

El GIF animado como lenguaje visual en las conversaciones de chat

Por Milagros Tello



Trabajo Final de Grado

El GIF animado como lenguaje visual en las conversaciones de chat.

Milagros Carolina Anahí Tello Silva

Licenciatura en Diseño Gráfico 2019

RESUMEN

El renacimiento del GIF animado generó una transformación en la interacción social, específicamente en las conversaciones de chat. Este formato ha regresado no para utilizarse en las web como un medio estético, sino para desarrollar aún más la comunicación online e implementar las características de la interacción cara a cara en el chat. El GIF está impulsando nuevas modalidades en los medios virtuales para interpretar reacciones y emociones sin ser necesario estar presente físicamente.

El objetivo de la investigación consistió en analizar el valor comunicativo del GIF animado en conversaciones de chat virtuales.

El proyecto se llevó a cabo observando conversaciones de chats donde se hallaban GIFs animados, luego estas conversaciones fueron evaluadas por dos dimensiones: una lingüística y otra gráfica. Para finalizar se realizaron entrevistas a los participantes de los chats, donde se les preguntó acerca de las finalidades e intenciones de dichas conversaciones.

GIF animado, Comunicación no verbal, Chats virtuales, Conversación online.



ABSTRACT

The rebirth of animated GIF has generated a transformation in social interaction, specifically in chat conversations. This format has returned but not to be used on the web as an aesthetic medium, but to further develop online communication and implement the characteristics of the interaction. The GIF is promoting new modalities in virtual media to interpret reactions and emotions without being physically present.

The aim of the research was to analyze the communicative value of animated GIF in virtual chat conversations.

The project was carried out observing conversations of chats where animated GIFs are found, then these conversations were evaluated by two dimensions: one linguistic and another graphic. Finally, interviews were held with the chat participants, where they were asked about the purposes and intentions of these conversations.

Animated GIF, Non-verbal communication, Virtual chats, Online conversation.



ÍNDICE

Introducción	5
Antecedentes y Justificación	6
Objetivos	7
Marco Teórico	8
<i>La interacción social en el campo de la comunicación</i>	8
<i>La conversación como materia prima de la interacción social</i>	9
<i>La conversación en entornos virtuales</i>	11
<i>El GIF animado en las conversaciones de chat</i>	13
Marco Metodológico	18
<i>Participantes</i>	18
<i>Instrumentos</i>	18
<i>Procedimiento</i>	18
Recolección de datos	22
Análisis de datos	30
Interpretación de datos	44
Conclusión	49
Anexos	52
Referencias	56

INTRODUCCIÓN

En los últimos años las investigaciones científicas sobre lenguaje e interacción social incorporan los gestos, las expresiones faciales y corporales como recursos para interpretar la comunicación que surge de las nuevas modalidades de interacción. El uso de la tecnología ha generado prácticas sociales comunicativas que enriquecen las conversaciones entre los individuos, ya que proporcionan formas comunicativas de tiempo y espacio (Tolins & Samermit, 2016). Es debido a este aspecto, que surgen los GIFs animados (Graphics Interchange Format) como la representación de una acción producida por un hablante, la cual es enviada virtualmente como un fragmento de conversación, para ampliar el mensaje y la idea que se desea comunicar. Este formato presenta múltiples posibilidades comunicativas que serán tratadas en la corriente investigación, como por ejemplo su nivel polisémico, la versatilidad, el carácter humorístico y el aspecto cultural que implica. Aunque en el presente proyecto se hará un especial hincapié en abarcar todos los elementos que se involucran en una interacción, ya sea personal como virtual, y sus conexiones entre ellos. De esta manera es posible abarcar una mirada general de la comunicación, concebida de la interacción. En modo de concretar tal perspectiva se ha debido estudiar modelos y conceptos visuales, lingüísticos y gestuales que aplicaron en el marco metodológico de la investigación.

ANTECEDENTES Y JUSTIFICACIÓN

El GIF animado ha sido utilizado como una producción transmedia para llegar a audiencias televisivas, como en el caso de la serie *Lost* (Akyapi Gürsimsek, 2016) que crearon comunidades para generar contenido de la misma a partir de la conjunción de imágenes, texto, color, entre otros.

En este estudio se llega a determinar que crear y hacer uso del formato es considerado como una especie de alfabeto, debido a que algunos usuarios utilizan esta lectoescritura y conocimiento de software para diseñar GIFs animados de televisión, y otros manipulan la alfabetización GIF para adecuarlos correctamente a diferentes contextos. De esta manera las conversaciones virtuales se enfrentan a un nuevo formato comunicativo, ya que no solo las personas interactúan de manera verbal como es común, sino también a partir de representaciones visuales.

Como un siguiente ejemplo de los GIFs animados que nos rodean actualmente, es posible incluir la investigación científica GIFs as Embodied Enactments in Text-Mediated Conversation (Tolins & Samermit, 2016) en la cual se analizó la organización secuencial en conjunto con el GIF animado en las conversaciones de chat, pero se suprimió la dimensión semiótica del formato, y en cuanto a la dimensión lingüística únicamente se incorporó el contexto y el vínculo de los hablantes. Motivo por el cual en la siguiente investigación se ha decidido analizar el valor comunicativo del GIF animado en las conversaciones de chat.

A partir de esta investigación podremos determinar la capacidad comunicativa que ofrece el formato como lenguaje visual y en conjunto de la dimensión lingüística, para lograr así una correcta comunicación entre los hablantes abarcando una nueva dimensión (visual/gestual) en el chat. Además de establecer un posible panorama social y comunicativo para un próximo futuro sobre las modalidades de las conversaciones virtuales.

OBJETIVOS

Objetivo general

Analizar la significación del GIF animado en conversaciones de chat virtuales de estudiantes de la Universidad Empresarial Siglo 21 a través de la aplicación móvil WhatsApp.

Objetivo específico

1. Analizar en las conversaciones de chat virtuales el contexto y la comunicación verbal a partir de modelos de análisis lingüístico sobre los hechos comunicativos.
2. Analizar en las conversaciones de chat virtuales el GIF animado a partir de los principios básicos de diseño gráfico de imágenes digitales.
3. Indagar la opinión de los usuarios de las conversaciones de chat virtuales acerca de la comprensión de estos mensajes y sus intenciones con ellos.

MARCO TEÓRICO

LA INTERACCIÓN SOCIAL EN EL CAMPO DE LA COMUNICACIÓN

Para comprender el campo que abarca el fenómeno social del GIF y poder analizar su significación debemos conocer los conceptos y disciplinas adyacentes al mismo. Es obligatorio interiorizarnos en la interacción social como materia prima del campo comunicacional. Debido a la manera de relacionarnos con los pares se crea lo que llamamos sociedad, una organización social. Por lo tanto podemos afirmar que la comunicación es un proceso social y que gracias a ella nos vinculamos, compartimos y relacionamos con los demás (Garcia, 2006).

O'Sullivan citado en Garcia, 2006 menciona que la interacción es interpretada como *“el intercambio y la negociación del sentido entre dos o más participantes situados en contextos sociales”*. (pág. 46) Esto nos afirma que no hay interacción sin intercambio de pares. A su vez Goffman (citado en Garcia, 2006) dice que *“las interacciones son la realización regular y rutinaria de los encuentros, o dicho de otra forma, son situaciones sociales completas, lo cual las aleja de los meros actos lineales de transmisión de información”*. Por lo cual el día a día sólo se construye por el sentido compartido de la reciprocidad de los sujetos sociales.

Habitualmente incorporamos la comunicación interpersonal como un concepto relacionado al de interacción, debido a que la misma involucra intercambios mutuos sobre los comportamientos entre sujetos. Esta influencia determina normativas y reglamentos compartidos. (Garcia, 2006). Los cuales, se presentan como una cultura incorporada en el individuo. Conceptualmente se denominan rituales y organizan nuestros gestos y actos para lograr persuadir a los demás con interpretaciones corporales. En síntesis, el ritual, además de ser una norma de conducta es un conjunto de símbolos que transfieren información. Por otra parte, el ritual, actúa a partir de posturas corporales sobre el individuo, dependiendo el contexto en el que se halla (Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, 1959).

LA CONVERSACIÓN COMO MATERIA PRIMA DE LA INTERACCIÓN SOCIAL

La representación básica de la interacción social es la conversación, Van Dijk (citado en Meneses A., 2002) *“la conversación tiene un papel destacado por ser una forma especial y prototípica de la interacción lingüística y social”* (pág. 436). La misma no presenta prohibiciones tanto como para participantes ni contextos sociales, es decir, pueden existir interacciones en cualquier contexto posible.

Considerando que la **conversación** es un término proveniente de la lingüística, los primeros estudios sobre ella son de origen sociológico y antropológico, al comienzo se analizaban las interacciones entre grupos de individuos, para así comprender su lenguaje y su cultura (Tusón Valls, 2002). Por ende, la conversación es más que un desarrollo lingüístico, debido a ella se forman vínculos, identidades y situaciones. La misma, conlleva un desarrollo social. De esta manera Tusón manifiesta *“Conversar es una forma de acción entre individuos (interacción) tanto, es una actividad social que presenta la característica de utilizar, como instrumento para actuar, los códigos lingüísticos junto con otros códigos no verbales que acompañan a la palabra. En la conversación las personas nos constituimos como seres sociales, construimos nuestras identidades y damos sentido al mundo que nos rodea”* (Tusón Valls, 2002, pág. 134).

Como otra de las dimensiones de la conversación, está aquella relacionada al contexto. Las acciones sociales surgen del lenguaje y este se origina siempre en algún entorno (cognitivo, cultural, social). Estos están constituidos por conocimientos del mundo, significados compartidos y normativas interaccionales. Schiffrin expresa que *“son estos conocimientos sociales y culturales los que nos proporcionan el contexto interpretativo que permite descubrir cuáles son las razones de la buena formación subyacente de la conversación”* (Schiffrin, 1991, pág. 313). El enfoque de Halliday relacionado al lenguaje representa que este ha sido creado para hacer sentido, como una herramienta semiótica. Los significados nacen de las actividades humanas y determinan un contexto de situación. Ahora que significados se generan, donde, por quien son cuestiones que dependen del contexto cultural.

Para lograr un estudio adecuado de la conversación, Goffman plantea un doble análisis: una investigación sistemática para la estructuración de los turnos de habla y segundo, la ritualización de los vínculos sociales. (Goffman, *Relations in Public*, 1971).

De todas formas, lo principal del análisis de la conversación es comprender detalladamente el esqueleto de la interacción. Por lo cual, los autores Sacks, Schegloff y Jefferson (1974) presentan catorce características de la formación de la conversación espontánea:

1. Los turnos de los hablantes se producen de manera sucesiva, ya que la conversación es dialogal.
2. Mayoritariamente hablan uno por turno.
3. No sucede a menudo que hablen dos participantes a la vez, pero si existe la posibilidad es breve.
4. Las transiciones más comunes entre un turno de palabra y el siguiente son las que se producen sin intervalos ni solapamientos, o las que se producen con un breve intervalo.
5. El orden de los turnos es dinámico.
6. Se intentan buscar un equilibrio para el período de los turnos pero no es fijo.
7. El tiempo de duración de la conversación no se define anteriormente.
8. No se detalla anteriormente lo que dicen los participantes en los turnos.
9. La distribución de los turnos no está detallada anteriormente.
10. La cantidad de participantes no es fija.
11. El discurso puede ser continuo o discontinuo.
12. Hay procedimientos para la organización de los turnos.
13. Para la constitución de los turnos es posible recurrir a unidades lingüísticas como una palabra, frase u oración.
14. Se hallan métodos para arreglar las faltas o infracciones en la toma de la palabra.

No obstante, si deseamos estudiar las interacciones comunicativas de manera completa, no debemos basarnos únicamente en el análisis lingüístico, sino también en la comunicación no verbal, que varias veces expresa aún más de lo que decimos. Dentro de esta comunicación silenciosa encontramos elementos que la componen (Tusón Valls, 2002):

-**Prosodia** constituida por el volumen, tono, ritmo, pausa y melodía; demuestra la intención del enunciado. En otras palabras, es la música del mensaje.

-**Vocalizaciones** intervienen en el sentido de la conversación. Son los “mm, buf, psst, guau”. Estos ruidos presentan sentimientos de rechazo, desagrado, incompreensión, entre otros.

-**Kinesia** se relaciona con los gestos faciales, miradas y posturas corporales, los cuales pueden reemplazar a las palabras o simplemente acompañarlas.

-**Proxemia** expone información a partir del espacio que disponen los hablantes cuando mantienen una conversación. Puede demostrar rechazo, indiferencia, intimidad, entre otras.

En síntesis la conversación sucede en el aquí y ahora, por lo tanto es dinámica ya que los hablantes platican sucesivamente y de esta manera generan una característica cooperativa en la conversación (Meneses A., 2002). Se hace énfasis en la dimensión social para revelar la significación de las representaciones sociales originadas del conjunto de elementos lingüísticos y no lingüísticos. (Tusón Valls, 2002) De tal manera, damos por sentado la necesidad de alejarnos de la concepción de código como centro del lenguaje para adoptar la experiencia comunicativa entre los individuos como nuevo eje medular. (Meneses A., 2002). Como afirma Marta Rizo García (2006, pág. 60)

“La interacción, con la comunicación en su centro, está ligada al lenguaje. El hombre, al comunicar, está instalado en el lenguaje y desde él se comunica. Por tanto, el lenguaje está en la base de la comunicación humana, es el vehículo privilegiado de la interacción social”.

LA CONVERSACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES

Como ejemplo de un espacio de interacción, hallamos a los entornos virtuales, específicamente los **chats**. Aunque estos encuentran representados de manera diferente, no quiere decir que no existan. Las investigaciones y los métodos que engloban al lenguaje ya fueron estudiadas, pero este nuevo fenómeno lo está siendo. Incluso es posible analizarlo con los estudios antiguos, ya que simboliza una conversación oral pero representada de manera escrita (Arango Pinto, 2007).

Hymes (Arango Pinto, 2007, pág. 22) realizó una técnica denominada SPEAKING para el estudio de los hechos comunicativos. Él dice que no sólo se debe conocer el aspecto lingüístico de la comunicación, sino también saber aplicar correctamente el lenguaje dependiendo el contexto en el que se halla. Este método es adecuado para utilizarlo en la investigación. Los elementos que lo componen son los siguientes:

1. **Situación** (situation): ¿Donde ocurre la interacción? el contexto social y temporal.

2. **Participantes** (participants): ¿Quiénes interactúan? Incluyendo características, rasgos y vínculos.

3. **Finalidades** (ends): ¿Cuál es el objetivo de la interacción?

4. **Secuencia de actos** (act sequences): ¿Cómo está organizada la comunicación?

5. **Clave** (key): ¿Qué tono utilizan en la interacción?

6. **Instrumentos** (instrumentalities): ¿Cuál es el canal y el código utilizado para la comunicación? Incluir características.

7. **Normas** (norms): ¿De qué manera intervenir si es necesario? ¿Cuáles son los comportamientos habituales? Esto proporciona información para saber qué es lo correcto o no en la interacción.

8. **Género** (genre): ¿Qué tipo de género es esta interacción?

Siguiendo con la comunicación en los entornos virtuales, el chat es denominado de tipo híbrido ya que posibilita eliminar la confusión que habitaba entre la comunicación oral y escrita. El mismo contiene una esencia oral pero es escrita.

Además es un medio práctico para utilizar, es posible guardar el archivo de la conversación en la computadora, teléfono móvil y/o tablet. (Arango Pinto, 2007) Otras de las características que presenta el chat es que se posee una lista de contactos sobre los que es posible saber cuándo se encuentran online para conversar. También se puede tener grupos de chat y conversaciones múltiples al mismo tiempo. Por último la conversación es en tiempo real, debido a que el intercambio de textos es inmediato. (S. Mesch, Talmud, & Quan-Haase, 2012).

La mensajería instantánea facilita a la coordinación de reuniones, la socialización, conocer personas e incluso para algunas personas, ayuda a desenvolver emociones que quizás en una interacción cara a cara sería más complicado. Este tipo de comunicación proporciona el mantenimiento y desarrollo de vínculos personales. (S. Mesch, Talmud, & Quan-Haase, 2012)

Cabe agregar que usuarios jóvenes utilizan este medio de comunicación como principal interacción social, además a partir de la constante evolución de los teléfonos móviles existen posibilidades que ceden a los usuarios ir más allá de las representaciones abstractas de gestos faciales y corporales.

De esta manera, nace el **GIF animado** en las conversaciones de chats. Imágenes en movimiento que presentan acciones encarnadas en otros, atribuible al emisor del mensaje. Es una manera de crear significación y sentido corporal que antes no era posible. En otras palabras, enviamos comunicación no verbal (Tolins & Samermit, 2016). Este nuevo resurgimiento del GIF animado proporciona un intercambio expresivo a los usuarios, que ha ido evolucionando con el pasar de los años. Los primeros fueron los emoticones, expresiones faciales logradas a partir de los símbolos del teclado. Las mismas siguen disponibles pero como aplicaciones de diseño adaptables a los programas de mensajería instantánea.

EL GIF ANIMADO EN LAS CONVERSACIONES DE CHAT

Los **GIFs** son facilitadores de comunicación en la cultura popular y son considerados un tipo de alfabetización. En el mundo digital Knobel y Lankshear (citado en Gürsimsek, 2016) definen a la alfabetización como prácticas organizadas socialmente que hacen uso de un sistema de símbolos y una tecnología para producirlo y diseminarlo. De este modo el GIF puede ser creado por medio de software a partir de fragmentos de películas cinematográficas, y así utilizarlos en contextos apropiados como reacciones u opiniones.

Esta modalidad de uso del GIF, es propuesta por el entorno multimedial contemporáneo el cual se rige a partir de la cualidad afectiva y temporal. La temporalidad contempla las características de movilidad y fluidez, que actualmente son las más significativas en la percepción de las imágenes. Peppino Ortoleva (Marmo, 2016) opina que la iconósfera en la web, se encuentra apoderada por la idea de movimiento y que aquellos elementos fijos, están retrocediendo. Tal opinión ilustra la estructura de total movilización del GIF animado. En este momento, aquello que desee captar nuestra atención debe encontrarse en movimiento. Las imágenes estáticas están desapareciendo.

Actualmente el GIF es el principal instrumento de comunicación en la cultura digital debido a la conjunción de sus facilidades y características, las cuales generan la versatilidad del mismo y su carácter omnipresente. (Miltner & Highfield, 2017).

Para poder continuar con la investigación, primero debemos definir este fenómeno revolucionario. Es un Formato de Intercambio de Gráficos (Graphics Interchange Format), que fue presentado en el año 1987 por Compu Serve Information Service. Su uso por el cual fue creado era para decodificar y codificar 1s y 0s y para la compresión de datos sin pérdida de Lempel-Ziv-Welch (LZW) (Eppink, 2014) Es un espacio gráfico fijo el cual está constituido por imágenes, de manera clara, una imagen en movimiento. No posee sonido y su principal características es que se repite automáticamente. Además se puede incrustar en una web sin utilización de tercero, debido a que es un formato abierto.

Hace 30 años su función era fortalecer la distribución los sitios web estáticos. (Marmo, 2016). Hoy por hoy la función del GIF es contar anécdotas, representar situaciones, historias, ilustrar puntos, de forma breve, en las cuales la audiencia puede sentirse identificada. La idea del formato es crear empatía con su lector y lo realiza a partir de oraciones descriptivas generalmente en segunda persona. Además se los utiliza como metáforas visuales. (Eppink, 2014). Este formato es útil para proporcionar humor, experiencia incluso hasta identidad y comunidades en línea. Se desarrolla a partir de un lenguaje absurdo y satírico para producir efectos divertidos. El GIF hace bromas de nuestra vida cotidiana con reacciones afectivas (Marmo, 2016) a partir de sus cualidad repetitiva con contenido de la televisión popular, el cine y otros medios utilizados.

Sha menciona que los GIFs son un lenguaje visual en sí mismo y un vocabulario emotivo creado por la cultura. (Miltner & Highfield, 2017) Este formato al estar orientado a la comunidad, la cual puede hacer uso de su creación y distribución, genera una gran diferencia de significación con las otras maneras de comunicación no verbal (emoticones) en la mensajería instantánea. Esto es porque las comunidades interpretan el mensaje del GIF dentro de su cultura, a partir de sus propias convenciones y creencias. Esta cuestión simbólica lo hace una herramienta ideal para mejorar dos aspectos de la comunicación digital: la representación de las emociones y la demostración del conocimiento cultural.

Debido a la ausencia de expresiones físicas y/o emocionales en las conversaciones de chat, surge la presencia del GIF animado como un signo que las sustituye.

“Los signos cumplen con la función de significar Y significar es lograr que los signos y las cosas cobren sentido” (Dallera, pág. 4)

Para que esto suceda es necesario contar con tres elementos: aquella representación que se desea mostrar, el objeto que reemplaza la representación (en este caso el GIF animado) y el intérprete es decir los hablantes.

“Los signos son tales si somos nosotros quienes establezcamos la relación entre señal emitida o recibida y la cosa que la señal sustituye para significarla.” (Dallera, pág. 6)

Según Dallera los signos pueden clasificarse (pág. 9):

-Según su forma pueden ser verbales (lenguajes naturales) o no verbales (gestos, música).

-Según el canal y el soporte por el que se transmiten: visual, sonoro, táctil, olfativo o gustativo.

-Según su procedencia pueden clasificarse como naturales o artificiales.

En cuanto a sus facilidades comunicativas, el GIF es **polisémico**, esto quiere decir que de él se desprenden diferentes significados dependiendo la audiencia y el contexto en el que se encuentra. Puede ser utilizado en cualquier medio como también por cualquier persona. Pero su interpretación se modificará dependiendo del cambio.

Según Ash la efectividad de los GIF solo se realiza al exceder el contexto de su producción. La polisemia del formato se debe a que el GIF es un fragmento de texto, el cual se aísla, por lo tanto su interpretación es infinita. Otra de sus habilidades comunicativas es la repetición automática, que ayuda a crear jerarquías y niveles de significación, resaltar detalles y generar contenido sin obstáculos. La misma influye en la interpretación como en el significado (Miltner & Highfield, 2017). Para hablar correctamente del significado que proviene del GIF animado, es necesario interiorizarse acerca de la semiótica y sus variables.

Esta disciplina conlleva el estudio científico de los signos en acompañamiento del hombre y su cultura. La misma engloba la cuestión comunicativa y la define como una reciprocidad de mensajes (Andacht, 1987). La **semiótica** se hará presente en el proyecto, con los conceptos de denotación y connotación en conjunto con la retórica de la imagen. A partir del nacimiento de los libros el texto y la imagen se frecuentan y se corresponden.

El texto posee un solo mensaje, llamado lingüístico en cambio la imagen se compone del **mensaje literal**, aquel comúnmente nombrado como **denotado**, y el **mensaje simbólico**, conocido

como **connotado**. Esta composición de mensajes en una imagen se denomina polisemia y es una característica en común con el GIF animado, ya que este se compone de imágenes. Ambos tienen la posibilidad de despertar miles de significados en los lectores pero ellos tienen la capacidad de elegir o ignorarlos.

En cuanto al mensaje literal de la imagen este responde a la pregunta ¿qué es eso? Por lo cual constituye a una descripción de la misma. Por el contrario en el mensaje simbólico ingresan las intenciones del hombre (Barthes, 1965). Aquí los signos están abiertos a la interpretación. Este nivel de connotación se vincula con los mitos, los cuales sirven para expresar y conceptualizar un signo. Los mitos se correlacionan con la función ideológica del hombre. Las connotaciones no solo están sujetas a los factores culturales sino también a aquellos históricos, ya que estos mutan a lo largo de los años. (Chandler, 1999)

Para finalizar, el mensaje lingüístico es el que:

“conduce al lector a través de los distintos significados de la imagen, le obliga a evitar unos y a recibir otros” (Barthes, 1965, pág. 40)

El proceso de interpretación de una imagen es iterativo, ya que existen varios caminos para recorrer hasta que se acaban las posibilidades de interpretación de la misma. Lo cierto es que las representaciones visuales tienen un grado inherente de ambigüedad por su cantidad de escalas y contrastes de información que transmiten a partir de los elementos que la componen como los matices de color, nivel de brillo, escalas, entre otros. Por lo tanto es necesario analizar la construcción semiótica del GIF como proceso de diseño a partir de sus componentes.

Los siguientes elementos de diseño gráfico se emplearon como modos semióticos y están inspirados en la reinterpretación de Lupton y Phillips (2008) de los **principios básicos de diseño** en las tecnologías de procesamiento de imágenes digitales (Akyapi Gürsimsek, 2016):

- **Capas:** componentes simultáneos y superpuestos de una imagen o secuencia. Se utilizan para incorporar elementos al formato. Son importantes para la relación de figura/ fondo.
- **Figura / fondo:** la relación entre la figura en primer plano y los elementos en el fondo. Varias posibilidades de significado pueden surgir entre ambos, por lo que su vínculo es lo principal de este elemento.

•**Tiempo y movimiento:** implica o representa un cambio temporal y espacial. Este movimiento es creado por una ilusión óptica de imágenes fijas en secuencia.

•**Color y transparencia:** el color y sus parámetros relacionados funcionan para contrastar, conectar y camuflar unidades gráficas. La transparencia sirve para relacionar capas y figuras ya sea opacándolas o enfatizando el espacio de los elementos.

•**Encuadre:** cada imagen posee márgenes los cuales se constituyen como marcos, pueden ser bordes visuales y textuales.

Los principios exhibidos anteriormente no están presentados por completo en la lista, solamente se expusieron los necesarios para el análisis.

Podemos concluir con la afirmación de que tanto el lenguaje como la representación visual han sido transformados a lo largo de los años, pero ambos se complementan para crear nuevos significados con una mayor especificidad y precisión de los que podrían presentar separados. Ningún texto contiene los mismos significados que muestra una imagen. Y ninguna imagen significa por sí sola lo que un texto puede representar.

Por lo tanto esta combinación de modalidades permite generar nuevas posibilidades comunicativas esencialmente genuinas (Lemke, 2002). Además de proporcionar a los usuarios conocimiento cultural. Tales aspectos posicionan al GIF como un eje en el centro de las culturas digitales ya que estas prácticas son las que progresan en la comunicación en línea.

Las características y posibilidades del GIF en conjunto con las habilidades que se han desarrollado a su alrededor, han contribuido al reconocimiento e integración del GIF en una amplia variedad de formas comunicativas que han desembocado en la mercantilización del formato. Por más que el GIF continúe sin licencia, la comunidad corporativa y comercial ha invertido en él de varias maneras. El GIF ha logrado transformarse en un dispositivo visual con una gran variedad de inversiones en el mercado. (Miltner & Highfield, 2017)



METODOLOGÍA

PARTICIPANTES

En la debida investigación se analizó el valor comunicacional del GIF animado en sus dimensiones, lingüística y gráfica. Estas serán logradas a partir de una recolección de cinco conversaciones de chat de WhatsApp, donde el texto es acompañado de GIFs animados. Tales conversaciones se reunieron por medio de alumnos de la Universidad Empresarial Siglo 21, los cuales pertenecen a un grupo etario de entre veinte y veinticinco años de edad. Los participantes se seleccionaron a partir de un muestreo voluntario, quienes decidieron formar parte de la investigación, entregando sus chats para el estudio.

INSTRUMENTOS

La recolección de los chats se realizó a partir de la aplicación móvil de mensajería instantánea WhatsApp, un participante de la conversación envió al investigador el chat por medio de capturas de pantalla y los GIFs animados por separado para que el investigador pudiera correctamente observar el formato con sus características. Esto sirvió únicamente para el primer y segundo acercamiento, ya que en el tercero se ejecutó una entrevista a los mismos participantes, para obtener una perspectiva objetiva de la conversación y así conseguir una comprensión total de la comunicación. Los entrevistados debieron expresar sus intenciones y finalidades con la comunicación realizada. Las mismas fueron semi estructurada, es decir, que se organizaron una serie de preguntas que fueron presentes en la entrevista pero se permitieron en un orden aleatorio. Las preguntas fueron abiertas, de opinión y expresión sobre la conversación de chat entregada al investigador. Estas se basaron del contexto, el vinculo entre los hablantes, los objetivos del dialogo, la comprensión de las intenciones a partir de los GIFs animados y significados potenciales de los mismos.

PROCEDIMIENTO

Como primer acercamiento, las conversaciones se transcribieron acompañadas de los GIFs en la investigación, estos últimos fueron plasmados como capturas de fotografías en cada movimiento.

Para continuar se analizó la dimensión lingüística de la conversación a partir del modelo SPEAKING de Hymes, más específicamente se estudia a partir de ocho elementos el contexto comunicativo del contenido de la conversación.

1-**Situación** (situation): el contexto social y temporal de la conversación.

2-**Participantes** (participants): sus características, rasgos y vínculos.

3-**Finalidades** (ends): el objetivo.

4-**Secuencia de actos** (act sequences): la narrativa de la conversación.

5-**Clave** (key): el tono utilizado en el chat.

6-**Instrumentos** (instrumentalities): el canal y código de la conversación

7-**Normas** (norms): los comportamientos habituales del dialogo.

8-**Género** (genre): la clase de conversación que mantienen los participantes.

Además de la disposición del modelo mencionado anteriormente se tuvo que incorporar la comunicación verbal, específicamente las vocalizaciones para comprender aun mejor las conversaciones. Estos “ruidos” ayudan a generar sentido en el dialogo, dependiendo de cada vocalización se puede interpretar rechazo, disgusto, alegría hasta duda.

Como segundo acercamiento, se estudio la dimensión gráfica, del GIF animado a través de los principios básicos de diseño de imágenes digitales de Lupton y Phillips. Se escogieron cinco de ellos, los cuales son los más pertinentes para nuestra investigación.

•**Capas**: componentes simultáneos y superpuestos de una imagen o secuencia.

•**Figura / fondo**: la relación entre la figura en primer plano y los elementos en el fondo.

•**Tiempo y movimiento**: implica o representa un cambio temporal y espacial.

•**Color y transparencia:** los colores y los parámetros relacionados permiten al diseñador crear armonía, contraste, énfasis o camuflaje entre las unidades gráficas.

•**Encuadre:** los bordes visuales y textuales proporcionan el marco para los gráficos.

A su vez, se observó la comunicación no verbal por medio de la prosodia y kinesia. La primera de ellas corresponde a la música que se construye en el mensaje (tono, pausa, ritmo). Esta se puede representar de manera gráfica por medio de los cambios tipográficos, como el uso de mayúsculas para demostrar un tono elevado en la voz o la utilización de signos de puntuación para expresar enojo o pausas. En cuanto a la comunicación kinesica, es posible aplicarla a la representación del GIF animado analizando la postura, mirada e incluso los gestos de quien o que se encuentre en el formato.

Por último se incorporó el análisis de la retórica de la imagen de Barthes a nuestro estudio. La imagen se comprende del mensaje lingüístico, literal (denotado) y simbólico (connotado). De esta manera todos los GIFs de las conversaciones de chat fueron analizados por estos mensajes.

Como tercer acercamiento se realizaron las entrevistas anteriormente mencionadas con un participante de las cinco conversaciones. Consistieron en una serie de preguntas sobre la conversación enviada al investigador.

¿Por qué se inició la conversación?

¿Cree que al final de la conversación que tuvo con (la persona de la conversación) se cumplió ese objetivo?

¿Piensa que (la persona de la conversación) interpretó correctamente el GIF que usted envió? ¿Y usted el de él?

¿Hubiera interpretado el mensaje si el GIF animado no se hubiera acompañado de texto?

¿Qué otro significado le podría dar a ese GIF?

¿Cuál es su opinión acerca del enviar GIFs en las conversaciones de chat?

Tipo de investigación	Exploratoria
Método	Cualitativo
Técnica	Análisis de contenido
Instrumento	Lectura lingüística y gráfico/ semiótica
Corpus de análisis	Conversaciones de chat de estudiantes de la Universidad Siglo 21

Tipo de investigación	Exploratoria
Método	Cualitativo
Técnica	Entrevista
Instrumento	Guía de pautas
Corpus de análisis	Estudiantes de la Universidad Siglo 21 participantes de las conversaciones recolectadas



RECOLECCIÓN DE DATOS

CONVERSACIÓN 1

Sujeto1: Juaaannnn como estas?

Sujeto1: Despues me contas que les toman en modelos?Porfa

Sujeto1: Exitosssss

Sujeto2: Dale, despues te cuento

Sujeto1: yyyyyy

Sujeto2 (Audio)

Sujeto1: jajajajaj soy ansiosa

Sujeto1: Aah bien

Sujeto1: Bueno genial entonces (emoji manos arriba)

Sujeto1: Cuando rindas op tmb contame que onda

Sujeto1: Yo rindo el 18

Sujeto2: Bue

Sujeto2: Si señora

Sujeto1: Gracias siempre tan amable

Sujeto2: (emoji de "FUCK YOU")

Sujeto1: Encima que te agradezco me tratas asi

Sujeto1: Casi que te digo que te extrañaba

Sujeto1: Pero no, ya se me paso

Sujeto1: jajajajaj

Sujeto2: Me lo dijiste igual!

Sujeto1: pero no cuenta

Sujeto2: si cuenta

Sujeto1:gif



Sujeto2:gif



Sujeto1:imagen de director técnico de boca levantando un dedo de la mano

Sujeto2:gif



Sujeto1: jajajaj no te aguanto

CONVERSACIÓN 2

Sujeto1: heu que onda ayer?



Sujeto2:



Sujeto1: jajaja ohh

Sujeto2: No llegamos a hacer todo, nos faltaba la presentación asique fue. Mejor en julio

Sujeto1: Claro está bien aparte recién es el segundo llamado tienen un montón de tiempo para sacarla ja

Sujeto3: Soldado quex huye sirve para otra guerra...

Sujeto1: Emojis llorando de risa.

CONVERSACIÓN 3

Sujeto1: Nico A qué hora vas a la facu? Te jode se me buscas por la ruta como la otra vez?

Sujeto2: A qué hora?

Sujeto1: A la hora que vayas a la facu

Sujeto2: Yo iría a la siesta, pero vos tenés que labura

Sujeto1: Que hora es la siesta? Ya pareces un viejo

Sujeto2: jajajaja Nose tipo 3

Sujeto1: Uhhh



Sujeto1: Bueno anda desp veo como voy a la facu jajaja

CONVERSACIÓN 4

Sujeto1: Carlis! Por casualidad no estás en el trabajo no?

Sujeto1: Era xq tuve que venir al centro y por ahí nos juntábamos a estudiar jajaj estoy pidiendo mucho capaz jaja pero x las dudas

Sujeto2: Oh Vir

Sujeto2: como estas?

Sujeto2: Estaba durmiendo la siesta jaha

Sujeto1: Jajaja na ke ver yo

Sujeto1: Que quería inventar jajajajaj

Sujeto2: jajaja me volvi del trabajo a las 14 hs

Sujeto2: Pensando en la bendita siesta

Sujeto2: Estas alla?

Sujeto1: jajaja que placer

Sujeto1: Si estoy entregando unas zapas y me quedo leyendo

Sujeto1: Ke embidia yo esta mañana me re dormí. Me tenía que levantar a las 6 y me levante a las 8 menos 10. Por ende se durmió mi mama y todos llegamos tarde. Jajajaj

Sujeto2:



Sujeto2: Esta vacia la biblioteca?

Sujeto1: Estoy en un aula

Sujeto1: en la diecipico

Sujeto1: no hay nadie

Sujeto2: Como se sintió entrar en la facultad después de tanto tiempo?

Sujeto1: Un shock

Sujeto1: jajajajaja

Sujeto2: Boluda jajaja

Sujeto2: Nose si tengo ganas de cursar

Sujeto2: Estoy en un momento en donde flasheo que dejo todo y me dedico hacer yoga

Sujeto2: (emoji llorando de risa)

Sujeto1: Enserioooo

Sujeto1: con quien voy a estudiar? (emoji llorando)

Sujeto1: No me dejes

Sujeto1: jajajaja

Sujeto2: jajajajaja

Sujeto2: Ni en pedo a esta altura me recibo si o si

Sujeto2: La que me tira pa abajo es la vagancia

Sujeto1: Jjaajaja bien ahíiii casi me da un paro laka

Sujeto1: Chau vagancia

Sujeto1: Seguimos estudiando juntas y juntándonos

Sujeto2:



Sujeto2: Acabas de tirar el laka de la faraona?

Sujeto2: (emoji corazón violeta)

Sujeto1: Si jajajaaj

Sujeto1: Ese laka ya me lo han pegado

Sujeto2: jajajajajajajaa

Sujeto1: Lo siento si te he decepcionado

Sujeto2: No ni ahí bluda jajja

CONVERSACIÓN 5

Sujeto 1: (Audio) Una pregunta aca mi papá me cuenta que conoce a tu abuela, osea conoce a una Stella, cuantas Stella puede haber que debe tener unos setenta y pico de años que era agente de viajes puede ser?

Sujeto 2 : Stella es famosa (emoji llorando de la risa)

Sujeto2: Club de fans

Sujeto 3: Si

Sujeto 3: (Audio) La abuela de Coty era la más capa de la agencia de viajes

Sujeto 2 : Barujel, todos respondiendo sobre la abuela (emoji llornado de risa)

Sujeto 3: (emoji llorando de risa)

Sujeto 1: Dice mi papá que era muy amigo jajaja le hacia te y todo

Sujeto1 : (img) es esa tu abuela?

Sujeto 2: Me muero jajajaja

Sujeto 1: Eso no? Jaja

Sujeto 2: Aparece @sujeto4 que tu abuela es famosa jajaja

Sujeto 2: Yes

Sujeto 1 : jajajajajajajajaja

Sujeto 1: Decile coty que pancho manda saludos

Sujeto 4: jajajajajajajjaaj que paso acá?

Sujeto 4: porque hablan de mi abuela

Sujeto 4: A ver

Sujeto 4: jajajaj 83 años tiene ya

Sujeto 4: mañana le digo el nombre de tu papá, a ver si se acuerda

Sujeto 4: Si la amaban en la agencia

Sujeto 4: y esa foto de donde la saco? Jajajaja

Sujeto 4: Hay un barco atrás WTF?!

Sujeto 4: esta durmiendo ahora, mañana le digo

Sujeto 4: Que gracioso (emoji llorando de la risa)

Sujeto 3: (emoji manos aplaudiendo)

Sujeto 3: Nose pero ami siempre me hacen sentarme al lado de ella, porque dicen que habla mucho

Sujeto 2: JAJAJAJAJA

Sujeto 3: GIF



Sujeto 4: jajajajaj si pobre siempre se lo cagan

Sujeto 4: Igual esa foto blanco y negro parece sacada de un iphone 7 con el fondo borroso re top jajaja

Sujeto 1: JAJAJAJAJ

Sujeto 1: De internet la saco mi viejo

Sujeto 1: que abuso dicen que eran re amigos

Sujeto 1: que carajos

ANÁLISIS DE DATOS

Dimensión Lingüística	Conversación 1	Conversación 2
Situación	La conversación se realiza virtualmente por la mensajería instantánea WhatsApp. Esta tuvo lugar en la Ciudad de Córdoba, Argentina en el mes de Diciembre el año pasado, en el horario de las 14:30 horas. La conversación se generó en dos momentos del día la primera al mediodía en el horario anteriormente mencionado y la segunda a las 17:59 horas.	La conversación se realiza virtualmente por la mensajería instantánea WhatsApp. Esta tuvo lugar en la Ciudad de Córdoba, Argentina en el mes de Febrero del corriente año, en el horario de las 16:00 horas, con una duración de aproximadamente 1 (una) hora.
Participantes	Quienes intervienen en la conversación son 2 (dos) compañeros de la carrera de Marketing.	Quienes intervienen en la conversación son 3 (tres) amigos que a su vez son compañeros de la universidad y de la misma carrera Licenciatura en Diseño Gráfico.
Finalidades	Se destaca en los mensajes que el objetivo de la conversación era conocer acerca de los temas de un examen final.	Se destaca en los mensajes que el objetivo de la conversación era conocer el rendimiento de sus compañeros en un examen final.
Secuencia de actos	Sujeto 1 comienza la conversación preguntando sobre los temas del examen luego que Sujeto 2 rinda y le desea suerte. Pasadas las horas Sujeto 1 pregunta cómo le fue y Sujeto 2 le contesta, Sujeto 1 le dice que la próxima materia que rinda también le cuente y Sujeto 2 se burla.	Sujeto 1 comienza la conversación preguntando acerca del final de ayer acompañado de un GIF animado y Sujeto 2 responde con otro GIF junto a una oración sobre que no se presentaron porque no llegaron. Por último Sujeto 3 agrega un refrán.
Claves	El tono de la conversación es informal debido al uso y la cantidad de palabras coloquiales, emojis y GIFs animados.	El tono de la conversación es informal por medio del uso de la segunda persona, vos. Además se agrega la utilización de dos GIFs animados, uno de ellos remitiendo a una expresión gestual y el otro creando un ambiente a la conversación.

Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
La conversación se realiza virtualmente por la mensajería instantánea Whatsapp. Esta tuvo lugar en la Ciudad de Córdoba, Argentina en el mes de Mayo del corriente año, en el horario de las 12:07 horas, con una duración de aproximadamente 20 (veinte) minutos.	Este dialogo tuvo lugar por medio de la mensajería WhatsApp en la Ciudad de Córdoba, Argentina el día trece de Febrero del 2019 en el horario de las 15:12 horas con una duración aproximada de 3 (tres) horas.	Esta conversación ocurrió el veinticuatro de Febrero del 2019 en la Ciudad de Córdoba, Argentina a través de la aplicación de WhatsApp en el horario de las 23:19 hrs con una duración de 25 (veinticinco) minutos.
Quienes intervienen en la conversación son 2 (dos) amigos que a su vez son compañeros de la universidad y de la misma carrera, Licenciatura en Diseño Industrial.	En la conversación estuvieron presente 2 (dos) amigas quienes son compañeras de la carrera de abogacía de la universidad.	Quienes estuvieron presentes en la conversación fueron 4 (cuatro) compañeros de la carrera de Administración de empresas de la universidad.
Se destaca en los mensajes que el objetivo de la conversación era que ambos fueran juntos a la universidad.	Se destaca en los mensajes que la intención de la conversación era juntarse a estudiar ya que el comienzo de la misma fue con determinada pregunta.	El objetivo de la conversación era conocer si Stella era la abuela de Sujeto 4.
Sujeto 1 comienza la conversación preguntándole a Sujeto 2 si lo podía alcanzar hasta la facultad, Sujeto 2 menciona que él iba a la siesta pero Sujeto 1 trabaja. Seguido esto Sujeto 1 finaliza diciendo que vaya a la facultad y que él buscaba como ir.	La conversación se abre con la pregunta de si alguna de ellas estaba en el trabajo ya que sino podían estudiar juntas. Esto no fue posible porque sujeto 2 estaba descansando, y contestó minutos más tarde. Ambos entablan conversación acerca de cómo era volver a la facultad luego de tanto tiempo.	La conversación comienza con Sujeto 1 preguntando si Stella era la abuela de Sujeto 4, y los demás comentan acerca de ella hasta que Sujeto 4 confirma que si, y Sujeto 1 añade que su padre la conoce y que le mande saludos.
El tono de la conversación es informal por medio del uso de la segunda persona, vos. Agregado la relación de amistad entre ellos y el medio por el que se comunican. Por último se añade la utilización de un GIF animado enviado por Sujeto 1.	En la conversación se puede determinar un tono informal a través del uso de la segunda persona junto con un lenguaje coloquial y utilización de GIFs animados.	La conversación contiene un tono informal por el uso de la segunda persona, lenguaje coloquial, emojis, además de determinar que ya existe un vínculo establecido entre ellos.

	Conversación 1	Conversación 2
Instrumentos	El instrumento de la conversación se define como un código lingüístico y visual debido al uso de memes, stickers, emojis y GIFs animados la comunicación es mixta en esta conversación.	El canal de la conversación es virtual por medio de la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp. Estos amigos tienen creado un grupo en la aplicación donde pueden escribirse mensajes y enviar fotos, videos y GIFs animados durante las 24 horas los 365 días del año. El código de la conversación es lingüístico y visual ya que con el uso de dos GIFs, SUSPENSE y Homero Simpson, podemos conocer las reacciones de cada hablante más allá del mensaje lingüístico
Normas	Las normas hacen referencia a los comportamientos habituales en la conversación. Aquí al ser la primera que tomamos como punto de partida, y en el proyecto ninguna conversación tendrá seguimiento, es imposible determinar normas de comportamiento habitual.	---
Género	Este chat virtual se define como una conversación espontánea entre amigos por su característica informal, el punto de partida y su final.	Este chat virtual se clasifica como una conversación espontánea entre amigos por su característica informal, lenguaje coloquial y no estaba planificada anteriormente.
Vocalizaciones	No se encuentran.	La única vocalización encontrada en el dialogo es aquella emitida por Sujeto 1 cuando le responde Sujeto 2 con un GIF. Sujeto 1 se ríe y emite un "ohh" este último es la vocalización, la cual representa un sentimiento de empatía al notar que su compañero no iba a anunciar algo positivo al respecto.

Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
<p>El canal de la conversación es virtual por medio de la aplicación de mensajería instantánea WhatsApp. Estos amigos tienen creado un grupo en la aplicación junto con más amigos pero en la conversación participan ellos dos. Allí pueden escribirse mensajes y enviar fotos, videos y GIFs animados durante las 24 horas los 365 días del año. El código de la conversación es lingüístico y visual debido al uso del GIF.</p>	<p>Estas amigas están charlando por medio de la aplicación móvil de WhatsApp, donde pueden enviarse fotografías, stickers, videos, audios, emojis y GIFs animados con el fin de interpretar mejor aquello que quieren comunicar. El código de esta conversación es mixto, en una parte lingüístico por el uso de palabras, oraciones y por otra parte visual a partir de los GIFs animados y emojis que envían.</p>	<p>Se puede establecer que el código de la conversación es lingüístico y a su vez visual por la utilización de imágenes, emojis y GIFs.</p>
---	---	---
<p>Este chat virtual se define como una conversación espontánea entre amigos por su característica informal, el punto de partida y su final.</p>	<p>La conversación se clasifica como espontánea debido a que surgió sin previo aviso, sino por una necesidad del momento. Sumado a esto la misma es de carácter informal y su final es abierto.</p>	<p>La conversación se cataloga como espontánea debido a que no fue planificada, los participantes tienen un vínculo formado y sus palabras son coloquiales.</p>
<p>La vocalización encontrada en el diálogo es aquella emitida por Sujeto 1 cuando Sujeto 2 le responde que el horario de la siesta era a las 15 hrs. Sujeto 1 contesta con una vocalización “uhhh”, la cual representa un sentimiento de insatisfacción ya que él contaba con que Sujeto 2 lo buscará por su respuesta de luego “veo como voy a la facu”.</p>	<p>La única vocalización encontrada en la conversación es emitida por el sujeto 2 cuando dice “Oh”. Esta fue emitida debido a que la pregunta anterior era si se encontraba en el centro para estudiar junto a sujeto 1 y sujeto 2 responde con la vocalización. Esta representa un sentimiento de angustia y/o molestia ya que ambas podrían haberse juntado.</p>	<p>No se encuentran.</p>

Dimensión Gráfica/ Semiótica	Conversación 1	Conversación 2
Principios de diseño Capas	<p>Son elementos yuxtapuestos de la secuencia y se conforman como capas. Es posible encontrar yuxtaposición de elementos en dos de los tres GIFs. El GIF 1° de “Moria Casán” contiene una capa de texto “Bueno, mamita hacé lo que se te cante. Sos muy vueltera”. El GIF N°2 también posee una sola capa y es de texto, “ATIENDO BOLUDOS”. Ambas capas son frases mencionadas por los protagonistas de los GIFs.</p>	<p>En cuanto al análisis visual de cada GIF animado es posible encontrar una yuxtaposición de elementos en uno de ellos. El GIF de “suspense” enviado por Sujeto 1 posee una capa de texto con la palabra “suspense” que significa suspenso en español. A diferencia del GIF N°2 de Homero Simpson que es únicamente una secuencia de imágenes.</p>
Figura/ fondo	<p>En relación al GIF 1° se presenta como figura principal a la actriz Moria Casán con un mameluco naranja hablando por un teléfono público. El fondo es una pared revocada en donde se encuentra colgado el teléfono. La capa de texto pasa a ser parte de la figura principal ya que al relacionarla con la conversación se comprende el sentido del mismo.</p> <p>En el GIF 2° se muestra como figura, un hombre mayor charlando y mirando a un costado como si estuviera siendo entrevistado ya que también aparece un micrófono. Con respecto al fondo de este GIF se observa a este hombre en una terminal de ómnibus porque se muestran dos colectivos en sus plataformas y una persona caminando hacia uno de ellos. En este caso la capa de texto también es concebida como principal debido a que con su tamaño, posición y color genera un llamado de atención más fuerte que otro elemento del GIF.</p> <p>En cuanto al GIF 3° se observa como figura principal al actor Leonardo Dicaprio mirando a los usuarios con una sonrisa, usando un traje y sosteniendo una copa levantándola hacia “nosotros”. El fondo se encuentra borroso ya que el enfoque estaba puesto en el actor, pero se llega dilucidar que son fuegos artificiales.</p>	<p>Con respecto al GIF animado “suspense” destacamos que la figura principal es el texto suspense, el cual conlleva el dinamismo del formato al acapararse de la pantalla completa, por lo tanto su fondo es aquel hombre que trae consigo un arma con una postura precavida hallándose en un espacio oscuro.</p> <p>En cuanto al GIF animado “Homero Simpson” se puede percibir que la figura protagonista es él mismo, que al retroceder se combina con el fondo. Este se constituye de un conjunto de arbustos, los cuales al correr del GIF se convierten en protagonistas, al desaparecer Homero entre ellos.</p>

Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
<p>En cuanto al análisis visual de cada GIF animado es posible encontrar una yuxtaposición de elementos en uno de ellos. El GIF de “suspense” enviado por Sujeto 1 posee una capa de texto con la palabra “suspense” que significa suspenso en español. A diferencia del GIF N°2 de Homero Simpson que es únicamente una secuencia de imágenes.</p>	<p>No se encontraron elementos yuxtapuestos en los GIFs, además de la secuencia de imágenes.</p>	<p>La única capa que se halla en este GIF es un texto en inglés “HELP713” que en español significa ayuda 713.</p>
<p>Con respecto al GIF animado la figura principal de la secuencia es el oso Winnie Pooh quien se encuentra golpeándose la cabeza debido a que este es su modo de pensar, como fondo del GIF se halla una medianera de piedras con árboles detrás.</p>	<p>Con respecto al GIF 1° enviado por el Sujeto 2 se muestra un hombre adulto con una característica distintiva, unos bigotes marrones, como figura principal y alrededor de él un fondo plano color naranja. Este no tiene actividad por sí solo sino que ayuda a generar aún mayor atención a la figura principal. En el GIF N° 2 el protagonista del mismo es Homero que se encuentra leyendo un libro, con unos lentes y agarrándose la cabeza apoyado en un escritorio. El fondo que lo rodea es una oficina, donde se destaca un escritorio con pilas de libros.</p>	<p>En el GIF se presenta como figura un niño agarrándose la cabeza con las dos manos apoyado sobre una caja, con cara de miedo y preocupación. En el fondo se puede visualizar una escalera y más cajas que lo rodean. Es posible mencionar que la capa de texto también se une al fondo del GIF ya que tiene menor importancia por su tamaño y contraste.</p>

	Conversación 1	Conversación 2
Tiempo y movimiento	<p>Con respecto al GIF 1° aquellas imágenes principales son dos. Estas se determinaron a partir del texto que aparece en dos imágenes ya que Moria mueve únicamente su torso y la mano de manera despectiva.</p> <p>En el GIF 2° aquello que marca la cantidad de imágenes no es el texto porque cabe todo en una imagen, sino la reacción del hombre al mover sus labios haciendo la mímica de la frase “atiendo boludos” y cuando lo dice achica uno de sus ojos.</p> <p>Por último el GIF 3° se representa en dos imágenes, en donde una muestra a Leonardo sosteniendo la copa y en la segunda el mismo levantándola y dirigiéndola hacia el centro.</p>	<p>Es necesario tener en cuenta que el formato se manipula en base a imágenes estáticas que crean ilusiones ópticas para el desarrollo de este. Por ello debemos localizar aquellas imágenes imprescindibles en cada GIF animado. Para el GIF enviado por Sujeto 1 se detectaron 2 (dos) imágenes fijas como principales, cuando aparece el texto por completo y cuando rebasa los límites del marco. En lo relativo al GIF enviado por Sujeto 2 se localizaron 3 (tres) imágenes fijas, Homero apoyado en los arbustos, Homero entre los arbustos y Homero desaparecido de la escena.</p>
Color y transparencia	<p>Estos indicadores sirven para resaltar conceptos e ideas o conectarlas y de esta manera determinar los significados y no dejarlos al azar. El color y la transparencia muchas veces se usan cuando la imagen no alcanza para transmitir, en los casos analizados no encontramos ninguno de ellos.</p>	<p>Este elemento se utiliza para resaltar ideas y permitir que se interpreten adecuadamente. En los GIFs analizados se manifestó tal elemento en aquel enviado por Sujeto 1. Los colores negro y gris según la psicología del color se corresponde a un estado sombrío y dramático, que generan un aura oscura la cual es transmitida como mensaje. Este color aporta a la idea del texto “suspense” al decidir enviar el GIF.</p>
Encuadre	<p>Este principio es otro de las maneras de resaltar y enfatizar aquello que se desea comunicar. Se destaca que los GIFs animados muestran únicamente el torso superior de los protagonistas, se observan planos medio y medio corto.</p>	<p>Otra manera de comunicar conceptos y enfatizarlos. Este principio fue encontrado en el GIF de “suspense” donde esta palabra se amplió y sobrepasó los límites del marco, desapareciendo.</p>
Comunicación no verbal Prosodia	<p>En esta sección recurrimos a la melodía del mensaje de la conversación. Encontramos en esta conversación tres melodías del mensaje y todas enviadas por el Sujeto 1, la primera se encuentra en la línea inaugural del dialogo “Juaaaannnn” y la segunda “Exitossssss” detrás de estos mensajes existen sentimientos de simpatía y confianza que desean generar ambos apoyo. Por último el tercer mensaje “Yyyyyy” este demuestra ansiedad y energía. Sujeto 1 lo menciona en la siguiente línea. “jajaja soy ansiosa”</p>	<p>En cuanto a esta clasificación no se han encontrado fragmentos de la conversación que le den determinado uso.</p>

Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
<p>Las imágenes imprescindibles para el GIF animado de Winnie Pooh son 2 (dos) cuando Winnie mueve su brazo golpeando su cabeza y frunciendo el seño allí es donde aparece el texto "think".</p>	<p>En el caso del GIF 1° existen dos imágenes fijas donde se demuestra la negación del hombre. Con respecto al GIF 2° también existen dos imágenes que demuestran la acción de Homero de pasar la página del libro ya que su expresión facial es la misma.</p>	<p>Las imágenes principales del GIF animado son dos ya que así se puede apreciar la rapidez de la cámara al enfocar la cara del niño. Como primera toma el niño alejado y como segunda su cara.</p>
<p>Este elemento sirve para comunicar correctamente conceptos que son complejos y engorrosos por lo cual a partir de la psicología del color se logran simplificar. En este caso no hallamos ninguno.</p>	<p>Estos indicadores sirven para resaltar conceptos e ideas o conectarlas y de esta manera determinar los significados y no dejarlos al azar. El color y la transparencia muchas veces se usan cuando la imagen no alcanza para transmitir, en los casos analizados no encontramos ninguno de ellos.</p>	<p>En este caso no se encontró ninguna idea a comunicar con color.</p>
<p>En cuanto a este elemento funciona para destacar ideas, aquí se muestra que ha sido utilizado al cortar los pies de Winnie Pooh para resaltar la acción de pensar, ya que determinado movimiento se encuentra en el centro del encuadre.</p>	<p>En este GIF al comienzo se muestra un plano entero del niño apoyado en la caja y al segundo se observa un primer plano del niño. Por lo tanto existen dos encuadres en este GIF.</p>	
<p>En cuanto a esta clasificación no se han encontrado fragmentos de la conversación que le den determinado uso.</p>	<p>En esta sección recurrimos a la melodía del mensaje de la conversación. En la misma podemos notar la repetición de las vocales como una referencia de alegría y exaltación del mensaje. En relación a esta melodía del mensaje se determinó en la línea 26 (veintiseis) enviado por Sujeto 1 "Enserioooo". Este mensaje se disfraza con el sentimiento de sorpresa y melancolía ya que Sujeto 2 quiere dejar la carrera y Sujeto 1 se siente también abandonado.</p>	<p>No se encuentra.</p>

	Conversación 1	Conversación 2
Kinesia	<p>Con respecto al GIF 1° se observa a Moria Casán vestida con un mameluco naranja, su cabello lacio y maquillada hablando por un teléfono público. Su postura erguida, su pera levantada, y moviendo la mano de manera rotativa. El GIF 2° muestra un hombre adulto con cabello castaño y bigote llevando un abrigo oscuro. Este se hace presente en una entrevista debido al micrófono que figura a un costado del GIF. El hombre está mirando hacia un costado su postura es erguida y frunce el seño, además achica el ojo mientras termina la frase.</p> <p>Por último el GIF 3° presenta a Leonardo Dicaprio con una mirada alegre y fija acompañada de una sonrisa sin mostrar la dentadura. Su cabeza esta levemente agachada y su postura derecha, lleva un esmoquin y una copa en su mano.</p>	<p>En el GIF de “suspense” podemos analizar de manera kinésica la figura secundaria del mismo, aquel hombre que camina alerta, con una postura derecha y mirando absorto para el costado. Este GIF comenzó la conversación y fue el que generó la ambientación paralizante del diálogo, con la respuesta de Sujeto 2 que aumentó esta aura de misterio dándole fin con la oración lingüística de él.</p> <p>Con respecto al GIF de Homero se observó su postura rígida, la mirada atónita y fija, y el retroceso del personaje hacia los arbustos hasta esconderse. Con este GIF es seguro que ambos se clasifican como GIF de reacción asombrada.</p>
Análisis de la Retórica de la Imagen Mensaje Denotado	<p>En el GIF 1° se encuentra Moria Casán una actriz reconocida del país. Está hablando por un teléfono público diciendo “Bueno mamita hace lo que se te cante, sos muy vueltera”. Está vestida con un mameluco naranja, maquillada y con su cabello morocho lacio y brillante. Su postura es erguida con la pera en alto. A su espalda se observa una pared sin pintura y ahí mismo colgado el teléfono por el que ella está hablando. En cuanto al GIF 2° se muestra un hombre de edad media siendo entrevistado en Crónica TV, diciendo “Atiendo boludos”. Es de tez blanca y cabello castaño, posee bigote pero no barba y se encuentra vestido con un abrigo negro. Detrás de él se visualizan dos colectivos y una persona dirigiéndose a uno.</p> <p>Con respecto al GIF3° se muestra a el actor Leonardo Dicaprio con una copa en la mano, vestido con un esmoquin. Su mirada es fija dirigida hacia “nosotros”. Acompañada de una sonrisa ingenua sin mostrar la dentadura. En el fondo se pueden observar fuegos artificiales.</p>	<p>Con respecto al GIF “suspense”. En esta secuencia se muestra en primer plano una palabra que aumenta gradualmente hasta desaparecer y perderse entre los límites de la imagen. A la misma la acompaña en segundo plano un hombre con un arma en la mano el cual se encuentra en un espacio en penumbras. Es necesario mencionar los colores del GIF, los cuales son tonalidades de negro y gris.</p> <p>En el GIF Homero Simpson se muestra a Homero Simpson retrocediendo con la cabeza al frente dirigiéndose hacia unos arbustos que se encuentran detrás de él y para luego esconderse entre ellos. Para aquellos que conocen el contexto de este GIF es sencillo comprender el significado, Homero le pregunta Flanders (su vecino) que van hacer hoy, y este le contesta “planes de ir a ver a la abuela de los niños”. Homero responde “perfecto sin reporteros” y Flanders contesta “No solo la familia Flanders”. Homero balbucea y ahí es cuando retrocede y desaparece entre los arbustos. Homero se siente rechazado e ignorado por lo tanto “desea deshacerse de ese momento” y se esconde.</p>

Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
<p>En el GIF de “suspense” podemos analizar de manera kinésica la figura secundaria del mismo, aquel hombre que camina alerta, con una postura derecha y mirando absorto para el costado. Este GIF comenzó la conversación y fue el que generó la ambientación paralizante del diálogo, con la respuesta de Sujeto 2 que aumentó esta aura de misterio dándole fin con la oración lingüística de él.</p> <p>Con respecto al GIF de Homero se observó su postura rígida, la mirada atónita y fija, y el retroceso del personaje hacia los arbustos hasta esconderse. Con este GIF es seguro que ambos se clasifican como GIF de reacción asombrada.</p>	<p>En el GIF 1° se encuentra un hombre adulto de tez blanca pero con cabello castaño es característico su bigote y lleva una camisa a cuadros. Su postura es erguida, tiene los ojos cerrados, la boca cerrada como enojado y mueve la cabeza a sus costados como si negara algo.</p> <p>En cuanto al GIF 2° se presenta a Homero Simpson leyendo un libro sentado en un escritorio rodeado de cuadernos. Se encuentra apoyado en la mesa con una postura inclinada sosteniendo su cabeza con una mano y con la otra pasa las páginas de aquello que lee. Su mirada es preocupante, está mirando fijo al libro y su boca esta abierta.</p>	<p>Se observa en el GIF animado un niño apoyado sobre una caja agarrándose la cabeza con las dos manos. Su mirada está dirigida hacia un punto fijo y su boca está semi abierta como si hubiera gritado o dicho algo anteriormente.</p>
<p>En el GIF de Winnie Pooh se muestra al personaje de la panza para arriba, frunciendo el seño y golpeándose la cabeza con su puño. Para quienes conocen al oso sabrán que Winnie Pooh piensa demasiado hasta tiene su espacio para hacerlo.</p>	<p>Aquello que se observa en el GIF 1° es un hombre moviendo la cabeza hacia los costados con los ojos cerrados y la boca fruncida. Este hombre es de tez blanca y cabello castaño. La apariencia física es agraciada, posee un bigote en perfectas condiciones y se encuentra peinado con la raya al costado. Se presenta vestido con una camisa a cuadrille color azul, blanca y roja. Por último a sus espaldas se observa un fondo plano de color naranja, entre este y el hombre se genera un contraste visual que establece una mayor atención hacia el movimiento del masculino.</p> <p>Con respecto al GIF 2° se presenta la figura popular de Homero Simpson, el cual está sentado leyendo un libro y pasando sus páginas. Se encuentra vestido con camisa blanca, corbata y lleva unos anteojos negros. Se lo observa apoyado en el escritorio con una mano en el libro y la otra sosteniendo su cabeza. Su mirada es fija e insólita y su boca esta semi abierta. Homero está en una oficina ya que se ven los marcos de dos puertas a su espalda y a su alrededor hay pilas de libros.</p>	<p>En este GIF se observa a un niño de tez blanca, rubio y ojos azules en el suelo apoyado sobre una caja agarrando su cabeza con las dos manos. En sus muñecas tiene tres pulseras de hilo y un reloj. Esta vestido con una camisa celeste con blanco y no es posible visualizar que vaya de pantalones. Tiene la boca semi abierta donde se le pueden ver sus dientes y su lengua. Además se encuentra mirando un punto fijo a un costado.</p>

	Conversación 1	Conversación 2
Mensaje Connotado	<p>Con respecto al GIF 1° el mensaje ya está asentado debido al texto que figura en la parte inferior del mismo “Bueno mamita hace lo que se te cante, sos muy vueltera”. A su vez , la actitud que presenta Moria Casán es soberbia, por lo cual con o sin texto el mensaje connotado del GIF es un sentimiento de superioridad y desprecio hacia quien esté hablando por teléfono con ella.</p> <p>En el GIF 2° también se encuentra texto por lo que el mensaje ya es explícito “Atiendo boludos” aunque sin este es posible determinar aquello que dice el hombre ya que en el GIF está haciendo mímica y su postura al hablar es seguro de sí mismo. Es correcto decir que este GIF representa arrogancia.</p> <p>Por último el mensaje que connota el GIF 3°, al representar un brindis, es de buenos deseos y éxito incluso de coincidencia en algo.</p>	<p>El GIF “suspense” connota un alto grado de misterio e intriga tal vez utilizado para situaciones inquietantes.</p> <p>En relación al GIF de Homero Simpson connota la idea de no querer realizar un comentario o cuando una persona se siente incómoda ante alguna situación.</p>
Relación texto e imagen	<p>El GIF 1° al tener un anclaje textual se adapta instantáneamente en el dialogo. Sujeto 1 comienza la conversación pidiendo información acerca del examen final que estaba por rendir Sujeto 2. Este responde que le iba a proporcionar los temas evaluados. Minutos más tarde Sujeto 1 insiste en la respuesta y pregunta si para otro final podría ayudarlo también, Sujeto 2 le contesta que si y Sujeto 1 le agradece irónicamente. Sujeto 2 responde con un emoji de “Fuck you” y Sujeto 1 le contesta que le iba a decir que lo extrañaba, Sujeto 2 burlonamente contesta ya me lo dijiste y allí Sujeto 1 manda el primer GIF con el texto: “Bueno mamita hace lo que se te cante sos muy vueltera”. Sujeto 2 responde con el GIF 2° que este también tiene texto: “Atiendo boludos”. De esta manera Sujeto 2 hizo referencia a que Sujeto 1 es un boludo ya que le había preguntado acerca del examen final. Ambos GIFs son de carácter mixto porque además de ser visuales poseen un anclaje textual. A su vez, se corresponden al mensaje connotado ya que la conversación es de sentido sarcástica y los GIFs poseen ese tono de expresión. Por último el GIF 3° es enviado luego de una imagen que envía Sujeto 1 del técnico de Boca con la mano y el dedo índice levantados, representando una especie de queja. El mensaje del GIF de Dicaprio es enviado por Sujeto 2 con un tono burlón y deseando cerrar la conversación.</p>	<p>En cuanto al GIF “suspense” junto a la conversación es posible mencionar que se llegó a generar un escenario desconcertante al abrir el diálogo con la pregunta” heu que onda ayer?” En el contexto donde los tres participantes de la conversación son estudiantes de la misma carrera en la universidad siglo 21 y el día anterior se rendía un examen final de gran dificultad. Por lo tanto era innecesario preguntar “heu que onda ayer con el examen de diseño editorial? Y el GIF aporto el grado de misterio para hacer alusión al examen final.</p> <p>Analizando el GIF de Homero Simpson en acompañamiento con la conversación, se determinó que Sujeto 2 quiso personificarse con el personaje de Homero, para responder al GIF enviado por Cristian. Mateo decidió no realizar comentarios al respecto y mostró gestualmente su intención.</p>

Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
<p>De acuerdo al GIF de “Winnie Pooh” connota el esfuerzo de una persona para pensar ante una situación.</p>	<p>El GIF 1° connota negación, primero debido a la acción de mover la cabeza a los costados y segundo por la mueca de fruncir la boca. En cuanto al GIF 2° connota preocupación y estrés por el estudio ya que su mirada está perdida al leer el libro, además agarrarse la cabeza es sinónimo de intranquilidad. Homero tiene pilas de libros alrededor por lo tanto su estrés es debido a la cantidad que debe estudiar.</p>	<p>Este GIF animado connota un sentimiento de inquietud y malestar debido a las expresiones faciales y corporales del niño. Por lo que se puede observar, el niño está acomodando o desempacando aquello que hay en las cajas y eso lo tiene cansado y nervioso.</p>
<p>Analizando el GIF junto con la conversación se manifiesta la opinión de Sujeto 1 acerca de Sujeto 2 y su horario de la siesta, que imposibilita llevar a Sujeto 1 a la facultad. Sujeto 2 conoce sobre el itinerario de trabajo de Sujeto 1, por lo tanto este reacciona con el uso del GIF animado.</p>	<p>Analizando el GIF 1° junto con la conversación es posible mencionar que la connotación del GIF se correspondió al sentido de la conversación. Sujeto 1 se durmió esa mañana debido a que su madre no lo despertó y Sujeto 2 responde con el GIF animado representando una opinión negativa hacia esa situación, la cual en palabras podría ser “Nooo, que mala suerte” o “Que moco”.</p> <p>Siguiendo la conversación analizamos el GIF 2°. Sujeto 2 le preguntó a Sujeto 1 como fue volver a entrar en la facultad, Sujeto 1 contestó que fue un shock, Sujeto 2 continua diciendo que se encontraba en una etapa de la vida donde quiere dejar todo e irse a viajar, porque la vagancia le está ganando y Sujeto 1 quiere convencerla de que no. Por último Sujeto 2 responde que a esta instancia ya prefiere recibirse y ahí es cuando envía el GIF de Homero Simpson estudiando. El mensaje connotado y denotado del GIF se corresponde con el sentido de la conversación, acerca del estudio y estrés de la facultad.</p>	<p>Quien envía este GIF es el Sujeto 3 cuando menciona que siempre lo hacen sentar al lado de Stella porque dicen que ella habla mucho. El mensaje connotado del GIF se corresponde con el sentido de la conversación ya que la acción del niño y sus gestos se identifican a la sensación que siente el Sujeto 3 cuando debe sentarse al lado de Stella.</p>

Entrevistas	Sujeto 1	Sujeto 2
¿Por qué se inició la conversación?	La conversación se inició porque ese día mi amigo rendía y yo rendía en la segunda fecha recién, entonces yo le hable para que después de salir de rendir me contará que le habían tomado y yo saber que estudiar.	La conversación la inicie yo, porque quería saber si mis compañeros habían rendido la materia de seminario de diseño gráfico.
¿Cree que al final de la conversación que tuvo con (la persona de la conversación) se cumplió ese objetivo?	Si se cumplió porque me contó que le habían tomado.	Sí, se cumplió porque me respondieron lo que le pregunte.
¿Piensa qué (la persona de la conversación) interpretó correctamente el GIF que usted envió? ¿Y usted el de él?	Si los dos interpretamos bien el GIF del otro porque son muy expresivos. Cada GIF tenía o una frase o un movimiento que no se malinterpretaba sino que ayudaba a imaginar al otro. Yo me imaginaba la cara que me estaba haciendo el por el GIF y el se imaginaba la expresión que yo estaba usando o la forma que yo estaba hablando por el GIF.	Sí, creo que se entendió y se interpretó el significado del gif ya que el gif de Homero que se usó es convencionalmente conocido, ya sea porque vimos ese capítulo de los Simpsons o es usado frecuentemente para expresar eso de vergüenza “esconderse, no dar la cara”... El otro gif de “Suspense” dice textualmente la palabra y expresa ese mismo significado.
¿Hubiera interpretado el mensaje si el GIF animado no se hubiera acompañado de texto?	Si hubiera interpretado el mensaje de igual modo porque nos conocemos muy bien la forma de hablar y expresar del otro, pero el GIF le aporta un toque más divertido a la conversación y es más gracioso usarlo.	Creo que el de Homero sí porque es conocido, el de “suspense” no en este caso porque el texto fue necesario para transmitir ese concepto.
¿Qué otro significado le podría dar a ese GIF?	No sé si significado pero si tiene muchos momentos de uso. Significado creo que es el mismo porque hay un GIF que dice una frase y no se le podría dar otro significado, capas alguien lo podría tomar como algo ofensivo pero no sería este el caso porque sé perfectamente el sentido del humor que tiene mi amigo	*El de Homero: VERGUENZA, COBARDÍA, NO DAR LA CARA, MIEDO, CAGASO.. *El “Suspense”: solo eso ya que da en el texto ese significado.
¿Cuál es su opinión acerca del enviar GIFs en las conversaciones de chat?	Me parece que le da un plus a la conversación de diversión o de poder interpretar mejor la forma en la que la otra persona está hablando. Si se conoce a la persona puedes imaginarte gestos característicos de la misma.	Opino que humaniza las conversaciones escritas y da énfasis o tono (contexto) al texto que demás se use en la misma conversación.

Sujeto 3	Sujeto 4	Sujeto 5
La conversación se inició porque tenía que ir a la facultad y no tenía quien me llevara y mis viejos no estaban.	La conversación se inició porque mi amiga estaba en el centro y quería que nos juntemos a estudiar.	La conversación se inició porque el papá de mi amigo le conto que conocía a mi abuela hace muchos años y eran amigos.
Sí, se cumplió porque Nico me pasó a buscar.	El objetivo no se cumplió ya que no nos juntamos.	Sí, se cumplió porque era tal como decía el papá de mi amigo de que si se conocían.
Sí, lo interpretó correctamente.	Si ambas interpretamos los GIFs ya que respondimos de acuerdo a lo que el GIF transmitió.	Si se interpretó bien el GIF porque uno de los integrantes del grupo acotó que siempre lo hacen sentar con mi abuela, que es uno persona que habla mucho, entonces mando ese GIF como pidiendo ayuda.
Sí también.	Si lo hubiera interpretado, porque se utilizaron GIFs claros y a veces este tipo de mensaje aporta aún más claridad que las palabras.	Para mi si no digiera la palabra help, lo mismo se interpreta como diciendo “me quiero matar” o “ayuda”.
Que una persona es hueca, tonta porque el oso se golpea la cabeza.	El primer GIF puede interpretarse como decepción o vergüenza y el segundo transmite una persona estudiando.	Ayuda, auxilio, como diciendo sáquenme de acá, esto es terrible.
Soy una persona que me represento con los GIFs, los uso aun más que el texto. Los utilizo para responder u opinar, chateo demasiado con ellos.	No suelo enviar GIF en las conversaciones y considero que contribuyen a que los mensajes sean desestructurados.	Esta bueno enviar los GIFs en las conversaciones porque lo hacen más gracioso y más visual, hay mayor emoción.



INTERPRETACIÓN DE DATOS

En cuanto a la interpretación de los datos de la dimensión lingüística en relación al Modelo SPEAKING se determinó que las cinco conversaciones poseen en común una relación de amistad entre sus participantes. Atendiendo a la variable de finalidad del modelo se menciona que los objetivos de las conversaciones apoyan la idea que los participantes son amigos. De esta manera los motivos de comunicación son concurrir juntos a la universidad, conocer el rendimiento y los temas en un examen, estudiar juntos para las materias, incluso hasta conocer los familiares del grupo. Además la clave de las conversaciones se basa en un lenguaje coloquial, sumado al GIF animado como expresión gestual. Por lo tanto estos cinco chats se tratan de conversaciones informales y de género espontáneo. Cabe destacar que se encuentran vocalizaciones en tres de los cinco chats pero todos con diferentes emociones involucradas. La primera expresa un sentimiento de empatía, la segunda implica insatisfacción y la tercera angustia.

Para continuar es necesario interpretar el análisis de los datos de la dimensión grafica/ semiótica. Aquí investigamos la relación de los GIFs animados junto con los principios de diseño, la comunicación no verbal y la retórica de la imagen. Como primer elemento a observar fueron las capas de las que se constituye el GIF. En las conversaciones encontramos este principio en cinco de los nueve GIFs. En total las capas se componían de palabras como "SUSPENSE", "THINK", "Help713", "Atiendo boludos" y "Bueno mamita hace lo que se te cante, sos muy vueltera". Con respecto al segundo principio de figura/fondo se determinó que el protagonismo se lo lleva por completo la figura, sin ser un participante el fondo en el acto comunicativo. Sin embargo en uno de los nueve GIFs analizados, la figura se complementa con su fondo para generar el significado del mismo. Este GIF es el de la conversación dos donde se encuentra Homero Simpson. En cuanto al elemento de tiempo y espacio se detalla el concepto de que el GIF animado es una secuencia de imágenes estáticas, por lo cual en los seis GIFs animados existían determinadas cantidades de imágenes fijas. En su mayoría fueron dos la cantidad de imágenes estáticas necesarias para interpretar el GIF.

Por consiguiente los elementos de color/transparencia y encuadre no fueron populares, solo uno de los nueve contenía el principio de color. El GIF de “SUSPENSE” se disfrazó de un matiz negro y gris, que según la psicología del color representan el dramatismo y la oscuridad. Este mismo cuenta con el principio de encuadre ya que la palabra suspense es la que se amplía hasta los límites del marco. En la mayoría de los GIFs el plano utilizado para mostrar el encuadre era el medio y medio corto.

Por otra parte se interpretó la información de la comunicación no verbal: la prosodia y la kinesia. La primera de ellas participó en dos conversaciones. La prosodia es la música que posee el mensaje y en los chats se develan por la repetición de las vocales que se demuestran estados de ansiedad, alegría y sorpresa. Con respecto a la comunicación kinésica estuvo presente en cada uno de los GIFs animados ya que esta simboliza los gestos faciales, miradas y posturas corporales. Es posible interpretar que gran parte de los participantes en las conversaciones se personificaron con los protagonistas de los GIFs animados para generar aún mayor significado.

Por último para finalizar con la dimensión grafica/semiótica se deben comprender los datos recolectados en el análisis de la imagen retórica: el mensaje denotado, el mensaje connotado y la relación imagen y texto. El primero muestra el mensaje literal aquello que se ve en el GIF. El segundo es el mensaje simbólico aquel que a partir de distintos contextos tiene diferentes significados, además de involucrar la ideología de quien lo deduce. El tercero se basa en la relación del GIF con la conversación. En este apartado se clasificaron los GIFs animados ya sea por su significado en las conversaciones o apartados de contexto. La realidad es que un GIF animado puede ser interpretado de una manera sin un texto que lo explique o acompañe. Esto se ha podido comprobar en la sección del análisis de la retorica de la imagen, mensaje connotado y relación texto e imagen. Por lo tanto es posible que un GIF animado pueda llevar dos significaciones. De esta manera se crearon, por parte del investigador, determinadas categorizaciones en relación al objetivo de los GIFs animados. Las mismas son genéricas ya que sirven para todos aquellos GIFs que pertenezcan a una conversación de chat virtual, además pueden emplearse dos o más clasificaciones por cada uno. En el párrafo siguiente se describirán los conceptos de las cinco categorizaciones en conjunto con los formatos ya analizados durante el proyecto y su respectiva etiqueta.

*De reacción: La palabra reacción es una respuesta a un estímulo, en este caso ese estímulo son los mensajes de los chats virtuales. Por lo tanto cada GIF animado en una conversación

será clasificado como de reacción. Sin embargo aquellos que sean los iniciadores del diálogo serán encasillados de distinta manera.

*De acción: Esta palabra indica un movimiento o cambio de estado por un agente ya sea persona, animal o cosa. Los GIFs de acción son muy comunes, fáciles de interpretar y su significado puede existir tanto en conversaciones o como por sí solo. Como se ha mencionado anteriormente, la mayoría de los GIFs animados se constituyen de protagonistas que facilitan la interpretación del significado y se los encuentra determinando acciones o emociones.

*De emoción: La emoción es un sentimiento producido por un recuerdo, una situación, incluso hasta por un mensaje en una conversación de chat. Debido al carácter humorístico de los GIFs, es posible mencionar que estos son los más populares y existen en ambas situaciones comunicativas.

*De ambientación: La ambientación es una adaptación de elementos específicos relacionados a una temática para generar un estado deseado. Esta catalogación con respecto a los GIFs animados es poco frecuente. En los casos analizados solo se halló uno y fue el iniciador de la conversación.

*De opinión: Esta palabra indica un concepto que se tiene sobre algo o alguien. Estos GIFs animados son escasos ya que necesitan si o si de un texto que los exponga. Además de que necesitan un contexto para llegar a su correcta interpretación.

Una vez definidas las cinco clasificaciones es posible comenzar a establecer la categorización de los nueve GIFs analizados. Aquí se determinará el fin del GIF en el primer nivel de significado y luego en el segundo.

GIF 1º: Corresponde a la primera conversación de la carrera de marketing y es aquel en donde se muestra la actriz Moria Casán. Al haberlo analizado separado del diálogo, se lo catalogó como GIF de opinión ya que expone una idea sobre alguien. Y en relación con la conversación se clasifica como GIF de reacción como respuesta hacia los mensajes de Sujeto 2 que eran sarcásticos y de tono burlón.

GIF 2º: También corresponde al primer chat y es aquel que expone el texto “atiendo boludos”. No existe diferencia con el GIF 1º ya que ambos son de opinión y reacción. El mismo crea un concepto acerca de Sujeto 1 y reacciona al GIF de Moria Casán.

GIF 3°: Este es el último GIF de la primera conversación y tiene como protagonista a Leonardo Dicaprio. Sin haberlo relacionado con el chat, este es un GIF de acción debido al movimiento de su brazo alzando la copa. Sin embargo al unirlo con la conversación pasa a ser también un GIF de emoción por haber generado un sentimiento de superioridad al alzar la copa, y con ironía.

GIF 4°: Este formato pertenece a la segunda conversación y a la carrera de diseño gráfico. Es aquel que rompe el hielo y da comienzo al diálogo. Al analizarlo por separado se cataloga como un GIF de emoción ya que por sus matices grisáceos y el mensaje lingüístico “suspense” generan un sentimiento sombrío. Aunque en conjunto con la conversación también se corresponde como GIF de ambientación, debido a que desde el comienzo marcó un mensaje en particular.

GIF 5°: Concierno también a la segunda conversación y es aquel donde aparece Homero Simpson. Este GIF sin relacionarlo con el diálogo se encasilla como de emoción, ya que genera un sentimiento de incomodidad. No obstante, al reunirse con la conversación se clasifica como GIF de reacción debido a que es la respuesta al GIF anterior (“suspense”).

GIF 6°: Se corresponde al tercer chat, respecto a la carrera de diseño industrial. Analizando este formato por separado se logró catalogar como GIF de acción porque el protagonista Winnie Pooh esta golpeándose la cabeza con el puño mientras dice “think” (pensar). Sin embargo al relacionarlo con la conversación se lo clasifica como de reacción ya que responde a los mensajes de Sujeto 1 que ignora llevarlo a la facultad.

GIF 7°: Pertenece a la cuarta conversación y es de la carrera de abogacía. Observándolo por separado es un GIF de acción debido al movimiento de cabeza de lado a lado. Aunque uniéndolo con el chat se lo clasifica como GIF de opinión ya que contesta negativamente al mensaje enviado por Sujeto 1 acerca de haberse dormido esa mañana.

GIF 8°: También corresponde a la cuarta conversación y es otro GIF de Homero Simpson, pero con una clasificación distinta, de acción. Esto es porque el contenido principal demuestra el movimiento del personaje, leyendo. En relación con la conversación es catalogado como emocional ya que genera un sentimiento de preocupación.

GIF 9°: Este GIF es de la quinta conversación, perteneciente a la carrera de administración de empresas. Aislado de los mensajes del chat, se lo encasilla como GIF emocional debido a su

principal contenido, el cual genera un sentimiento de inquietud. Aunque reuniéndolo con la conversación se clasifica como GIF de reacción, ya que se identifica con la expresión de ese niño cuando debe sentarse al lado de Stella.

La mayor cantidad de GIFs animados encontrados en las conversaciones fueron tres y en la carrera de marketing. Dos de ellos fueron catalogados de la misma manera opinión-reacción, y la tercera acción-emoción. La menor cantidad de GIFs fue en dos conversaciones con uno solo, en las carreras de diseño industrial y administración de empresas. Esto es debido al escaso uso de la aptitud visual en hechos comunicativos. El GIF con mayor cantidad de capas y elementos gráficos (4°) fue analizado en la segunda conversación correspondiente a la carrera de diseño grafico. Tal suceso era de esperar debido al frecuente uso de estos elementos visuales. Y por último en la cuarta conversación perteneciente a la carrera de abogacía se identificó el carácter moral a partir del uso de uno de los GIFs que se cataloga como de acción - opinión.

CONCLUSIÓN

Para concluir con la investigación de este proyecto es posible establecer teorías de las diferentes dimensiones que logramos analizar con respecto a cada conversación y/o cada GIF animado dentro de ellas. Como la característica principal del formato es la polisemia este se debió analizar en conjunto con su contexto comunicativo, el cual fueron las conversaciones. A partir del análisis se manifestó que es posible comunicar con algo más que con la palabra “literal”, el GIF o los emoticons, sino también se expresan emociones o sentimientos a partir de la gráfica y/o diseño de las letras (tamaños y repetición) denominadas vocalizaciones. Sin embargo el objeto de estudio fueron los GIFs animados y se estudiaron nueve de ellos, donde se pudo concluir que en su mayoría están compuestos gráficamente de figuras, las cuales son protagonistas en relación a su fondo. Estas figuras son representadas por personas, animales o cosas. En las conversaciones los usuarios se identifican y personifican con ellos. Esto es debido a que existe una fuerte necesidad de ilustrar aquello que desean comunicar “se quiere decir más de lo que se dice”. A su vez los GIFs animados se componen de una secuencia de imágenes pura y los agregados de diseño son escasos, entre ellos se encuentra texto y color como principales.

Con respecto a la construcción de sentido de los GIFs animados se estableció que cuentan con tres niveles de significado, el mensaje que comunica, aquel que se desea comunicar y el que interpretan los usuarios en un contexto. También podría denominarse como el mensaje explícito, el implícito y aquel que es el interpretado. Por ello fue necesario establecer una clasificación de los GIFs según su contenido y finalidad, adaptándolos a dos nuevos niveles de significación, el formato separado de la conversación y en conjunto con ella. La categorización ya ha sido desarrollada y ejemplificada en la sección anterior, sin embargo es redundante mencionarlas brevemente:

*De reacción: responden a un estímulo, en este caso los mensajes de los chats virtuales.

*De acción: los GIFs animados se constituyen de protagonistas que facilitan la interpretación del significado y se los encuentra realizando acciones o demostrando emociones.

*De emoción: indican un sentimiento producido por una situación, además son los más populares.

*De ambientación: es una catalogación poco frecuente y se basa en una adaptación de elementos para generar un estado deseado.

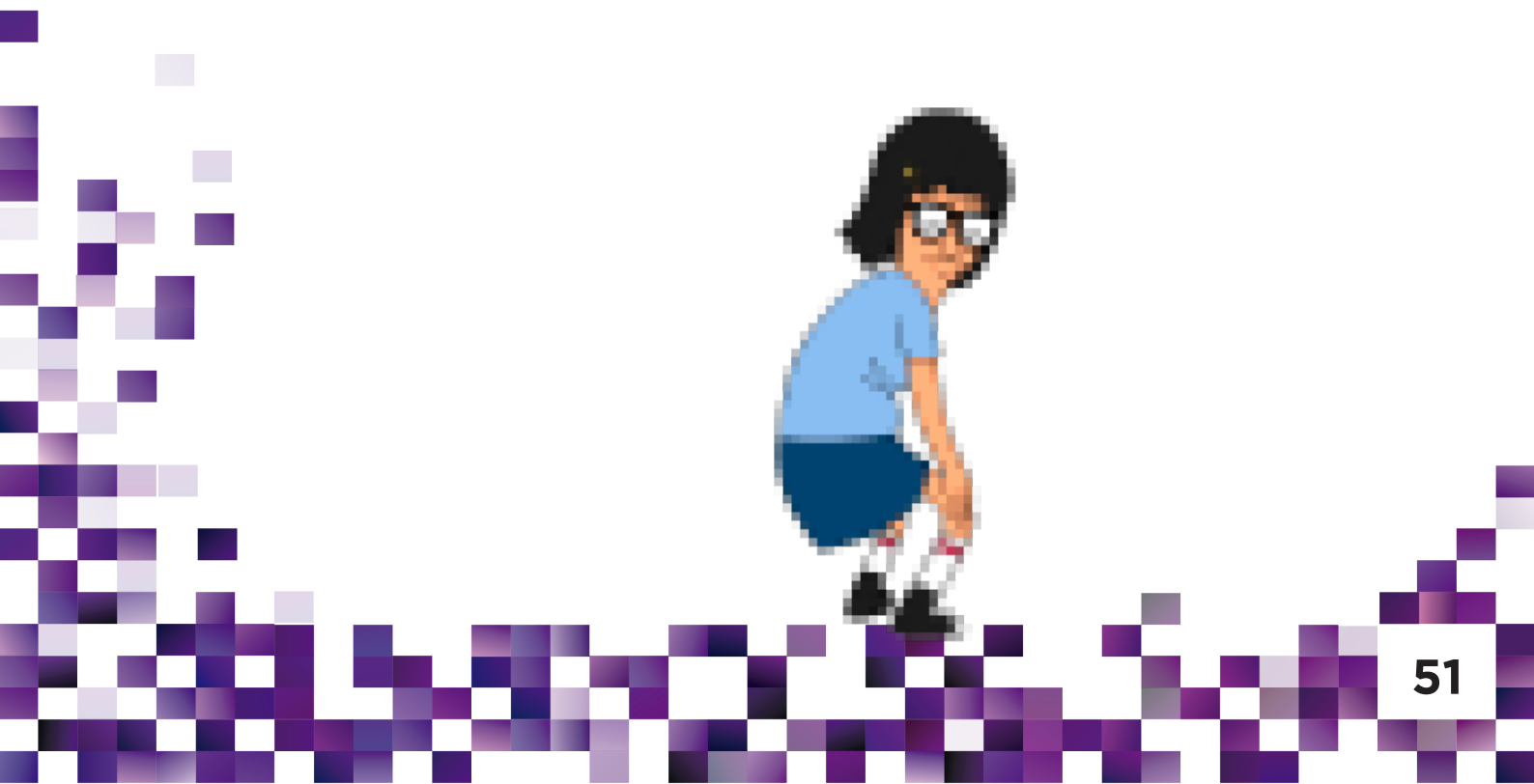
*De opinión: indica un concepto que se tiene sobre algo o alguien.

Todos los GIFs animados que estén en su contexto comunicativo serán clasificados como de reacción debido a que se encontrarán frente a un estímulo y responderán ante él. Sin embargo en varias ocasiones es posible que se halle en un mayor grado de latencia otra categorización, por lo tanto no solo podrán convivir dos sino tres clasificaciones dentro de un GIF animado. Combinando los niveles de significación del GIF se logró identificar, que aparte de la categorización de reacción de la que todos disponen, también compite la clase emocional. Esto es posible ya que con mayor frecuencia se desea comunicar estados de ánimo y sentimientos, sino ¿por qué las primeras representaciones visuales por interfaces móviles fueron faciales y gestuales (emoticons)?

Respondiendo al objetivo general “Analizar la significación del GIF animado en conversaciones de chat virtuales de estudiantes de la Universidad Empresarial Siglo 21 a través de la aplicación móvil WhatsApp.” Este fue abordado durante todo el desarrollo del proyecto con el fin de encontrar la respuesta indicada, apoyándose en la correcta selección de marco teórico y metodológico. Así es posible mencionar que el carácter polisémico del GIF animado proviene de los niveles de significación. Sin embargo no le es indispensable un mensaje lingüístico para poder interpretarse, pero si un contexto comunicativo que lo respalde. De otro modo el GIF perdería una pieza de la composición del tercer nivel de significación, aquella que interpretan los usuarios.

Aquello que aporta este proyecto es un puntapié para continuar generando cuestionamientos y caminos hacia nuevas formas de comunicación que apoyen a la comodidad de la interacción virtual, basado en el intercambio de mensajes visuales. En esta investigación se determinó que aquello que se busca en las conversaciones a partir de los GIFs animados es proximidad física, para una interpretación correcta.

Finalmente desde el diseño gráfico, asumiendo el rol de comunicador visual el proyecto ofrece una gran cantidad de información gráfico - semiótica para nutrirse y cambiar el punto de vista de investigador a inventor. Por ello, ¿qué nuevos formatos visuales puede brindar el diseñador para generar aún mayor comodidad a la comunicación online?



ANEXO

- Técnica de investigación: *entrevista*.

-Objetivo: “*Indagar la opinión de los usuarios de las conversaciones de chat virtuales acerca de la comprensión de estos mensajes y sus intenciones con ellos.*”

-Instrumento necesario: *guía de pautas*.

Concepto	Dimensiones	Áreas a indagar
Opinión	Pensamiento	Pensamiento de la conversación de chat: GIF animado (polisemia).
	Evaluación	Evaluación de la conversación de chat; comprensión, intención.

Entrevista - Guía de Pautas

Sujeto:

Conversación:

Edad:

Objetivo: *“Indagar la opinión de los usuarios de las conversaciones de chat virtuales acerca de la comprensión de estos mensajes y sus intenciones con ellos.”*

Dimensiones: Evaluación y Pensamiento.

1- Motivo de la conversación de chat:

Evaluación de la conversación de chat; comprensión, Intención.

2- ¿Cree que al final de la conversación que tuvo con (la persona de la conversación) se cumplió ese objetivo?

3 - ¿Piensa que (la persona de la conversación) interpretó correctamente el GIF que usted envió? ¿Y usted el de él?

4- ¿Hubiera interpretado el mensaje si el GIF animado no se hubiera acompañado de texto?

Pensamiento de la conversación de chat: GIF animado (pollsemla)

5- ¿Qué otro significado le podría dar a ese GIF?

6- ¿Cuál es su opinión acerca del enviar GIFs en las conversaciones de chat?

Trabajo Final de Grado
*"Los GIFs animados como lenguaje visual
en las conversaciones de chat"*
Análisis de contenido - Grilla

Objetivo: "Analizar en las conversaciones de chat virtuales el contexto y la comunicación verbal a partir de modelos de análisis lingüístico sobre los hechos comunicativos".

Dimensión Lingüística	Conversación 1	Conversación 2	Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
Contexto comunicativo <i>Situación</i>					
<i>Participantes</i>					
<i>Finalidades</i>					
<i>Secuencia de actos</i>					
<i>Claves</i>					

	Conversación 1	Conversación 2	Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
<i>Instrumento</i>					
<i>Normas</i>					
<i>Genero</i>					
Vocalizaciones					

Trabajo Final de Grado
*“Los GIFs animados como lenguaje visual
en las conversaciones de chat”*
Análisis de contenido - Grilla de análisis

Objetivo: “Analizar en las conversaciones de chat virtuales el GIF animado a partir de los principios básicos de diseño gráfico de imágenes digitales.”.

Dimensión Gráfica	Conversación 1	Conversación 2	Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
Principios del diseño <i>Capas</i>					
<i>Figura/ fondo</i>					
<i>Tiempo y movimiento</i>					
<i>Color y transparencia</i>					
<i>Encuadre</i>					

	Conversación 1	Conversación 2	Conversación 3	Conversación 4	Conversación 5
Prosodia					
Kinesia <i>Mirada</i>					
<i>Postura</i>					
<i>Gestos</i>					
Retórica de la imagen <i>Mensaje Denotado</i>					
<i>Mensaje Connotado</i>					
<i>Relación Imagen</i>					

REFERENCIAS

Akyapi Gürsimsek, Ö. (2016). Animated GIFs as vernacular graphic design: producing Tumblr blogs. *Visual Communication* , 15 (3), 329-349.

Andacht, F. (1987). *El paisaje de los signos*. Montevideo: Monte Sexto.

Arango Pinto, L. G. (2007). ¿Cómo abordar los entornos virtuales de interacción social? Una reflexión teórico- metodológica para el estudio de las charlas sincrónicas por Internet. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria: Revista de Investigación de la Universidad Simón Bolívar* , 6 (6), 16-25.

Barthes, R. (1965). "Retórica de la imagen". Barcelona: Paidós.

Chandler, D. (1999). *Semiótica para principiantes*. Quito.

Eppink, J. (2014). A brief history of the GIF (so far). *Journal of Visual Culture* , 13 (3), 298-306.

Garcia, M. R. (2006). La interacción y la comunicación desde los enfoques de la psicología social y la sociología fenomenológica. Breve exploración teórica. *Análisi* (33), 45-62.

Goffman, E. (1971). *Relations in Public*. New York: Basic Books.

Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. Buenos Aires: Amorrortu.

Lemke, J. (2002). Travels in hypermodality. *Visual Communication* , 1 (3), 299-325.

Marmo, L. (2016). Looping, Laughing and longing: The animated GIF in the contemporary online environment. *Comunicazioni sociali* (1), 78-86.

Meneses A., A. (2002). La conversación como interacción social. *Onomázein* (7), 435-447.

Miltner, K. M., & Highfield, T. (2017). Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF. *Social Media + Society* , 3 (3), 1-11.

S. Mesch, G., Talmud, I., & Quan-Haase, A. (2012). Instant messaging social network: Individual, relational and cultural characteristics. *Journal of Social and Personal Relationships* , 6 (29), 736-759.

Sacks, H. S. (1974). A simplest systematics for the organization of turn-taking in conversation. *Language* , 696-735.

Schiffrin, D. (1991). El análisis de la conversación. *Panorama de la lingüística moderna de la Universidad de Cambridge* , 4, 299-323.

Tolins, J., & Samermit, P. (2016). GIFs as Embodied Enactments in Text-Mediated Conversation. *Research on Language and Social Interaction* , 49 (2), 75-91.

Tusón Valls, A. (2002). El análisis de la conversación: entre la estructura y el sentido. *Estudios de Sociolingüística* , 3 (1), 133-153.



Gracias totales