



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](http://www.once45.com)



once45



@Once45Arte



22 82 432576



PDF Interactivo

**PECDA**XX

 IVEC  
INSTITUTO VERACRUZANO  
DE LA CULTURA

**CONACULTA**

O  
D  
—  
C  
E  
+  
C  
O  
U

### **Los estudios del Software**

Nuevos paradigmas para el análisis de los nuevos medios / Ma. de Lourdes Fuentes Fuentes

4  
El dilema de la industrialización y la perdida de la humanidad / Diana Borja

### **La hipervisualidad**

¿Hacia una nueva forma audiovisual? / Abel Amador

10

14  
Ciencia y Arte  
Ampliando fronteras / Eliud Nava

18

22  
La interactividad en el arte contemporáneo  
José María Herrasti

26

30  
La periferia como taller Parte II  
Alejandra Rodríguez Bolaños

### **Reseñas**

#### **Paisajes Sonoros / Miguel Mesa**

Leonor Valdivia Dzgoeva

34

38  
State of Anarchy / Alejandro Osorio  
Marisol Hernández Rodríguez

#### **Del sonido al paisaje urbano / Daniel Pérez Ríos**

Eliud Nava

42

### **Galería**

46 Libertad Alcántara

47 Daniel Teodoro

# Del sonido al paisaje urbano

Daniel Pérez Ríos

Por: Eliud Nava



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 “ttttttt”. 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.



“ttttttt”  
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 los 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 deformé?

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