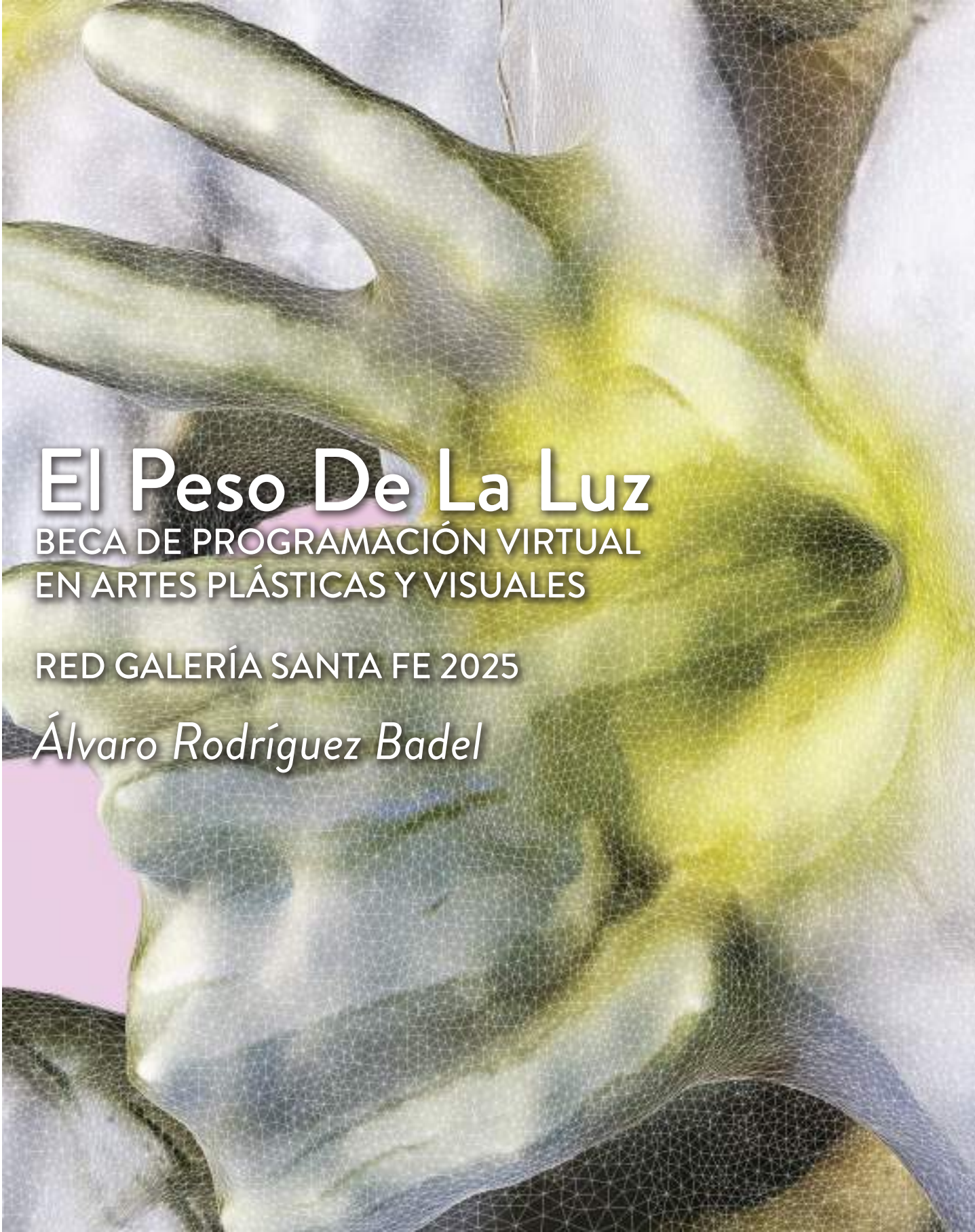


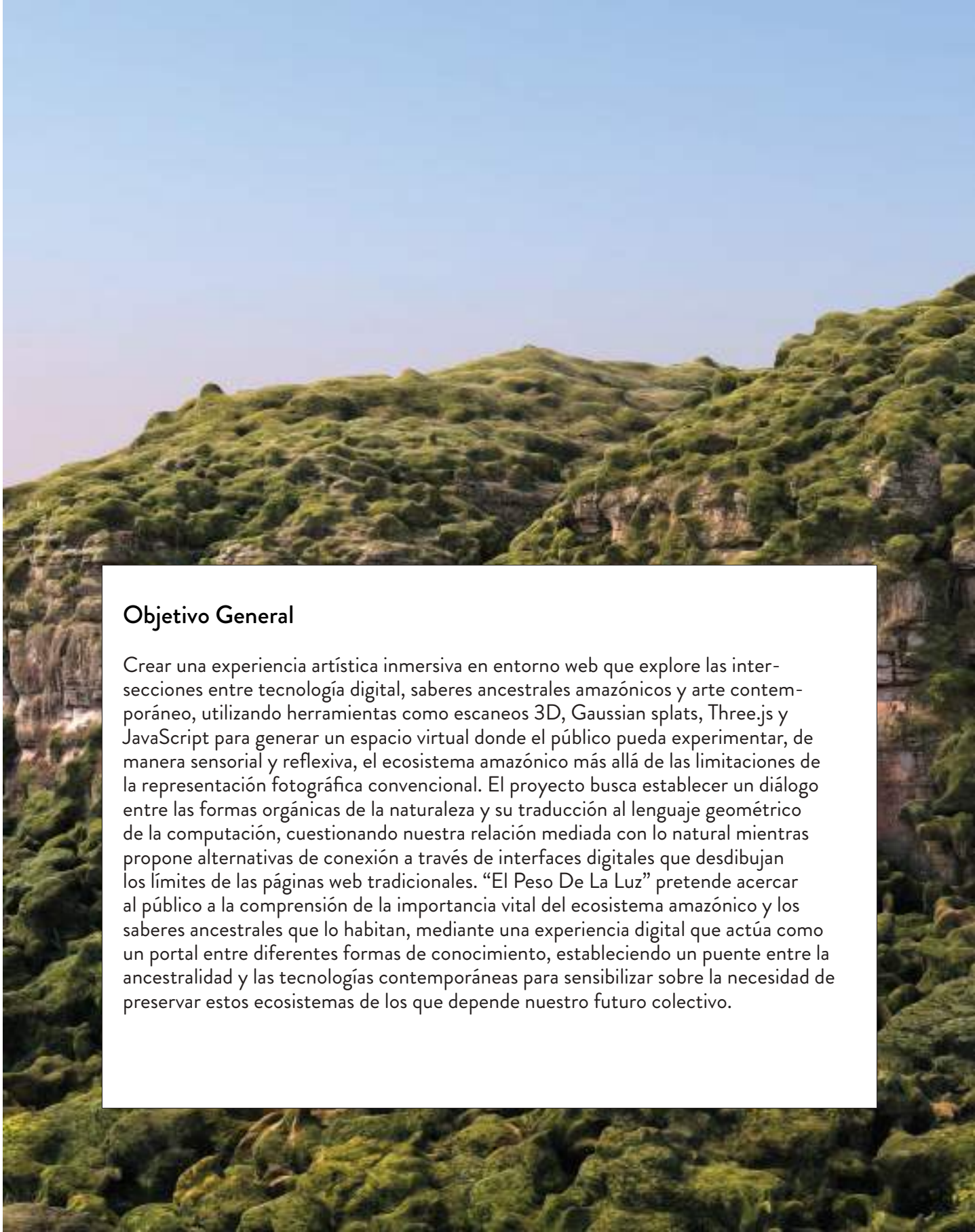
An abstract painting featuring a hand reaching upwards from the left, with a face partially visible in the lower left corner. The color palette is dominated by warm, earthy tones like ochre, sienna, and terracotta, with cooler tones of blue and grey in the background and the face. The texture is visible, suggesting a thick application of paint.

El Peso De La Luz

BECA DE PROGRAMACIÓN VIRTUAL
EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES

RED GALERÍA SANTA FE 2025

Álvaro Rodríguez Badel

The background of the entire page is a photograph of a rugged, mountainous landscape. The mountains are covered in dense, vibrant green vegetation, likely moss or small shrubs, which gives them a textured, almost sculptural appearance. The sky above is a clear, pale blue, suggesting a bright, sunny day. The overall mood is serene and natural, contrasting with the digital theme of the text.

Objetivo General

Crear una experiencia artística inmersiva en entorno web que explore las intersecciones entre tecnología digital, saberes ancestrales amazónicos y arte contemporáneo, utilizando herramientas como escaneos 3D, Gaussian splats, Three.js y JavaScript para generar un espacio virtual donde el público pueda experimentar, de manera sensorial y reflexiva, el ecosistema amazónico más allá de las limitaciones de la representación fotográfica convencional. El proyecto busca establecer un diálogo entre las formas orgánicas de la naturaleza y su traducción al lenguaje geométrico de la computación, cuestionando nuestra relación mediada con lo natural mientras propone alternativas de conexión a través de interfaces digitales que desdibujan los límites de las páginas web tradicionales. “El Peso De La Luz” pretende acercar al público a la comprensión de la importancia vital del ecosistema amazónico y los saberes ancestrales que lo habitan, mediante una experiencia digital que actúa como un portal entre diferentes formas de conocimiento, estableciendo un puente entre la ancestralidad y las tecnologías contemporáneas para sensibilizar sobre la necesidad de preservar estos ecosistemas de los que depende nuestro futuro colectivo.

Metas o productos del proyecto

Exposición virtual:

Desarrollo e implementación de una exposición inmersiva para la sala virtual de la Red Galería Santa Fe, utilizando tecnologías web nativas (JavaScript, Three.js, WebGL) que permita al público navegar a través de cuatro escenarios digitales inspirados en el ecosistema amazónico.

Investigación técnica:

Documentación del proceso de experimentación con las tecnologías de escaneo 3D, fotogrametría, Gaussian splats y su implementación en entornos web, identificando limitaciones, soluciones y posibilidades expresivas de estas herramientas en el contexto del arte digital.

Conversatorio multidisciplinar:

Realización de un conversatorio que integre los aspectos técnicos, conceptuales y culturales del proyecto, abordando tanto los procesos creativos y desarrollos tecnológicos como la relación entre arte digital y saberes ancestrales. Este evento contará con la participación de la abuela Paola Attama y se centrará en socializar los aprendizajes y hallazgos obtenidos durante el proceso de creación e implementación de la obra.

Metodologia

El desarrollo del proyecto se estructurará siguiendo una adaptación de la metodología ágil Scrum, organizada en sprints de dos semanas, con una duración total de 3 meses. Cabe destacar que los modelos tridimensionales y assets 3D necesarios para el proyecto ya han sido producidos previamente a través de sesiones de fotogrametría en el Amazonas, lo que permite concentrar los esfuerzos en el desarrollo web y la integración de los elementos existentes.

Fases del proyecto

1. Fase de planificación e investigación técnica (2 semanas)

Sprint 1:

Organización y catalogación de los assets 3D existentes.

Entrevistas y sesiones de trabajo con la abuela Paola Attama para refinar la integración del conocimiento ancestral.

Exploración técnica de las herramientas de desarrollo web: Three.js, WebGL, optimización de modelos 3D para entornos web.

Definición detallada de los cuatro escenarios que compondrán la experiencia.

Creación de un backlog del proyecto, identificando todas las tareas necesarias y su priorización.

2. Fase de desarrollo web e integración (7 semanas)

Sprint 2-3:

Creación de la estructura básica de navegación web con scroll lineal.

Implementación del primer escenario en el entorno Three.js, integrando los modelos fotogramétricos existentes.

Pruebas iniciales de rendimiento en distintos dispositivos.

Sprint 4-5:

Implementación del segundo y tercer escenario.

Desarrollo de transiciones entre escenarios.

Optimización continua del rendimiento para garantizar una experiencia fluida.

Sprint 6:

Integración de elementos de interactividad.

Optimización del rendimiento y compatibilidad en diseño responsive.

Primeras pruebas de usuario.

Sprint 7:

Integración de elementos sonoros finales.

Refinamiento de la experiencia de usuario basado en las pruebas iniciales.

Corrección de bugs y optimización final del rendimiento.

4. Fase de exhibición y socialización (3 semanas)

Sprint 8:

Lanzamiento de la exposición en la sala virtual de la Red Galería Santa Fe.

Realización del evento virtual integrado (inauguración y conversatorio).

Activación de la muestra con las alianzas estratégicas.

Esta metodología garantizará el cumplimiento de las metas establecidas, permitiendo a la vez la flexibilidad necesaria para un proyecto artístico experimental que transita caminos de alguna forma inexplorados.

Propuesta de socialización

La socialización se estructurará a partir de los siguientes 3 Hitos:

- Apertura e inauguración formal de la exposición en la sala virtual de la Red Galería Santa Fe, presentando la obra al público.
- Recorrido guiado a través de los cuatro escenarios digitales a través de una conversación con la abuela Paola Attama sobre sus saberes y cómo estos saberes ancestrales se traducen al lenguaje digital.
- Sesión académica para socializar tanto las técnicas de fotogrametría y desarrollo web utilizadas como la conceptualización detrás de la obra.

Este formato integrado permitirá que los asistentes experimenten la obra y participen inmediatamente en la reflexión sobre sus dimensiones técnicas, conceptuales y culturales, creando una experiencia más cohesiva y significativa. Los eventos se transmitirán en vivo a través de plataformas digitales y quedarán posteriormente disponibles como parte de la documentación del proyecto.

El lanzamiento virtual de “El peso de la luz” busca alcanzar entre 250 y 300 asistentes durante el mes de inauguración, así como lograr entre 30 y 50 compartidos de la exposición en redes sociales.

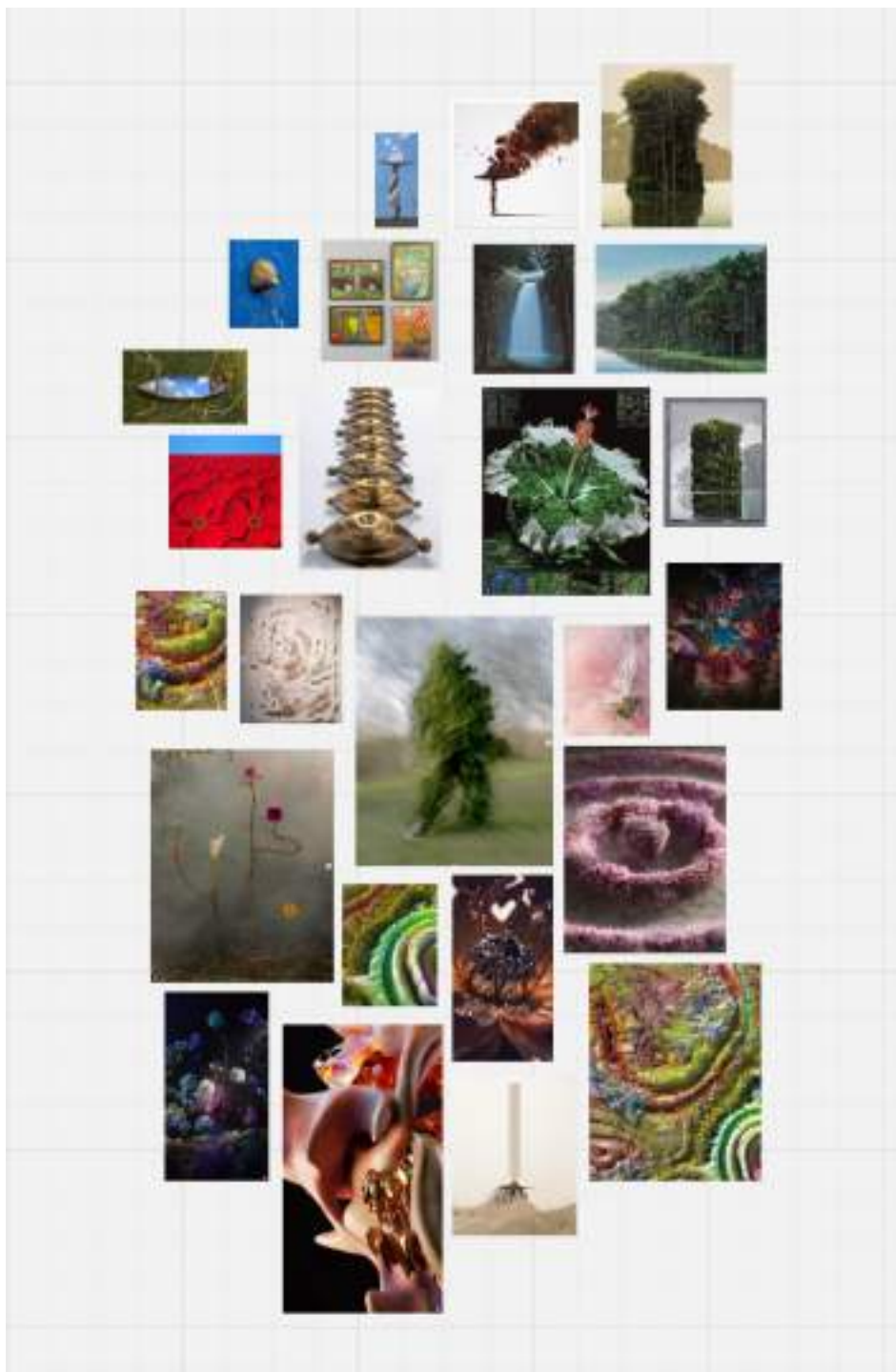
Referencias Bibliográficas

- Castaño, C. (2019). Chiribiquete, la maloca cósmica de los hombres Jaguar. Villegas Editores.
- Davis, W. (2017). El Río. Editorial Planeta.
- Roberts, P. (2021). Jungle. Random Penguin House UK.
- Sheldrake, M. (2020). Entangled life. Random Penguin House UK.

Reseña de la persona natural participante

Artista visual colombiano cuyo trabajo explora cómo los procesos lógicos y computacionales entienden el mundo que nos rodea y cómo puede la tecnología apreciar y representar la naturaleza. En sus obras, Álvaro acaba jugando y explorando nuevas formas de representar el mundo natural, aterrizando en nuevos universos estéticos inexplorados que desafían la manera como percibimos la realidad.

Durante el 2022, Álvaro fue seleccionado para realizar dos residencias internacionales las cuales exploran las posibilidades de creación al combinar las artes, las ciencias y las tecnologías. La primera residencia en el “Kultur Einer Digitalstadt” en Darmstadt Alemania, se centró en explorar las posibilidades de creación utilizando la inteligencia artificial como herramienta para expandir la conciencia y explorar fenómenos naturales complejos. Por otro lado en la residencia de “arte no escadao” en Belo Horizonte Brasil fue invitado a desarrollar una experiencia inmersiva de realidad virtual para visitar la selva amazónica a través del pensamiento, un proyecto que busca conocer y visibilizar diferentes saberes ancestrales existentes dentro del bosque tropical más grande del mundo. Luego en el 2023 Álvaro fue escogido por medio de convocatoria pública para ser uno de los artistas digitales y editores encargado de apoyar la contra investigación forense sobre el caso de Dilan Cruz, una reconstrucción digital de los hechos llevada a cabo por Forensic architecture en Colombia. Su obra ha sido expuesta en ferias y galerías como Galería La Cometa, Galería SGR, Salón de arte y tecnología Voltaje, Alianza Francesa de Bogotá, Festival Sónar, Feria del millón Bogotá y la Feria Internacional del Libro entre otros.

[illegible]





Nº **Local** **Tipo de**
 2021 Sertão do Rio Limpinho, Rio São do Capangue Fotogrametria impressa em 3D



Nº **Local**
 2021 Rio prateiro, Atalaia do Norte, Brasil



Tipo de
 Fotogrametria impressa em 3D

