

## Los pabellones invisibles

BY PAU WAELDER - 20 JUNIO, 2011  
POSTED IN: COMISARIADO, INNOVACIÓN EN CULTURA DIGITAL



La 54ª edición de la **Bienal de Venecia** arrancó hace dos semanas con el habitual despliegue de pabellones y eventos colaterales que invaden todos los rincones de la ciudad de los canales. Con una exposición principal que reúne la obra de 83 artistas, los pabellones de las 89 naciones participantes y 37 eventos colaterales, la Bienal se define a sí misma como un punto de encuentro del arte contemporáneo a nivel mundial, una cita ineludible en la que el arte digital tiene una presencia escasa o nula. Al menos, oficialmente.

La popularidad y las dimensiones de la Bienal atraen a numerosas propuestas que se "cuelan" en los espacios periféricos y menos conocidos de la ciudad con la intención de sumarse a este gran evento y posiblemente conseguir captar la atención de un porcentaje de sus miles de visitantes. Habitualmente este tipo de iniciativas tienen una duración reducida (a modo de evento de unos pocos días) o bien se instalan en lugares recónditos y luchan por obtener algo de visibilidad. Las nuevas tecnologías han aportado otras maneras de insertarse en la programación de la Bienal y aprovechar los espacios que la organización no puede controlar. Ya en la edición anterior, en 2009, el artista Milos Manetas y el comisario Jan Aman lanzaron el **Padiglione Internet**, un espacio creado en la Red que se mantuvo abierto durante el periodo en que tuvo lugar la Bienal. Este proyecto se inspira claramente en el idealismo de los pioneros del net art (que se expresa en el famoso manifiesto **Introduction to net art**), pero a la vez se adapta (sin duda con ironía) a la temporalidad de los espacios físicos, algo que criticó Vuk Cosic en su experiencia con la **documenta X**, que recuperó con la exposición **net art per me**, precisamente en la 49ª Bienal de Venecia, en el pabellón de Eslovenia.

Con todo, el Padiglione Internet no es sino una continuación de la ya clásica idea de crear un espacio alternativo en la Red. Las tecnologías de localización y de Realidad Aumentada permiten trabajar en el mismo espacio físico en el que se desarrollan las exposiciones oficiales, superponiendo una capa virtual que, eso sí, sólo puede verse con el dispositivo adecuado. Tanto las posibilidades creativas de los medios locativos como las de la Realidad Aumentada vienen explorándose desde hace casi una década, pero hoy en día su difusión puede ser mucho más amplia gracias a los smartphones equipados con cámara, GPS y acceso a Internet. Con uno de estos dispositivos (iPhone o Android) y el visualizador de Realidad Aumentada **Layer** pueden experimentarse dos "eventos no invitados" que ocupan durante el verano los espacios de los Giardini y la plaza San Marcos de Venecia.

Por una parte, el grupo **ManifestAR** ha realizado una intervención en la Bienal que consiste en la creación de una serie de "pabellones de Realidad Aumentada" con obras creadas específicamente por los artistas Sander Veennhof, Tamiko Thiel, Mark Skwarek, Willi Pappenheimer/Virta-Flaneurazine, Naoko Tosa, John Craig Freeman, Lily/Honglei y John Cleater. Se trata de animaciones o figuras en 3D que se muestran en la pantalla del smartphone, superpuestas a la imagen obtenida del espacio real con la cámara. Dado que las piezas están geolocalizadas, es preciso desplazarse físicamente hasta los Giardini o la Plaza San Marcos para verlas (lo cual les otorga una presencia más "real"). Pero el espectador debe disponer tanto del teléfono como del programa y una conexión a Internet, lo cual supone una importante dificultad en algunos casos, además de la firme intención de experimentar las piezas, puesto que ninguna indicación en el espacio real nos recuerda su existencia.



Lo mismo sucede con el proyecto gemelo **The Invisible Pavilion**, que reúne las obras de Artie Vierkant, Costant Dullaart, CONT3XT.NET, IOCOSE, Jon Rafman, Les Liens Invisibles, Mollindustria, Panker Ito y REFF - RomaEuropa FakeFactory en iguales condiciones y con los mismos dispositivos. Ambos proyectos se presentan con sonoros textos en los que hay un eco de los manifiestos y la utópica rebelión de los años noventa. Las nuevas tecnologías parecen ofrecer una alternativa a las rígidas estructuras del mundo del arte, una brecha que permite a los artistas "asaltar" los espacios de las Instituciones, de la misma manera en que un fallo de seguridad permite a un hacker infiltrarse en una base de datos. La manera en que ambos proyectos se presentan nos indica que definen (no sin cierta ironía, por supuesto) sus propuestas como un "abordaje" a las Instituciones y que confían en la Realidad Aumentada con la misma fe que los pioneros del net art pusieron en Internet como un terreno virgen y libre de estructuras de poder.

En la intervención de ManifestAR leemos: "el grupo Internacional de ciberartistas ManifestAR quiere informar al público, el Presidente y la Comisaria de la 54ª edición de la Bienal de Venecia que vamos a extender los Giardini con pabellones extra construidos con el nuevo medio de la Realidad Aumentada (AR) [...] Como «uno de los foros más importantes del mundo para la distribución e 'iluminación' acerca de las tendencias actuales en el arte contemporáneo», la 54ª Bienal de

Venecia no podrá justificar su reputación sin una infiltración no solicitada de Realidad Aumentada. [...] Los pabellones AR en la 54ª Bienal son un reflejo del nuevo ámbito del Arte de Realidad Aumentada, en rápida expansión y evolución, que atraviesa radicalmente las fronteras dimensionales, físicas y jerárquicas."

Por otra parte, en el texto de presentación de **The Invisible Pavilion**, la comisaria Simona Lodi afirma que: "El Pabellón Invisibile es una experiencia alucinatoria en la que se reescribe el mundo, una apuesta por el aumento del flujo y el movimiento de Información en la r/Realidad Invisible. [...] La doble r refleja su doble connotación, la r minúscula se refiere a la realidad cotidiana que todos conocemos; la R mayúscula a un término concreto, la Realidad aumentada que se produce."

En ambos textos se enfatiza el medio por encima de lo que se produce en él, es decir las obras, algunas de las cuales tienen planteamientos interesantes, mientras otras no dejan de ser anecdóticas y experimentales, más ligadas al interés que produce la tecnología que a la creación de una obra conceptualmente sólida. Esto no quita que se trate realmente de un entorno con grandes posibilidades, que se seguirán explotando en diversos ámbitos, siempre dependiendo de unos recursos que dificultan su acceso y hacen que, para una gran parte del público, estos pabellones sean, efectivamente, invisibles.



"Shades of Absence"  
Tamiko Thiel, 2011