

Artes Visuales 1º medio / Unidad 1 / OA3;4;5 / Actividad 4

Actividad 4: Creando GIF basados en obras de arte (4 horas de clases)

Para recabar los conocimientos previos de las y los estudiantes acerca de GIF animados, la o el docente realiza las siguientes preguntas:

- ¿Qué es un GIF?
- ¿Les gustan los GIF animados? y ¿cuáles?
- ¿Dónde encontramos GIF?
- ¿Qué diferencias existen entre un meme y un GIF?
- ¿Qué diferencias existen entre una animación y un GIF?
- ¿Cuáles serán los propósitos de los GIF? (comunicación, expresión y creación).
- ¿Podría afirmarse que algunos GIF corresponden a obras de arte?, ¿por qué?
- ¿Han realizado GIF?
- ¿Cuáles creen ustedes son los pasos para realizar un GIF?

Luego, observan GIF cuyo origen es una obra de arte y responden a preguntas como las siguientes:

- ¿Qué sensaciones, emociones o ideas les generan los GIF?
- ¿Cuáles son los elementos que nos permite afirmar que este es un GIF?
- ¿Cuál será el propósito expresivo de estas manifestaciones visuales?

Seleccionan un GIF elaborado a partir de una obra de arte y realizan un análisis de esta. Para esto:

- Describen los elementos animados del GIF.
- Interpretan el propósito expresivo de la obra original y el del GIF, y los comparan.
- Muestran la obra original y el GIF a un compañero, una compañera u otra persona, y le preguntan acerca de los propósitos expresivos de la obra original y del GIF.
- Comparan su interpretación personal con la que plantea el entrevistado o la entrevistada, y en sus bitácoras realizan una síntesis de sus apreciaciones.

El o la docente pide a las y los estudiantes realizar una investigación artística donde experimenten con programas o aplicaciones de edición de imágenes en movimiento, que permiten alterar la velocidad, el tamaño, los colores, la posición del GIF y la rotación, entre otras operaciones. Para esto:

- Toman fotografías de los diferentes ángulos de una cabeza, logrando imágenes del contorno total (frente, tres cuartos, perfil y nuca).
- Importan sus fotografías a un programa para realizar GIF y realizan una animación con todas ellas.
- Realizan nuevos GIF aplicando otros métodos (por ejemplo: usando un peluche que mueve sus brazos, una fotografía a la que se le saca o pone objetos, modificando el color o formas de una imagen, entre otros).
- En grupos pequeños, evalúan formativamente sus experimentaciones, indicando fortalezas y elementos por mejorar, en relación con la utilización de los recursos de animación digital y la originalidad de los resultados.
- Proponen modificaciones a sus resultados de investigaciones.

El o la docente presenta el desafío creativo de realizar una animación GIF de una obra de arte, con el objetivo de modificar su propósito expresivo. Con este fin:

- En parejas, seleccionan una obra de arte de acuerdo a sus propios intereses y desarrollan ideas por medio de un guion o bocetos, basados en un propósito expresivo diferente al de la obra original, considerando la secuencia, elementos que animarán y tipo de animación.
- Evalúan sus ideas, con apoyo de sus pares y del o la docente, considerando el nuevo propósito expresivo, originalidad de la propuesta, secuencia, elementos que animarán y tipo de animación.
- Si es necesario, realizan modificaciones.
- Realizan su GIF.

Reflexionan y evalúan sus GIF. Para esto, los comparten y comentan con sus compañeros y compañeras, indicando fortalezas y elementos por mejorar en cuanto al propósito expresivo, uso del lenguaje visual y soporte digital.

Observación a la o el docente

Para desarrollar esta actividad, es importante que el profesor o la profesora genere espacios para la expresión de la autonomía de los y las estudiantes en la clase.

Para ello, es importante contar con acceso a computadores (por lo menos, uno cada tres estudiantes). Asimismo, para el desarrollo de las investigaciones se debe tener acceso a internet.

Algunos ejemplos de *software* para realizar imágenes GIF son los siguientes: para el computador, Make a GIF y Animated GIF Giffing Tooly; y para el celular, Generator, GIF creator y Vine, entre otros.

Al finalizar esta actividad se sugiere subir las obras a la página web del establecimiento, del curso, o a un blog especialmente creado para exponer sus obras de arte digital, con el propósito de que puedan ser visualizadas por la comunidad educativa.

Para seleccionar información e imágenes que puedan ser utilizadas en esta actividad, se sugiere visitar los siguientes sitios en internet.

Artistas de animaciones

Yoshi Sodeoka:

- www.sodeoka.com/GIF-Net/GIF-Psychedelica
- www.sodeoka.com/GIF-Net/Pollock-GIF-Number-90-99

Giuseppel Lo Schiavo:

- www.giuseppeloschiavo.com/my-gif-at-saatchi-gallery-london/

Bill Domonkos:

- <http://billdomonkos.tumblr.com/archive>

David Szakaly:

- www.thisiscolossal.com/2014/03/the-hypnotic-animated-gifs-of-david-szakaly/
- www.ufunk.net/artistes/david-szakaly/
- www.saatchigallery.com/mpp/

Sitios de animaciones GIF

- www.giphy.com/artists
- [www.gifart.org/archiveGIFs matemáticos](http://www.gifart.org/archiveGIFs%20matem%C3%A1ticos)
- <http://alternopolis.com/geometria-en-movimiento-el-maravilloso-arte-de-los-gifs-matematicos/>

Manual para hacer GIF animados

- www.cristalab.com/tutoriales/crear-gif-animados-con-photoshop-c99163/