

## Premio ArCiTec: Ganadores 2018

### Tecnología Aplicada al Arte

**Primer Premio:** Camila Picco | Dobladora de Alambre D3D 2.0: Es una máquina dobladora de alambre CNC de prototipado rápido que colabora con la exploración de plegados tridimensionales de materiales lineales como instrumentos de ideación y fabricación

**Segundo Premio:** Santiago Di Lorenzo | LooZ: Es un software libre desarrollado para utilizar con equipos fotográficos que permite ver en tiempo real una obra o performance de lightpainting (técnica fotográfica que consiste en "dibujar" y/o "pintar" con luz durante largas exposiciones fotográficas)

### Menciones (por orden alfabético):

Nicolás Ortega | IMD+GeM 3.0: Instrumento Musical/Visual Digital basado en un guante, para hacer uso de la gestualidad de las manos como Controlador de distintos parámetros en la generación o procesamiento de audio y video digital.

Hernán Ordiales | Instrumento basado en sonidos de la Nube: Es un sistema distribuido que utiliza descriptores sonoros basados en algoritmos de extracción de características para explorar de forma inteligente bases de datos locales o remotas y encontrar sonidos con propiedades tímbricas definidas

Fabián Esteban Luna | PIPA – Plataforma Inmersiva de Producciones Acusmáticas: *PIPA* plantea la exploración de otra modalidad de conciertos en música acusmática para sonido multicanal envolvente, buscando combinar la difusión de sonido envolvente (surround), conjuntamente con la proyección de luces (lightround).

Kevin Kripper | Vsynth: Es un software que permite crear y procesar imágenes en tiempo real, dando forma a imágenes nunca antes vistas

## Premio ArCiTec: Ganadores 2018

### Arte Tecnológico

**Primer Premio:** Claudia Valente con la colaboración de Juan López Coronel, Leandro Barbeito y Nic Motta | Tradescantia, geometrías en danza y colisión: Dispositivo mecatrónico con videomapping sobre superficies móviles

**Segundo Premio:** Maximiliano Monzón y Kevin Rutolo | La Experiencia Arlés: Es una instalación con Realidad Virtual que sitúa al visitante dentro del cuadro La habitación de Arles de Van Gogh

### Menciones (por orden alfabético):

Gabriel Rud con la colaboración de Gonzalo Moiguer, Nicolás Cohen y Mariano Ramis | Moloch: Moloch consiste en el modelado de una pieza escultórica en entorno de realidad virtual

Fernando Daguanno | Play\_Alquibots(): Es una instalación sonora y cinética interactiva de robots danzantes y musicales. Una creación performática que puede ser ejecutada por una o varias personas simultáneamente, con o sin conocimiento previo

Colectivo Noiser integrado por Feli Cabrera López, Kamilo Reina Linares, Javier de la Fuente y Chico Arnold | SITE SPECIFIC\_005: Instalación sonora de carácter objetual con resolución orgánica conformada por varillas de madera de palo santo, flotantes y en movimiento, componiendo un espacio inmersivo que posibilita una experiencia visual, espacial y sonora de modificación y flujo constante