CAMILO NEMOCÓN

www.camilonemo.com

canfcero@gmail.com

3173009015

DECLARACIÓN DE ARTISTA

Los trabajos realizados tienen como medio de expresión el uso de la tecnología, los nuevos medios y sus interacciones para experimentar y explorar las posibilidades e influencia que éstas tienen sobre nosotros como individuo y como sociedad en una modernidad cada vez más digital. Mi interés se centra en la unión entre la ciencia, el arte y la tecnología, desarrollando obras frente a la reflexión sobre el control que genera el sistema tecnológico-industrial sobre nuestro comportamiento y formación, utilizando estas mismas herramientas de redes sociales, machine learning, realidades mixtas como medios de expresión artística.

https://vimeo.com/269186889

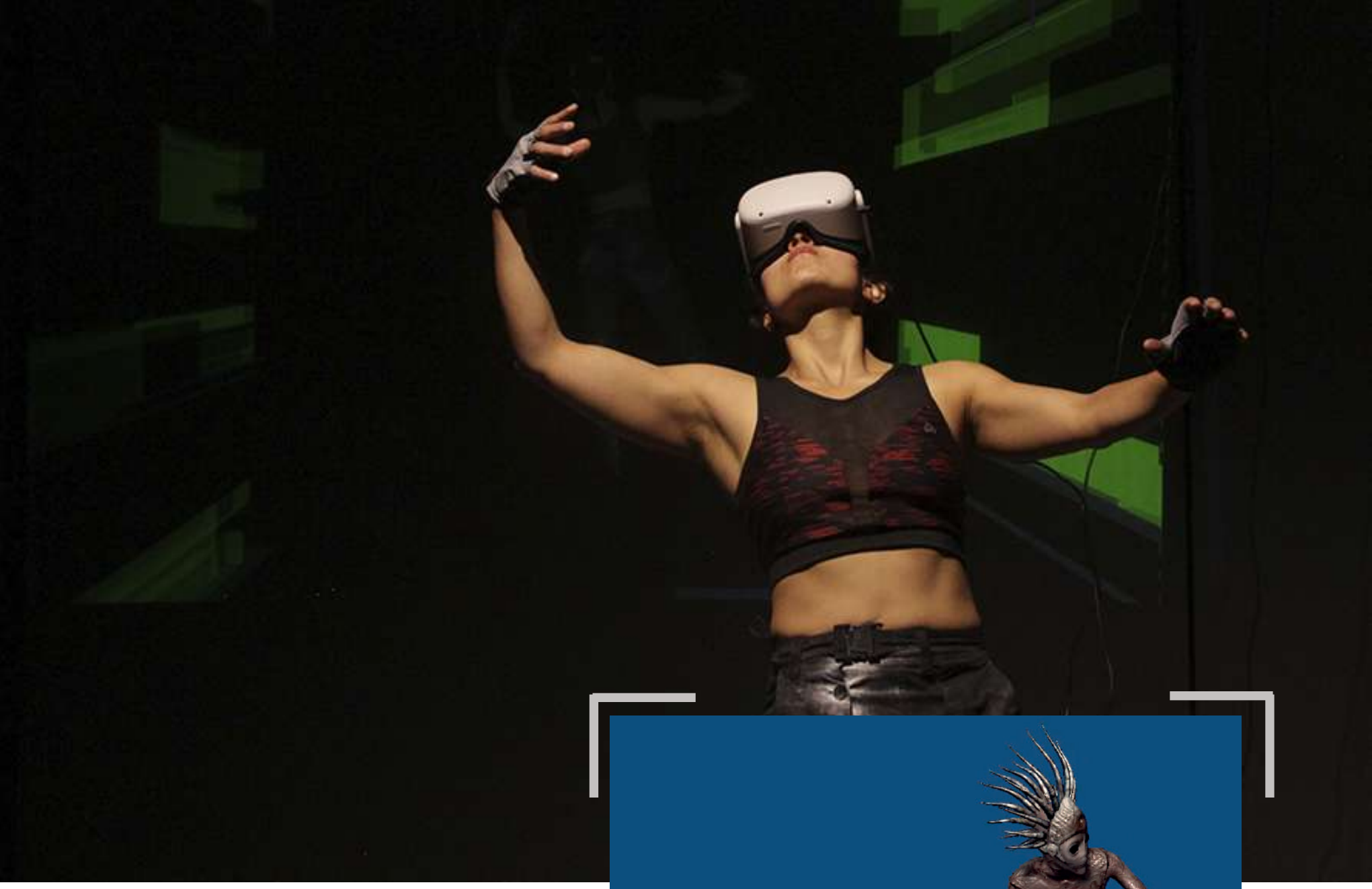
https://camilonemo.com

BIOGRAFÍA

Camilo Nemocón es un artista electrónico colombiano, nacido en 1987, quien realizó estudios de diseño industrial realizando estudios complementarios en historia del Arte y Computación Visual en la Universidad de los Andes. Aunque exploro las artes plásticas como la pintura y el dibujo, fue con el boom del arte digital de los años 2000, que encontró un medio que le proporcionaba experimentar con entornos virtuales y efímeros, generando composiciones que no podían ser elaboradas por medios plásticos. Es así como realizo una maestría en Ingeniería de sistemas en la universidad de los Andes, lo cual le permitió tener los conocimientos técnicos para el desarrollo de sus obras por medios tecnológicos de algoritmos y programación. Sus obras y exploraciones se encaminan hacia la experimentación con tecnologías telemáticas, explorando dispositivos de interacción como herramienta para la creación de obras en torno a la sociedad tecnológica-industrializada, siguiendo las influencias del Net Art de los años 80's y 90's.

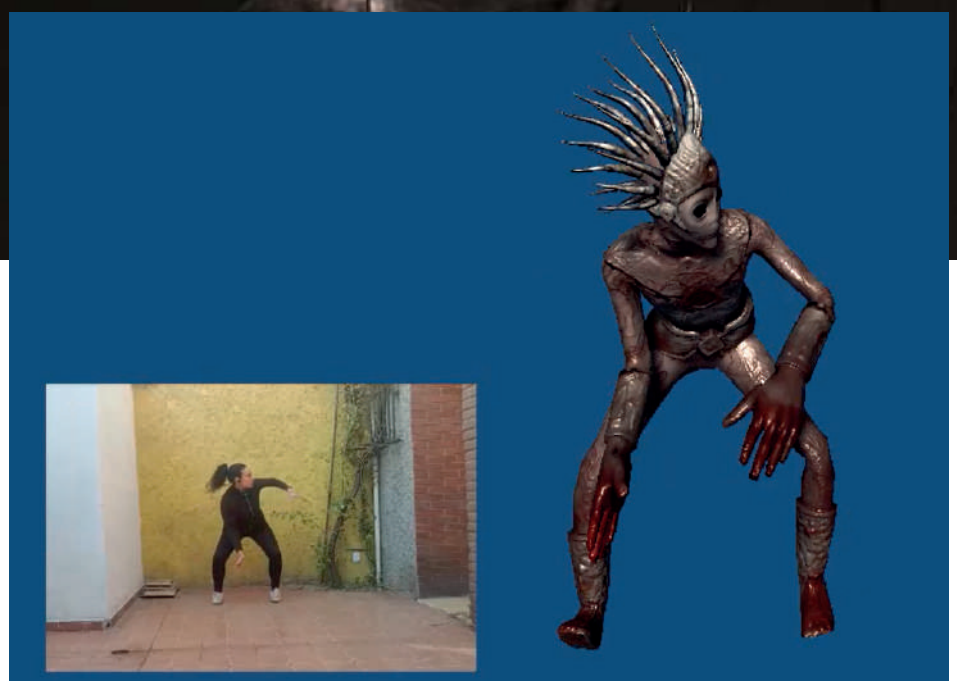
Dentro de su trayectoria artística a sido ganador de la beca IDARTES de creación de Laboratorios 2019, con el proyecto "Hardware Hacking & Live Coding", donde a partir de la plataforma open source que desarrollo, "Dosis" (https://camilonemo.com/dosis.html), se creó un espacio de experimentación permitiendo la creación artística de piezas visuales y sonoras en el marco de la improvisación por medio del código y de técnicas de hacking de objetos.

En el 2020, fue ganador de la residencia artística de Arte y Aprendizaje Automático IDARTES 2020, donde empezó su proceso investigativo de danza, performance, machine learning y realidades expandidas, lo cual lo llevo a desarrollar sus proyectos entorno a estas temáticas, con los cuales fue ganador del Programa C- Arte Digital 2020 del Museo De La Tertulia, Ganador de la Beca de Creación en danza y tecnologías digitales 2021, Ganador Residencia REALMIX 2022 - Arte no Escadão y Ganador de la Beca Laboratorio de creación y experimentación en Artes Audiovisuales IDARTES 2023.



HOMO AUGMENTED

Obra de danza y tecnología, a partir del desarrollo de una aplicación de realidad virtual que permite la visualización de la obra HomoAugmented en celulares Android y computadores, donde la plataforma permite el tracking del cuerpo del bailarín usando Machine Learning, y traducir a datos los movimientos del artista reflejandolos en un avatar (modelo 3D) en un escenario virtual, el cual se visualiza en la app de celular permitiendo observar la obra en tiempo real.



http://www.camilonemo.com/HomoAugmented.html

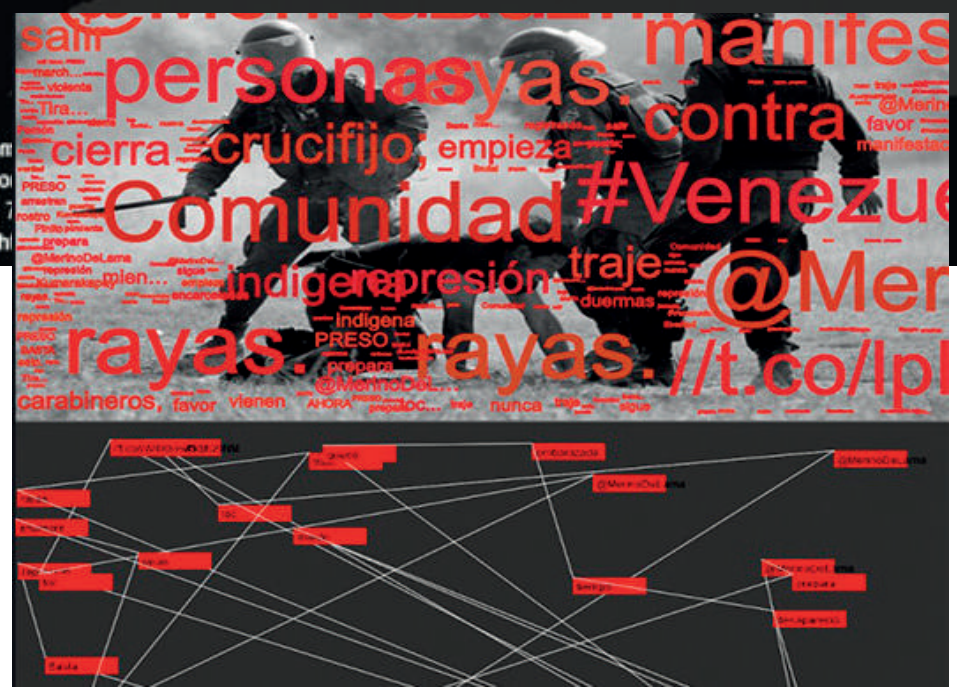
http://www.camilonemo.com/HomoAugmentedRealMix.html

http://www.camilonemo.com/MitztemoaNoyollo.html

http://www.camilonemo.com/Singularity.html

http://www.camilonemo.com/VRrealtimeDanceTool.html

Video instalación virtual
Realidad Virtual, Machine Learning, Modelos 3d
1920 X 1080 pix
2021

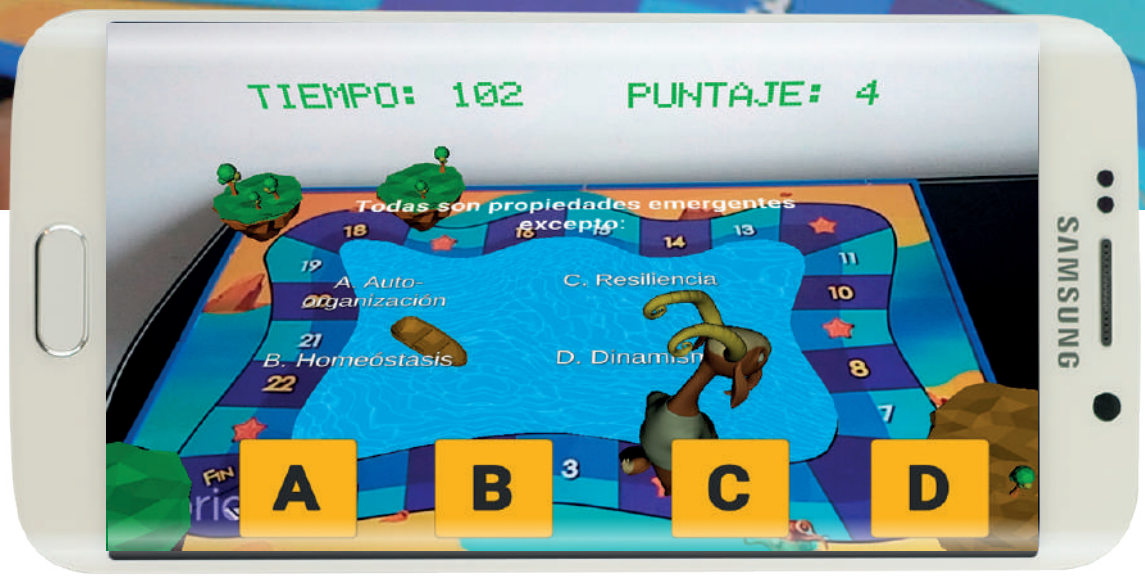


Tweet #REPRESIÓN

Es un proyecto de investigación colaborativo y en expansión que busca visibilizar cómo se comporta el uso de la palabra represión en tiempo real en Twitter en el mundo, para brindar un marco de contención a la denuncia colectiva y romper con el hábito de generar depósitos de olvidos digitales, mediante el uso de una página web que permite la visualización de datos del tweet #Represión.

YouTube https://youtu.be/lt31r-menvc

Pagina Web
Visualización de datos, Minería de datos
1920 X 1080 pix
2020



PENSADORES A BORDO

http://www.camilonemo.com/ARboardGame.html

Pensadores a Bordo, es una aplicación de realidad aumentada creada con fines educativos. En su viaje a través del océano, Séneca, la Cabra, debe aventurarse en una trivia de pensamiento sistémico. Tira los dados y Séneca se moverá. Pero ten cuidado! Debe ser analítico y creativo para responder todas las preguntas correctamente. Cuanto más te acerques a la meta, más difíciles serán las preguntas. ¡Sé el primer jugador en cruzar el océano y alcanzar la meta!

Universidad de los Andes

App Móvil
Realidad Aumentdad, IOS
1920 X 1080 pix
2020

FACE MOTION CAPTURE

https://vimeo.com/421716380

Aplicación desarrollada para computador que permite detectar el rostro y trasladar los gestos y movimientos de la cara a un modelo 3D en tiempo real.

Aplicación de computador
Motion Capture, OSC, Face Detection
1920 X 1080 pix
2020

NO TIPS

https://www.youtube.com/watch?v=kQVorzyS6Rc

https://www.youtube.com/watch?v=inUjiWkVwyM

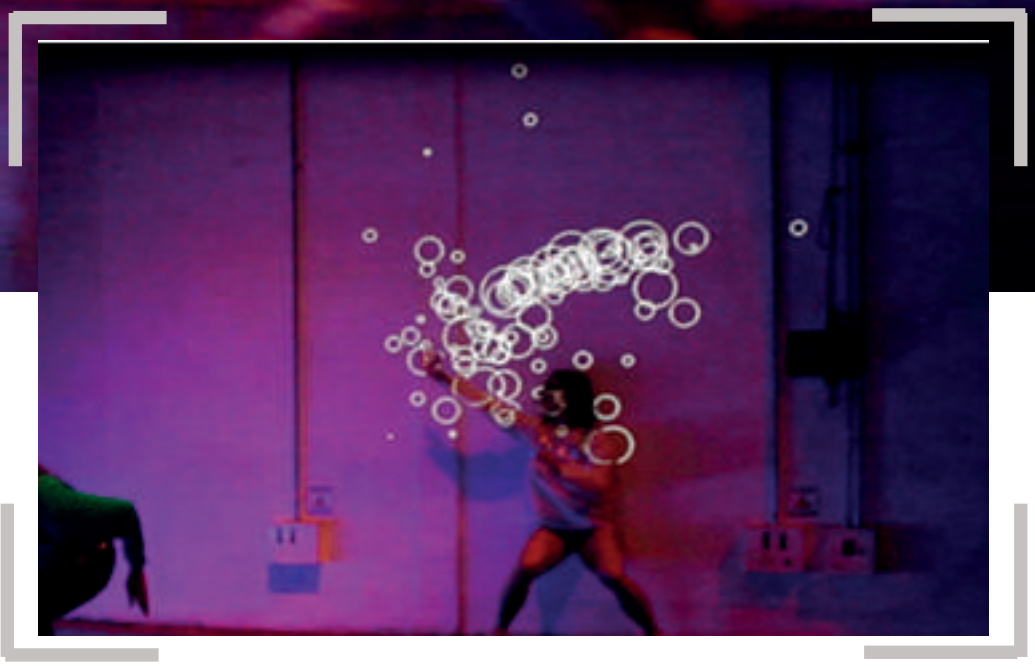
Empezó como una serie animada, donde el personaje de la historia está en diferentes situaciones de la vida cotidiana. Este mismo concepto en un juego para celular el cual se refuerza con una aplicación de realidad virtual para generar un producto transmedia.

NO TIPS

Transmedia
Juego App,Realidad Virtual, Animación
1920 X 1080 pix
2019

DIÁSPORA METÁLICA

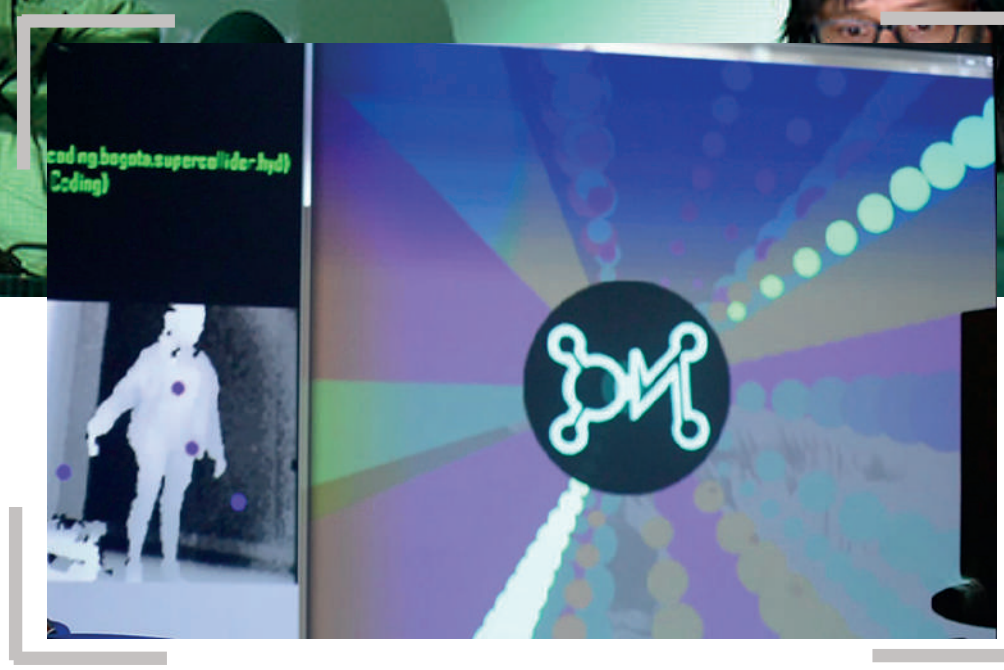
Pieza escénica interdisciplinaria entre los lenguajes de la danza, el diseño, la programación, el mapping y la música en vivo, que surge a partir de la necesidad de cuestionar los límites de lo humano y lo digital. Esta propuesta interpretada en danza contemporánea busca evidenciar la relación existente entre la tecnología, la ficción, lo artificial y robótico con la vivencia de nuestro cuerpo a partir de la época de la modernidad; esta relación de las tecnologías y los cambios en las formas, mecánicas y dinámicas de la corporeidad son acentuadas en la pieza escénica utilizando los medios audiovisuales como la generación de sonidos y música mediante el Live Coding y la interacción entre las visuales proyectadas con los movimientos rígidos y limitados del cuerpo Cyborg.



https://www.youtube.com/watch?v=kQVorzyS6Rc

XI festival Danza en la Ciudad

Video Instalación
Mapping, Computación Visual, Body Tracking
1920 X 1080 pix
2018



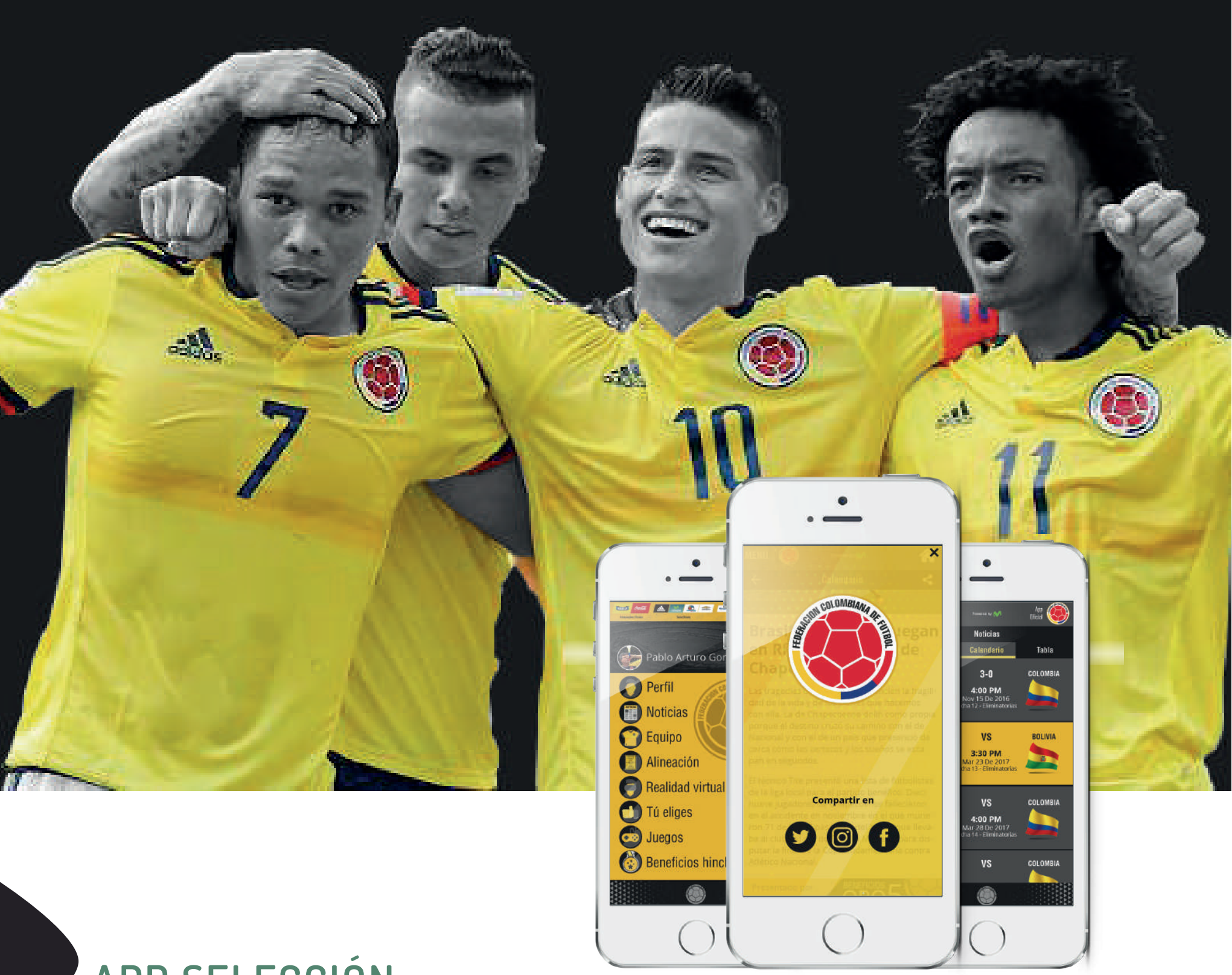
DOSIS LIVE CODING INTERFACE

http://www.camilonemo.com/dosis.html

Dosis es un ambiente interactivo enfocado al live coding, que permite correr algoritmos mientras estos son modificados en tiempo de ejecución del programa, generando audio y visuales en tiempo real por código. Esta interface es abierta, libre y tiene como objetivo ser un ambiente de interacción de live coding, en donde se puedan usar dispositivos de interacción (Kinect, Wired Glove, Gamepads, Joysticks, sensores, Arduino) de forma fácil y simple, proporcionándole a los artistas otro tipo de controles paralelos al código para crear audio y visuales durante el algorave.

CINEMATECA
DE BOGOTÁ

Aplicación de computador
Live Coding, Arduino, Hardware Hacking
1920 X 1080 pix
2018

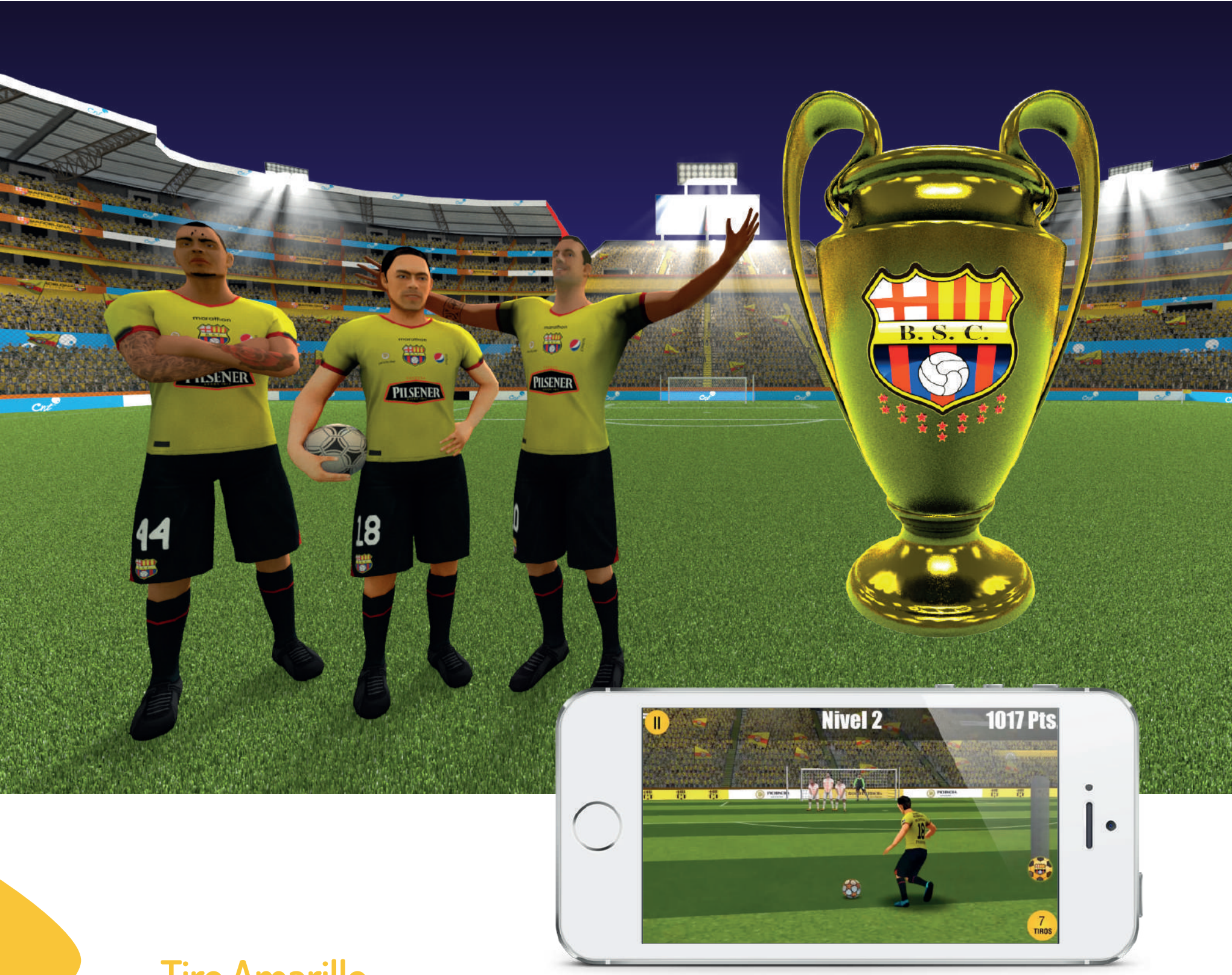


APP SELECCIÓN COLOMBIA OFICIAL

https://www.youtube.com/watch?v=pDYzJ0UcQuQ

Creación de una aplicación móvil para Android y IOS en la cual los usuarios puedan encontrar información importante sobre los partidos programados, las estadísticas y el rendimiento de los jugadores. Esta aplicación cuenta con una sección de noticias actualizadas, envía notificaciones en tiempo real y permite que los usuarios participen en apuestas virtuales en donde los ganadores participan por premios oficiales de la Selección.

App Móvil
Android, IOS
1920 X 1080 pix
2017



Tiro Amarillo

http://www.camilonemo.com/TiroAmarillo.html

Es un videojuego creado para la selección de fútbol Bareclona de Ecuador, para plataforma móvil donde los usuarios pueden jugar tiros penales y obtener un puntaje por cada golpe. Este juego fue planeado como un "juego casual" que no requiere un tiempo específico de juego sino más bien el tipo de juego que el usuario abre cuando quiere hacer algo diferente y emocionante y no tiene mucho tiempo también tiene un ranking donde los usuarios comparte sus mejores puntuaciones.

App Móvil Juego
Android, IOS
1920 X 1080 pix
2017

Macondo

https://www.youtube.com/watch?v=qvtRgYv87IQ

Montaje realizado para el pabellón Macondo en homenaje a Gabriel García Márquez. El montaje consistía en una retroproyección realizada sobre pantalla curva de 12 metros de longitud por 3 de altura, las personas podían participar mediante los ipads instalados frente a la proyección, mientras la pantalla mostraba fotos de los participantes.

filbo 29
Feria Internacional del Libro de Bogotá

Instalación
Mapping, App
1920 X 1080 pix
2015

Simuladores

Simulaciones que permiten al usuario una inmersión en la experiencia utilizando elementos reales como carros y motos, hackeándolos para crear controles interactivos que reaccionan con las acciones realizadas por el usuario.

YouTube

https://vimeo.com/421716380

https://vimeo.com/421716380

Instalación
Arduino, Sensores
1920 X 1080 pix
2013

I Bar

Superficie sensible a vasos, botellas y dedos, los cuales reaccionan y generan elementos visuales, permitiendo interactuar entre estos Esta aplicación tiene 3 estados, el primero es la detección de los elementos en la pantalla y la generación de burbujas amarillas, otro estado es un juego de pong donde 2 personas pueden jugar mediante el uso de vasos y el último estado es un menú de bebidas donde el usuario coloca el vaso y seleccione la bebida generando un color debajo del vaso para comunicarle al barman la bebida del usuario, este color se va expandiendo cuando pasa más tiempo..

http://camilonemo.com/ibar.html

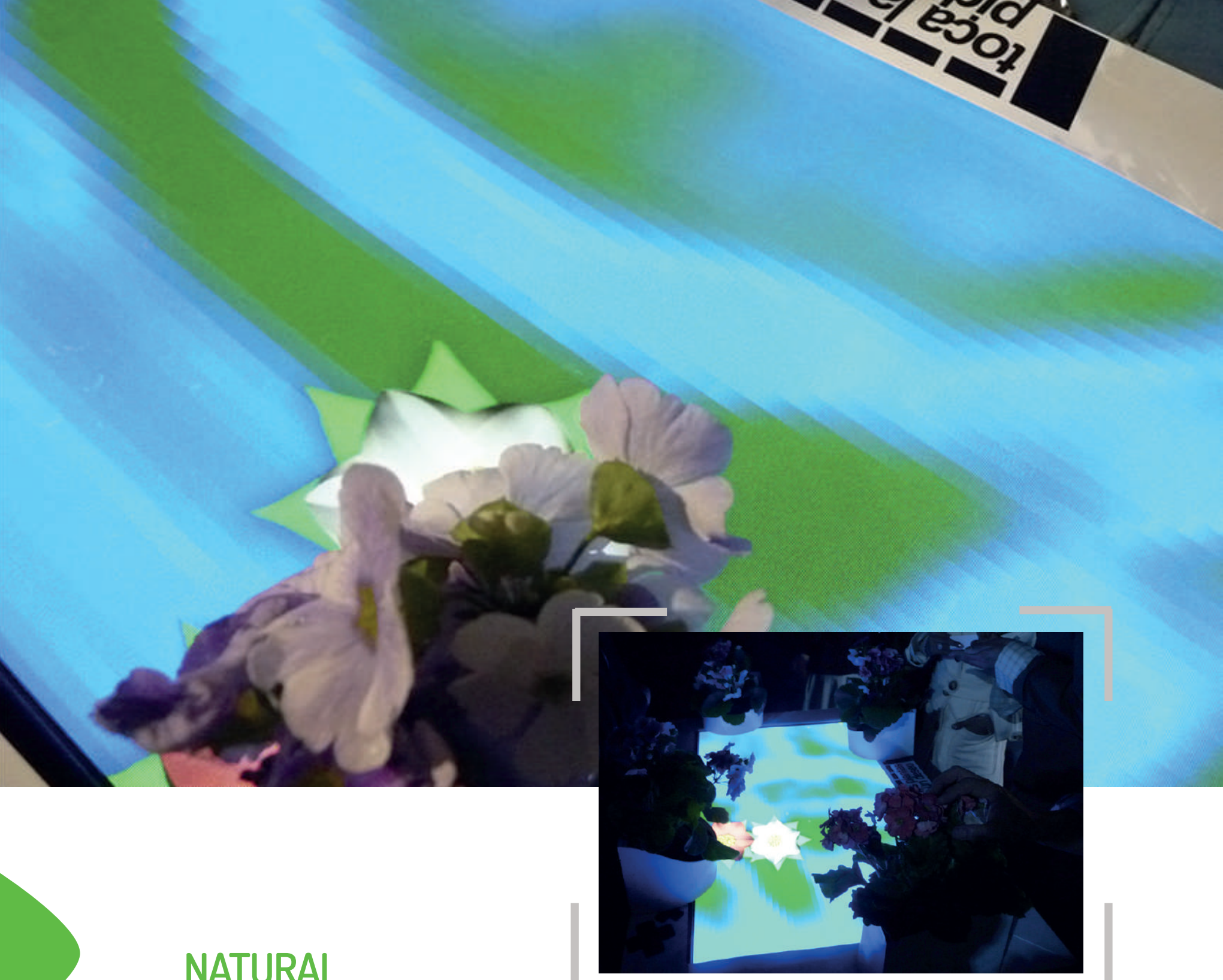
Instalación
Tactil, Computación Visual
1920 X 1080 pix
2011

GRAFFITI LASER

http://camilonemo.com/graffitiLaser.html

Proyección que muestra un grafiti digital, el cual es un dibujo de la intervención realizada por una persona mediante un láser, donde el usuario puede seleccionar diferentes colores, pinceles y elementos que forman parte de la estética del graffiti.

Instalación
Mapping, Laser
1920 X 1080 pix
2011



NATURAL SURFACE

Esta obra es el resultado de la observación de interfaces que permiten al ser humano manipular medios electrónicos. Más concretamente, proviene de la falta de sensibilidad que tienen hacia los humanos y del espantoso aislamiento entre este tipo de medios y la naturaleza.

Todo ser vivo es transmisor, receptor y convertidor de energía. La energía electromagnética es algo que no podemos ver pero, dependiendo de nuestro estado de ánimo, sensaciones e incluso estado físico, podemos generar a diferentes intensidades. Hay especies en la naturaleza (como las plantas) que son capaces de percibir, codificar e incluso transmitir esta energía.

http://camilonemo.com/naturalSurface.html

Instalación
Arduino, Plantas, Flores
1920 X 1080 pix
2009