



Demarcación y permeabilidad del territorio

Notas sobre gifProject : <http://www.gifproject.cl>
Daniel Cruz <masivo.cl>

Una de las decisiones que contemplo la elaboración del proyecto de NetArt+Proyección Urbana, **gifproject**, fue la de generar un contrapunto entre la producción y difusión intimista del gif animado¹—instancia reflejada en la plataforma diseñada en Internet con tutorías on-line, freewares, envíos y galería virtual pensadas para un usuario intermedio— versus su proyección e intervención de un campo no-virtual como anclaje concreto en un espacio real, potenciando la herramienta digital como rótula articuladora de productos virtuales o seudo virtuales en espacios físicos.

Dado este campo de producción y comprendiendo que las animaciones gif tienen un ciclo que culmina en la exhibición de un monitor de computadora, enmarcado en una plataforma digital que define un paisaje dinámico e inestable en cuanto a su exhibición, la estrategia es irrumpir en otro paisaje. Uno que contenga espectadores, que al igual que un usuario de computadora, sea dinámico por medio de un flujo donde la exhibición interrumpa y permita a la vez una visualización de tiempo breve, provocado por un encuentro casual. Entonces, intervenir una pantalla gigante de 9 x12 metros, ubicada a 9 metros de altura en un lugar estratégico de la ciudad, se constituye en una instancia de exhibición con espectadores denominados público flotante². Según los estudios realizados para la esquina de Santa Rosa con Alameda, en Santiago de Chile, la constante de flujo diario da un total aproximado de 1.5 millón de personas.

Bombardear durante un mes, con 30 animaciones proyectadas en la pantalla de publicidad dinámica de SkyVision, es una buena estrategia de exhibición. Ya que cada animación gif proyectada en la pantalla gigante durante 1 día del mes de Abril, desde las 06:00 hasta las 24:00 hrs., con una duración de 15 segundos en intervalos de 2 minutos, establece un total de 540 pasadas diarias. De ésta forma, la exhibición denominada **gifShow** ocupa el espacio público, generando una intervención en el contenido formal de la pantalla. Con lo cual, el contenido visual de las animaciones gif, que originalmente fueran diseñadas para transmitir una emoción digital unidireccional, se hacen masivas. Ésto permite un aprovechamiento de las instancias contemporáneas de exhibición audiovisual, con lo cual la proyección interfiere el paisaje y el tránsito del peatón, ciclista, conductor, chofer de microbus o usuario del transantiago, convirtiéndolos en los principales espectadores de un spot de 15 segundos de duración.

¹ Formato de animación de baja calidad y construcción simple, cuyos requerimientos tecnológicos dan cuenta de una instancia doméstica.

² Variable que propone en términos generales un tránsito que fluctúa en una zona determinada y que genera una constante final de personas.

Una vez definida esta estrategia de difusión y llevada a cabo, dejó como resultado, en términos de exhibición, la noción de uso, intervención y proyección propagandísticos y la construcción política de un nuevo campo. ¿No es quizás el mejor lugar de presentación y testeo de una producto con nexos en las artes, que un público no domesticado, al cuál no se le invita, sino más bien se le bombardea con un flujo luminoso que interrumpe el tránsito en el campo visual?. Esta idea de obra política en términos de exhibición, donde el origen intimista del gif se ve transformado por una proyección sin censura con una programación temporal estricta, donde el rango o muestra social ampliado de espectadores, dado por el flujo vial, que involucra todos los medios de desplazamiento, produce una transversalidad en la exhibición. Además la utilización de un espacio de publicación que se renta por valores de mercado sin línea editorial más que la de la cuenta corriente, enmarcan una tensión subyacente al valor estético y funcional del damero de *leds*.



Cuando hablamos de intervención en espacios públicos, del uso del espacio público, pensamos en que las formas de expresión artística deben construir una especie de halo que acoge a un espectador ávido de experiencia estética, pero vemos como finalmente la “obra” se transforma en un hito que demarca un punto de encuentro, y cuyo fin contemplativo se ve transgredido, donde la masa en su afán de apropiación sólo reconoce la funcionalidad posible de demarcación. Por lo cual la intervención de la pantalla gigante, como operación, es una estrategia legitimada por el mismo *target* de espectadores y que conlleva una exhibición símil al *pop-up* de una página web.

El encuentro con la intervención genera una instancia de mediación entre un producto animado originalmente de alcance menor, y que llevado a un espacio de tránsito obligatorio por la ciudad, se ve correspondido con una abulia o un asombro inusitado debido a la irrupción de la proyección cotidiana. Intervenir el espacio urbano requiere diseñar una estrategia que compita con las dimensiones constructivas de la ciudad, sus directrices de flujo, con la molestia general del transantiago, el plano sonoro o la sobrecarga de estímulos visuales.

gifShow se inicia con un destello luminoso de 4 segundos, para continuar con un “enjoy”, seguido por un relato visual a ritmo de loop, o cuya linealidad, completa un tiempo de 10 segundos, interrumpiendo el uso propagandístico de la pantalla de publicidad dinámica. En términos de espectadores, el uso del espacio urbano constituye a la vez una experiencia donde las dimensiones se expanden. Pensemos en números. Si la proyección gifShow contempla 540 pasadas diarias, durante 30 días, tenemos que si a lo menos un peatón mira a la pantalla gigante en el transcurso de la proyección, concluiremos en un total de 16.200 espectadores. Esta cifra proyectada, con un impacto mínimo, es similar a la que tiene como promedio mensual de visitantes el Museo Nacional de Bellas Artes.

El efecto de la electroluminiscencia incorporado a la exhibición como factor de captura de miradas e intervención urbana, generó un contrapunto real entre la proyección digital del computador y la exhibición urbana “gifShow” de Alameda con Santa Rosa. Lo cual amplió el campo de la virtualidad operativa del proyecto, permitiendo un anclaje en el espacio físico, expandiendo el territorio del NetArt.



sitio web proyecto [gifproject] NetArt+ProyecciónUrbana <http://www.gifproject.cl>