



El bucle y sus epítomes

Andrea Hamda López Ali

El bucle y sus epítomes

Trabajo de Fin de Grado
Andrea Hamda López Ali

Tutorizado por
María Luisa Bajo Segura

Facultad de Bellas Artes
Grado en Bellas Artes. Dibujo, Ilustración y Animación
Universidad de La Laguna
Curso 2023-2024

Quisiera expresar mi más sincero agradecimiento a María Luisa, mi tutora en este Trabajo de fin de Grado, por compartir sus conocimientos y por su invaluable orientación durante el desarrollo de este proyecto. Asimismo, quiero agradecer a mi familia y amigos por su constante apoyo. Su presencia y aliento han sido fundamentales a lo largo de todo este proceso.

RESUMEN

Esta Memoria recopila los planteamientos teóricos y el desarrollo creativo del proyecto *El bucle y sus epítomes*, temática central de este Trabajo de Fin de Grado vinculado al Grado en Bellas Artes. Se enfoca en la intersección entre las pantallas digitales y el concepto de bucle en la sociedad contemporánea, explorando cómo la repetición afecta la percepción y la experiencia del mundo. Desde el cine hasta las plataformas digitales actuales, las pantallas han evolucionado de ser simples mediadores visuales a filtros dinámicos que configuran la relación del individuo con la realidad. Este proyecto analiza la captación de la atención por parte de las pantallas y la influencia de los bucles en la memoria, considerando sus implicaciones éticas, culturales y sociales, así como su impacto en la formación de la identidad individual y colectiva. La parte creativa se materializa en la creación de un GIF que simboliza la experiencia del bucle interminable.

PALABRAS CLAVE: Bucle, GIF, imagen, pantalla, repetición, animación, gestos, saturación visual, comunicación.

ABSTRACT

This work collects the theoretical approaches and creative development of the project *The loop and its epitomes*, the main subject of this end-of-degree project associated with the Bachelor's Degree in Fine Arts. It focuses on the intersection between digital screens and the concept of the loop in contemporary society, exploring how repetition affects the perception and experience of the world. From cinema to today's digital platforms, screens have evolved from being simple visual mediators to dynamic filters that shape the individual's relationship with reality. This project analyzes the capture of attention by screens and the influence of loops on memory, considering their ethical, cultural and social implications, as well as their impact on the formation of individual and collective identity. The creative part is materialized in the creation of a GIF that symbolizes the experience of the endless loop.

KEY WORDS: Loop, GIF, image, screen, repetition, animation, gestures, visual saturation, communication.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	3	XI. BIBLIOGRAFÍA	41
II. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO	4	XII. WEBGRAFÍA	41
III. OBJETIVOS	5	XIII. ÍNDICE DE IMÁGENES	42
III.I. Objetivos generales	5	XIV. <i>EL BUCLE Y SUS EPÍTOMES</i> . TRABAJO DE FIN DE GRADO	43
III.II. Objetivos específicos	6		
IV. METODOLOGÍA	7		
V. MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO	7		
V.I. La Imagen	8		
V.II. La Era de las pantallas	9		
V.III. La presencia del bucle o loop en la sociedad contemporánea	10		
V.IV. El gesto de carácter artístico	11		
V.V. El GIF: evolución y significado actual	12		
VI. REFERENCIAS ARTÍSTICAS	13		
VI.I. BLU	14		
VI.II. FRANCIS ALÿS	15		
VI.III. MOTION CLUB	16		
VI.IV. ALISON KERRY	16		
VI.V. YAYOI KUSAMA	17		
VII. REFERENCIAS PROPIAS	18		
VIII. MARCO CREATIVO	22		
VIII.I. Primeras ideas y propuestas	22		
VIII.II. Proceso seguido	24		
VIII.III. Entre la técnica y lo comunicativo	31		
IX. TEMPORALIZACIÓN	39		
X. CONCLUSIONES	40		

I. INTRODUCCIÓN

En la intersección entre la creciente influencia de las pantallas digitales y la omnipresente presencia del *bucle o loop* en la sociedad contemporánea, emerge un fascinante campo de estudio que busca comprender cómo la repetición afecta la percepción y la experiencia del mundo. Desde el surgimiento del cine, las pantallas han ejercido una atracción magnética sobre las masas generadas por su emisión lumínica y motriz. Esta lógica de atracción se ha trasladado y amplificado en la era digital, donde se han convertido en filtros activos y dinámicos presentes entre la percepción natural y la realidad, transformando la forma en que se ve, entiende y relaciona el mundo que nos rodea.

Simultáneamente, el concepto de *bucle o loop* se ha vuelto cada vez más relevante en el entorno cultural y tecnológico. Desde la repetición constante de mensajes e imágenes en dispositivos digitales hasta la experiencia del trance inducido por la repetición mántrica, el bucle se presenta como una fuerza poderosa que afecta la percepción del tiempo y la realidad, tanto a nivel individual como colectivo.

Por lo que, este proyecto explorará la intersección entre la influencia de las pantallas digitales y la presencia del bucle en la sociedad contemporánea emprendiendo un viaje creativo y a la vez de análisis vinculados – ambos – intersticialmente– para comprender cómo la repetición moldea la experiencia del mundo en la era digital.

Desde la reflexión sobre *la atención cautiva* generada por las pantallas hasta *el análisis de la memoria forzada* por la repetición en forma de bucles, se examinará cómo estos fenómenos impactan la percepción, la memoria y la comprensión del tiempo. Además, se explorarán las implicaciones éticas, culturales y sociales de vivir en un mundo saturado de imágenes y mensajes repetitivos, y cómo esto moldea la identidad individual y colectiva.

A través de este proyecto, se aspira a abrir un diálogo enriquecedor sobre la naturaleza de la repetición en la era digital y su impacto en la percepción y la comprensión del mundo.

II. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

En un momento determinado a la hora de emprender el Proyecto Fin de Carrera, consideré que este tema se mostraba como un verdadero reflejo de nuestro día a día, emergiendo como posibilidad en un área de estudio fascinante en la intersección de dos fuerzas dominantes en la sociedad contemporánea: la omnipresente influencia de las pantallas digitales y el fenómeno del bucle o loop. En consecuencia, este enfoque buscaba explorar profundamente cómo la repetición continua de procesos o acciones afecta la percepción, experiencia y comprensión del mundo.

Una de las primeras reflexiones mostraba que, en primer lugar, las pantallas digitales han evolucionado de ser simples mediadores visuales a ser filtros dinámicos que moldean activamente la relación del individuo con la realidad. Desde el cine hasta las plataformas digitales actuales, estas pantallas no solo transmiten información, sino que también estructuran la forma de percibir y entender el entorno visual circundante.

Por otro lado, el concepto de *bucle* o *loop* representa la repetición constante y cíclica de eventos, mensajes o imágenes. Esta estructura repetitiva no solo influye en la percepción del tiempo, sino que también crea una sensación de continuidad o eternidad que puede transformar la experiencia cotidiana.

El presente proyecto se enfoca en explorar cómo la convergencia de las pantallas digitales y el bucle configura la percepción del tiempo, la memoria y la identidad individual y colectiva. Desde la atención capturada por las pantallas hasta la experiencia de trance inducida por la repetición mántrica, se analizará cómo estos fenómenos afectan la comprensión del mundo y la relación con él.

Además, se examinarán las implicaciones éticas, culturales y sociales de vivir en un entorno saturado de imágenes y mensajes repetitivos. Este análisis permite entender cómo el GIF y otros formatos visuales en bucle, impactan la comunicación, las artes visuales y la construcción de significado en la era digital.

A través de este proyecto, se aspira a abrir un diálogo reflexivo y enriquecedor sobre la naturaleza del bucle en la cultura de nuestra contemporaneidad. Este estudio no solo profundizará el entendimiento teórico, sino que también ofrecerá entendimientos prácticos sobre cómo las tecnologías visuales están transformando la narrativa, el arte y la comunicación en el siglo XXI.

Evidentemente el proyecto no solo va a quedar en una parte teórica, todos los fundamentos y conceptos tratados serán canalizados a través del desarrollo de una parte creativa definida a través de un GIF, donde se va a experimentar su rápida lectura temporal por medio de un bucle interminable entre la expresión, la velocidad y la experiencia.

III. OBJETIVOS

Es fundamental formalizar los objetivos no solo dentro de la práctica artística para definir el camino hacia donde se desea llegar, sino también en la concepción teórica que estructura todo el proceso que precede a esta práctica. Las líneas de acción han sido delineadas en los apartados anteriores, lo cual proporciona el contexto necesario para describir los objetivos que serán adoptados, tanto generales como específicos.

III.I OBJETIVOS GENERALES

-Desarrollar competencias avanzadas en el ámbito contemporáneo de las Bellas Artes, específicamente en los campos de estudio de Dibujo, Ilustración y Animación. Este proceso incluirá la capacidad de explorar y aplicar metodologías de investigación en diversas áreas dentro del contexto de las Bellas Artes.

-Trabajar e investigar sobre el desarrollo de una metodología que permita analizar en profundidad las técnicas empleadas que conduzcan a propuestas mayormente conceptuales.

-Comprender y ser capaz de utilizar las herramientas básicas de investigación en el ámbito de la creación e investigación artística. Realizar una investigación eficiente mediante el análisis de textos relacionados con el campo de las artes visuales.

-Desarrollar una obra con relevancia artística, cultural y social significativa, garantizando que cumpla con los estándares de calidad requeridos para este tipo de proyecto. Este proceso implica aplicar conocimientos prácticos, conceptuales y técnicos relevantes, respaldando la obra mediante un análisis exhaustivo de diversos referentes relacionados con los conceptos abordados en el ámbito creativo.

-Abordar con eficacia los desafíos asociados a la creación de imágenes mediante la aplicación de metodologías y técnicas adecuadas, las cuales deben estar alineadas con el tema seleccionado.

-Gestionar de manera efectiva el proyecto artístico propuesto, evaluándolo críticamente para identificar sus fortalezas y áreas de mejora, realizando ajustes según sea necesario.

-Demostrar conocimientos sobre temas de interés social, una perspectiva con respecto a temáticas contemporáneas sobre el medio ambiente, el género, la migración y la decolonialidad.

III.II OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Crear imágenes durante el proceso de experimentación, explorando diversas técnicas y materialidades artísticas.

-Desarrollar un criterio para evaluar el trabajo propio de creación y producción artística y visual, dentro del contexto artístico y cultural.

-Producir una obra artística de alta calidad, destacando tanto en ejecución técnica como en expresión conceptual.

-Demostrar dominio técnico y conceptual en la obra, integrando elementos innovadores que enriquezcan la narrativa visual y profundicen la comprensión de la temática.

-Desarrollar nuevas acciones como posibilidad que puedan acogerse en la práctica artística contemporánea.

-Analizar y reflexionar sobre cómo la repetición de imágenes en un entorno saturado afecta la memoria y la identidad, explorando tanto su influencia en la formación y retención de recuerdos como su impacto en la identidad individual y colectiva.

-Investigar el impacto de las herramientas y medios digitales en las prácticas artísticas contemporáneas, evaluando cómo estos recursos pueden ser utilizados para expandir los límites del arte visual.

-Desarrollar una obra artística en formato GIF que explore el concepto de bucle, utilizando técnicas de dibujo y animación para investigar la relación entre movimiento, tiempo y repetición con el objetivo de mantener la atención del espectador.

IV. METODOLOGÍA

El punto de partida, como ya se ha indicado, se focaliza en el GIF, las pantallas digitales y el bucle o loop. Mediante un proceso de reflexión previa sobre cómo encarar el tema y la investigación, el trabajo se centra en desarrollar varias líneas de trabajo para ordenar el estudio. El poder de comunicación de la imagen a través de un GIF en el corto espacio de tiempo en que se desarrolla es extremo, ajustando su recepción secuencial a un bucle interminable en movimiento, donde la temporalidad es alterada una y otra vez. Por ello, una investigación teórica previa avalará las bases y claves necesarias para facilitar el desarrollo de la investigación.

Por lo que, el trabajo presentará una parte teórica bibliográfica que reflejará los fundamentos del estudio, así como la información visual a través de imágenes de referencia y la respuesta tecnológica que ha propiciado la propuesta. Esto incluye una labor de campo en la recogida de datos, donde el medio tecnológico estará presente, y un análisis previo que nos proporcionará la información esencial para el desarrollo del estudio y permitirá dar vida creativamente al tema elegido.

Conceptos clave como movimiento, acción/tiempo, y temporalidad en la lectura de la imagen, junto a una producción seriada de muchos dibujos, configuran la esencia de un GIF. La parte teórica y práctica del trabajo se vinculan metodológicamente en esta búsqueda informativa, no solo en lo ya citado, sino también en los conceptos y sus aplicaciones mediante una técnica específica. Además, los referentes artísticos también forman parte del estudio.

Por lo indicado, dos partes muy concretas perfilan la investigación, la parte teórica de fundamentos e imágenes y la del proceso creativo como concreción y baluarte de los fundamentos y como experiencia en la creación de imágenes.

Todos los elementos implicados se configuran en sedimentaciones de una temporalidad provocada por el movimiento a través de la continuidad de la imagen. El GIF se convierte en motivo de análisis y de recepción informativa entre los distintos tiempos y el espectador, quien actúa como garante y receptáculo de fragmentos contruidos de diversos tiempos creativos.

V. MARCO TEÓRICO Y CONTEXTUALIZACIÓN DEL TRABAJO

Desde este punto, se seguirá la estructura del trabajo de manera organizada para facilitar la comprensión de los conceptos y fundamentos que lo sustentan. Se iniciará con el estudio de la imagen, seguido por un análisis del impacto de las pantallas. Además, se explorará la presencia del *bucle* o *loop* en la sociedad contemporánea, junto con un estudio exhaustivo del gesto de carácter artístico. Finalmente, se llevará a cabo un análisis del fenómeno del GIF, abordando su evolución histórica, usos contemporáneos y su relevancia en el ámbito artístico.

V.I. LA IMAGEN

La proliferación de imágenes en la cultura contemporánea ha revolucionado la forma en que las personas se relacionan y comunican. Ahora, no solo facilitan la conexión entre individuos, sino que también se han convertido en herramientas para la reflexión y la acción. Más allá de las plataformas de redes sociales y la industria del entretenimiento, las imágenes han adquirido una relevancia sin precedentes en la vida cotidiana, desempeñando una amplia gama de funciones y dando forma a comportamientos, como los GIF que, según Ana García, “asumen la función de los gestos corporales en una conversación no presencial” (2019: 9), demostrando como las herramientas visuales están transformando la comunicación interpersonal.

En su análisis sobre la actual saturación visual, William Kentridge ofrece una poderosa metáfora para describir la era del exceso de imágenes. Él describe que:

El aire está cargado de imágenes, el tiempo se vuelve denso con cada acontecimiento y su imagen, un fumadero, una confusión, como si pudiéramos tomar una hoja de papel y moverla por el aire para que atrapara las imágenes que chocaran con ella (2018: 47).

Esta descripción resalta como la constante acumulación de imágenes contribuye a una sensación de saturación visual, donde cada momento se encuentra acompañado por una multiplicidad de representaciones visuales. Esta sobreabundancia impacta la percepción del tiempo y el entendimiento del entorno visual que rodea a las personas. Por otro lado, Joan Fontcuberta identifica las raíces tecnológicas y sociales detrás de este fenómeno, explicando que:

Un entorno de proliferación de cámaras de bolsillo baratas, así como teléfonos móviles provistos de cámara, fáciles de manejar y que producen fotos sin coste, ha convertido a todos en productores y consumidores de imágenes, provocando una avalancha icónica casi infinita (2017: 32).

Su análisis subraya cómo las innovaciones tecnológicas han democratizado la producción de imágenes, exacerbando la saturación visual que Kentridge describe.

Las imágenes tienen un poderoso impacto en las personas, ya que tienen la capacidad de evocar emociones, estimular la imaginación y transmitir información de manera efectiva. Su naturaleza visual permite que los mensajes sean comprendidos de manera inmediata, convirtiéndolas en herramientas poderosas para influir en las opiniones, actitudes y comportamientos.

Además, las imágenes están intrínsecamente vinculadas al poder debido a su habilidad para comunicar mensajes complejos y persuasivos en un solo vistazo. Como señala García:

Las imágenes poderosas nos mueven a hacer cosas, como es evidente en la propaganda, en las luchas iconoclastas, que destruyen la imagen precisamente ensalzando su poder, o en todas las acusaciones de manipulación o idolatría que suscita el ámbito de lo icónico (2019: 18).

En una sociedad inundada de imágenes, el poder de lo icónico se revela como un elemento fundamental para comprender cómo las personas interactúan y organizan su entorno social. Sin embargo, sería inapropiado atribuir este poder únicamente a la proliferación de las tecnologías visuales o a la abundancia de imágenes. Más bien, la verdadera fuerza de las imágenes radica en su capacidad inherente para resonar y dejar huella en los espectadores, reafirmando su posición como pilares fundamentales de la comunicación contemporánea.

V.II. LA ERA DE LAS PANTALLAS

En el ámbito de la cultura visual, la pantalla se ha convertido en un símbolo distintivo. Este elemento, donde las imágenes adquieren vida, no es una novedad reciente, sino que ha evolucionado a lo largo del tiempo, adoptando diversas formas que son fácilmente reconocibles en la actualidad. Los orígenes de la pantalla contemporánea pueden rastrearse hasta la proyección de sombras generadas por fuentes de luz natural, un fenómeno aparentemente simple pero fundamental en el desarrollo de esta tecnología. Este concepto puede relacionarse con la alegoría de la caverna de Platón, en la cual las sombras en la pared representan una realidad ilusoria o superficial, que puede compararse con las imágenes que vemos en la pantalla. Estas imágenes pueden no reflejar completamente la verdadera naturaleza de la realidad, sino que son representaciones selectivas. Sobre el punto anterior reflexiona William Kentridge:

Ahora pienso en un niño de ocho años en la playa y en las largas sombras que proyecta el sol sobre el horizonte. Las sombras son una versión de nosotros. Si levantamos el brazo, la sombra levanta el brazo. Si damos un paso hacia adelante, la sombra avanza. Pero el alargamiento, la proyección anamórfica, produce cambios también. Hay velocidad, hay destreza (2018: 33).

El impacto de las pantallas, tanto en el cine como en la televisión, ha revelado su profunda influencia en la percepción y el comportamiento humano. Las pantallas tienen la capacidad de atraer la atención de manera poderosa, a menudo comparada con una luz brillante que fascina a los espectadores. Esta capacidad de captación se debe a la cantidad de imágenes que las pantallas son capaces de reproducir, como señala Walter Benjamin en su comparativa entre el lienzo de una pintura y el lienzo sobre el que se desarrolla una película:

Comparemos el lienzo (pantalla) sobre el que se desarrolla la película con el lienzo en el que se encuentra una pintura. Este último invita a la contemplación; ante él podemos abandonarnos al fluir de nuestras asociaciones de ideas. Y en cambio no podremos hacerlo ante un plano cinematográfico. Apenas lo hemos registrado con los ojos y ya ha cambiado. No es posible fijarlo (1989: 51).

A la hegemonía de las pantallas se le suma la necesidad por la rapidez y el éxtasis de la inmediatez. Según Gilles Lipovetsky, “en la pantalla electrónica siempre debe estar ocurriendo algo, efectos visuales al máximo, hostigamiento de la vista y el oído, multitud de sucesos y escasa interioridad” (1996: 240). Esta constante estimulación visual y auditiva busca capturar y mantener la atención del espectador, creando un ambiente donde el tiempo para la reflexión y la introspección es cada vez más escaso.

En este contexto, la cultura de la inmediatez y la sobrecarga sensorial pueden verse como mecanismos de evasión. Lipovetsky sugiere que “la cultura de evasión se ha convertido en un nuevo opio del pueblo cuya tarea es hacer olvidar la miseria y la monotonía de la vida cotidiana” (1996: 251). Esta búsqueda constante de distracción mediante el consumo de contenido refleja un intento de escapar de las realidades a menudo desalentadoras del día a día. Las pantallas ofrecen un refugio temporal de las preocupaciones y el aburrimiento.

V.III. LA PRESENCIA DEL BUCLE O LOOP EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA

El concepto de “bucle” o “loop” se emplea para describir la repetición incesante de un mismo proceso o acción. Dentro de este ciclo, el punto en el que finaliza una iteración coincide siempre con el inicio de la siguiente, creando un flujo continuo en el que el principio y el fin se funden en un único punto de partida y llegada. El bucle puede crear la sensación de eternidad o infinitud, como señala Tania Castellano:

Si la sucesión de loops continúa durante un tiempo prolongado, puede dar lugar a ese estado de trance propio del baile circular del derviche o de la repetición mátrica, donde la noción del tiempo se pierde, o bien, se perpetúa como infinito presente reaparecido una y otra vez (2016: 372).

Con cada repetición, la experiencia se vuelve más insoportable, ya que no hay variación ni cambio significativo. En esta situación, la previsibilidad elimina cualquier sentido de sorpresa, aunque aún persista cierta tensión debido a la constante repetición de los mismos eventos. Esta sensación se asemeja al mito de Sísifo, en el que “Los dioses habían condenado a Sísifo a hacer rodar sin cesar una roca hasta la cima de una montaña donde la piedra volvía a caer por su propio peso” (Camus, 1999: 341). Esta tarea interminable simboliza la futilidad y el absurdo de la repetición sin sentido.

La función de la repetición ejerce un impacto directo en la memoria. Al repetirse en un bucle, crea una resonancia que facilita la formación de recuerdos vívidos en la mente del espectador. Estos recuerdos, que suelen consistir en mensajes directos, tienden a arraigarse en el imaginario del espectador. Desde esta perspectiva, surge una interesante reflexión “Quizá la repetición en bucle sea una medida compensatoria de la falta de memoria del sujeto moderno y sobremoderno. O quizá haya contribuido al detrimento de esa memoria” (Castellano, 2016: 374). Esta reflexión amplía la comprensión sobre cómo la repetición puede influir tanto en la formación como en la pérdida de recuerdos en la sociedad contemporánea.



Fig. 1. Imágenes de la secuencia con trazo definitivo.

V.IV. EL GESTO DE CARÁCTER ARTÍSTICO

El gesto puede interpretarse de diversas maneras. Cuando se habla de un gesto, se refiere a una acción y un movimiento, los cuales están estrechamente vinculados a la comunicación. En este contexto, la comunicación transmite la mayoría de la información mediante signos visuales.

El gesto repetitivo, como el que realiza un obrero de fábrica, es un ejemplo interesante. El obrero debe saber qué hacer en su puesto de trabajo, pero a menudo desconoce el producto final que está fabricando. Su tarea consiste en mover una palanca en la cadena de montaje sin conocer el resultado final del proceso. En este sentido, el obrero se convierte en una parte del mecanismo, realizando gestos mecánicos dictados por el ritmo de la maquinaria. Se le paga por repetir este gesto.

Esta situación se representa claramente en la película “Tiempos Modernos” (1936). Como señala Tania Castellano:

Esa automatización a la que se somete el cuerpo humano se aprecia claramente en el ritmo taylorista de la cadena de montaje industrial, donde el obrero deberá adaptarse a la dinámica técnica de la máquina, tal y como Chaplin nos demostraba en *Tiempos Modernos* (1936) (2016: 453).

Los gestos fragmentados y entrecortados de Chaplin se pueden seguir percibiendo cuando, en la continuación de la escena de la fábrica, deja su puesto en la cadena de montaje, pero sigue haciendo los mismos movimientos bruscos y artificiales de antes. Es una imitación exacta del comportamiento de la máquina.

La poética maquínico-mecánica que recogen las artes también se evidencia en el Ballet Triádico de Oskar Schlemmer, cuyos bailarines evocan el imaginario robótico. Los elementos mecánicos se fusionan con lo natural, creando un cuerpo mecanomorfo.

Los gestos a menudo están relacionados con acciones que son habituales. Por ejemplo, la danza se vincula con experiencias de la vida cotidiana; el ritmo es una característica inherente al paso. Cuando caminamos, estamos dando pasos, y es el paso liberado de su utilidad habitual el que se transforma en danza. El arte siempre se nutre de la experiencia cotidiana, ya que implica acciones que han perdido su utilidad práctica. Un gesto podría consistir en realizar una acción que se haría ordinariamente, por ejemplo, “un león, enmarcado por un lema dorado, menea la cabeza y rugen en *Metro-Goldwyn-Mayer*” (Crimp, 2001: 179).

Se presentan gestos simples y precisos que se repiten con mínimas variaciones, o incluso sin ninguna, así como acciones ligeramente más prolongadas que parecen concluir en sí mismas. Para convertirse en un bucle, el gesto no necesita tener un guión complejo, como se evidencia en “la serie de dibujos videográficos que el artista Juan Zamora realizó a principios de los dos mil. En ellos, solo una parte del dibujo adquiere movimiento, dudando así entre su naturaleza puramente dibujística o animática” (Castellano, 2020: 58). Es un ejemplo claro de cómo los gestos, aunque mínimos, pueden transformar y enriquecer la comprensión de la expresión artística.

V.V. EL GIF: EVOLUCIÓN Y SIGNIFICADO ACTUAL

Desde una perspectiva evolutiva, “los sapiens tienen dos atributos clave para sobrevivir: un maravilloso pulgar oponible y una impresionante capacidad simbólica” (Segovia y Mondragón, 2019: 19). Esta habilidad para crear símbolos colectivos les permite reunir a muchas personas bajo conceptos abstractos. La necesidad de crear y compartir símbolos y significados socialmente está profundamente arraigada en la genética humana. Sin embargo, lo que la especie no ha experimentado en absoluto es el uso de pantallas de ordenadores, y mucho menos de *smartphones*. “De hecho, sólo el 0,6% de nuestra historia es digital” (Segovia y Mondragón, 2019: 19).

Comunicar a través de una pantalla presenta sus desafíos. La necesidad de expresar emociones y símbolos más complejos en el entorno digital llevó a la creación de emoticonos, como las caras sonrientes o las expresiones de enojo, que categorizan las emociones humanas. Sin embargo, estos no satisfacen por completo las necesidades expresivas, ya que no permiten la narración detallada ni los matices emocionales. De alguna manera, el surgimiento del GIF (*Graphic Interchange Format*) ha abordado una necesidad comunicativa latente desde los comienzos de Internet y la comunicación digital: transmitir significados complejos y dinámicos de manera breve, capaces de incluir matices y ser fácilmente comprensibles.

En la actualidad, las imágenes en bucle se convierten en un recurso común para comunicar y recrear significados. Es en este contexto donde surge el GIF, como sugiere Wayner Tristão Gonçalves:

Resultante de la abundante representación de imágenes difundidas por la red, el gif afecta y redefine una estética para las imágenes digitales que permean la vida actual. La ocurrencia de la repetición vacía la imagen de sentido y altera la percepción de los contenidos, de la estética y de los procesos implícitos en la obra (2020: 71).

Aunque parezca que el auge de las redes sociales lleva mucho tiempo entre nosotros, este es un fenómeno relativamente reciente. “La primera versión de

Facebook apareció hace apenas quince años. Twitter se lanzó en 2006, Tumblr en 2007 e Instagram en 2010. Sin embargo, el GIF lleva más de 30 años con nosotros, desde su creación en 1987” (Segovia y Mondragón, 2019: 20). Fue desarrollado por CompuServe, una de las primeras grandes empresas de servicios en línea en los Estados Unidos. El equipo liderado por Steve Wilhite creó el formato para proporcionar una manera eficiente de mostrar imágenes en color de baja resolución, lo que fue revolucionario en su tiempo.

La capacidad del GIF para perdurar puede atribuirse a varios factores. Su simplicidad y brevedad permiten una comunicación rápida, mientras que su naturaleza repetitiva y visualmente atractiva capta la atención en un entorno saturado de información. Además, el GIF ha sabido adaptarse a las nuevas plataformas digitales, convirtiéndose en un medio ideal para expresar emociones y narrar pequeñas historias en las redes sociales. Este formato combina nostalgia con funcionalidad moderna, asegurando su relevancia y popularidad continuas.

Desde la perspectiva del dibujo, que transita de ser algo estático a convertirse en un ente de acción, surge el concepto de “dibujo vivo”, el cual se quiere abordar en este proyecto. Como señala Tania Castellano:

La estructura del bucle breve (similar al GIF) permite que los dibujos estáticos cobren vida, pero la duración de la acción es tan corta que no presentan la entidad de un relato de animación. Por ello, aunque los adjetivos “vivo” y “animado” están muy estrechamente relacionados, un “dibujo vivo” se centra en la idea de presente continuo haciendo que la misma acción cobre vida una y otra vez, dada la constante repetición del bucle, diferenciándose así del dibujo de animación que apunta a relatar una historia mediante dibujo en movimiento (2020: 58).

Se explora cómo los dibujos estáticos pueden transformarse en “dibujos vivos” a través de la repetición constante de bucles breves, creando la ilusión de vida sin llegar a formar una narrativa completa como en la animación tradicional.

VI. REFERENCIAS ARTÍSTICAS

Una vez estudiados los apartados anteriores, se procederá a abordar de manera detallada a los artistas que han influido en el desarrollo de esta obra. Estos artistas han sido seleccionados por sus producciones artísticas y su relación con la animación experimental y el ámbito del dibujo. Se analizarán sus técnicas, estilos y contribuciones, destacando cómo han impactado e inspirado el trabajo actual.

VI.I. BLU

Blu, también conocido como Blublu, es un artista que forma parte de la escena del arte urbano y trabaja con la animación en loop. Una de sus animaciones más destacadas es *Muto* (2008), un video de ilustración aplicada a la animación en formato de *stop motion*. Esta obra consiste en una serie de pinturas murales realizadas en las calles de Buenos Aires, donde Blu logra crear una animación de más de siete minutos utilizando la técnica foto a foto. La animación habita el entorno, con dibujos que discurren espacialmente por las paredes y utiliza objetos simples del lugar para transmitir su mensaje.

Otra obra importante es *Combo* (2009), una colaboración con David Ellis, en la que, según Tania Castellano, “extiende el espacio a un edificio en ruinas, donde el dibujo y la pintura se combinan con la fotografía del lugar y la aparición de los artistas interviniendo en la obra” (2020: 58).

Este referente es una inspiración debido a su uso del bucle como medio de expresión artística y su habilidad para integrarse con el espacio, siguiendo una estética similar a la de William Kentridge.



Fig. 2. *Muto*, 2008.



Fig. 3. *Combo*, 2009.

VI.II. FRANCIS ALÿS

Es un artista belga radicado en México. Su obra surge del cruce interdisciplinario entre el arte, la arquitectura y las prácticas sociales. En este proyecto se analizan sus dibujos en movimiento, los cuales se destacan como una anomalía dentro de su trayectoria artística, generalmente caracterizada por la performance y el video. La animación de Francis Alÿs se presenta como una pieza inusual, tanto en el contexto de la animación como en el marco específico de su producción artística. Una de sus obras más destacadas es *Song for Lupita* (1998), en la que, según Tania Castellano:

Una joven vierte agua de un vaso a otro de forma constante sin derramar nada, mientras de fondo suena una voz femenina cantando el tema *Mañana, mañana*, y cuya letra reza: "Mañana, mañana es demasiado pronto para mí". Esta proyección ocupa justamente el mismo tamaño del soporte de papel en el que se dibujó, lo cual la vincula directamente con su origen dibujístico" (2020: 63).

La habilidad de este artista para integrar el dibujo a mano en un formato de animación le da un carácter único a sus obras, demostrando cómo una técnica tradicional puede ser recontextualizada en el arte contemporáneo. Este enfoque es valioso, ya que el proyecto busca explorar nuevas formas de expresión y narrativa visual.



Fig. 4. *Song for Lupita*, 1998.

VI.III. MOTION CLUB

Es un estudio de animación e ilustración con sede en el Reino Unido, dedicado a crear trabajos en 2D que son imaginativos, encantadores y lúdicos. Todo lo que producen transmite una energía y entusiasmo que les ha permitido realizar proyectos para algunas de las marcas comerciales más reconocidas a nivel mundial. Especializado en contenido animado en 2D e ilustraciones para formatos impresos y digitales, Motion Club fue fundado por los directores Catharine Pitt y Mark Davis. Su estilo, caracterizado por la animación en dos dimensiones, sirve como inspiración para el proyecto debido a su estética en formato de bucle, como se puede apreciar en su animación dibujada a mano para una campaña de móviles.



Fig. 7. *Tripsavvy.*



Fig. 8. *Tripsavvy.*

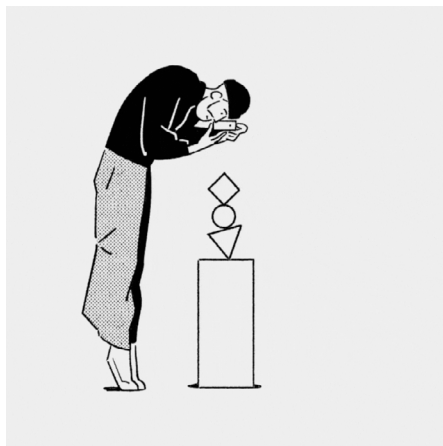


Fig. 5. *Photographer.*

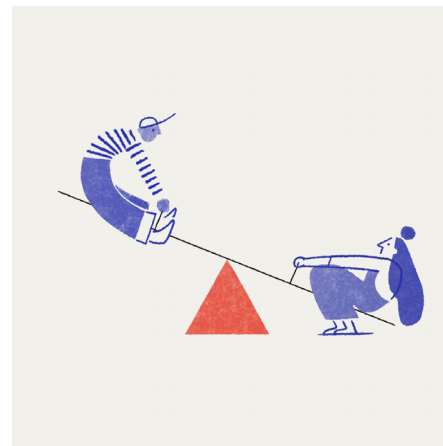


Fig. 6. *Seesaw.*

VI.IV. ALISON KERRY

Es una ilustradora con una destacada habilidad para convertir ideas en imágenes de manera rápida, imaginativa y vibrante. Radicada en Estados Unidos, se especializa en la creación de ilustraciones lineales que capturan la esencia del proyecto y atraen la atención del espectador con claridad y accesibilidad. Su capacidad para adaptar el estilo y la paleta de colores según las especificaciones del encargo le permite producir desde ilustraciones puntuales en acuarela hasta escenarios meticulosamente detallados y complejos trabajos de patrones. La estética de su trabajo (Fig. 7 y 8) inspira el proceso creativo de la propuesta final, especialmente a través de sus ilustraciones en formato de bucle y la caracterización de sus personajes.

VI.V. YAYOI KUSAMA

Las obras de Yayoi Kusama se destacan por su meticuloso empleo de la repetición y los patrones. La artista busca intensificar la sensación de acumulación para abrumar los sentidos del espectador. En su obra *Redes Infinitas*, Kusama utiliza la repetición obsesiva de pequeños trazos curvos y elementos gráficos que se acumulan en grandes superficies, siguiendo patrones rítmicos. Esta técnica refleja su exploración de tres pilares fundamentales en su práctica artística: repetición, acumulación y obliteración. Dado que este proyecto se centra en la repetición y el bucle, su obra es una fuente de inspiración ideal para representar la técnica de la repetición.



Fig. 9. No. 28, 1960.



Fig. 10. *The Obliteration room*, 2002.

La obra *The Obliteration Room* es una instalación interactiva en la que los espectadores pueden modificar el espacio mediante pegatinas de lunares. Esta instalación sirve de inspiración para el proceso creativo, especialmente en cuanto a la temática de la repetición. La repetición de un simple elemento puede transformar radicalmente un entorno, y la acción de colocar pegatinas se convierte en un bucle repetitivo que puede compararse con la construcción de una narrativa.

VII. REFERENCIAS PROPIAS

A lo largo de los cursos, se han desarrollado diversas propuestas creativas mediante la aplicación de técnicas y metodologías específicas. Algunas de estas iniciativas han servido de inspiración para el desarrollo del GIF. En términos generales, todas las asignaturas cursadas han contribuido con conocimientos que han sido aplicados en la ejecución de esta obra. En particular, la asignatura de Cultura Visual y Creación Artística Contemporánea sentó las bases para una comprensión integral de la producción de imágenes. Un ejemplo destacado es el proyecto titulado *Endless Accumulation*, el cual adopta el formato de GIF y explora dibujos esquemáticos diseñados para generar una sensación de acumulación y saturación visual, con la intención de abrumar los sentidos del espectador.

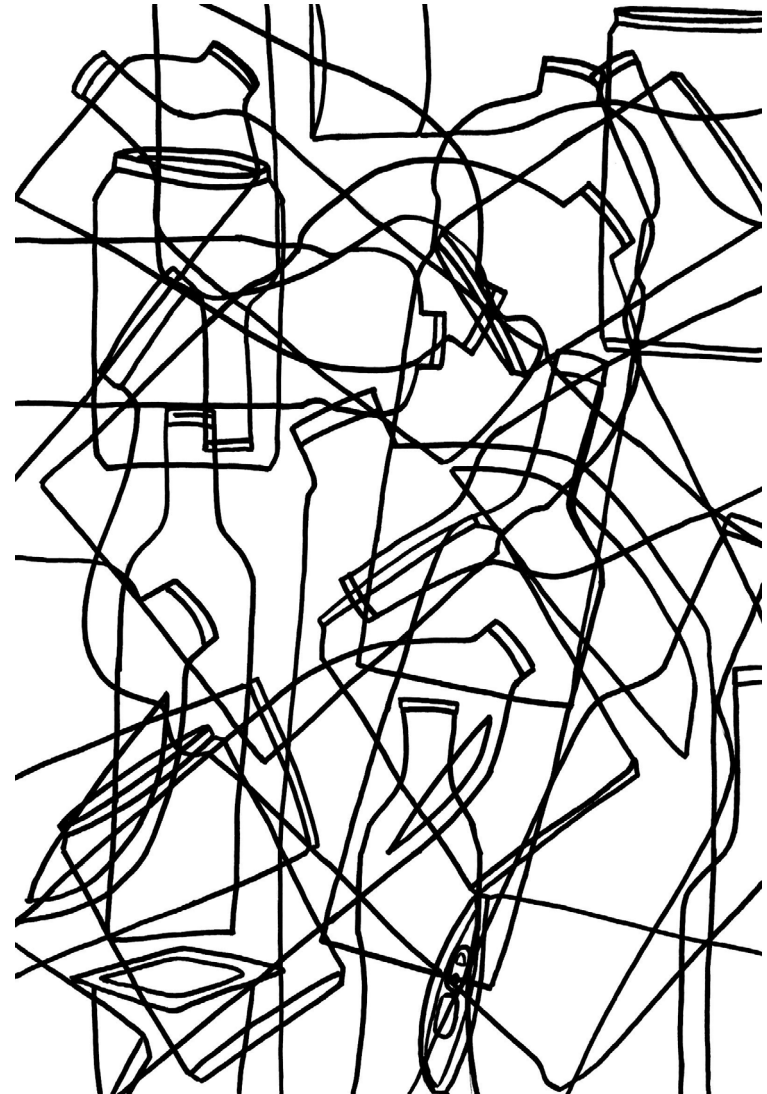


Fig. 11. *Endless Accumulation*, 2021.

El primer acercamiento a un dibujo más ilustrativo y experimental, utilizando diversas técnicas dentro de un marco temático amplio, se llevó a cabo en las asignaturas de Concepto y proceso creativo I y II. Adicionalmente, en la asignatura de Dibujo Creativo: Gráfica, se incentivó la creación de piezas de gran formato como la obra *Accumulation*, desarrollada en esta última asignatura, la cual retoma y amplía la temática de repetición y acumulación visual previamente explorada en *Endless Accumulation*.

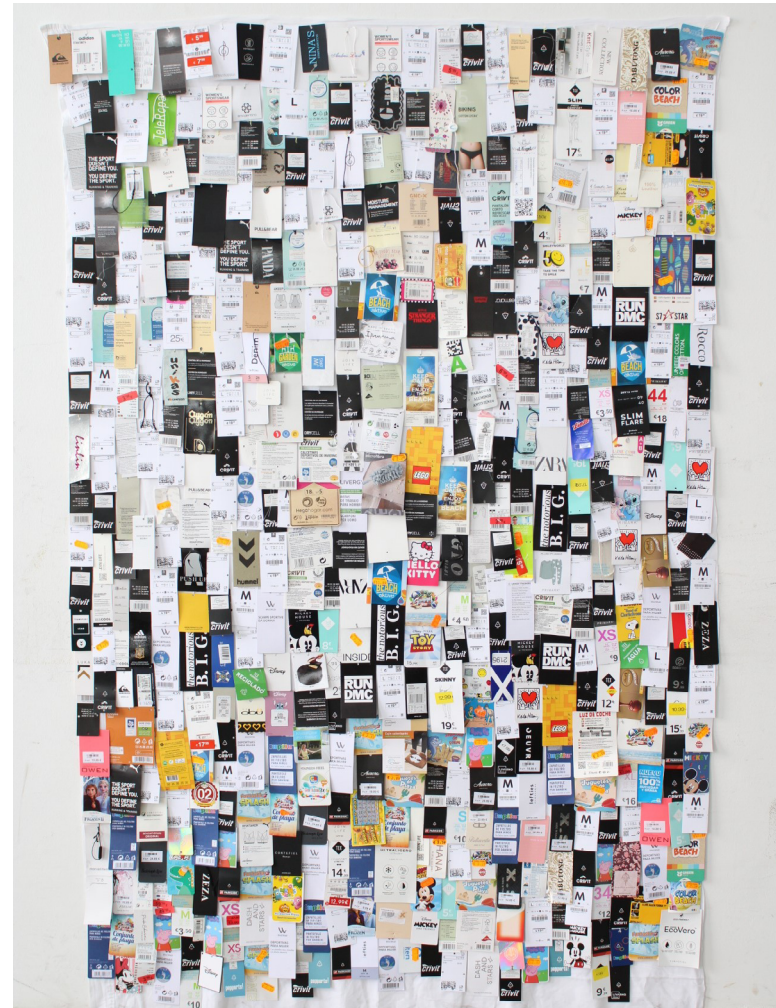


Fig. 12. *Accumulation*, 2022.

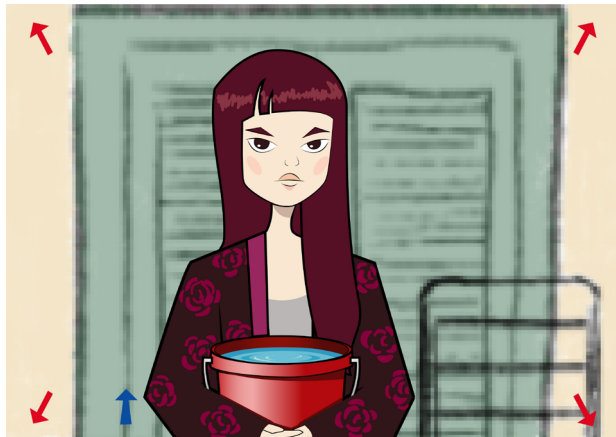


Fig. 13. *Frames de una animática, 2023.*

Fue en la asignatura de Proyectos de Animación y Animación Experimental donde se realizó un acercamiento al dibujo en movimiento. Se aprendieron las nociones básicas para realizar un proyecto de animación, incluyendo la creación de un storyboard, la elaboración de secuencias y la composición de escenas. A continuación, se muestran algunos planos para una animática (Fig. 12).

Durante el cuarto curso, en la asignatura de Taller Integrado de Edición y Obra Múltiple, se desarrolló la temática de la memética y el exceso de imágenes. Para entender el origen de los memes tal como se conocen hoy en día, es necesario remontarse al año 2006. Según Jaron Rowan, en ese año surgieron los primeros fenómenos que derivaron en lo que conocemos como memes:

Por un lado surgió Advice Dog, un perro que daba curiosos consejos. En paralelo aparecieron los LOLCats, fotos graciosas de gatos acompañadas de frases o comentarios que parecen ser enunciados por los propios gatos ... no tardaron en aparecer otros animales que daban extraños consejos y que imitaban el formato (2015: 18).

Estos ejemplos son fundamentales, ya que representan las características de los memes modernos: la combinación de imágenes y texto para crear humor o transmitir mensajes de manera sencilla y viral.



Fig. 14. Memes, 2024.



Fig. 15. Propuesta de GIF, 2024.

Los memes se nutren del imaginario colectivo, por lo que no se pueden considerar entidades cerradas. Bajo este concepto, se decidió realizar varios proyectos, entre ellos un GIF con uno de los personajes más icónicos de los memes: La Rana Pepe. La memética y su influencia en la sociedad contemporánea quedan abiertas como una línea de investigación.

Finalmente, la inspiración para el Trabajo de Fin de Grado emerge de la recopilación y análisis de todos estos proyectos, así como de las metodologías y técnicas aprendidas a lo largo de los cursos. Este proyecto tiene como objetivo profundizar en las prácticas del dibujo en movimiento, específicamente a través del formato de GIF, con el fin de explorar nuevas posibilidades creativas y técnicas en este medio.

VIII. MARCO CREATIVO

Esta segunda parte, va a abordar todo el proceso llevado a término en la configuración de un GIF. Asentados los fundamentos previos por medio de constataciones bibliográficas y de imágenes como soporte fundamental al trabajo, esta sección se completa paso a paso con la idea precisa, significativa y, por qué no, crítica, de reflejar la sociedad actual que vive y convive a través del móvil y donde se pretende señalar directamente la dependencia que se ha consolidado a través de este.

VIII.I. PRIMERAS IDEAS Y PROPUESTAS

Desde el inicio, el proceso creativo debía fundamentarse en principios básicos y elementales que establecieran los pilares para la investigación. Como se ha evidenciado a lo largo de la redacción anterior, el trabajo se ha sustentado en tres anclajes fundamentales: el bucle, la pantalla y la repetición. Por lo tanto, al abordar esta segunda parte práctica de la investigación, se consideró esencial participar en un método estructurado y definir el recorrido a seguir.

En primer lugar, se determinó que el formato de trabajo sería el GIF, lo cual implicaba explorar sus posibilidades de acción y construir una narrativa que funcionara como bucle. Se examinaron las particularidades y las capacidades técnicas necesarias, incluyendo la selección del software adecuado para crear el bucle. Además, se iniciaron bocetos preliminares de los elementos a representar, asegurando la interacción de la obra con el espectador. A continuación, se procederá a detallar el proceso seguido.

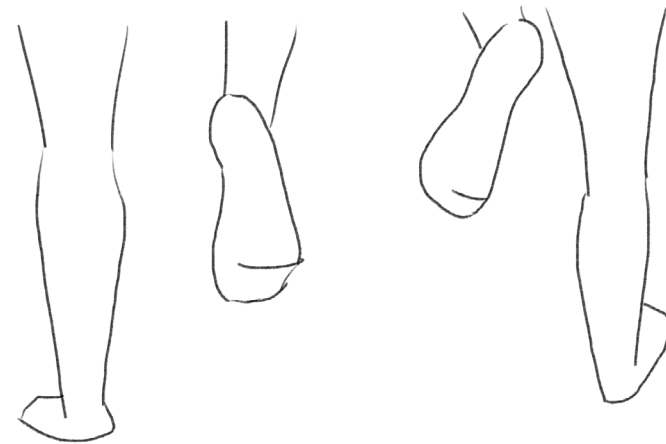


Fig. 16. Bocetos de escenas, 2024.

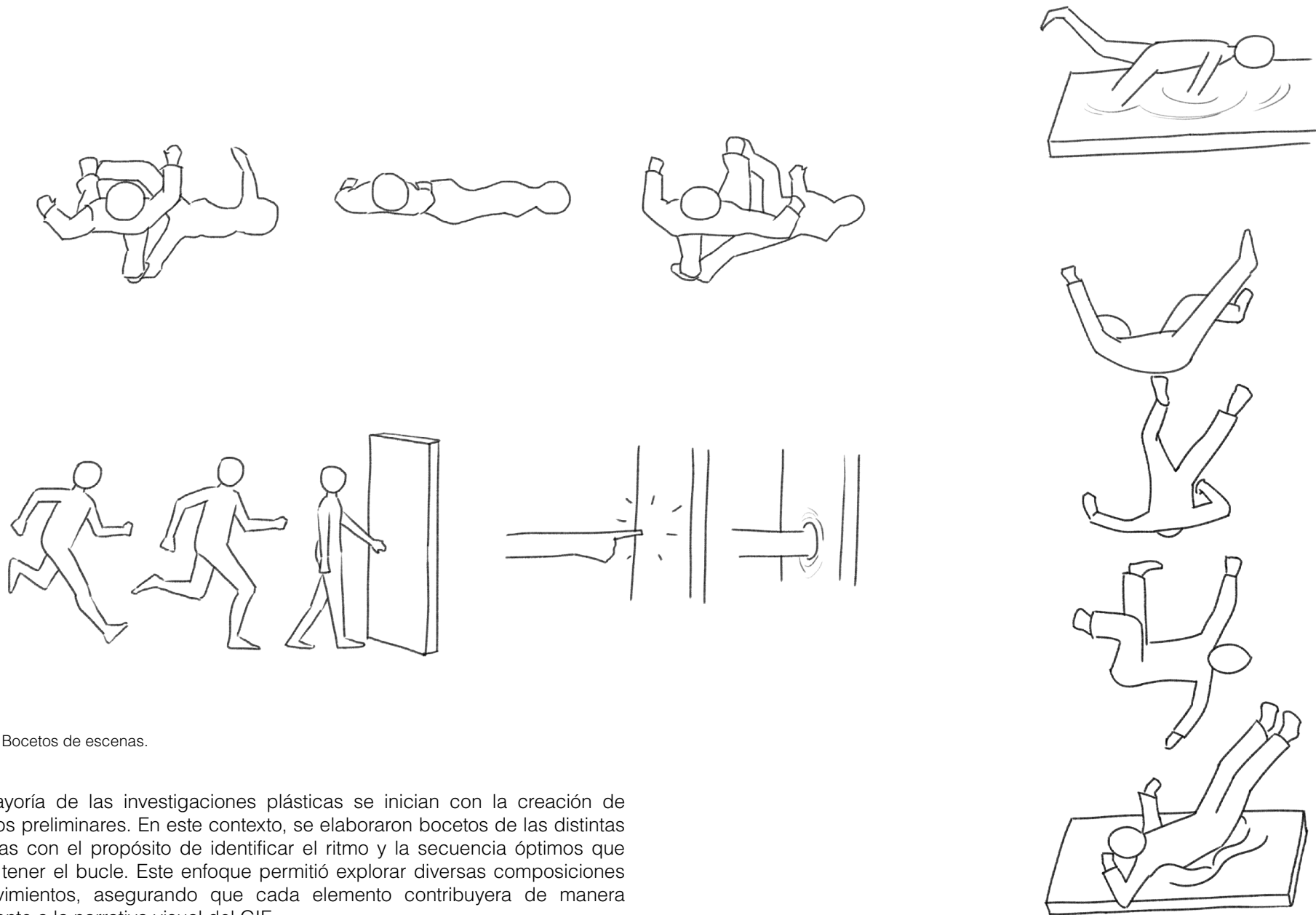


Fig. 17. Bocetos de escenas.

La mayoría de las investigaciones plásticas se inician con la creación de bocetos preliminares. En este contexto, se elaboraron bocetos de las distintas escenas con el propósito de identificar el ritmo y la secuencia óptimos que debía tener el bucle. Este enfoque permitió explorar diversas composiciones y movimientos, asegurando que cada elemento contribuyera de manera coherente a la narrativa visual del GIF.



Fig. 18. Bocetos de secuencia.

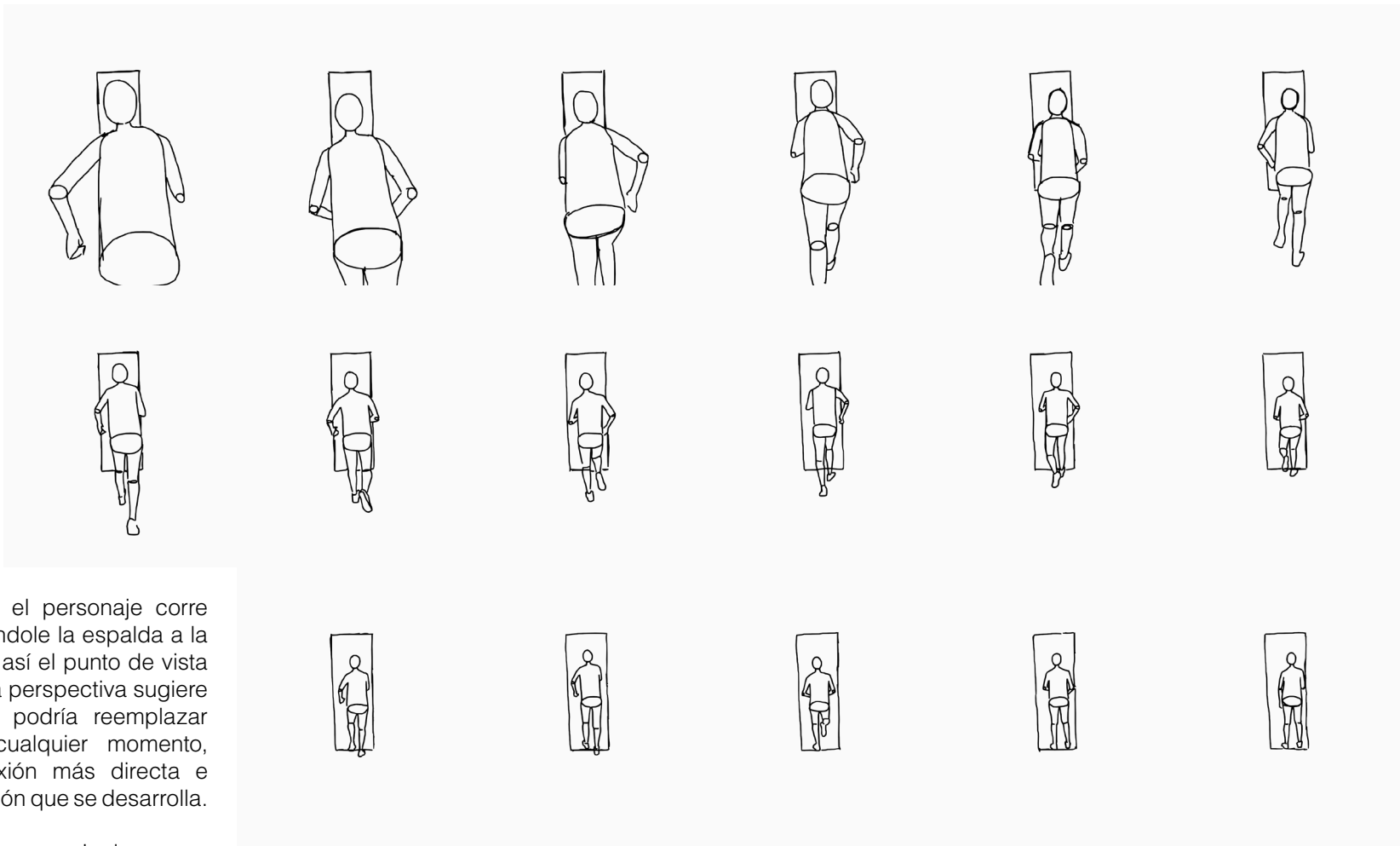
VIII.II. PROCESO SEGUIDO

Se decidió utilizar Blender, un programa que permite la realización de animaciones cuadro a cuadro. La idea principal del GIF es representar la atracción del personaje hacia la pantalla, a la cual se dirige y posteriormente es absorbido por esta. Luego, el personaje cae a través de un espacio hasta aterrizar nuevamente en su posición inicial, repitiendo el ciclo. Esta secuencia funciona como una metáfora de la obsesiva rutina asociada con el uso de dispositivos móviles y pantallas en general.

Las posturas del personaje se desarrollaron utilizando referencias visuales. En la fase inicial, los protagonistas eran únicamente el personaje y la pantalla. Se realizaron bocetos cuadro a cuadro de los movimientos del personaje en Blender, empleando trazos simples que posteriormente se refinarían en el acabado final de las líneas.

Se plantearon varios bocetos de secuencias con la intención de encontrar la más interesante y con mayor impacto narrativo. Durante el proceso de desarrollo, se elaboró una secuencia de bocetos en del personaje corriendo de perfil. Estos bocetos iniciales fueron evaluados en términos de su contribución a la narrativa general de la obra.

El objetivo principal de estos bocetos era experimentar con diferentes dinámicas de movimiento y su efecto en la construcción de la narrativa visual. La idea original de incluir una secuencia en la que el personaje corría de perfil se consideró por su potencial para añadir dinamismo y acción a la historia. Sin embargo, tras una evaluación más profunda, se concluyó que esta secuencia específica no aportaba significativamente al desarrollo de la trama ni al entendimiento del personaje.



En esta secuencia, el personaje corre hacia la pantalla dándole la espalda a la cámara, adoptando así el punto de vista del espectador. Esta perspectiva sugiere que el espectador podría reemplazar al personaje en cualquier momento, creando una conexión más directa e inmersiva con la acción que se desarrolla.

La eliminación de la secuencia de carrera de perfil y la inclusión de la secuencia en la que el personaje corre hacia la pantalla reflejan un enfoque selectivo y crítico en la elección de las escenas, siempre en búsqueda de una coherencia narrativa óptima.

Fig. 19. Bocetos de secuencia.

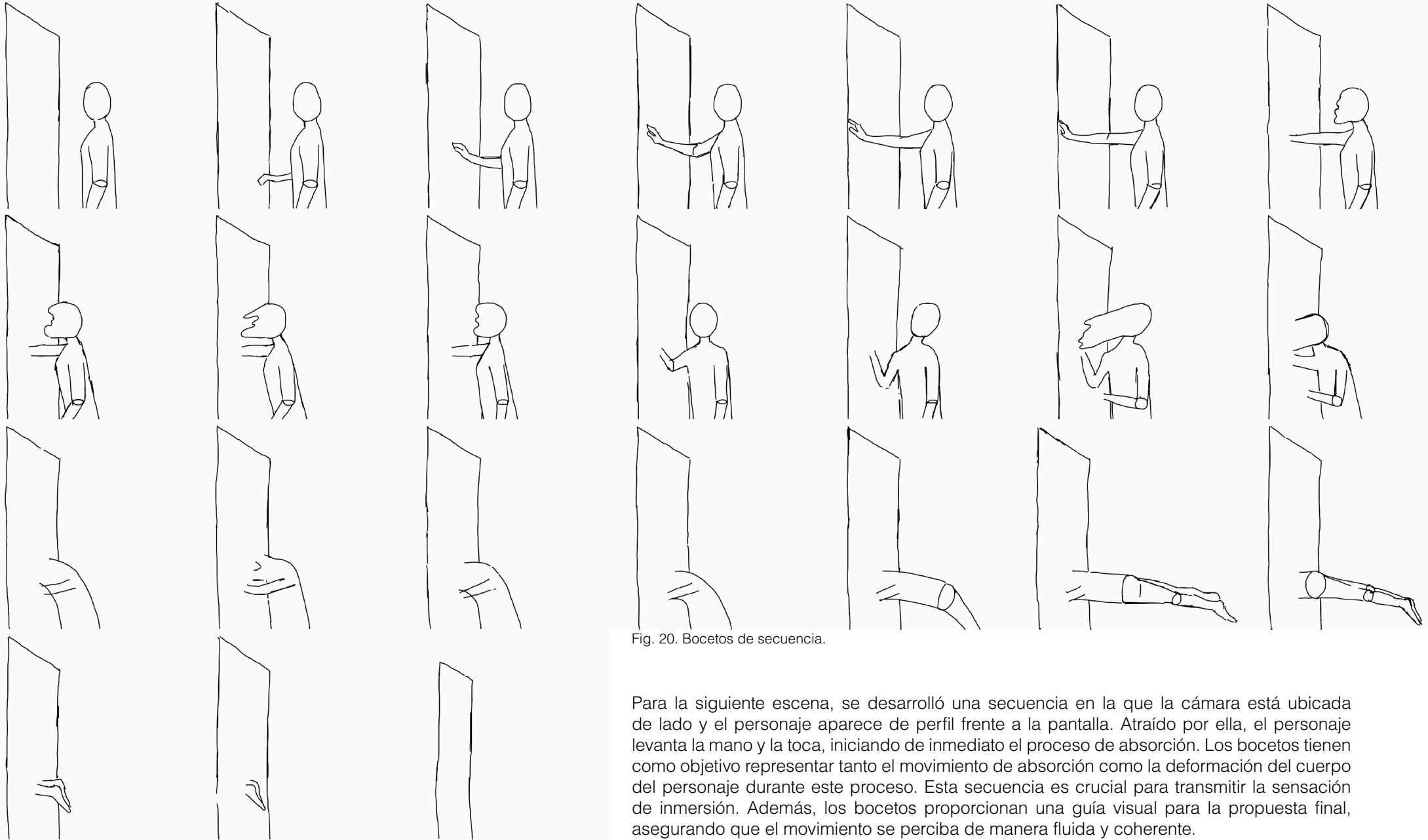


Fig. 20. Bocetos de secuencia.

Para la siguiente escena, se desarrolló una secuencia en la que la cámara está ubicada de lado y el personaje aparece de perfil frente a la pantalla. Atraído por ella, el personaje levanta la mano y la toca, iniciando de inmediato el proceso de absorción. Los bocetos tienen como objetivo representar tanto el movimiento de absorción como la deformación del cuerpo del personaje durante este proceso. Esta secuencia es crucial para transmitir la sensación de inmersión. Además, los bocetos proporcionan una guía visual para la propuesta final, asegurando que el movimiento se perciba de manera fluida y coherente.

En esta escena se realiza una secuencia en la que el personaje cae desde un portal. A través de los bocetos, se pueden visualizar los movimientos del personaje durante la caída.

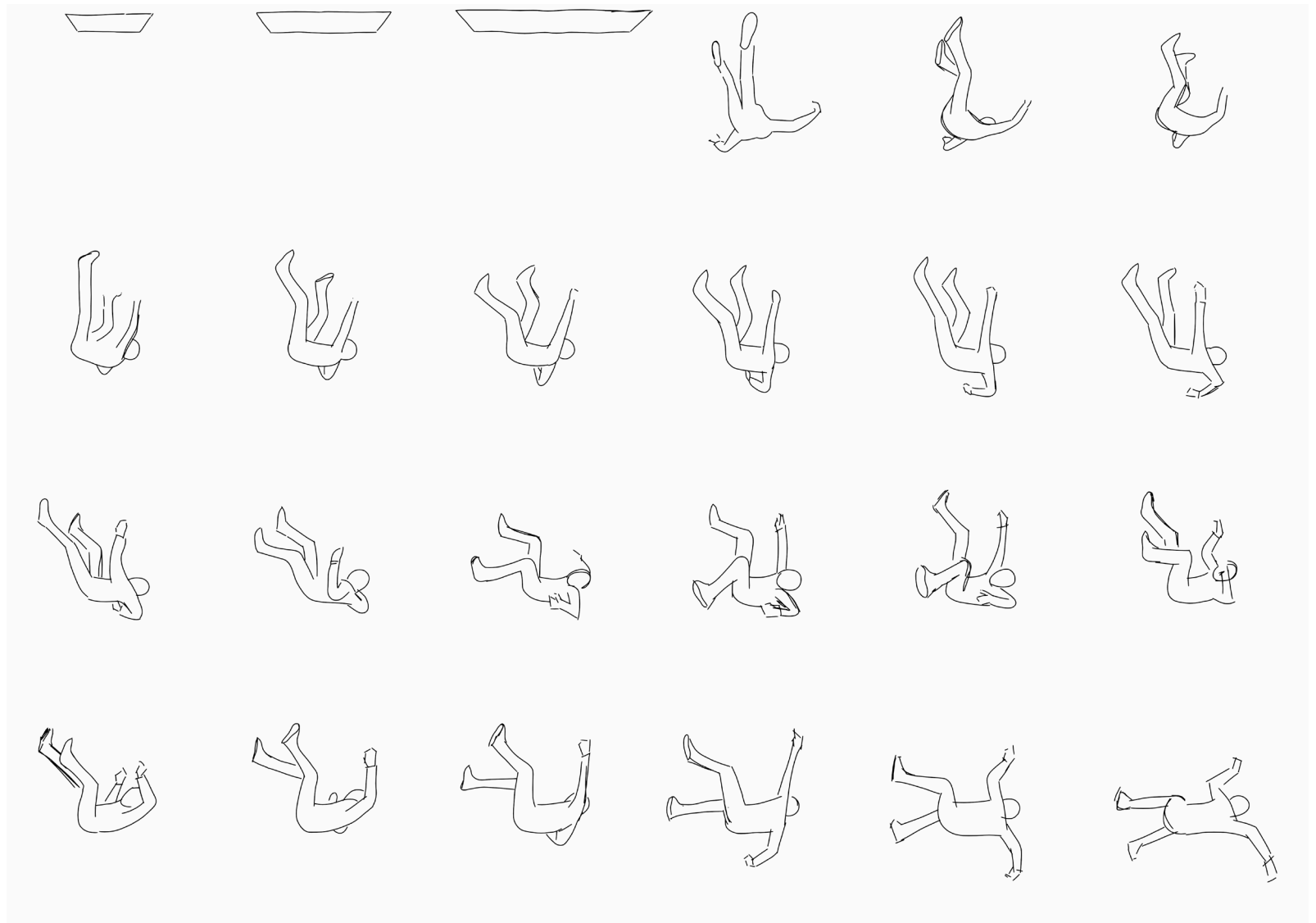
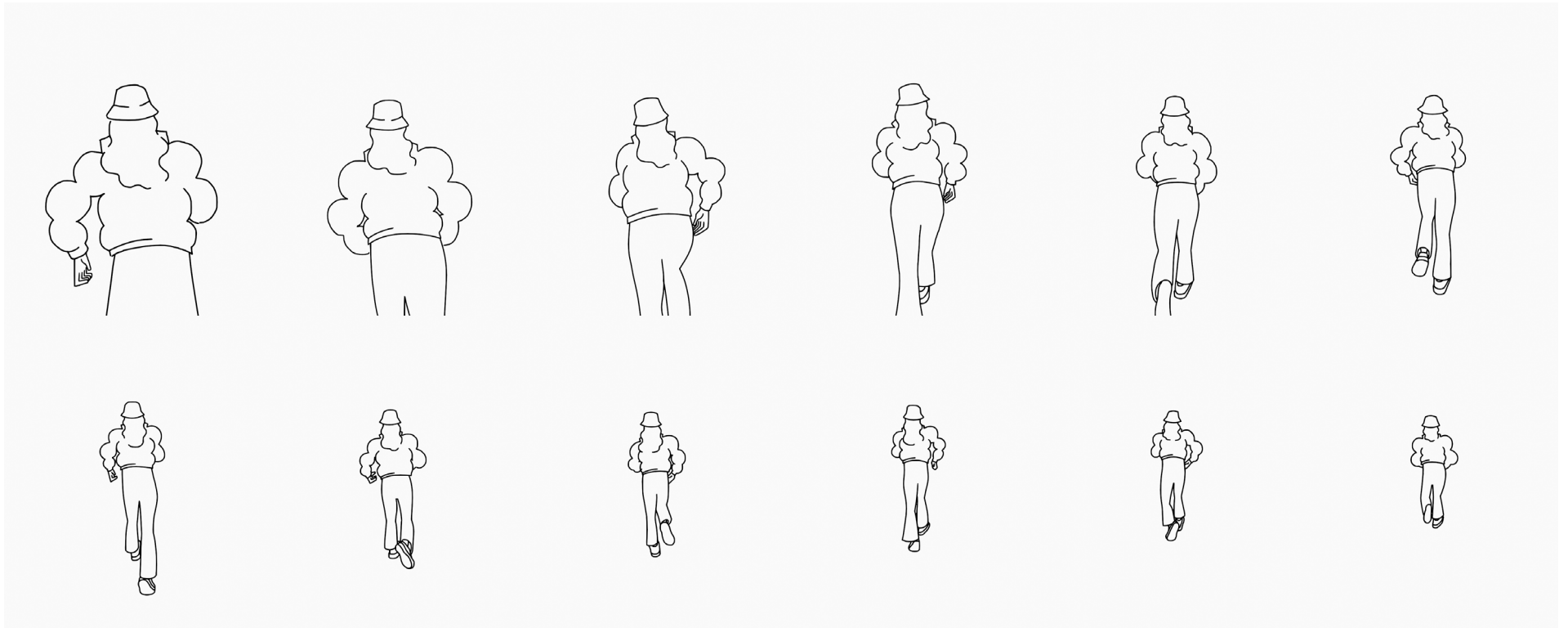


Fig. 21. Bocetos de secuencia.



La construcción del personaje se llevó a cabo directamente sobre los bocetos, definiendo así la línea y los contornos del mismo. El personaje presenta una forma estilizada con líneas fluidas y contornos definidos, que sugieren movimiento y dinamismo.

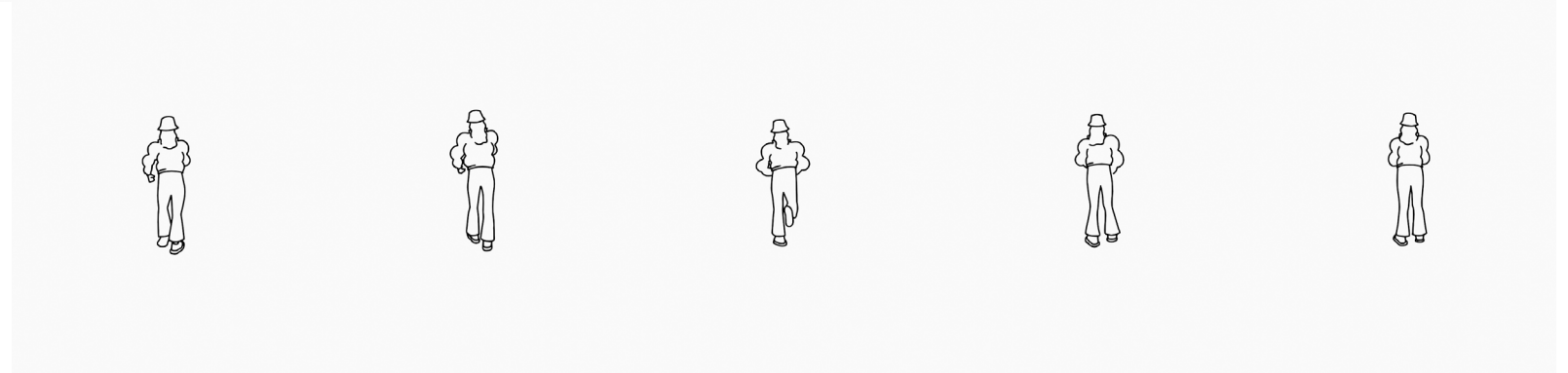


Fig. 22. Imágenes de la secuencia con trazo definitivo.



Fig. 23. Imágenes de la secuencia con trazo definitivo.

En esta escena, el objetivo era que el personaje representara un movimiento intenso para simular el proceso de adsorción. Este efecto se consiguió a través de la utilización de líneas dinámicas en el cabello y la distorsión facial.



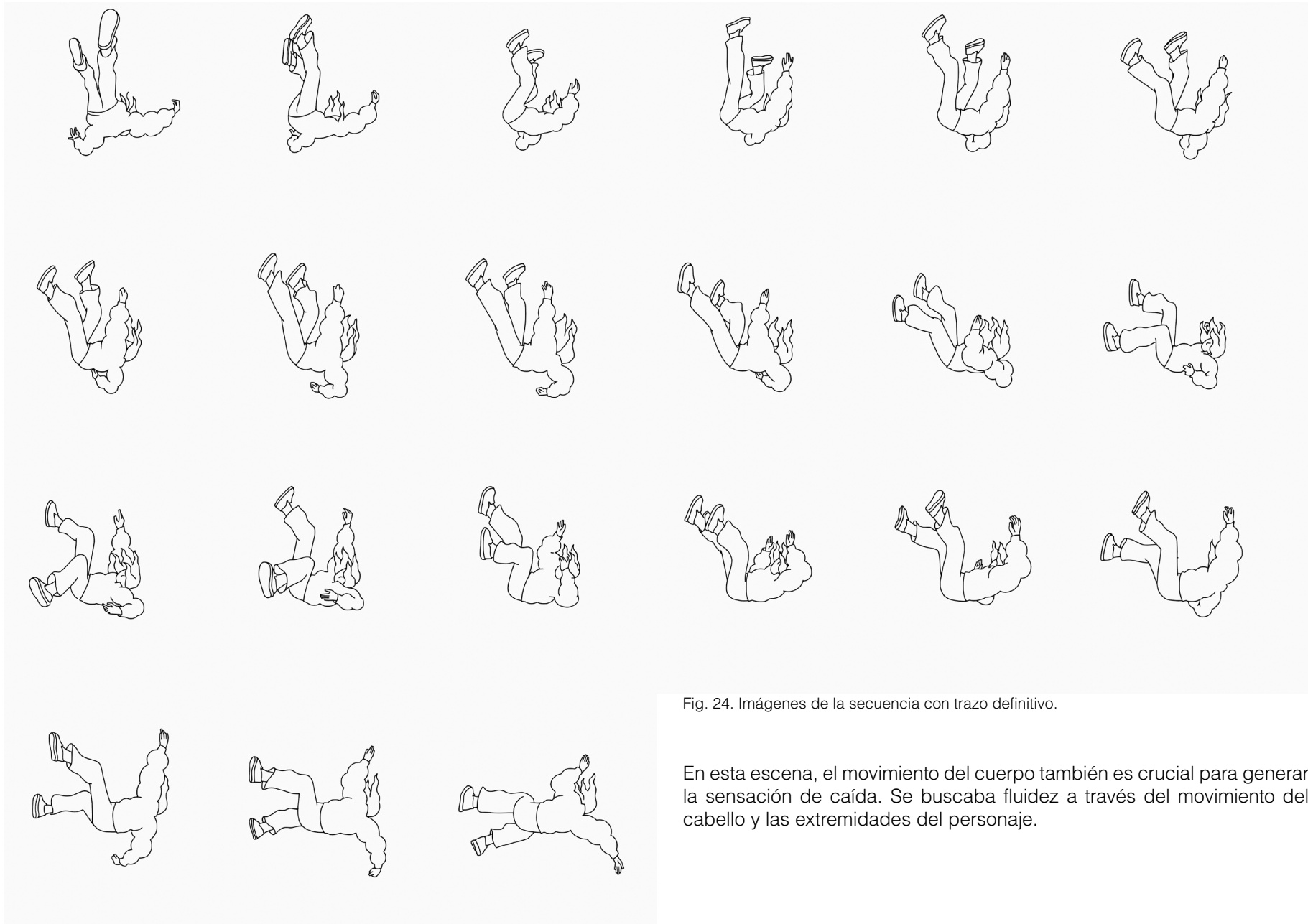


Fig. 24. Imágenes de la secuencia con trazo definitivo.

En esta escena, el movimiento del cuerpo también es crucial para generar la sensación de caída. Se buscaba fluidez a través del movimiento del cabello y las extremidades del personaje.

VIII.III. ENTRE LA TÉCNICA Y LO COMUNICATIVO

En este apartado, se analiza principalmente la importancia de seleccionar la herramienta adecuada, en este caso, el programa Blender. Con Blender, se llevó a cabo tanto el diseño cuadro a cuadro del personaje como su colorización. A continuación, se detallará el proceso de elección de colores y fondos para la obra.

Se decidió utilizar una paleta de colores vibrante y diversa, aplicada en formas abstractas que cubren distintas partes de la figura del personaje. La composición cromática incluye azul marino, celeste, verde oscuro, rosa, rojo, naranja y púrpura. La intención detrás de la interacción de estos colores y sus posiciones estratégicas en el diseño no solo aporta una rica variedad visual, sino que también sugiere una complejidad interna en el personaje.

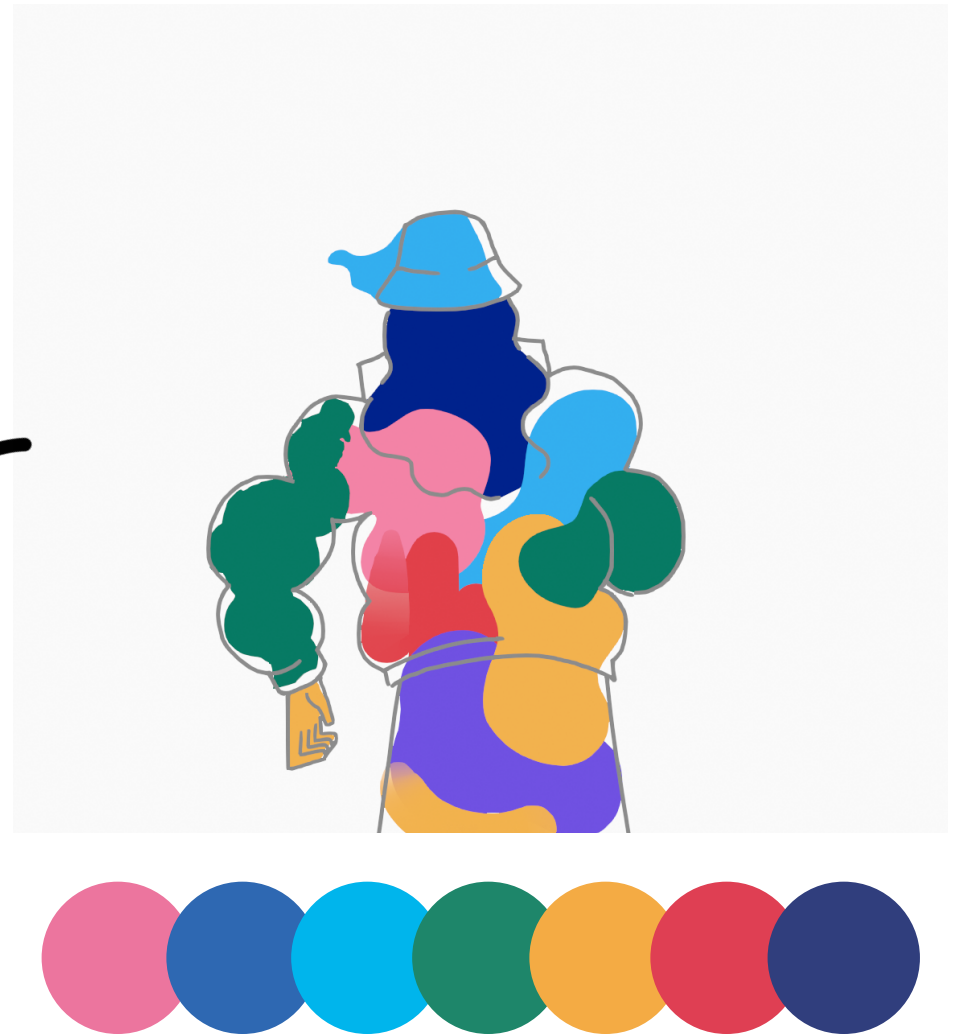
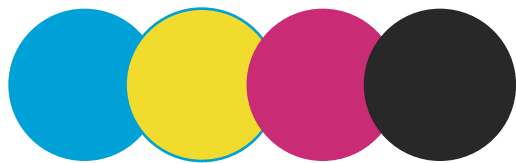
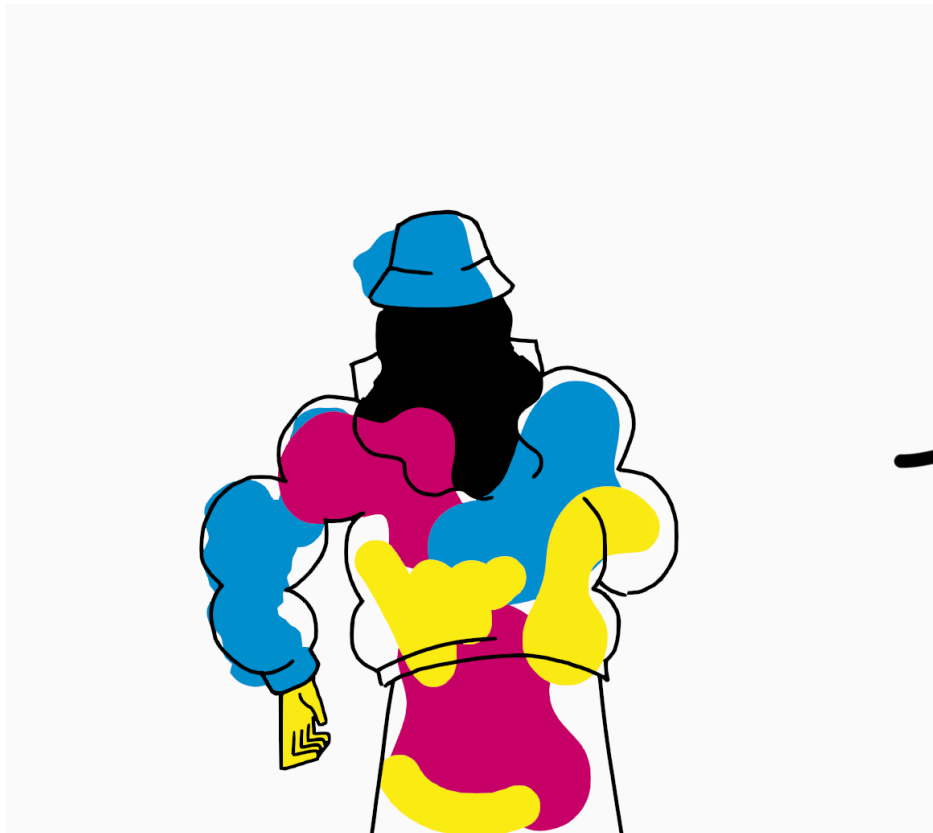


Fig. 25. Boceto y Composición Cromática del personaje.



Los colores utilizados en el personaje—cian, magenta, amarillo y negro—fueron seleccionados estratégicamente para asegurar alta visibilidad y contraste con el fondo. Estos colores son primarios en el modelo de color CMYK y se utilizan a menudo en impresiones debido a su capacidad para generar un alto contraste cuando se combinan. Esto garantiza que el personaje sea fácilmente distinguible del fondo, asegurando que los detalles no se pierdan.



Después de debatir entre estas dos paletas de colores, se optó por utilizar cian, magenta, amarillo y negro, principalmente por su capacidad de resaltar frente al fondo. Este aspecto se explicará en detalle en los siguientes apartados.

Fig. 26. Boceto y Composición Cromática del personaje.

En esta sección se consideran las diferentes posibilidades para los fondos, tanto en composición como en paleta de colores, además de los elementos adicionales que se integraron como parte del fondo.



Fig. 27. Bocetos preliminares para el primer fondo.

Estas fueron las primeras propuestas para el fondo, destacando principalmente la representación de la pantalla y los iconos de las aplicaciones que aparecían en ella. Además, se decidió incluir la representación de un ojo vigilante, diseñado para observar y monitorear los movimientos del personaje. Esta adición simboliza el algoritmo que recopila datos durante el uso de dispositivos móviles, reflejando así la vigilancia implícita en la interacción con la tecnología. La inclusión de este ojo no solo subraya la relación entre el usuario y la pantalla, sino que también plantea una crítica hacia la falta de privacidad en la era digital.

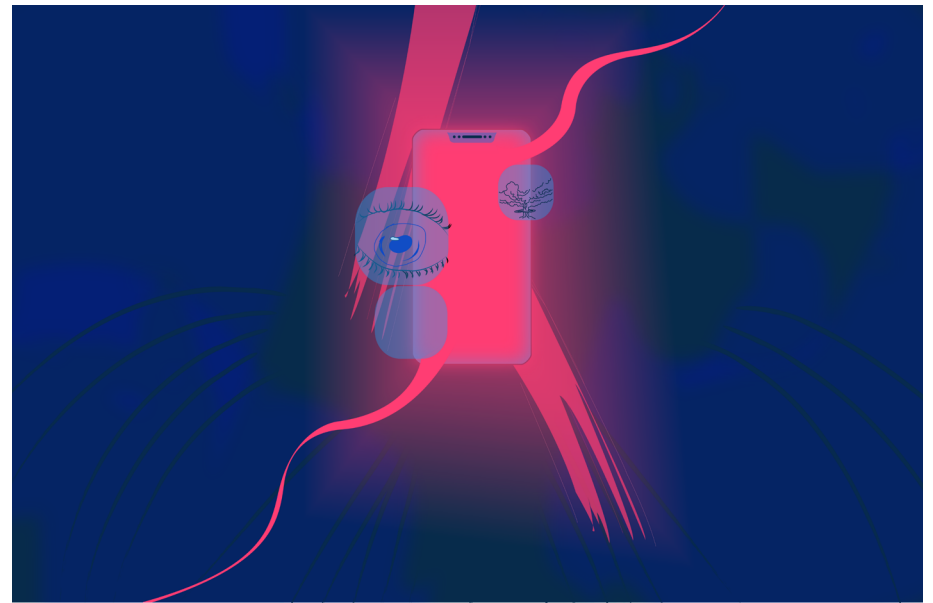
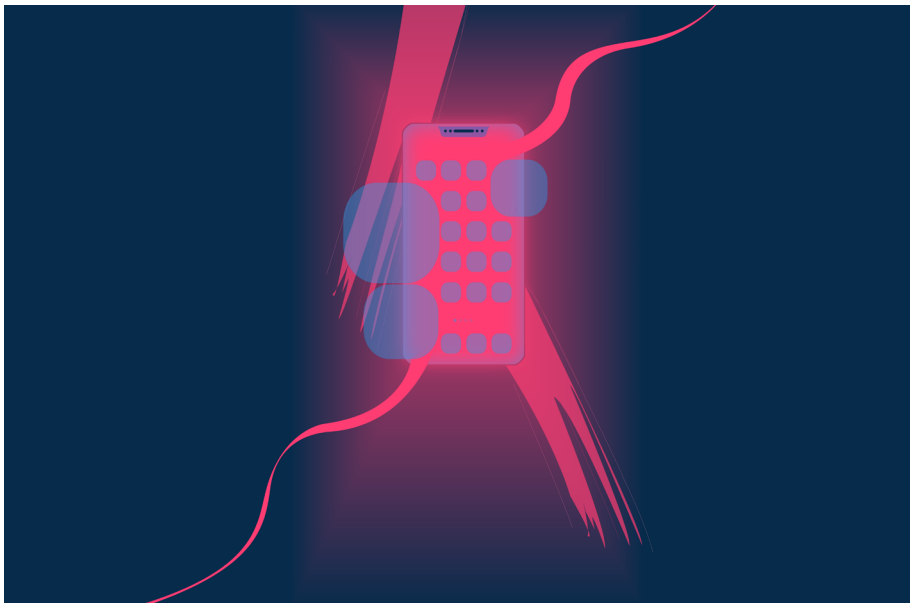
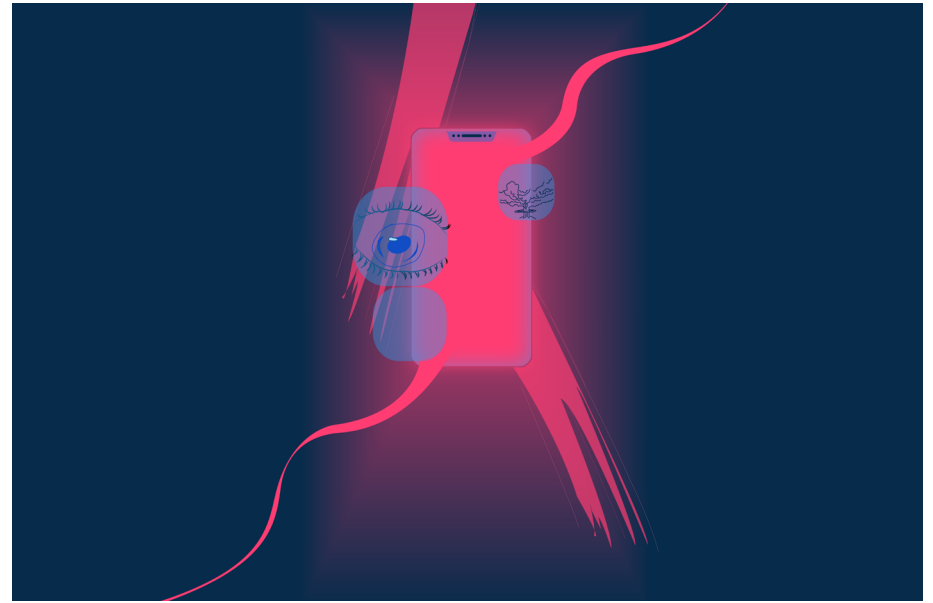
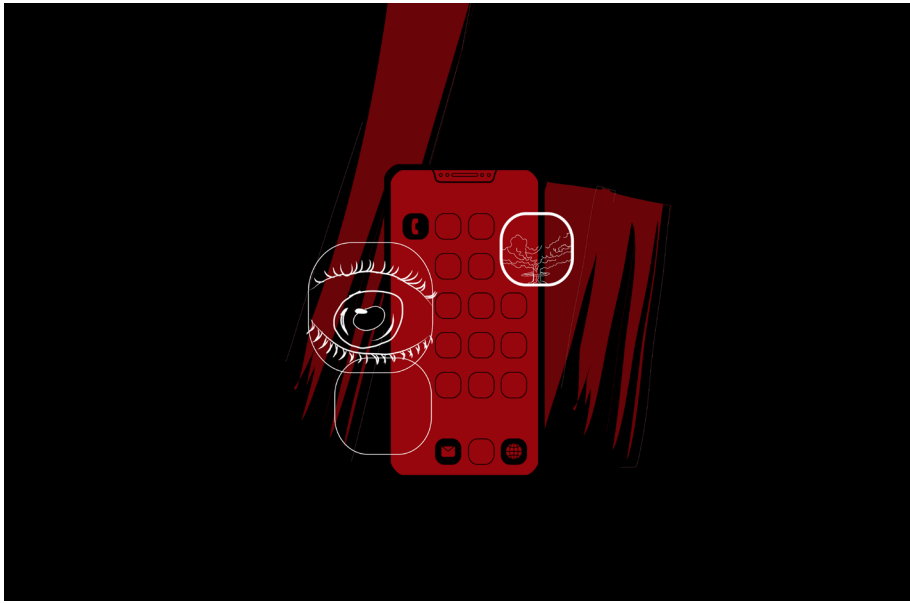


Fig. 28. Bocetos preliminares para el fondo primer fondo.

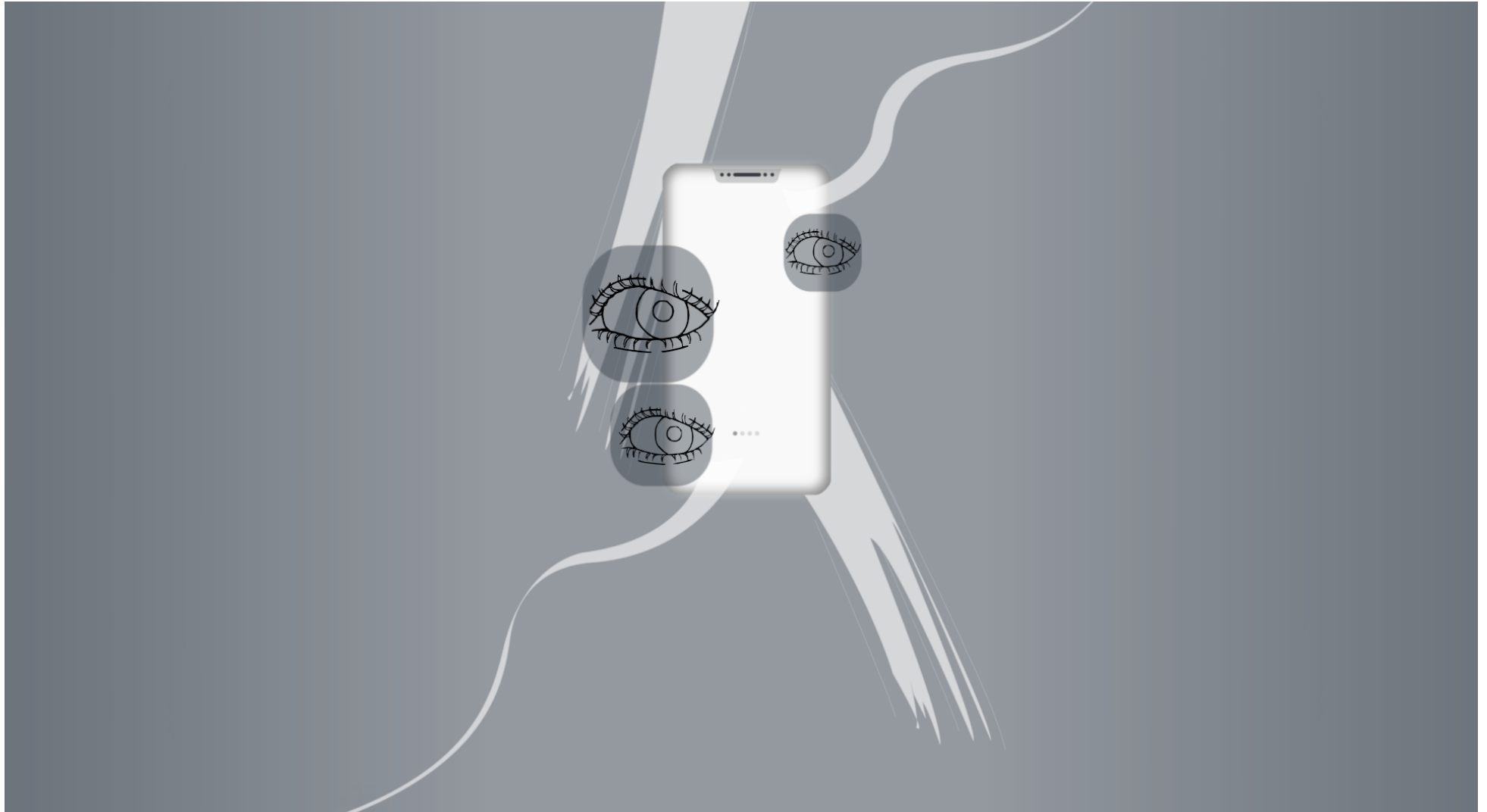


Fig. 29. Imagen definitiva del primer fondo.

La propuesta seleccionada muestra la presencia de tres ojos idénticos, animados mediante la técnica de cuadro a cuadro. La paleta cromática se limita a tonos neutros de gris y blanco, siendo este último seleccionado para simbolizar la luz emitida por la pantalla.

La animación de los tres ojos, que integran el fondo de la composición, se desarrolló mediante la repetición de esta secuencia (Fig. 30).

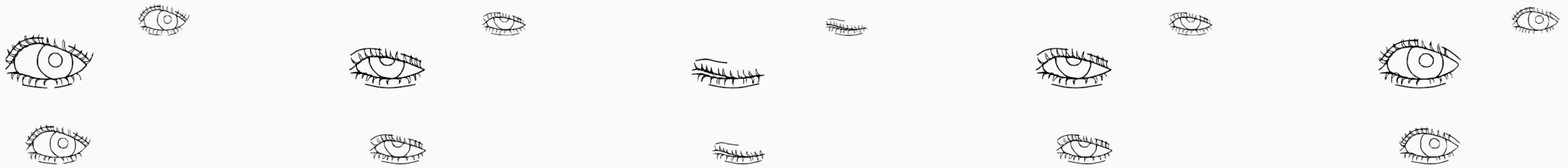


Fig. 30. Imágenes de la secuencia de los tres ojos.

Este es el boceto inicial del segundo fondo. Posteriormente, se realizaron pruebas con la paleta de colores del primer fondo y, como se mencionó anteriormente, se eligió una paleta cromática en tonos gris y blanco (Fig. 33).

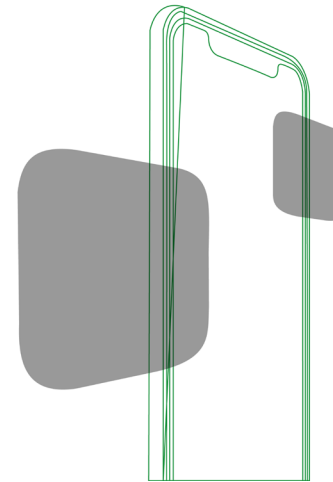


Fig. 31. Boceto preliminar para el segundo fondo.



Fig. 32. Boceto preliminar para el segundo fondo.



Fig. 33. Imagen definitiva del segundo fondo.

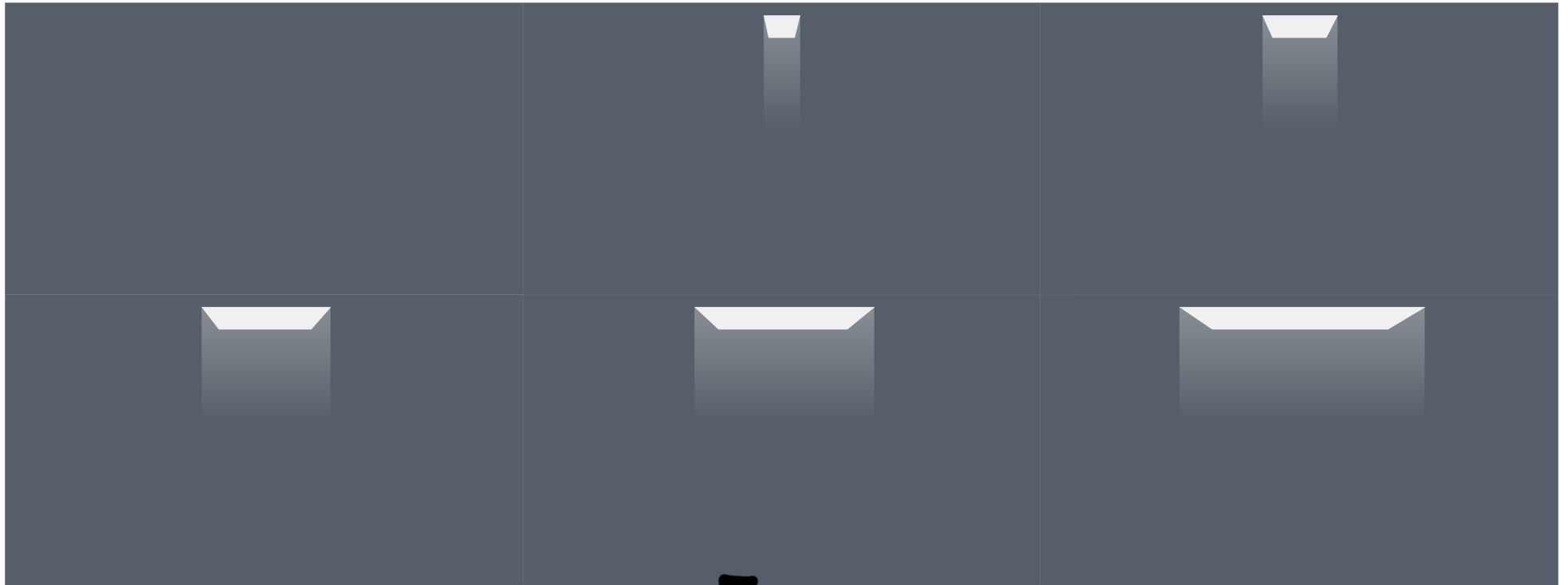


Fig. 34. Secuencia definitiva del tercer fondo.

Para el tercer fondo, se decidió crear una secuencia en la que un portal se abre y se cierra, permitiendo que la luz entre y el personaje caiga a través de él. Se mantuvo la paleta de colores de los fondos anteriores para asegurar la cohesión del bucle.

IX. TEMPORALIZACIÓN

Octubre	Elección del tema.		
Noviembre	Planteamiento de las ideas iniciales.	Recopilación de información y referentes.	
Diciembre	Recopilación de información y referentes.		
Enero	Se decide cambiar de tema.	Recopilación de información y referentes.	
Febrero	Recopilación de información y referentes.	Redacción de la memoria.	
Marzo	Redacción de la memoria.	Elaboración de bocetos.	
Abril	Elaboración de bocetos.	Redacción de la memoria.	
Mayo	Corrección del borrador de la memoria.	Redacción de los avances en la memoria.	Elaboración de la obra definitiva.
Junio	Corrección del borrador de la memoria.	Redacción de los avances en la memoria.	Elaboración de la obra definitiva.
Julio	Redacción de los avances en la memoria.	Corrección del borrador de la memoria.	Finalización del tema.

X. CONCLUSIONES

Este Trabajo Final de Grado representa el resultado de un proceso académico exhaustivo que ha integrado aprendizajes, reflexiones, interrogantes y experiencias. Estos elementos, que inicialmente suscitaban una inquietud intelectual, han evolucionado con el tiempo para consolidarse en una investigación detallada. El foco de la investigación es la intersección entre las pantallas digitales y el fenómeno del bucle o loop en la sociedad contemporánea, temática central de este documento. La dedicación de tiempo y esfuerzo en la investigación teórica y su aplicación práctica a través de la propuesta creativa han permitido cumplir satisfactoriamente con los objetivos establecidos.

A través de la producción y análisis de un GIF, se evidencia cómo el bucle puede ser empleado creativamente para explorar y comunicar significados complejos, destacando su impacto en la narrativa visual y la comunicación contemporánea. El estudio resalta las implicaciones éticas, culturales y sociales de vivir en un entorno saturado de bucles visuales, cuestionando cómo esta saturación influye en la identidad y la memoria. Además, se examina cómo las herramientas digitales, al democratizar la producción de imágenes, contribuyen a la sobrecarga sensorial y a la cultura de la inmediatez.

Un desafío significativo al inicio del proyecto fue la dificultad para seleccionar y delimitar un tema adecuado. Durante el desarrollo del proyecto, se trabajó simultáneamente en la investigación plástica y teórica, enriqueciendo ambas áreas. Aunque se deseaba realizar una serie de GIFs adicionales, el proceso experimental requirió más tiempo del previsto, limitando así la posibilidad de expansión de la propuesta.

Este trabajo ha constituido una oportunidad de aprendizaje personal que ha promovido el desarrollo del razonamiento crítico. A lo largo del proceso, se ha adquirido un conocimiento profundo y se ha ampliado el abanico de opciones plásticas disponibles, contribuyendo significativamente al crecimiento profesional y artístico. La experiencia ha facilitado la adquisición de habilidades avanzadas tanto en la investigación teórica como en la aplicación práctica, promoviendo una mayor capacidad para abordar desafíos creativos complejos.

XI. BIBLIOGRAFÍA

Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I. Filosofía del arte y de la historia*. Madrid: Taurus.

Crimp, D. (2001). "Imágenes". En *Arte después de la modernidad: nuevos planteamientos en torno a la representación*. Ed. B. Wallis. Madrid: Akal, pp. 175-187.

Fontcuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes: notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

García Varas, A. (2019). *Acción y poder de la imagen: Agencia y prácticas icónicas contemporáneas*. Madrid: Plaza y Valdés.

Kentridge, W. (2018). *Seis lecciones de dibujo*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: El Hilo de Ariadna.

Lipovetsky, G. (1996). *El imperio de lo efímero: La moda y su destino en las sociedades modernas*. Barcelona: Anagrama.

Rowan J. (2015). *Memes Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Madrid: Capitán Swing.

XII. WEBGRAFÍA

Camus, A. (1999) *El mito de Sísifo*, Cuadernos de Economía, 18(31), pp. 341-343. <<https://revistas.unal.edu.co/index.php/ceconomia/article/view/11407>> [consulta: 04/03/2024].

Castellano San Jacinto, T. (2016). *Distracción, shock, interrupción: la recepción de Walter Benjamin en las prácticas artísticas contemporáneas*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. <<https://docta.ucm.es/entities/publication/155aa792-b202-453d-8fbf-0c7b17b02dd8>> [consulta: 10/03/2024].

Castellano San Jacinto, T. (2020). "La animación en bucle como dibujo vivo. Las repeticiones de Francis Alÿs", *Con A de animación*, (10), pp. 54-75. <<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/13276>> [consulta: 10/03/2024].

Segovia, C. y Mondragón, P. (2019). "GIF: contracultura de masas (y marcas). La emoción compartida en entornos digitales". *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 7(7), pp. 18-27. <<https://polipapers.upv.es/index.php/eme/article/view/11909>> [consulta: 01/05/2024].

Tristão Gonçalves, W. (2020). "Imágenes cíclicas en el arte contemporáneo", Granados Valdéz, J. (coord.) *Perspectivas de estética y artes*, (1), pp. 70- 101. <<https://issuu.com/danielzetina/docs/2.perspectivas>> [consulta: 01/05/2024].

XIII. ÍNDICE DE IMÁGENES

Las imágenes que aparecen en esta memoria han sido extraídas de los siguientes enlaces:

Figura 2: <https://kyu0.blogspot.com/2011/03/muto-wall-painted-animation-by-blu.html> [consulta: 10/05/2024].

Figura 3: <https://sketchbloom.com/tag/mcasd-san-diego> [consulta: 10/05/2024].

Figura 4: <https://www.flickr.com/photos/banrepcultural/3611501071/> [consulta: 11/05/2024].

Figura 5: <https://www.illustrationx.com/sx/animators/MotionClub> [consulta: 01/06/2024].

Figura 6: <https://www.illustrationx.com/sx/animators/MotionClub> [consulta: 01/06/2024].

Figura 7: <http://alisonkerry.com/zovnpw9o9v8z2namq5bgirvtliiha3> [consulta: 01/06/2024].

Figura 8: <http://alisonkerry.com/id393lfm3mshy75eh9tkq9a0eskver> [consulta: 01/06/2024].

Figura 9: <https://news.artnet.com/market/yayoi-kusama-auction-prices-391592> [consulta: 05/06/2024].

Figura 10: <https://www.ngv.vic.gov.au/exhibition/kusama-for-kids/> [consulta: 05/06/2024].

XIV. EL BUCLE Y SUS EPÍTOMES. TRABAJO DE FIN DE GRADO





Fig. 35. Plano extraído del GIF.



Fig. 36. Plano extraído del GIF.

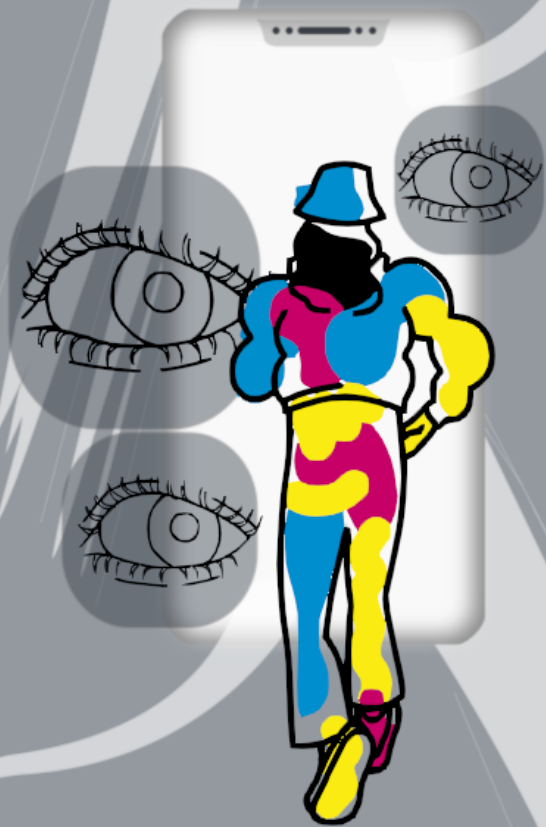


Fig. 37. Plano extraído del GIF.

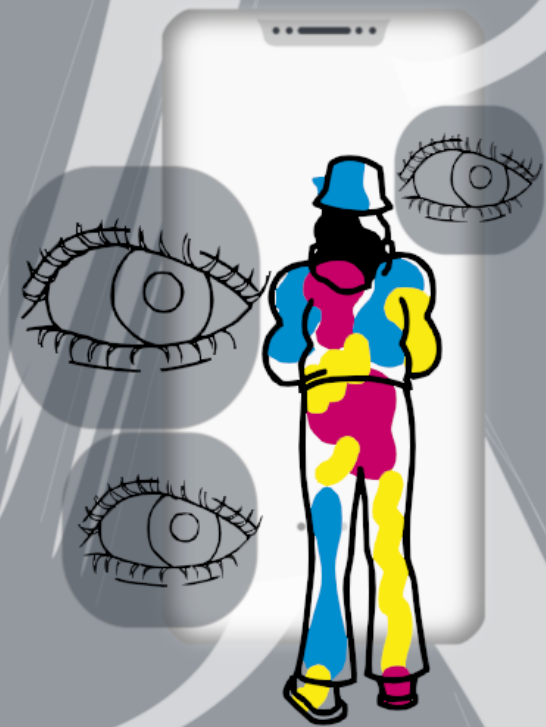


Fig. 38. Plano extraído del GIF.



Fig. 39. Plano extraído del GIF.

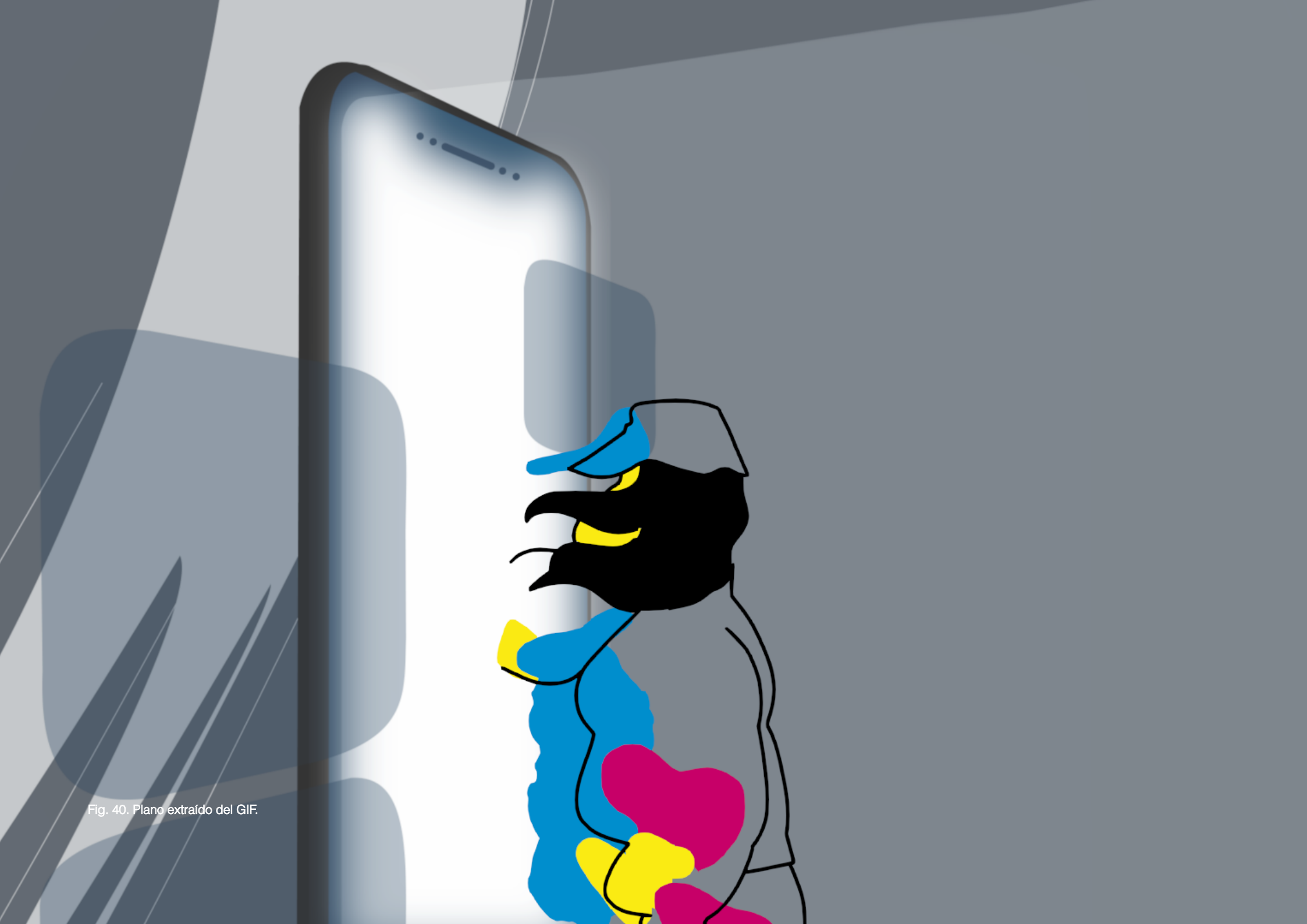


Fig. 40. Plano extraído del GIF.

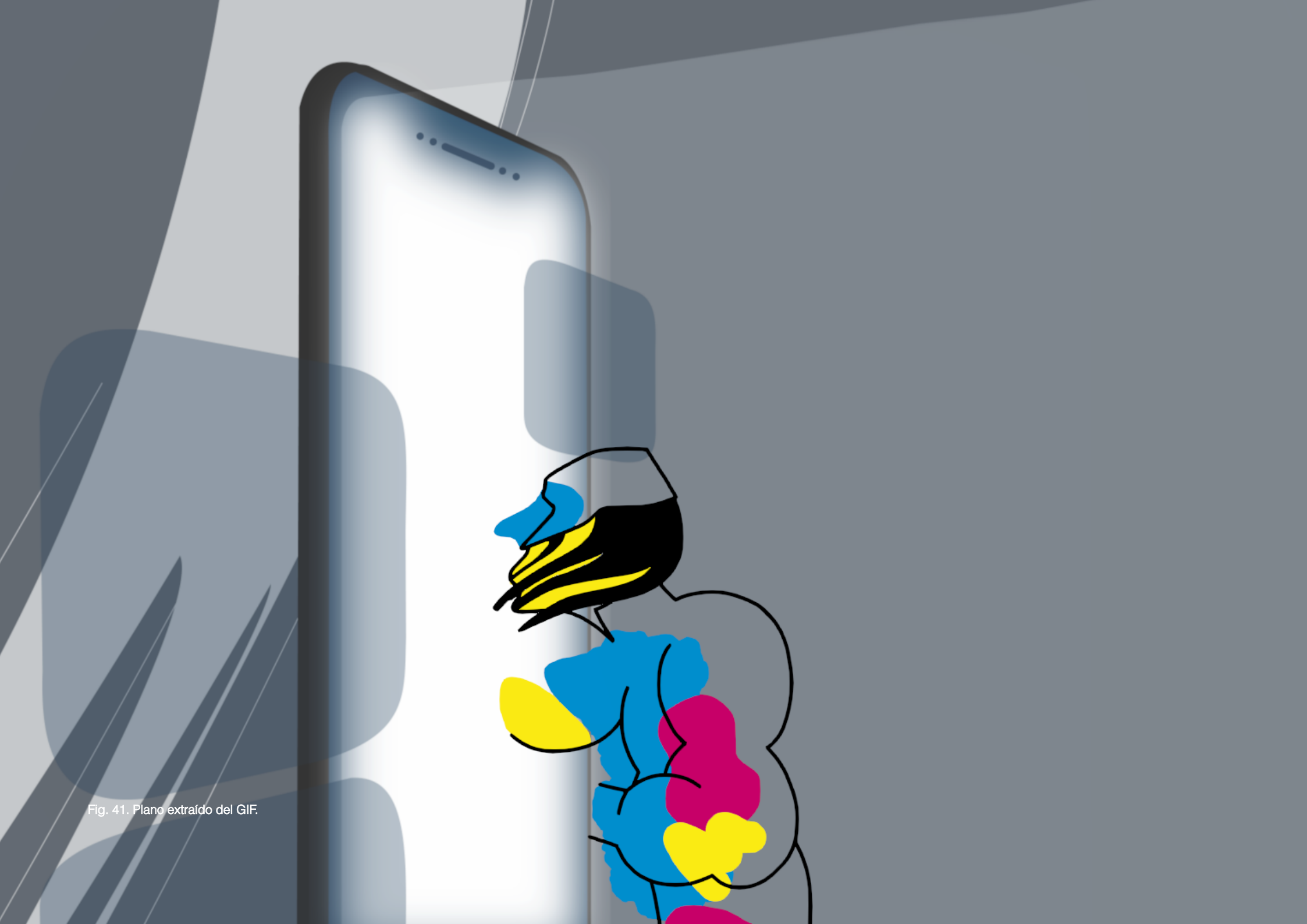


Fig. 41. Plano extraído del GIF.

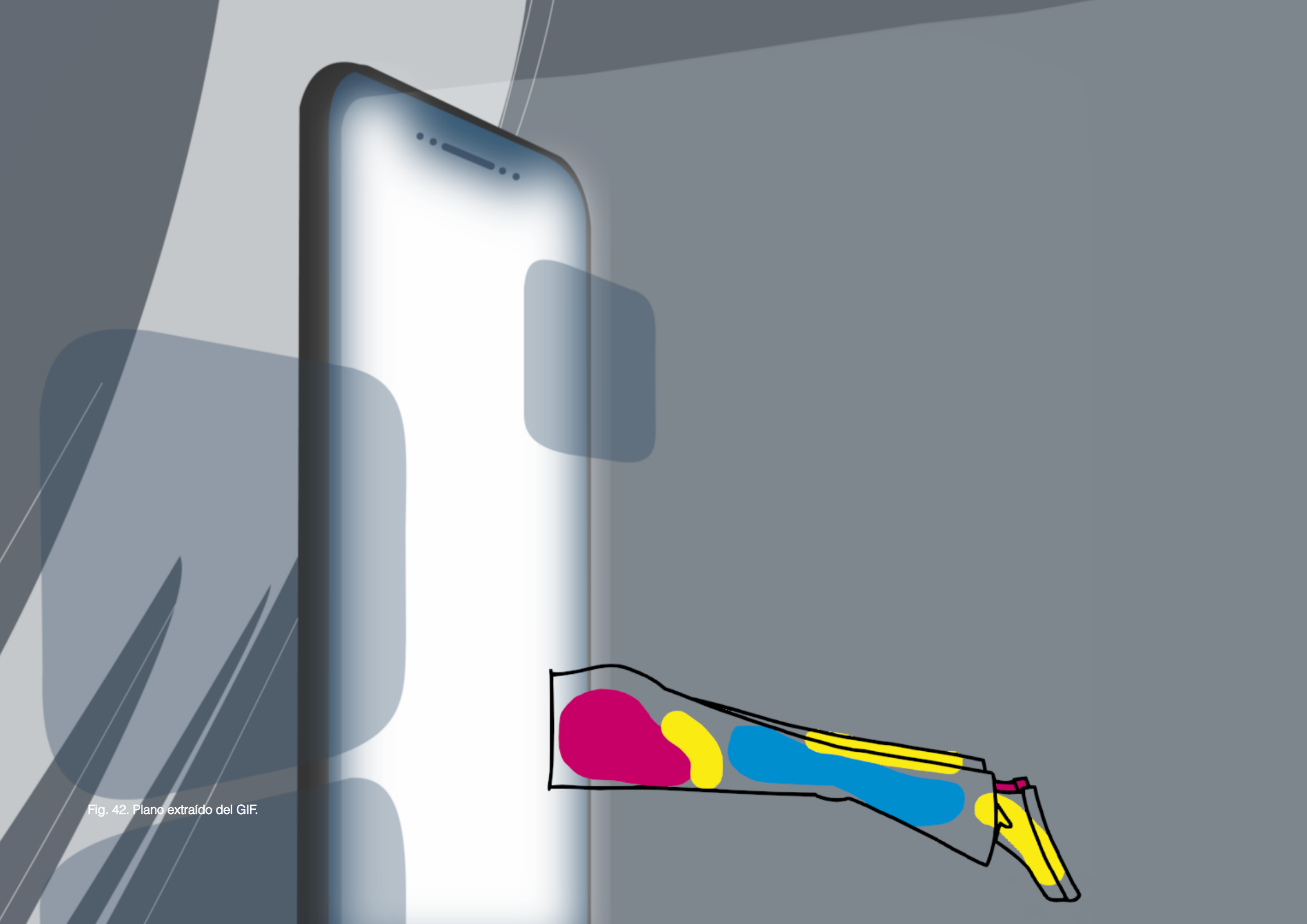


Fig. 42. Plano extraído del GIF.

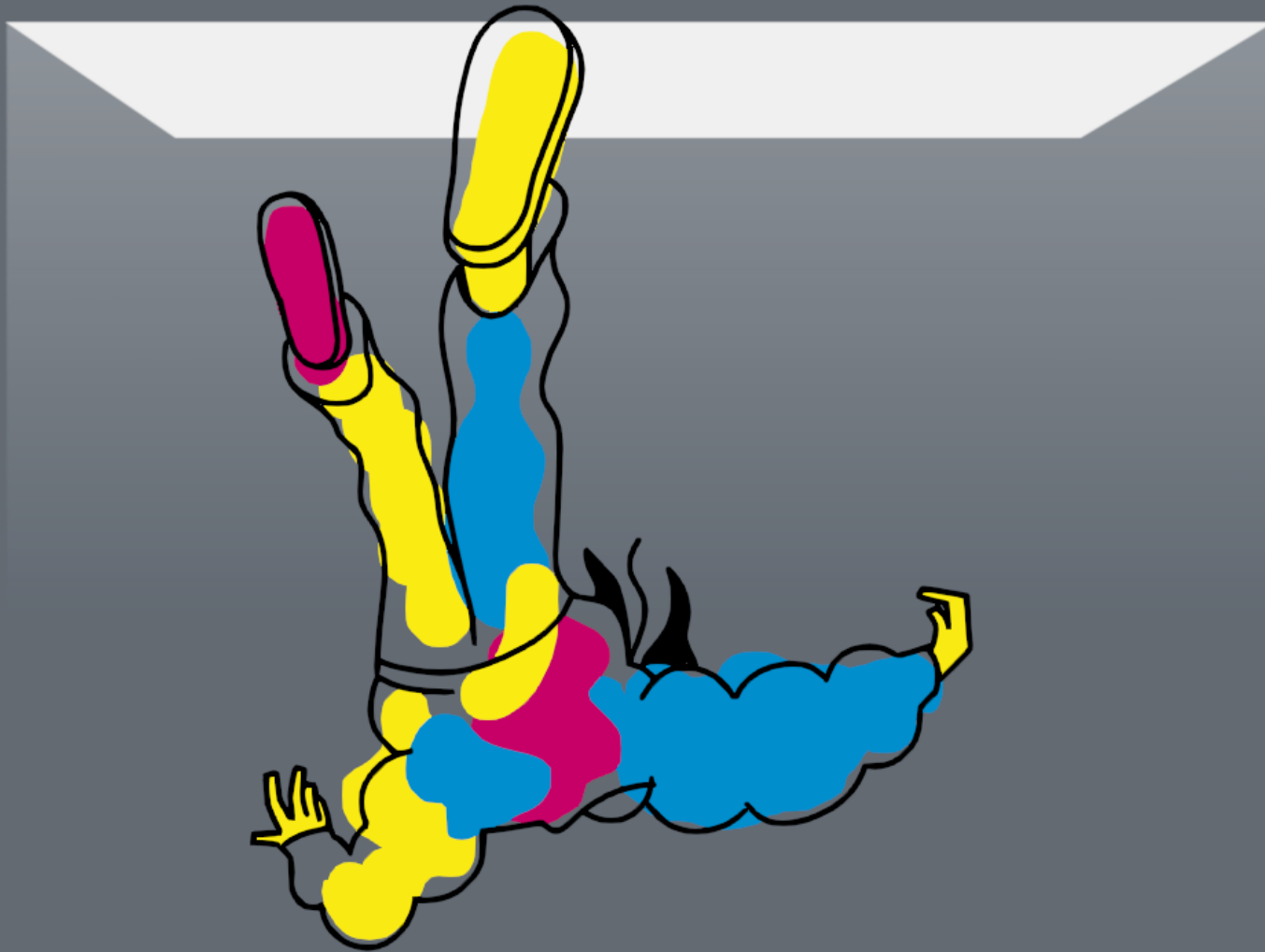


Fig. 43. Plano extraído del GIF.

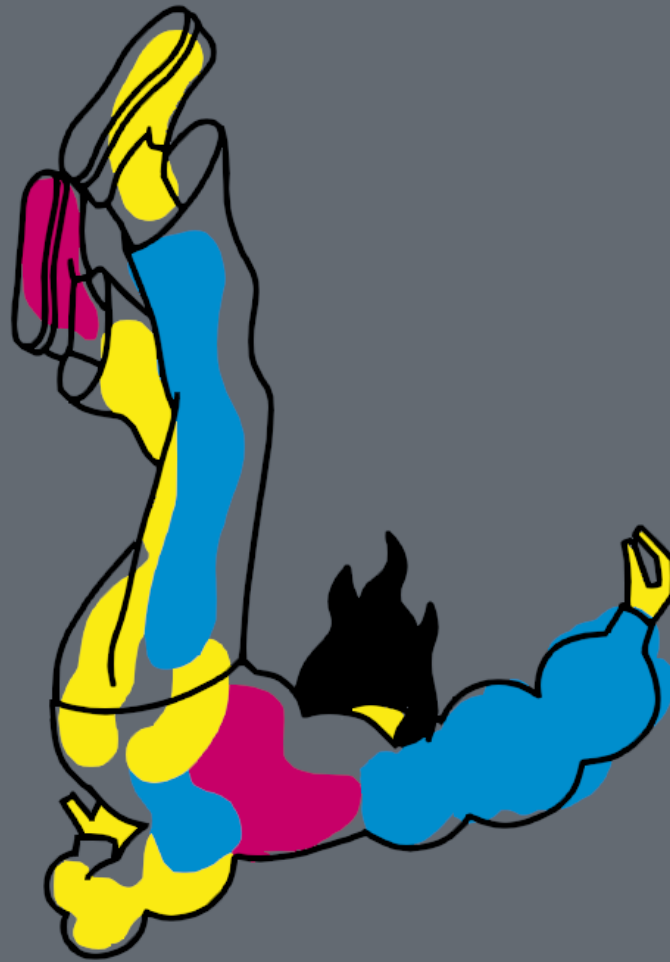


Fig. 44. Plano extraído del GIF.

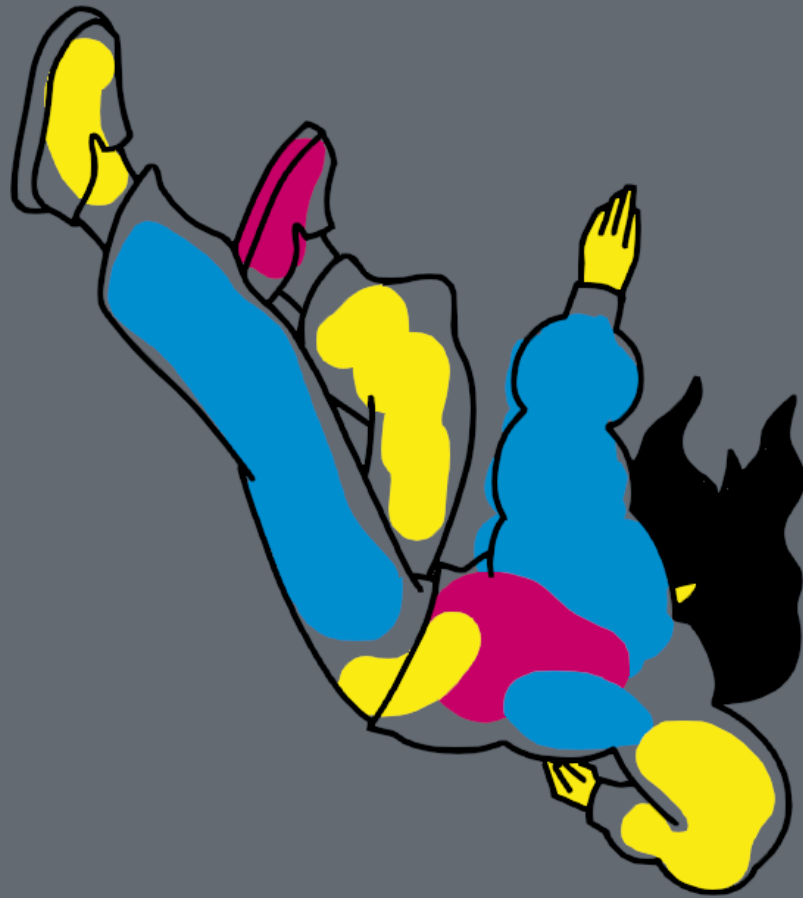


Fig. 45. Plano extraído del GIF.

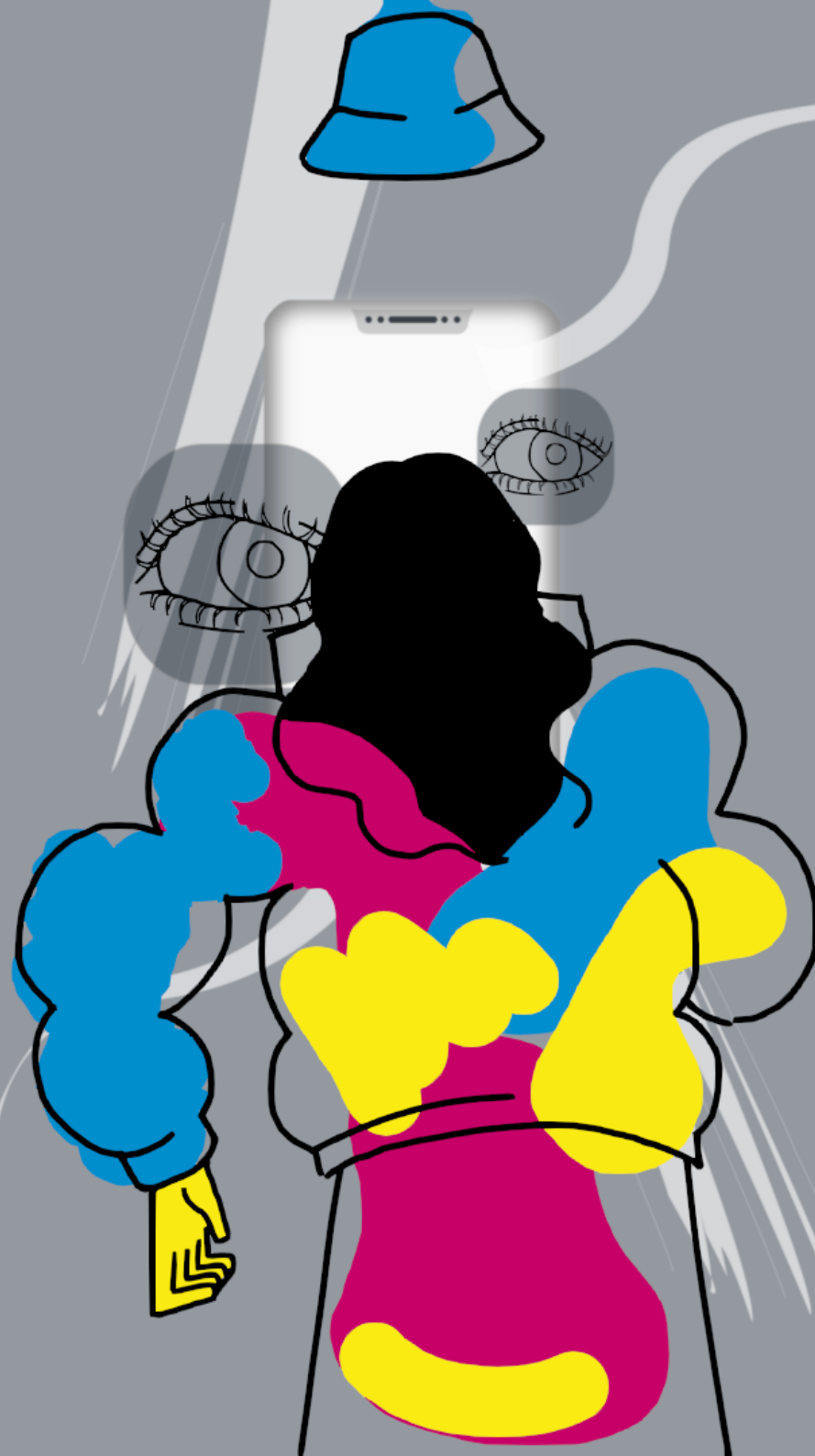


Fig. 46. Plano extraído del GIF.



ENLACE PARA VISUALIZAR EL GIF

https://drive.google.com/drive/folders/1saLirY2DJKSH9QKBHtCKvPyprzR4_5qh?usp=sharing

Andrea Hamda López Ali
San Cristóbal de La Laguna, 2024.