

The research context of GIIP – International and Interinstitutional Research Group in Art, Science and Technology

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.134.g258

Esta investigación se centra en la historia y los desarrollos actuales de Zonas de Compensação, que es un proyecto en curso de UNESP, Brasil, que tiene como objetivo promover el conocimiento artístico y científico. El proyecto se inició en 2011 y se estructura en reuniones periódicas, talleres y exposiciones que se realizan durante el año. Los talleres se enfocan en la aplicación de metodologías científicas y tecnológicas para crear nuevas obras de arte y proyectos relacionados. En el espíritu de un entorno de aprendizaje y creativo colaborativo y horizontal, el proyecto está abierto a todo tipo de estudiantes, desde pregrado hasta doctorado, y también a artistas externos, sin distinción de edad, nivel de beca, nacionalidad o reconocimiento público. Para participar en la exposición anual Zonas de Compensação el único requisito previo es formar parte de alguna de las actividades del proyecto durante el año. Las actividades se llevan a cabo en el Laboratorio de Arte, Ciencia y Tecnología del Instituto de Artes de la UNESP, y también se realizan de forma remota para dar lugar a la participación de todos los miembros. Durante su tiempo de existencia, el proyecto ha pasado por cambios y adaptaciones. En 2020, por primera vez se realizó la exposición anual en línea, debido a las restricciones del distanciamiento social. El proceso fue de adaptación, ya que el evento anual hasta el momento se llevó a

cabo en el campus del Instituto de Arte UNESP, incluyendo charlas de artistas, presentaciones y también la galería. Este nuevo enfoque trae nuevos desafíos y oportunidades; en este artículo exploramos algunas de las experiencias en el desarrollo y la producción de la galería virtual, que hasta el momento había tenido dos ediciones. Inicialmente, la principal preocupación era recrear la experiencia de la galería física, ya que entre otros factores el proceso de producción de la exposición estaba en marcha durante el cierre inicial de la pandemia. Durante esta experiencia desarrollamos nuevas formas de explorar este espacio digital, implementando nuevas ideas sobre cómo hacer una galería de arte. Debido a la naturaleza digital de esta nueva galería, las limitaciones físicas dieron paso a problemas de accesibilidad, y los problemas de producción se convirtieron en desafíos de programación. La experiencia de construir la galería en 2020 informó las decisiones y la planificación para la edición de 2021, en la que modificamos parte de la experiencia y la interfaz de usuario para promover un espacio inmersivo y no tradicional para la exposición, renderizado en un entorno completamente 3D. En este artículo, nuestro objetivo es recorrer algunos de los procesos de decisión, desarrollo y producción de ambas galerías virtuales, así como los desafíos y soluciones alcanzados por el equipo mientras trabajaba en el festival anual Zonas de Compensação, enfocándonos en los últimos (7.9 y 8.0).