

SALA VIRTUAL DE EXHIBICIONES DE CASA DE LAS ARTES: PRODUCCIÓN DE UNA GALERÍA TRIDIMENSIONAL CON TECNOLOGÍAS WEB

Francisco Martin Gonzalez¹ y Federico Gabriel Conforto²

1 Docente-investigador del Instituto de Cultura, Sociedad y Estado, UNTDF. frmgonzalez@untdf.edu.ar

2 Docente-investigador del Instituto de Cultura, Sociedad y Estado, UNTDF Dirección de Producción Audiovisual, UNTDF. fconforto@untdf.edu.ar

En este artículo detallaremos el proceso de trabajo realizado para la producción de un espacio recorrible tridimensional ejecutable por navegadores web. El objetivo final de esta experiencia de articulación disciplinar, inter y extra institucional fue generar una sala virtual de exhibiciones artísticas¹. Abordaremos estas acciones con la mirada puesta particularmente en el proceso de producción y posterior publicación de la propuesta.

La creación de una propuesta de exhibición virtual surgió, particularmente, de la combinación de dos factores contextuales: a) una articulación institucional existente entre la dependencia de la Secretaría de Extensión de la UNTDF Casa de las Artes y el colegio secundario especializado en artes Centro Polivalente de Arte Ushuaia Prof. Ines María Bustello. Esta articulación previa tenía como antecedente la producción de dos muestras con trabajos de los estudiantes de esa institución en situación de egreso, y, al mismo tiempo, se vincula con un programa permanente llevado adelante por Casa de las artes. b) Las medidas de prevención ante el COVID-19 presentes a principios del año 2021. Estas medidas implican necesariamente la búsqueda de nuevos dispositivos para dar un cierre al tránsito de los estudiantes del Polivalente de arte por su formación artística.

En este contexto, dos docentes de la Licenciatura en Medios Audiovisuales del ICSE/UNTDF somos convocados a formar parte de un equipo de trabajo que comprendía a estos actores mencionados previamente.

GALERÍAS WEB CON TECNOLOGÍA 3D

Hace pocos años hablar de galerías web era, casi indefectiblemente, hablar de diferentes tipos de bases de datos que presentaban un cuerpo de obras. En general estas bases de datos consisten en una grilla (una cuadrícula) que integra una serie de imágenes en miniatura y permite el acceso a cada una de ellas de manera individualizada². Si bien esta

1 <http://muestravirtual.untdf.edu.ar/>

2 Para visualizar un ejemplo de este tipo de exhibición artística pueden explorar SPAMM (Super Modern Art Museum) en <https://proyectoidis.org/spamm-super-modern-art-museum/>.

lógica de diseño web no perdió vigencia, comenzaron a surgir diferentes plataformas que permiten desarrollar otro tipo de exhibiciones artísticas en el contexto de un navegador de internet. En esta línea podemos mencionar herramientas como *Artsteps*³ o *PeopleArtFactory*⁴. Ambas dan la posibilidad de generar recorridos virtuales basados en gráficos tridimensionales.

El contexto de pandemia aceleró un proceso que venía gestándose anteriormente, muchas instituciones dedicadas a la exhibición de obras comenzaron a implementar algún tipo de galería de acceso libre o restrictivo para visitar sus colecciones en línea. En la dirección que comenzamos a visualizar anteriormente, muchas de ellas optaron por generar recorridos basados en fotografías 360⁵, y no en gráficos tridimensionales como los que podemos ver en un videojuego.

LA CONSTRUCCIÓN DE UNA PROPUESTA PROPIA

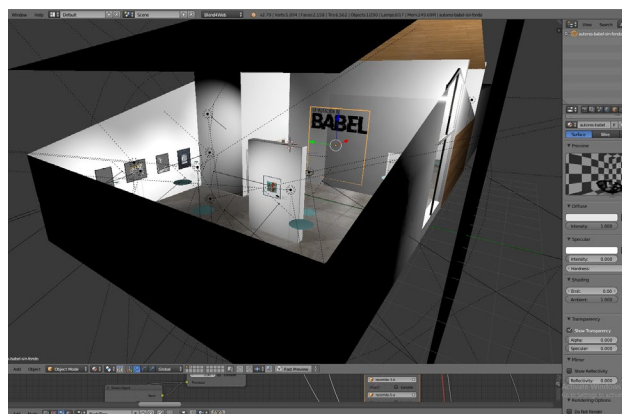


Fig. 1 Desarrollo de la sala en Blender con motor de renderiza para web Blend4Web.

Como desarrolladores nos encontramos ante una necesidad manifiesta: el proceso de trabajo entre las integrantes de Casa de las artes y les

3 Plataforma disponible en <https://www.artsteps.com/>

4 Plataforma disponible en <https://peopleartfactory.com/galleries>

5 Una fotografía de 360° es una imagen plana (de dos dimensiones) producida con una deformación particular que permite proyectarla como si fuera una esfera, recorrible muchas veces a partir de la utilización de un mouse.

profesores, coordinadoras/es y estudiantes a punto de egresar del colegio requería la posibilidad de personalización más amplia posible. La lógica de una base de datos que presentara obras en una cuadrícula no era viable porque, entre otros motivos, no posibilitaba la realización y premeditación efectiva de un recorrido para les visitantes. Consecutivamente, utilizar alguna plataforma como las mencionadas para la elaboración de la sala en un entorno 3D acarrearía la pérdida de decisión en diversos aspectos. Esto es algo muy común en plataformas de trabajo en línea: simplifican algún aspecto del proceso de trabajo, a costas de perder autonomía en unos cuantos otros al tener que ajustarse a valores y decisiones preestablecidas.

Ante estas circunstancias se decidió producir la sala con Blender, una aplicación de software libre de distribución gratuita, con la integración de una herramienta para exportar imágenes tridimensionales del programa a código interpretable por un navegador de internet⁶. De esta manera todos los objetos de la galería fueron producidos por el equipo de trabajo, desde las texturas que le dan relieve visible a las paredes de la sala a los marcos de diferentes formas, materiales y colores que enmarcan las obras digitalizadas. Este flujo de trabajo también permitió poder subir la sala, una vez finalizada, a un servidor propio.



Fig. 2 Vista de la sala virtual sus dos formatos de visualización predeterminados.

⁶ Esta herramienta fue en particular un motor de renderizado denominado Blend4Web, también de acceso libre y distribución gratuita.

CONCLUSIONES

A nivel realizativo el mayor obstáculo consistió en la optimización⁷ de la sala virtual para que esta pesara lo menos posible sin que las obras perdieran demasiada nitidez. Las tecnologías 3D para web pueden ejecutarse casi sin problemas en un PC o notebook de características normales, pero, los dispositivos móviles (como celulares o tablets) ven su capacidad de procesamiento seriamente comprometida ante este tipo de producciones. Esta consideración previa en cuanto al peso de la sala cobró todo su sentido al ver las estadísticas del sitio unos meses después: poco más del 50% de los visitantes de la sala accedió desde un dispositivo móvil.

Una vez finalizado el proceso de trabajo se procedió a la publicación de la galería en el servidor de la UNTDF. Centenares de personas pudieron acceder a la sala, desde diferentes puntos del país y el mundo para participar, a partir de su experiencia, de la muestra final de los estudiantes.

7 Proceso mediante el cual se busca reducir el tamaño y la necesidad de procesamiento de un producto digital.