The background of the entire page is a complex, abstract composition of numerous thin, overlapping lines in various colors (blue, green, red, orange, purple, grey) and small, scattered dots of the same colors. These elements create a dense, web-like or network-like structure that fills the entire frame, suggesting themes of connectivity, complexity, and digital networks.

Año: I No. 2 Julio / 2015

ONCE45

Arte Contemporáneo

El dilema de la industrialización y la

perdida de la humanidad

Los estudios del Software

Ciencia y Arte

La Hipervisualidad

La interactividad en el arte

contemporáneo

Nuevas formas de vivir el arte

La periferia como taller Parte II

Miguel Mesa / Alejandro Osorio /

Daniel Pérez Ríos / Libertad Alcántara

/ Daniel Teodoro

Edición / Dirección
Alejandra Olivio

Colaboradores

Abel Francisco Amador Alcalá
abelamador87@gmail.com

Diana Borja
diana_borjh@hotmail.com

María de Lourdes Fuentes Fuentes
mlff999@yahoo.com.mx

Marisol Hernández Rodríguez
marisolhernandezrodriguez@gmail.com

José María Herrasti Mendoza
kenshin194@hotmail.com

Eliud Nava
eliudnava@gmail.com

Alejandra Rodríguez Bolaños
alejandrarondaba@gmail.com

Leonor Valdivia Dzgoeva
leonor.valdiviad@gmail.com

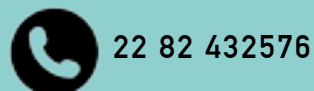
*Portada: "Sin pretextos I" de Miguel Mesa
Pieza visual de Arte Generativo/Algorítmico basada en un
modelo Fractal auto-similar, diseñado específicamente y
computado durante 50,000 iteraciones.
Impresión digital, marcadores de color metálico
México, 2015*

ONCE45 es una publicación digital trimestral, enfocada en la promoción y difusión del arte contemporáneo.

Con un perfil multidisciplinar se pretende crear una plataforma que posibilite el análisis, la crítica y el debate en torno al panorama y problemáticas actuales del arte.

El proyecto cuenta con el apoyo del PECDA Veracruz 2014, a cargo del Instituto Veracruzano de la Cultura en colaboración con CONACULTA.

www.once45.com



PECDA



IVEC
INSTITUTO VERACRUZANO
DE LA CULTURA

CONACULTA

Los estudios del Software	4	El dilema de la industrialización y la pérdida de la humanidad / Diana Borja
Nuevos paradigmas para el análisis de los nuevos medios / Ma. de Lourdes Fuentes Fuentes	10	
La hipervisualidad	14	Ciencia y Arte
¿Hacia una nueva forma audiovisual? / Abel Amador	18	Ampliando fronteras / Eliud Nava
Nuevas formas de vivir el arte	22	La interactividad en el arte contemporáneo
La experiencia estética y los dispositivos electrónicos / Marisol Hernández Rodríguez	26	José María Herrasti
	30	La periferia como taller Parte II
		Alejandra Rodríguez Bolaños
<u>Reseñas</u>		
Paisajes Sonoros / Miguel Mesa	34	
Leonor Valdivia Dzgoeva	38	State of Anarchy / Alejandro Osorio
Del sonido al paisaje urbano / Daniel Pérez Ríos	42	Marisol Hernández Rodríguez
Eliud Nava		
<u>Galería</u>		
	46	Libertad Alcántara
	47	Daniel Teodoro

Del **sonido** al paisaje urbano

Daniel Pérez Ríos

Por: Eliud Nava



*Concert of Carbon Monoxide, 2013
Arduino, Carbon Monoxide Sensor (MQ-7), Sound*

Daniel Pérez Ríos es un artista joven que trabaja distintos medios y soportes, mayormente digitales o vinculados a éstos, para la producción de sus propuestas artísticas. Egresado del CEDIM –una escuela de enseñanza superior enfocada en el diseño creativo–, suele hacer uso del diseño gráfico, la fotografía, la animación y el vídeo, para establecer ideas y objetivarlas en proyectos que abrazan diversas inquietudes referentes a la sociedad hipermediatizada y su imaginario. Radicado en Monterrey, México, Daniel define su producción artística en una anclada en los estudios de la cultura musical y el arte sonoro, que si bien son los ejes rectores su trabajo, los extiende para abarcar otras disciplinas de investigación que se perciben latentes en sus producciones, como la sociología o la historia; en sí, los conceptos de ruido, saturación, reproducción sonora, se entrelazan con la política o el paisaje para la confección de piezas artísticas que indagan sobre la contemporaneidad y sus significantes.

Un ejemplo de las premisas expuestas en el párrafo anterior lo podemos encontrar en la pieza “t t t t t t t t”. En dicha obra, se presenta ante el espectador una batería de percusión con varias baquetas conectadas a un mismo número de servomotores [1] distribuidos por los diferentes componentes de la batería, los cuales son programados con el software Arduino, para con ello interpretar una melodía compuesta de manera aleatoria según los intereses establecidos previamente, basados en el flujo de información de la plataforma Twitter; es decir, al programar con Arduino que cada vez que equis palabra aparezca en Twitter, un servomotor golpeará a equis percusión componente de la batería, y así interpretar una melodía que se construye de acuerdo al flujo informativo en un periodo dado.



*“t t t t t t t t”
Sound Sculpture, 2012
Arduino, Drumset,
Servo Motors,
Sticks, Twitter.*



"Bzzzzz"
Sound Installation
Guitars, Cockrings,
Marshall Amps

Cuando la pieza se expuso (que por sí misma navega entre instalación - arte sonoro - escultura), el día de las elecciones presidenciales del año 2012, Daniel Pérez Ríos programó que cada vez que aparecieran en Twitter las palabras "Josefina Vázquez Mota", "Gabriel Quadri", "López Obrador", "Enrique Peña Nieto", "Fraude electoral", "Hoy voto por AMLO", "Yo soy 132", las baquetas ubicadas en platillos, en la tarola, tambor y bombo, golpearan a su respectivo elemento de la batería y generara un conjunto sonoro, melódico o no, según la percepción de quien lo escuchara. Lo interesante de la pieza "t t t t t t t t" no lo es su interdisciplinariedad, que por si sola es cuestión de estudio, sino la materialización de un suceso social en sonido, como si la opinión pública se objetivara en una composición dadaísta burlona, irreverente y eufórica, inclusive desquiciada y saturada, fiel reflejo de la sociedad mexicana contemporánea.

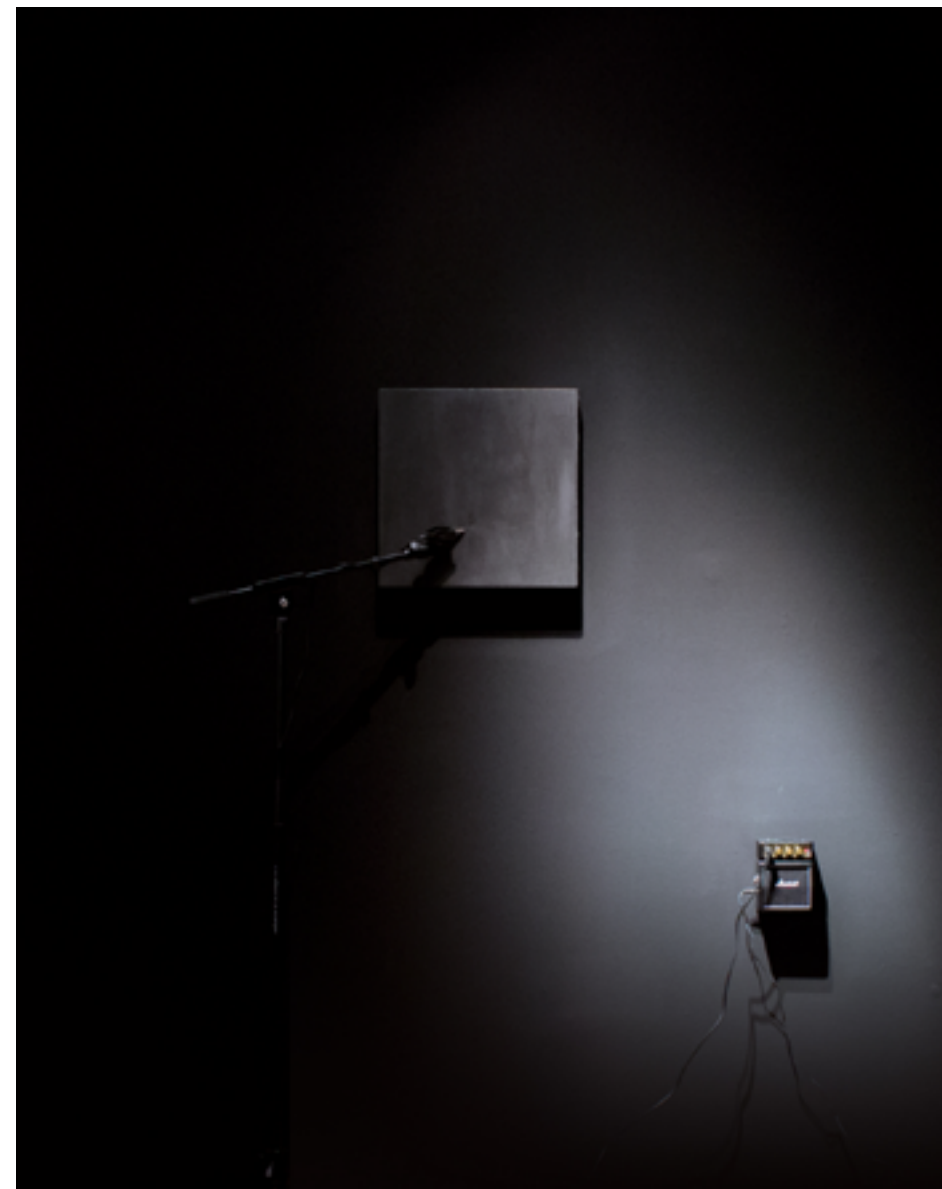
Para el artista, la tecnología es una herramienta capaz de crear nuevas sensibilidades y experiencias que el proceso artístico canaliza para concretar discursos e investigaciones formales y de contenido; específicamente para él, interesado en el ámbito sonoro, lo digital y lo análogo a veces se relacionan para la producción de sus inquietudes conceptuales, aunque no es condicionante para articular sus proyectos de arte. Siguiendo en la línea social y la manipulación que el ser humano hace de su entorno inmaterial o no, podemos ubicar la pieza "Concert of Carbon Monoxide", compuesta por un par de sensores de monóxido de carbono (MQ-7), que son programados, también con el software Arduino, para que muestren, a modo de luz led, los niveles de contaminación en distintas zonas de la ciudad de Monterrey y su área metropolitana; sensores que son acompañados por sonidos procedentes de la misma captación que realizan.

Ya un tanto alejado de lo social, pero cayendo de algún modo en él, encontramos “Bzzzzz”, una instalación o escultura sonora compuesta por tres guitarras eléctricas y mismo número de vibradores sexuales, juguetes sexuales, que son colocados en cada uno de los mangos de las guitarras, y son activados para que con el movimiento que generan, articular un cúmulo de sonido estático que se concrete en ruido, modulándose de acuerdo a las características espaciales en donde se inserte la obra; ¿no es, acaso, la metáfora de la cantidad de pornografía que circula por los medios digitales y análogos en la actualidad y que se percibe como un ruido deforme?

Con su trabajo artístico, Daniel Pérez Ríos nos propone acercarnos al sonido desde una perspectiva abierta, permitiendo la exploración de todas las dimensiones que pueda ofrecer: “Soy músico y artista, y mi trabajo trata de encontrar cuáles son las cualidades de un compositor, el ambiente que le rodea y el contexto político en que se desarrolla (...)”, nos recuerda Daniel. Pocas veces, un artista nos propone partir del sonido y sus cualidades, para reflexionar sobre temas tan diferentes a esa base como lo son la política, las relaciones humanas, o la investigación antropológica. Aguardemos los proyectos de este joven artista que sin duda tendrá mucho que ofrecer en un futuro próximo.

Notas:

[1] Dispositivo compuesto por un motor y una tarjeta electrónica que le permite ser manejado por diversos programas computacionales.



Página web de Daniel Pérez Ríos:

<http://cargocollective.com/danielperezrios>

Amplificación