



Les Liens Invisibles & Simona Lodi, Previsualización de / Previsualization of *The Invisible Pavillion* (2011). Cortesía / courtesy of The Invisible Pavillion.

Venecia en la brecha digital

Un viejo chiste que circula por la Red desde hace años presenta al libro como el último “gadget” tecnológico, con inmejorables ventajas: sin batería, sin cables, con interfaz táctil, no requiere conexión a Internet ni actualizaciones de software... Algo similar podría decirse de las obras de arte que no incorporan nuevas tecnologías: esculturas, pinturas, fotografías e instalaciones se presentan al espectador para su consumo visual sin más requisito que el de estar presente en el mismo espacio físico de la obra (o bien observar su fotografía o vídeo). Incluso el vídeo arte, la performance y algunas instalaciones que necesitan ciertas máquinas, más allá de los requisitos de mantenimiento, no presentan más reto que el de estar allí y observar. Mucho se ha escrito sobre la manera en que el arte digital transforma la relación entre espectador y obra, principalmente por medio de la interactividad y la obtención de datos tomados del entorno o de Internet, lo cual sitúa a las obras de arte digital en un estado de transformación constante. Habitualmente, se han presentado estas cualidades como positivas y revolucionarias, pero la realidad muestra que tienden a dificultar el acceso a las obras por parte del gran público.

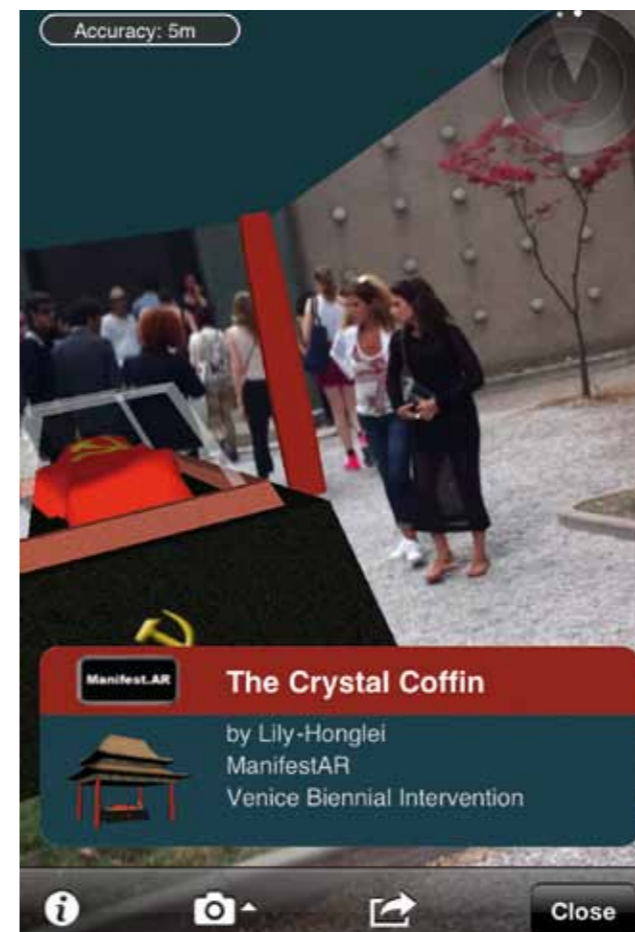
La presencia del arte digital en eventos como la Bienal de Venecia suele ser mínima o nula, y en la presente edición sigue siendo marginal pese a que el título escogido por la comisaria, Bice Curiger, *ILLUMInations*, parecía idóneo por sus referencias a la luz y a lo intangible. Cabe destacar, siempre en los eventos colaterales, la participación de Dropstuff¹, una red de pantallas urbanas que propone conectar tres lugares de Venecia con las ciudades de Utrecht, La Haya y Eindhoven (Holanda) por medio de juegos inte-

Pau Waelder

Venice at the digital divide

An old joke that's been circulating on the Web for years presents books as the new technological gadget, with unbeatable advantages: no batteries or cables, a tactile interface, and no Internet connection or software updates required... Something similar could be said for works of art not incorporating new technologies: sculptures, paintings, photographs and installations offer themselves to viewers for visual consumption with no other requirement than being present in the same physical space as the artwork in question (or of being able to see a photo or video depicting them). Even videos, performances and installations employing some kind of mechanism, apart from maintenance, have no other prerequisite than being there and observing. Much has been written about the ways that digital art changes the relationship between viewer and artwork, mainly through interactivity and the obtaining of data from the surroundings or the Internet, which places works of digital art in a state of constant transformation. These qualities have mostly been presented as positive and revolutionary, but reality proves that they tend to restrict access to the works by the general public.

The presence of digital art at events like the Venice Biennial is usually minimal at best, and at the current edition it continues to be marginal despite the fact that the title chosen by the principal curator, Bice Curiger, *ILLUMInations* would appear to be ideal for its allusions to light and the intangible. It's worth mentioning, always with respect to the parallel events, the participation of Dropstuff,¹ a network of



Lily & Honglei, *Crystal Coffin* (2011). Modelo 3D para visualización en Realidad Aumentada / 3D model for visualization in Augmented Reality. Cortesía / courtesy of Manifest.AR.

ractivos que permiten interactuar con una de las grandes pantallas situadas en la calle, siempre que el espectador disponga de un smartphone con conexión a Internet. En esto radica uno de sus principales inconvenientes, puesto que el espectador debe aportar parte de los recursos necesarios para la interacción, algo que no ocurre con otras obras. Integradas en el paisaje urbano, las pantallas muestran los juegos intercalados con cortos de animación y pueden confundirse fácilmente con simples dispositivos publicitarios (durante mi visita a Venecia parecían ser ignoradas por el público).

También en el espacio público se desarrollan dos “participaciones no invitadas” que aprovechan la tecnología de Realidad Aumentada para superponer al espacio de los pabellones y la plaza San Marcos una capa virtual en la que se muestran las obras de diversos artistas. Por una parte, el grupo Manifest.AR² proporciona, con el programa *Layar*, la posibilidad de visualizar a través de un smartphone las obras de 25 artistas distribuidas en los espacios de la Bienal. Al ser obras geolocalizadas, es preciso encontrarse en Venecia para verlas, lo cual aumenta su sensación de presencia real, pero plantea nuevamente el problema de disponer de los recursos necesarios, sin los cuales la intervención, simplemente, no existe. Manifest.AR presenta



John Cleater, *Sky Pavillions* (2011). Modelo 3D para visualización en Realidad Aumentada / 3D model for visualization in Augmented Reality. Cortesía / courtesy of Manifest.AR.

urban screens that aims to connect three place in Venice with the three cities of Utrecht, The Hague and Eindhoven (Holland) by means of interactive games allowing the public to interact with one of the giant screens placed in the street, just as long interested viewers have a smartphone with internet access. And that's where one of its main inconveniences lies, given that the viewer must provide some of the components needed to achieve the piece's interactive aspect, something which other artworks don't require. Integrated within the urban landscape, the screens display the games intercut with animated shorts, and can easily be confused for simple publicity devices (on my visit to Venice they seemed to be ignored by the public).

Also in the city's public spaces are two “uninvited participants” that employ Augmented Reality to superimpose a virtual layer over both the pavilion site and Saint Mark's Square, in which the work of numerous artists is shown. On one hand, with their program *Layar*, the group Manifest.AR² provides the possibility to visualize, via a smartphone, the work of 25 artists spread throughout the Biennial's venues. Being geolocalized pieces, you need to be in Venice to see them, which increases the feeling of their real presence, but once again the problem arises of the public needing to possess the necessary resources, without which



John Craig Freeman, *Water Wars* (2011). Modelo 3D para visualización en Realidad Aumentada / 3D model for visualization in Augmented Reality. Cortesía / courtesy of Manifest.AR.

su proyecto con un espíritu rebelde que recuerda al de los pioneros del net art y su relación con la institución artística, pero pierde fuerza en la medida en que resulta difícil su acceso al público. El grupo Les Liens Invisibles y la comisaria Simona Lodi han desarrollado el proyecto gemelo *The Invisible Pavillion*³: un pabellón visible sólo por medio de un smartphone equipado con el programa *Layar*, que aloja las obras de nueve artistas. El discurso vuelve a centrarse en la posibilidad de romper con las limitaciones del espacio físico y de las estructuras institucionales, pero el experimento, seguramente, será ignorado por la mayoría del público.

En el contexto de las exposiciones, la propuesta más destacada es *Neoludica. Art is a Game / 2011-1966*⁴, un proyecto que se articula en dos muestras (en Venecia y la cercana ciudad de Mestre) que presentan las relaciones entre el arte y la cultura del videojuego. El espacio expositivo facilita al espectador los medios necesarios para experimentar las obras, pero la propuesta se nutre de códigos de los videojuegos de manera que parece dirigida a los aficionados al género y resulta menos accesible al público general. El arte digital en la Bienal de Venecia se halla así ante el reto de salvar la distancia que aún le separa del público, una brecha que, como los anchos canales que atraviesan la ciudad, hace necesario tender puentes, tanto tecnológicos como culturales.

1. *Dropstuff*, <<http://www.dropstuff.nl/>>

2. *Manifest.AR*, <<http://manifestarblog.wordpress.com/venice2011/>>

3. *The Invisible Pavillion*, <<http://www.theinvisiblepavilion.com/>>

4. *Neoludica. Art is a Game / 2011-1966*. <<http://neoludica.blogspot.com/>>

Pau Waelder es crítico de arte y comisario independiente, especializado en arte digital. Editor Adjunto de Media Art y corresponsal de art.es en Mallorca (España).

these works simply don't exist. Manifest.AR presents its project in a rebellious spirit that recalls that of the pioneers of net art and their relation to the institution of art, but it loses its power to the degree that access to it by the public is made difficult. The group Les Liens Invisibles and the curator Simona Lodi have developed a similar project, *The Invisible Pavillion*,³ a pavilion featuring the work of nine artists that's visible only by way of a smartphone equipped with the *Layar* program. The discourse once again focuses on the possibilities of breaking with the limitations of physical space and institutional structures, but the experiment will surely be ignored by the majority of the public.

In the context of the exhibitions, the most outstanding show is *Neoludica. Art is a Game / 2011-1966*,⁴ a project articulated between two venues (in Venice and the nearby city of Mestre) that presents the connections between art and the culture of videogames. The venues offer spectators the resources necessary for experiencing the work, but the initiative is based on the codes of videogame culture, so that it seems aimed at fans of the genre and is less accessible to the general public. Digital art at the Venice Biennial thus finds itself faced with the challenge of bridging the distance still separating it from the public, a gap that, like the broad canals crisscrossing the city, necessitates the building of bridges, both technological and cultural.

1. *Dropstuff*, <http://www.dropstuff.nl/>

2. *Manifest.AR*, <<http://manifestarblog.wordpress.com/venice2011/>>

3. *The Invisible Pavillion*, <<http://www.theinvisiblepavilion.com/>>

4. *Neoludica. Art is a Game / 2011-1966*. <<http://neoludica.blogspot.com/>>

Pau Waelder is an art critic and independent curator, specializing in digital art. He is Assistant Editor for Media Art and correspondent for art.es in Mallorca (Spain).