



Ellos son los ganadores del Premio Arcitec FELICITACIONES!

Esta semana se dieron a conocer los ganadores del concurso de Ciencia, Arte y Tecnología (ArCiTec) organizado por la UTN Buenos Aires. Luego de un periodo de cuatro meses de iniciada la convocatoria, y de un ciclo de 6 seminarios de arte y tecnología orientado a los participantes, se recibieron más de cien proyectos para las dos categorías del concurso: Arte Tecnológico y Tecnología Aplicada al Arte.

ArCiTec fue presentado ante el régimen de Promoción Cultural del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, y a través de la Ley de Mecenazgo fue declarado de Interés Cultural. Esto brindó la posibilidad de gestionar financiamiento del proyecto mediante desgravación impositiva de las empresas que tributan en la Ciudad.

En la categoría Tecnología aplicada al arte los ganadores fueron:

1. Urban Canvas (Autor: 18dev)

Proyecto colaborativo y gratuito; es, además, la única aplicación orientada a captar y encontrar el arte en las ciudades. Muy lejos de preguntar qué debe considerarse arte y sin estigmatizar la práctica del street art, permite subir las fotos del street art que guste, en el lugar y al instante. Además, se puede conocer su ubicación con un mapa de la ciudad, identificar al autor y dejar comentarios.

2. La dama del lago (Autor: Elemental Light)

Fotografía artística realizada utilizando la técnica llamada "Light Painting" (pintar con luz), que consiste en registrar la traza de movimiento dejada por una fuente luminica a partir de una fotografía de larga exposición. Partiendo de dicho concepto se realiza un boceto de la obra, se experimenta con distintos dispositivos luminicos, intensidades, calibraciones de la cámara, dispositivos mecánicos para obtener recorridos uniformes de las luces, se prepara al actor y se selecciona la locación. Luego se calibran los distintos efectos por separado, se diseña una dinámica de trabajo para resolver la obra, y se ensaya antes de realizar la composición completa, ya que la fotografía resultante no se modifica digitalmente.

Mención: Qudino. Módulos Electrónicos para Artistas (Autor: Eduardo Bazzano)

Diseño y desarrollo de un sistema de módulos para la construcción de instalaciones robóticas y electrónicas, con el cual los artistas pueden diseñar y armar sus propias instalaciones, sin tener conocimientos previos de electrónica, mecánica o informática. Está compuesto por módulos mecánicos, módulos electrónicos y un paquete de software. Los módulos mecánicos se desarrollan con sistema de encastre. Los módulos electrónicos se basan en Arduino y el Software es libre. La programación es gráfica e intuitiva y se realiza en computadoras hogareñas que se conectan mediante un cable usb al módulo de programación. El proyecto desarrollado tiene por objeto la investigación y producción de obras de arte que utilizan robótica, difundiendo el conocimiento de la tecnología digital aplicada.

En la categoría Arte Tecnológico, los reconocimientos fueron para:

1. Discurso Interferido (Autor: Estudio Craneo)

Instalación interactiva que plantea una comunicación visual y sonora entre dos identidades virtuales, interferida por un tercero real y corpóreo: el usuario. Colgados de una pared situada en una sala, se encuentran dos marcos que contienen sendos retratos que se comunican entre sí mediante la comparación de sus propiedades pictóricas. Mientras este diálogo visual toma lugar, dichas propiedades se reflejan en un diálogo sonoro simultáneo, generado algorítmicamente en tiempo real. La presencia del usuario altera la relación entre ambas imágenes, perturbando la armonía sonora y visual de la conversación; al percibir un observador externo, los retratos comienzan a cambiar, transformando sus rostros iniciales en híbridos compuestos por una combinación de varios rostros ajenos. A mayor interferencia del usuario (determinada por su cercanía respecto a los retratos), aumenta la velocidad con la que varían los píxeles que dan forma a ojos, nariz, y boca en los rostros. El resultado es la mutación hacia una apariencia completamente nueva. El sonido, asimismo, acompaña esta inestabilidad de la imagen, volviéndose menos armónico y más ruidoso conforme persista la interacción. Si el usuario vuelve a alejarse, la velocidad de cambio, tanto visual como sonora, disminuye hasta estabilizarse y retomar su conversación armónica. La obra pretende poner en perspectiva el concepto de identidad en contexto de Internet: cómo la comunicación entre identidades virtuales se ve condicionada por la potencial falsedad de los discursos, ya sean visuales o textuales, que permiten generar las redes sociales.

2. Proyecto HIDROPOIESIS (Autor: Jorge Caterbetti)

El proyecto HIDROPOIESIS, es un intento por continuar reescribiendo, de forma infinita y a través de un dispositivo biotécnico, el poema UN GOLPE DE DADOS, del poeta Stéphane Mallarmé, escrito en 1897. Si en la obra cumbre del poeta se arrojaban eternamente los dados, los mismos revelarían lo dicho en el pasado, lo expuesto en la actualidad y aún lo por decir. Precisamente es en estas circunstancias donde se monta el proyecto: reescribir en forma indefinida el poema de Mallarmé, respetando su estructura original y las palabras utilizadas por el poeta, a partir de dos dispositivos (uno químico y otro digital) encargados de redistribuir los vocablos en forma aleatoria.

El primer dispositivo, surgido de la ingeniería química, disparará señales azarosas nacidas del análisis de aguas contaminadas cuyas muestras se extraerán oportunamente. El segundo dispositivo, captura de datos y software de programación diseñado ad hoc, leerá esas señales y decidirá per se qué palabras del poema ubicará por estricto orden de aparición, en el lugar que el poeta propuso en su versión original. Dos pantallas graficarán los resultados alcanzados. Una dará cuenta de las probabilidades de desafiar al azar, y ubicará la palabra que exactamente coincida con la disposición dispuesta por Mallarmé. En la segunda, se reescribirá aleatoriamente un nuevo poema, que también solo por intersección en el espacio de exhibición, expondrá permanentemente el texto del poema en su versión original, en idioma del azar podrá formar, o no, frases con algún tipo de sentido.

Menciones:

Espejos de cobre

Espejos de cobre es un proyecto que investiga la evolución de los cristales y busca producir objetos con la morfogénesis de estos. Se construirán espejos articulados capaces de actuar según la arquitectura del crecimiento de los cristales y a un ritmo vinculado con las variables de la conductividad eléctrica en este proceso. En los Espejos de cobre el reflejo de la imagen del espectador lo asimilará a los movimientos de los cristales.

Introversión Dogmática – ADN: No todo está escrito

Se trata de una instalación interactiva que consta de una representación macroscópica tridimensional de un sistema molecular fundamental, común a todos los organismos vivos conocidos. La instalación consiste en un dispositivo sobre el que deviene un sistema dinámico de pequeños objetos escultóricos que interactúan. Estos representan las formas de partículas nucleosomales (proteínas Histonas formando un core) y una larga molécula de ADN. Ambos tipos de componentes guardan una escala 1:10 con las estructuras de alta resolución conocidas. Una molécula de ADN, una proteína, dos proteínas, tres más se mueven se tocan se unen, se funden. El sistema reacciona a su entorno sobre la base de una plataforma agitadora que introduce ruido ambiente que motoriza la formación y ruptura de interacciones transientes. Son estas débiles interacciones las que cooperan formando estructuras emergentes de un nivel superior, análoga a los procesos epigenéticos naturales. Del dinamismo de la interrelación emergen estructuras de orden superior y el detalle se desvanece

La Tinta del Río

Es una instalación que consiste en una larga tira de papel de 80cm de ancho, que se desliza sobre una mesa de 1,50 de largo. En una punta de la mesa, un recipiente de 80cm x 20cm, lleno de agua tomada del Río de La Plata, vierte por goteo agua sobre el papel. El papel se desplaza lentamente. Sobre el papel, una serie de pinceles conectados con pequeñas mangueras a repositorios con tinta de colores. Los pinceles están adosados a brazos mecánicos. Hay un micrófono frente a la instalación y un ploteo con la poesía de Juan Gelman. Cuando alguien relata el poema en el micrófono, los brazos mecánicos se mueven acorde a esos sonidos. El movimiento continuo del papel y el goteo continuo de agua del río se ven intervenidos por las tintas en movimiento con la voz y generan dibujos únicos. Una cámara de video estará dispuesta sobre el papel, capturando imágenes cada lapso de tiempo, y generando un registro digital del proceso de la obra.

VOLVOX

Consiste en observar un volvox vivo y sus colonias descendientes a través de un microscopio y permitir que sus movimientos y ciclos de reproducción controlen la luz y el sonido. Paralelamente se experimentará y documentará cómo estos cambios de entorno influirán en la actividad vital del mismo. El ser es filmado y su imagen se amplifica simultáneamente a través de una proyección sobre una superficie circular suspendida que se encuentra centrada en el sitio de la instalación y puede verse de ambos lados. La imagen y su dinamismo son analizados en tiempo real por un algoritmo desarrollado previamente en el entorno MAX/MSP cuyo objetivo será expresar en sonido y cambios de de espectro lumínico la información obtenida.

Aurore Numerique

Las matemáticas son el lenguaje de la naturaleza. Todo lo que nos rodea puede representarse y comprenderse mediante númerosSi dibujas un gráfico con esos números, aparecen patrones. Por lo tanto: en la naturaleza hay patrones por todas partes. Aurore Numérique es una instalación interactiva telemática que explora la naturaleza numerica del mundo y la cualidad aúrica de los datos a través de la creación de una experiencia que tiene como eje central la aparición artificial de una Aurora (fenómeno luminiscente).La aurora es un fenómeno natural que se vislumbra en los polos bajo ciertas circunstancias fundamentalmente climáticas, estacionales y aleatorias fundamentalmente vinculadas a la actividad solar. Esta obra intenta reconstruir esta experiencia desde una perspectiva tecnológica vinculando metafóricamente la aurora con la actividad digital. La pieza posee dos puntos de acceso a dicha experiencia: 1) acceso web interactivo que vincula la actividad del espectador con la aurora. 2) una instalación interactiva donde se experimenta presencialmente el resultado de dicha participación.