



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES VISUALES

NARRATIVA VISUAL DINÁMICA:
ILUSTRACIONES ANIMADAS EN FORMATO GIF

Por: Akemi González

I.D: 8-944-1298

Asesora: Profesora Hania Espinosa

TRABAJO DE GRADO
PARA OPTAR POR EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN ARTES VISUALES

Ciudad de Panamá, 2024.

Dedicatoria

A mis amigos, Nohelia Trujillo y Stiven Perea, por su apoyo incondicional, sus consejos y críticas constructivas. Gracias por estar cuando más los necesité y hacer mi camino en el arte más divertido con su amistad.

Y, a mí, por atreverme a seguir mis sueños, el esfuerzo y la dedicación que me han llevado hasta aquí.

Agradecimiento

A Alberto Castillo por su paciencia y comprensión, y por siempre creer en mí incluso cuando yo dudaba. Gracias por tu compañía y por motivarme a seguir adelante.

A mi madre Jeanini Gill, por su sacrificio, apoyo incondicional y admiración. Su contribución, fue valiosa para seguir adelante en este proceso.

Índice General

Dedicatoria	i
Agradecimiento	ii
Resumen	9
Abstract	10
Introducción	11
1. Capítulo I: Aspectos generales.	14
1.1. Objetivos.	14
1.1.1. Objetivo General	14
1.1.2. Objetivos Específicos.	14
1.2. Problemática de Investigación.	14
1.3. Justificación.	16
1.4. Antecedente.	16
1.5. Estado del Arte.	20
1.6. Metodología.	25
2. Capítulo II: Marco Teórico.	28
2.1. El GIF.	28
2.1.1 Historia y evolución del GIF.	28
2.1.2 Principios de Animación y Diseño Gráfico aplicados al GIF.	31
2.1.3 Tendencias y Estilos en la Ilustración Animada en GIF.	45
2.1.4 Narrativa Visual en el GIF.	54
2.2. Técnicas y Herramientas de Producción de Ilustraciones Animadas en	

GIF.	63
2.2.1 Software y Herramientas Específicas para la Creación de GIF.	63
2.2.2 Técnicas de Animación y Optimización del GIF.	64
2.2.3 Proceso Creativo y Desarrollo de Conceptos.	73
2.3. Narrativa Visual y Estética en la Ilustración Animada en GIF.	74
2.3.1 Elementos de Narrativa Visual en el GIF.	74
2.3.2 Estética y Estilo en la Ilustración Animada en GIF.	76
2.3.3 Evolución de la Estética y el Estilo en el GIF.	77
2.3.4 Experimentación y Exploración Estilística.	77
2.4. Recepción y Apreciación de la Ilustración Animada en GIF.	78
2.4.1 Plataformas y Comunidades en Línea.	78
2.4.2 Uso en la Industria y Publicidad.	80
2.4.3 Innovaciones Tecnológicas y Tendencias Emergentes.	82
2.4.4 Valoración en la Industria Creativa.	83
3. Capítulo III: Marco Metodológico.	87
3.1. Selección de Software.	87
3.2. Técnicas de creación.	88
3.3. Proceso creativo y flujo de trabajo.	88
4. Capítulo IV: Proceso de Producción Artística.	91
4.1. Bitácora.	91
4.1.1. Moodboards.	91
4.1.2. Sketches.	94
4.2.1. Obra 1.	98

4.2.2. Obra 2.	103
4.3. Análisis de narrativa visual.	105
4.4. Análisis de las técnicas de animación GIF y estilos.	108
4.5. Análisis de bitácora.	111
4.6. Resultado de obras.	111
Conclusiones	123
Recomendaciones	125
Referencias Bibliográficas	126
Anexos	132

Para ver animación GIF, visitar Trabajo de Grado en línea en el siguiente link:

<https://docs.google.com/document/d/1JptnjGIMx1OtIB9wt6rnEpQ1nLxTWs9fQ6Im3UHcXGQ/edit?usp=sharing>

Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Snow por Rebecca Mock.	18
Ilustración 2. Backstroke Gif por Kidmograph.	19
Ilustración 3. Sailor Moon Gif por Soyeon Kim.	22
Ilustración 4. Animación Gif por Keke-I.	23
Ilustración 5. Baby Dancing por Character Studio.	30
Ilustración 6. Encoger y estirar ejemplo por Cento Lodigiani.	32
Ilustración 7. Anticipación ejemplo por Cento Lodigiani.	33
Ilustración 8. Puesta en escena ejemplo por Cento Lodigiani.	34
Ilustración 9. Animación directa y pose a pose ejemplo por Cento Lodigiani.	36
Ilustración 10. Acciones complementarias y superpuestas ejemplo por Cento Lodigiani.	37
Ilustración 11. Acelerar y desacelerar ejemplo por Cento Lodigiani.	39
Ilustración 12. Arcos ejemplo por Cento Lodigiani.	39
Ilustración 13. Acción secundaria ejemplo por Cento Lodigiani.	40
Ilustración 14. Sincronización ejemplo por Cento Lodigiani.	41
Ilustración 15. Exageración ejemplo por Cento Lodigiani.	42
Ilustración 16. Dibujo sólido ejemplo por Cento Lodigiani.	43
Ilustración 17. Atractivo ejemplo por Cento Lodigiani.	45
Ilustración 18. Ilustración animada GIF por Benny Box.	48

Ilustración 19. Ballena Esperma Animación GIF por Ben Marriott.	49
Ilustración 20. Art Love Gif por Pipapeep.	50
Ilustración 21. Art Illustration GIF por Cracked Ego.	50
Ilustración 22. Hot Tub Cooking GIF por Jjjjjohn.	52
Ilustración 23. Dance Power Sticker Por Duracell Bunny.	54
Ilustración 24. Repeat Eating Sticker por TheLittleLabs.	59
Ilustración 25. Ponder Rainy Day GIF por Uncute.	60
Ilustración 26. Love Is Love Animation GIF por Cupofmotion.	62
Ilustración 27.	65
Ilustración 28. Gif por Kaho Yoshida.	66
Ilustración 29. Food por Motion Wanderer.	72
Ilustración 30. Moodboard 1.	92
Ilustración 31. Moodboard 2.	94
Ilustración 32. Sketch 1.	95
Ilustración 33. Boceto de Animación.	95
Ilustración 34. Sketch 2.	96
Ilustración 35. Boceto de Animación.	97
Ilustración 36. Lineart 1.	99
Ilustración 37. Color y Texturas.	99
Ilustración 38. Grupos de Capas.	100
Ilustración 39. Configuración de Fotogramas.	101
Ilustración 40. Añadir Pistas.	101
Ilustración 41. Procreate, Video en Frames.	102

Ilustración 42. Lineart 2.	103
Ilustración 43. Colores Base.	104
Ilustración 44. Detalles 2.	104
Ilustración 45. Obra Hopeless Romantic, 1.	112
Ilustración 46. Obra Hopeless Romantic, 2.	113
Ilustración 47. Hopeless Romantic GIF.	117
Ilustración 48. Obra Moth Flames, 1.	118
Ilustración 49. Obra Moth Flames, 2.	119
Ilustración 50. Moth Flames GIF.	122

Resumen

Este trabajo de grado se enfoca en el proceso creativo y en la creación de la ilustración animada en formato GIF, haciendo énfasis en el uso de softwares digitales y en la estética y narrativa visual; a su vez muestra la metodología cualitativa, utilizando una bitácora digital para documentar el desarrollo de las piezas artísticas. La investigación indaga en la selección de software, las técnicas de producción y la inspiración artística que contribuyó a la creación de los artes animados.

Conceptos clave:

Ilustración GIF, ilustración animada, ilustración digital, arte digital, digitalización, narrativa visual, producción, documentación, bitácora, estética digital, herramientas digitales, animación loop, composición, software de animación.

Abstract

This thesis focuses on the creative process and the creation of animated illustrations in GIF format, emphasizing the use of digital software and visual aesthetics and narrative. It also demonstrates a qualitative methodology, using a digital log to document the development of the artwork. The research investigates the selection of software, production techniques, and artistic inspiration that contributed to the creation of the animated artworks.

Key concepts:

GIF illustration, animated illustration, digital illustration, digital art, digitization, visual narrative, production, documentation, log, digital aesthetics, digital tools, loop animation, composition, animation software

Introducción

Los GIF animados han evolucionado mucho desde sus inicios como simples imágenes en bucle, convirtiéndose en una forma de comunicación visual dinámica y expresiva. En el mundo digital actual, son una herramienta poderosa para contar historias, transmitir humor y explorar la creatividad artística, capturando la atención en segundos y haciéndolos altamente compatibles.

Este estudio busca explorar las decisiones artísticas y estrategias técnicas que los creadores emplean en el formato GIF. Desde la idea inicial y el diseño de personajes hasta la animación y optimización, cada paso del proceso requiere una planificación cuidadosa. Analizando cómo la narrativa visual se combina con las elecciones estéticas, este trabajo de grado pretende entender cómo los GIF animados pueden ser utilizados para transmitir ideas de forma efectiva, adentrándose en el proceso de elaboración de dichas ilustraciones y sus aspectos técnicos y artísticos.

Para la creación de estas ilustraciones GIF animadas, se aprovecharon las herramientas intuitivas y versátiles de Procreate y Procreate Dreams. Procreate fue clave en la elaboración de los diseños de personajes y fondos, gracias a su variedad de pinceles y texturas que ayudaron a definir un estilo visual único. Luego, Procreate Dreams permitió transformar estas ilustraciones estáticas en animaciones dinámicas, combinando animación cuadro por cuadro con interpolación para lograr transiciones fluidas. La facilidad de uso de ambas aplicaciones facilitó un flujo de trabajo creativo sin interrupciones, permitiendo experimentar y perfeccionar los detalles a lo largo del proceso.

Por último, se utilizó un enfoque cualitativo de investigación, esto incluyó la documentación de la historia de los GIF, lo que permitió analizar la evolución de las técnicas de animación, las decisiones estilísticas y los aspectos artísticos que influyen en su desarrollo. A través del registro de bocetos, anotaciones y reflexiones, se exploraron las experiencias y elecciones creativas que dieron forma a los resultados finales. Este enfoque ayudó a revelar la relación entre la intención artística y la ejecución técnica, ofreciendo una visión más clara sobre el proceso de creación de ilustraciones animadas en formato GIF.

CAPÍTULO 1

1. Capítulo I: Aspectos generales.

1.1. Objetivos.

1.1.1. Objetivo General

Integrar el formato GIF en la ilustración con el fin de ampliar y diversificar las posibilidades creativas, estéticas y narrativas en el ámbito de la expresión artística.

1.1.2. Objetivos Específicos.

- Explorar herramientas de software y metodologías de trabajo que faciliten la creación efectiva dentro de las limitaciones del medio de las ilustraciones animadas en formato GIF.
- Experimentar con la integración de diversos elementos visuales, como color, composición, textura y movimiento, con el propósito de enriquecer tanto la calidad estética como la narrativa de las ilustraciones animadas en formato GIF.
- Desarrollar un proceso creativo visual para la creación de ilustraciones animadas en formato GIF, que abarque la generación de conceptos, bocetos, alteraciones y retroalimentación, con el fin de lograr resultados artísticos significativos y satisfactorios.

1.2. Problemática de Investigación.

¿Cómo pueden los GIFs en la ilustración expandir las posibilidades creativas, estéticas y narrativas como forma de expresión artística?

En el arte contemporáneo, la ilustración animada con GIFs ha surgido como una forma de expresión dinámica y accesible, esta combina elementos estáticos y en movimiento para transmitir narrativas, conceptos y emociones. Aunque actualmente este tipo de animaciones se han popularizado en diversas plataformas digitales y redes sociales, su producción aún muestra limitaciones y desafíos.

Se puede decir que uno de los principales problemas reside en la falta de recursos y capacitación adecuada para los artistas interesados en crear este tipo de ilustraciones. Muchas veces, la complejidad técnica de las herramientas de software y la escasez de información específica sobre técnicas de animación pueden dificultar el proceso de producción, limitando así la diversidad y la calidad del trabajo generado.

A su vez, la ausencia de un registro de la producción e investigación de dichas ilustraciones animadas en formato GIF puede obstaculizar el desarrollo de prácticas creativas innovadoras y la valoración crítica de las obras existentes.

En este contexto, es necesario abordar la promoción de dicha técnica por medio de recursos educativos accesibles o la creación de bitácoras públicas que desglosen la mayoría de los pasos para crear una ilustración en formato GIF y reconozca su potencial en los medios artísticos y en la actualidad. Entonces, ¿Cómo se pueden superar las limitaciones en la producción de GIFs animados e impulsar su reconocimiento como medio artístico relevante en el arte contemporáneo?

1.3. Justificación.

La ilustración animada con GIFs representa una forma de expresión artística única y dinámica que fusiona elementos estáticos y en movimiento, permitiendo a los artistas explorar nuevas posibilidades creativas en el ámbito de las artes visuales contemporáneas.

Una de las razones primordiales por las cuales se realizará este trabajo es por la importancia que tiene la animación GIF en la era digital, cuando se trata de comunicar algo de manera efectiva y sencilla se suele implementar su uso, esto destaca la relevancia que tiene en la cultura contemporánea y lo fácil que transmite un significado.

Además, al investigar el uso de los softwares, las técnicas, los detalles y distintas formas de animar la ilustración, se contribuirá a la construcción de una bitácora digital que facilitará el conocimiento a la hora de crear este tipo de piezas en movimiento. Esto beneficiará tanto a los practicantes del arte como a los académicos interesados en comprender las tendencias y los desarrollos en el panorama artístico actual.

1.4. Antecedente.

Desde sus orígenes, la ilustración animada en formato GIF ha cambiado mucho, pasando de simplemente gráficos en movimiento a complejas obras de arte digitales. El formato GIF (Graphics Interchange Format), desarrollado por CompuServe en 1987, revolucionó la forma en que se compartía y visualizaba el contenido visual al permitir la inclusión de animaciones cortas y sin sonido en la web; con el tiempo, los artistas comenzaron a explorar las capacidades de este

formato para crear ilustraciones animadas, aprovechando su facilidad de uso en una variedad de plataformas digitales y su capacidad de repetición en bucle.

Inicialmente, los GIFs animados eran utilizados principalmente para propósitos decorativos y funcionales en sitios web. Sin embargo, a medida que la tecnología y el acceso a herramientas de diseño avanzaron, los artistas comenzaron a experimentar con técnicas más sofisticadas, integrando elementos narrativos y estéticos en sus creaciones. Esto ha llevado a una creciente apreciación y uso del GIF animado como una forma válida de expresión artística en la cultura digital contemporánea.

Artistas digitales como Rebecca Mock y Gustavo Torres (alias Kidmograph) han destacado en el uso de GIFs animados como medio artístico. Rebecca Mock es conocida por sus ilustraciones detalladas que cobran vida con animaciones sutiles, creando escenas inmersivas y narrativas visuales que capturan momentos cotidianos con una vibrante atmósfera.



Ilustración 1. Snow por Rebecca Mock.

Gustavo Torres, alias Kidmograph, es reconocido por sus GIFs que fusionan elementos de la cultura pop, la ciencia ficción y el surrealismo, creando obras que son tanto visualmente impactantes como conceptualmente interesantes, viendo su estilo de Gifs, podemos notar que su estilo está inspirado en la estética Vaporwave.

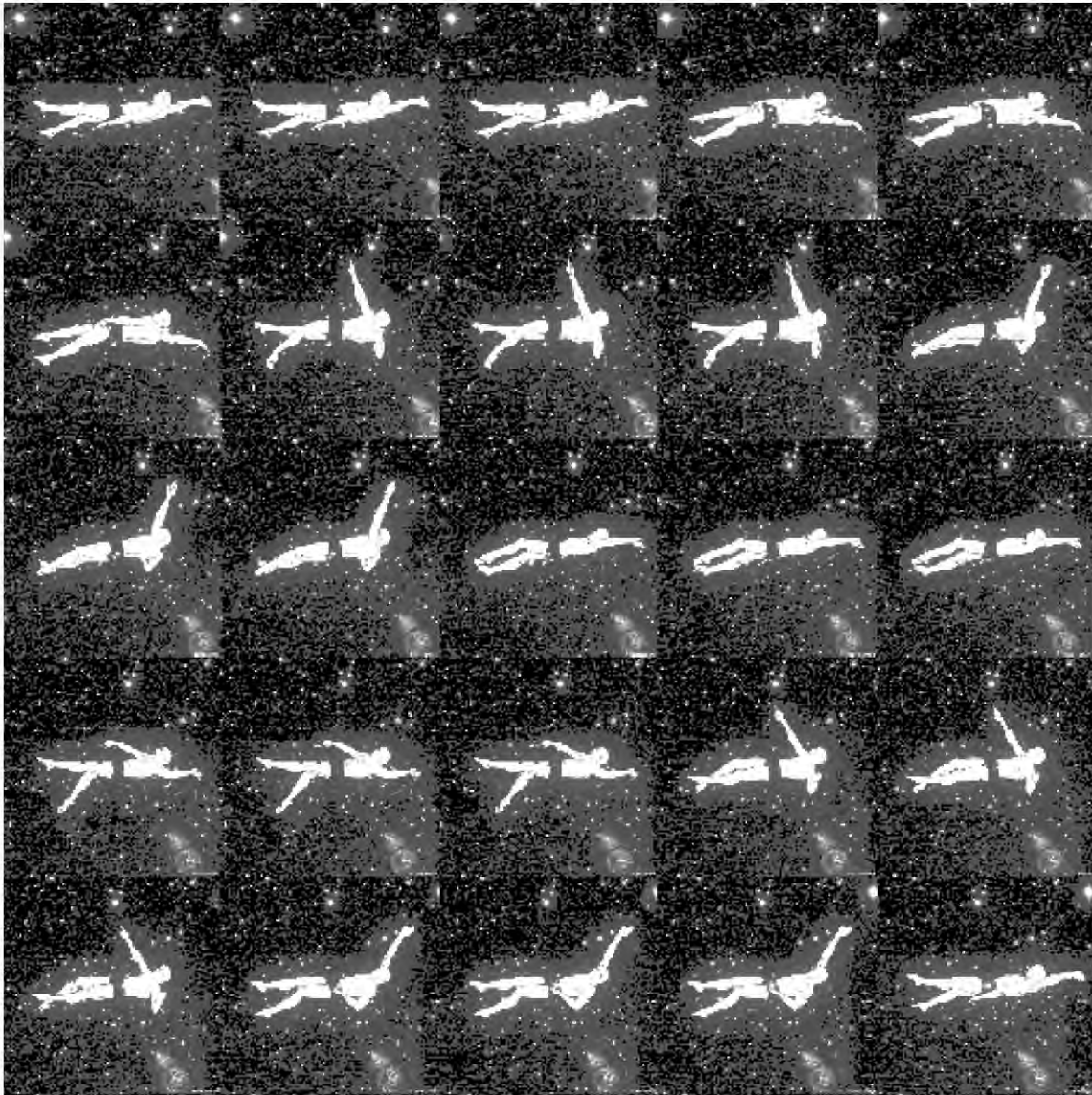


Ilustración 2. Backstroke Gif por Kidmograph.

La ilustración animada en GIF ha encontrado un nicho especial en redes sociales y plataformas digitales, donde su capacidad para transmitir mensajes rápidos y visualmente atractivos se alinea perfectamente con la naturaleza efímera y dinámica del contenido en línea. Este medio ha abierto nuevas posibilidades para los ilustradores, permitiéndoles combinar habilidades tradicionales de dibujo con

técnicas modernas de animación, creando así obras que capturan la atención y la imaginación del público de manera única.

La ilustración animada en formato GIF ha recorrido un largo camino desde sus humildes comienzos, y sigue evolucionando a medida que los artistas exploran nuevas formas de aprovechar este medio para la expresión creativa y la narración visual.

1.5. Estado del Arte.

En la actualidad, los GIFs animados e ilustraciones se han establecido como formas de arte digital extremadamente versátiles y dinámicas. La facilidad de uso y la capacidad de captar rápidamente la atención del espectador han hecho que el formato GIF sea popular no solo entre los artistas visuales, sino también entre músicos y marcas que buscan nuevas formas de atraer a su público.

Artistas contemporáneos como Soyeon Kim y Keke-I hacen usos de GIFs para sus ilustraciones. Soyeon es conocida por sus “Anime Girls” en sus detalladas ilustraciones que cobran vida en bucles hipnóticos

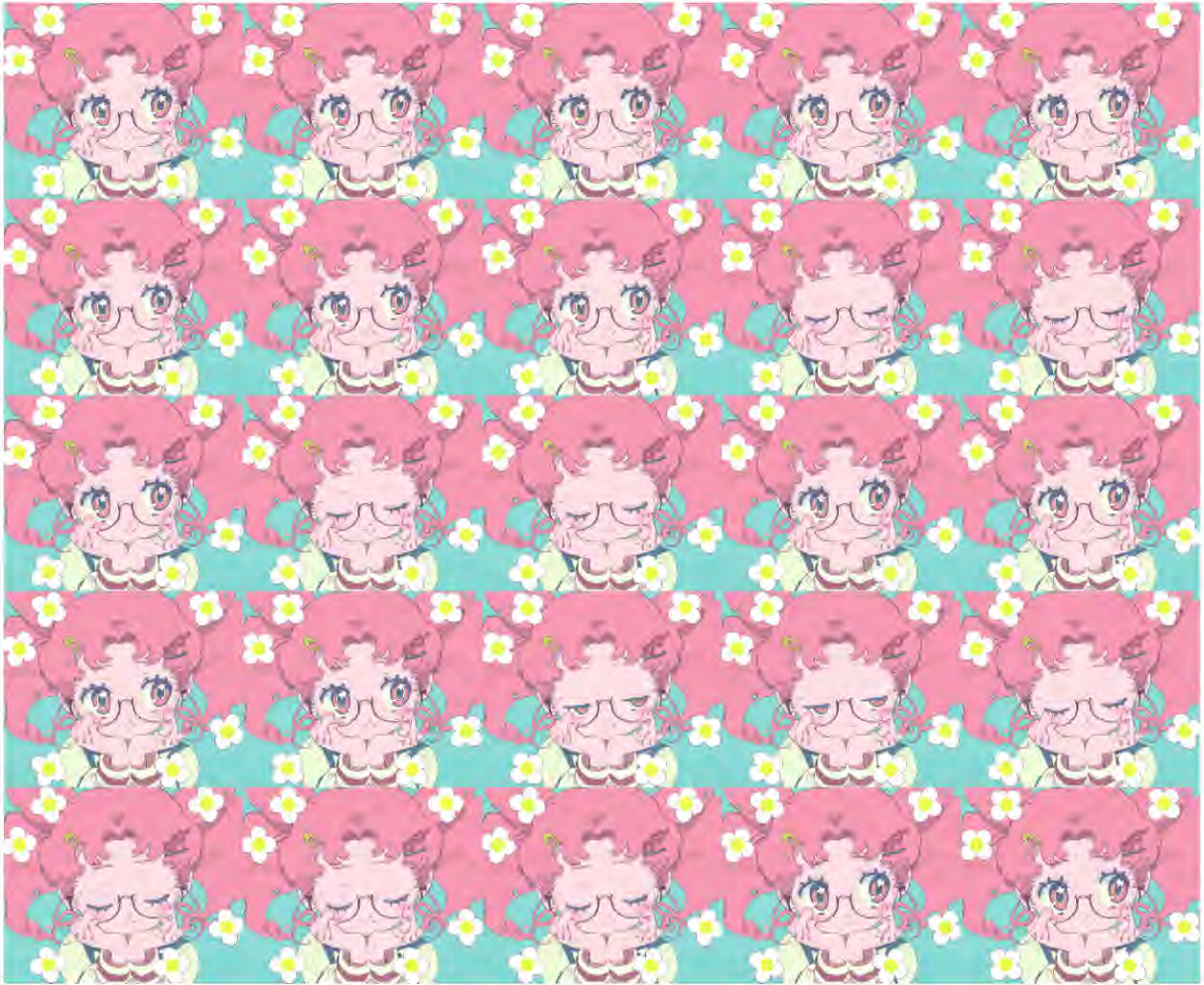




Ilustración 3. Sailor Moon Gif por Soyeon Kim.

Keke-I, es un artista japonés que descubrimos por medio de Tumblr, una red social donde postea imágenes y textos parecidos a el blog, aquí el postea sus ilustraciones en formato GIF sacadas de algunas de sus animaciones o bien proyectos personales, así como Soyeon su arte también está relacionado con el anime.



Ilustración 4. Animación Gif por Keke-l.

La industria musical también ha adoptado los GIFs animados como una herramienta poderosa para la promoción y la narrativa visual. Artistas como Grimes y la banda

virtual Gorillaz utilizan GIFs para complementar y ampliar el alcance de su música. Grimes incorpora GIFs futuristas y estilizados que reflejan su estética única, mientras que Gorillaz, con sus personajes animados, mantiene una narrativa visual continua que engancha con su audiencia.

Además, las marcas comerciales han reconocido el potencial de los GIFs para mejorar sus estrategias de marketing digital. Empresas como Nike, Netflix y Starbucks utilizan GIFs animados para destacar productos, promocionar eventos y conectarse con sus clientes de manera efectiva y atractiva. Nike, por ejemplo, emplea GIFs en sus campañas publicitarias para captar rápidamente la atención del público y destacar nuevos lanzamientos. Netflix utiliza GIFs para promocionar series y películas, permitiendo a los usuarios compartir escenas memorables y expandir el alcance del contenido. Starbucks, por su parte, utiliza GIFs animados para promover nuevos productos y ofertas especiales, creando un contenido visualmente atractivo que fomenta la interacción del cliente.

Las innovaciones tecnológicas están llevando la ilustración animada en formato GIF a un nivel completamente nuevo. La integración de GIFs con tecnologías de realidad aumentada (AR) está creando experiencias interactivas súper emocionantes, mientras que herramientas de inteligencia artificial (IA) facilitan la creación automática de GIFs a partir de fotos y videos, permitiendo a los artistas enfocarse más en ser creativos. Estas tendencias, junto con las crecientes colaboraciones entre artistas y marcas, están ampliando lo que es posible con el arte en formato GIF, llevándolo a nuevas alturas y audiencias.

La ilustración animada en formato GIF sigue evolucionando y encontrando nuevas aplicaciones en diversas industrias. Desde el arte contemporáneo hasta el

marketing digital y la industria musical, los GIFs animados están cambiando la manera en que nos expresamos y comunicamos visualmente en el mundo digital de hoy.

1.6. Metodología.

La metodología de esta tesis es de carácter cualitativo, centrada en la creación de ilustraciones animadas en formato GIF. Este enfoque permitirá explorar de manera práctica y creativa las posibilidades estéticas y narrativas de los GIFs como medio artístico.

Se realizará una investigación sobre la historia del GIF, así como las innovaciones tecnológicas que están ampliando las fronteras de este medio. Se estudiarán aplicaciones de tecnologías para la creación de GIFs, entendiendo cómo estas herramientas facilitan la producción y abren nuevas posibilidades creativas. Además, se analizarán las obras de artistas contemporáneos de mi selección, como Soyeon Kim, Keke-I y Ree Artworks. También se explorará el uso de GIFs por músicos y por marcas comerciales, para comprender las tendencias actuales y prácticas efectivas en la creación y uso de GIFs animados.

La producción de mis propias ilustraciones animadas será el núcleo de esta metodología. Este proceso implica la selección de temas y conceptos que reflejan mi visión artística, el desarrollo de bocetos y storyboards como guías para la animación, y el uso de software y herramientas de animación específicas. Durante la creación, se documentarán los desafíos técnicos y creativos encontrados, así como las soluciones implementadas. Esta bitácora de trabajo permitirá una reflexión crítica sobre el proceso creativo y las técnicas utilizadas, proporcionando insights valiosos

para otros artistas y académicos interesados en la ilustración animada en formato GIF.

Las ilustraciones producidas serán evaluadas en el contexto de las tendencias y obras estudiadas. Se relacionarán los resultados obtenidos con los objetivos establecidos, analizando cómo las técnicas y metodologías implementadas han contribuido al logro de resultados creativos y narrativos efectivos. Esta evaluación permitirá una comprensión más profunda de las capacidades y limitaciones del GIF como medio de expresión artística.

Esta metodología permite combinar investigación teórica, producción práctica y reflexión crítica para obtener una comprensión completa y aplicada de la ilustración animada en formato GIF.

CAPÍTULO II

2. Capítulo II: Marco Teórico.

2.1. El GIF.

¿Qué es el GIF? En la era digital en la que vivimos todo lo que consumimos y comunicamos es captado por milisegundos, gracias a esto surge un nuevo formato que conquistó el mundo virtual en que vivimos llamado GIF. El GIF hizo posible comunicar una expresión en 3 segundos y gracias a esto se convirtió un formato que se ha convertido en el lenguaje universal de nuestra generación, actualmente es considerado un artefacto cultural para la comunicación social, permitiendo la sátira, críticas sociales y la reflexión colectiva, todo al alcance de un click.

2.1.1 Historia y evolución del GIF.

El GIF, cuyas siglas se traducen a Graphics Interchange Format, nació en 1987 de la mano de CompuServe, un proveedor de servicios en línea. Su objetivo original era optimizar la transferencia de imágenes entre ordenadores con un ancho de banda limitado, algo crucial en los albores de la era digital.

A diferencia de los formatos de imagen estáticos de la época, el GIF introdujo la animación, permitiendo la reproducción secuencial de hasta 256 fotogramas. Esta innovación lo convirtió en una herramienta atractiva para presentar logotipos, ilustraciones y gráficos simples de forma dinámica.

1994-2004: En la década de los 90 los GIFs se volvieron muy populares, ya que su pequeño tamaño de archivo y su facilidad de uso lo convirtieron en el formato ideal para compartir imágenes en internet. Las páginas web como Usenet y The Globe se

llenaron de GIFs, había desde animaciones humorísticas hasta tutoriales y presentaciones.

En este contexto surge la cultura del Meme; imágenes como “Dancing baby” o “Hamster Dance” se convirtieron en los primeros memes virales sentando las bases para la cultura digital actual.

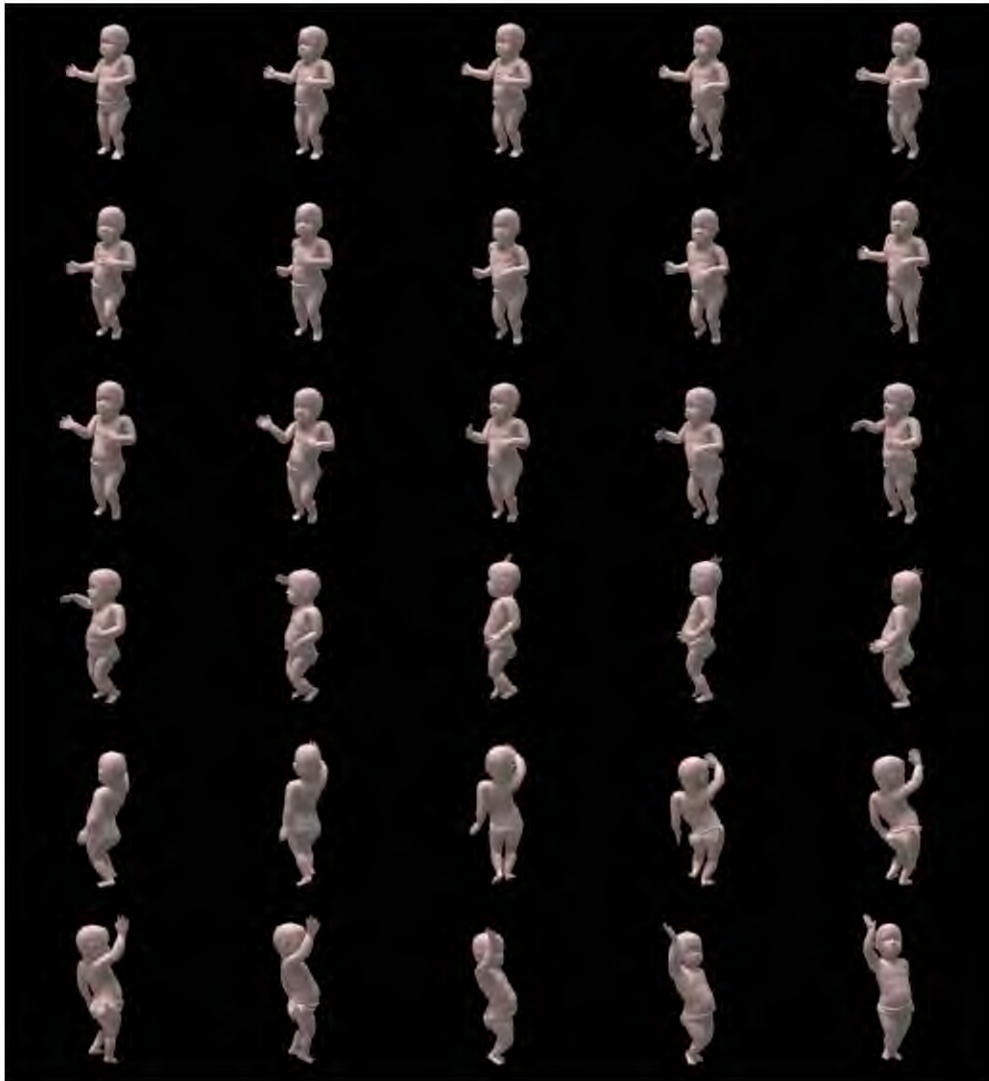




Ilustración 5. Baby Dancing por Character Studio.

2005-2012: Para este tiempo ya habían llegado formatos de imagen como PNG y JPEG, el GIF comenzó a perder su atractivo en cuanto a calidad de imagen, sin embargo, su valor cultural y expresivo lo mantuvo vigente, los GIFs ya se utilizaban como una herramienta para la comunicación informal en foros, blogs y redes sociales. La forma en que estos tenían una facilidad para transmitir emociones y reacciones lo convirtió en un elemento importante para la interacción social en línea.

2013-actualidad: En la última década el GIF ha experimentado un resurgimiento impactante en plataformas como Tumblr, Giphy y Reddit, lo han impulsado como forma de expresión popular. Su uso en redes sociales como Twitter, Facebook y WhatsApp lo han convertido en un lenguaje cibernético capaz de atravesar la barrera del idioma con el uso de stickers animados.

2.1.2 Principios de Animación y Diseño Gráfico aplicados al GIF.

La capacidad que tiene el GIF para narrar historias, transmitir emociones y generar viralidad lo ha convertido en una herramienta importante para la expresión individual y colectiva en la era digital; sin embargo, la creación de GIF efectivos no se limita a la simple manipulación de imágenes, detrás de cada GIF está la base teórica que entrega principios de animación y diseño gráfico.

Los GIFs al igual que cualquier otra forma de animación, se basan en la ilusión del movimiento; para crear GIFs que funcionen es importante comprender los principios básicos de la animación establecidos por los pioneros de la animación como Walt Disney.

1. Estirar y encoger: Exagera la compresión y extensión de los elementos durante el movimiento para crear una sensación de elasticidad y dinamismo.

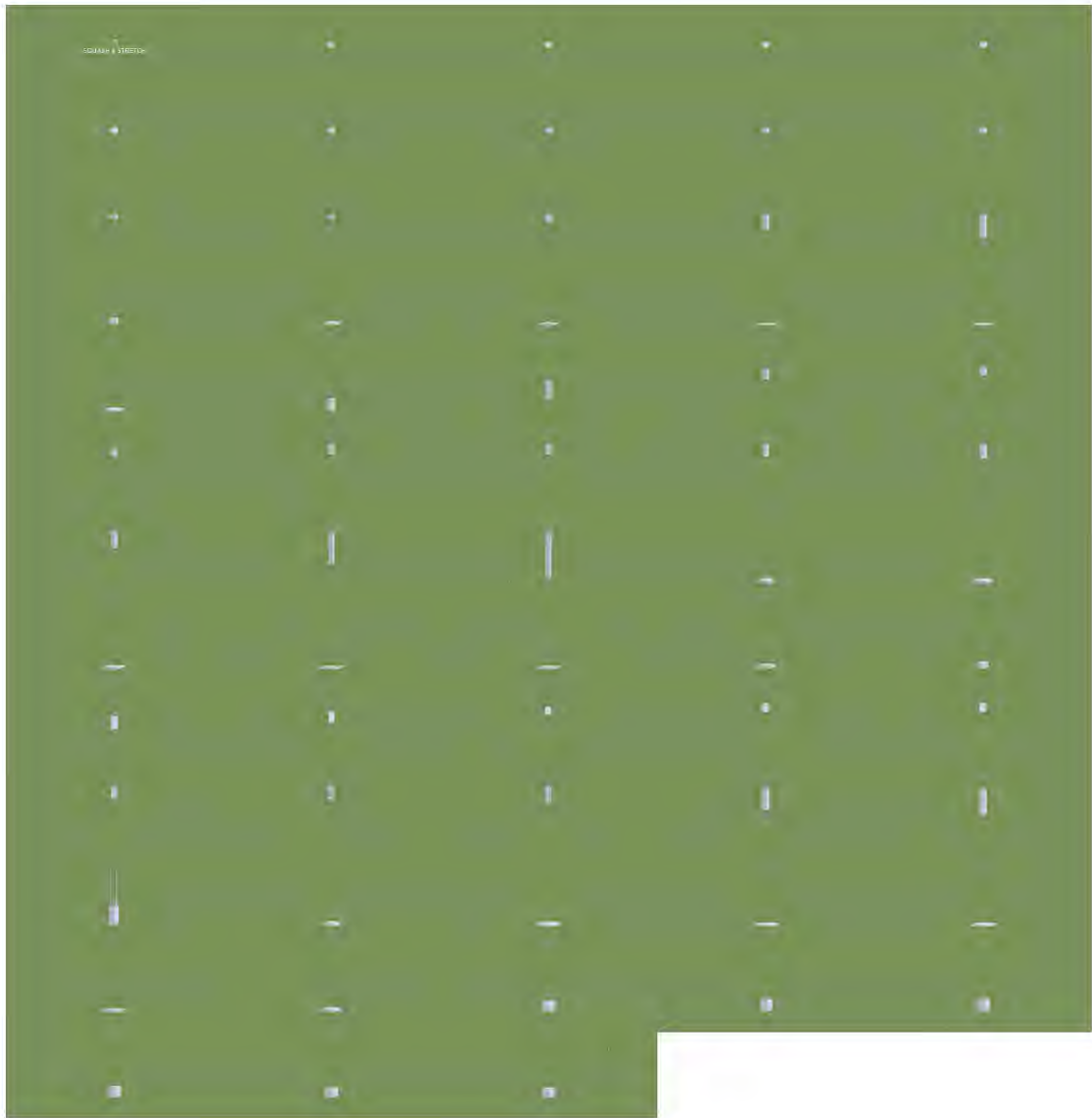


Ilustración 6. Encoger y estirar ejemplo por Cento Lodigiani.

2. Anticipación: Preparar al espectador para el movimiento que se avecina mediante una pose o acción anticipatoria.

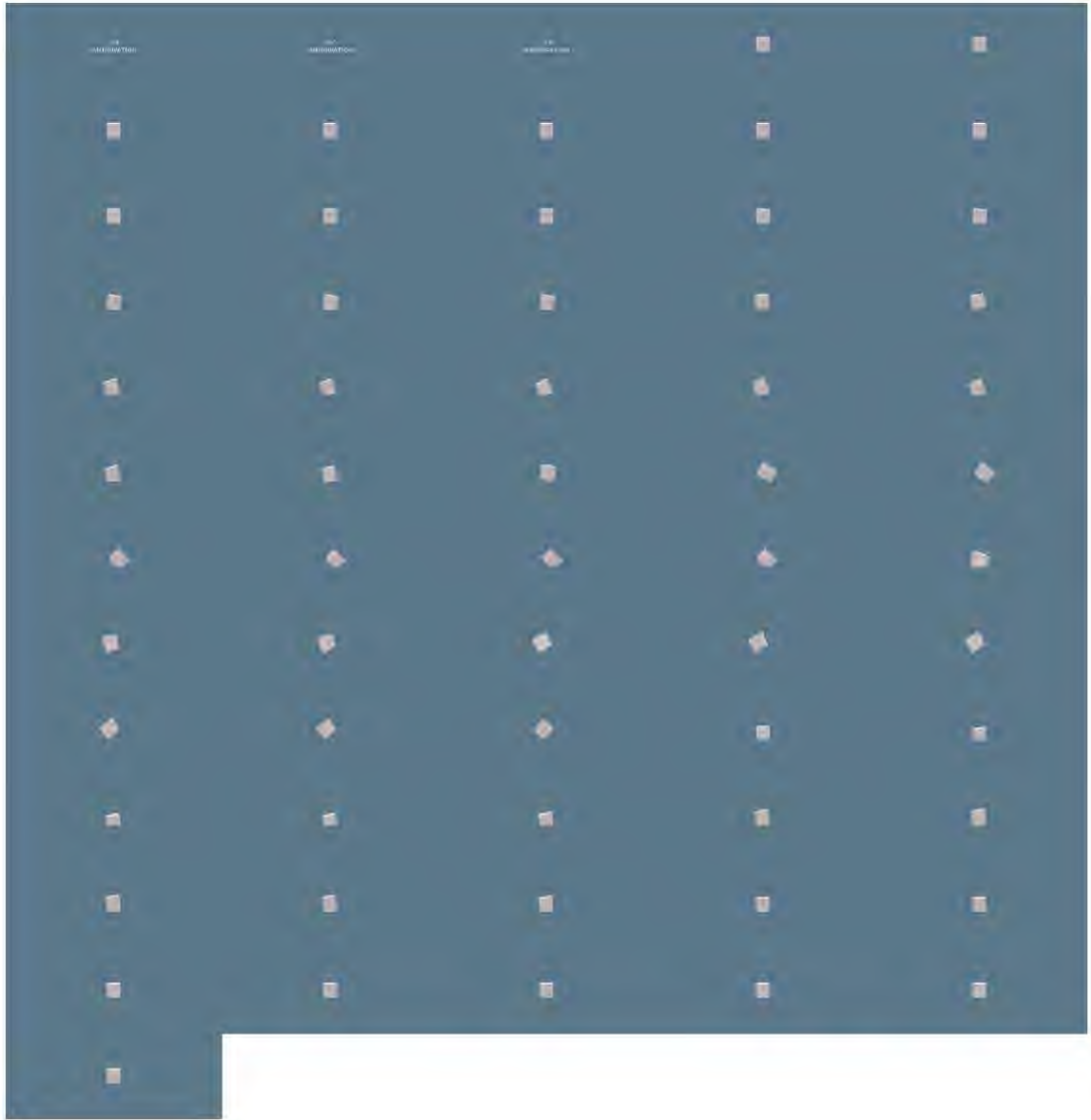


Ilustración 7. Anticipación ejemplo por Cento Lodigiani.

3. Puesta en escena: Aislar y enmarcar la acción principal de manera clara y efectiva.

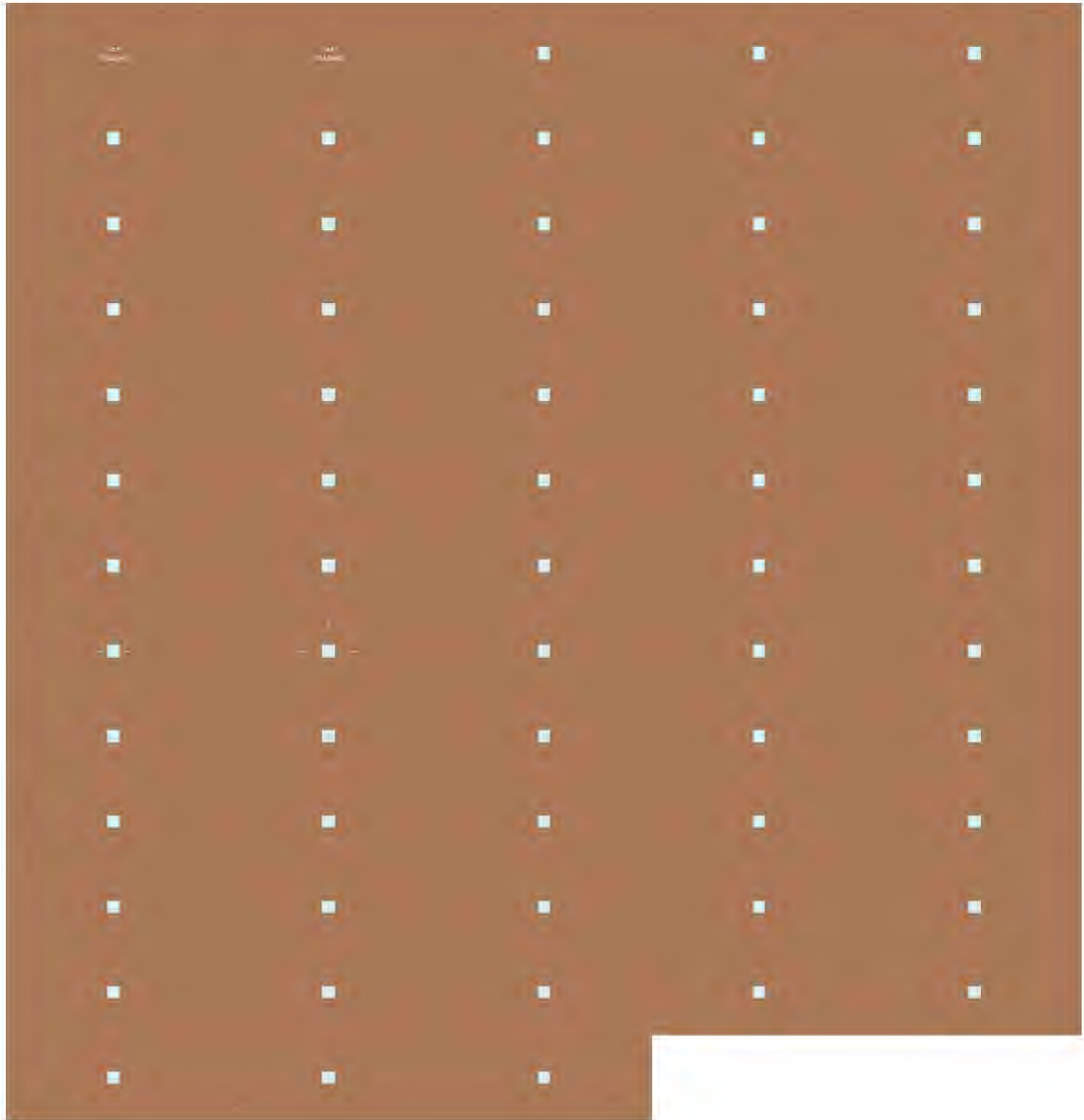
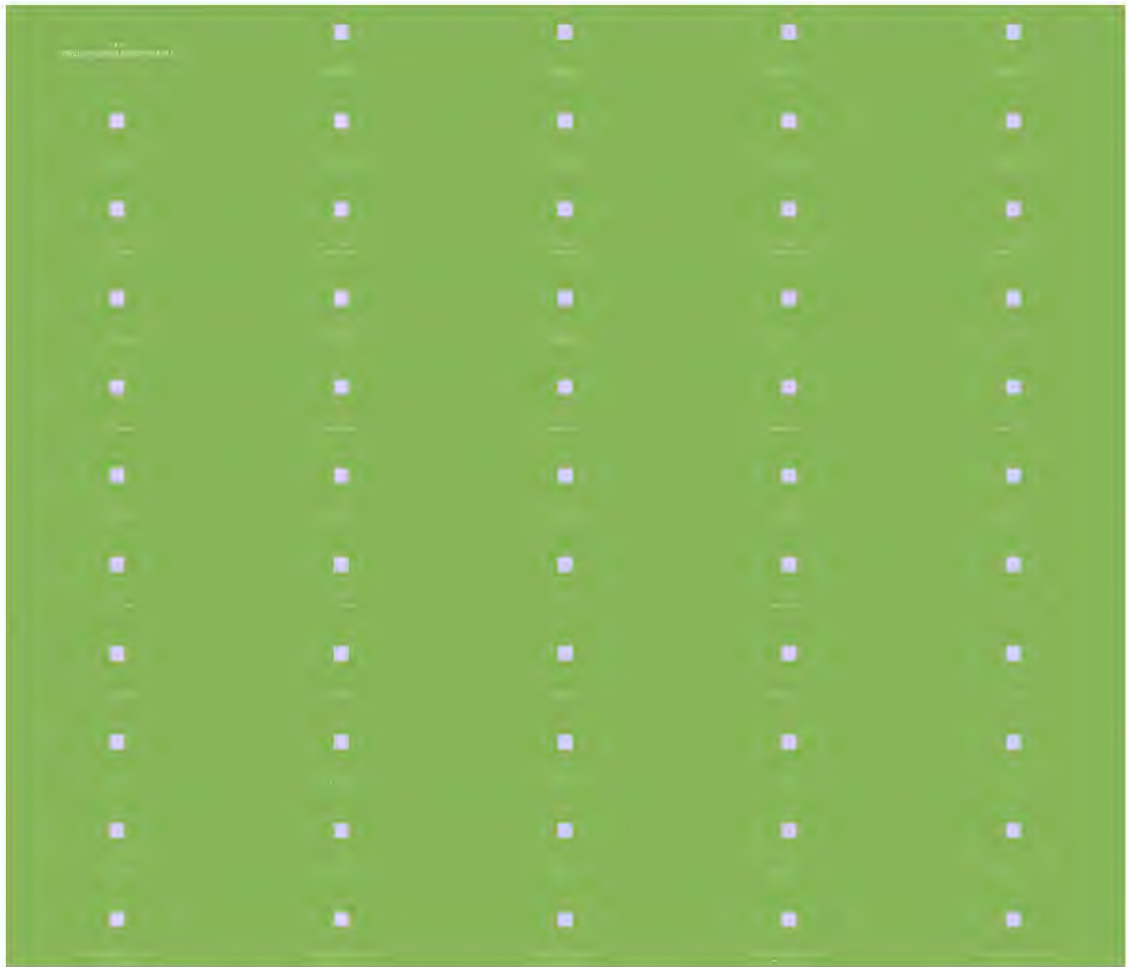


Ilustración 8. Puesta en escena ejemplo por Cento Lodigiani.

4. Animación directa y pose a pose: Dos métodos diferentes para planificar y ejecutar la animación: "acción directa" (dibujar cada fotograma sin planificación previa) y "pose a pose" (planificar las poses clave y dibujar los fotogramas intermedios).



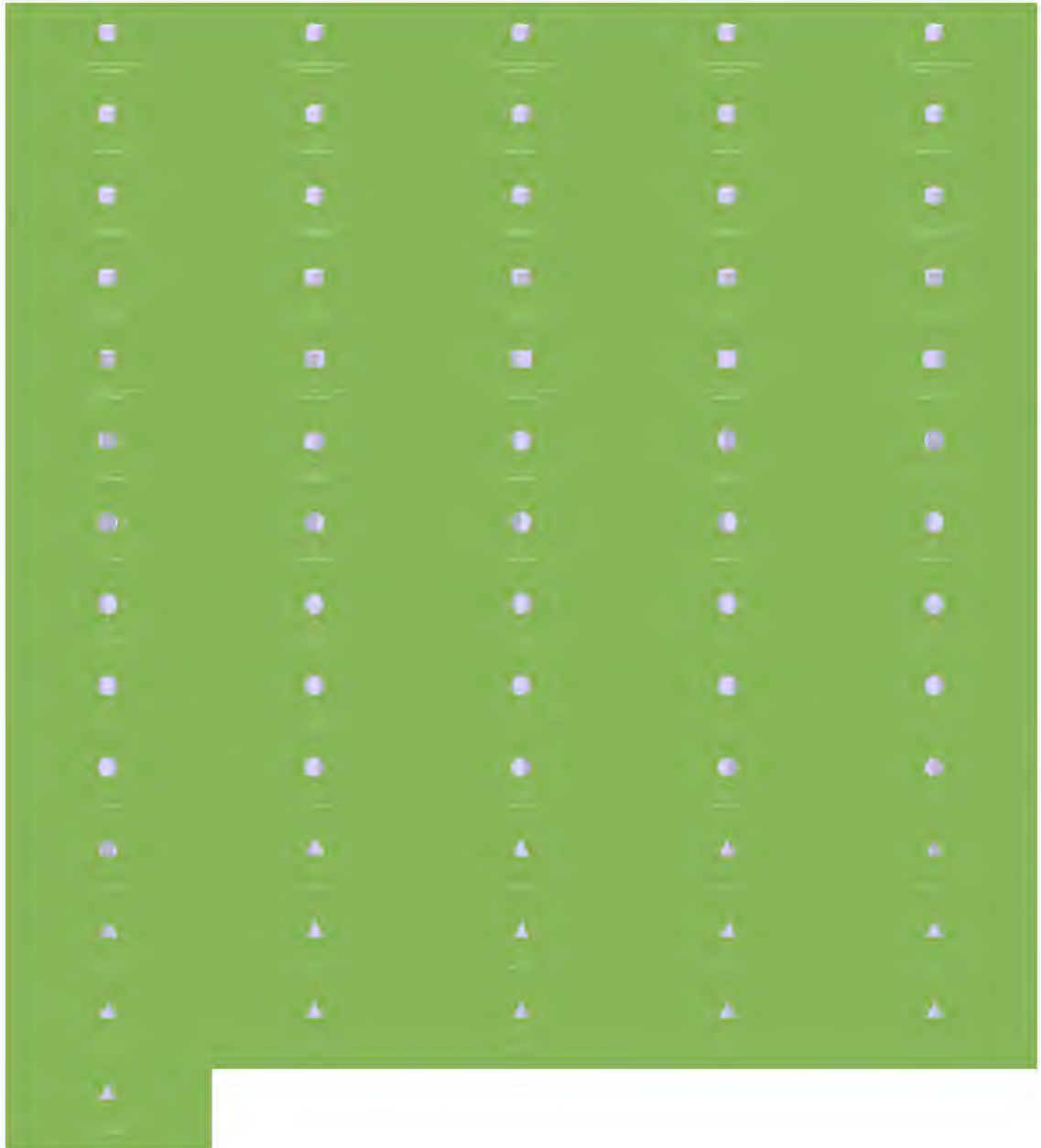


Ilustración 9. Animación directa y pose a pose ejemplo por Cento Lodigiani.

5. Acciones complementarias y superpuestas: Las partes del cuerpo no se detienen de golpe al final de un movimiento, sino que continúan moviéndose por inercia, sobreponiéndose con la acción principal.



Ilustración 10. Acciones complementarias y superpuestas ejemplo por Cento Lodigiani.

6. Acelerar y desacelerar: Los movimientos no comienzan ni terminan abruptamente, sino que se aceleran y desaceleran gradualmente, creando una sensación de fluidez y realismo.

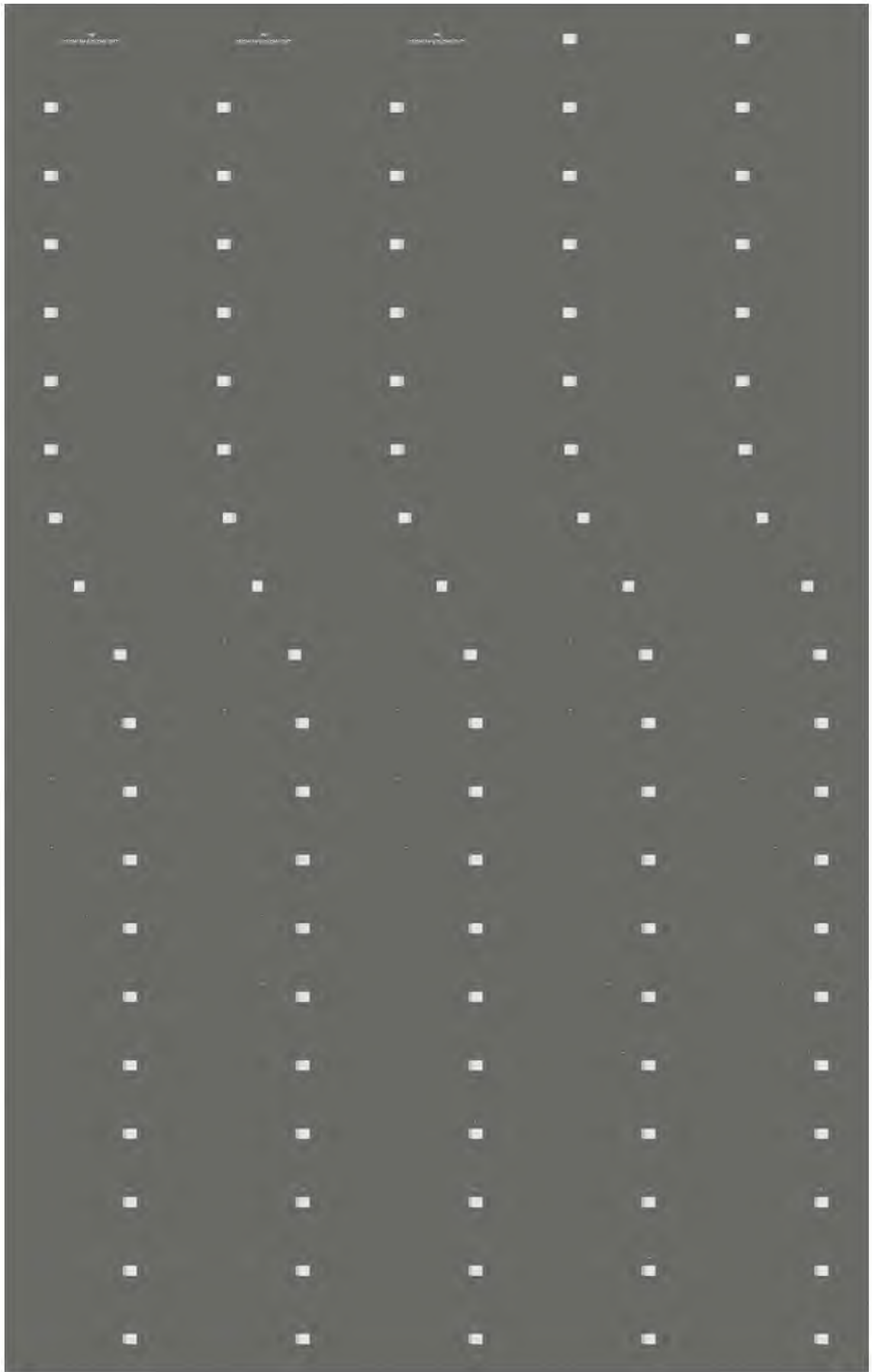


Ilustración 11. Acelerar y desacelerar ejemplo por Cento Lodigiani.

7. Arcos: Los objetos se mueven a lo largo de trayectorias curvas, evitando líneas rectas rígidas.

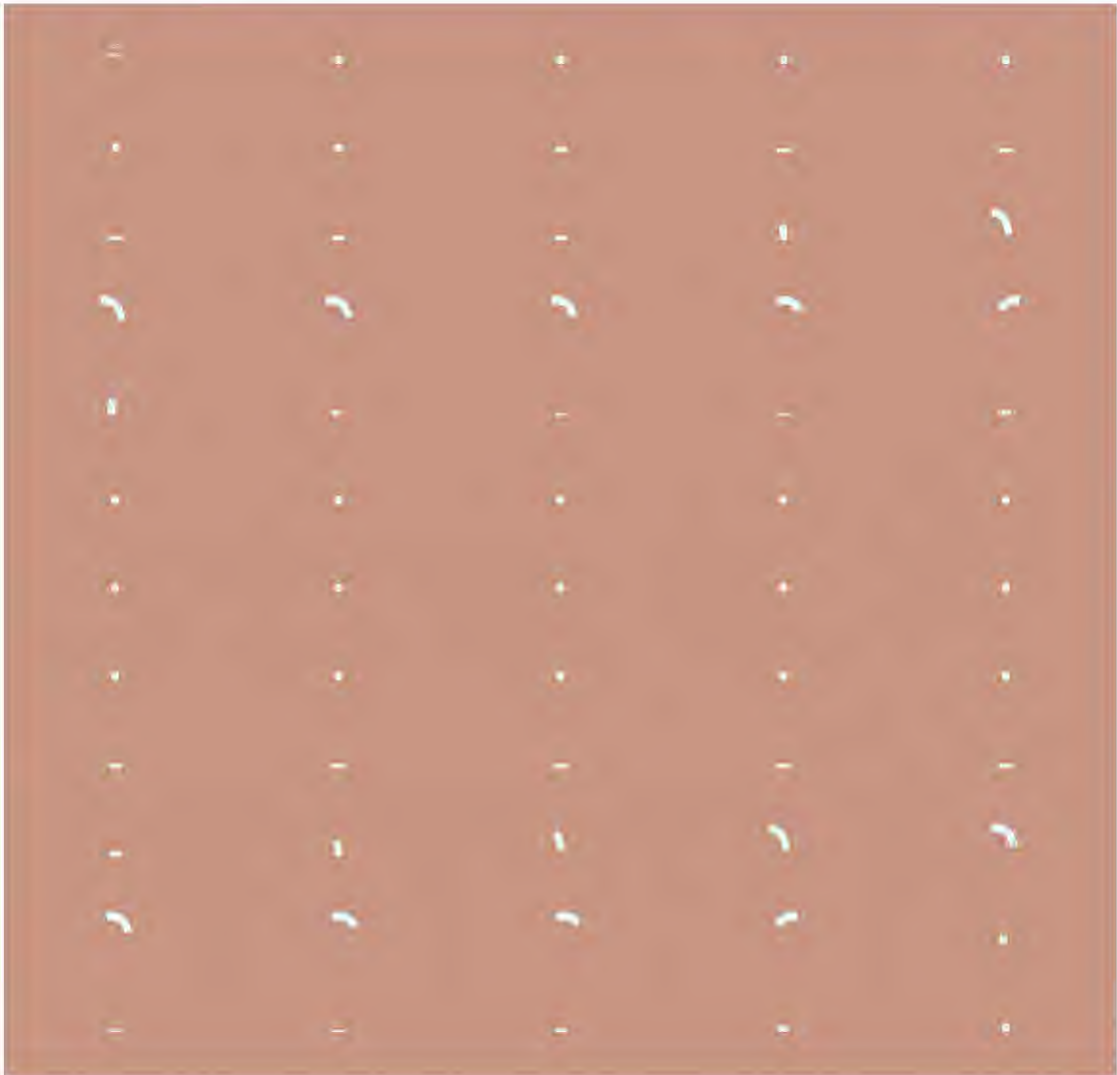


Ilustración 12. Arcos ejemplo por Cento Lodigiani.

8. Acción secundaria: Añadir movimientos secundarios a los elementos del escenario para enriquecer la animación y darle vida al mundo ficticio.

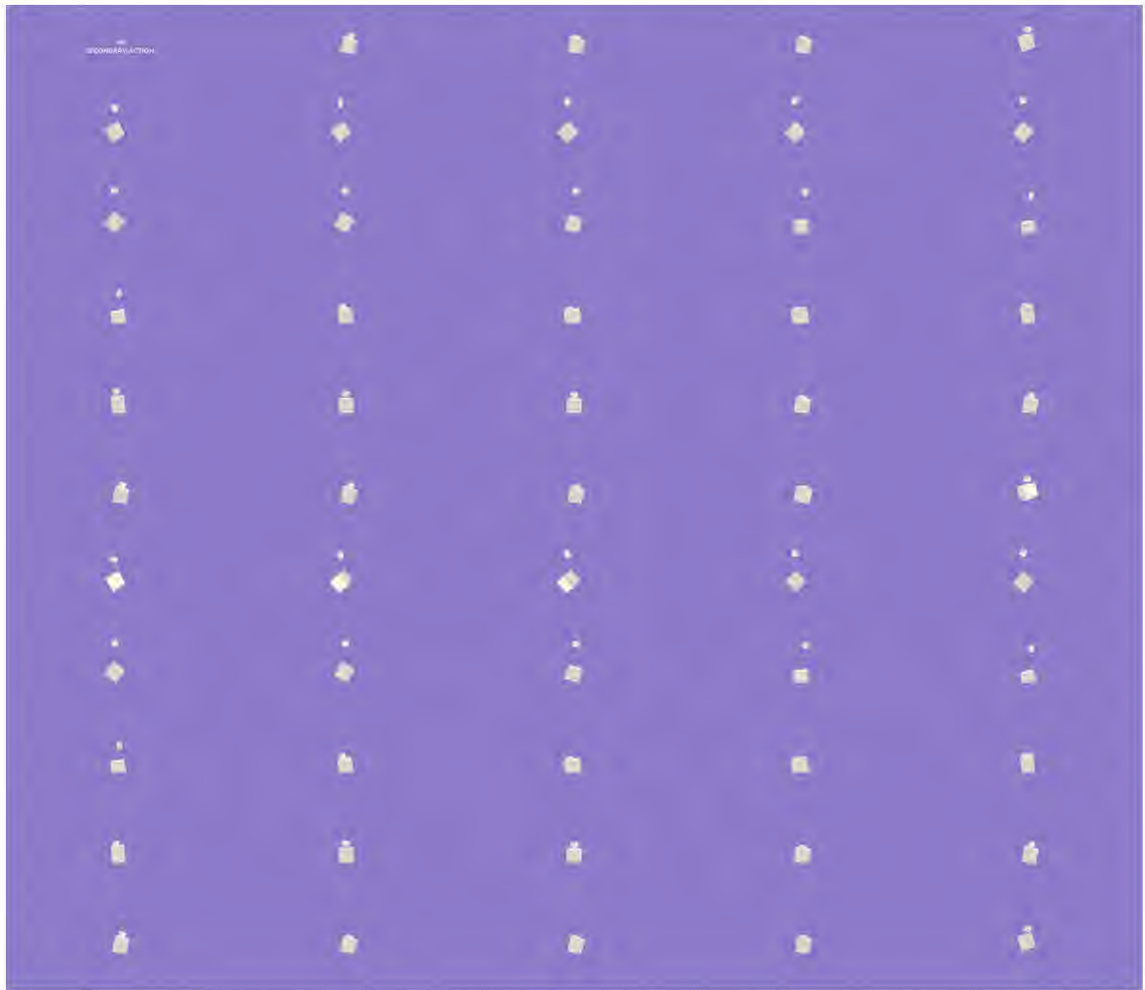


Ilustración 13. Acción secundaria ejemplo por Cento Lodigiani.

9. Sincronización: La velocidad y el ritmo de la animación son cruciales para transmitir la emoción y el impacto deseados.

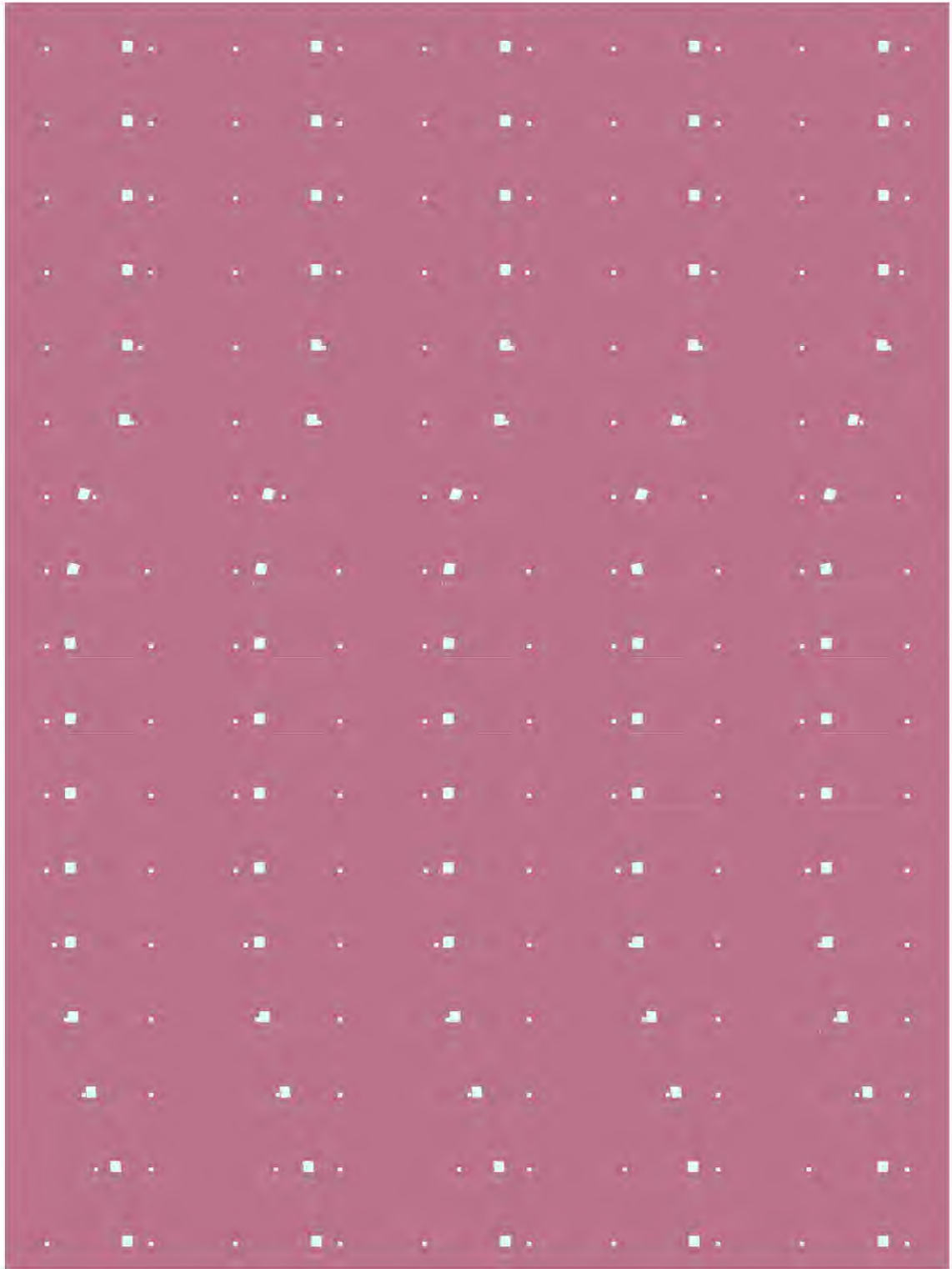


Ilustración 14. Sincronización ejemplo por Cento Lodigiani.

10. Exageración: Exagerar los movimientos y expresiones para enfatizar las emociones y el humor.

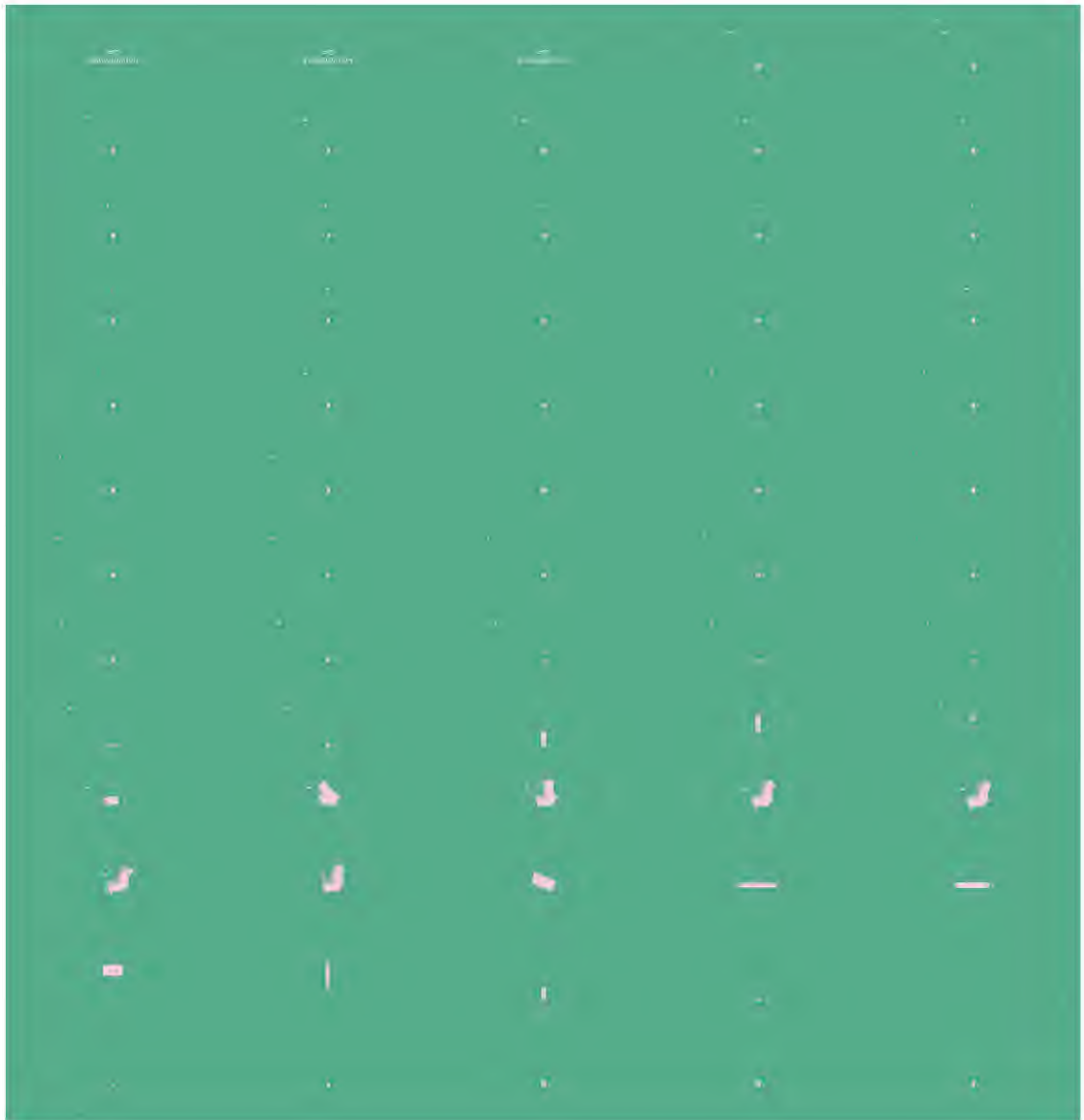


Ilustración 15. Exageración ejemplo por Cento Lodigiani.

11. Dibujo sólido: Dominar el dibujo y la anatomía para crear personajes y objetos creíbles y visualmente atractivos.

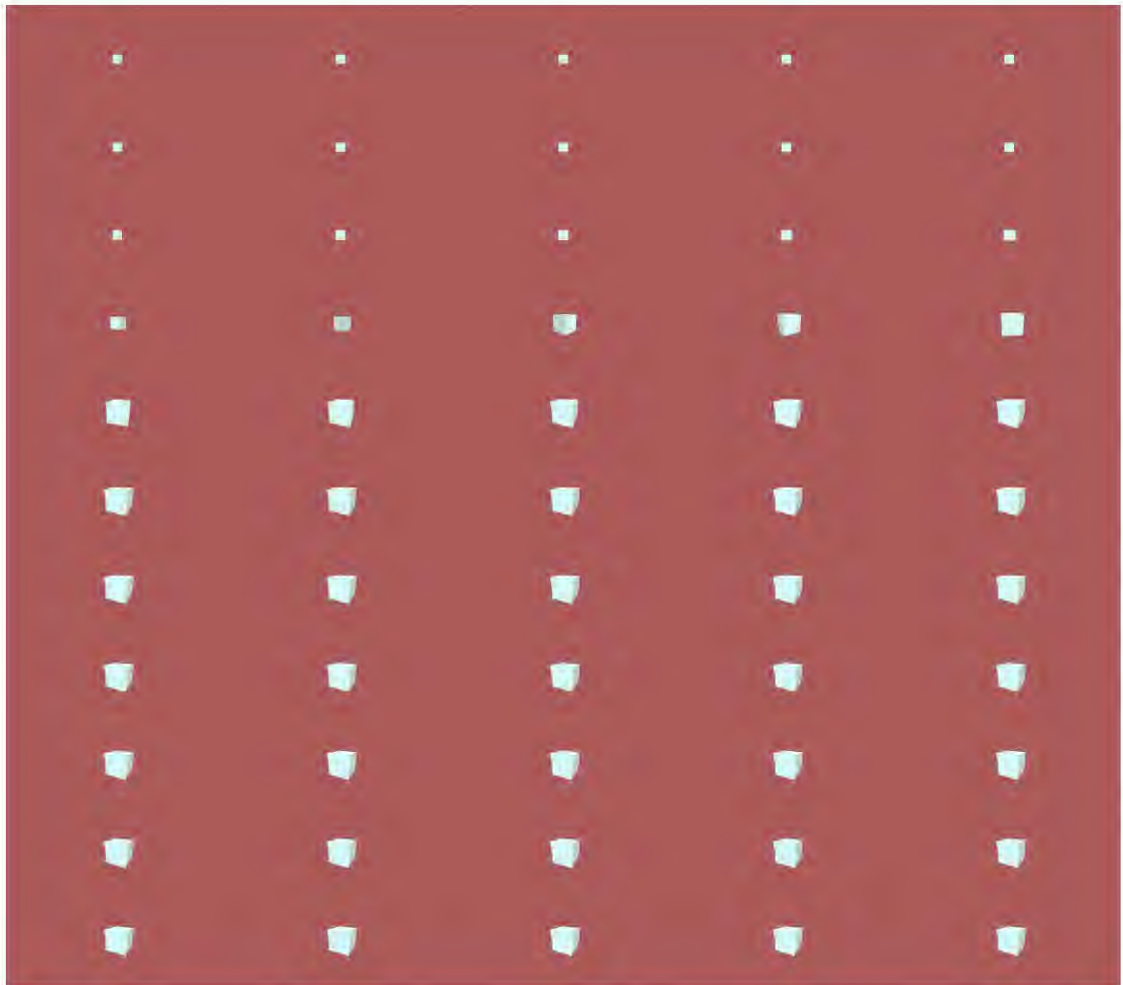


Ilustración 16. Dibujo sólido ejemplo por Cento Lodigiani.

12. Atractivo: Los personajes y elementos de la animación deben ser atractivos y generar empatía con el espectador.

Ilustración 17. Atractivo ejemplo por Cento Lodigiani.

Al utilizar estos principios de la animación cuando creamos un GIF nos permite darle vida a los personajes o elementos haciéndolos más fluidos y realistas.

El diseño gráfico juega un papel fundamental en la creación de GIF, con sus elementos como la línea, la forma, el color, la textura, el espacio y la tipografía, que cuando se juntan se convierten en herramientas para componer una imagen que atrapa al espectador y transmite su mensaje deseado. La composición es crucial para organizar los elementos de la imagen de manera que se destaque la acción principal y se crea una experiencia visual bastante atractiva; la estética se va desarrollando por la elección de colores, texturas y estilo en general.

2.1.3 Tendencias y Estilos en la Ilustración Animada en GIF.

Como ya sabemos el mundo de los GIF continúa en constante evolución y superando los límites de la comunicación visual, para entender esto vamos a profundizar en las tendencias y estilos actuales que definen la Ilustración animada dentro del formato GIF. Al explorar estas opciones artísticas y las técnicas de animación predominantes podemos obtener una comprensión más profunda de cómo los artistas aprovechan este medio para atraer a su público.

Existe un sin número de tendencias que destacan en la Ilustración animada, constantemente surgen nuevas ideas que se juntan con algunos estilos del pasado y ayuda a que se creen nuevas formas de animación; a continuación, presentamos algunas de las tendencias más destacadas que podemos encontrar en GIPHY (una de las principales páginas para encontrar GIFs o crearlos) fueron éstas:

- Flat Design (Diseño plano): Estos diseños normalmente tienen las líneas limpias, los colores llamativos y una estética muy minimalista, este estilo predomina mucho ya que es muy fácil de usar en las redes sociales. La simpleza de los diseños planos lo hacen ideal para que sea visualmente atractivo para el ojo público y garantiza accesibilidad para audiencias diversas; sin embargo, algunas personas Incluyendo a los artistas argumentan que el uso excesivo del flat design carece de originalidad y genera una sensación de homogeneidad o semejanza en el panorama de los GIFs.

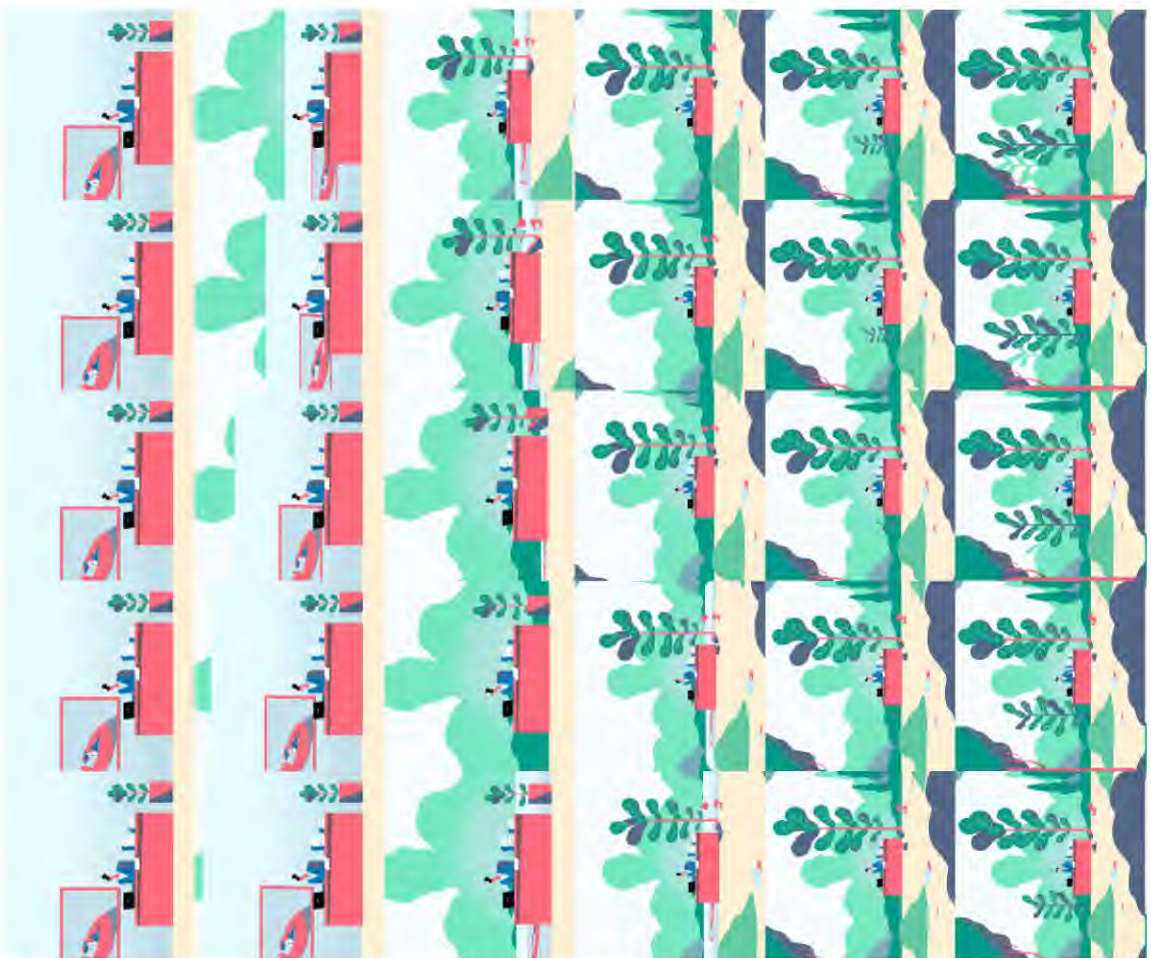




Ilustración 18. Ilustración animada GIF por Benny Box.

- Ilustración Texturizada: Cuando se agregan texturas sutiles a los diseños planos se le introduce la profundidad y una calidez visual, a menudo se utilizan para contenido de marca o GIF destinados a evocar una conexión emocional. Este enfoque puede crear una sensación más tradicional y atractiva para los espectadores que aprecian los toques artísticos.

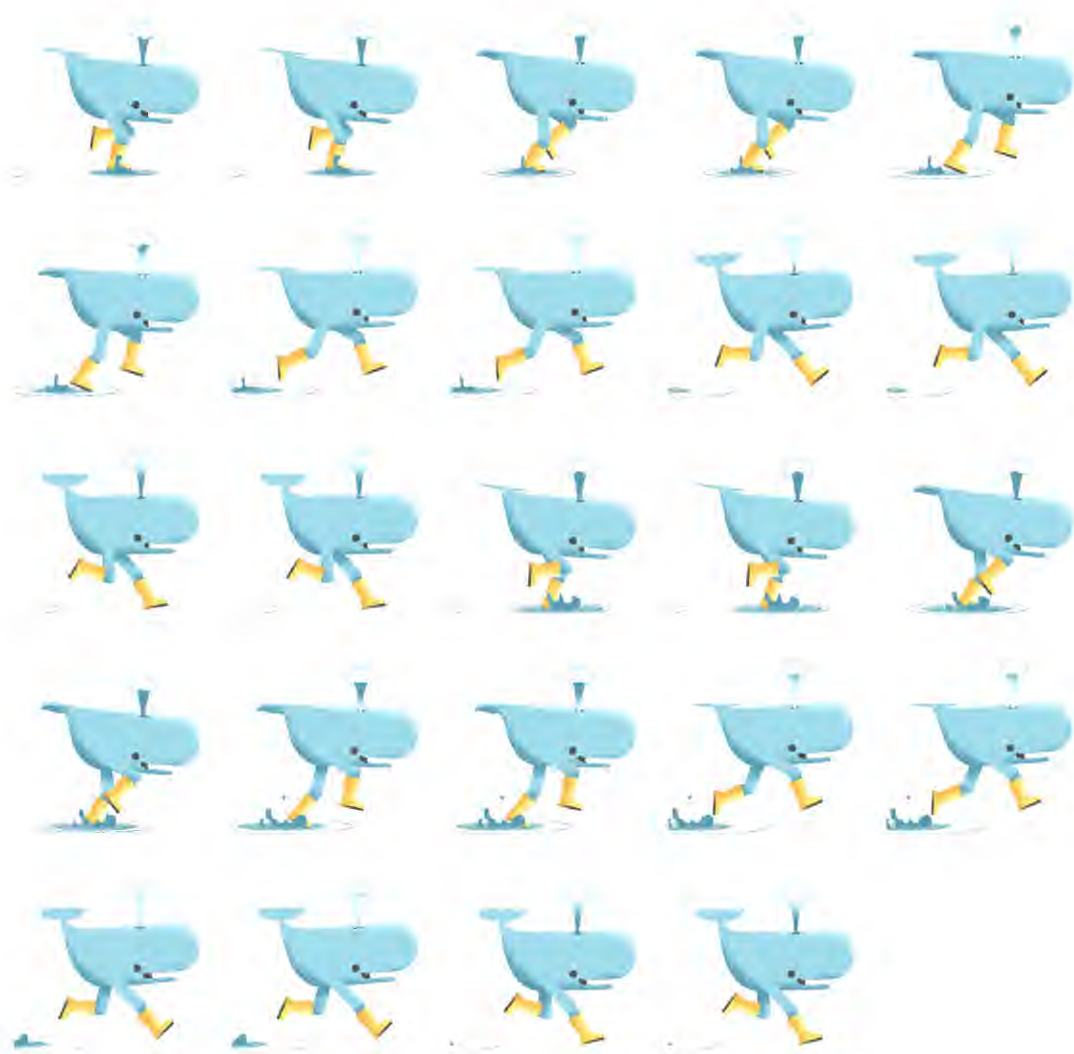


Ilustración 19. Ballena Esperma Animación GIF por Ben Marriott.

- Line art Animation (Animación de arte lineal): Las animaciones de Line Art dinámico crean una sensación de energía y fluidez en los GIFs. Estas técnicas son bastante efectivas para transmitir emociones y acciones con una estética minimalista a menudo se utiliza para gif humorísticos o que resaltan acciones específicas.



Ilustración 20. Art Love Gif por Pipapeep.

- GIF minimalistas: Reducir los elementos visuales a lo esencial puede crear GIFs estimulantes e impactantes. Este enfoque a menudo se basa en un uso inteligente del espacio negativo y una paleta de colores limitada para lograr el máximo efecto, incorporando a veces simbolismo o elementos metafóricos.



Ilustración 21. Art Illustration GIF por Cracked Ego.

- Elementos 3D: La integración de elementos 3D en el GIF se está volviendo bastante común a medida que mejoran los softwares y la accesibilidad. Esto permite la creación de ilustraciones animadas más complejas y visualmente impresionantes, superando algunos límites del formato; los elementos 3D pueden ser más efectivos para las demostraciones de producto, animaciones de personajes con profundidad o para crear una sensación de inmersión dentro del GIF.



Ilustración 22. Hot Tub Cooking GIF por Jjjjohn.

En la tendencia temática de la Ilustración animada reflejan corrientes culturales y estilos de comunicación en líneas más amplias; un ejemplo de esto sería el humor ya que sigue siendo un factor importante para la creación de GIF y los creadores utilizan la animación para agregar un toque divertido y atractivo a los chistes visuales, esto también ha dado pie a que los GIF se usen como comentarios sociales ya que permiten expresar opiniones y crear conciencia sobre temas

importantes en un formato conciso y compartible, estos GIF suelen emplear simbolismos, humor o una combinación de ambos para transmitir su mensaje de forma efectiva.

Por otro lado, el diseño de personajes memorables y expresivos juega un papel importante en los GIFs, los ilustradores desarrollan personajes que empatizan con los espectadores y evocan emociones; algunas marcas también optan por utilizar personajes como identidad visual ya que dichos personajes crean narrativas identificables o simplemente agrega un toque de personalidad. Algunos de estos personajes son utilizados para microinteracciones, estas son animaciones pequeñas pero útiles dentro de las interfaces del usuario que demuestran funcionalidad, brinda retroalimentación a los usuarios o agrega un toque de deleite en las interacciones digitales.



Ilustración 23. Dance Power Sticker Por Duracell Bunny.

Habiendo comprendido las tendencias y estilos actuales podemos tener información valiosa sobre el mundo que está en constante cambio al igual que la Ilustración en formato GIF.

2.1.4 Narrativa Visual en el GIF.

El GIF se ha convertido en un formato para contar historias de una manera visualmente atractiva y es gracias a la apertura que tuvo como medio de expresión

humorística y artística. Analizaremos el trabajo de algunos creadores y artistas para explorar el tipo de técnicas que usan y cómo estos aplican sus conocimientos y habilidades de animación GIF para plasmar la narrativa visual en dicho formato.

- **Secuencia y Encuadre:** Cada cuadro de la animación se realiza como un bloque de construcción, guiando al espectador a través de la progresión de la historia, la composición dentro de cada cuadro se vuelven cruciales para centrar la atención y revelar información a un ritmo adecuado.









Ilustración 24. Repeat Eating Sticker por TheLittleLabs.

The little Labs es un estudio de animación localizado en los ángeles, su equipo realizó este GIF en época de pandemia, con una narrativa sencilla en secuencia nos transmite lo que se vivió durante estos días de encierre; muchos de nosotros nos encontramos en un loop de dos años haciendo nuestras rutinas diarias de comer,

trabajar y dormir, el estilo que estos eligieron para crear el GIF es Flat Design, pero la paleta de colores vibrantes y limitada hace que sea muy atractivo a la vista.

- Animación limitada: Si bien se pueden incorporar secuencias de animación complejas a los GIF, las técnicas de animación más simples, como la interpolación o los movimientos sutiles de los personajes, pueden ser igualmente efectivas. Esto permite que la historia se desarrolle de manera eficiente sin abrumar al espectador con la complejidad de la animación.

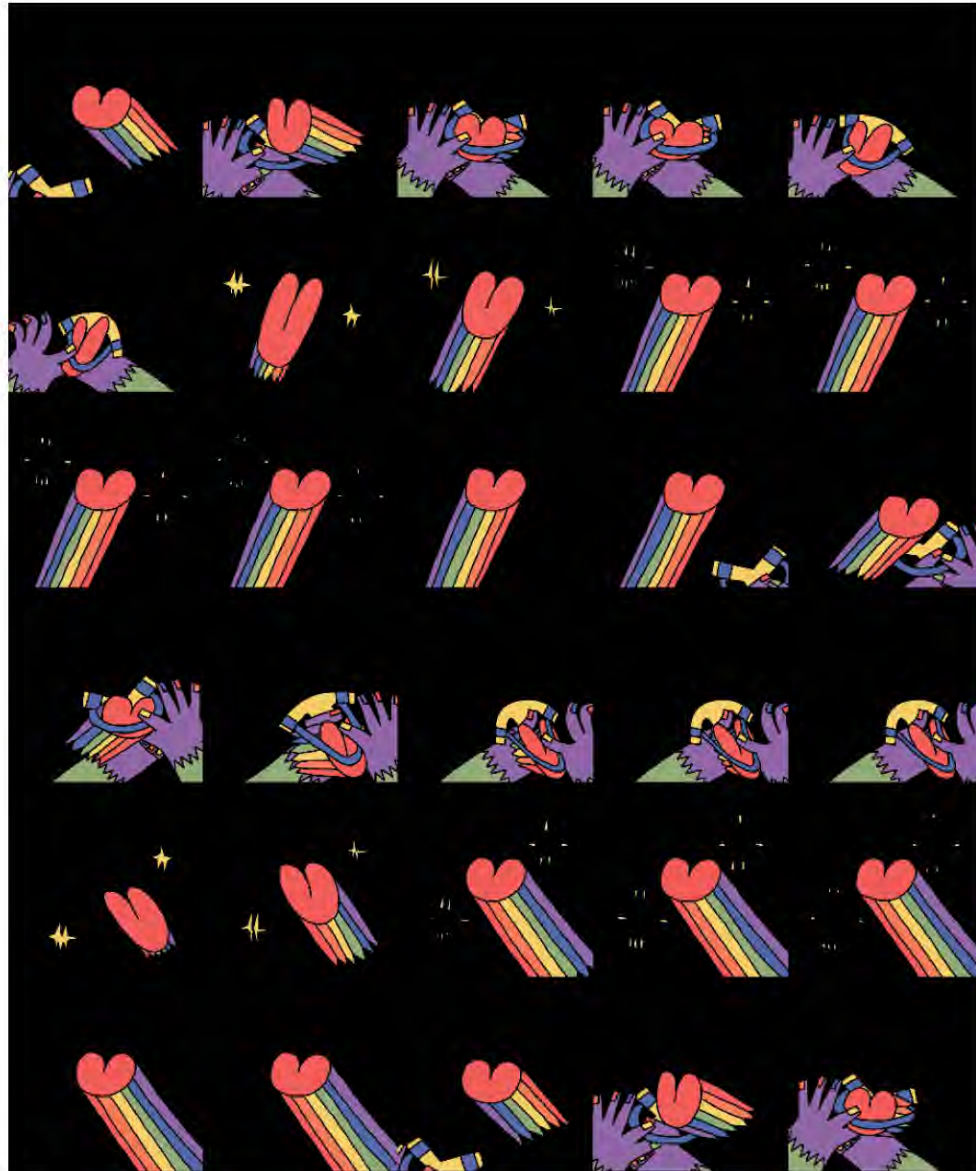


Ilustración 25. Ponder Rainy Day GIF por Uncute.

En este ejemplo la tienda Uncute, subió esta animación GIF para transmitir a sus clientes la cotidianidad que viven los personajes de sus productos; aquí podemos observar que se realizó una animación limitada, donde solo se anima las gotas de lluvia, este estilo de animación refleja un escenario calmado con el que fácilmente el observador puede lograr sentirse identificado. La animación usa un estilo de dibujo caricaturesco, dándole profundidad y volumen con la paleta de colores, sin la necesidad de utilizar texturas en la ilustración.

- Yuxtaposición y simbolismo: Dado que los GIF generalmente se ven en bucle, los creadores pueden emplear la repetición y la yuxtaposición para crear una

narrativa más profunda. Se pueden utilizar símbolos y motivos recurrentes para superponer significados en un tiempo de ejecución limitado.



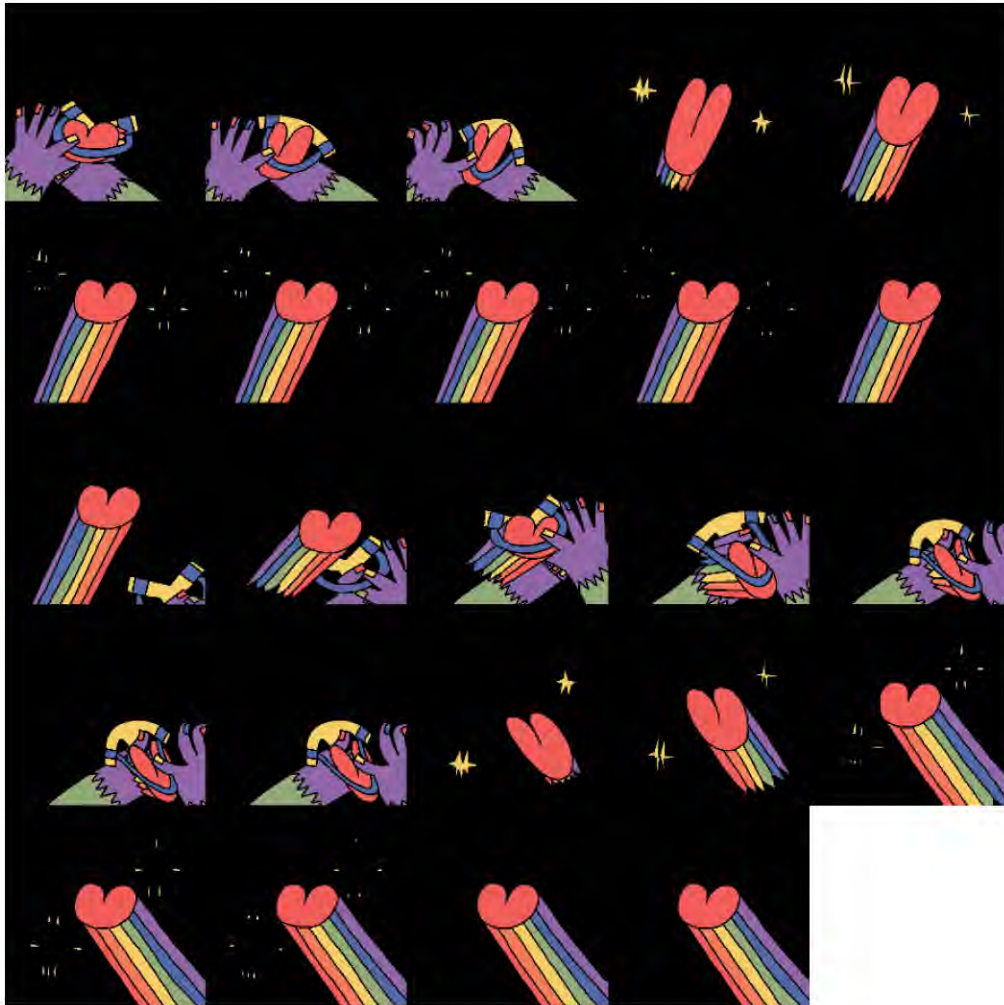


Ilustración 26. Love Is Love Animation GIF por Cupofmotion.

En este GIF el/la artista realizó esta animación para el mes del orgullo Igbtiq, como podemos observar es una ilustración tiene varios símbolos representativos, como lo serían el corazón que representa el amor y el arcoiris que representa los valores de dicha comunidad; podemos observar como el amor va saltando de un lado al otro, por así decir, esparciéndose por todos lados en esta animación sencilla. El estilo que se utilizó fue nuevamente Flat design, con una paleta de colores variada.

La facilidad que nos da el GIF de combinar la animación con nuestras emociones y principios, hace posible la narrativa visual en cuestión de segundos. Mientras miles

de creadores continúan explorando las posibilidades de este medio de animación, se van encontrando cada vez más nuevas y novedosas formas de contar historias mediante el GIF.

2.2. Técnicas y Herramientas de Producción de Ilustraciones Animadas en GIF.

En esta sección, se exploran las técnicas y herramientas esenciales para producir ilustraciones animadas en formato GIF, lo que nos permitirá aprovechar el potencial de este medio dinámico.

2.2.1 Software y Herramientas Específicas para la Creación de GIF.

Las herramientas adecuadas pueden mejorar significativamente la experiencia de creación de GIFs. Si bien el software de animación tradicional como Adobe After Effects sigue siendo una opción popular, existe una gran cantidad de alternativas que se adaptan a diferentes niveles de habilidad y preferencias.

1. Procreate Dreams: Esta innovadora aplicación para iPad ofrece una transición perfecta de la ilustración estática a la animación. Su interfaz intuitiva y sus potentes funciones la convierten en una excelente opción para quienes buscan una solución compatible con dispositivos móviles.
2. Procreate: Como aplicación líder de pintura digital para iPad, Procreate se destaca en la creación de ilustraciones detalladas. Al combinar Procreate con herramientas de animación como GIF Maker, se logra transformar sin problemas la obra estática a GIF.

3. Adobe Photoshop: Una herramienta versátil para crear y animar GIF, Photoshop ofrece una amplia gama de funciones y efectos. Su familiaridad para muchos diseñadores lo convierte en una opción popular.
4. GIMP: Como alternativa gratuita y de código abierto a Photoshop, GIMP proporciona un conjunto sólido de herramientas para crear y animar GIFs.
5. Blender: Aunque es principalmente una suite de creación 3D, Blender también se puede utilizar para crear animaciones 2D y GIF, ofreciendo una solución integral para quienes trabajan con elementos 3D complejos.

2.2.2 Técnicas de Animación y Optimización del GIF.

Una animación GIF eficaz requiere un equilibrio entre expresión artística y optimización técnica. Las técnicas y consideraciones clave más usadas son:

1. Frecuencia de cuadros: La cantidad de cuadros por segundo determina la fluidez de la animación. Al experimentar con diferentes velocidades de cuadros se puede encontrar el equilibrio óptimo entre calidad y tamaño de archivo.

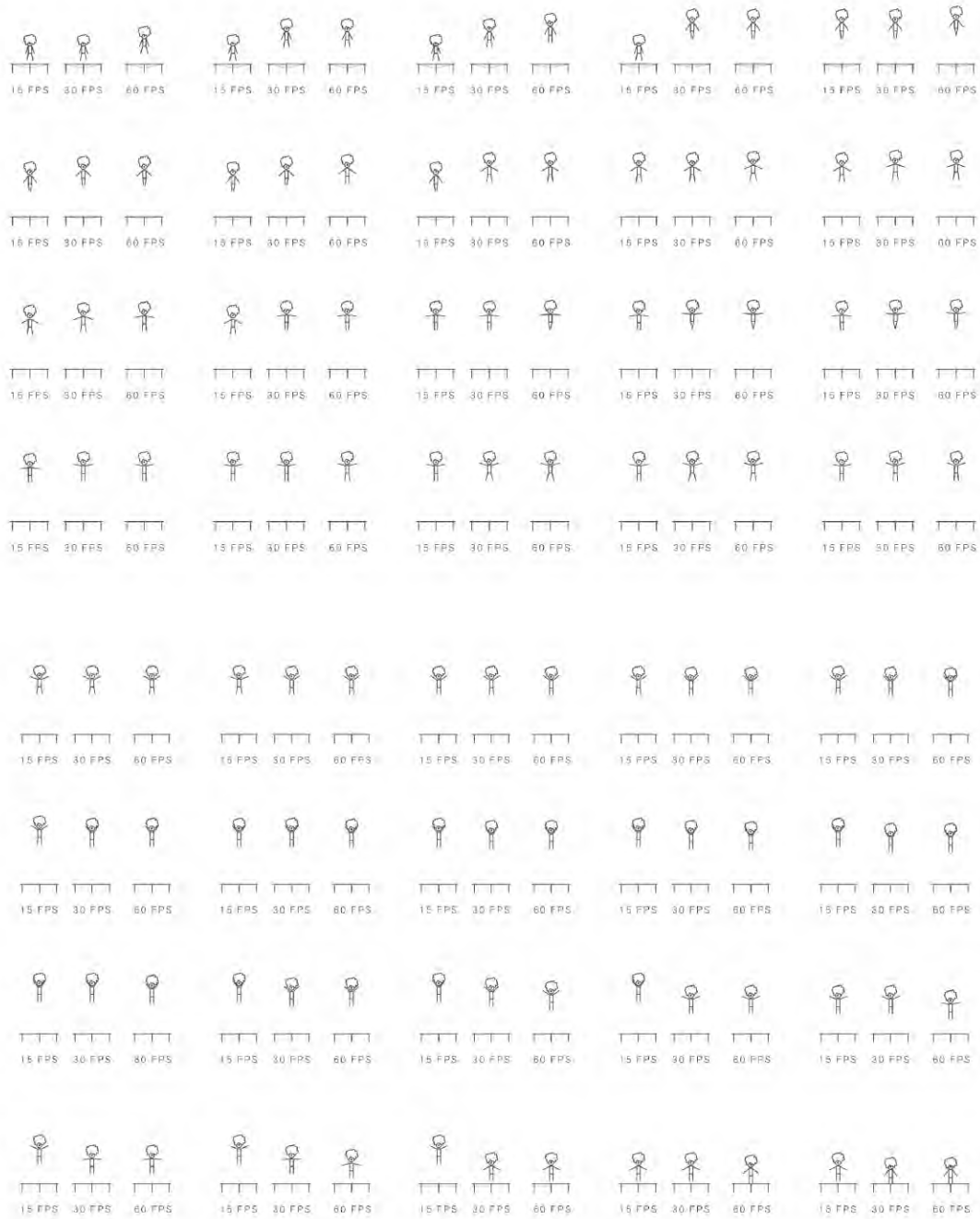


Ilustración 27.

2. Paleta de colores: Una paleta de colores limitada puede mejorar el tamaño del archivo y la claridad visual. Es preferible usar esquemas de color que complementen el estilo de la ilustración.

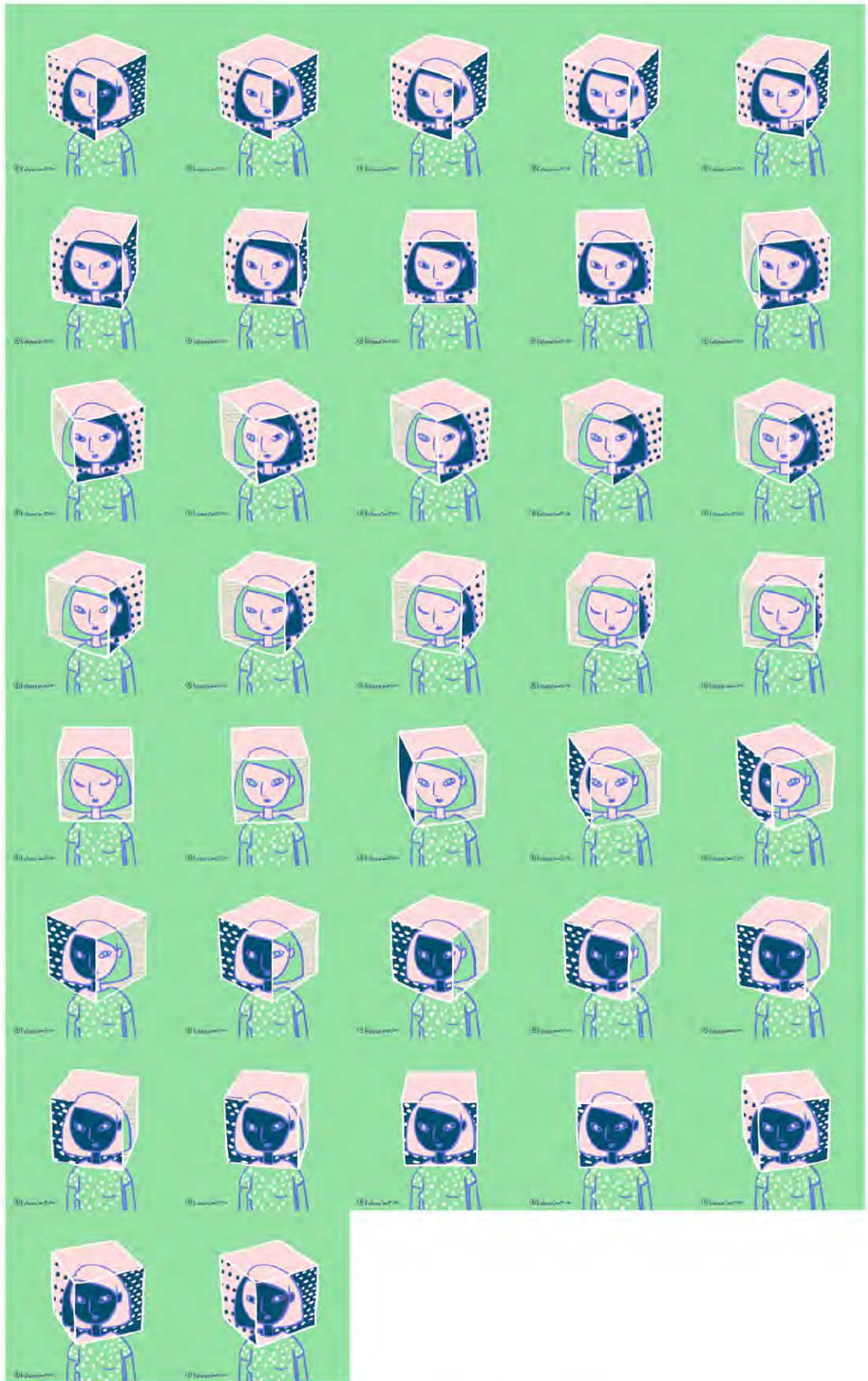
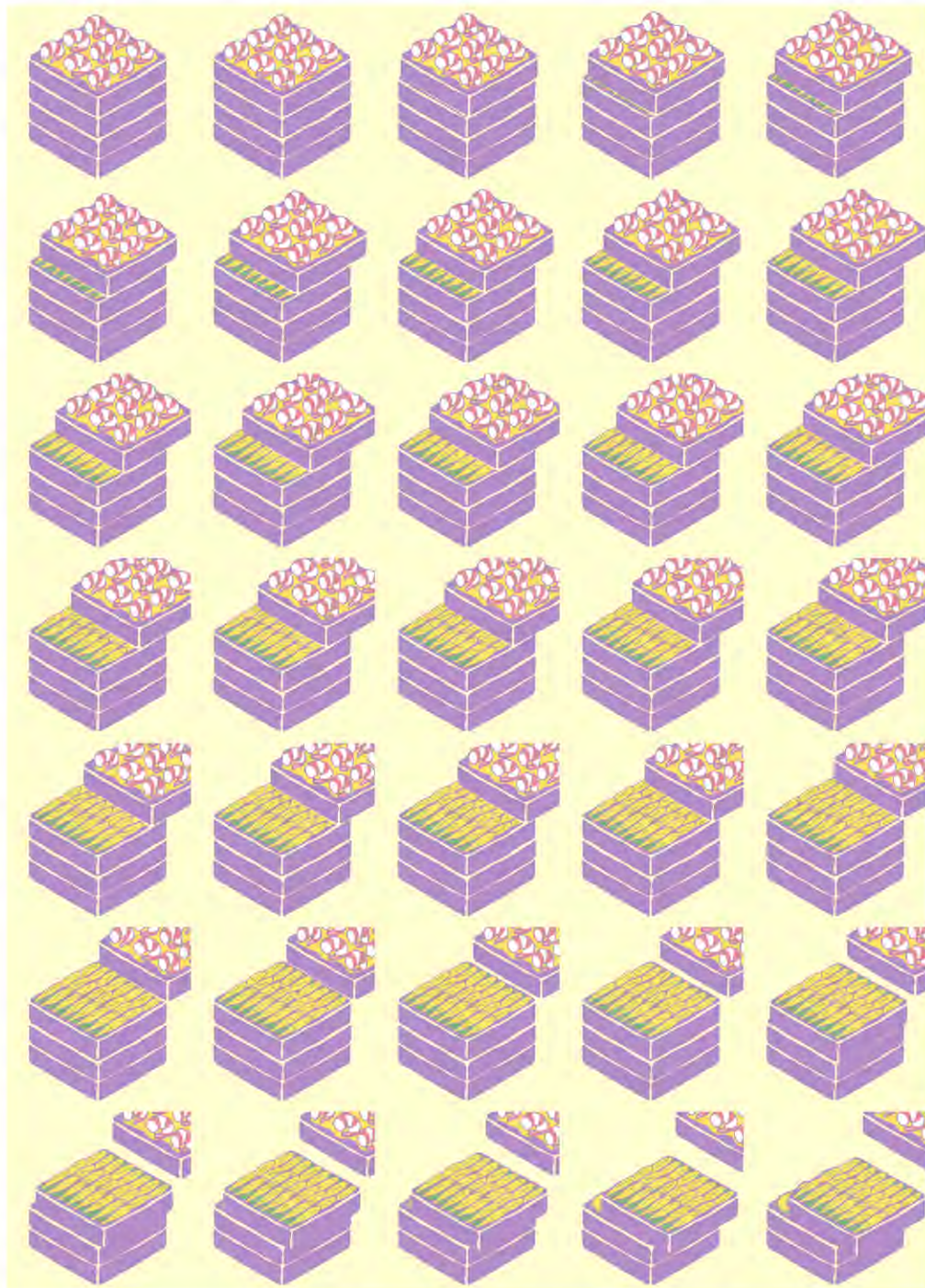
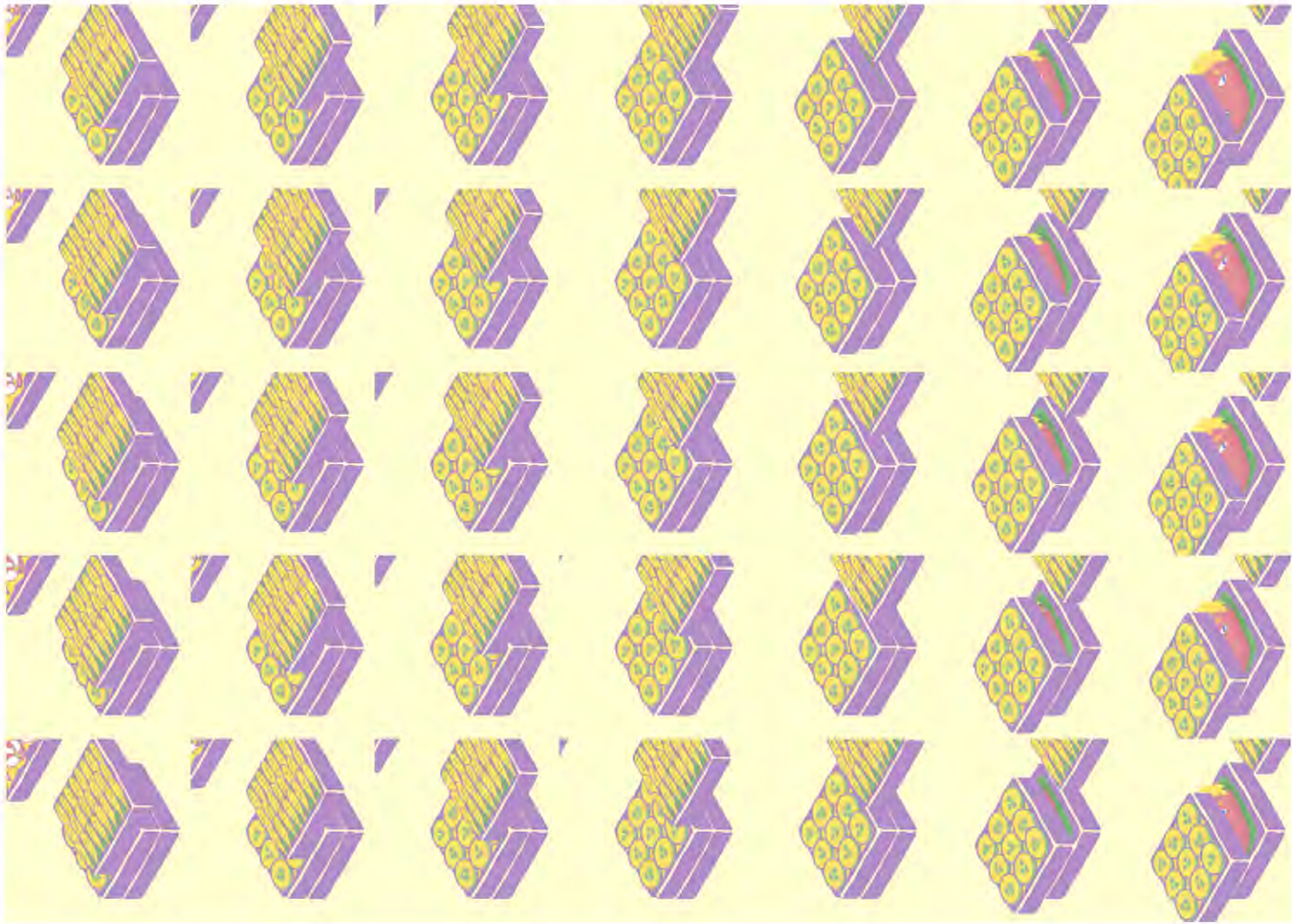
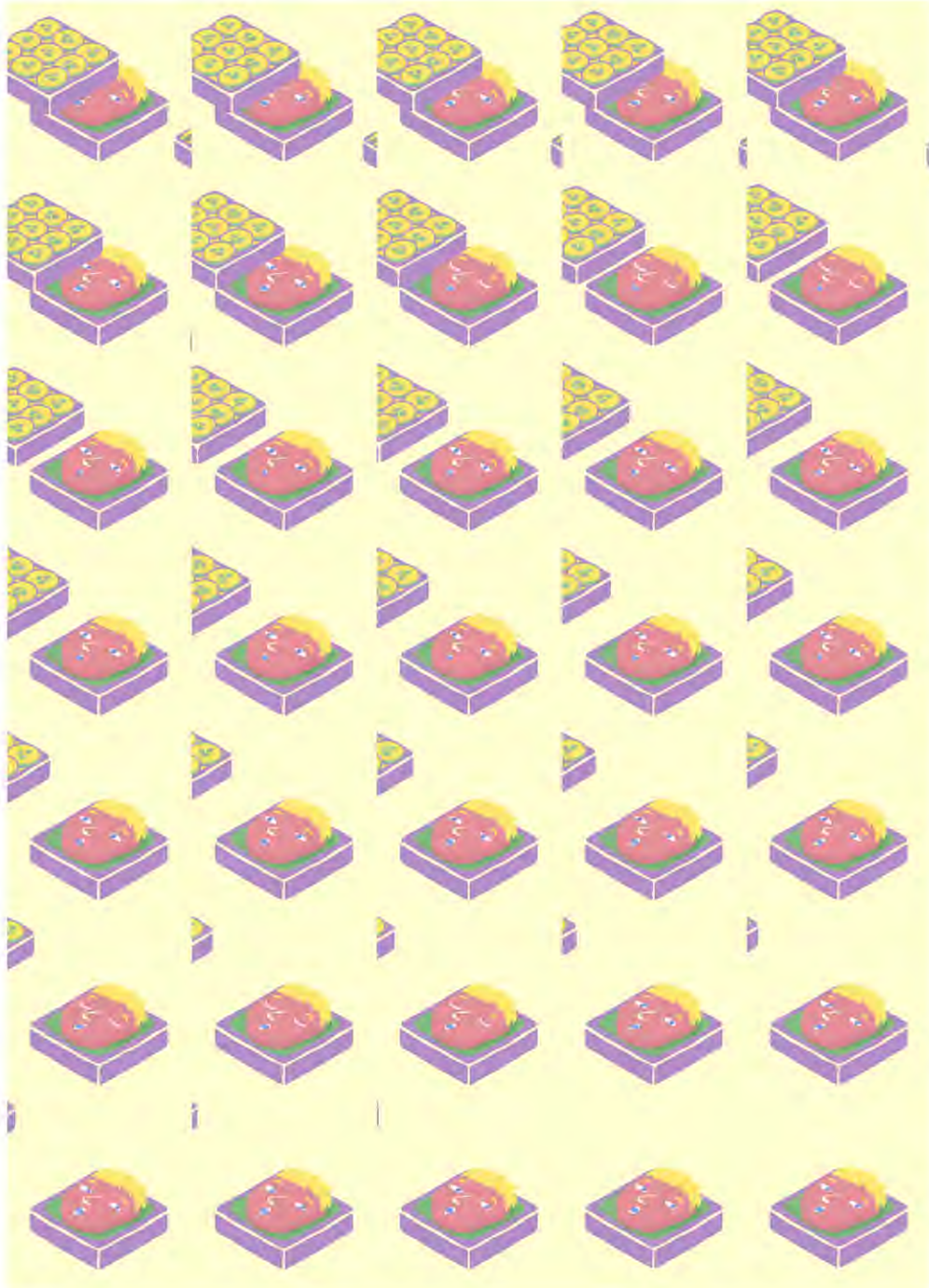


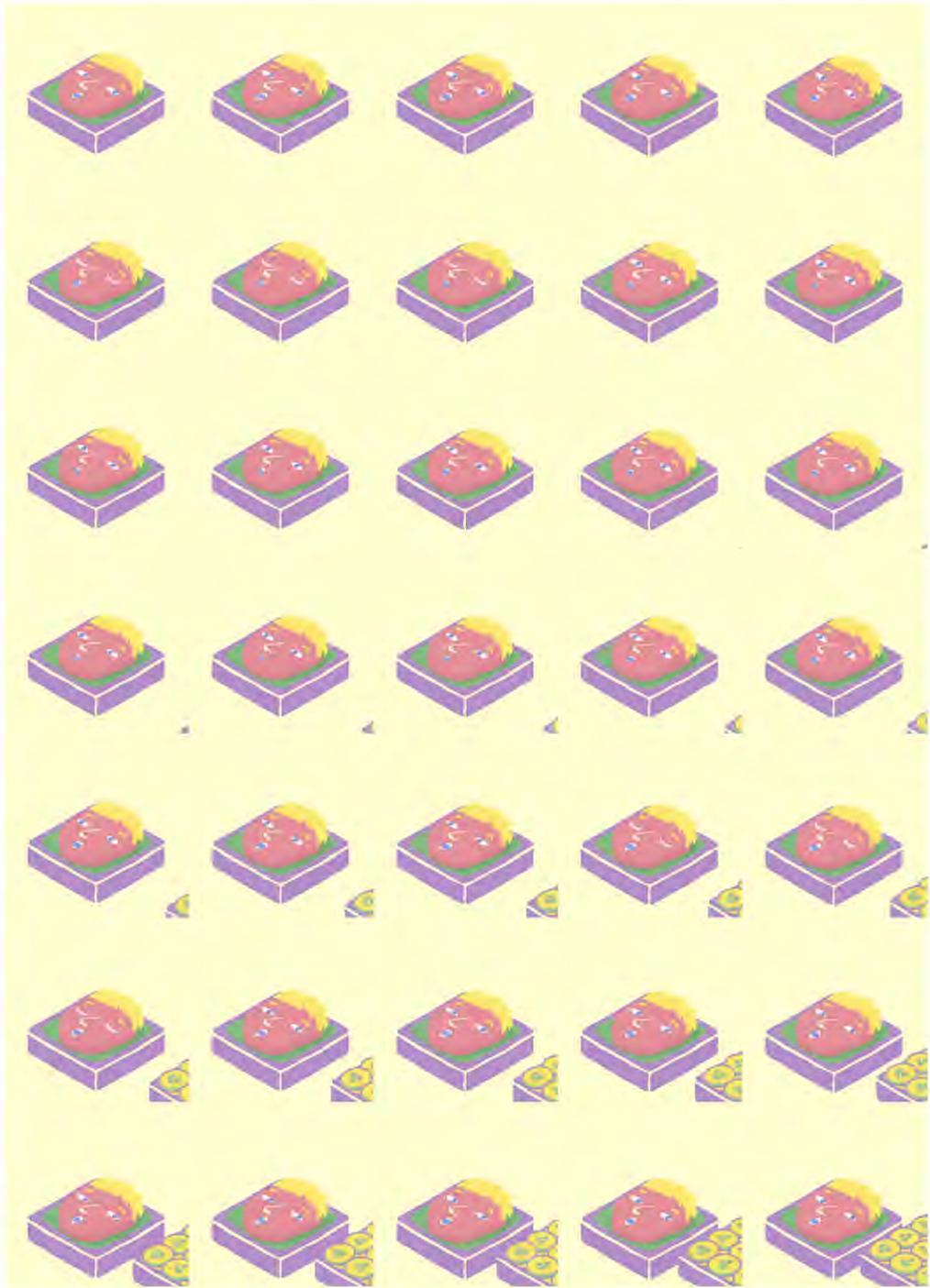
Ilustración 28. Gif por Kaho Yoshida.

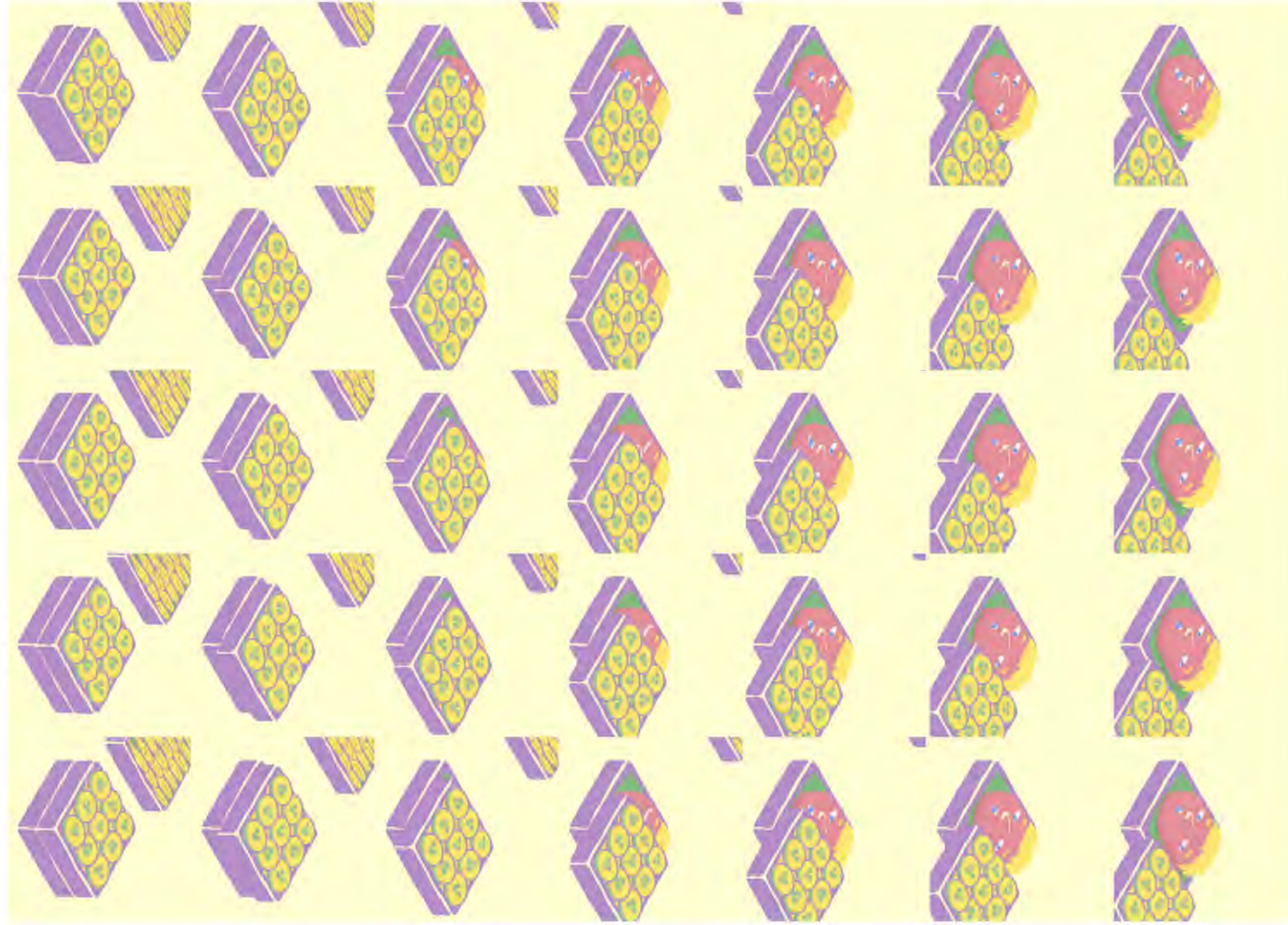
3. Fotogramas clave e interpolación: Los fotogramas clave ayudan a definir los puntos de inicio y fin de la animación, el software permite interpolar los fotogramas intermedios (interpolación) para lograr transiciones más suaves.











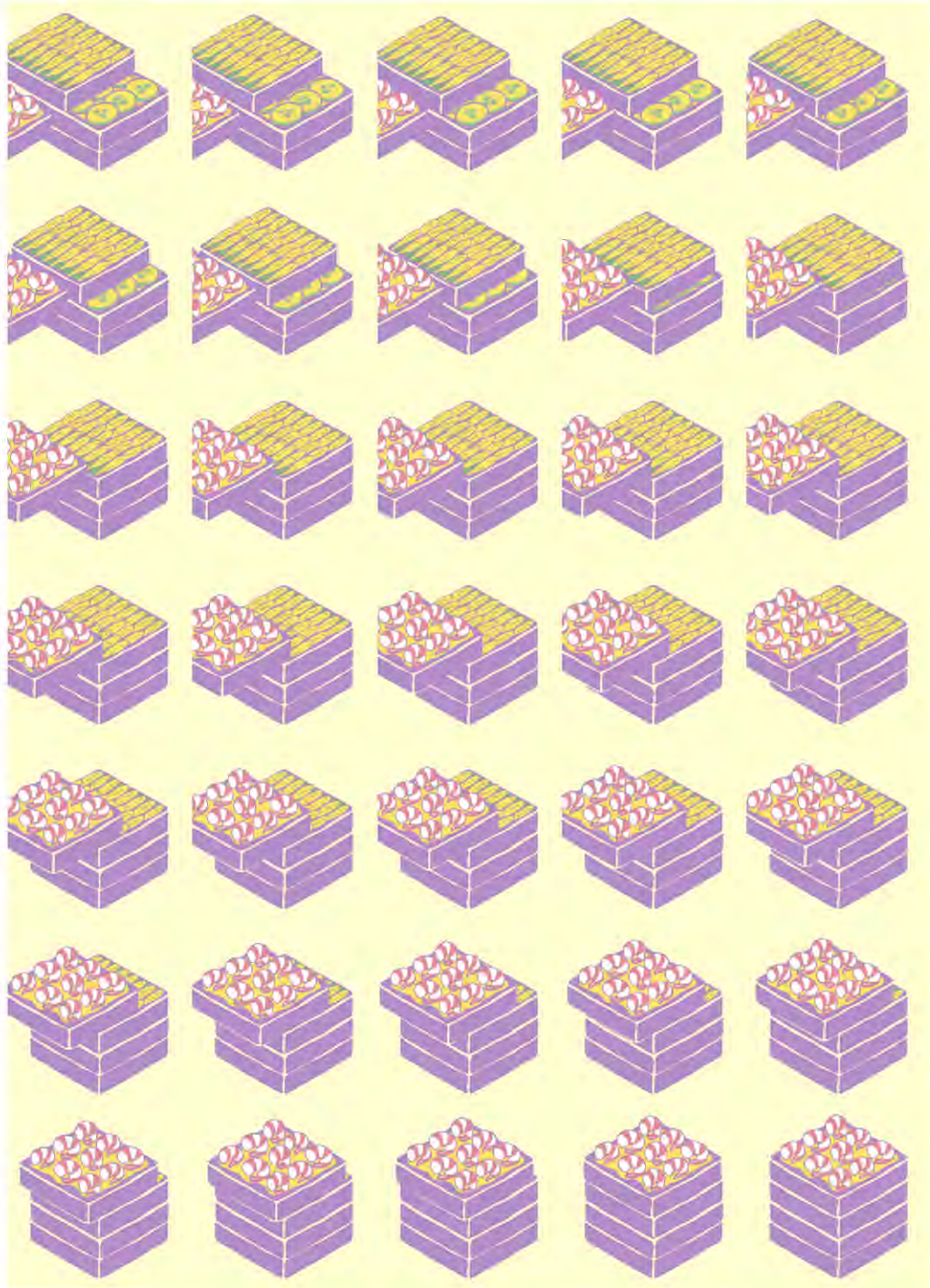


Ilustración 29. Food por Motion Wanderer.

4. Efecto cebolla: Esta técnica requiere usar capas, esto nos ayuda a ver los fotogramas anteriores mientras se trabaja en el actual, lo que garantiza un flujo de movimiento suave.

5. Compresión: Muchos creadores de GIF en línea utilizan las funciones de compresión integradas, para optimizar el tamaño del archivo del GIF, esto ayuda a que la calidad visual del mismo no sea comprometida.

2.2.3 Proceso Creativo y Desarrollo de Conceptos.

En este punto mencionaremos las etapas clave del proceso creativo, al momento de la creación de una animación GIF:

1. Brainstorming o lluvia de ideas: Esta etapa es muy importante ya que nos obliga a generar ideas en función de los objetivos, el público al que va dirigido y el mensaje deseado. Se considera cada detalle de la historia que se quiere contar o las emociones que busca el creador evocar.
2. Boceto y planificación: Una vez las ideas estén claras, procedemos con los bocetos o guiones gráficos para visualizar la composición, el ritmo y los momentos clave de la animación.
3. Diseño de personajes y fondos: Una buena ilustración tiene personajes y fondos visualmente atractivos, deben ir de la mano con el tema y la historia, para que estos no pierdan la relevancia.

4. Animación y refinamiento: Ya estudiadas las técnicas de animación que podemos utilizar para crear GIF, se unen todas las partes del proceso creativo. En este punto nuestra ilustración animada irá tomando forma.
5. Exportación y optimización: Una vez que la animación esté completa, se exportará como GIF. Se utilizan herramientas de compresión para optimizar el tamaño del archivo sin sacrificar la calidad visual.

2.3. Narrativa Visual y Estética en la Ilustración Animada en GIF.

La ilustración, como forma de comunicación visual, tiene el poder de contar historias sin palabras. En los GIF animados, este potencial narrativo se amplifica mediante el uso del movimiento y la repetición.

2.3.1 Elementos de Narrativa Visual en el GIF.

Para crear una narrativa visual convincente en un GIF es necesario equilibrar cuidadosamente varios elementos clave:

- **Secuenciación y ritmo:** La disposición y el ritmo de los fotogramas son cruciales para guiar la atención del espectador y transmitir la progresión de la historia. Cada fotograma debe contribuir a la narrativa general y el ritmo debe estar bien equilibrado para evitar abrumar o confundir al espectador.

- **Diseño y expresión de los personajes:** Los personajes bien diseñados con animaciones expresivas pueden evocar emociones y crear una conexión con el espectador. El diseño de los personajes debe ser coherente con el tono y el estilo generales del GIF, y sus expresiones deben estar alineadas con las emociones que se transmiten.
- **Simbolismo y metáfora:** La incorporación de elementos simbólicos o metáforas puede agregar profundidad y significado a la narrativa. Estos elementos pueden ser sutiles o evidentes, pero deben ser relevantes para la historia y mejorar la comprensión del espectador.
- **Paleta de colores y estilo visual:** La elección de colores y el estilo visual general pueden afectar significativamente el estado de ánimo y la atmósfera del GIF. Una paleta de colores armoniosa puede crear una experiencia visualmente agradable, mientras que el uso de colores específicos puede evocar ciertas emociones.
- **Diseño de sonido (si corresponde):** Si bien no siempre es necesario, el diseño de sonido puede mejorar el impacto emocional y la experiencia narrativa de un GIF. Los efectos de sonido o la música cuidadosamente seleccionados pueden complementar las imágenes y reforzar la narrativa.

Al incorporar cuidadosamente estos elementos, los creadores pueden transformar los GIF animados de simples fragmentos visuales en poderosas herramientas para la narración visual.

2.3.2 Estética y Estilo en la Ilustración Animada en GIF.

El estilo visual de una ilustración es un reflejo de la personalidad única del artista, sus influencias artísticas y el mensaje que desea transmitir. Abarca una variedad de opciones, que incluyen la paleta de colores, el trazo, la composición y el enfoque estético general. Estas opciones ayudan a crear una atmósfera específica y mejorar el poder narrativo de la ilustración.

El estilo visual de un ilustrador suele estar determinado por sus experiencias personales, su entorno cultural, su formación artística y su experimentación. La formación formal en arte y diseño proporciona una base sólida para desarrollar un estilo único. Sin embargo, las influencias personales y la experimentación son igualmente importantes. Al probar diferentes técnicas, medios y enfoques, los ilustradores pueden descubrir su propia voz distintiva.

Comprender principios artísticos como la composición, la teoría del color y la perspectiva es esencial para crear ilustraciones visualmente atractivas. Estos principios guían la disposición de los elementos, el uso del color y la creación de profundidad y perspectiva dentro de la obra de arte.

La estética general de una ilustración debe estar en consonancia con la historia que se cuenta y la respuesta emocional deseada, un estilo minimalista tanto con líneas limpias como formas simples puede crear una sensación de claridad y concentración, mientras que un estilo más expresivo con detalles intrincados y

colores llamativos puede evocar emociones y crear una sensación de dramatismo en la animación.

Al considerar cuidadosamente estos factores, los ilustradores pueden desarrollar un estilo visual que complemente su narrativa y tenga eco en su audiencia.

2.3.3 Evolución de la Estética y el Estilo en el GIF.

La estética y los estilos de los GIF animados han evolucionado significativamente desde sus inicios, lo que refleja tendencias culturales más amplias y avances tecnológicos. Los primeros GIF solían ser simples y repetitivos, pero a medida que el software y el hardware mejoraron, los creadores comenzaron a experimentar con estilos más complejos y visualmente atractivos. La influencia de las plataformas de redes sociales y la creciente popularidad de los GIF también han desempeñado un papel importante en la conformación de su evolución estética.

2.3.4 Experimentación y Exploración Estilística.

En el ámbito de la ilustración y la animación, la experimentación y la exploración son las fuerzas impulsoras tanto de la innovación como la creatividad. Al salir de los límites convencionales y adoptar nuevas técnicas, los artistas pueden superar los límites de su arte y crear obras verdaderamente únicas y cautivadoras.

La experimentación permite a los artistas liberarse de las nociones preconcebidas y descubrir resultados inesperados e inspiradores, los anima a desafiarse a sí mismos y a superar los límites de sus habilidades. La exploración, por otro lado, implica aventurarse en nuevas áreas y descubrir nuevas posibilidades. Al exponerse a

diferentes estilos artísticos, técnicas y culturas, los artistas pueden encontrar inspiración y ampliar sus horizontes.

2.4. Recepción y Apreciación de la Ilustración Animada en GIF.

La popularidad de las ilustraciones animadas ha crecido significativamente en los últimos años, impulsada por los avances tecnológicos, el auge de las redes sociales y la creciente demanda de contenido atractivo y visualmente atractivo. Se utilizan para mejorar la narración, el desarrollo de personajes y el atractivo visual en películas y televisión, para crear videos musicales memorables, para promover productos y servicios, para expresar emociones y compartir reacciones en línea, además para crear instalaciones de arte público interactivas y atractivas.

2.4.1 Plataformas y Comunidades en Línea.

Tanto las plataformas como las comunidades en línea han desempeñado un papel crucial en la popularidad y evolución de las ilustraciones animadas. Estas plataformas brindan un espacio para que los creadores compartan su trabajo, se conecten con el público e interactúen con otros artistas.

Plataformas de redes sociales:

- Plataformas centradas en GIF: Giphy, Tenor e Imgur son plataformas dedicadas a compartir y descubrir GIFs. Estas plataformas tienen grandes

bases de usuarios y cuentan con colecciones seleccionadas de GIFs de varios creadores.

- Redes sociales generales: Los GIF animados se utilizan ampliamente en plataformas como Twitter, Instagram, TikTok y Facebook para expresar emociones, compartir reacciones y contar historias.

Comunidades en línea:

- Reddit: Subreddits como *r/gifs*, *r/gifmakers* y *r/animation* ofrecen espacios para que los entusiastas de los GIF compartan su trabajo, discutan técnicas y se conecten con otros creadores.
- Servidores de Discord: Existen numerosos servidores de Discord dedicados a la animación, el diseño y la creación de GIF, que ofrecen oportunidades de colaboración, retroalimentación y aprendizaje.
- Grupos de Facebook: Los grupos de Facebook centrados en la creación de GIF ofrecen una plataforma para compartir trabajos, debatir tendencias y conectarse con otros artistas.

Galerías de arte y portafolios:

- ArtStation: Esta plataforma es popular para exhibir obras de arte de calidad profesional, incluidas ilustraciones animadas.

- DeviantArt: Una gran comunidad en línea para artistas de todos los niveles, que presenta una amplia gama de ilustraciones animadas.
- Behance: La plataforma de Adobe para exhibir trabajos creativos, incluidos GIF animados e ilustraciones.

2.4.2 Uso en la Industria y Publicidad.

Las ilustraciones animadas han encontrado aplicaciones generalizadas en varias industrias y campañas publicitarias, a continuación, mencionaremos algunos usos que se le dan a los GIFs en dichos ámbitos.

Marketing y desarrollo de marca:

- Publicidad en redes sociales: Los GIF animados se utilizan ampliamente en la publicidad en redes sociales para captar la atención, generar participación y transmitir mensajes de marca de una manera visualmente atractiva.
- Demostraciones de productos: Los GIF animados se pueden utilizar para demostrar visualmente las características, los beneficios o los escenarios de uso de los productos.

- Vídeos explicativos: Los vídeos explicativos animados y breves que utilizan GIF pueden comunicar conceptos complejos o información sobre productos de forma eficaz, concisa y atractiva.

Educación y capacitación:

- Aprendizaje electrónico: Las ilustraciones animadas pueden mejorar el contenido de aprendizaje electrónico al hacerlo más atractivo visualmente y más fácil de entender. Se pueden utilizar para explicar conceptos complejos, proporcionar instrucciones paso a paso o ilustrar ejemplos.
- Materiales de capacitación: Los GIF animados se pueden incorporar a los materiales de capacitación para hacerlos más interactivos y atractivos. Se pueden utilizar para demostrar procedimientos, proporcionar ayudas visuales o reforzar conceptos clave.

Entretenimiento y medios:

- Videojuegos: Las ilustraciones animadas se utilizan ampliamente en los videojuegos para crear personajes, fondos y efectos visuales.
- Aplicaciones móviles: Los GIF animados se pueden utilizar en aplicaciones móviles para proporcionar información visual, mejorar las interfaces de usuario o contar historias.

- Sitios web y diseño web: Las ilustraciones animadas pueden agregar interés visual y mejorar la participación del usuario en los sitios web. Se pueden utilizar para resaltar características clave, guiar a los usuarios a través de la interfaz o transmitir mensajes de marca.

2.4.3 Innovaciones Tecnológicas y Tendencias Emergentes.

A continuación, se presentan algunas innovaciones y tendencias clave que darán forma al futuro de los GIF animados:

- Inteligencia artificial (IA): se están desarrollando herramientas impulsadas por IA para automatizar ciertos aspectos de la creación de GIF, como la generación de animaciones a partir de indicaciones de texto o el diseño de personajes. Esto podría conducir a flujos de trabajo más eficientes y a la creación de GIF únicos e innovadores.
- Realidad virtual y aumentada (VR/AR): Los GIF se pueden integrar en experiencias de VR y AR para crear historias interactivas e inmersivas. Esto podría abrir nuevas posibilidades para las narrativas visuales y la participación.
- GIF de 360 grados: Aunque todavía están en sus primeras etapas, los GIF o ilustraciones de 360 grados ofrecen una nueva perspectiva para contar historias, ya que permiten a los espectadores explorar la escena desde diferentes ángulos.

- GIF interactivos: La incorporación de elementos interactivos como botones o áreas en las que se puede hacer clic dentro de los GIF puede crear experiencias más atractivas e interactivas.
- Integración con redes sociales: Plataformas como TikTok e Instagram están introduciendo constantemente nuevas funciones y herramientas para crear y compartir GIFs. Estas integraciones facilitan a los creadores la producción y distribución de su trabajo.

Es probable que estas innovaciones y tendencias sigan dando forma al panorama de la ilustración animada en los próximos años, ofreciendo nuevas oportunidades para los creadores y ampliando las posibilidades de lo que se puede lograr con este formato versátil.

2.4.4 Valoración en la Industria Creativa.

Las ilustraciones animadas, al igual que otras formas de arte digital, pueden tener un valor significativo en la industria creativa. Su combinación única de atractivo visual, potencial narrativo y versatilidad las convierte en un recurso muy buscado para diversas aplicaciones.

En el valor comercial:

- Licencias e imágenes de archivo: Los creadores pueden licenciar sus ilustraciones animadas para usarlas en diversos proyectos comerciales, como publicidad, marketing y diseño de productos. Las plataformas de imágenes de archivo ofrecen mercados para que los creadores vendan su trabajo.
- Trabajos independientes y por encargo: Los trabajadores independientes pueden ofrecer sus servicios de ilustración animada a clientes que necesiten imágenes personalizadas. Los clientes pueden encargar GIF para proyectos específicos, como desarrollo de marca, contenido de redes sociales o materiales educativos.
- Integración de productos: Las ilustraciones animadas se pueden integrar en productos o servicios para mejorar su atractivo y funcionalidad. Por ejemplo, se pueden utilizar en aplicaciones móviles, sitios web o productos físicos.

En el valor artístico:

- Reconocimiento y premios: Las ilustraciones animadas pueden ser reconocidas y premiadas en festivales de cine, concursos de arte y premios de diseño. Este reconocimiento puede mejorar tanto la reputación como la credibilidad de un artista.
- Marca personal: Una sólida cartera de ilustraciones animadas puede ayudar a los artistas a establecer una marca personal y atraer clientes o colaboradores potenciales.

- Expresión creativa: Las ilustraciones animadas ofrecen una plataforma única para que los artistas expresen su creatividad, cuenten historias y hagan una declaración personal.

El valor de una ilustración animada puede verse influenciado por varios factores, entre ellos la habilidad artística y la calidad de la obra, su originalidad y creatividad, su relevancia para las tendencias actuales, su potencial comercial y la reputación del artista que la creó. Los diseños únicos e innovadores que abordan temas actuales y se pueden utilizar en aplicaciones comerciales suelen ser más valiosos. Los artistas consagrados con una sólida reputación pueden alcanzar precios más altos por su trabajo.

CAPÍTULO III

3. Capítulo III: Marco Metodológico.

En este capítulo se describe el proceso cualitativo empleado para esta investigación, que abarca la selección de software, las técnicas de producción y los procesos creativos que se utilizarán en la elaboración de las ilustraciones animadas. El objetivo de este enfoque es realizar una evaluación de las herramientas necesarias, comparando su precio y versatilidad a la hora de crear una ilustración animada o GIF.

3.1. Selección de Software.

La selección de un buen programa de ilustración impacta significativamente la calidad y la eficiencia de la obra de arte que se esté realizando; para esta investigación, se seleccionaron Procreate Dreams y Procreate como las principales herramientas de software para crear ilustraciones animadas. Estas aplicaciones ofrecen un conjunto completo de funciones, facilidad de uso y compatibilidad con dispositivos iPad, lo que las convierte en opciones ideales para este proyecto.

Procreate tiene semejanza con los programas de Adobe, sin embargo es una herramienta mucho más amigable para el usuario, este provee los instrumentos necesarios a la hora de crear sin necesidad de abrumar al artista; a pesar de que Photoshop y After Effects tienen propósitos profesionales, Procreate promete y cumple con su objetivo y a precios muchos más accesibles, mientras que el uso de softwares de Adobe puede costar cientos de dólares al año, el precio de Procreate es de 12 dólares, para siempre sin la necesidad de una suscripción.

Al estar familiarizada con la aplicación Procreate por muchos años y comprobar su efectividad fue casi inmediata la elección de dicho programa. La combinación de Procreate Dreams y Procreate ofrece un conjunto de herramientas potente y versátil para crear ilustraciones animadas. Sus interfaces fáciles de usar y sus funciones integrales, los convierten en opciones ideales para desarrollar dichas ilustraciones.

3.2. Técnicas de creación.

Para realizar las ilustraciones animadas debemos definir el estilo y la dirección que tomaremos al momento de iniciar el trabajo; para la animación de la ilustración, combinaremos dos técnicas que serán cuadros por cuadro, para dar un efecto más tradicional a algunos elementos de las ilustraciones, e interpolación para lograr un enfoque equilibrado, ayudará a que las transiciones se vean más suaves, creando una animación más fluida.

La ilustración será creada en Procreate en capas para que las piezas componentes de la narrativa visual puedan ser animadas por separado en Procreate Dreams, se incorporarán diferentes estilos y texturas, a su vez se utilizará una paleta de colores amplia para la armonía y narrativa visual.

3.3. Proceso creativo y flujo de trabajo.

La creación de ilustraciones GIF llamativas, implica un proceso sistemático e iterativo que combina creatividad, habilidades técnicas y atención al detalle. El

proceso creativo comienza con la ideación y el desarrollo del concepto, donde se intercambian ideas, se reúne inspiración y se define la narrativa de la animación.

Una vez que se tiene una visión clara, se puede pasar al diseño de personajes y fondos, creando elementos visualmente atractivos y memorables que den vida a la historia; el guion gráfico (storyboard) y la planificación son pasos esenciales para visualizar la secuencia de eventos, bocetar la animación y garantizar un flujo fluido de la historia. La fase de animación implica la creación de fotogramas clave, la adición de fotogramas intermedios y el perfeccionamiento de los movimientos de los personajes y los objetos. Por último, se exporta la animación en el formato deseado, se optimiza para su reproducción y se prueba en diferentes dispositivos para garantizar que se ve y se reproduce correctamente.

Finalmente, el reporte de ideas en una bitácora artística para documentar el proceso creativo y fomentar la inspiración, nos ayudará a generar ideas, hacer un seguimiento del progreso y reflexionar sobre el trabajo, también puede mejorar tanto la creatividad como la motivación. Si se sigue este proceso creativo y se incorporan estas técnicas, se pueden crear ilustraciones animadas atractivas y visualmente impactantes que transmitan eficazmente un mensaje.

CAPÍTULO IV

4. Capítulo IV: Proceso de Producción Artística.

El inventario artístico abarca el proceso creativo de la realización de las obras artísticas; en el primer punto se explica el sistema empleado en la realización de la bitácora artística. Se documentará la recopilación de imágenes como inspiración para la producción de las piezas, a la vez que se crearán moodboards como material visual para transmitir las ideas principales de los sketches, estos se usarán de guía para crear las piezas finales. Por último, se presentará el proceso de producción de las ilustraciones incorporando las técnicas de animación GIF previamente investigadas.

4.1. Bitácora.

El desarrollo de la bitácora se realizó de manera digital en la aplicación de procreate, en un formato de lienzo de 2048 px por 2732 px, a tamaño de la pantalla del dispositivo; dentro de la aplicación en configuración de lienzo se activó el modo de presentación de páginas para que este simulara un cuaderno digital. Este formato fue empleado para la documentación de los moodboards y sketches de las obras de arte, esto refuerza una mejor planificación en su producción.

4.1.1. Moodboards.

Para cada obra, se realizó un moodboard con señalizaciones que destacan aquellos detalles llamativos en las imágenes, de las cuales se tomará inspiración para los bocetos de las obras. También se elegirá previamente una paleta de colores, para que dichos tonos resalten en las piezas finales.

Moodboard, 1° sketch: Esta pieza llevará elementos en tonos rojos y rosas para dar un ambiente romántico a la narrativa de la ilustración. El concepto principal tiene que ver con el término “Hopeless romantic” o “Romance Incurable”, por ende, las rosas y pétalos darán el efecto deseado a la obra artística final.



Ilustración 30. Moodboard 1.

Moodboard, 2° sketch: La idea principal es la de “Gemelos opuestos”, se usará de referencia a dos polillas de distintas especies, para usar las características de éstas en la pieza. Se busca transmitir una estética etérea, con una paleta de colores más variada, pero sin alejarse del concepto inicial; se implementará la animación en detalles como antenas, cabello o alas.



4.1.2. Sketches.

- Bocetos de primera obra: El primer boceto es la base de la ilustración, donde se añaden elementos simbólicos que hagan juego con la narrativa visual; el segundo boceto destaca los detalles que se quieren animar. El tipo de animación será limitada.

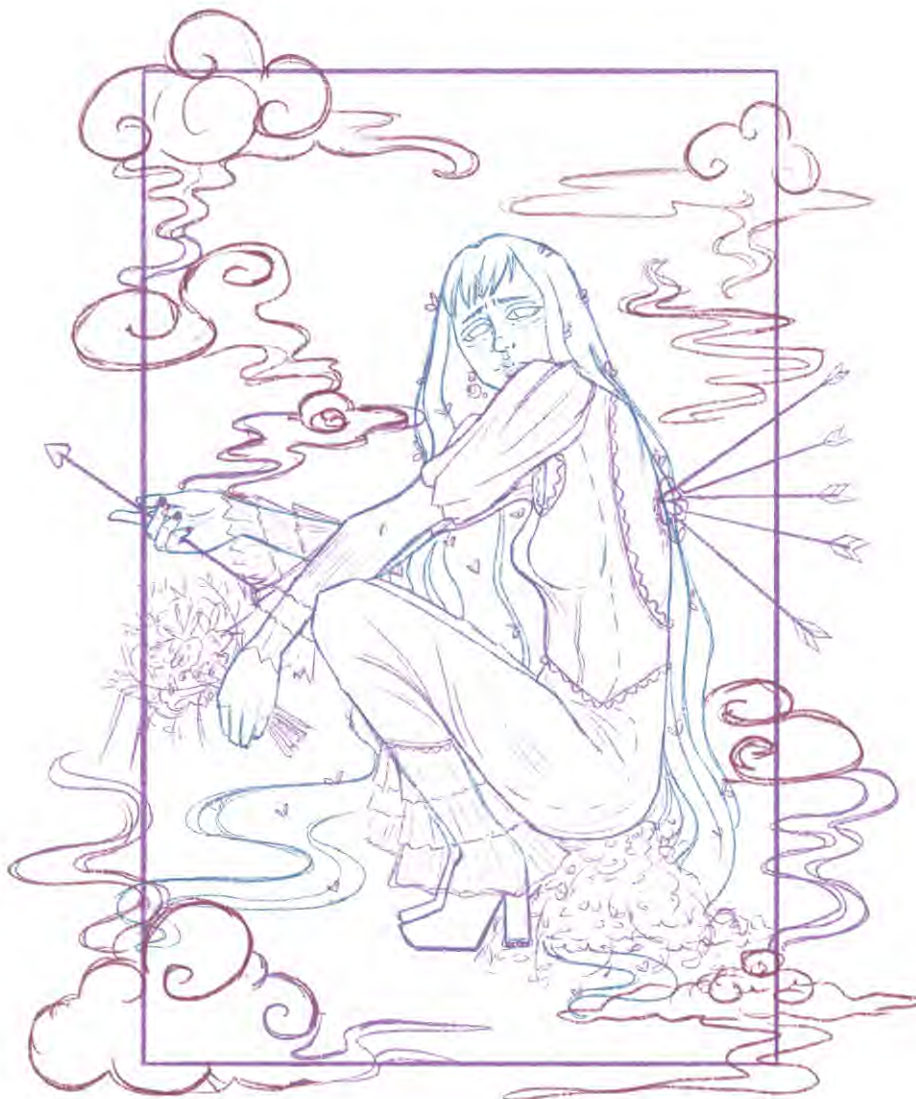


Ilustración 32. Sketch 1.

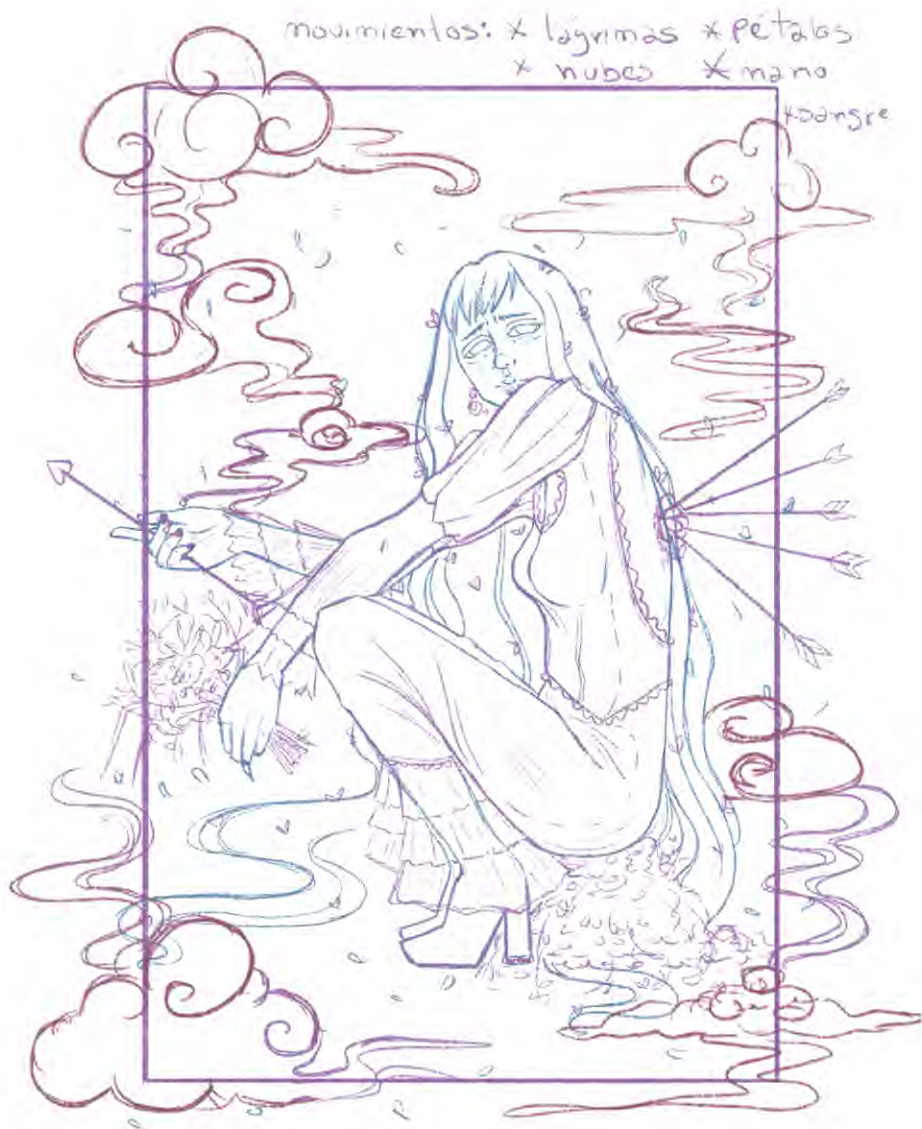


Ilustración 33. Boceto de Animación.

- Bocetos de segunda obra: Esta pieza también utilizará animación limitada, de esta forma la ilustración destaca más. En el segundo sketch se anotan detalles que se quieren destacar, por ejemplo, los ojos, el cabello y destellos que aparecerán cuando los personajes parpadeen.



Ilustración 34. Sketch 2.

- movimientos:
- * Pelo
 - * Parpadear
 - * destellos
 - al Parpadear
 - * Arco + Brillos



Ilustración 35. Boceto de Animación.

4.2. Realización de la(s) obra(s).

Este trabajo de grado presentará dos piezas, las cuales se han ido desarrollando en la bitácora artística, en la primera se ahondará en la narrativa visual con los elementos simbólicos; por su parte la segunda obra se enfocará en el desarrollo de los personajes con elementos que destaquen su composición.

4.2.1. Obra 1.

Proceso artístico:

1. El primer paso para realizar nuestra ilustración es hacer el lineart; ya que esté listo nuestro sketch y tengamos claro los detalles y elementos que queremos en nuestra ilustración, creamos una nueva capa y bajamos la opacidad de la capa inferior donde se muestra nuestro sketch, esto nos ayuda a no confundirnos con las líneas del boceto y trazar fácilmente líneas más limpias para nuestro dibujo.



Ilustración 36. Lineart 1.

2. El segundo paso para realizar nuestra obra es agregarle color, detalles y texturas; algo que ayuda a agilizar este proceso es separar por grupos las capas en las que se están trabajando para identificar rápidamente los elementos en los que se quiere dibujar.



Ilustración 37. Color y Texturas.

3. Ya que tenemos nuestra obra lista, es importante no acoplar las capas, ya que esto podría complicarnos al momento de la animación de nuestra obra; cuando hayamos identificado y separado los elementos que queremos que tengan movimiento, pasaremos al programa de animación.

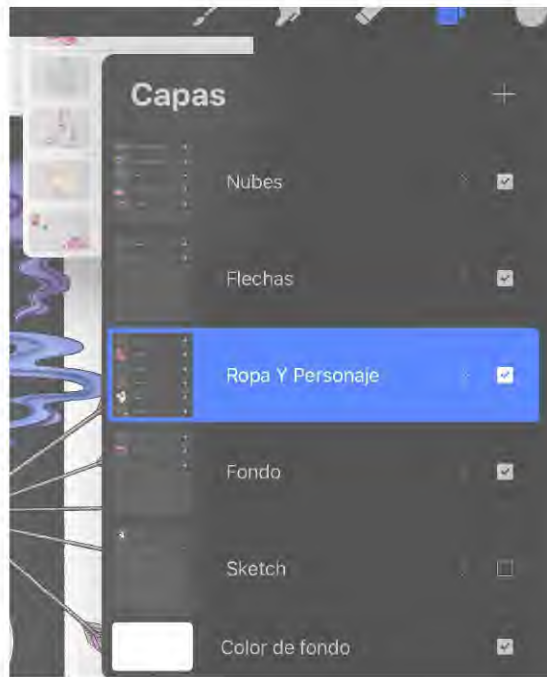


Ilustración 38. Grupos de Capas.

4. El tamaño de la animación será de 1080 x 1920 píxeles para un formato de redes sociales, la duración será de 00:06 segundos por 12 fotogramas por segundo.



Ilustración 39. Configuración de Fotogramas.

5. Una vez dentro de nuestro lienzo, agregaremos las capas de nuestra ilustración y las colocaremos una encima de la otra; para esto debemos agregar una nueva pista, cada vez que añadamos una nueva imagen. Esto nos ayudará a visualizar la obra como en nuestro programa de dibujo.

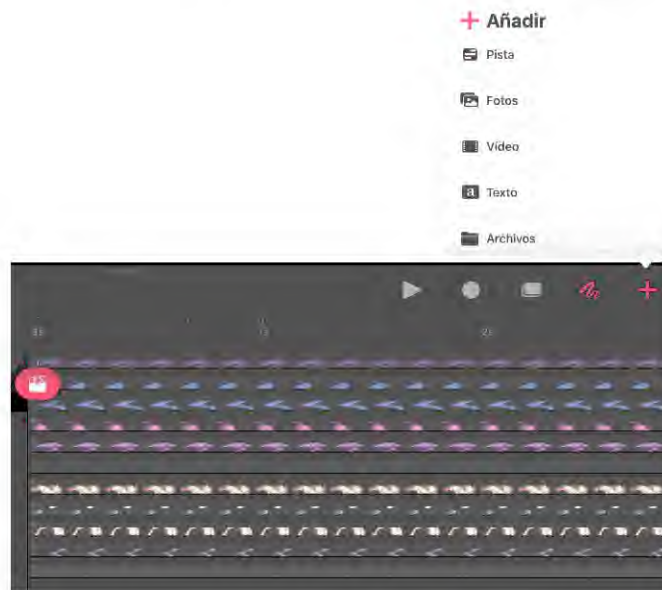


Ilustración 40. Añadir Pistas.

6. Una vez las capas estén dentro del programa de animación, las seleccionaremos y agrupamos, para luego redimensionar la ilustración dentro del lienzo.
7. Ya redimensionado y agrupado, dividiremos nuestra pista por segundos o medio segundos, dependiendo de la cantidad de fotogramas que deseemos animar. Como la animación dura 4 segundos x 12 fps, que dividiré en 12 partes.

8. Cuando nuestra pista está dividida, realizaremos la animación; en las 12 partes que separamos previamente, animaremos el movimiento de las nubes, con la herramienta de edición de mover / deformar, esto hará que sea más precisa la animación sin necesidad de realizar 11 nuevos dibujos por cada nube que hagamos.
9. Una vez animados los detalles en diferentes pistas, procedemos a exportar en video; una vez creada la secuencia lo pasamos a Procreate, importamos el video y la interfaz se encargará de dividir el video en frames. Finalmente exportamos el video como GIF y ajustamos los frames a la velocidad que queramos.



Ilustración 41. Procreate, Video en Frames.

Anotaciones: Al principio el GIF se estimaba una duración de 6 segundos, para aumentar la velocidad y su fluidez, se exportó en la duración de 4 segundos x 15 fps. Antes de utilizar el programa Procreate Dreams, tomé su curso, el cual se me hizo bastante fácil debido a mi familiarizada con la interfaz de Procreate.

4.2.2. Obra 2.

Proceso artístico:

1. El proceso de la segunda obra será exactamente igual al de la primera ilustración, a diferencia de que está enfocada en el desarrollo de personajes más no en la narrativa visual como tal. Empezando nuevamente con el lineart.



Ilustración 42. Lineart 2.

2. Una vez terminado el lineart, se colocan los colores base, tratando de usar como guía el moodboard que se realizó para la paleta de colores y desarrollo de los personajes.



Ilustración 43. Colores Base.

3. Continuamos con los detalles de la obra, agregando brillo, sombras, texturas, también haciendo sus combinaciones.



Ilustración 44. Detalles 2.

4. Con la ilustración ya finalizada procedemos a la animación de los elementos, usando de referencia el sketch de los detalles que tendrán movimiento. La animación será de 00:03 segundos por 24 fotogramas por segundo, de esta forma los elementos se moverán un poco más rápido.

Anotaciones: Las texturas agregadas a las ilustraciones son un toque personal, no siempre se recomienda, ya que al momento de animar, puede llegar a verse afectada la pieza y podrían deformarse algunos detalles. Para esta pieza en específico, se tuvieron que animar algunos detalles fuera de Procreate dreams, ya que la interfaz no ofrece acciones más complejas de dibujo.

4.3. Análisis de narrativa visual.

Este punto busca analizar cómo se ha observado y entendido la composición en las piezas animadas en formato GIF. Primero, se hablará sobre cómo se aplicó la narrativa visual en ambas animaciones y qué efecto lograron. Luego, se explicará el proceso de animación paso a paso, detallando las técnicas utilizadas y cómo estas ayudaron a darle dinamismo y fluidez a las piezas. También se verá qué tan versátiles fueron estos métodos y qué tanto se pudo experimentar con ellos en base a lo investigado. Por último, se presentarán los resultados finales, mostrando las ilustraciones y sus animaciones GIF.

- Narrativa visual, Obra 1: Como sabemos, la narrativa visual trata de contarnos una historia mediante elementos visuales, en lugar de textos o

palabras escritas; la composición de las imágenes, colores y símbolos son los que trabajan para dar significado a la pieza.

Al momento de crear esta pieza el concepto que más llamó la atención en un principio fue el romanticismo, se buscaba crear un ambiente rosa y romántico, destacando elementos como flores, vestidos de novias, ramos, etc.; la idea principal era crear a una novia con un ramo de rosas, pero luego surgieron otras incógnitas, como: ¿porque está sentada ahí?, ¿porque está sola si es una novia?, ¿dónde está el velo?, ¿qué hará o que tendrá en la otra mano?, ¿está feliz?, ¿está triste?, entre muchas otras preguntas. Debido a que la narrativa visual no estaba funcionando con el concepto que se había creado al principio, se agregaron los elementos de las flechas y se colocaron en la mano derecha y en la espalda, para darle un mayor significado a la pieza; las flechas representan al Dios del Amor Cupido, esto podría dejarnos con la pregunta de ¿y en dónde está cupido?, pero en la historia de esta ilustración no cabe lugar para dicho personaje ya que el mensaje que se busca dar es otro.

Si observamos de cerca a la protagonista de la ilustración, podemos observar que sus mejillas están rojas, implicando que estuvo llorando, también sostiene un ramo de flores normalmente relacionado con el matrimonio, mientras está sentada en un montón de pétalos amontonados que caen desde las nubes grises que encuentran en la parte superior; las flechas incrustadas en su espalda tienen sangre seca a su alrededor, dando a entender de que pueden ser heridas viejas o frescas.

El título de esta obra de arte es “Hopeless romantic”, que en español se traduce a “Romántico sin remedio”, pero su traducción literal al español “Romántico Sin Esperanza” que es de donde se tomaron los elementos para darle una buena narrativa visual a la ilustración. La protagonista sostiene una última flecha que le queda para volver a enamorarse, las flechas ya enterradas en su espalda dan a entender que ha pasado por eso antes, todo esto mientras sostiene un ramo de flores y lleva puesto un vestido de novia que no es enteramente blanco, significando su anhelo de poder convertirse en novia y amar una vez más.

- Narrativa visual, obra 2: Esta pieza fue nombrada “Moth Flames” que se traduce a “Llamas de Polillas”, este nombre surge de la palabra “Twin flames” que se traduce a “Llama Gemelas” y se hace el juego de palabras con la palabra polillas. En esta obra, nos enfocamos principalmente en el desarrollo de personajes, tomando como inspiración dos tipos de polillas: la polilla rosada de arce y la polilla prometea. Elegimos estos insectos por sus contrastantes paletas de colores, lo que ayudó a crear un fuerte impacto visual entre ambos personajes.

Para la silueta de las protagonistas, buscamos una pose dramática, casi como si estuvieran en una pasarela exagerada, con la intención de resaltar la fantasía dentro de la ilustración. En lugar de darles alas, decidimos incorporar los patrones de estos insectos en su cabello, accesorios y vestuario, manteniendo así la esencia de cada polilla sin representarlas de manera literal.

El vestuario de la polilla rosada sigue la paleta de colores del insecto, con un acabado que combina un efecto polvoriento y un brillo sutil, inspirado en las escamas de sus alas. Su cabello largo, rosa y trenzado simula las antenas de la polilla, y se complementa con una corona de perlas en tonos rosados para aportar un aire etéreo. Por otro lado, para la polilla prometea, optamos por los colores del macho, ya que la hembra suele tener tonos más rojizos. Las manchas blancas de sus alas se trasladaron al cabello del personaje, mientras que su vestido, con un acabado brillante, simula la textura escamosa del insecto. El diseño del pecho del vestido está inspirado directamente en la forma del cuerpo de la polilla prometea.

Los rostros de ambas figuras transmiten serenidad para aportar un toque surrealista. La polilla rosada de arce tiene ojos grandes, reflejando una de las características más distintivas del insecto, mientras que la polilla prometea tiene ojos más rasgados. Para enmarcar la composición, incorporamos una polilla real dividida a la mitad, con los colores de ambas especies, simbolizando la dualidad entre ellas.

4.4. Análisis de las técnicas de animación GIF y estilos.

Para ambas obras se utilizó la técnica “frame by frame” o “cuadro a cuadro”, para todos los elementos animados de las piezas, el estilo visual de animación fue estilizado/personalizado, ya que es una combinación de diferentes influencias para crear una estética propia.

- Obra 1: Los detalles que en un principio se querían animar eran las nubes, lágrimas, sangre, pétalos y mano, durante el proceso de animación se descartó la opción de animar un movimiento leve de la mano de dicho personaje, ya que complicaba la secuencia y para hacer esto se debía separar la mano del dibujo de la protagonista; iba a dar más complicaciones y por dicha razón se descartó.

Para animar las nubes, se realizaron 12 cuadros y con la herramienta de deformar se iba cambiando la forma de las nubes, se copió y pegó cada vez que se modificaba una nube para que la secuencia se notara de manera fluida; este paso fue bastante sencillo de realizar, todo se realizó dentro de la interfaz de Procreate Dreams.

Para las lágrimas y sangre, se creó una nueva pista sobre el grupo de pistas de la ilustración, ya agrupadas con el movimiento de las nubes, este paso se logró dibujando dentro de la aplicación de Procreate Dreams, que permitía usar papel cebolla para ver el dibujo anterior y seguir con la animación.

Por último, los pétalos, mientras se planeaba cómo sería su animación, se ideó hacerlos uno por uno, pero haberlo hecho de esta manera nos hubiera tomado muchísimo más tiempo, probablemente días. Entonces para realizar la animación, se descargó un paquete de pinceles para el programa Procreate, que incluía el pincel de los pétalos; gracias a que la interfaz de Procreate y Procreate Dreams son compatibles, se importaron los pinceles sin problema, así como se animaron las lágrimas, en una nueva pista se trazaron los pétalos en diferentes cuadros.

Al momento de exportar simplemente se comparte en video y se guarda en la galería del dispositivo. En general animar esta ilustración fue bastante sencillo debido a que ya se estaba familiarizado con la interfaz de Procreate y se tiene la experiencia previa de su creación de GIF.

- Obra 2: Así como en la primera ilustración los elementos que se buscaban animar eran el cabello, parpadear, destellos y el arco, se descartó la idea del movimiento de cabello por la misma razón por la cual no se pudo animar la mano en la ilustración anterior.

Lo primero que se animó fue la polilla que va en el marco, para realizarla se tuvo que hacer en una animación fuera de Procreate Dreams, dentro de Procreate, ya que la interfaz de Dreams no contaba con herramientas de selección tan variadas como Procreate, lo cual hace mucho sentido porque es una aplicación de animación y no de dibujo. Una vez los dibujos estuvieron listos, se exportaron en archivos PNG y se colocaron en la pista correspondiente dentro del grupo correspondiente.

Para realizar el movimiento de los ojos se dibujó en una pista por encima del grupo de las pistas ya animadas, similar a las lágrimas en la obra 1; cuando se dibuja dentro de la aplicación de Dreams es mucho más fácil crear la animación y la calidad del dibujo no se pierde al momento de modificar una parte del dibujo.

Finalmente, y similar a la animación de la polilla, para crear los destellos se tuvo que realizar la animación en Procreate y exportarla dentro de Dreams; el

corazón que va en el medio del cuadro de la ilustración fue dibujado en Procreate y animado en Dreams.

4.5. Análisis de bitácora.

La bitácora fue clave en el proceso de estas ilustraciones, ya que permitió organizar el flujo de trabajo de manera eficiente. Desde el inicio, sirvió para plasmar ideas y anotaciones que surgían en el día a día. Muchas veces aparecían conceptos interesantes que, aunque algunos fueran descartables, era importante registrarlos. Se optó por una bitácora digital, ya que el teléfono móvil siempre está a la mano, facilitando el acceso y la actualización constante, más que una libreta física.

En total, se documentaron siete entradas en la bitácora, organizadas en moodboards, sketches y bocetos de animación. Se crearon tres moodboards, pero solo dos fueron seleccionados para desarrollar las piezas finales. Gracias a esta herramienta, fue más fácil definir y estructurar la narrativa visual de las ilustraciones, asegurando una dirección clara en el proceso creativo.

4.6. Resultado de obras.

Hopeless Romantic:



Ilustración 45. Obra *Hopeless Romantic*, 1.



Ilustración 46. Obra *Hopeless Romantic*, 2.









Ilustración 47. *Hopeless Romantic GIF.*

Moth Flames:



Ilustración 48. Obra Moth Flames, 1.



Ilustración 49. Obra *Moth Flames*, 2.







Ilustración 50. Moth Flames GIF.

Conclusiones

En este trabajo de grado se investigó los inicios del GIF y cómo estos fueron influenciando poco a poco las artes visuales, extendiéndose a disciplinas como la animación y el diseño gráfico, quienes tienen una fuerte conexión con la comunicación visual y la tecnología. Estas formas de arte inspiraron la concepción para desarrollar las ilustraciones animadas en formato GIF.

Al explorar distintas herramientas de animación, la elección del investigador se inclinó hacia Procreate y Procreate Dreams. Para quienes ya tienen experiencia con Procreate, su interfaz de animación resulta más intuitiva y accesible. Además, la relación calidad-precio de estas aplicaciones es difícil de igualar en comparación con los programas de Adobe, que, si bien son excelentes, pueden resultar menos accesibles. Conocer y practicar diversas técnicas de animación facilita enormemente el desarrollo de una pieza; mejorar la aplicación de los doce principios de la animación puede marcar la diferencia en la calidad y fluidez de las ilustraciones animadas.

La bitácora sigue siendo una herramienta clave en la creación de ilustraciones. Anotar ideas a lo largo del día permite construir un repertorio creativo más sólido. Asimismo, planificar el concepto a través de un moodboard es fundamental para el artista visual, ya que tener referencias claras hace que el proceso de boceto y pintura sea más eficiente y menos ambiguo, al contar con una dirección bien definida desde el inicio.

Finalmente, esta investigación demostró que la animación GIF amplía las posibilidades creativas y fortalece la narrativa visual de las ilustraciones. Los

movimientos sutiles en los elementos de una pieza artística pueden ayudar al espectador a comprender mejor la historia que hay detrás de la imagen. Gracias al proceso de investigación, se lograron desarrollar técnicas de animación que enriquecieron la pieza final, al mismo tiempo que se definió un estilo personal en la obra. La planificación y documentación previa del concepto jugaron un papel clave en la ejecución y finalización del proyecto.

Recomendaciones

Estas recomendaciones funcionarán de ayuda para otros investigadores en su proceso de ilustración animada en formato GIF. A continuación, los consejos:

- Es importante estudiar el tipo de mensaje que buscas transmitir; todos los elementos de la pieza cuentan, color, gestos, pose, etc.
- Al momento de desarrollar un personaje observa bien los detalles que vas a tomar de referencia, ejemplo, pájaros: tipos de plumas, picos, vuelo, etc.; y plásmalo en tu figura.
- Una vez que creas tu ilustración es importante separar todos los elementos que quieras animar por capas.
- Utiliza la técnica de *onion skin* para ver los cuadros anteriores y mantener fluidez. Entre más capas o pistas, más fluidez tendrá la animación.
- Cuando tengas lista tu animación, usa un programa adecuado para exportar la ilustración en formato GIF. Como Photoshop, Krita, Procreate, After Effects o Ezgif.
- Ajusta la velocidad de los frames, para que el movimiento se vea natural o hasta obtener el flujo deseado.
- Reproduce tu GIF antes de exportarlo.
- Si debe repetirse sin cortes, revisa que el primer y último frame encajen bien ajustando el bucle.
- Guárdalo en diferentes tamaños para las redes sociales o plataformas.

Referencias Bibliográficas

5 reasons for marketers to use GIFs | Zoho Show. (2023, 7 noviembre). Zoho Show.

<https://www.zoho.com/show/chronicles/gifs-for-marketers.html#:~:text=Helps%20your%20brand%20stand%20out.brand%20in%20an%20interactive%20way.>

Andrew, S. A. (2022, 24 marzo). *Stephen Wilhite, who created GIFs, dies at 74.*

CNN.

<https://edition.cnn.com/2022/03/24/tech/gif-creator-stephen-wilhite-death-cec/index.html>

animation illustration GIF by Benny Box. (s. f.).

<https://media4.giphy.com/media/v1.Y2lkPTc5MGI3NjExb2hmN29nYW12YXdibjlqZjd2MnNrYmV0bGNzazZyY3FsOTE3bTN4aSZlcD12MV9pbmRlcm5hbF9naWZfYnlfYWQmY3Q9Zw/hrjuZmIEtNHzfN5yEc/giphy.gif>

Ardianti, G. (2023, 2 diciembre). Exploring the Evolution of Graphic Design: From Print to Digital Media. *Medium*.

<https://medium.com/@gadingardianti/exploring-the-evolution-of-graphic-design-from-print-to-digital-media-1c5bece1bda8>

Art Illustration GIF by Cracked Ego. (2022, 12 septiembre).

<https://giphy.com/gifs/y8KQh8h5hZziJKP1Fu>

Art Love GIF by Pipapeep. (2022, 22 marzo).

<https://giphy.com/gifs/peep-pipapeep-peepod-oLkRxfVVSQpL1AFQUz>

Author, G. (2021, 11 agosto). *¡Anima tu estrategia con GIFs! (qué son y todo lo que debes saber de ellos).* Rock Content - ES.

<https://rockcontent.com/es/blog/que-son-los-gifs/#:~:text=La%20palabra%20>

[GIF%20es%20una.una%20compa%C3%B1%C3%ADa%20de%20comunicaciones%20norteamericana.](#)

Backstroke GIF by kidmograph. (2020, 17 enero).

<https://giphy.com/gifs/beJF43LlI36p2>

Behance. (s. f.-a). <https://www.behance.net/kkiimmssooc55f/projects>

Behance. (s. f.-b). <https://www.behance.net/gallery/97644739/SAILORMOON-GIF>

Bird, P. (2020, 9 octubre). *Jump animation.*

<https://www.pingobird.com/2020/10/jump-animation.html>

Boissoneault, L. (2017, 2 junio). A Brief History of the GIF, From Early Internet

Innovation to Ubiquitous Relic. *Smithsonian Magazine.*

<https://www.smithsonianmag.com/history/brief-history-gif-early-internet-innovation-ubiquitous-relic-180963543/>

Burrows, S. B. (2022, 11 enero). *How to tell a meaningful story without using words.*

writersdigest.com.

<https://www.writersdigest.com/write-better-fiction/how-to-tell-a-meaningful-story-without-using-words#:~:text=If%20you%20are%20telling%20a,hoping%20to%20communicate%20are%20clear>

Catherine. (2023, 25 septiembre). *How Animation Stories Make Us Feel: The*

Science of Emotional Connection. Prayan Animation.

<https://www.prayananimation.com/blog/how-animation-stories-make-us-feel-the-science-of-emotional-connection/#:~:text=Different%20animation%20styles%20also%20evoke,feelings%20of%20warmth%20and%20affection>

dance power Sticker by Duracell Bunny. (2019, 4 septiembre).

<https://giphy.com/stickers/power-bunny-1wXdll6RN29elcQ8ht>

Deedeecourse. (2021, 17 noviembre). 12 Principles of Animation - Squash and Stretch. *DeeDee Studio*.

<https://www.deedeestudio.net/en/post/principles-animation-squash-stretch>

Edwards, B. (1989). *Drawing on the Right Side of the Brain: A Course in Enhancing Creativity and Artistic Confidence*. Tarcher.

Email on Acid. (2022, 17 febrero). *GIFs in Email Marketing: 6 Brands with Great Ideas - Sinch Email on Acid*. Email On Acid.

<https://www.emailonacid.com/blog/article/email-marketing/5-brands-that-are-using-gifs-to-elevate-their-email-marketing/>

Finley, K. (2017, 28 mayo). The GIF Turns 30: How an Ancient Format Changed the Internet. *WIRED*.

<https://www.wired.com/2017/05/gif-turns-30-ancient-format-changed-internet/>

Giphy. (s. f.). *kidmograph GIFs on GIPHY - Be Animated*. GIPHY.

<https://giphy.com/gustavo/>

Hiena. (2022, 6 enero). 9 Advanced Procreate Animation Tricks - The Hiena - Medium. *Medium*.

<https://thehiena.medium.com/9-advanced-procreate-animation-tricks-a61a53606e7d>

History of the GIF from Steve Wilhite to Giphy - Storyly. (s. f.).

<https://www.storyly.io/post/history-of-the-gif-from-steve-wilhite-to-giphy#:~:text=Steve%20Wilhite%20introduced%20the%20GIF.connected%20to%20other%20computer%20networks>.

Hornung, D. (2005). *Colour: A Workshop for Artists and Designers*. Laurence King Publishing.

Hot Tub Cooking GIF by *jjjjjohn*. (2024, 27 marzo).

<https://giphy.com/gifs/witch-skeleton-hot-tub-iFV5aJmkNPSGr0ByQ7>

keke illustration. (s. f.). Keke Illustration. <https://keke-i.tumblr.com/>

Llorca, E. (2022, 2 noviembre). *¿Por qué utilizar GIFs en redes sociales?* Noergia Marketing Digital.

<https://noergia.com/blog/2016/04/por-que-utilizar-gifs-en-redes-sociales/>

Love Is Love Animation GIF by *cupofmotion*. (2022, 4 junio).

<https://giphy.com/gifs/gay-pride-queer-TkggwQzNo0uKyLK0J6>

Pablo. (2022, 3 agosto). *GIF, un formato que no pasa de moda tras 35 años*. El Blog de Orange. <https://blog.orange.es/innovacion/historia-gif/>

Parks, C. F. (2020, 28 febrero). *The Three Parts of Staging*. Animation Exploration.

<https://www.animationexploration.org/2020/02/01/staging/>

Ponder Rainy Day GIF by *Uncute*. (2020, 16 agosto).

<https://giphy.com/gifs/lofi-lo-fi-blobfish-H62NM1ab7wzMXURdoi>

Rebecca Mock, Gif Animation | Folio illustration agency. (2024a, febrero 5). Folio Illustration Agency.

<https://folioart.co.uk/illustrator/rebecca-mock/#illustration=snow>

Rebecca Mock, Gif Animation | Folio illustration agency. (2024b, febrero 5). Folio Illustration Agency.

<https://folioart.co.uk/illustrator/rebecca-mock/#illustration=staff-picks>

Repeat Eating Sticker by *TheLittleLabs*. (2022, 23 marzo).

<https://giphy.com/stickers/covid-glas2022-rinseandrepeat-xGFxY1uAYjoPKGn>

[TSm](#)

Rustico, F. (2023, 26 mayo). *Best Practices for Animated GIFs*. GifYard.

<https://gifyard.com/best-practices-for-animated-gifs/>

Rustico, F. (2024, 21 enero). *The Art of Storytelling with GIFs: Tips and Best Practices*. GifYard.

<https://gifyard.com/the-art-of-storytelling-with-gifs-tips-and-best-practices/#:~:text=Ultimately%2C%20GIFs%20are%20a%20powerful.imagery%2C%20movement%2C%20and%20emotion>

S, M. A. (2019, 13 abril). Los 12 principios de animación. *HyperBlog*.

<https://www.tesseractspace.com/blog/los-12-principios-de-animacion/>

Sperm Whale Animation GIF by Ben Marriott. (s. f.).

<https://media3.giphy.com/media/v1.Y2lkPTc5MGI3NjExNHhnM3hveDE0YW9rMTIkZTA0aHMyNXg0eWJneHoyZTdqeGpsc2I2ZyZlcD12MV9pbnRlcm5hbF9naWZfYnlfYWQmY3Q9Zw/xVurSXSjNiifP8qLXy/giphy.gif>

Squash and Stretch Principle | Toon Boom Learn. (s. f.). Squash And Stretch

Principle | Toon Boom Learn.

<https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/squash-and-stretch-principle>

Storytelling: Definition & Techniques | StudySmarter. (s. f.). StudySmarter UK.

<https://www.studysmarter.co.uk/explanations/media-studies/media-and-narrative-studies/storytelling/>

Straight Ahead and Pose-to-Pose Principle | Toon Boom Learn. (s. f.). Straight

Ahead And Pose-to-Pose Principle | Toon Boom Learn.

<https://learn.toonboom.com/modules/animation-principles/topic/straight-ahead-and-pose-to-pose-principle>

White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design*. Simon and Schuster.

Williams, R. (2001). *The animator's survival kit*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB19595990>

Yellowbrick. (2024, 25 septiembre). *Symbolism and Visual Metaphors in Animated Storytelling*. Yellowbrick.

<https://www.yellowbrick.co/blog/animation/symbolism-and-visual-metaphors-in-animated-storytelling#:~:text=By%20incorporating%20visual%20metaphors%20into.the%20story%20in%20a%20more>

Para ver animación GIF, visitar Trabajo de Grado en línea en el siguiente link:

<https://docs.google.com/document/d/1JptnjGIMx1OtIB9wt6rnEpQ1nLxTWs9fQ6Im3UHcXGQ/edit?usp=sharing>