

O contexto de pesquisa do GIIP – Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.134.g259

Esta pesquisa tem como foco a história e os desenvolvimentos atuais das Zonas de Compensação, projeto em andamento da UNESP, Brasil, que visa promover o conhecimento artístico e científico. O projeto teve início em 2011 e está estruturado em encontros periódicos, workshops e exposições realizadas ao longo do ano. Os workshops enfocam a aplicação de metodologias científicas e tecnológicas para criar novas obras de arte e projetos relacionados. No espírito de um ambiente de aprendizagem colaborativa, horizontal e criativo, o projeto está aberto a todos os tipos de alunos, desde graduandos a doutorados, e também a artistas externos, sem distinção de idade, nível de bolsa, nacionalidade ou reconhecimento público. Para participar da exposição anual Zonas de Compensação, o único pré-requisito é a participação em qualquer uma das atividades do projeto durante o ano. As atividades acontecem no Laboratório de Arte, Ciência e Tecnologia do Instituto de Artes da UNESP, e também são realizadas remotamente para acomodar a participação de todos os membros. Durante este período de existência, o projeto passou por mudanças e adaptações — em 2020, pela primeira vez, a exposição anual foi realizada on-line, devido às restrições de distanciamento social. O processo foi de adaptação, já que o evento anual, até então, acontecia no campus do Instituto de Arte da UNESP, incluindo palestras

de artistas, apresentações e também a galeria. Esta nova abordagem traz novos desafios e oportunidades; neste artigo, exploramos algumas das experiências no desenvolvimento e produção da galeria virtual, que, até então, teve duas edições. Inicialmente, a principal preocupação era recriar a experiência da galeria física, uma vez que, entre outros fatores, o processo de produção da exposição estava em andamento quando do bloqueio pandêmico inicial. Durante essa experiência, desenvolvemos formas inovadoras de explorar este espaço digital, implementando novas ideias sobre como fazer uma galeria de arte. Devido à natureza digital desta nova galeria, as limitações físicas deram lugar a preocupações com a acessibilidade, e os problemas de produção tornaram-se desafios de programação. Os conhecimentos adquiridos ao se construir a galeria 2020 influenciaram as decisões e o planejamento da edição de 2021, na qual alteramos parte da experiência e da interface do usuário para promover um espaço imersivo e não tradicional para a exposição, renderizado em um ambiente totalmente 3D. Neste artigo, pretendemos percorrer alguns dos processos de decisão, desenvolvimento e produção de ambas as galerias virtuais, os desafios e soluções alcançados pela equipe ao trabalhar no festival anual Zonas de Compensação, com enfoque nestes últimos (7,9 e 8.0).