

CULTURAL LOOP () EL GIF ANIMADO COMO HERRAMIENTA PARA LA CONSERVACIÓN Y DIFUSIÓN DE LA TRADICIÓN ORAL.

ALEJANDRA FLÓREZ TORRES

Universidad Politécnica de Valencia / Máster en Artes Visuales y Multimedia

Resumen

En España y Latinoamérica hay una extensa tradición oral, que va desde cuentos, chistes, refranes, canciones populares, ritos, entre otros. Estos elementos del Patrimonio Inmaterial Cultural son fundamentales para la caracterización e identificación de la cultura de cada sociedad; es en estas tradiciones donde se construye parte de la memoria histórica y colectiva.

Por otra parte, la animación, se abre paso en la comunicación actual como una forma de expresión versátil, representada en su mínima expresión: el GIF animado (secuencia de imágenes reproducidas en un bucle infinito). Este tipo de archivo emblemático de los principios de la web, se han convertido en una herramienta de expresión en Internet, redes sociales, educación, publicidad y medios artísticos, entre otros.

Uniendo estos dos conceptos, este trabajo teórico-práctico plantea una primera etapa de investigación donde se establecen las definiciones y características de la Tradición Oral y la animación en bucle; y se exploran las posibilidades del GIF animado como una herramienta tecnológica actual pertinente para la conservación y difusión de la Tradición Oral de una sociedad.

En segundo lugar, este trabajo presenta el proyecto artístico Cultural Loop (), una APP diseñada para dispositivos móviles Android y presentada como una interfaz gráfica táctil que permite al usuario generar, almacenar, explorar y compartir secuencias de imágenes en bucle (GIFs animados). Esta aplicación es una herramienta que permite al usuario la creación de elementos gráficos y sonoros propios de su cultura, sin necesidad de conocimientos en programación o animación.

Palabras-clave: TRADICION ORAL, GIF ANIMADO, BASE DE DATOS, CONSERVACIÓN, REDES SOCIALES, LENGUAJE, NUEVOS MEDIOS.

Abstract

In Spain and Latin America there is an extensive oral tradition, like stories, jokes, sayings, popular songs, rites, among others. These elements of the Intangible Cultural Heritage are fundamental for the characterization and identification of the culture of each society; These traditions are part of the historical and collective memory of each society.

Animation, is a powerful technique that's helps in communication, is a versatile form of expression. Its minimum expression: the animated GIF (sequence of images reproduced in an infinite loop). This type of emblematic archive of the principles of the web, have become a tool of expression on the Internet, social networks, education, advertising and artistic media, among others.

Uniting these two concepts, this theoretical and practical work proposes a first stage of research where the definitions and characteristics of the Oral Tradition and the Animation in loop are established; and the possibilities of animated GIF are explored as a current technological tool relevant for the conservation and dissemination of the Oral Tradition of a society.

Secondly, this work presents the Cultural Loop () artistic project, an APP designed for Android mobile devices and presented as a graphic touch interface that allows the user to generate, store, explore and share sequences of images in a loop (animated GIFs). This application is a tool that allows the user to create graphic and sound elements of their culture, without the need for programming or animation skills.

Keywords: ORAL TRADITION, ANIMATED GIF, DATABASE, CONSERVATION, SOCIAL NETWORK, LANGUAGE, NEW MEDIA.

1. INTRODUCCIÓN

La siguiente investigación se adscribe a la línea de investigación, del Máster de Artes visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia: Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social, teniendo como palabras-clave: Narrativa interactiva, Redes sociales, Resistencia y Nuevos Medios.

Este proyecto teórico-práctico tiene como tema de investigación la Tradición Oral como elemento clave de identificación y expresión de la cultura de una sociedad y la animación como técnica audiovisual creativa para la expresión de los individuos.

Según la infografía “Internet a lo largo de un minuto” realizada por expertos de la compañía Cumulus Media, en 2018, cada minuto se enviaron 18 millones de mensajes de WhatsApp y alrededor de 25.000 GIFs animados en la aplicación Messenger, 10.000 más que en 2017. («¿Cuántos WhatsApp se envían cada minuto?» 2020)

Estas cifras dan cuenta de como los elementos gráficos están presentes a la hora de plasmar ideas y comunicarnos con los demás, las personas que utilizan aplicaciones de mensajería, se comunican a través de imágenes, emojis, stickers y GIFs animados, para complementar, acentuar, aclarar o simplemente adornar los mensajes que se escriben en texto; incluso se llegan a utilizar de manera independiente, creando entre los usuarios una comunicación basada exclusivamente en imágenes.

El GIF animado es un tipo de archivo que es de fácil creación y distribución, por lo que parece ser una herramienta factible para el rescate, conservación, modificación y difusión de las tradiciones culturales de una sociedad específica

1.1. MOTIVACIÓN

Me gusta la animación porque las producciones audiovisuales que veía de niña eran, en su mayoría, dibujos animados, además de esto, siempre me han gustado las historias, puesto que mis abuelos, padres o hermanos mayores, me contaban un sin fin de narraciones. Es quizás esta la razón por la que decidí estudiar cine y dedicarme a la producción de animaciones, porque siempre me ha gustado esta técnica y me interesan las narrativas, sobretodo las locales, las que eran cercanas a mi entorno.

Tengo un interés especial en intentar conservar la riqueza cultural de mi ciudad y mi país, pues son elementos del lenguaje, tradiciones como los dichos populares, las canciones, los acertijos o cuentos tradicionales, elementos que han estado presentes en mi forma de expresarme y construir mi manera de hablar, escribir y por supuesto, de crear obras artísticas.

Estoy convencida que el arte tiene la capacidad y obligación de ser útil en la construcción de sociedad, es por medio de este proyecto que uno dos temas que me han apasionado desde niña y que pretenden ser mi grano de arena en la construcción artística de la sociedad contemporánea.

1.2. PROPÓSITO

El propósito de este trabajo es desarrollar una investigación teórico-artística, que además de ahondar en los conceptos mencionados, sea la base estructural para la elaboración de una herramienta tecnológica diseñada para el rescate, conservación y difusión de la tradición oral. En su primera versión, la aplicación contendrá animaciones referentes a la cultura Bogotana (Colombia) y Valenciana (España), como ejemplo de la diversidad y diferencias de riqueza cultural que existen en el mundo.

1.3. OBJETIVOS

1.3.1 Objetivos General

Realizar un proyecto de investigación – creación artística que de como resultado una herramienta digital para la conservación de las tradiciones orales a través del GIF animado.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Evidenciar la importancia de la Tradición Oral como elemento cultural propio de una sociedad que lo identifica y enriquece.
- Establecer las características y ventajas del formato de GIF animado como herramienta gráfica para expresión.
- Investigar y experimentar con las aplicaciones móviles y páginas web existentes en el mercado para generar GIFs animados.
- Motivar a artistas locales a la creación de elementos visuales animados que permitan conservar elementos propios de su cultura.
- Diseñar una herramienta digital (aplicación móvil) que permita al usuario generar, almacenar, etiquetar y compartir animaciones en bucle.

2. MARCO CONCEPTUAL

Para el desarrollo de esta investigación se partió de dos conceptos: la tradición oral y la animación en bucle. Sin embargo ambos conceptos hacen parte de categorías más generales, que serán desarrolladas brevemente a continuación, para facilitar el entendimiento de la investigación.

2.1. TRADICIÓN ORAL

En París, en octubre del 2003, 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. Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite en generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.” («Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial» UNESCO)

Entre todos los ámbitos en los que se manifiesta este patrimonio, son las tradiciones y expresiones orales, (incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial), el ámbito donde se encuentra la Tradición Oral, término que: “abarca una inmensa variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc.” (UNESCO)

Además de esto, la UNESCO establece también de manera precisa el porqué considera importante la necesidad de salvaguardar este tipo de patrimonio: “Las tradiciones y expresiones orales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Son fundamentales para mantener vivas las culturas” (UNESCO)

Esta convención se celebró considerando “la importancia que reviste el patrimonio cultural inmaterial, crisol de la diversidad cultural y garante del desarrollo sostenible” y “la necesidad de suscitar un mayor nivel de conciencia, especialmente entre los jóvenes, de la importancia del patrimonio cultural inmaterial y de su salvaguardia” (Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. 2003)

Es importante recalcar el hecho que las tradiciones orales se transmiten de generación en generación, son los ancianos o las personas mayores quienes de manera oral transmiten su conocimiento a la nuevas generaciones, lo cual hace que se vaya modificando con el paso del tiempo. Sin embargo, es un saber que está supeditado al deseo de transmisión y de recepción, además de un interés por su conservación. Entrelazado entre las palabras, en cada uno de estos cuentos, expresiones, refranes o acertijos, están palabras, modismos, el argot propio de cada grupo de individuos, es una riqueza lingüística y cultural viva. “el patrimonio 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. El patrimonio, [...], 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, 931)

La Tradición Oral tiene unas características específicas “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)

Sin embargo, investigadores y artistas se han dado cuenta de que la tecnología es una herramienta valiosa para conservar y difundir este tipo de tradición “Actualmente se pueden grabar por medios audiovisuales elementos expresivos únicos en su género, como la entonación, y un número de variantes estilísticas mucho mayor, así como los intercambios entre los recitadores y el público y los elementos no verbales del relato, por ejemplo los gestos y la mímica. Los medios de comunicación de masas y las tecnologías de la información pueden servir para conservar, e incluso fortalecer, las tradiciones y expresiones orales mediante la difusión de las interpretaciones grabadas entre sus comunidades de origen y entre audiencias más amplias.” (UNESCO. 2003)

Existe un elemento clave en la Tradición Oral según James C. Scott: la posibilidad de que el creador permanezca anónimo frente a la sociedad, “En la cultura oral, el anonimato es posible debido a que, por ser hablada y representada, sólo aparece en formas fugaces. 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, re-fundición o, para el caso, omisión.” (Scott, 2000, 193)

Este elemento aporta una característica que está implícita también en la creación de nuevas formas de expresión virtuales como lo son los memes en Internet, sin embargo esta idea será desarrollada más adelante.

2.1. ANIMACIÓN EN BUCLE (GIFs ANIMADOS)

La animación es la técnica cinematográfica con la que se crea la ilusión de movimiento a partir de diferentes frames creados manualmente de manera análoga o digital.

Manovich estableció que “La posición entre los estilos de la animación y del cine definió la cultura de la imagen en movimiento en el siglo XX. 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 de 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”. (Manovich 2006, 372).

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

Según la investigación de Kate M. Miltner y Tim Highfield (2017) gracias a las características propias del GIF animado, este contiene en sí mismo cuatro posibilidades o formas de comunicar: 1) 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. 2) La diversidad de significados y la descontextualización de las imágenes de su contexto original, permite diferentes interpretaciones y usos de las imágenes, por lo que es un elemento más interesante y atractivo para la comunicación, pues puede ser usado para cualquier persona en cualquier lugar y ser dotado de un significado. 3) La polisemia y repetición, el GIF animado es un bucle de imágenes que se repiten de manera infinita, 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. 4) 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 tradición 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 la jerarquía social de sus creadores, elementos populares hechos GIF suelen tener más éxito que los elementos culturales de la élite, “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).

3. MARCO REFERENCIAL

Dentro del marco referencial establecido en esta investigación existen tres grandes apartados: 1) Propuestas audiovisuales para la conservación de la Tradición Oral. 2) Artistas que han utilizado el GIF animado como herramienta de expresión artística. 3) Interfaces o herramientas digitales que permitan la creación o distribución de GIFs o videos animados.

3.1. PROPUESTAS AUDIOVISUALES

Museu de la Paraula – Valencia “custodia más de 300 entrevistas digitalizadas, registradas en formato audiovisual, transcritas e indexadas. Los protagonistas son personas

nacidas antes de la guerra civil española, testimonios privilegiados de los procesos de cambio sociocultural desarrollados en el territorio valenciano durante el siglo XX. El Museu de la Paraula se presenta como un sistema de gestión, análisis y recuperación de todos los testimonios que el Museu Valencià d'Etnologia conserva en sus fondos"(Museu de la Paraula - Arxiu de la Memòria Oral Valenciana - Museu Valencià d'Etnologia : Informació.)

Cuentos de Viejos - es 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). Es una propuesta de animación que utiliza entrevistas hechas a adultos mayores, quienes cuentan anécdotas de su vida, dejando entrever elementos de la cultura colombiana. Es un proyecto que junta elementos transmedia, la animación y la Tradición Oral.

3.2. ARTISTAS - ANIMADORES GIF



Fig.1: A butterfly in my ribs. 2016. Sam Cannon.

Sam Cannon, es una artista y directora. Su trabajo se enfoca en la manipulación del tiempo, el espacio y las formas femeninas. Trabaja entre la fotografía y el vídeo, usando GIF animado como una herramienta que le permite explorar momentos que nunca terminan. Su trabajo ha sido reconocido por dar una visibilidad artística al GIF y llevar a la animación a galerías de arte.

Es un referente clave en cuanto que ha dado visibilidad al GIF como un formato de imagen que permite la expresión artística y que puede reflejar desde emociones a situaciones.



Fig.2: Commoditized Warfare (Yosuke Ushigome). Design & Violence series for MoMA. 2013. Christoph Niemann

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 animados donde se burla de manera cómica de la imagen bélica para darle un sentido cómico.

Sus obras han sido una muestra de como el formato GIFs puede ser un tipo de archivo que se exhiba en galerías y tenga el mismo reconocimiento que otros formatos artísticos. Además de ser una obra expresiva y crítica al contexto social contemporáneo.



Fig.3: Semáforos falleros. 2018, Pablo Ejarque.

Pablo Ejarque, es un artista miembro de la Asociación Diseñadores de la Comunitat Valenciana, diseño junto al Ayuntamiento de Valencia una versión de semáforos paritarios para viandantes, que tienen como protagonistas una persona vestida de valenciana y otra de saragüell.

Este referente muestra de manera obvia la relación que se puede llegar a dar entre la elaboración de elementos animados con pocos fotogramas y elementos propios de una cultura en particular. Es una iniciativa que llama la atención y pretende exaltar una tradición Valenciana.

3.3. INTERFACES / HERRAMIENTAS DIGITALES

Algunas de las aplicaciones investigadas y con las que se ha experimentado son: Scribbl, FlipaClip, Movepic, PixaMotion, StopMotion Studio, VImage y la aplicación web y móvil de GIPHY.

Todas estas aplicaciones han sido desarrolladas para dispositivos Android, tienen una versión gratuita para los usuarios y algunas de ellas tiene la opción de una versión Premium que incluye más herramientas extra para la elaboración de las imágenes animadas. Vale la pena recalcar que el número de descargar por aplicación puede llegar a superar las 100.000 descargas, dato relevante si se tiene en cuenta que las pantallas de los dispositivos móviles no suelen ser de gran tamaño, aún así, los usuarios utilizan este tipo de aplicaciones.

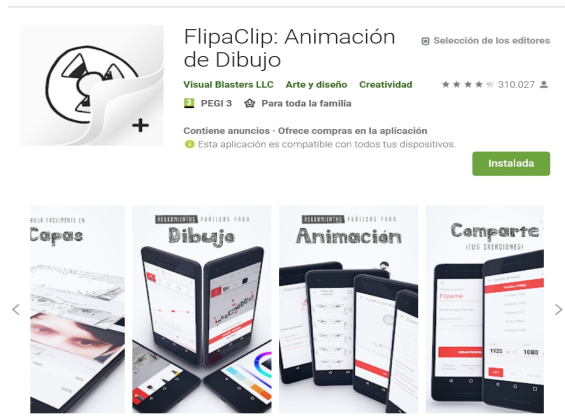


Fig. 4 Google Store. FlipaClip:Animación de Dibujo

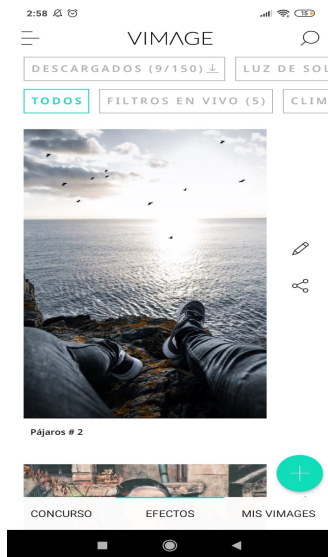


Fig. 5 Vimage . Pantalla Principal – Aplicación móvil

Dentro de las opciones de trabajo se encuentran herramientas de: repetición de geometrías, textos, animaciones prediseñadas, dibujo a mano alzada por medio de presión sobre la pantalla táctil, entre otras.

Las aplicaciones se pueden dividir en dos grandes grupos, aquellas diseñadas como una herramienta para animación tradicional, es decir, dibujar sobre un lienzo y generar bucles a partir de capas como se hace en la animación sobre papel.

Por otro lado se encuentran las aplicaciones que están diseñadas sobre un editor de fotos, es decir que usan imágenes preexistentes y permiten agregar efectos preestablecidos, stickers, movimientos de cámara, textos, etc.

La aplicación de VImage tiene además un carácter de red social, donde los usuarios pueden participar en concursos donde exponen sus creaciones y se someten a votaciones.

En cuanto a la aplicación de GIPHY, es la interfaz que más opciones da al usuario, permitiéndole explorar en las creaciones de otros usuarios, hacer búsquedas a partir de etiquetas, donde incluso existe un apartado denominado "Art GIFs", donde se encuentran diferenciadas las creaciones con

ciertos valores estéticos de aquellas creaciones concebidas como “memes” o por entretenimiento. Además de esto, la aplicación permite crear GIFs desde fotos o la cámara del dispositivo, añadiéndole efectos, texto y demás elementos de diseño.

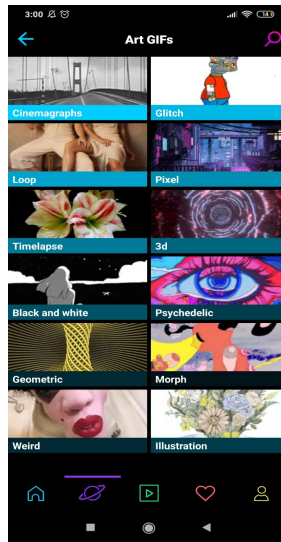


Fig. 6 GIPHY. Pantalla principal, Aplicación Móvil

4. METODOLOGIA

La metodología utilizada para el desarrollo de esta investigación es de carácter cualitativo, tiene como objetivo describir, explorar y expandir el conocimiento, que se va construyendo y es de carácter dinámico.

Primero se realiza una investigación teórica sobre los conceptos, creando un marco conceptual y un marco referencial que sirven de base para el desarrollo de argumentos e ideas para la práctica artística.

Una vez se tiene una estructura del estado del arte de los conceptos, se realiza una búsqueda y experimentación con diferentes aplicaciones y herramientas tecnológicas que permitan a los usuarios la búsqueda, creación o distribución de imágenes animadas. Dicha experimentación es recogida en un diario de campo que contiene las descripciones, alcances y comparaciones de dichas herramientas, además de una evaluación subjetiva sobre las ventajas y problemas de cada una de ellas.

Teniendo como base la investigación teórica y la experimentación con otras herramientas, se procede al diseño y prototipado de una herramienta propia, presentada como una aplicación móvil / ordenador, que permita a los usuarios generar imágenes animadas.

Por último se pone en funcionamiento la interfaz diseñada y se evalúa la efectividad de la herramienta para usuarios y su pertinencia en el contexto establecido.

5. DESARROLLO

Como expuse antes, en el marco conceptual, la creación de GIFs animados le ha dado una “nueva vida” a la animación, que estuvo relegada durante un tiempo, bajo la sombra de las películas de imagen real. Lev Manovich expuso que “El papel de privilegio desempeñado por la construcción manual de imágenes en el cine digital es un ejemplo de una tendencia de mayor alcance: el regreso de las técnicas pre -cinematográficas de la imagen en movimiento. (...) Lo que en su día fue algo suplementario del cine, se convierte en la norma: lo que estaba en la periferia pasa al centro. Los medios informáticos nos devuelven lo reprimido del cine.” (Manovich, 2006, 382). En Internet, en publicidad e incluso en las prácticas artísticas, el GIF ha ido tomando mayor presencia y se ha convertido cada día más en una forma de expresión habitual en la comunicación.

Sin embargo, en la práctica los lenguajes y las formas de comunicación se han ido sintetizando, gracias a la globalización, el capitalismo, las producciones publicitarias y de entretenimiento a manos de ciertos países y el uso del inglés como idioma general en Internet, hacen que se empiece a dar una progresiva homogeneización de la cultura, lo que se puede traducir como una pérdida de la cultura e identidad en ciertas sociedades.

Cuando usamos Giphy (base de datos más extensa y usada de GIFs en Internet) nos encontramos con que no es visible la variedad y riqueza de lenguaje, expresiones y tradiciones existentes a nivel global, sino más bien una suerte de siglas, jerga “juvenil” y las nuevas formas de expresión entre los jóvenes. Que es importante aclarar, que se convierte también en una nueva forma de cultura digital y es igual de valiosa como la que este proyecto intenta salvaguardar.

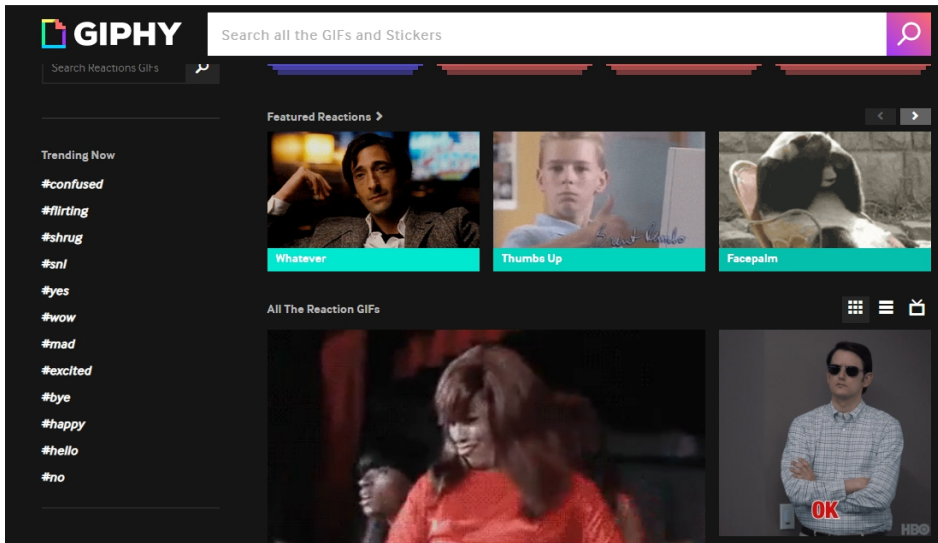


Fig.cdkcml: GIPHY, Pagina de inicio. 2019

6. PROPUESTA ARTISTICA

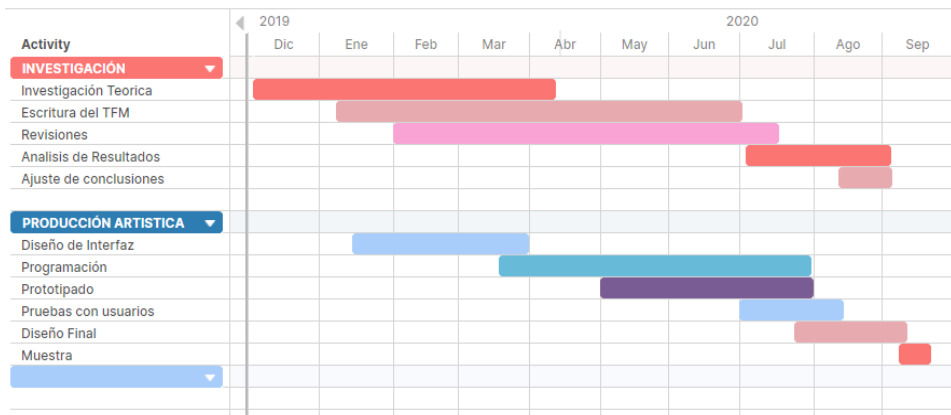
Como se ha dicho antes, es importante que el arte y la tecnología den a las personas las herramientas para expresar y difundir parte de su cultura. Este proyecto pretende motivar a los artistas y personas interesadas en salvaguardar elementos de su cultura, como promotores de la cultura. Es por esta razón que como proyecto artístico se propone: Cultural Loop (). Una herramienta diseñada a partir de la experimentación y análisis de diferentes aplicaciones móviles y sitios web desarrollados para la creación y distribución de imágenes animadas.

Cultural Loop () es una interfaz gráfica que permite al usuario crear y difundir animaciones en bucle, que tengan como base algún elemento propio de su cultura. Esta herramienta cuenta también con un sistema de clasificación y etiquetado que permita al usuario acceder a las creaciones de otros usuarios. La clasificación está dividida, entre otros, en etiquetas como: 1) Ubicación geográfica 2) Tipo de elemento cultural 3) Palabras clave 4) Personajes 5) Expresiones 6) Fecha.

El usuario puede elegir diferentes tipos de elementos para sus creaciones (texto, imágenes de su biblioteca digital, cámara, gráficos prediseñados, biblioteca de creative commons online) para la creación de sus animaciones. Es una interfaz que está pensada para ser distribuida como aplicación y ser utilizada en dispositivos móviles, sin embargo es probable que tenga también una versión web.

6. CRONOGRAMA

El cronograma de trabajo para este proyecto está dividido en dos grandes partes: la de investigación y escritura; y por otra parte la del diseño e implementación de la herramienta digital. El cronograma tiene una duración de 8 meses y medio, que comprenden los meses desde enero a septiembre de 2020.



Referencias

- Barthes, Roland. 1985. *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
- Colombres, Adolfo. 1991. *Manual del promotor cultural - Tomo II: La acción práctica*. Buenos Aires: Colihue.
- Cannon, Sam. 2019. About. Accedido 29 de noviembre de 2019. <http://www.sam-cannon.com/about.html>
- Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial. 2003. Accedido 2 de diciembre de 2019. <https://ich.unesco.org/es/convención>
- ¿Cuántos WhatsApp se envían cada minuto?. 2020. Accedido 10 de enero de 2020. <https://www.bbva.com/es/cuantos-whatsapp-envian-minuto/>.
- Desing and Violence. Christoph Niemman. 2017 *MoMA*. Accedido 29 de noviembre de 2019. <https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2013/designandviolence/author/cniemann/>
- GIPHY. Support. Accedido 2 de diciembre de 2019 <https://support.giphy.com/hc/en-us>
- Manovich, Lev. 2006. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Marcos Arévalo, Javier. 2004. "La tradición, el patrimonio y la identidad". *Revista de estudios extremeños* 60 (3): 925–956.
- Miltner, Kate M, Highfield, Tim. 2017 "Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF" en *Social Media + Society*. *Sage Journals*. Accedido 2 de diciembre de 2019. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/2056305117725223>
- Museu de la Paraula - *Arxiu de la Memòria Oral Valenciana - Museu Valencià d'Etnologia: Informació*. 2012. Accedido 3 de diciembre de 2019. <http://www.museudelaparaula.es/web/home/info.php>.
- Ong, Walter J. 1999. *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*. México: Fondo de Cultura Económica
- Propp, Vladimir. 1987. *Morfología del cuento. Madrid: Fundamentos*.
- Ricoeur, Paul. 2004. *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI.
- Scott, James C. 2000. *Los dominados y el arte de la resistencia*. Mexico: Era.
- UNESCO. 2003. *Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial*. Accedido 2 de diciembre de 2019. <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>.
- Zafra, Ignacio. 2018. "Llegan los semáforos falleros". *El País*. Accedido 2 de diciembre de 2019 https://elpais.com/politica/2018/02/23/diario_de_espana/1519380955_008315.html.