemplo del uso de esta técnica es el trabajo de [SEGAWA Thirty-Seven](#), en parte de su obra utiliza imágenes del ukiyo-e y mediante técnicas de composición digital, interpolaciones o deformación de malla genera la sensación de movimiento. Su obra es una exploración del movimiento y las costumbres antiguas y contemporáneas de su cultura.



Fig. 6 【動く浮世絵】 グルーヴ. Segawa Thirty-Seven

5.1.7. Prácticas artísticas del GIF en internet

Una vez citados algunos trabajos individuales de artistas, es necesario nombrar también algunas plataformas o proyectos web que reivindican la producción artística a través del GIF.

GIPHY, es la página web más popular de GIFs animados, cuenta además con una aplicación móvil y una API para la integración de sus contenidos a otras plataformas o aplicaciones. Consiste en un repositorio de imágenes animadas, organizadas en

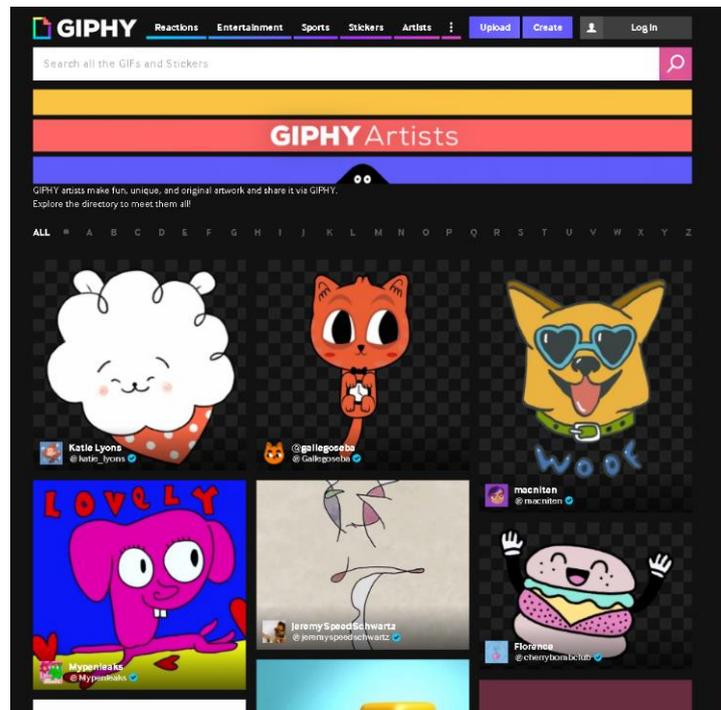


Fig. 7 Artists. GIPHY

diferentes categorías. El usuario puede buscar, explorar entre los contenidos y compartir los GIFs.

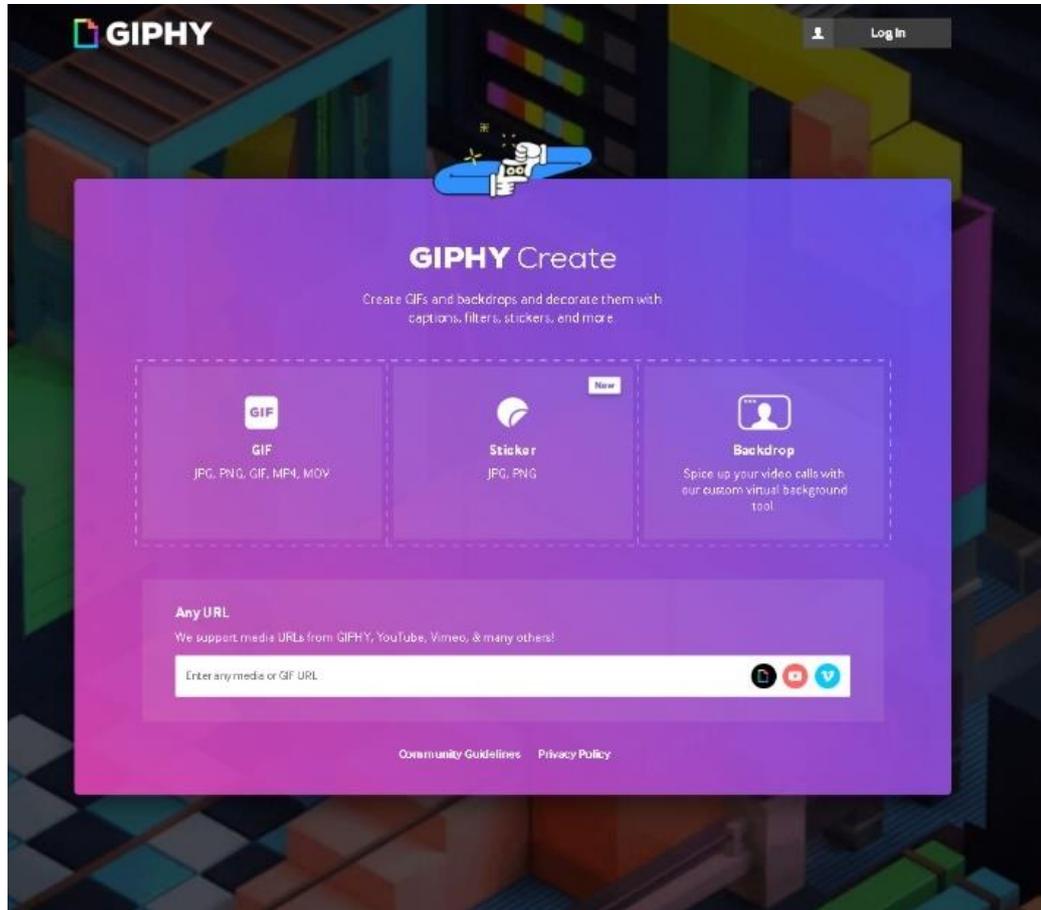


Fig. 8 Create. GIPHY.

Entre todas las funciones que ha desarrollado este proyecto, existe un apartado para *Artistas*, en donde cada creador puede crear su perfil y subir allí sus animaciones GIF. Esta plataforma ha desarrollado también un sistema para la creación de GIFs, en donde el usuario puede crear sus propias imágenes a través de videos existentes en la web, la selección de archivos propios desde el ordenador o con la selección de un fondo preestablecido.

Gracias a las herramientas desarrolladas por GIPHY, ha sido posible la incorporación de las imágenes GIF a otras plataformas como *WhatsApp* o

Messenger, además de incentivar y facilitar la creación de imágenes animadas por miles de usuarios.

Panimation es otra plataforma, diseñada a modo de directorio de artistas mujeres, trans y personas no-binarias que trabajen en animación y motion graphics. Es un proyecto que busca el intercambio de conocimiento, la inspiración y el soporte entre animadoras.

La plataforma permite la búsqueda de artistas por localización, técnicas de animación y software para la elaboración de las animaciones. A nivel del diseño y presentación del proyecto, todas las participantes deben crear una animación usando el logo de la plataforma, un triángulo, junto a los colores de marco, el blanco, negro y amarillo.

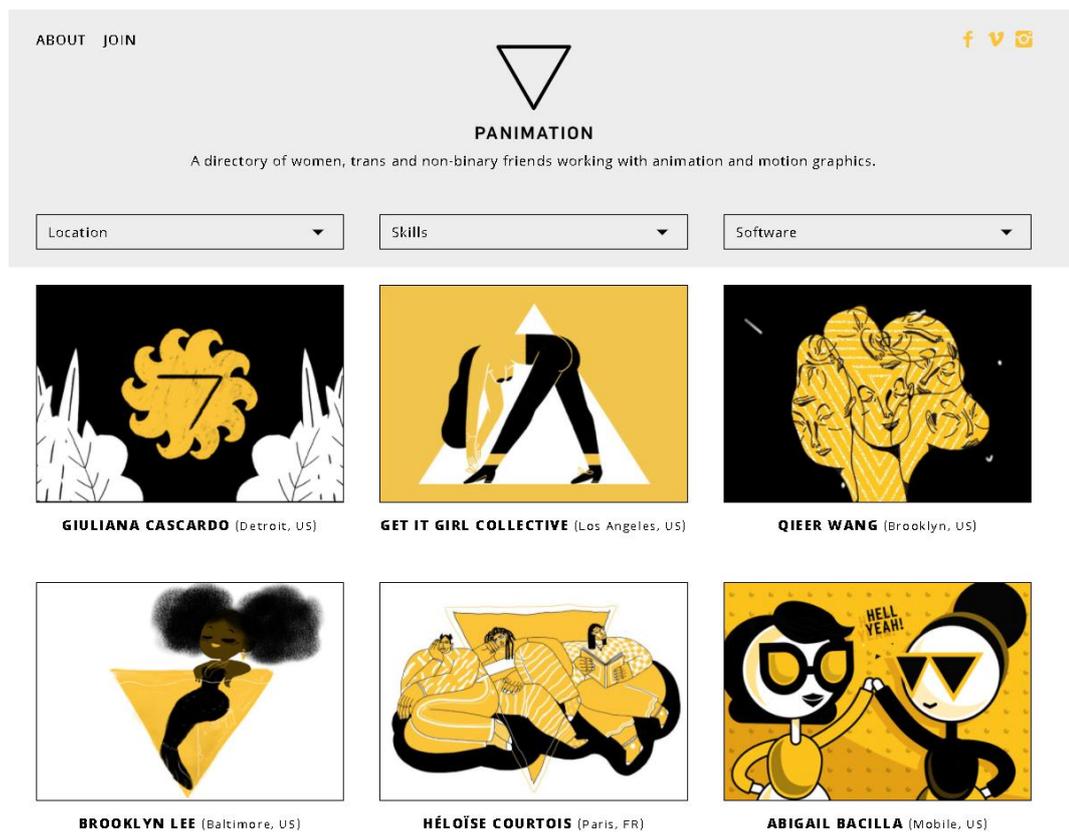


Fig. 9 **Página Principal. PANIMATION**



Fig. 10 Monday's Challenge. Instagram

Por otro lado, [Monday's Challenge](#) es un reto semanal que se lleva a cabo en Instagram. Cada semana se propone un tema y una paleta de colores en la cuenta oficial del reto. Animadores de todo el mundo pueden publicar su animación con la etiqueta [#mondayschallenge](#)

Las animaciones pueden ser hechas bajo cualquier técnica de animación, aunque gran parte de los participantes usan *Motion Graphics*. La interpretación del concepto es libre. Esta propuesta tiene a la fecha más de 30 mil seguidores en la red social.

Finalmente, y teniendo en cuenta los referentes anteriores, podemos concluir que el GIF es un tipo de imagen cuyas características permiten la experimentación y versatilidad artística y pueden abarcar diferentes temáticas conceptuales. Los GIFs han generado una comunidad de artistas que desarrollan diferentes técnicas y establecen plataformas para su difusión.

Puede que en un futuro el GIF desaparezca como formato de archivo, pero más allá de las características técnicas, este auge de imágenes animadas establece la importancia del bucle en la composición gráfica y se ha establecido como una forma de expresar y comunicar a través de la secuencia infinita de imágenes.

5.2. PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

En ese camino cada juego va mudando de ropa, vistiéndose con las palabras y las imágenes de los sitios a donde llega. Ese es tal vez uno de sus mayores encantos (Dautant, 2006, p.4)

5.2.1. Definiciones generales

Gran parte de nuestra forma de expresarnos proviene de la educación que recibimos cuando somos niños, aquellos que han tenido la suerte de crecer en familias numerosas, han escuchado las historias de los mayores, anécdotas reales, cuentos fantásticos, expresiones propias, chistes y acertijos que abuelos, tíos y otros parientes cuentan una y otra vez.

Escuchar a los adultos tiene algo mágico, uno nunca sabe si eso es verdad o no, pero los mayores siempre aseguran que así fueron las cosas, que eso decían los abuelos. Hay quienes enseñan con fábulas y moralejas, están los tíos que siempre hacen chistes y los abuelos que cuentan historias fantásticas que vivieron cuando eran jóvenes. La abuela enseña la receta para hacer que la comida quede con la sazón perfecta, la madre canta las canciones que escuchaba de niña, los hermanos mayores preguntan acertijos a los hermanos más pequeños y cuando este aprendía la respuesta iba a contárselo a sus amigos, con aires de superioridad y con la picardía de saber la trampa que incluía el juego.

Así, de manera natural se transmite la cultura, se transmite el conocimiento, la forma de entender el mundo. En medio de la comida, en el viaje de verano al pueblo, en las noches cuando se iba la luz y tocaba prender una vela mientras se esperaba. De generación en generación se transmitían las cosas, se generaba identidad. Las tradiciones orales han existido siempre, porque el hombre es un ser que usa su voz para expresarse y reproducir

aquello que aprende. La historia popular siempre ha estado aquí y siempre estará aquí.

La palabra descubre conductas, pensamientos, sentimientos...y favorece la identidad del ser humano como tal, en épocas y espacios diversos, pues la palabra es inseparable de la vida del hombre y su memoria. Por medio de la palabra nos adentramos en la cultura de los pueblos constituida por valores, creencias y tomas de posición respecto al entorno (Morote Magán y Labrador Piquer, 2013, p.47)

Es a través de las expresiones y saberes culturales que se construyen el conocimiento y la identidad. La primera generación entrega generosamente a la siguiente todo su conocimiento y le ahorra el esfuerzo que hizo para descubrir las cosas. Este proceso “se convierte en el vínculo entre generaciones, en lo que caracteriza e identifica la cultura de cada sociedad; en suma, en su memoria histórica y colectiva.” (Marcos Arévalo, 2004, 931)

La UNESCO (La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) es quien ha establecido unos parámetros definitorios para este tipo de expresiones culturales, conocidas también como *Patrimonio vivo* o *Cultura viva*.

En octubre del 2003, en la ciudad de París, se celebró la *Convención de la UNESCO para la Salvaguarda del Patrimonio Inmaterial*, donde se aprobó y editó el texto que sirve como instrumento normativo para la identificación, protección y difusión del patrimonio inmaterial. En dicho texto se establece que:

Se entiende por “patrimonio cultural inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas (...) que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. (...) se

transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, fundiéndolos un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana. (UNESCO, 2003)

5.2.2 Características

Este tipo de patrimonio tiene dos elementos claves: la identidad cultural, es decir, cómo se reconoce una comunidad o grupo respecto a las demás. Y la memoria colectiva, entendida como los hechos, experiencias vividas o aprendizajes que tiene una comunidad y que se transmiten de generación en generación.

En referencia al documento de la UNESCO (2003), el *Patrimonio Cultural Inmaterial* (PCI) posee las siguientes características:

- I. Tradicional, contemporáneo y vivo: no incluye solamente expresiones del pasado sino también elementos y expresiones actuales característicos de un grupo cultural/social.
- II. Integrador: las expresiones del *Patrimonio Cultural Inmaterial* pueden provenir o emigrar a otras regiones, ser adaptadas a otras culturas, es decir, no se define sobre su pertenencia a una determinada cultura o uso, sino que contribuye a la integración social, incentivando el sentimiento de identidad y de pertenencia a una o varias comunidades y a la sociedad en general.
- III. Representativo: no se valora simplemente como un bien cultural, por su exclusividad. Sino que obtiene su importancia en la medida que es transmitido entre la comunidad, de generación en generación o llega a impactar otras comunidades.

- IV. Basado en la comunidad: EL PCI debe ser reconocido por la comunidad que lo crea, lo mantiene y lo transmite. Sin este reconocimiento social no se puede identificar una expresión o tradición como parte de su patrimonio.

Es importante dejar claro que toda sociedad posee patrimonio cultural, sin importar su etnia, economía, ubicación geográfica, características sociales, religiosas o de sexo. Todo grupo de personas tiene un conocimiento colectivo que le identifica y es necesario reconocer y conservar, Existe, sin embargo, la idea errónea que la cultura tradicional se refiere a lo rural o a lo exótico, o incluso a aquello que es antiguo. Sin embargo, en la sociedad actual lo tradicional y lo moderno están mezclados “cada día es mayor el grado de hibridación entre lo tradicional y lo moderno, cuyo resultado es lo que convenimos en llamar *cultura de masas*” (García Canclini citado en Marcos Arévalo, 2004, p.929).

5.2.3 Clasificación

Desde la convención de 2003, el PCI se clasifica en los siguientes ámbitos (UNESCO, 2003):

- I. Tradiciones y expresiones orales.
- II. Artes del Espectáculo.
- III. Usos sociales, rituales y actos festivos.
- IV. Conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y al universo.
- V. Saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

La UNESCO ha desarrollado un proyecto de visual data para explorar más acerca del patrimonio cultural: <https://ich.unesco.org/es/explora> y se puede explorar la lista representativa de expresiones del Patrimonio Cultural Inmaterial.

El primer ámbito en que se manifiesta este patrimonio, son las *Tradiciones y Expresiones orales*, es decir todas aquellas expresiones que conforman parte del legado oral de un individuo. Las canciones de cuna, los cuentos infantiles, los chistes o proverbios se usan en el diario vivir de las comunidades, toda persona conoce algún refrán o frase hecha y la repite de manera casi mecánica, la ha integrado de manera natural a su forma de expresarse. La *Tradición Oral* tiene como características la sencillez, la brevedad, el anonimato y la variación.

Dentro de este ámbito podemos encontrar elementos culturales como: proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias y representaciones dramáticas, entre otros.

El segundo ámbito, *Artes del Espectáculo*, abarca expresiones como la danza, el teatro y la pantomima. Es decir, aquellas expresiones relacionadas con el cuerpo y la voz en escena, entender al individuo como representante de gestos y acciones.

El tercer ámbito, *Usos sociales, Rituales y Actos festivos*, encontramos categorías como, ritos de culto y transición, ceremonias con motivo de nacimientos, desposorios y funerales, juegos y deportes tradicionales, tradiciones culinarias, ceremonias estacionales, prácticas de caza, pesca y de recolección, gestos y palabras particulares, recitaciones, indumentaria específica y procesiones.

En cuarto lugar, encontramos los *Conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y al universo*, es aquí donde se enmarcan elementos culturales como conocimientos ecológicos tradicionales, saberes de los pueblos indígenas, conocimientos sobre la fauna y flora locales, medicinas tradicionales, rituales, creencias, ritos de iniciación, cosmologías y prácticas chamánicas

Por último, el quinto ámbito del PCI se refiere a los *Saberes y Técnicas vinculados a la Artesanía tradicional*, esto corresponde a elementos como herramientas, prendas de vestir, joyas, indumentaria y accesorios para festividades y artes del espectáculo, recipientes y elementos empleados para almacenamiento, artes decorativas, objetos rituales, instrumentos musicales, enseres domésticos y juguetes lúdicos o didácticos

5.2.4 Importancia

Puesto que cada rincón del mundo posee su propio patrimonio cultural, reconocer la existencia de este y promover su conservación, ayuda al diálogo entre diferentes culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida. (UNESCO, 2003)

Estas tradiciones dan cuenta de una variedad cultural infinita, de una riqueza de idiomas, de gestos, de expresiones y formas de entender el mundo, el entorno y la vida en sí misma. La importancia del *Patrimonio Cultural* y en este caso en específico, el *Inmaterial*, no radica únicamente en la manifestación misma, sino en el conjunto de conocimientos y técnicas que se transmiten entre las personas de una comunidad. Hablamos también de un valor social, intelectual y económico.

Es un capital simbólico vinculado a la noción de identidad. Es decir, debe ser protegido no tanto por sus valores estéticos y de antigüedad, como por lo que significa y representa. (Marcos Arévalo, 2004, p. 931)

El patrimonio cultural inmaterial es fundamental para mantener viva la cultura característica de cada territorio o grupo de personas, son estas expresiones y saberes lo que permiten la identificación y generan el sentido de pertenencia. Si estos elementos desaparecen, desaparece también una

característica del grupo y se pierde parte de los componentes que lo definen. Con el patrimonio definimos una idea de identidad, lo que nos hace ser y nos diferencia de otros grupos “un reflejo más próximo a la realidad muestra una imagen dialéctica y dinámica de las culturas, en relación de oposición/ complementariedad.” (Marcos Arévalo, 2004, p. 929)

5.2.5. Cultura viva

El *Patrimonio Cultural Inmaterial*, es conocida también como *Patrimonio Vivo*, porque se transmite de generación en generación por diferentes personas, que lo dotan de nuevos elementos. Generalmente son los ancianos o las personas mayores quienes de manera oral transmiten su conocimiento a las nuevas generaciones, haciendo que se modifique con el paso del tiempo. Si hablamos propiamente de oralidad, cada uno lo cuenta con un ritmo diferente, cada interpretación es nueva y se va modificando con el tiempo, es por esta razón que se denomina vivo, porque está en constante transformación, se va modificando con el tiempo y va adquiriendo nuevas características. Entrelazado entre las palabras, en cada uno de estos cuentos, expresiones, refranes o acertijos, están las palabras, modismos, el argot propio de cada grupo de individuos, la tradición oral es una riqueza lingüística y cultural viva.

Al transmitirse verbalmente, las expresiones y tradiciones orales suelen variar mucho. Los relatos son una combinación de imitación, improvisación y creación que varían según el género, el contexto y el intérprete. Esta combinación hace que sean una forma de expresión viva y colorida, pero también frágil, porque su viabilidad depende de una cadena ininterrumpida de tradiciones que se transmiten de una generación de intérpretes a otra. (UNESCO, 2003)

Pero esta característica se aplica también a los otros ámbitos del *Patrimonio Cultural Inmaterial*, en los actos y representaciones, en las

festividades y saberes relacionados a la artesanía, hay un carácter de individualidad al recrear las practicas. Cada persona aporta su forma de hacer y enseñar las cosas, de transmitir el conocimiento y de hacer uso de los saberes. Todo esto hace que sean elementos que se transforman constantemente, que cambian con el tiempo, que se relacionan, se funden, se pierden.

Si nos fijamos en todas estas características descritas anteriormente, podemos encontrar semejanzas con las formas digitales de comunicación. Estas virtudes de la oralidad se hacen presentes también en la comunicación digital contemporánea. La reproducción infinita, necesaria y definitiva en la tradición oral es clave también en la creación y uso de las imágenes virales en internet.

Cada actualización es, por lo tanto, única en lo que se refiere al momento, el lugar y el público. Todas las actualizaciones son diferentes entre sí. Como el chisme o el rumor, la canción popular es recogida o interpretada según el gusto de su público y, a la larga, su origen termina por perderse. Resulta imposible recuperar la versión original, modificada por todas las subsiguientes. En otras palabras, en la cultura popular no hay ortodoxia, ni centro, ya que no existe un texto primario que sirva de medida a la herejía. El resultado concreto es que la cultura popular logra el anonimato de la propiedad colectiva gracias a un constante proceso de adaptación, revisión, refundición o, para el caso, omisión. (Scott, 2000, 193)

5.2.6 Peligro

Como la conservación del *Patrimonio Cultural Inmaterial* depende enteramente del deseo humano para sobrevivir al paso del tiempo, la aplicación de estrategias y tecnologías son clave fundamental en su conservación.

Entre las amenazas y las prácticas que ponen en riesgo la conservación del patrimonio vivo encontramos en esencia que, su práctica y transmisión se han visto debilitadas, por diferentes factores como (UNESCO, 2003):

- Disminución de la participación
- Disminución del interés de los jóvenes
- Edad avanzada de los practicantes
- Pocos practicantes
- Pérdida de significado
- Transmisión insuficiente
- Transmisión interrumpida

Todos estos factores incrementan el riesgo de desaparición de la riqueza cultural inmaterial de las comunidades. Los cambios sociales y demográficos afectan las prácticas de transmisión del patrimonio. Con la globalización, las migraciones y la urbanización se reduce el contacto entre las generaciones y se dificulta el intercambio y paso de la información de una generación a otra.

Hacer frente a esta situación e intentar contrarrestarla debe ser una necesidad propia de cada comunidad interesada por proteger su cultura y seguir transmitiéndola para perpetuar/conservar esos elementos que le caracterizan y contrastan frente a otras comunidades. Si las prácticas y saberes ancestrales se olvidan y dejan de ser repetidos generación tras generación perderemos parte del legado y conocimiento que durante siglos se ha construido.

De ahí que el olvido sea el mayor de los peligros en la educación actual, así como el silencio que dificulta la transmisión y la pervivencia a través de los siglos, reactivada hoy por su difusión en la red. (Morote Magán y Labrador Piquer, 2013, p.47)

Como la transmisión de estas expresiones y saberes son el elemento clave para la conservación del patrimonio, su ausencia o insuficiencia representa el mayor peligro a la hora de salvaguardarlo (UNESCO, 2003):

- Actitudes negativas, como decisiones políticas represivas.
- Problemas demográficos, por ejemplo, el deterioro del hábitat donde acontece este elemento cultural.
- La descontextualización, que se ve reflejada en actos como la comercialización excesiva de los elementos culturales o la turistificación, haciendo que el patrimonio pierda su significado original o se deformen sus prácticas.
- Deterioro medioambiental, por ejemplo, el desarrollo urbano, lo que cambia las características sociales del grupo o el deterioro mismo del ecosistema a causa de actividades humanas.
- Mundialización cultural, derivada por ejemplo de los medios sociales y medios de comunicación de masas, la producción y presencia masivas de programas televisivos, radiofónicos, revistas, etc. en las comunidades, que merman su tiempo disponible para interesarse por los elementos de su propio PCI y practicarlas. La introducción y presencia masiva de *Internet*, medios informativos digitales, teléfonos móviles etc.
- La estandarización de la educación por la introducción o extensión del sistema educativo formal y estandarizado sin incluir en los programas de enseñanza contenidos o referencias al PCI local, limitando así sus modos de transmisión tradicionales.
- Los nuevos productos y técnicas como la introducción de nuevas tecnologías que provoca la desaparición de las tecnologías tradicionales.
- Objetos o sistemas en peligro, como la pérdida de las lenguas ancestrales o de los espacios culturales.
- Presión económica relacionada con la formación difícil o transformación económica brusca

5.2.7 Repetición - Conservación

Como ya se ha mencionado antes, es gracias a la repetición que las expresiones del PCI se han conservado hasta nuestros días. Las tradiciones se transmiten en un grupo o comunidad, es un acto social donde hay un filtro, una selección de aquello que se transmite. Las tradiciones y las culturas están compuestas de aquello que queremos que permanezca y aquello que dejamos olvidar. La conservación de estas tradiciones se hace, como hemos dicho anteriormente de manera natural, es el individuo cualquiera quien transmite aquello que ha interiorizado como parte de su vida, lo difunde de manera natural.

Sin embargo, tenemos también una conservación premeditada, que se ha hecho a lo largo de la historia por personas interesadas en impedir que estas expresiones desaparezcan. Desde los transcritores a textos escritos, los educadores, historiadores y artistas, entre otros, se ha configurado un esquema académico para conservar y promover esta expresión cultural. “La palabra que originalmente es hablada, pasa a la escritura para ser conservada y difundida con mayores alcances” (Dautant, 2006, p.4)

Cuando se apuesta por conservar estos elementos culturales se habla de una acción premeditada, de una disposición frente a la cultura. Ya sea por medio de la repetición oral, de la transcripción a textos escritos o de las adaptaciones a lenguajes visuales o medio electrónicos, que estas tradiciones logran sobrevivir al tiempo. La oralidad siempre ha existido y el deseo del hombre por conservarla a través de otros medios se pone en manifiesto desde hace siglos con la aparición de la imprenta, hasta el día de hoy con los medios digitales. Los avances tecnológicos han sido una herramienta valiosa para conservar y difundir este tipo de tradición.

La cultura oral e inmaterial, la más frágil forma de cultura, como depositaria de la memoria colectiva de los pueblos tiene una serie de amenazas en los efectos de la globalización económica, la imposición y estandarización de patrones y pautas culturales, la urbanización, la aculturación industrial, el turismo, los avances tecnológicos y en la transformación acelerada de los modos tradicionales de vida. De aquí la necesidad urgente de documentarla, someterla a registro y de archivarla. (Marcos Arévalo, 2004, p. 931)

La UNESCO desarrolla estrategias para salvaguardar este tipo de patrimonio mediante actividades relacionadas con el uso de las TICs⁵, en los entornos académicos. El arte, por su parte también ha generado prácticas relacionadas con las expresiones culturales a lo largo de la historia. Hoy en día con los nuevos medios, se han empezado a desarrollar proyectos que exploran estos saberes.

Al igual que el bucle en el GIF, la repetición es clave en la conservación de estos elementos culturales. Es gracias a que se reproducen una y otra vez que logran mantenerse vivos y presentes en la cultura. Sin repetición desaparece esta cultura, sin el bucle no hay vida, regresamos a una imagen estática, *no viva*.

Hablamos de que, en la era digital, la literatura tiene un carácter de hipertexto, ya no hablamos de una escritura secuencial, donde el receptor del mensaje debe seguir un orden específico, sino que puede ir saltando de un texto a otro. Nos vemos expuestos a narraciones cada vez más cortas, que van y vienen, que cambian de locutor, que cambian de universo. Como bien anota Paul B. Preciado, en su texto, *Aprendiendo del virus*

⁵ Tecnologías de la Información y la Comunicación

Estábamos atravesando ya, antes del virus, un cambio social y político tan profundo como el que afectó a las sociedades que desarrollaron la sífilis. En el siglo XV, con la invención de la imprenta y la expansión del capitalismo colonial, se pasó de una sociedad oral a una sociedad escrita...Hoy estamos pasando de una sociedad escrita a una sociedad ciber oral, de una sociedad orgánica a una sociedad digital, de una economía industrial a una economía inmaterial.(2020, p.171)

Desarrollar proyectos artísticos de nuevos medios que sirvan como elementos para salvaguardar el patrimonio cultural inmaterial, es una forma de hacer uso de la tecnología que tenemos a mano y las expresiones artísticas actuales para resaltar aquellos elementos culturales que tenemos todos los seres humanos. Es tanto interesante como importante incentivar a los artistas a crear obras alrededor de estos temas, esto puede convertirse en una forma de rebelión contra los sistemas de globalización implantados por los medios masivos. “La promoción cultural no puede ser desligada de la idea de movimiento cultural, y sobre todo de un movimiento cultural para la descolonización, para la liberación” (Colombres, 1991, P.13)

En este punto de la historia estamos haciendo la transición a medio digitales, transcribiendo o traduciendo parte de nuestra cultura a los nuevos medios, a la misma medida que creamos ahí mismo una nueva cultura. Los mayores saben las historias, los niños conocen la tecnología, es el momento de crear e incentivar formas para llevar estas tradiciones a las nuevas tecnologías. Los artistas jóvenes y mediana edad tenemos el punto exacto entre generaciones, muchos de nosotros aún crecimos escuchando estas historias o al menos tenemos la racionalidad de sentarnos a escuchar nuevamente o de investigar y afianzar los conocimientos y poder llevarlos también al ámbito técnico.

Es importante motivar a la comunidad de artistas jóvenes a producir obras alrededor de la cultura tradicional, que poco a poco estas dinámicas se reproduzcan en generaciones más jóvenes. Incluso creemos en la posibilidad de que los adultos mayores, con un asesoramiento tecnológico, puedan crear sus propias versiones.

El patrimonio es una construcción ideológica, social y cultural. El patrimonio reviste formas ideológicas: por una parte, están las Bellas Artes (el patrimonio monumental y las creaciones artísticas “cultas”), caracterizadas por la singularidad y especialmente valoradas por la estética y la antigüedad; y, por otro lado, la Cultura Popular (el patrimonio modesto), lo común, propio de los sectores subalternos. En este caso se valoran especialmente las funciones y la significación sociocultural de los referentes patrimoniales. (Marcos Arévalo, 2004, p. 930)

5.2.8 Propuestas y proyectos de conservación

Entre las iniciativas de conservación del *Patrimonio Cultural* podemos encontrar formas desde las más clásicas hasta el uso de herramientas digitales. En primer lugar, encontramos en la misma página de la UNESCO, el apartado [Indague en el patrimonio vivo](#), este espacio interactivo permite al usuario navegar entre cuatro mapas de gráficos de datos, donde se explica de modo interactivo:

- I. Una constelación de elementos del *Patrimonio vivo*.
- II. Biomas y recursos naturales que están en conexión con los elementos del *Patrimonio vivo*.
- III. Ámbitos de la convención, es decir la clasificación de los elementos y expresiones.

IV. Peligro, referente a los fenómenos o acciones que ponen en riesgo los elementos del *Patrimonio vivo*.

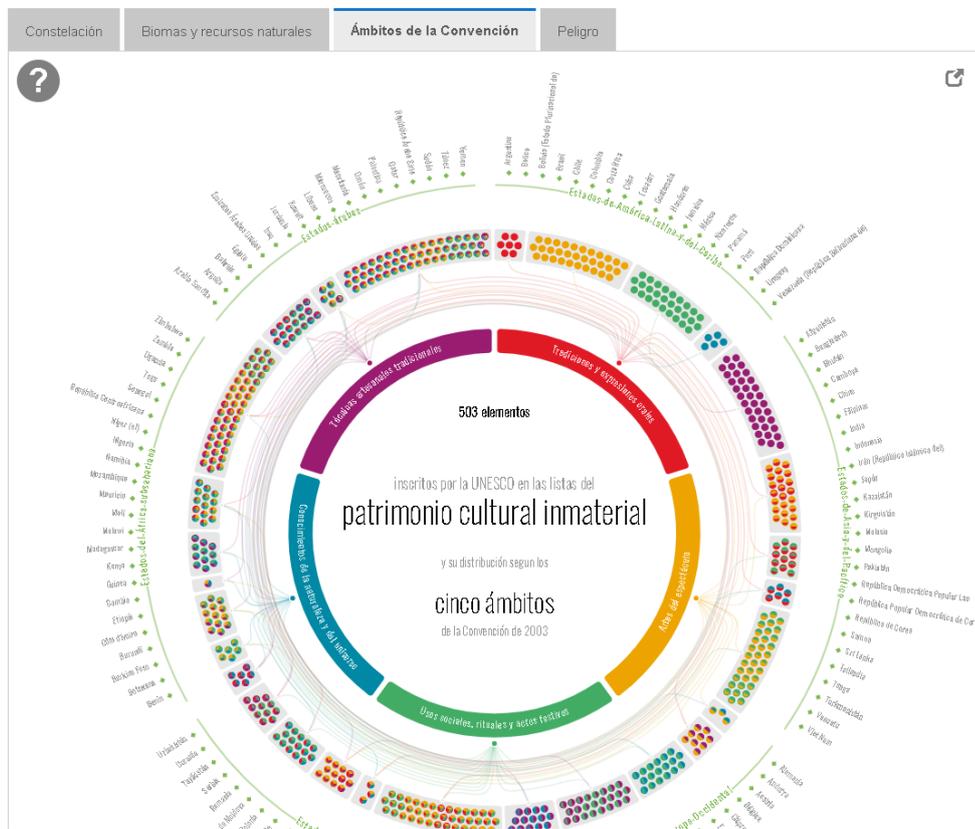


Fig. 11 Indague en el patrimonio vivo – UNESCO

Esta página web permite también consultar toda la información que ha generado la UNESCO en torno a la *Convención para Salvaguardar el Patrimonio Cultural Inmaterial*.

En España se han desarrollado diferentes proyectos que buscan la conservación y difusión de la cultura inmaterial, uno de los trabajos más importantes y completos es el desarrollado por la [Fundación Joaquín Díaz](#), entidad cultural privada, sin ánimo de lucro, cuyo fin es contribuir a la valoración y difusión del patrimonio legado por la tradición

Entre sus proyectos, la [Revista Folklore](#), es un ejemplo de las propuestas de conservación de manera escrita. Esta publicación convoca a diferentes especialistas del campo de la etnografía y desde 1980 se ha dedicado a la

investigación rigurosa y publicación de temas afines, para la consulta de aficionados e investigadores.

Otro de los proyectos desarrollados por la *Fundación Joaquín Díaz* es el [Archivo de Tradición Oral](#) del Museo de etnografía de la Junta de Castilla y León. Este portal se presenta como una herramienta para dar a conocer la historia oral de esta comunidad a través de testimonios grabados en audio y explicados en forma escrita, con el objeto de disponer de una herramienta útil y moderna para dar a conocer la historia oral de la Comunidad a través de miles de testimonios grabados y recogidos en localidades de Castilla y León desde mediados del siglo XX.

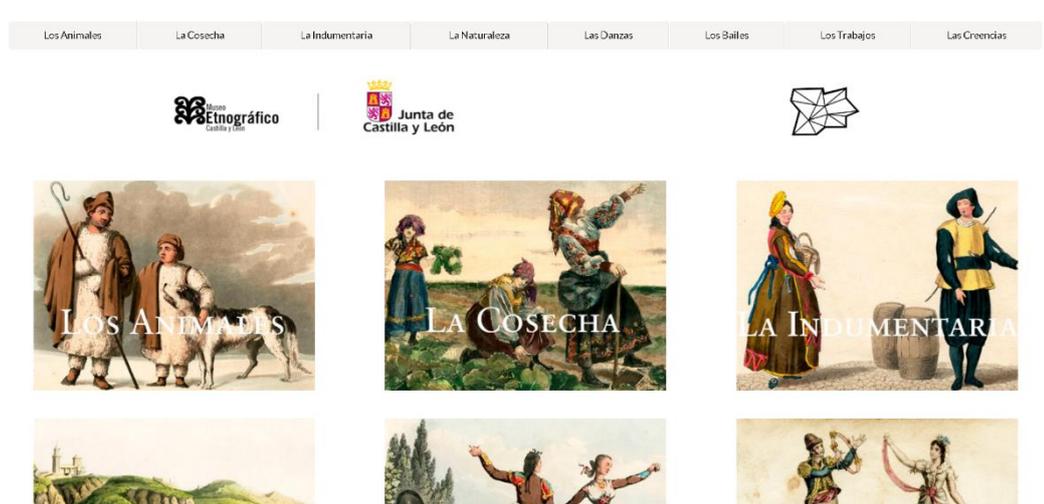


Fig. 12 [Archivo de tradición Oral](#). Museo Etnográfico de Castilla y León

Es importante nombrar también la [Plataforma Dédalo](#), un software online desarrollado con el objetivo de gestionar y difundir *la Cultura Inmaterial de la Comunidad Valenciana*. Esta plataforma es de desarrollo abierto y aunque está orientado al uso de investigadores y especialistas, está abierta a estudiantes y particulares. El software funciona a modo de almacenamiento de imágenes audiovisuales que dan cuenta de elementos del PCI.

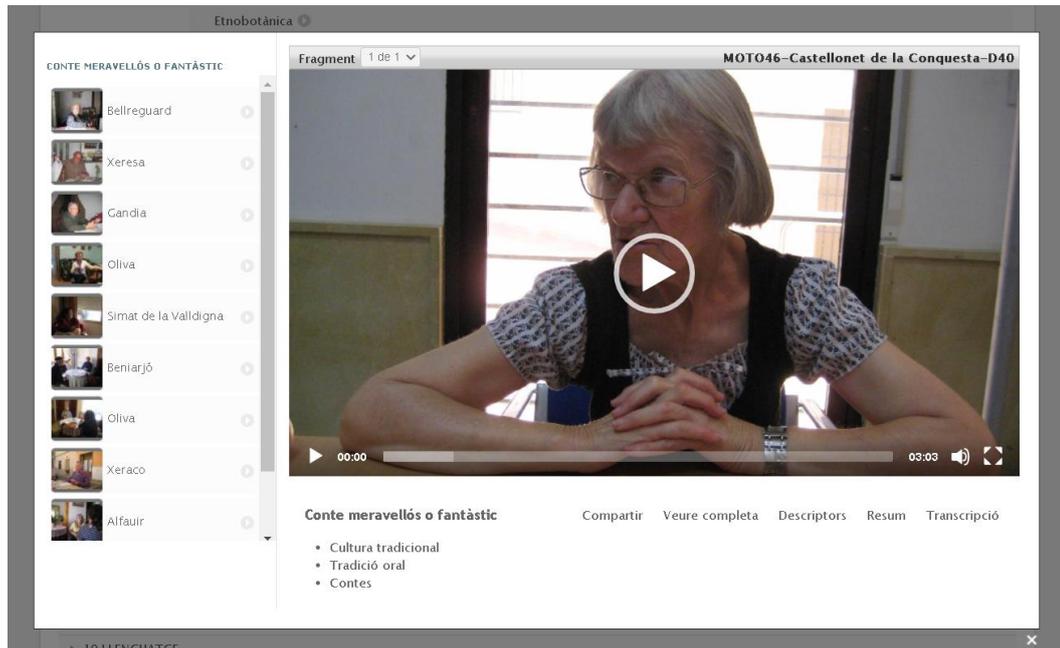


Fig. 13 Conte meravel·lós o fantàstic. Navega. Museu de la Paraula

Diferentes entidades como el [Museu de la Paraula](#), hacen uso del software desarrollado por el proyecto Dédalo. En este caso, se ha creado una interfaz web desde la cual se puede acceder a un catálogo de más de 300 entrevistas digitalizadas en formato video, donde personas mayores narran procesos de cambio desarrollados en la Comunidad Valenciana durante el siglo XX. Existe un apartado de *Cultura tradicional* en la cual se puede acceder a diferentes relatos de tradición oral y tradiciones populares de la región.

Otras plataformas desarrolladas desde ámbitos académicos son [World Oral Literature Project](#), desarrollado por la Universidad de Yale y [Oral Tradition](#) Desarrollado por Harvard. Ambos proyectos tienen como objetivo el estudio y conservación de elementos y expresiones de la tradición oral mundial. Sus plataformas funcionan a modo de bases de datos donde se puede navegar entre relatos escritos, grabaciones de audio y videos. Funcionan con sistemas de etiquetado por categorías lo que, al igual que las

plataformas anteriores, permite que el usuario navegue y pueda acceder a los temas de su interés.

About this item
Available Formats

Description: A partial video recording of a presentation by Mr Dorji Penjore (Centre for Bhutanese Studies, Bhutan) on folktales as subaltern literature. Followed by a recording of Dr Tandin Dorji (Institute for Management Studies, Bhutan) on the use of ritualising stories to heal malady.

Created: 2011-07-22 10:30

Collection: World Oral Literature Project Collections

Publisher: University of Cambridge

Copyright: World Oral Literature Project

Language: eng (English)

Keywords: Bhutan; oral literature; Linguistic Anthropology; oral tradition; storytelling; folk;

Credits: Actor: Dorji Penjore
Actor: Tandin Dorji

Abstract: Folktale as Subaltern Literature: Elements of Dissents in Some Bhutanese Folktales
Ritualising Story: A Way to Heal Malady



Fig. 14 [National Storytelling Conference Bhutan 2009: Two Presentations on Storytelling in Bhutan. University of Cambridge](#)

Por ultimo y a modo de ejemplo de otro tipo de propuesta valiosa para conservación de narrativas orales y elementos culturales, encontramos el [Cuentos de Viejos](#) , un proyecto documental colaborativo transmedia que incluye una serie de animación para TV, una plataforma web y proyectos escolares. Producido por HIERROanimacion (Bogotá) y Piaggiodematei (Barcelona).

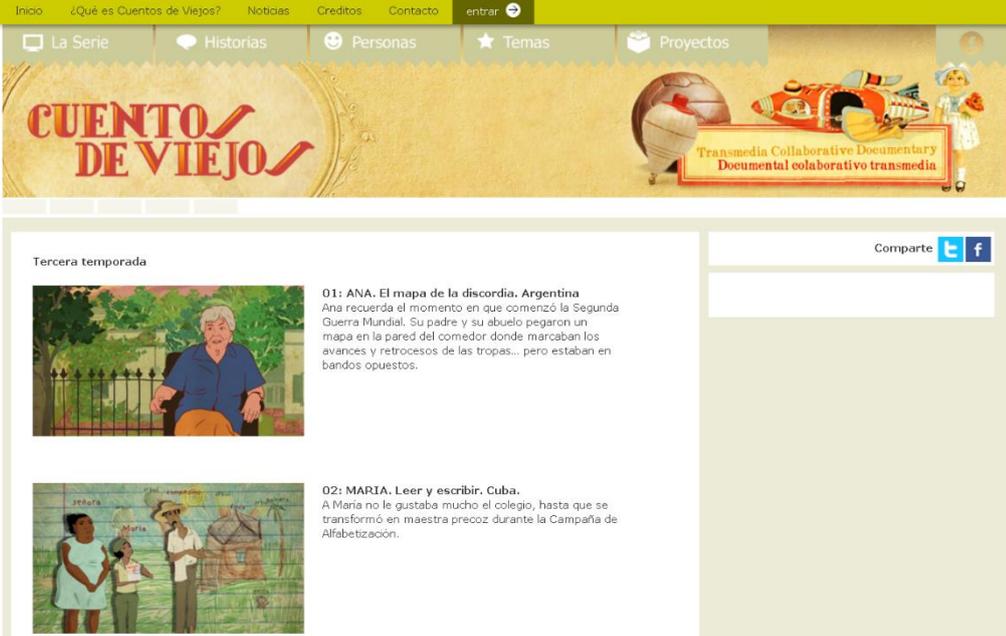


Fig. 15 [Página Principal. Cuentos de Viejos](#)

Es una propuesta de animación que utiliza entrevistas hechas a adultos mayores, quienes cuentan anécdotas de su vida, para dejar entrever elementos de la cultura colombiana y de otras partes del mundo. Este proyecto es una muestra de cómo hacer uso de herramientas como la imagen animada para conservar y difundir expresiones orales propias de una cultura.

6. PROYECTO PRÁCTICO

Como resultado de la investigación teórica y referencial desarrollada en la primera parte de este proyecto, se creó *Cultural Loop*, una interfaz web que funciona a modo de repositorio de GIFs y sirve como base de una iniciativa para que artistas de diferentes partes del mundo creen imágenes animadas ilustrando y difundiendo la variedad y riqueza del *Patrimonio Cultural Inmaterial*.

En propuestas anteriores de proyecto práctico se planteó desarrollar una interfaz gráfica que permitiera la creación de imágenes animadas y se hizo un análisis de diferentes plataformas web y aplicaciones móviles como FlipaClip, VImage o la aplicación de creación desarrollada por GIPHY. Sin embargo, estas primeras ideas fueron descartadas, porque este planteamiento implicaba reducir las posibilidades creativas, técnicas y estéticas de creación de las imágenes animadas.

Una vez se definió la interfaz web como el proyecto práctico viable y útil para dar respuesta a la pregunta de investigación propuesta, se desarrolló un flujo de trabajo dividido en dos grandes apartados: el primero, el desarrollo técnico de la interfaz y el segundo, la búsqueda y creación del contenido de la interfaz.

6.1 DECLARACIÓN DE INTENCIÓN Y MANIFIESTO

Este proyecto práctico parte de la idea que la academia artística debe impulsar proyectos que promuevan el trabajo colectivo y la implicación social. Este proyecto no pretende ser una obra a título personal donde se expongan las habilidades gráficas o de desarrollo de interfaces, sino sea un puente para que otros artistas generen diálogos entre el conocimiento y la realización artística. Se pretende que este espacio web que se ha diseñado sirva para la generación de nuevo conocimiento y para afianzar

aquello que ya se conoce, además de una forma de aproximar al usuario artista y no-artista a obras y expresiones de los nuevos medios digitales.

Al usar GIFs hacemos uso de los lenguajes de expresión y comunicación de esta década. Pero más allá que eso, el GIF propone una perspectiva, podría ser más lógico intentar conservar parte del patrimonio a través del texto o la voz, que le brindan un carácter propio a cada narración. En el texto, cada uno elige cuidadosamente las palabras para expresarse, hay una elaboración del cuerpo expresivo. Mediante la voz hablamos de mantener la esencia de, por ejemplo, las tradiciones orales, aportando cadencia, ritmo, entonación y muchos elementos acústicos que amplían la variación de la expresión.

Pero estas formas de conservación son formas que se llevan empleando desde hace años. Este proyecto quiere explorar una forma alternativa de acercamiento y conservación de los saberes y expresiones culturales, que aunque probablemente sea diferente y tal vez no sea un acercamiento total, puede despertar el interés en el espectador. El hacer uso de imágenes rompe sobre todo la brecha del idioma, pues para ver una imagen no hace falta dominar un idioma, es una forma de comunicación global y se ha implantado en nuestras formas de comunicación.

Quizá la imagen no pueda abarcar todo el trasfondo o todas las características de la categoría explorada, del elemento cultural explorado, pero sigue siendo un ejercicio de selección y creación artística. No pretende ser un resumen, sino un acercamiento, una fuente de inspiración para crear interés e incentivar la curiosidad de los usuarios.

Manifiesto:

- I. Ayudar a la preservación y difusión de la diversidad cultural de diferentes partes del mundo.

- II. Brindar a los artistas/animadores un espacio en línea para exhibir y promocionar su trabajo.
- III. Ser un espacio colaborativo, abierto a la variedad de creaciones animadas desde lo temático, técnico y estético.

6.2 CULTURAL LOOP - DISEÑO DE LA INTERFAZ

Enlace a la interfaz: <https://alflotor.upv.edu.es/>

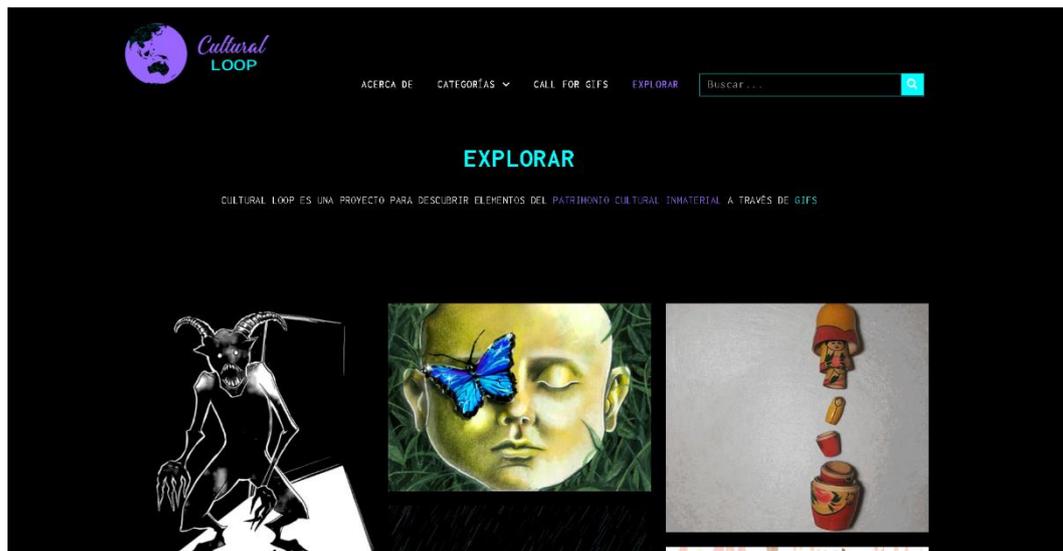


Fig. 16 Explorar. Cultural Loop

Cultural Loop es una *Interfaz Web*, diseñada para ordenadores y dispositivos móviles. Se presenta como una interfaz gráfica que permite la visualización y navegación entre diferentes GIFs que tienen como eje temático expresiones del *Patrimonio Cultural Inmaterial*.

El nivel de interacción es tipo 0, permite al usuario la navegación y consulta de imágenes, además de información relacionada con cada obra. A nivel físico, la interfaz debe ser visualizada a través de un ordenador o dispositivo móvil, su naturaleza es 2D GUI⁶ y responsive⁷.

⁶ Graphical User Interface

⁷ Diseño adaptado para ser visualizado correctamente desde diferentes dispositivos

6.2.1 Descripción general

Esta interfaz web se ha desarrollado con el objetivo de generar un diálogo entre la creación de imágenes animadas y la diversidad de expresiones culturales inmateriales. La interfaz funciona como un espacio virtual donde se recopilan y exponen piezas artísticas animadas y se invita a los artistas a contribuir en la ampliación de la base de datos, generando sus propias imágenes.

Es una plataforma que funciona de manera contributiva. Los artistas pueden enviar sus obras para que sean expuestas en la plataforma. Dichas obras deben cumplir con los requisitos técnicos y conceptuales del proyecto, es decir, ser imágenes en formato GIF y que exploren elementos del *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Esta base de datos de imágenes es almacenada en el archivo base de la página.

Niveles de interfaz:

- I. Conceptual: Navegación a través de sistema de etiquetas - metadata
- II. Semántico: Visualización de GIFs animados, reproducidos en bucle. Exploración de contenidos temáticos - sobre el patrimonio cultural inmaterial y las técnicas de animación.
- III. Sintáctico: A través de la búsqueda de datos -palabras clave- o mediante la selección (táctil o través del ratón) de hipervínculos asociados a categorías.
- IV. Léxico: A través del ratón o presionar la pantalla táctil

El sistema funciona a través de etiquetas y metadatos colocados en la imagen y en el post correspondiente a cada imagen animada. Además de la información de la obra, el usuario también tiene acceso al enlace del portafolio o red social del artista, pues la plataforma busca que esta

herramienta sea también un lugar para exponer y publicitar el trabajo de los artistas.

Es una interfaz pensada para artistas, pero también para consumidores de animación o gente interesada en la cultura. Funciona también como una herramienta educativa para ilustrar contenidos y para espectadores curiosos. El usuario puede navegar por la interfaz de 3 maneras: La búsqueda de palabras clave, la exploración de imágenes aleatorias o por las categorías creadas.

Para acceder a la interfaz es necesario contar con conexión a internet y a nivel de *hardware*, tener un dispositivo con pantalla, ya sea ordenador o dispositivo móvil que permita el acceso a páginas web.

No se puede interactuar con las imágenes, la interfaz propone un ejercicio de observación del usuario, por esta razón al seleccionar una imagen animada se accede a una entrada donde se puede apreciar la imagen en tamaño completo junto a su ficha técnica. Es importante ese espacio propio para cada imagen, un espacio donde se pueda apreciar la imagen en solitario. El acto de observar implica una relación imagen-usuario, donde se da la oportunidad de apreciar las características del GIF.

6.2.2 Desarrollo técnico de la interfaz.

La página web se estableció bajo el servicio de hosting y dominio ofrecido a los estudiantes de la Universidad Politécnica de Valencia, por lo que la URL de la página es: <https://alflotor.upv.edu.es>

Cultural Loop fue desarrollada en *WordPress* versión 5.5.3 y *PHP*: 7.3.24. Con los siguientes parámetros técnicos:

== Server Environment ==

Operating System: Linux
Software: Apache
MySQL version: (Ubuntu) v5.7.32
PHP Version: 7.3.24
PHP Max Input Vars: 1000
PHP Max Post Size: 8M
GD Installed: Yes
ZIP Installed: Yes
Write Permissions: All right
Elementor Library: Connected

== WordPress Environment ==

Version: 5.5.3
Site URL: <https://alflotor.upv.edu.es>
Home URL: <https://alflotor.upv.edu.es>
WP Multisite: No
Max Upload Size: 2 MB
Memory limit: 256M
Permalink Structure: `/%postname%/`
Language: es
Timezone: 1
Debug Mode: Inactive

== Theme ==

Name: Hello Elementor
Version: 2.3.0
Author: Elementor Team
Child Theme: No

== User ==

Role: administrator
WP Profile lang: es_ES
User Agent: Mozilla/5.0 (Windows NT 10.0; Win64; x64)
AppleWebKit/537.36 (KHTML, like Gecko) Chrome/86.0.4240.183 Safari/537.36
Edg/86.0.622.63

== Active Plugins ==

Elementor
Version: 3.0.13
Author: Elementor.com

Elementor Pro
Version: 3.0.6
Author: Elementor.com

Essential Addons for Elementor
Version: 4.3.5
Author: WPDeveloper

6.2.3 Requisitos técnicos de la imagen animada

La base de datos está compuesta por GIF animados, que deben cumplir con los siguientes requisitos técnicos:

Formato: GIF

Tamaño del archivo: máximo 8MB

Duración: máximo 5 segundos

Dimensiones: Max. 800px de ancho y alto

FPS: 12 o 24

De manera preferente las animaciones deben tener un máximo de 150 cuadros.

6.2.4 Sistema de etiquetado y metadata

El flujo de navegación de la interfaz funciona a través de un sistema de etiquetado y categorías definidas para cada imagen y entrada dispuestas en la página. Esta decisión pretende que el usuario tenga que memorizar lo menos posible y su navegación sea fluida entre los contenidos. La mayoría de las etiquetas y conceptos expuestos en la plataforma son hipervínculos a otras imágenes.

El sistema de etiquetado está diseñado para funcionar a modo de “encontrar parecidos”, por ejemplo, si buscamos “leyenda” nos aparecerán diferentes creaciones que reflejan los contenidos de dichas expresiones orales y tendremos un abanico de gráficos que pertenecen a esa categoría cultural. El usuario accede a una galería de imágenes cuya categoría en común es “leyenda”; sin embargo, esas imágenes variaran en el resto de las categorías como la localización o la técnica de animación. Es así como a simple vista se puede observar la variedad y riqueza cultural que existe, además de la variedad de técnicas, estilos, y formas de crear la imagen animada.

Sistema de etiquetado y metadatos

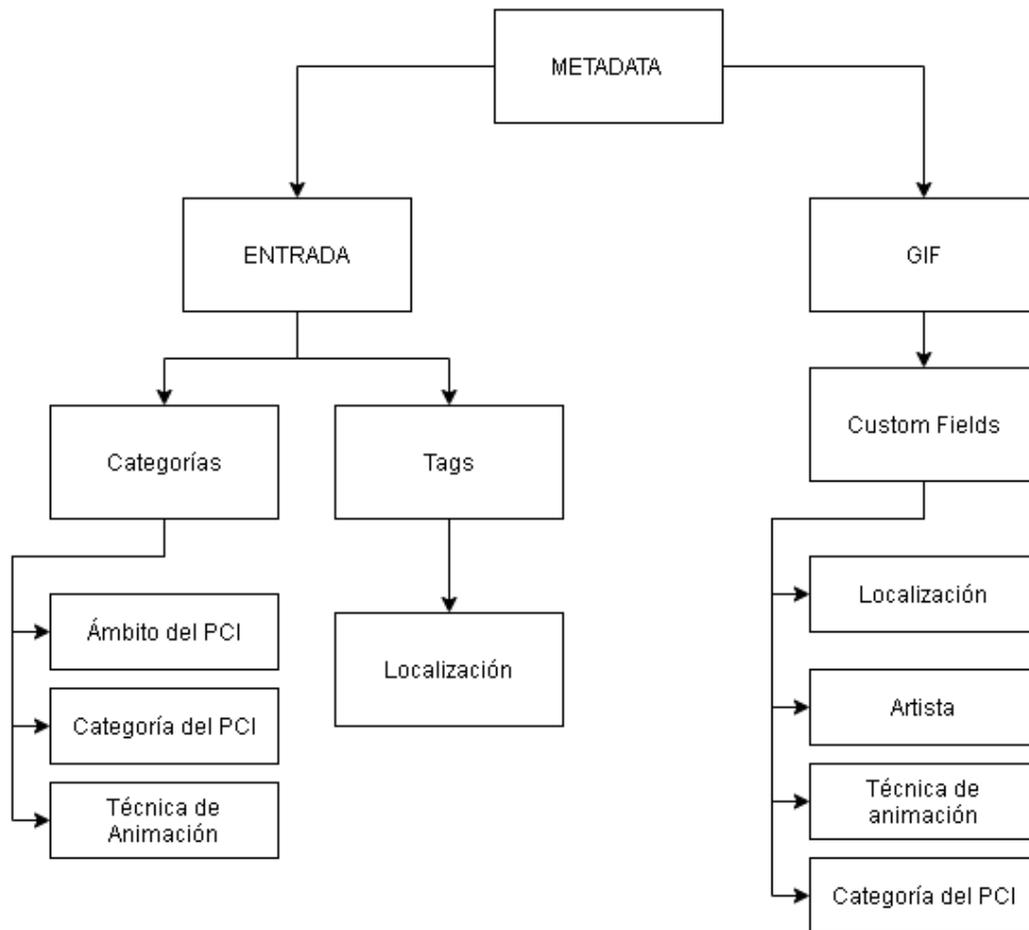


Fig. 17 Diagrama. Sistema de etiquetado y metadatos. Cultural Loop. Realización propia

Se han creado tres grandes categorías para filtrar imágenes:

- I. Ámbito del Patrimonio Cultural Inmaterial
- II. Técnica de animación
- III. Localización

Dentro de la primera categoría existen cinco subcategorías:

- i. Tradiciones y expresiones orales.
- ii. Artes del espectáculo
- iii. Usos sociales, rituales y actos festivos.

- iv. Conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y al universo.
- v. Saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional.

Estos a su vez están subdivididos nuevamente en diferentes categorías que hacen referencia a elementos culturales específicos, por ejemplo: leyenda, danza, tradiciones gastronómicas, medicinas tradicionales o artes decorativas

La segunda categoría *Técnica de animación* está dividida en las siguientes subcategorías:

- i. Stop Motion
- ii. Cut Out
- iii. Rotoscopia
- iv. Pixilación
- v. Motion Graphics
- vi. 3D
- vii. 2D digital
- viii. 2D tradicional

Esta categoría está en constante crecimiento, ya que existe una gran variedad de técnicas que se incluirán dentro de la interfaz una vez haya GIFs con dichas características.

Para acceder a imágenes basadas en la tercera categoría: *Localización*, se puede ingresando el país de interés hacer en de la barra de búsqueda que se encuentra en la parte superior de la web; o a través del enlace de localización de cada entrada.

Para la aplicación de este sistema, se ingresaron metadatos tanto al GIF, como a la entrada individual de cada imagen. Para el GIF se usó el sistema

definido por *WordPress* de *Custom Fields*, esta opción permite que a cada entrada y a cada imagen que se publica en la web se le introduzcan datos específicos decididos por el autor de contenido.

Los metadatos creados para este sistema fueron:

- Localización
- Artista
- Técnica de animación
- Categoría del PCI

Para los metadatos de cada entrada individual se usó el sistema de categorías y tags de WordPress. Para los elementos conceptuales de PCI y animación se optó por la clasificación mediante categorías, mientras que para la localización se usó la herramienta de tags.

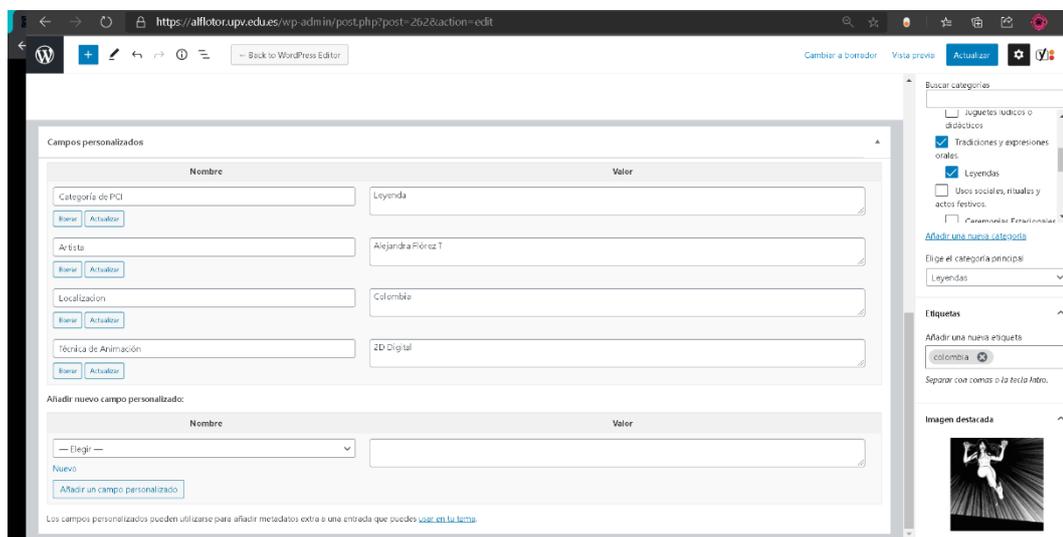


Fig. 18 Edición de metadatos, Costum Fields. Entrada "Patasola". Cultural Loop

6.2.5. Mapa de navegación

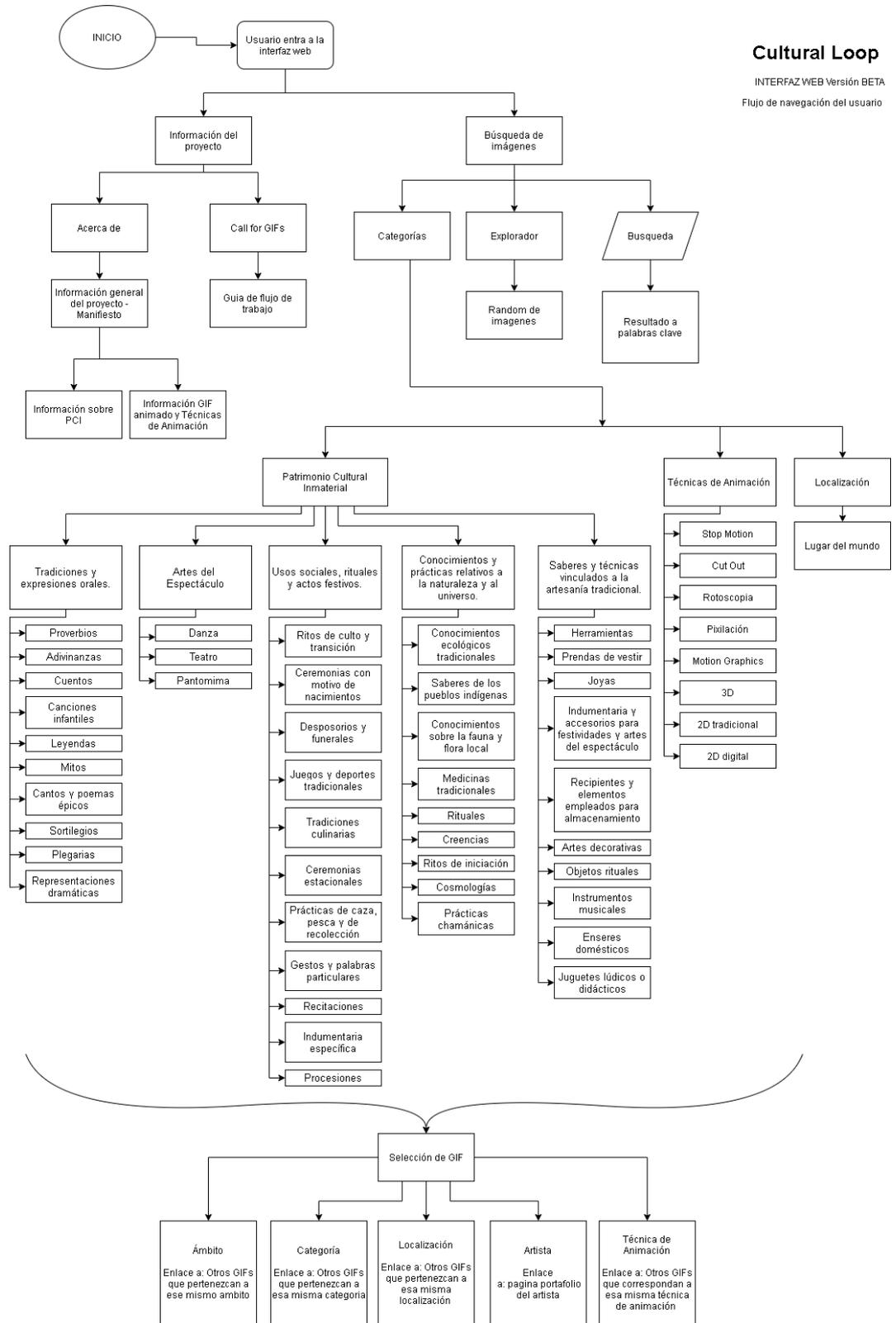


Fig. 19 Flujo de navegación del usuario. Cultural Loop. Realización propia

6.2.6 Diseño gráfico y desarrollo de la interfaz

El diseño visual de la interfaz está basado en interfaces ya creadas, lo que agiliza el proceso de aprendizaje de uso. El funcionamiento de la página y la disposición de elementos es similar a los conocidos por un usuario promedio que haya interactuado con otras páginas web o plataformas digitales de imágenes. La interfaz no busca ser novedosa en tanto su diseño, pues su objetivo es el acceso más simple y ágil a la información allí dispuesta.

Por eso esta razón reúne elementos de búsqueda, clasificación y explicación de términos, a modo de enciclopedia en línea, pero también tiene una disposición gráfica a modo de galería, desarrollada con base en las galerías de redes sociales o plataformas dedicadas a la disposición de imágenes.

Para el diseño se usaron como referentes las páginas web de los principales buscadores web de GIFs: *GIPHY* y *Tenor*, y de las interfaces referenciadas en el apartado de prácticas artísticas del GIF en internet.⁸ Se analizó la disposición de los elementos, los colores y tipografía usada de estas plataformas.

El objetivo al diseñar la página fue lograr un espacio de flujo fluido entre la galería de imágenes y los datos o información de estas. Gracias al sistema de hipervínculos cada imagen nos lleva a una nueva exploración.

Las páginas *Explora*, *Categorías* y resultados de navegación están diseñadas como una galería tipo Masonry⁹, en donde el usuario puede

⁸ Ver apartado 5.1.7.

⁹ Diseño de galería a modo de bloque de ladrillos donde las imágenes conservan sus proporciones sin recortes.

visualizar varias imágenes al tiempo y ver el abanico de variedad de imágenes. Desde allí se puede ingresar al post individual de cada imagen.

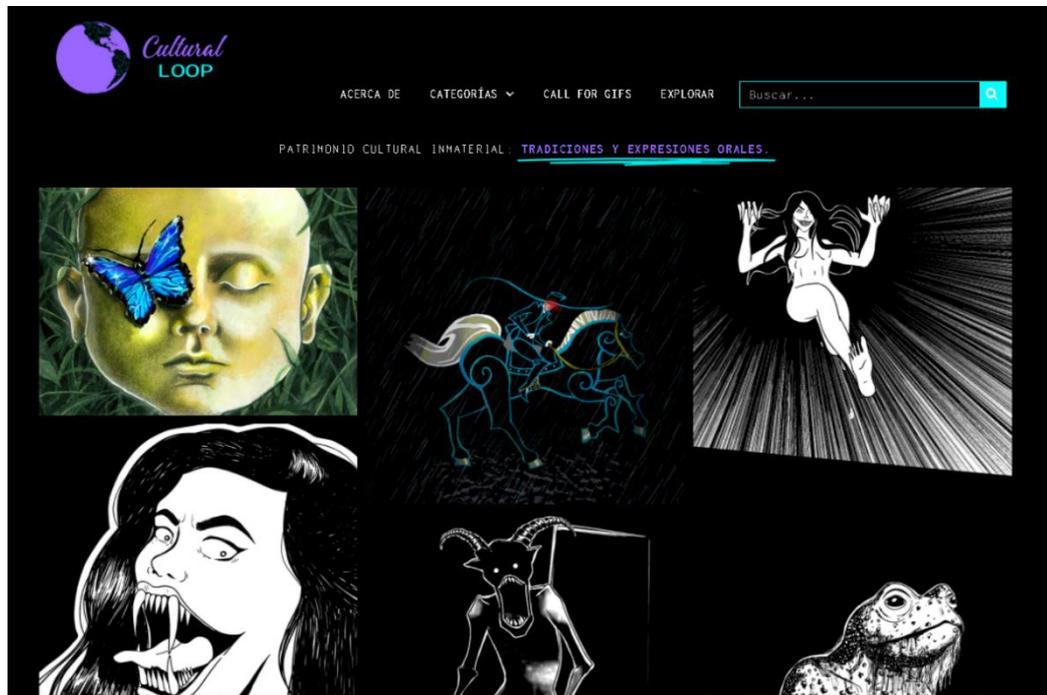


Fig. 20 Tradiciones y Expresiones Orales. Cultural Loop

El diseño de la página individual para cada GIF se hizo a modo de galería donde la obra ocupa un espacio mayor al texto, para permitir que el usuario pueda visualizar correctamente los detalles de la obra creada.

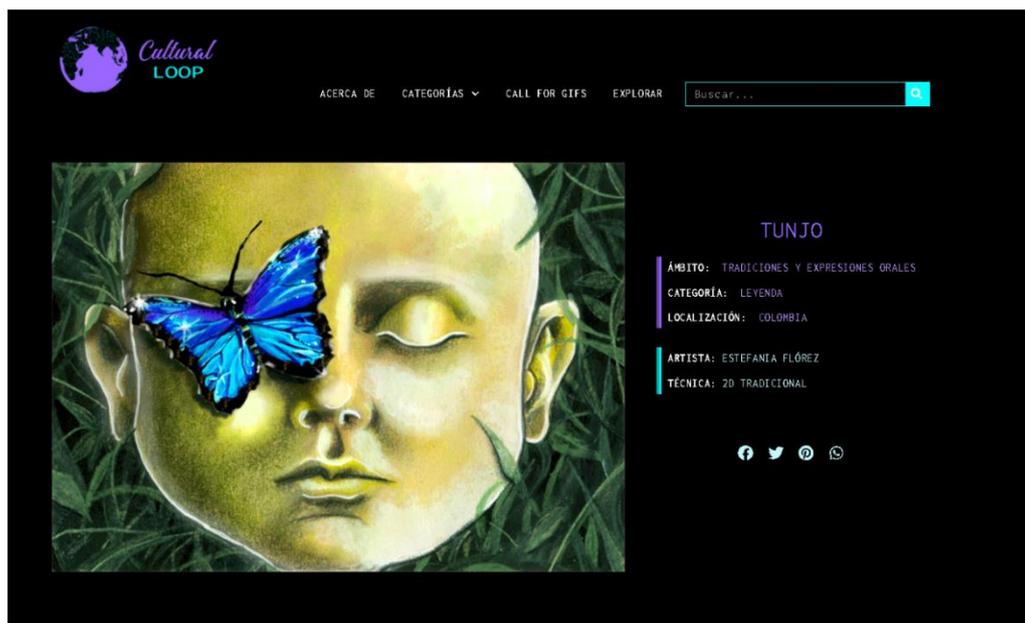


Fig. 21 Tunjo. Cultural Loop

6.2.7 Paleta de Color

La paleta de colores creada para este proyecto corresponde a los siguientes tonos (en codificación hexadecimal del color)

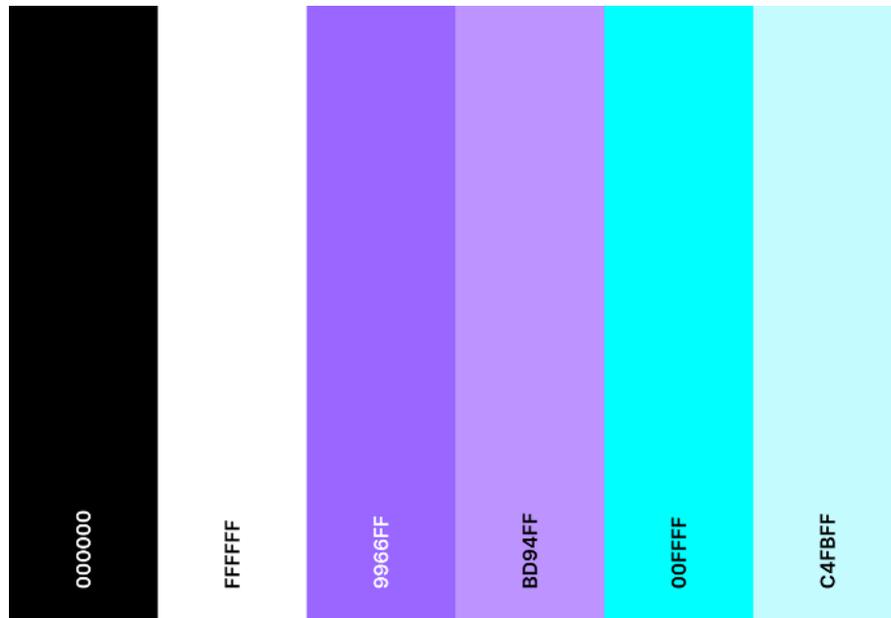


Fig. 22 Paleta de Color. Cultural Loop

Color de fondo: #000000

Color texto general: #ffffff

Color primario: #9966ff

Color primario variación: #bd94ff

Color secundario: #00ffff

Color secundario variación: #c4fbff

Para el fondo general de la aplacación se seleccionó el color negro y la letra de textos generales es de color blanco, para general alto contraste. En términos generales los otros cuatro colores están establecidos de la siguiente manera:

El color primario en los títulos generales de la página y en aquella información de la página que haga referencia a algún elemento del *Patrimonio Cultural Inmaterial*. Su variación se usa en el estado *hover*, en

el uso de enlaces y para contrastar, en caso de ser necesario, dentro del texto.

El color secundario se utiliza en aquellos elementos del texto que correspondan al trabajo creativo, es decir la información del artista o de las técnicas de animación. Su variación se aplica a los mismos casos de variación del color principal.

6.2.8 Logo y Tipografía



Fig. 23 Logo Cultural Loop

Como imagen del proyecto se diseñaron dos imagotipos, el primero, es un GIF animado que se usa en la interfaz web y debe ser exhibido en su naturaleza de imagen en movimiento. Se compone de un mapa de la tierra que está girando y las letras del proyecto.

El segundo imagotipo debe ser usado para publicaciones físicas o documentos que no permitan la reproducción de imágenes en movimiento. Este diseño está conformado por el nombre del proyecto encerrado en una flecha girando que representa tanto el globo terráqueo como el icono sé que usa para referirse a un bucle.

La fuente seleccionada para los textos de la interfaz es Inconsolata. Una fuente monospace, diseñada principalmente para uso digital. Es de licencia Open Font License y se puede usar de manera gratuita en productos y proyectos tanto impresos como digitales. En títulos se usa a 18px y en textos generales se usa en 14px a interlineado 1.5

6.2.9 Navegación visual

Todas las páginas están divididas en 3 espacios: El encabezado, cuerpo y pie de página.

En el encabezado se encuentra

- I. Logo del proyecto (Enlace a la página principal)
- II. Menú principal
 - i. Acerca De
 - ii. Categorías
 - iii. Call For GIFs
 - iv. Explorar
- III. Barra de Búsqueda

El cuerpo de la interfaz está dividido en 3 grandes diseños:

- I. Información: aquellas páginas que contienen textos explicativos del proyecto, datos o extractos de la investigación teórica del proyecto. Páginas donde el texto es el elemento principal
- II. Explorador / Galería: páginas como “Explorar” o al acceder a algunas de las categorías para buscar más imágenes. Se muestra una galería de tipo *Masonry*, de 3 o 4 columnas, con espaciado de 10px entre imagen e imagen
- III. Entrada: entradas de cada GIF a modo individual. Está dividido en 2 columnas. Al lado izquierdo está dispuesta la imagen en tamaño completo. A la derecha está la ficha técnica de la imagen, que contiene los datos tanto del *Patrimonio Cultural Inmaterial*, como del artista y técnica de animación. Y enlaces para compartir la entrada en otras páginas o redes sociales.

El pie de página contiene siempre los logos de la Universidad Politécnica de Valencia, el logo del Máster en Artes Visuales y Multimedia, el nombre de la desarrolladora de la interfaz y la fecha de creación del proyecto.

La disposición visual de los elementos está pensada para facilitar el flujo de navegación dentro de la interfaz. Aquellos elementos accesibles usan el color principal o secundario según sea el caso conceptual. En la versión para ordenador, al pasar el ratón sobre el elemento existe una animación *hover* que utiliza el color variante.

6.3 LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y EL DESARROLLO DE CONTENIDOS

Para la generación de contenidos y conformación de la base de datos de imágenes de la interfaz, se implementa la idea de prosumidores, es decir, artistas GIFs que consuman el contenido de la página, pero que también generen nuevos contenidos que enriquezcan la interfaz.

Las imágenes animadas son el elemento clave de la interfaz, sin ellas no tendría ningún sentido este proyecto, pues es gracias a estas exploraciones artísticas que podemos desarrollar la idea de conversación a través de los nuevos medios de las expresiones culturales.

Es por esto que el proceso de ilustración, traducción y experimentación visual se hace a través del proceso artístico de cada animador. Es el artista quien en sus decisiones de producción y creación da rienda al proceso creativo. El GIF se convierte entonces en la herramienta para encapsular este trabajo creativo y la interfaz es la galería donde se expone el resultado de este proceso.

6.3.1 Elaboración del flujo de trabajo para artistas

Para la creación de las imágenes se deja a libre elección la técnica, las herramientas tecnológicas, como *software* o *hardware*, por parte de los artistas. Justamente porque este proyecto pretende incentivar la versatilidad y variedad de expresiones técnicas y estéticas.

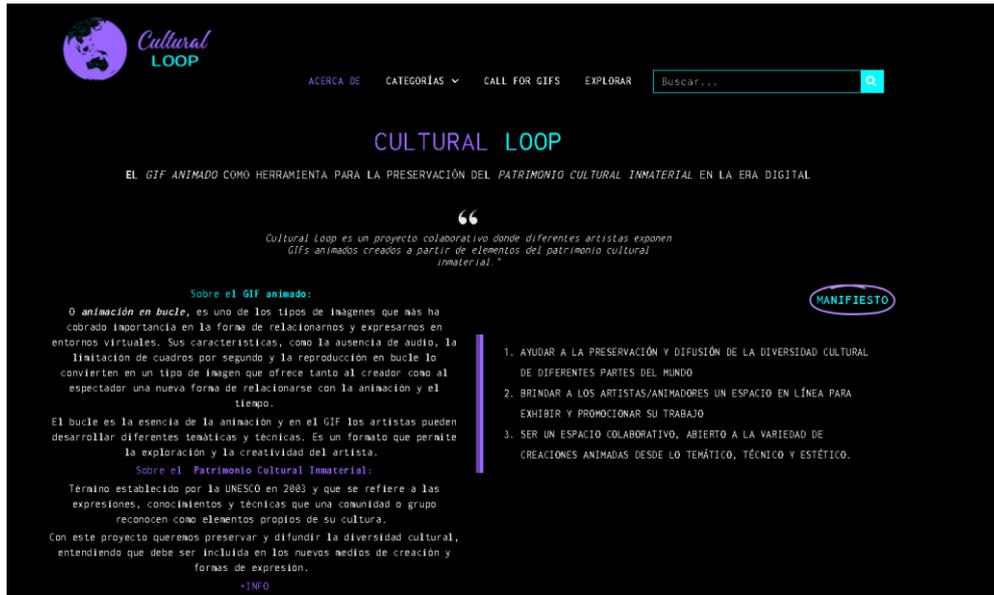


Fig. 24 Acerca de. Cultural Loop

Sin embargo, como el objetivo del proyecto es exponer obras relacionadas con el *Patrimonio Cultural Inmaterial*, se desarrolló un flujo de trabajo, donde se explica el concepto de PCI y se dan ejemplos de las expresiones que enmarca este concepto.

PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL				
CLASIFICACIÓN GENERAL				
<p>Se entiende por "patrimonio cultural inmaterial" los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas (...) que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural. (...) se transmiten de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, fundiéndolos un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.</p> <p><small>CONVENCIÓN PARA LA SALVAGUARDA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL - UNESCO</small></p>				
TRADICIONES Y EXPRESIONES ORALES <ul style="list-style-type: none"> • PROVERBIOS • ADIVINANZAS • CUENTOS • CANCIONES INFANTILES • LEYENDAS • MITOS • CANTOS Y POEMAS ÉPICOS • SORTILLEGIOS • PLEGARIAS • REPRESENTACIONES DRAMÁTICAS 	ARTES DEL ESPECTÁCULO <ul style="list-style-type: none"> • DANZA • TEATRO • PANTOMIMA 	USOS SOCIALES, RITUALES Y ACTOS FESTIVOS <ul style="list-style-type: none"> • RITOS DE CULTO Y TRANSICIÓN • CEREMONIAS CON MOTIVO DE NACIMIENTOS • BESPOSORIOS Y FUNERALES • JUEGOS Y DEPORTES TRADICIONALES • TRADICIONES CULINARIAS • CEREMONIAS ESTACIONALES • PRÁCTICAS DE CAZA, PESCA Y DE RECOLECCIÓN • GESTOS Y PALABRAS PARTICULARES • RECITACIONES • INDUMENTARIA ESPECÍFICA • PROCESIONES 	CONOCIMIENTOS Y PRÁCTICAS RELATIVOS A LA NATURALEZA Y AL UNIVERSO <ul style="list-style-type: none"> • CONOCIMIENTOS ECOLÓGICOS TRADICIONALES • SABERES DE LOS PUEBLOS INDÍGENAS • CONOCIMIENTOS SOBRE LA FAUNA Y FLORA LOCALES • MEDICINAS TRADICIONALES • RITUALES • CREENCIAS • RITOS DE INICIACIÓN • COSMOLOGÍAS • PRÁCTICAS CHAMÁNICAS 	SABERES Y TÉCNICAS VINCULADOS A LA ARTESANÍA TRADICIONAL <ul style="list-style-type: none"> • HERRAMIENTAS • PRENDAS DE VESTIR • JOYAS • INDUMENTARIA Y ACCESORIOS PARA FESTIVIDADES Y ARTES DEL ESPECTÁCULO • RECIPIENTES Y ELEMENTOS EMPLEADOS PARA ALMACENAMIENTO • ARTES DECORATIVAS • OBJETOS RITUALES • INSTRUMENTOS MUSICALES • ENSERES DOMÉSTICOS • JUGUETES LÚDICOS O DIDÁCTICOS

Fig. 25 Patrimonio Cultural Inmaterial. Cultural Loop

Flujo de trabajo para Artistas

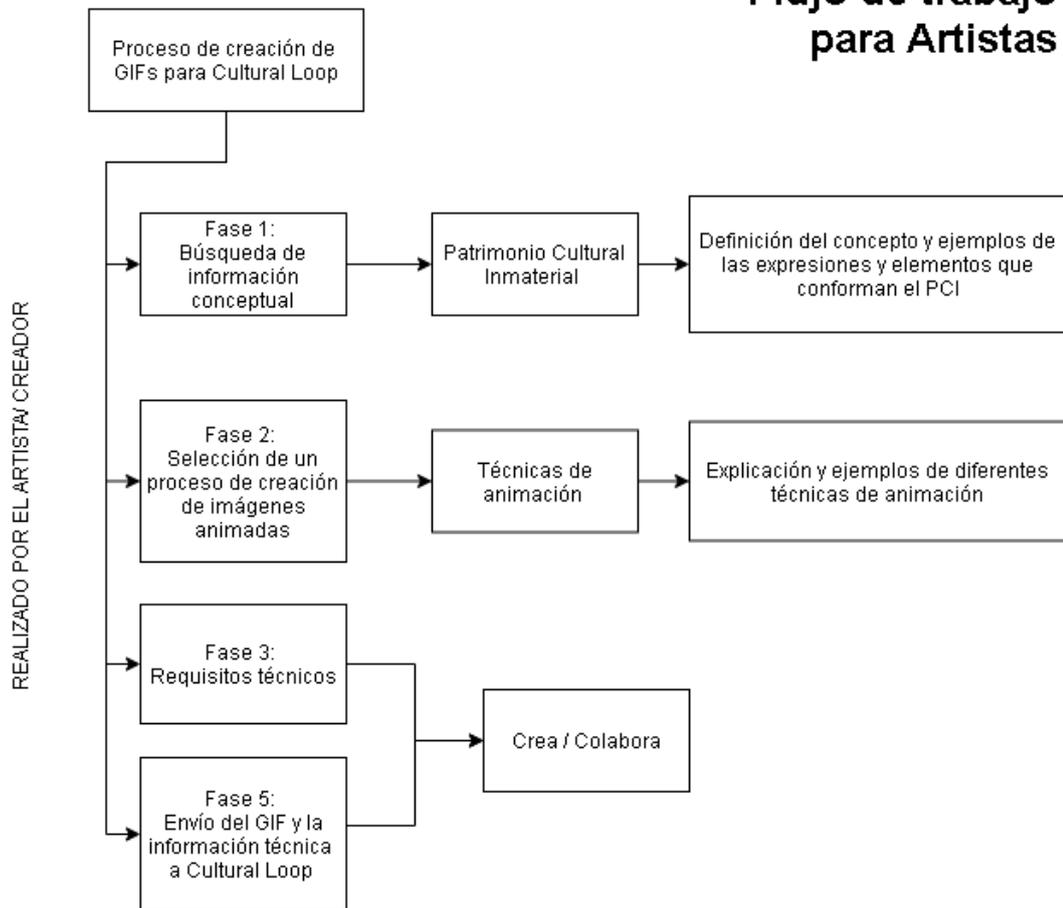


Fig. 26 Diagrama Flujo de trabajo para Artistas. Cultural Loop. Realización propia

Este flujo de trabajo se esquematizó y presentó de manera gráfica en la misma interfaz web, en el apartado de *Crea*. Una vez el artista toma la decisión de participar en el proyecto, puede consultar el apartado *Patrimonio Cultural Inmaterial* donde se hace una aproximación teórica al concepto y se dan ejemplos de cada uno de los ámbitos que sirven de clasificación. En el apartado *Técnicas de animación* encontramos un breve esquema y ejemplos de diferentes técnicas y procesos de animación que pretenden ser usadas a modo de guía e inspiración para el proceso creativo.

El creador/artista envía su imagen GIF por medio del correo de contacto de la página. Se hace un ejercicio manual de clasificación e ingreso de datos

en la imagen y en la web. En principio puede parecer un acto curatorial, sin embargo, no existen restricciones temáticas, técnicas o estéticas a la hora de seleccionar los GIFs expuestos en la plataforma. Siempre y cuando la imagen cumpla con los requisitos técnicos y conceptuales, será subida a la plataforma. Este ejercicio de ingreso manual a la plataforma corresponde a una práctica de gestión de contenidos y aplicación correcta de los sistemas de etiquetados con los que funciona la interfaz.

6.3.2 Convocatoria y búsqueda de artistas

La búsqueda de artistas para participar en el proyecto se hizo a través de una convocatoria voz a voz y por medio del [Club de Animación](#), grupo de Generación Espontánea de la Universidad Politécnica de Valencia.

Se diseñó un cartel de *Call for GIFs* donde se explica a grandes rasgos el objetivo del proyecto y se especifican las características técnicas que deben tener los GIFs. Junto al cartel se hizo difusión de la página web que ya estaba activa y se resolvieron las dudas que los interesados presentaron.

Esta primera convocatoria fue reducida, pues debía hacerse de manera controlada la resolución de dudas y el ingreso de datos a la plataforma. La base de datos creada hasta la defensa del proyecto sirve como muestra del funcionamiento de la página, sus características y posibilidades de navegación.

Aunque en su versión beta se hace un trabajo de curaduría y selección de los trabajos expuestos, en un futuro *Cultural Loop* pretende ser un espacio colaborativo, donde los consumidores y creadores puedan subir directamente sus obras.

Cultural LOOP

CALL FOR GIFS

Deadline 20/11/20

Cultural Loop es un repositorio web de GIFs animados que exploran y retratan elementos o expresiones del Patrimonio Cultural Inmaterial mundial.

¿PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL (PCI)?

Expresiones, conocimientos y técnicas que una comunidad o grupo reconocen como elementos propios de su cultura.

MITOS Y LEYENDAS	JUEGOS / JUGUETES TRADICIONALES
DANZA	COSMOLOGÍA
FESTIVIDADES	PROCESIONES
ARTESANÍAS	GESTOS O EXPRESIONES
GASTRONOMÍA TRADICIONAL	VESTIMENTA TRADICIONAL

ASPECTOS TÉCNICOS	INFORMACIÓN DE LA OBRA
Tipo de archivo: GIF	Título
Dimensiones (alto y ancho): mínimo: 300 px máximo: 1000 px	Lugar/cultura a la que pertenece el PCI
Duración: max. 4 seg	Nombre del artista
FPS: 12 o 24	Perfil social o portafolio web
Técnica: libre	

Envía tu animación y la información de tu obra a:
culturalloop@gmail.com

Si tienes alguna duda escríbenos por correo

Fig. 27 Cartel Call for GIFs. Cultural Loop

8. CONCLUSIONES

Tras todo el trabajo de investigación y desarrollo del proyecto práctico, se puede concluir que el GIF es un tipo de imagen que gracias a sus características permite trasladar elementos del *Patrimonio Cultural Inmaterial* convirtiéndolo en una herramienta que aporta nuevas maneras de conservarlo y difundirlo.

Crear la interfaz web sirvió como primer paso clave para el desarrollo de un proyecto que incluye la dinamización del colectivo de artistas hacia la creación de imágenes animadas que exploren elementos y expresiones del *Patrimonio Vivo*.

Respecto a la plataforma y de cara al futuro es necesario hacer ajustes como la adquisición del dominio de la página al mismo nombre del proyecto y establecer un espacio en la web para el almacenamiento de todas las imágenes que conformen el repositorio. En cuanto a la base de datos, es necesario hacer público el proyecto y buscar estrategias de difusión para llegar a nuevos artistas. Sería interesante también plantear alianzas con organizaciones u otros ámbitos académicos interesados en apoyar el proyecto.

A modo personal este proyecto es un acierto en el uso de los diferentes aprendizajes obtenidos en el Máster de Artes Visuales y Multimedia pues sin los contenidos ofrecidos en el programa académico, este proyecto no hubiera sido posible.

Por último, es importante mencionar que este proyecto se involucraron diferentes artistas y animadores tanto de Valencia como de Bogotá, para la creación de GIFs. La interfaz también fue visitada por usuarios no-artistas que recibieron con interés y curiosidad la propuesta. Aunque el proyecto está en su primera versión, es un comienzo para incentivar el interés en las

expresiones culturales y su diversidad, además de dar mayor reconocimiento al trabajo realizado por artistas o interesados en el mundo de la animación y específicamente en el formato GIF.

9. BIBLIOGRAFIA

LIBROS

- Barthes, R. (1985). *La aventura semiológica*. Paidós.
- Colombres, A. (1991). *Manual del promotor cultural – Tomo II: La acción práctica*. Colihue.
- Dautant, M. (2006). *No se aburra*. Ediciones B
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós Comunicación.
- La Ferla, J. (2007) *El medio es el diseño audiovisual*. Editorial Universidad de Caldas
- Manovich, L. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Akal / Estudios Visuales 13.
- Ong, W. J. (1999) *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. Fondo de Cultura Económica México.
- Propp, V. (1987). *Morfología del cuento*. Fundamentos.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI.
- Scott, J. (2000). *Los dominados y el arte de la resistencia*. Era.
- Williams, R. (2009) *The Animator's Survival Kit*. Faber and Faber.

REVISTAS-ARTICULOS

- Cholodenko, A.(2020). El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación. *Con A de animación*, Volumen (10), 10-23. <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13271>.
- De Friedemann, N. (junio de 1997) De la tradición oral a la etnoliteratura. *América Negra*. Volumen (13) Recuperado de: [19-27-de-la-tradicion-oral.cdr \(unesco.org\)](http://19-27-de-la-tradicion-oral.cdr.unesco.org)
- Eppink, J. (2014) A brief history of the gif (so far). *Journal of Visual Culture*, Vol (13). 298-306. <https://doi.org/10.1177%2F1470412914553365>
- Marcos Arévalo. J. (2004). La tradición, el patrimonio y la identidad. *Revista de estudios extremeños*, Volumen (60), 925-956. Recuperado de: [LECTURA2E.pdf \(uam.mx\)](#)

- Miltner, K. Highfield, T. (2017). Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF. *Social Media + Society*. <https://doi.org/10.1177/2056305117725223>
- NewHive. (26 de mayo de 2016). Take Down the Labels and Expand: Horacio Warpola and Canek Zapata in Conversation [Magazine web]. *PAPER*. <https://www.papermag.com/take-down-the-labels-and-expand-horacio-warpola-and-canek-zapata-in-co-1822298960.html>
- Preciado, P B. (28 de marzo de 2020) Aprendiendo del virus. *Sopa de Wuhan*. 163-185. Recuperado de: [Sopa-de-Wuhan-ASPO.pdf \(usac.edu.gt\)](https://www.usac.edu.gt/Sopa-de-Wuhan-ASPO.pdf)
- Morote Magán, P., Labrador Piquer, MJ. (2013). *Literatura oral en la formación literaria*. Clave Literaria. Volumen (1). 46-51. <http://hdl.handle.net/10251/47513>

PAGINAS WEB

- Arriortua, A. (17 de octubre de 2016) «¡Larga vida a los GIFs y emojis! *Best Agencia de comunicación* (blog). Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://agencia.best/blog/comunicacion-digital-gifs-y-emojis/>.
- Cannon, S. (2020) *SAM CANNON | IMAGE* [Página de artista]. Sam Cannon. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.sam-cannon.com/image>
- @clubdeanimacion. (2020) *Club de Animación UPV*. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.instagram.com/clubdeanimacion/>
- CompuServe Incorporated (15 de junio de 1987) GIF. Graphics Interchange Format. *w3.org* Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.w3.org/Graphics/GIF/spec-gif87.txt>.
- Dematei, M., Ferrer, A., Smith, C., & Piaggio, L. (s. f.). *Cuentos de Viejos*. Cuentos de Viejos. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <http://cuentosdeviejos.com/>
- GIPHY. (2019.). *About*. GIPHY. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://giphy.com/about>
- GIPHY. (2019.). *Discover GIF Featured Artists*. GIPHY. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://giphy.com/artists>
- Fundación Joaquín Díaz. (2020). *Fundación Joaquín Díaz*. Fundación Joaquín Díaz. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://funjdiaz.net/index.php>
- Fundación Joaquín Díaz. (2020). *Revista de Folklore*. Fundación Joaquín Díaz - Revista de Folklore. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de https://funjdiaz.net/folklore/index_listado.php?an=2020

- Harvard University. (2020). *Oral Tradition Journal*. Oral Tradition Journal. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://journal.oraltradition.org/>
- J. (20 de enero de 2016) Momentos vivientes // Living moments (by Jamie Beck and Kevin Burg). ...y *mientras tanto*. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://juan314.wordpress.com/2016/01/20/momentos-vivientes-living-moments-by-jamie-beck-and-kevin-burg/>.
- Laurent, R. (s. f.). *Half Moving—Romain Laurent* [Página de artista]. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://romain-laurent.com/Half-Moving-1>
- McIntosh, D. (27 de julio de 2017) 30 years of the GIF. *TechCrunch*. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://techcrunch.com/2017/07/27/30-years-of-the-gif/>.
- @mondayschallenge. (2020.) *Monday's Challenge*. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.instagram.com/mondayschallenge/>
- Museo Etnográfico de Castilla y León. (s. f.). *Archivo de la Tradición Oral*. MECyL - Archivo de la Tradición Oral. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://museo-etnografico.com/antropofonias1.php>
- Museu Valencià d'Etnologia. (s. f.). *Museu de la Paraula—Arxiu de la Memòria Oral Valenciana*. Museu de la Paraula - Arxiu de la Memòria Oral Valenciana - Museu Valencià d'Etnologia. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <http://www.museudelaparaula.es/web/home/>
- Museum of Modern Art. (2017) *Desing and Violence*. Christoph Niemann. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/author/cniemann/>
- Niemann, C. (2020). *Animations – Christoph Niemann* [Página de artista]. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.christophniemann.com/detail/nyeranim/>
- Panimation. (2020). *Panimation Directory*. Panimation Directory. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <http://www.panimation.tv/>
- Patkar, M. (27 de enero de 2015) GIFs, The Language Of The Web: Their History, Culture, and Future. *Make use of*. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.makeuseof.com/tag/gifs-language-internet-history-culture-art-future/>.
- Plataforma Dédalo. (s. f.). *Dedalo Software Platform for Oral History and Intangible Cultural Heritage Management | Home*. Plataforma Dédalo. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <http://www.fmomo.org/dedalo/pg/?lang=es>

Romero, S. (01 de junio de 2018). ¿Cuántos WhatsApp se envían cada minuto? *BBVA*. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.bbva.com/es/cuantos-whatsapp-envian-minuto/>

Sassoon, N. (2020). *Nicolas Sassoon* [Página de artista]. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://www.nicolassassoon.com/>

SEGAWA Thirty-Seven. (2020). 瀬川三十七-動く浮世絵作家 [Página de artista]. 瀬川三十七 -動く浮世絵シリーズ-. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://segawa37.com/>

UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (17 de octubre de 2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. París, Francia. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de http://portal.unesco.org/es/ev.phpURL_ID=17716&URL_DO=DO_TOP_IC&URL_SECTION=201.html

UNESCO, Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2 de diciembre de 2019) *¿Qué es el patrimonio cultural inmaterial?* Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>

University of Cambridge - Yale. (s. f.). *World Oral Literature Project*. World Oral Literature Project. Recuperado 18 de noviembre de 2020, de <http://www.oralliterature.org/>

TESIS DOCTORALES

Dematei, M. (2015) *La Animación Expandida representación del movimiento en el media-art y el audiovisual contemporáneo*. [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. RiuNet <http://hdl.handle.net/10251/61437>

Vidal Ortega, M. (2008) *Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo*. [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València]. RiuNet. <http://hdl.handle.net/10251/2182>

VIDEO

Koblin, A. (mayo de 2011). *Aaron Koblin: Visualizando nuestra humanidad artísticamente* [Video conferencia]. https://www.ted.com/talks/aaron_koblin_visualizing_ourselves_with_crowd_sourced_data?language=es

10. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1	Página principal. TENOR	26
Fig. 2	Commoditized Warfare - Christoph Niemann - MOMA	37
Fig. 3	A butterfly in my ribs.2016. Sam Cannon.....	37
Fig. 4	Water, Spring Summer collection - Romain Laurent.....	38
Fig. 5	Archive. Nicolas Sassoon	39
Fig. 6	【動く浮世絵】 グルーヴ. Segawa Thirty-Seven	40
Fig. 7	Artists. GIPHY.....	40
Fig. 8	Create. GIPHY.....	41
Fig. 9	Página Principal. PANIMATION.....	42
Fig. 10	Monday's Challenge. Instagram.....	43
Fig. 11	Indague en el patrimonio vivo – UNESCO	58
Fig. 12	Archivo de tradición Oral. Museo Etnográfico de Castilla y León	59
Fig. 13	Conte meravellós o fantàstic. Navega. Museu de la Paraula.....	60
Fig. 14	National Storytelling Conference Bhutan 2009: Two Presentations on Storytelling in Bhutan. University of Cambridge.....	61
Fig. 15	Página Principal. Cuentos de Viejos	61
Fig. 16	Explorar. Cultural Loop	65
Fig. 17	Sistema de etiquetado y metadatos. Cultural Loop. Realización propia	70
Fig. 18	Costum Fields. Entrada Patasola Cultural Loop	72
Fig. 19	Flujo de navegación. Cultural Loop. Realización propia	73
Fig. 20	Tradiciones y Expresiones Orales. Cultural Loop	75
Fig. 21	Tunjo. Cultural Loop.....	75
Fig. 22	Paleta de Color. Cultural Loop	76
Fig. 23	Logo Cultural Loop.....	77
Fig. 24	Acerca de. Cultural Loop.....	80
Fig. 25	Patrimonio Cultural Inmaterial. Cultural Loop.....	80
Fig. 26	Flujo de trabajo para Artistas. Cultural Loop. Realización propia.	81
Fig. 27	Cartel Call for GIFs. Cultural Loop	83