

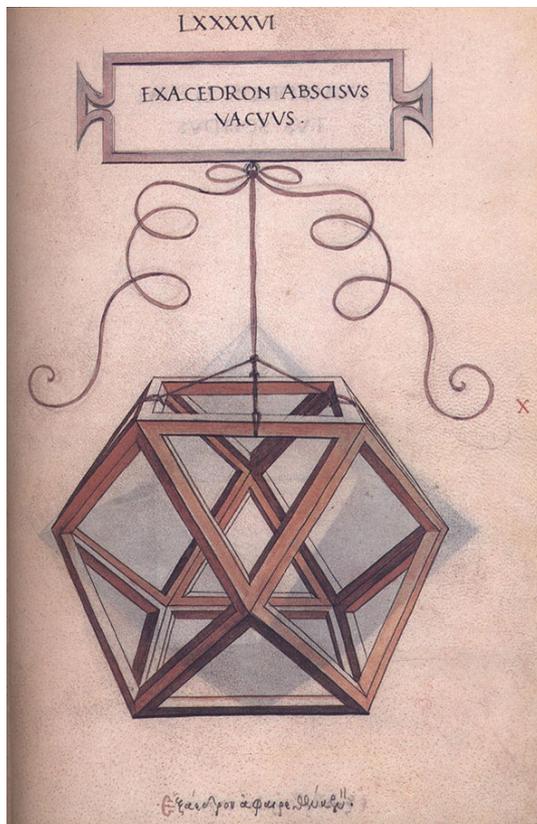
Arte virtual locativo y OuterNet Art. La fusión del mundo físico con el virtual

Alejandro Schianchi

*El arte virtual locativo constituye un nuevo campo de creación artística que se basa en sistemas de realidad aumentada en dispositivos electrónicos móviles. El sistema produce la fusión del mundo físico con el virtual, lo que permite transgredir límites materiales y utilizarlo como eje de un nuevo tipo de obras artísticas. Estas resignifican espacios urbanos, rurales, públicos y privados en función de los contenidos virtuales allí ubicados, y recíprocamente resignifican el elemento virtual inmerso en ese entorno. El espacio virtual y global de internet se relaciona con una experiencia corpórea y local del espectador.*

#### Introducción

La fascinación que producen las ilustraciones de Leonardo Da Vinci para la obra de Luca Pacioli *La divina proporción* (2008) puede surgir, para muchos, de la destreza técnica empleada para el dibujo de formas geométricas tridimensionales sumamente complejas. Sin embargo, en lo personal, encuentro inquietante la decisión de incluir la delgada cuerda o alambre que sostiene los cuerpos geométricos. ¿Por qué incluir un elemento "físico-real" para ilustrar un objeto "abstracto-virtual"?



Leonardo Da Vinci, 1509. Ilustración para Luca Pacioli, *La divina proporción*, reproducción de la edición en español de Akal.

Habitualmente, las figuras geométricas se ilustran sin ninguna referencia del mundo físico que nos rodea. No solo porque no es necesario, sino porque es de otro orden, inapropiado para ese universo abstracto.

Alguien podría decir que se debe simplemente a que en ese entonces se utilizaban modelos de referencia para dibujar formas geométricas complejas como se observa en el famoso retrato de Luca Pacioli atribuido a Jacopo de Barbari. Sin embargo, cuesta pensar que con las aptitudes de Leonardo para el dibujo los hubiese necesitado para formas básicas como la esfera o el cubo. Incluso si hubiese sido así, podría haber eliminado fácilmente de la ilustración la sujeción física del modelo en cuestión. <sup>1</sup>

La tensión que se produce entre el universo abstracto y material en estos dibujos de Leonardo resulta una inspiración para pensar el contacto entre dos mundos aparentemente disociados. Lo ideal, platónico, utópico surge y se consolida en medio de nuestro entorno físico material más inmediato. <sup>2</sup>

#### Arte virtual locativo

En años recientes, los dispositivos electrónicos móviles, tales como teléfonos celulares inteligentes y tabletas electrónicas, se han convertido en pequeñas computadoras que se desplazan junto al cuerpo del sujeto que los porta. El usuario cuenta con múltiples posibilidades de interacción mientras cambia de ubicación geográfica ya que no solo interactúa con las redes de telefonía celular, sino también con servicios de internet, cámaras integradas de fotografía y video, visualización de imágenes y sistemas de localización geográfica (GPS). Asimismo, puede acceder a contenidos virtuales geolocalizados disponibles por medio

de internet que se observan en la pantalla superpuestos a la captura directa de la cámara gracias a la tecnología de realidad aumentada.

Tradicionalmente, la producción de contenidos para internet ha supuesto un carácter virtual, inmaterial e irrelevante de una localización geográfica particular. Tanto desde el punto de vista del creador de contenidos como desde el del espectador-consumidor-usuario, los contenidos de internet son universalmente accesibles en cualquier momento y lugar porque no dependen necesariamente de la ubicación del usuario.<sup>3</sup> Esta característica, que puede señalarse como uno de los puntos más interesantes de internet en cuanto proyecto de democratización de la información, también genera una "desconexión" de los "lugares".

El mundo virtual de internet que se presentaba, hasta ahora, como una cartografía separada, paralela, sin puntos de contacto con el mundo real, puede comenzar a vincularse directamente con el espacio físico mediante realidad aumentada móvil. En 2016 esta tecnología fue ampliamente difundida gracias al éxito del videojuego Pokémon Go, aunque, a diferencia de objetivos funcionales para lograr avanzar o ganar el juego, analizaremos creaciones para contemplar que construyen un nuevo campo para la creación artística.

Al tratarse de creaciones artísticas que se desenvuelven en el espacio, se vinculan con disciplinas tradicionales como la arquitectura, la escultura, la danza y el teatro. A lo que podríamos sumar, a partir del siglo XX, el movimiento constructivista soviético, distintas variantes de la escultura expandida [Krauss, 1985], el *land art*, instalaciones e intervenciones. En un sentido más político también se lo puede vincular al movimiento de muralistas latinoamericanos en la intención de quebrar ciertas lógicas de exhibición y de acceso a la obra, así como intervenciones urbanas contemporáneas de grafitis y stencils.

En el ámbito particular del arte electrónico, las creaciones virtuales se establecieron, generalmente, como un mundo separado y desvinculado del espacio real. Sin embargo, a partir de las posibilidades técnicas que ofrece el acceso a información geolocalizada en tiempo real desde un dispositivo móvil y el uso de aplicaciones de realidad aumentada, estos dos mundos pueden conectarse y ser accedidos de forma masiva y descentralizada.

Este nuevo campo, denominado por Lev Manovich "espacios aumentados electrónicamente" [Manovich, 2005], transforma los espacios físicos reales en un espacio de datos: se extrae información utilizando técnicas de control y de vigilancia (como, por ejemplo, el GPS) y luego se "aumenta" el espacio físico con información visual, generalmente mediante el uso de pantallas. A partir de la tensión que se produce entre la superposición de información virtual y la vista real del espacio físico, es posible crear lo que él denomina "producción poética de espacios aumentados".

En relación con estas producciones poéticas de espacios aumentados, el presente artículo se propone analizar en detalle algunas nuevas posibilidades estéticas surgidas de intervenciones virtuales en lugares determinados. En particular, aquellas experiencias u obras virtuales locativas que proponen una "subversión" de las leyes físicas y de las nociones tradicionales de propiedad.

### **Intervenciones virtuales locativas**

La mayor capacidad de procesamiento de los dispositivos electrónicos móviles, la estandarización de sus sistemas operativos y la aparición de plataformas simples para la creación de contenidos de realidad aumentada propiciaron producciones de arte electrónico que las combinan en un nuevo campo estético que denominamos "intervenciones virtuales locativas".

Las intervenciones virtuales locativas son un tipo de obra artística que se sustenta en la ubicación geográfica (latitud, longitud y, en algunos casos, altura) de un elemento virtual (tridimensional o bidimensional) observado a través de un sistema de realidad aumentada en un dispositivo móvil.

De esta manera, se presenta un vínculo directo entre el aquí y ahora del entorno físico y la creación virtual. Ambos se observan en simultáneo en la pantalla del dispositivo electrónico y responden en tiempo real a los desplazamientos que el portador realice para así crear la ilusión óptica de que ese objeto virtual se encuentra allí, ubicado en el espacio físico, frente a nosotros.

Este tipo de propuestas se relacionan necesariamente con la tradición artística en el uso del espacio, pero con una diferencia fundamental: los objetos virtuales no se ven afectados por la gravedad y pueden ubicarse en, y desde cualquier lugar del mundo, un espacio privado o público, con o sin autorización.

El objeto virtual se pone en tensión con el espacio real trascendiendo los límites físicos a través de su inmaterialidad, pero sin perder un vínculo directo con el entorno.

### **OuterNet Art**

En la década de 1990, los dominios de legitimación y exhibición de arte fueron cuestionados desde la virtualidad a través del Net Art, obras producidas específicamente para ese espacio de comunicación informática –todavía sin control– denominado internet. Pero, al igual que el territorio imaginado por Tomás Moro, este espacio utópico no tenía un vínculo directo con el "afuera", excepto en el campo que denominé OuterNet Art [Schianchi, 2014]. Obras artísticas que dependen y se basan en internet para existir, pero vinculadas con una acción directa en el espacio físico.

Se pueden distinguir tres etapas en la producción de Net Art: la red crea su propio espacio con juegos de lenguaje hipermediales, como *My boyfriend came back from the war*; el uso masivo y social, como *Man with a Movie Camera: The Global Remake*; y el espacio físico intervenido por internet como *Street Ghosts* de Paolo Cirio o *24 Hrs in Photos* de Erik Kessels. A esta última etapa que mencionamos como OuterNet Art se pueden sumar las intervenciones virtuales locativas, dado que se basan en internet para existir, aunque con un intenso lazo con el espacio físico.

Si actualmente el ciberespacio de internet se encuentra tanto o más controlado que el espacio físico-real, un nuevo espacio híbrido creado a partir del nexo entre internet y el espacio material aparece como una zona sin regulación ni formatos establecidos semejante a los primeros años de internet y del Net Art, lo cual resulta un terreno fértil para la exploración artística.

### **Producciones propias de arte virtual locativo**

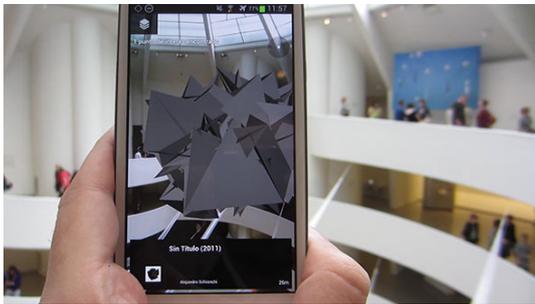
Personalmente, cuando comencé a investigar las posibilidades de creación artística con realidad aumentada locativa conocí obras como *We AR in MoMA* (2010), que cuestionaban el acceso a espacios de legitimación artísticos ubicando objetos en el museo sin su autorización. Pero al hacer las intervenciones en el MoMA o en el Giardini durante la Bienal de Venecia de 2011 se produce, paradójicamente, una reafirmación de estos centros de poder ya que solo pueden experimentar la obra aquellos que viven, por ejemplo, en Nueva York o Venecia, o pueden viajar a estas ciudades.

Desde Buenos Aires, Argentina, pensé si no habría alguna manera de profundizar este carácter conceptual y político de las intervenciones virtuales locativas con un acceso más amplio. De allí surge el germen de la obra *Sin título [site-specific ubicuity]* (2011), que consiste en un objeto tridimensional abstracto generado por código open source al cual se puede acceder para descargar y modificar. La obra ubica el objeto virtual en distintos espacios, galerías, museos y centros culturales de la ciudad de Buenos Aires (como las Galerías Pacífico, Arte x Arte, el MALBA y el Centro Cultural San Martín), además de espacios institucionales de legitimación artística en el exterior, como el Centro Pompidou [París], el Guggenheim Museum [Nueva York] y ZKM [Karlsruhe].



Alejandro Schianchi, *Sin título [site-specific ubicuity]* en Galerías Pacífico (Buenos Aires), 2011, arte virtual locativo.

Así, un porteño puede experimentar exactamente la misma obra que un parisino [puesto que el modelo es exactamente el mismo], aunque cada uno lo observa con el entorno local. De alguna manera, la legitimación dada por el emplazamiento de la obra en los espacios de poder internacionales, sin autorización y sin costo alguno de traslado, se resignifica en el acceso a la misma obra en simultáneo en el resto del mundo. Inevitablemente, la problemática de una intervención en un territorio desde el exterior produce una serie de relaciones diferentes que las que puede generar una intervención local, que se enriquece si entre los dos territorios existen distancias económicas, políticas y sociales. Por otro lado, la intención es multiplicar las locaciones del objeto a medida que la obra se presenta en distintos encuentros, como sucedió en Paço das Artes (San Pablo) o en Certosa di San Giacomo (Capri), incluso en diversos lugares de los que no tengo conocimiento a partir de la posibilidad de apropiación del código por cualquier persona.



Alejandro Schianchi, *Sin título [site-specific ubicuity]* en Guggenheim Museum (Nueva York), 2011, arte virtual locativo.

Otra de las intervenciones virtuales locativas en Buenos Aires es *Sin título [video deriva]* (2011). La obra presenta una serie de clips de video emplazados en distintos puntos del centro de la ciudad. Los videos, que fueron grabados en interiores, exteriores, cerca y lejos de las locaciones en las que son accesibles, pueden ser reproducidos a medida que el espectador recorre la ciudad.

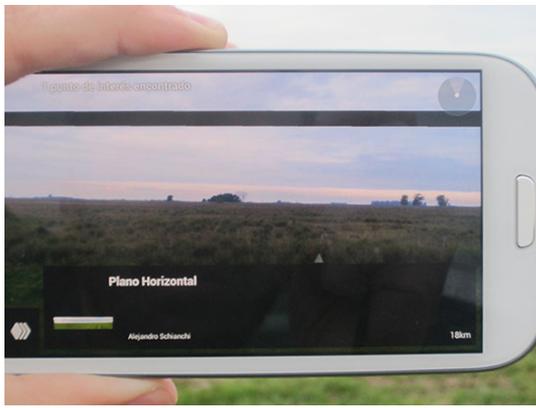


Alejandro Schianchi, *Sin título [video deriva]*, 2011, arte virtual locativo.

En función del clip reproducido y de la decisión de acompañar el movimiento sugerido por los registros, se componen diversas relaciones entre el contexto del espectador y el contenido visualizado en la pantalla del dispositivo móvil. Diferencias y coincidencias de espacios, tiempos, elementos y movimientos en una especie de hipermedia espacial o audiovisual expandido virtualmente en el espacio que se va explorando a medida que se recorren las calles de Buenos Aires. Es posible, incluso, realizar una llamada a mi teléfono celular personal y así producir cruces de formatos, roles y vínculos entre espectador y autor. En definitiva, se trata de una forma de exploración del espacio urbano sin un destino fijo, un poco a la manera del concepto de *deriva* de Guy Debord (1999), accediendo a diversos clips de video según el recorrido elegido.

Como una continuación de la exploración de transgresiones del espacio –de límites físicos y de control a través de la realidad aumentada móvil–, produjo la obra *Sin título [plano de inmanencia]* (2014). Las motivaciones para su creación fueron principalmente dos. Por un lado, explorar las posibilidades estéticas de una intervención virtual locativa de sitio específico en un lugar no urbano y abierto, que estableciera un mayor vínculo con la naturaleza (algo que la tecnología y la virtualidad, en general, parecen rechazar). Por otro lado, atravesar la noción global de internet y el uso de dispositivos móviles con la historia, tradición y geografía argentina, en particular, de la llanura pampeana. La obra consiste en el emplazamiento virtual de un gigantesco plano horizontal negro de 65 kilómetros de largo y 1 kilómetro de ancho sobre una región de la llanura pampeana argentina. El plano virtual trasciende los límites físicos del mundo material al permanecer paralelo al suelo sin ningún contacto o sujeción al terreno, es decir, sin verse afectado por la gravedad. Esto produce una estrecha relación formal entre el objeto virtual y la geografía del lugar.

El cuestionamiento territorial tiene que ver con el hecho de atravesar miles de terrenos de propiedad privada sin autorización; en particular, sobre la zona de Chascomús, donde se utilizó por primera vez el alambrado, emblema de la propiedad privada y del supuesto progreso. 4



Alejandro Schianchi, *Sin título (plano de inmanencia)*, 2011, arte virtual locativo.

En este sentido, la obra rescata la problemática de la propiedad privada y la movilidad en el territorio de la llanura pampeana: en el símbolo de la implementación del alambrado como elemento reconocible y material de estos dos puntos. Los que, a su vez, son transgredidos por medio de la realidad aumentada móvil con un emplazamiento virtual que atraviesa múltiples propiedades privadas de una extensa región.

Estos elementos reaparecen en las limitaciones para poder moverse a través de la zona en la que se encuentra la obra. Aunque el objeto virtual se puede apreciar desde la Autovía 2 (o Ruta Provincial 2) de la provincia de Buenos Aires, si uno quisiera acercarse o ver el plano desde distintos puntos, se vería limitado por los alambrados. Por lo tanto, uno se encuentra cara a cara con esta limitación física y legal para el acceso a la obra que forma parte de la propuesta estética.

La obra también pretende rescatar parte de la tradición artística rioplatense. Desde las propuestas "espacialistas" de Lucio Fontana hasta la producción de Marcel Duchamp durante su estadía en Buenos Aires.

En el caso de Lucio Fontana, el plano virtual puede transformarse en un corte del espacio, aunque contrario a sus célebres tajos verticales, con una cisura horizontal. La inmaterialidad de la obra podría reflejarse en la premisa del "Manifiesto del Movimiento Espacial para la Televisión" (1952) sobre la creación de arte "desvinculado de la materia" y que luego, a través de J. F. Lyotard (1985), Paul Virilio (1986) y Peter Weibel (1997), se mantendrá en estrecha relación con reflexiones sobre esta característica de la electrónica.

Por otro lado, cuando Marcel Duchamp residió en Buenos Aires durante casi un año, produjo, entre otras, una obra estereoscópica que ubicaba los segmentos de dos pirámides opuestas sobre el horizonte del Río de la Plata. La obra *Stereoscopy a la main* (1918) simula la conjunción de una figura geométrica abstracta con un espacio real que evidentemente interesó al artista francés. El horizonte plano es una característica del contorno de Buenos Aires, su llanura se extiende hacia las provincias de La Pampa y Santa Fe al noroeste, y hacia el este por la extensión del Río de la Plata, lo cual configura un paisaje muy particular que ha servido de inspiración para gran parte de la historia del arte local y que, a través de esta intervención virtual locativa, se intenta continuar.

## Conclusión

Las intervenciones virtuales locativas se presentan como un campo de producción estética que transgrede los límites físicos de materialidad y propiedad. Da lugar a una nueva reflexión sobre las nociones de espacio real y virtual al producir un punto de contacto entre las cartografías virtuales de las redes de datos y las físico-materiales.

Estas obras construyen un nuevo territorio a partir de la visualización de elementos virtuales en el espacio real, de la conexión entre el ciberespacio y la movilidad física, entre el acceso global y la experiencia local.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Debord, Guy (1999). "Teoría de la deriva". En *Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*. Madrid: Literatura Gris.
- Krauss, Rosalind (1985). "La escultura en el campo expandido". En Hal Foster (ed.), *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.
- Lyotard, Jean-François (1985). *Les Immatériaux: Album et inventaire*. París: Centre Georges Pompidou.
- Manovich, Lev (2005). *The poetics of augmented space*. Disponible en: <http://manovich.net/index.php/projects/the-poetics-of-augmented-space> (consultado el 19/3/2017).
- Pacioli, Luca (2008). *La divina proporción*, Madrid: Akal.
- Sbarra, Noel (2011). *Historia del alabrado en la Argentina*. Buenos Aires: Letemendia.
- Schianchi, Alejandro (2014). "Estado de situación del Net Art: del net.art al OuterNet Art", en Marina Zerbarini y otros, *Radiografía del Net Art latino. Vitalidad creativa en riesgo de extinción*. Buenos Aires: Dunken.
- (2015). *Arte virtual locativo. Transgresión del espacio con dispositivos móviles*. Buenos Aires: Artexarte.
- Sutherland, Ivan (1965). "The Ultimate Display". *Proceedings of IFIP Congress*, pp. 506-508.
- Virilio, Paul (1986). *The Over Exposed City*. Nueva York: Urzone.
- Weibel, Peter (1997). "La era de la ausencia", en Gianetti, Claudia (ed.), *Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*. Barcelona: L'Angelot.
- Zulich, Jorge (2015). "Prólogo: Transgredir el espacio, interpelar al cuerpo", en Schianchi, Alejandro, *Arte virtual locativo. Transgresión del espacio con dispositivos móviles*. Buenos Aires: Artexarte.

1. Existen dos ejemplares manuscritos con las ilustraciones originales de Leonardo que incluyen las sujeciones. Una en la Biblioteca Ambrosiana (Milán) y la otra en la Biblioteca de Ginebra (Suiza). El resto de las copias tienen xilografías basadas en las ilustraciones de Leonardo, pero que no incluyen la sujeción.
2. Jorge Zulich lo relaciona con el concepto de heterotopía de Michel Foucault (2015).
3. Aunque esto es cada vez menos frecuente. El idioma y los resultados de búsquedas varían según la localización (dirección IP) del usuario. Existen también casos particulares de países que bloquean el acceso a ciertos contenidos específicos de internet.
4. Domingo F. Sarmiento declaraba "¡Cerquen, no sean bárbaros!" (Sbarra, 2011).

Link a la nota: [http://untref.edu.ar/rec/num6\\_dossier\\_6.php](http://untref.edu.ar/rec/num6_dossier_6.php)