

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES
CENTRO MULTIMEDIA
MUESTRA DEL
PROGRAMA DE APOYO
A LA PRODUCCIÓN
E INVESTIGACIÓN
EN ARTE Y MEDIOS 2008



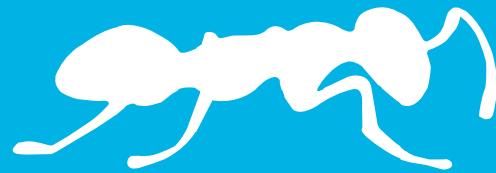
El Centro Multimedia, desde su fundación, ha tenido como objetivo principal explorar las posibilidades del vínculo entre las prácticas artístico-culturales y la tecnología; es por ello que se ha preocupado por la formación y la consolidación de artistas, curadores y académicos interesados en la problemática derivada de los vínculos entre el arte y la tecnología.

Una de las actividades que refleja tal preocupación es el Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios; celebrado bienalmente, es un proyecto cuyo fin es promover el desarrollo de obra artística o de investigación, con acceso a equipo especializado, y/o apoyos económicos para la producción artística individual o colectiva.

Durante las distintas ediciones del Programa de Apoyo, el Centro Multimedia ha construido un legado tanto en el ámbito de la formación y consolidación de artistas, como en la divulgación y promoción cultural; cada edición se ha visto enmarcada con mesas de discusión; en esta ocasión se realiza también una exhibición de los trabajos desarrollados con la intención de auspiciar el debate y la reflexión en las diversas áreas relacionadas con el panorama artístico tecnológico; se busca desarrollar dinámicas de experimentación que generen nuevos usos y herramientas al servicio de creadores y productores culturales; así como divulgar actividades académicas y artísticas a nivel nacional e internacional.

A través de esta muestra, el Centro Nacional de las Artes reafirma su compromiso para impulsar el talento artístico y académico en nuestro país.

Consuelo Sáizar
Presidenta del Consejo Nacional
para la Cultura y las Artes

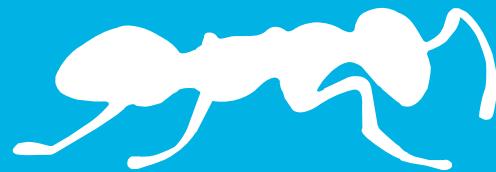


MUESTRA DEL PROGRAMA DE APOYO A LA PRODUCCIÓN E INVESTIGACIÓN EN ARTE Y MEDIOS 2008

La Muestra del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios surge con la intención de promover las prácticas artísticas contemporáneas que utilizan medios electrónicos y digitales, ya que brindan alternativas en el uso de la tecnología.

El interés de esta Muestra es resaltar la parte lúdica, creativa y crítica de las obras que conforman esta exhibición, ya que la edición 2008 del programa se vio nutrida por diferentes tipos de proyectos, realizados desde distintas disciplinas: música, artes escénicas, animación, robótica e investigación. Los trabajos que se exhiben representan un panorama heterogéneo, pero sugieren diversos ejes temáticos como: el juego, la migración, el desarraigo, el gesto, lo común y la territorialización.

La Muestra hace evidente la importancia del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios, pues ha sido un semillero muy significativo en cuanto a la generación de nuevos artistas y a la consolidación de otros. El Centro Multimedia, a través de esta exposición, busca que la propuesta acerque a nuevos públicos ya que son trabajos que reflexionan, cuestionan y motivan diálogos entre el arte y la tecnología.

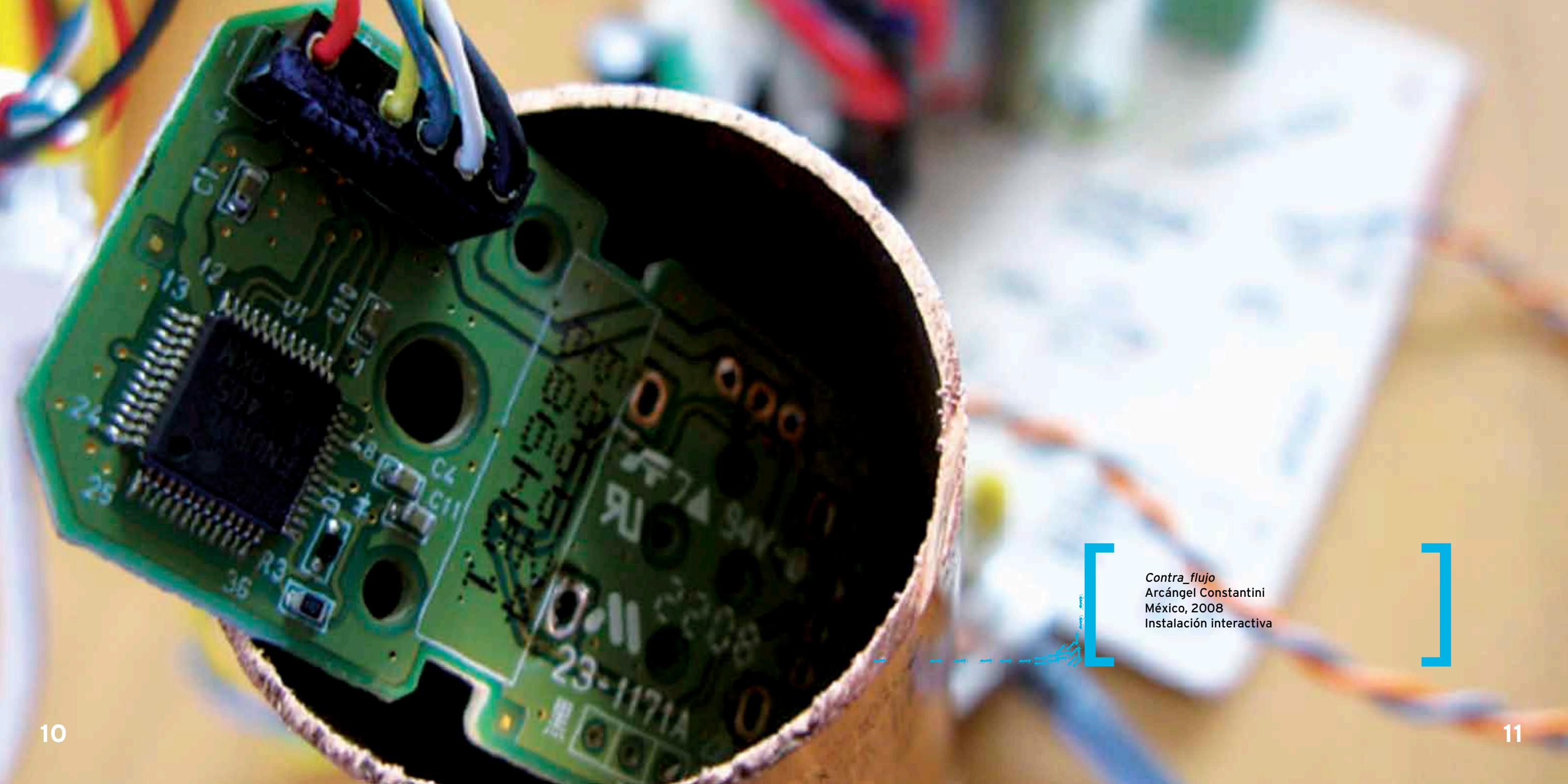


EL JUEGO

Entre el juego y la tecnología hay una relación muy cercana, pero en la actualidad la conexión se ha desvirtuado. Cuando el Mercado dicta las leyes para el comportamiento de la tecnología, se halla un componente fértil que explora el aspecto lúdico exageradamente; esto se puede observar en los videojuegos, los *gadgets* de comunicación y hasta en las interfases de cualquier dispositivo digital. Detrás de ese panorama fútil, en el cual la tecnología se presenta con una aparente calidez y accesibilidad, se puede vislumbrar otro aspecto lúdico que no sólo responde a la industria, sino que parte de una relación genuina.

Una de las metáforas contemporáneas más interesantes del vínculo entre el juego y la tecnología se da precisamente en algunas piezas de arte electrónico-digital, ya que activan el concepto de juego desde otro ámbito: no es cuestión de generar lo lúdico como un ingenio de adorno, sino que intervienen en el proceso creativo. De esta manera el arte electrónico-digital logra transformar lo técnico e instrumental en un dispositivo de juego, pero creando un sentido abierto, como dice Claudia Giannetti "el juego es ese eslabón estratégico que une la acción y la interfaz"¹. Al fusionar elementos como la tecnología y el arte, se producen mecanismos que ponen de manifiesto su tendencia libre. *Contra_flujo* de Arcángel Constantini resulta un buen ejemplo de la exploración entre el juego, el arte y la tecnología.

¹"Reflexiones acerca de la crisis de la imagen técnica, la interfaz humano-máquina, la acción y el juego" *apud*, Jorge La Ferla, *Cine, video y multimedia. La ruptura del audiovisual*, Buenos Aires: Libros de Rojas-Universidad de Buenos Aires, 2001, p. 152.



Contra_flujo
Arcángel Constantini
México, 2008
Instalación interactiva



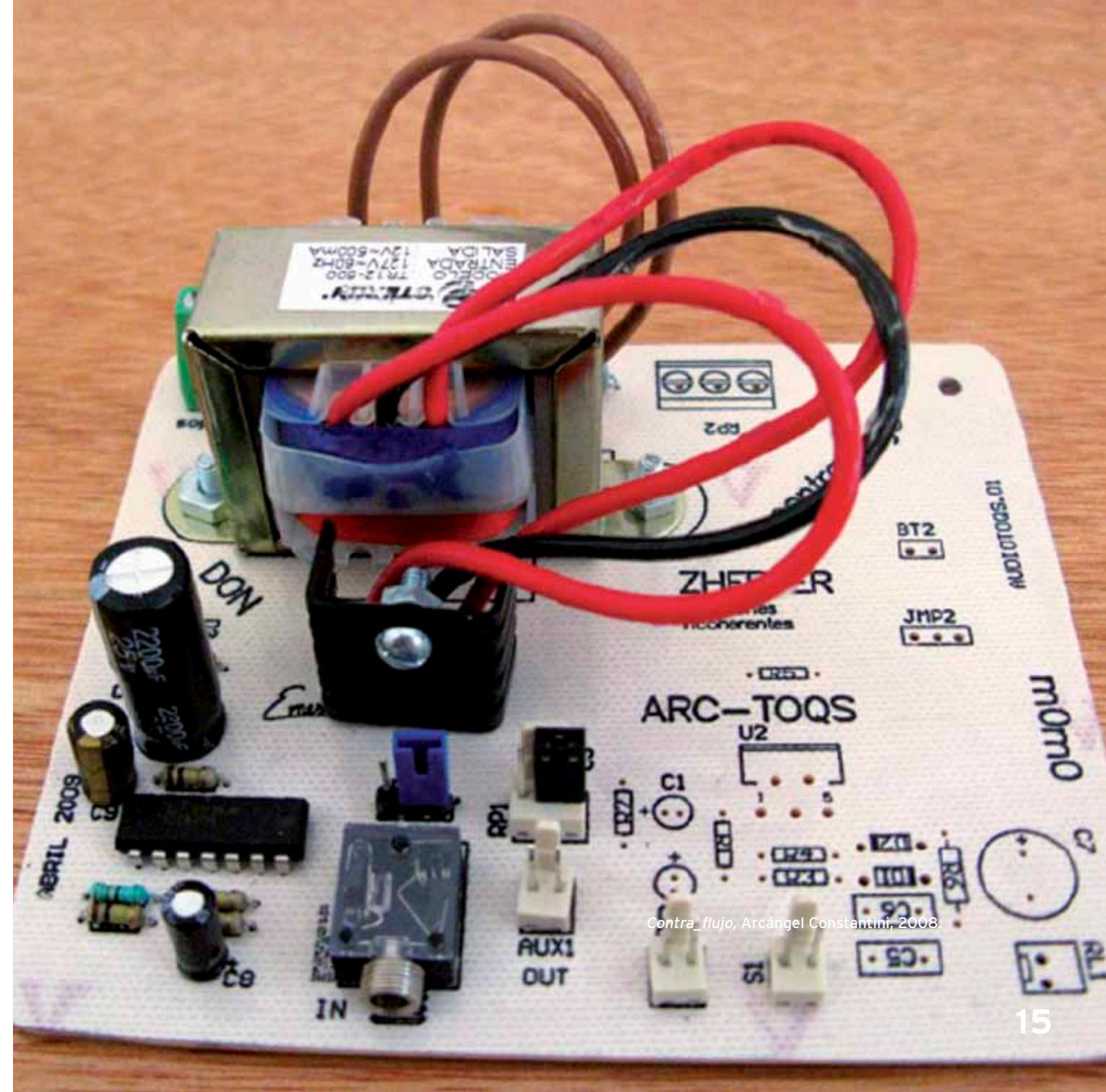
Contra_flujo, Arcángel Constantini, 2008.

La obra es un sistema que consiste en dos módulos independientes interconectados a distancia; cada uno es una típica mesa de cantina dispuesta para el usuario; cuenta con un monitor y un par de tubos-electrodos, a través de los cuales fluye corriente alterna. En el monitor aparece la imagen de una persona en una situación similar; al mover los electrodos, los usuarios controlan eventos sonoros transmitidos a distancia, así como la potencia eléctrica de su contra parte. La instalación busca la interacción física a distancia entre personas desconocidas para que entablen un proceso de comunicación lúdico entre sí.

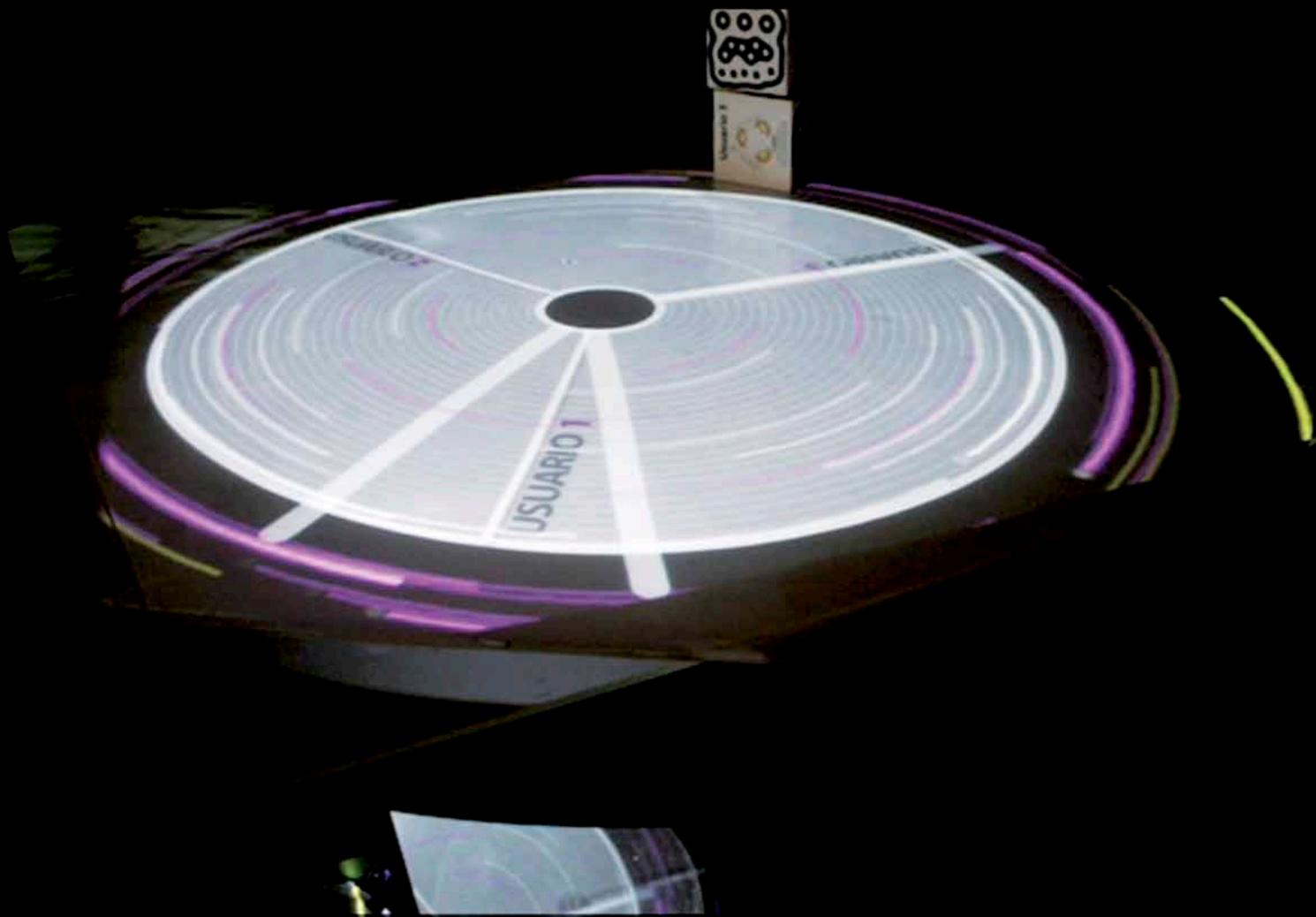
Arcángel Constantini

México, 1970

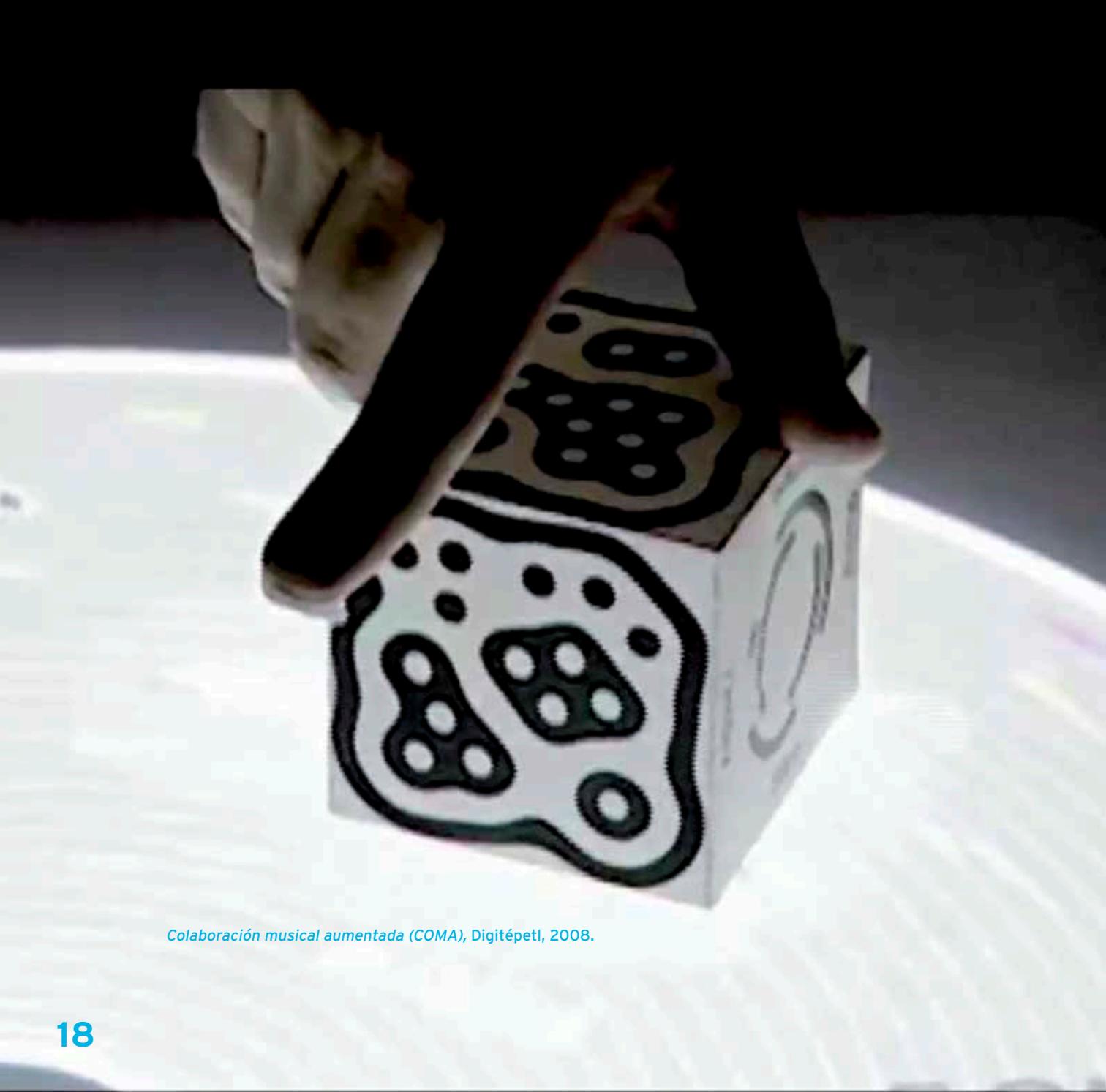
Es un artista que explora un amplio rango de medios, tanto en el contexto objetual concreto como dentro de los procesos digitales o en su constante exploración onírica. Ha experimentado con medios digitales y durante los últimos años incursionó en la red, desarrollando varios proyectos en línea. En 1999 fue invitado a formar parte de Hell.com y ha participado en festivales y muestras individuales en Europa, Asia y América; ha obtenido premios como reconocimiento a su trabajo, en 2005 ingresó al Sistema Nacional de Creadores. Obtuvo la beca Rockefeller Macarthur para su producción en línea. En su práctica explora la dinámica relativa a obras visuales y sonoras, instalaciones *low tech*, obra propaganda, acción, performance visual-sonoro y *hackeo* tecnológico. Actualmente es curador del Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo.



Contra_flujo, Arcángel Constantini, 2008



Colaboración musical aumentada (COMA)
Digitépetl
México, 2008
Instalación sonora



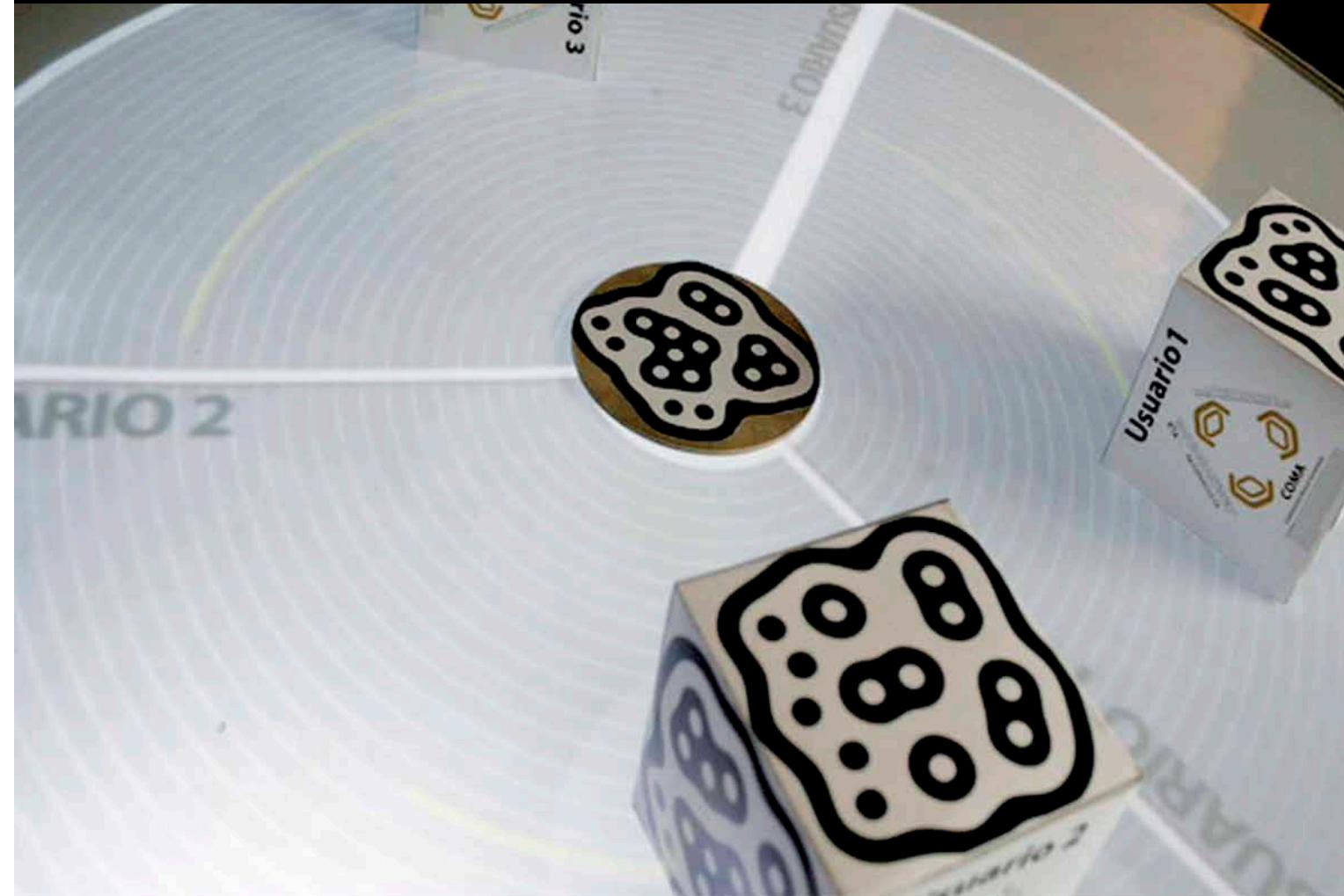
Colaboración musical aumentada (COMA), Digitépeti, 2008.

La pieza COMA es una instalación sonora interactiva formada por una superficie de realidad aumentada que promueve la producción de conocimiento, el registro y el intercambio de información entre tres usuarios, quienes pueden crear de manera intuitiva productos sonoros e interactuar al modificarlos en función de cuatro parámetros fijos: ritmo, tempo, filtro y timbre. Cada usuario puede alterar, e incluso anular, las intervenciones del resto de los colaboradores; esta situación propone al público una experiencia de colaboración y se enfatizan las posibilidades que abren las tecnologías digitales en términos de participación e interacción.

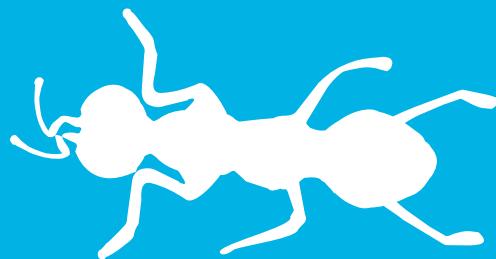
Digitépetl
México, 2008

El colectivo es el resultado de la asociación de Fernando Gamboa Rodríguez (Ingeniero en computación) y de José Manuel Mondragón (compositor), ambos cuentan con una trayectoria en la exploración de nuevas tecnologías y lenguajes de programación para crear medios sonoros y visuales.

El colectivo trabaja con el carácter híbrido e interactivo de las obras: las máquinas exploran aspectos ocultos en la experiencia artística. Son creadores de experimentos como el GASC (Granular Synthesis Algorithmic Control), en el que los usuarios son conducidos a través de sencillas reglas a encontrar sus preferencias músico-intervalicas; la instalación *Ecosónico*, en la que el usuario se enfrenta a un espacio aumentado con sonidos. Los integrantes de Digitépetl idearon una fórmula para explorar intereses del lado de la ciencia y la estética a través del proyecto *COMA* (Colaboración Musical Aumentada).



Colaboración musical aumentada (COMA), Digitépetl, 2008.



EL GESTO

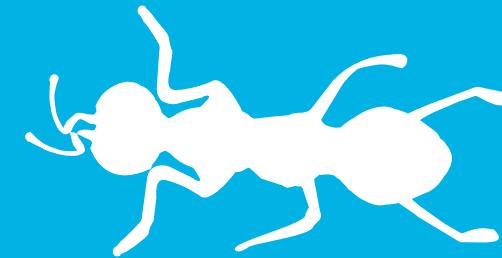
El gesto advierte cierta acción humana: la que tiene que ver con el movimiento del cuerpo o de un instrumento unido a él que exprese una intención¹. En este sentido los movimientos involuntarios del cuerpo no son gestos, sólo cuando son volitivos es que implican un modo de ser en el mundo, se establecen como una acción simbólica.

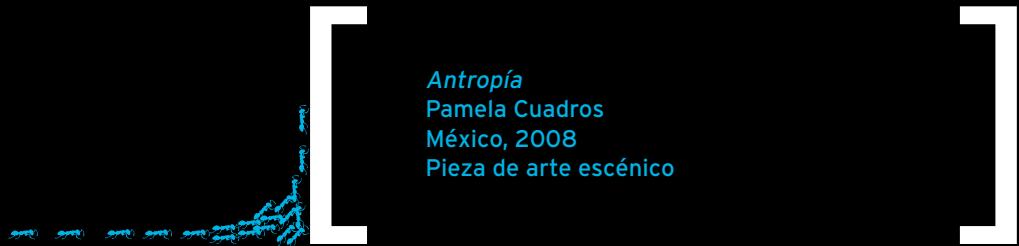
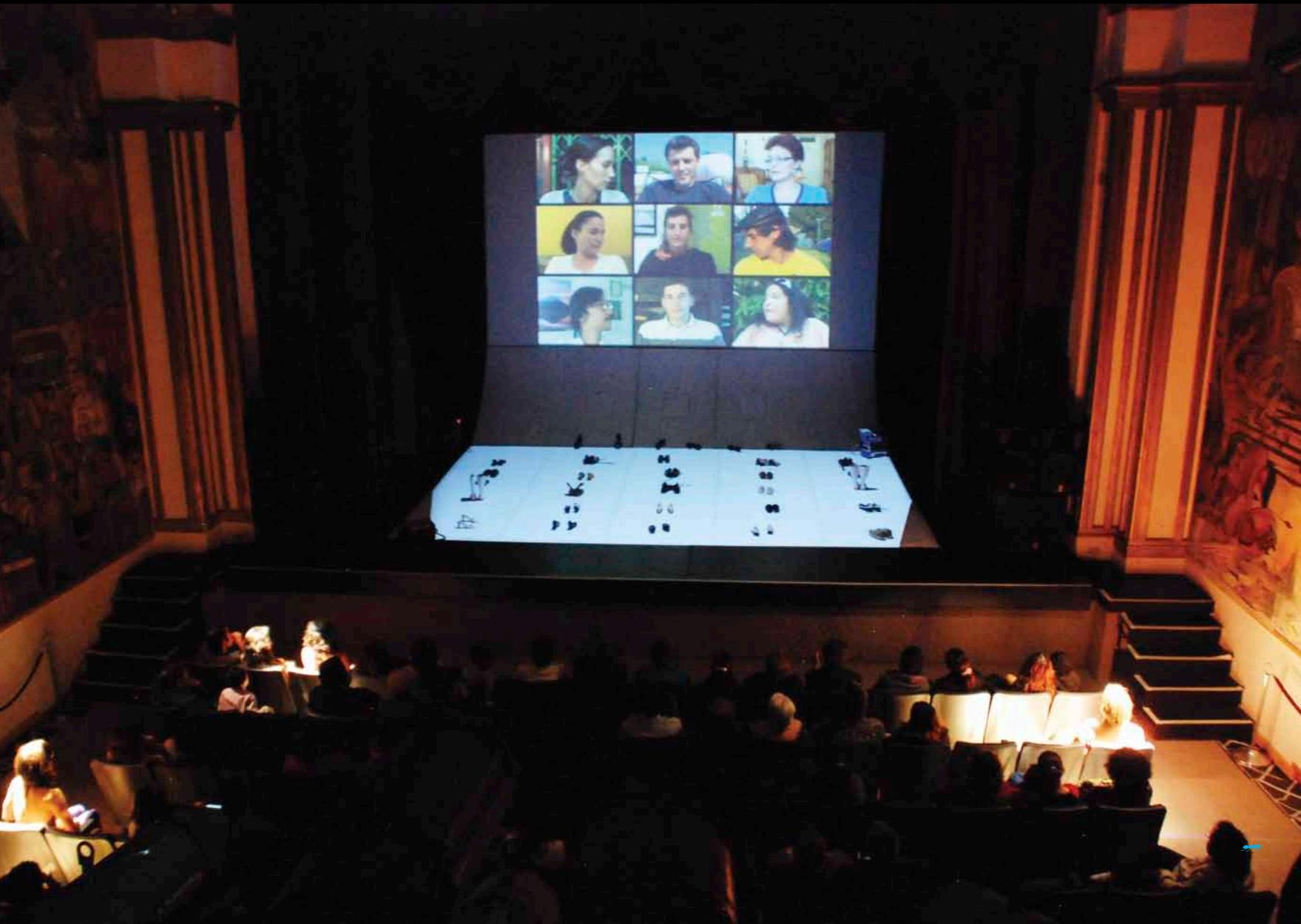
El gesto pone de manifiesto la relación del ser humano con la herramienta, si pensamos en la particularidad y distinción más característica del ser humano: la mano, podemos observar cómo ésta se vuelve una extensión voluntaria, cuyo motivo radica en ser un agente de provocación y al mismo tiempo de subversión². El problema no se encuentra en la interfaz que nos vincula y a la vez nos separa de las cosas, siguiendo a Vilém Flusser el cambio se localiza en la exploración de los gestos, pero no habla de una simple interpretación, sino de poder hallar otra intencionalidad. La idea es afirmar un gesto que esté orientado por la provocación artística y que derive un vínculo amoroso con las cosas. Finalmente el gesto aparece siempre como un intento, una proyección de cambio.

¹ Vilém Flusser, *Los gestos*, Barcelona: Herder, 1994, p. 8.

² *Ibid*, p. 51.

En esta sintonía las piezas *Instantes* del colectivo dobleA, *Sounds from a square* de Mónica López Lau y *Antropía* de Pamela Cuadros, Jessica Sandoval, Jualiana Faesler, Abigail Soquí y Renata Wimer sugieren un modo particular de dirigir el gesto, ya sea desde el dibujo en el cual está implícito un futuro por proyectar; también como desciframiento en el sentido de activar un instrumento musical; o el hecho de integrar una interfaz en la gestualidad corporal, para que la ilusión digital se convierta en un componente activo para transformar la escena.





Antropía
Pamela Cuadros
México, 2008
Pieza de arte escénico



Antropía, Pamela Cuadros, 2008.

Antropía es la puesta en escena de una obra interdisciplinaria y multimedia en un escenario interactivo, logrado a través de un dispositivo: una cámara que lee, en forma de datos, cada gesto y movimiento del actor; gracias a ese escenario interactivo, el cuerpo desencadena sucesos escénicos a partir del movimiento, velocidad y voz del ejecutante. La obra pondera el carácter visual y espectacular, ya que pretende explorar las posibilidades creativas e interpretativas del cuerpo humano y las tecnologías de la imagen.

Pamela Cuadros 

Chile, 1975

Estudió Escenografía en la Escuela Nacional de Arte Teatral del Centro Nacional de las Artes. Ha participado como iluminadora en espectáculos de teatro, danza e instalaciones en colaboración con varios artistas como Vivian Cruz, Jacqueline Serafín, José Luís García Nava, entre otros. Ha enfocado su trabajo escenográfico en el diseño de proyección de imagen en escena. Ha trabajado varias obras como *Defensa ante sobrevivientes y un elogio de Malthus*, adaptación libre de *La invención de Morel*, novela de Adolfo Bioy Casares; *Cuadrilátero 2 de 3 caídas* de Gabriel Arteaga, *Impresiones en el ánimo*, el *Homenaje a Cri Cri* con la Compañía Nacional de Danza y *En la noche cuando no sueño...* de Alicia Sánchez. Actualmente cursa el Magister en Artes Mediales en la Universidad de Chile.

Jessica Sandoval 

Bailarina apoyada por el INBA, el FONCA y la Secretaría de Relaciones Exteriores para realizar estudios de perfeccionamiento en distintos países como México, Brasil, Estados Unidos y Francia. Ha sido merecedora de varios premios y distinciones: fue ganadora del primer lugar del Premio de Coreografía INBA-UAM 2003, fue galardonada por la UNESCO en 2006 para dirigir junto con Gerardo Trejoluna *POFTON ou ce qui a forgé mon âme*, espectáculo de música y danza, en el Espace Sobo Bâde en Dakar, Senegal. Ha estrenado varias obras, entre las que destacan *Impresiones en el ánimo* (2007), espectáculo pluridisciplinario y *Tempestad* (2009).

Juliana Faesler

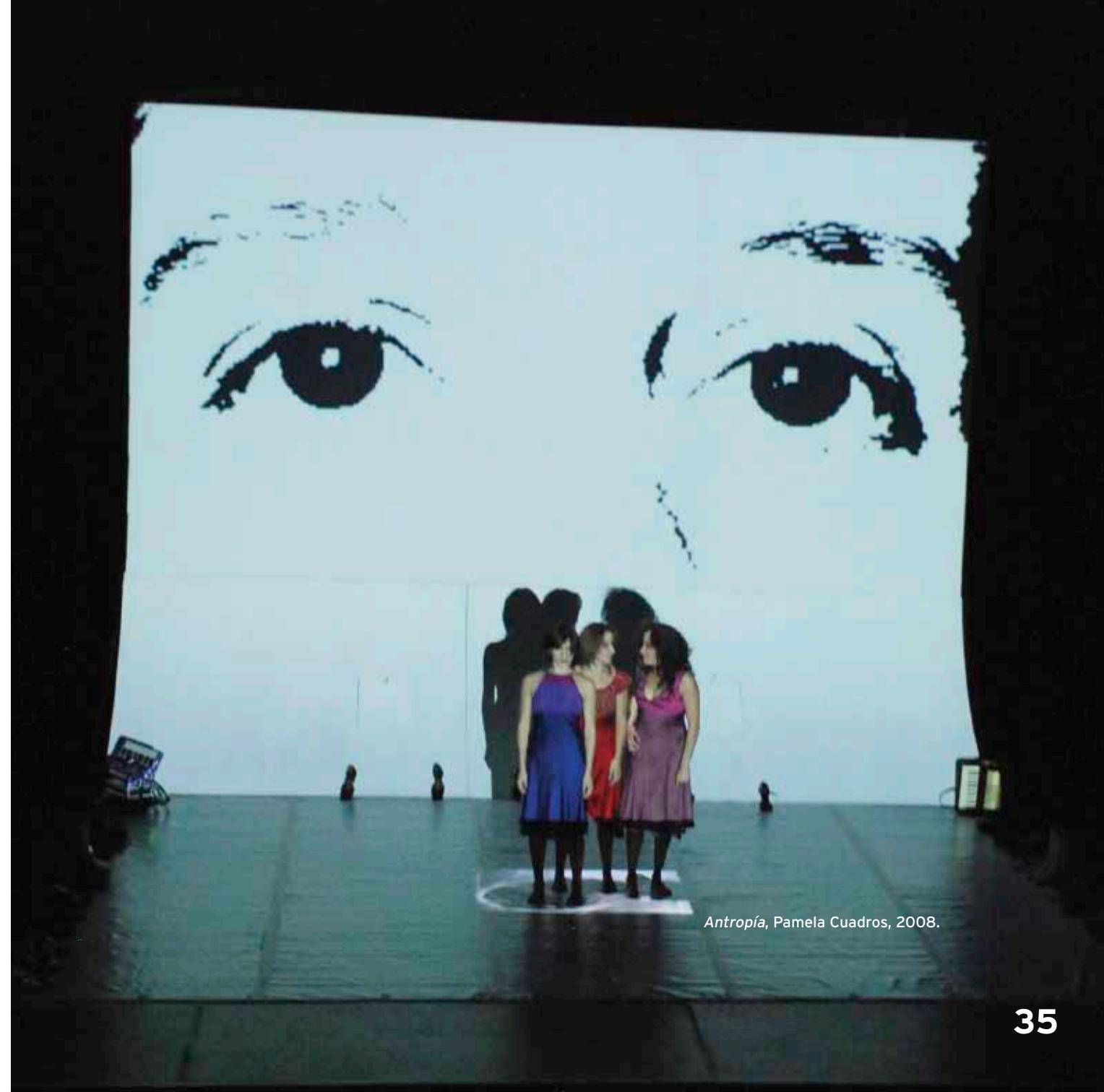
Estudió escenografía y vestuario en Central Saint Martins School of Art en Londres; actuación y dirección en México con Julio Castillo, Ludwik Margules y Héctor Mendoza. Es miembro fundador de la Academia de Arte Teatral. Ha ganado y ha sido nominada a numerosos premios como: premio Villanueva; mejor espectáculo extranjero, otorgado por la unión de críticos UNEAC, de Cuba; director revelación; mejor dirección de escena; mejor escenografía y mejor teatro de grupo, otorgados por las diferentes asociaciones de críticos de teatro del país. Dirige, junto con Clarissa Malheiros, la Compañía La Máquina de Teatro y ha trabajado en más de 70 producciones de teatro y ópera como directora, escenógrafa e iluminadora. Actualmente, es parte de la Dirección Artística de la Muestra Nacional de Teatro y del sistema Nacional de creadores.

Abigail Soquí

Actriz y bailarina, cofundadora del grupo de teatro Luna Avante, con el que ha participado en importantes festivales nacionales y extranjeros. En 2005 la compañía recibió el premio, otorgado por el público, a mejor obra extranjera en el festival Temporales Internacionales de Teatro, de Puerto Montt, Chile. Fue becaria del FONCA de 2006 a 2007. Ha trabajado con varios directores, entre los que destacan: Héctor Mendoza, Mauricio Jiménez, Boris Shoeman, Ignacio Escárcega, Antonio Salinas, entre otros. Actualmente, Luna Avante cuenta con una residencia en el teatro La Capilla, a través del programa del FONCA México en Escena.

Renata Wimer 

Artista multifacética. Su campo de actividad comprende la música, el teatro, el circo y la danza. Se formó como violonchelista con Leoploldo Téllez, posteriormente aprendió y perfeccionó la técnica del sitar en la India y estudió música persa en Irán. Años después se desarrolló como actriz. Trabajó en circo contemporáneo con El Circo Raus y en teatro con directores como Emilio García Whebi, José Caballero, Enrique Singer y Marco Vieyra entre otros. Como bailarina, trabajó por dos años con la compañía de danza Butoh O.618, y en montajes como *Huesos rotos*, *Impresiones en el ánimo* y en la ópera *Macbeth* dirigida por Sergio Vela. Ha compuesto música para varios montajes de teatro y danza así como para documentales y cine.



Antropía, Pamela Cuadros, 2008.

Handwritten musical notation on a staff. Above the staff, there is a handwritten time signature $\frac{4}{3}$ with a circled minus sign (-). The notation consists of a wavy line representing a melodic contour. To the right, the word "LABIUM" is written in capital letters next to a square symbol. Below the staff, there are two parallel lines that converge towards the right, and another set of parallel lines to the right.

Handwritten musical notation on a staff. The notation includes several vertical lines representing chords or textures, some with dots below them. To the right, the word "LIVE" is written in capital letters, followed by "harmo" in a box and a circled dot (•). Below the staff, the dynamic marking "mf" is written, followed by "rall..." with a dashed line. To the right, there are two parallel lines that converge towards the right, and a double bar line.

Handwritten musical notation on a staff. The word "LABIUM" is written in capital letters next to a square symbol. The notation includes wavy lines and vertical lines. At the bottom left, the number "36" is written in blue. At the bottom right, the number "37" is written in blue.

Sounds from a Square
Mónica López Lau
México, 2008
Instalación interactiva
Galería Espacio Alternativo



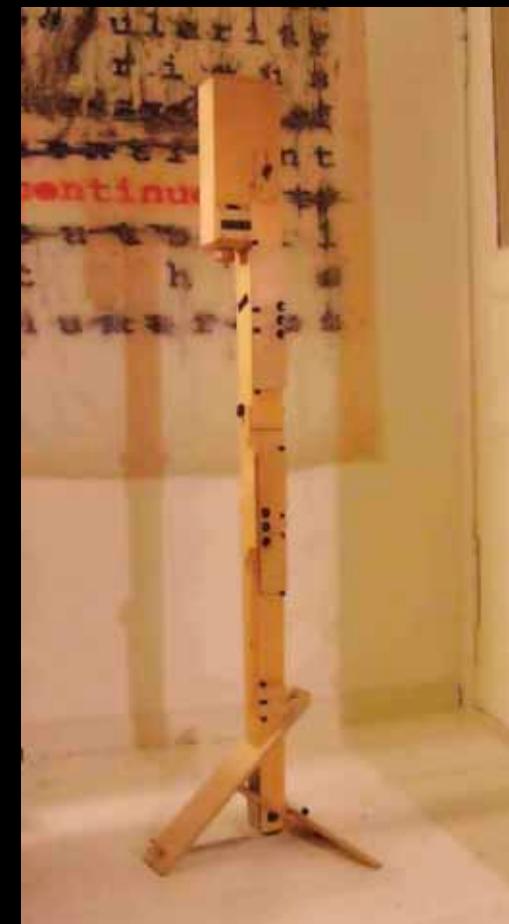
Sounds from a Square, Mónica López Lau, 2008.

Sounds from a square es una pieza sonora basada en composiciones específicas para flauta Paetzold y medios electrónicos. La intención del proyecto es atender dos aspectos de la producción electroacústica: el acústico y el electrónico, considerados dentro de una misma poética: sonar el espacio. En esta obra destaca un elemento importante: el vínculo entre la composición y la ejecución mediante un performance. Uno de los objetivos de este trabajo radica en la difusión de la flauta Paetzold, ya que es poco conocida en México, y en consecuencia, poco trabajada.

Mónica López Lau 
México, 1979

Cursó la licenciatura en la Escuela Nacional de Música (UNAM) bajo la coordinación de Horacio Franco. Posteriormente obtuvo el título de Bachelor of music en el Conservatorium van Amsterdam bajo la cátedra del maestro Walter van Hauwe. En 2007 terminó la maestría en el Conservatoire de Lausanne con el profesor Antonio Politano. En 2008 obtuvo con honores el título de Triennio sperimentale di primo livello de música electrónica en el Conservatorio di Música-Benedetto Marcello di Venezia.

Ha participado en importantes festivales y en centros musicales a nivel internacional. Durante tres años consecutivos ha sido invitada a colaborar en Prime en Suiza. Actualmente se dedica a la música barroca y contemporánea, enseña música de cámara e imparte el taller de flauta de pico en la Escuela Superior de Música (INBA).



Sounds from a Square, Mónica López Lau, 2008.



*Instantes
dobleA*
México, 2008
Video

Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
del Centro Multimedia.



Instantes, dobleA, 2008.

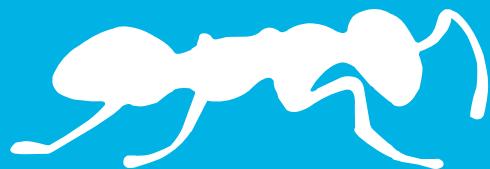
Instantes es una pieza que reside entre la gráfica, el dibujo y la animación; son imágenes trazadas con puntos-manchas, casi evanescentes, que se diluyen y cobran fuerza en la escena: gotas en movimiento que se expanden y contraen. El trabajo busca provocar sensaciones en el público, antes que sumergirlo en una narración lineal; se trata de una obra abierta, ya que el espectador debe interpretar el misterio sugerido a través de las sensaciones visuales y auditivas a las que se expone; podría tratarse de una reflexión acerca de una imagen estática a través del movimiento.

DobleA 
México, 2002

Es un colectivo formado por Adriana Bravo y Andrea Robles en la ciudad de México, la primera pieza del grupo fue *Mirada perdida*. A partir de entonces se han llevado a cabo varios proyectos de animación, dibujo, fotografía y video. También han colaborado en múltiples exhibiciones colectivas e individuales. Sus obras están hechas con técnicas variadas como animación mixta, animación de óleo sobre vidrio, animación grafito y animación objetos. Actualmente se encuentran en fase de producción del proyecto *Absolución simultánea*.



Instantes, DobleA, 2008.



LA TERRITORIALIZACIÓN

Con la acelerada tecnologización del mundo surge una explosión de los viejos límites del espacio; las relaciones entre nuestras formas de habitar y representar el entorno mediante mapas están basadas en un imaginario centrado en la mimesis, y son paulatinamente remplazadas por procedimientos cartográficos que se sustentan en el desarraigo, en la desterritorialización como nueva condición urbana. Cartografiar implica territorializar el entorno, edificando juegos semánticos provisionales y dinámicos con límites difusos y con capacidad para transformarse.

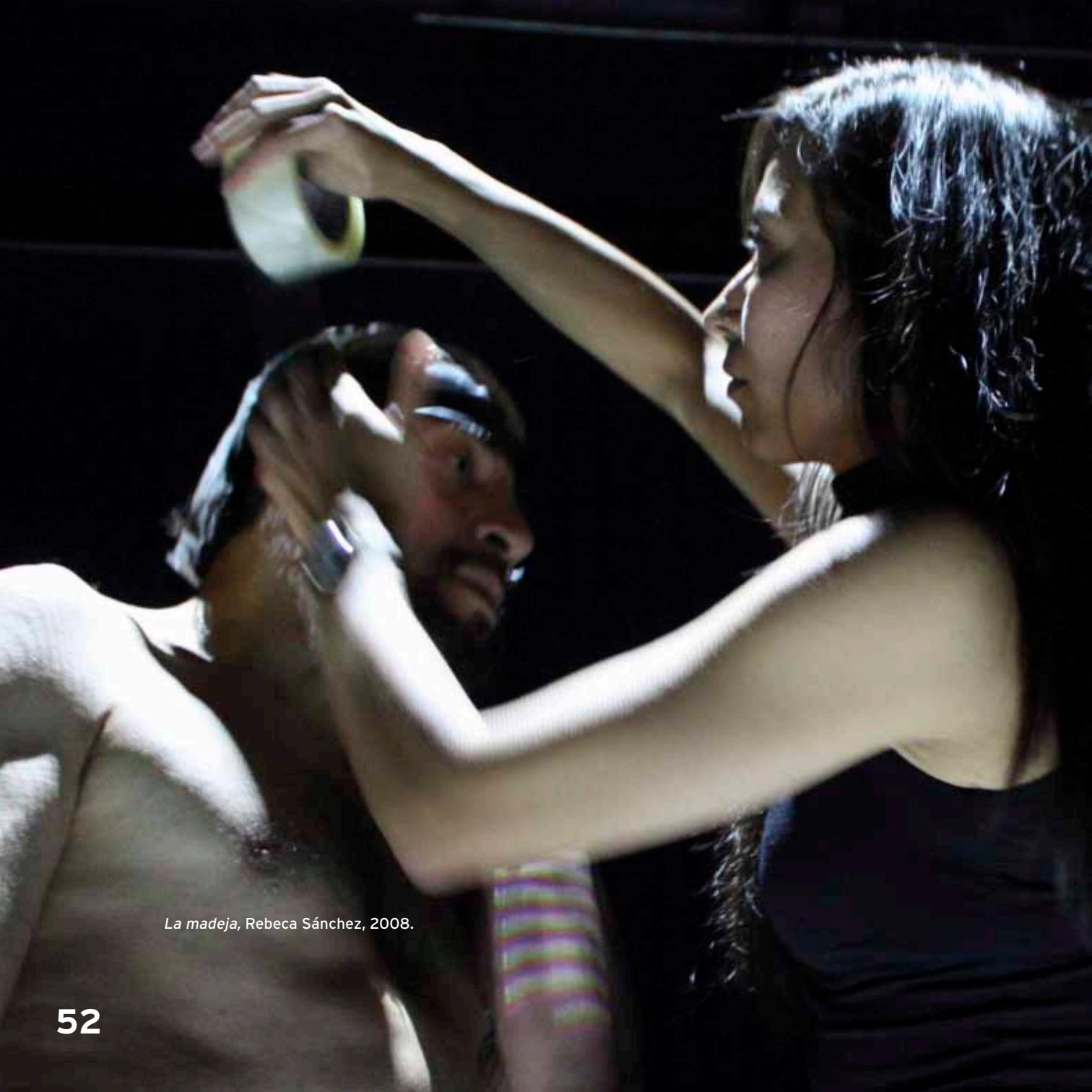
Entonces, en la cultura digital la idea de espacio objetivo y lineal es cuestionada; los lugares son móviles, las estancias son efímeras. Pero estas nuevas maneras de estar, mediadas por aparatos de locación y sistemas de registro, suponen matrices sensitivas que bien invitan al trabajo artístico a reconfigurar la idea de morada.

¿Es el arte capaz de contribuir en la producción de estos nuevos imaginarios sobre lo urbano? La obra artística explora espacios de la vida y maneras de habitabilidad del mundo, reivindicando lo local en lo global; en este sentido las piezas *La madeja* de Rebeca Sánchez, *No materia* de Gerardo García de la Garza, *0.5m²* de Esthel Vogrig, *Composiciones electroacústicas para un sistema multi-canal complejo de 15 altavoces* de Pablo García, *TRANCEfusión* de Diego Román y *Alerta móvil de contra-vigilancia* de anónimo Colectivo evidencian que los sitios de impenetrabilidad son superados por espacios genéricos desarraigados de la historia, por la identidad y diferencia cultural.



La madeja
Rebeca Sánchez
México, 2008
Pieza de artes escénicas



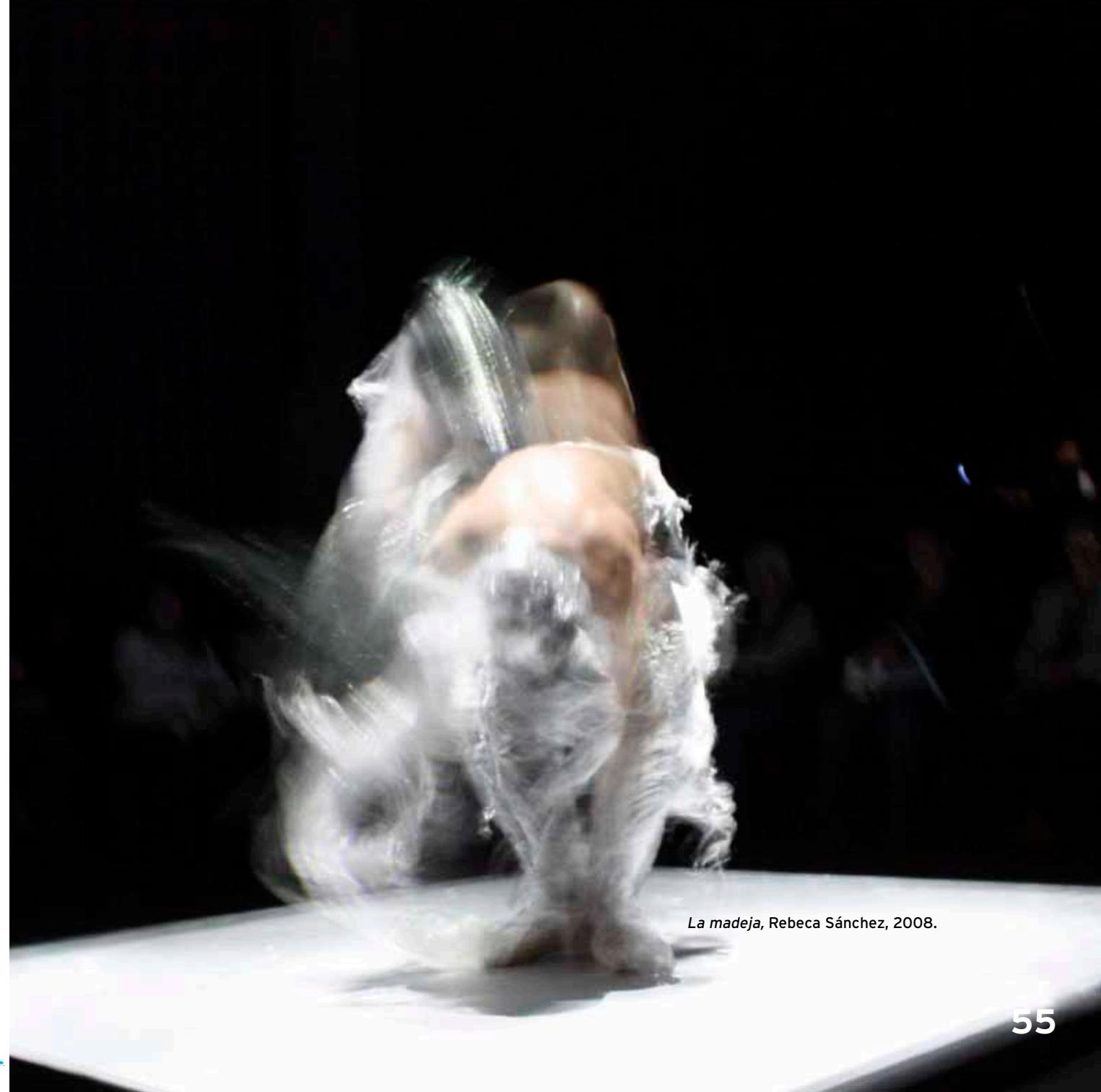


La madeja, Rebeca Sánchez, 2008.

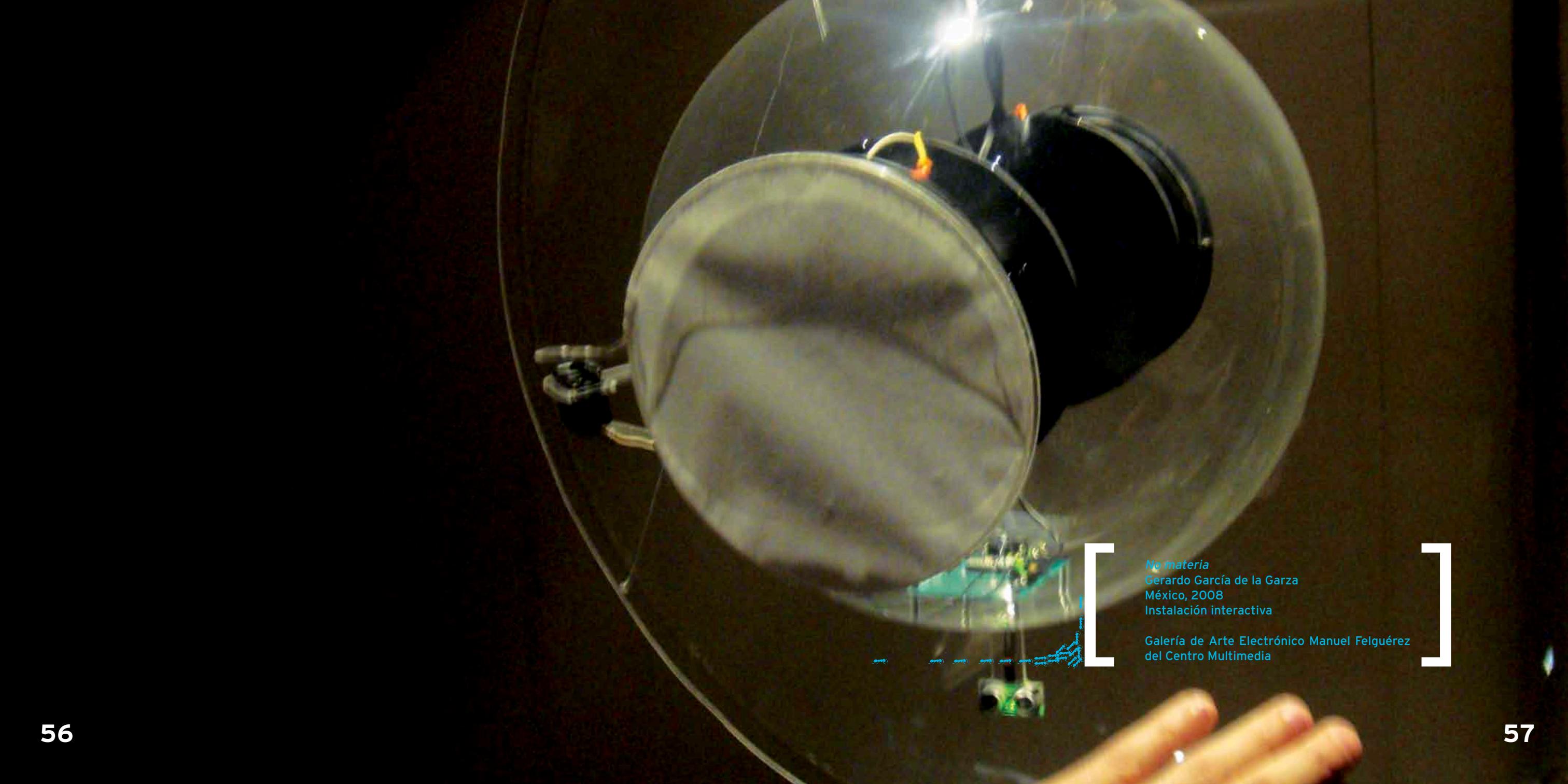
La madeja es una pieza escénica interdisciplinaria que pretende hacer una reflexión en torno al concepto de extranjería, lo cual se logra a partir de la representación dramática, el lenguaje coreográfico, el video y la manipulación sonora en tiempo real. Un sensor de movimiento instalado en el cuerpo del único actor de la obra, permite la manipulación de su voz pregrabada, así como la construcción de una atmosfera de aliento-desaliento. *La madeja* muestra los procesos de secuestro, de adaptación y de liberación humana en relación a las pérdidas simbólicas que ello implica.

Rebeca Sánchez 
México, 1967

Obtuvo el título de Ejecutante en Danza Clásica por La Escuela Superior de Música y Danza de Monterrey. Simultáneamente cursó la Licenciatura en Diseño en Mercadotecnia Visual. Realizó la Maestría en Artes Visuales en la ENAP de la UNAM. Tiene el título de European Media Master of Arts: Interactive Multimedia, de *Utrecht School of Arts-Faculty of Art, Media & Technology*; y tiene un Master in Performing Arts por *DasArts-De Amsterdamse School Advanced Research in Theatre and Dance Studies, Amsterdam Hogeschool voor de Kunsten*. Los elementos recurrentes en su obra son: el movimiento, la voz, el *storytelling*, proyección de imágenes y dispositivos interactivos para manipulación de audio. Su obra *La Petite Machine* fue comisionada por *CorpusMedia* y presentada en el tercer Encuentro Euro-Regional de Artes Digitales 2009. Próximamente formará parte del Festival ISI en Montpellier 2010.

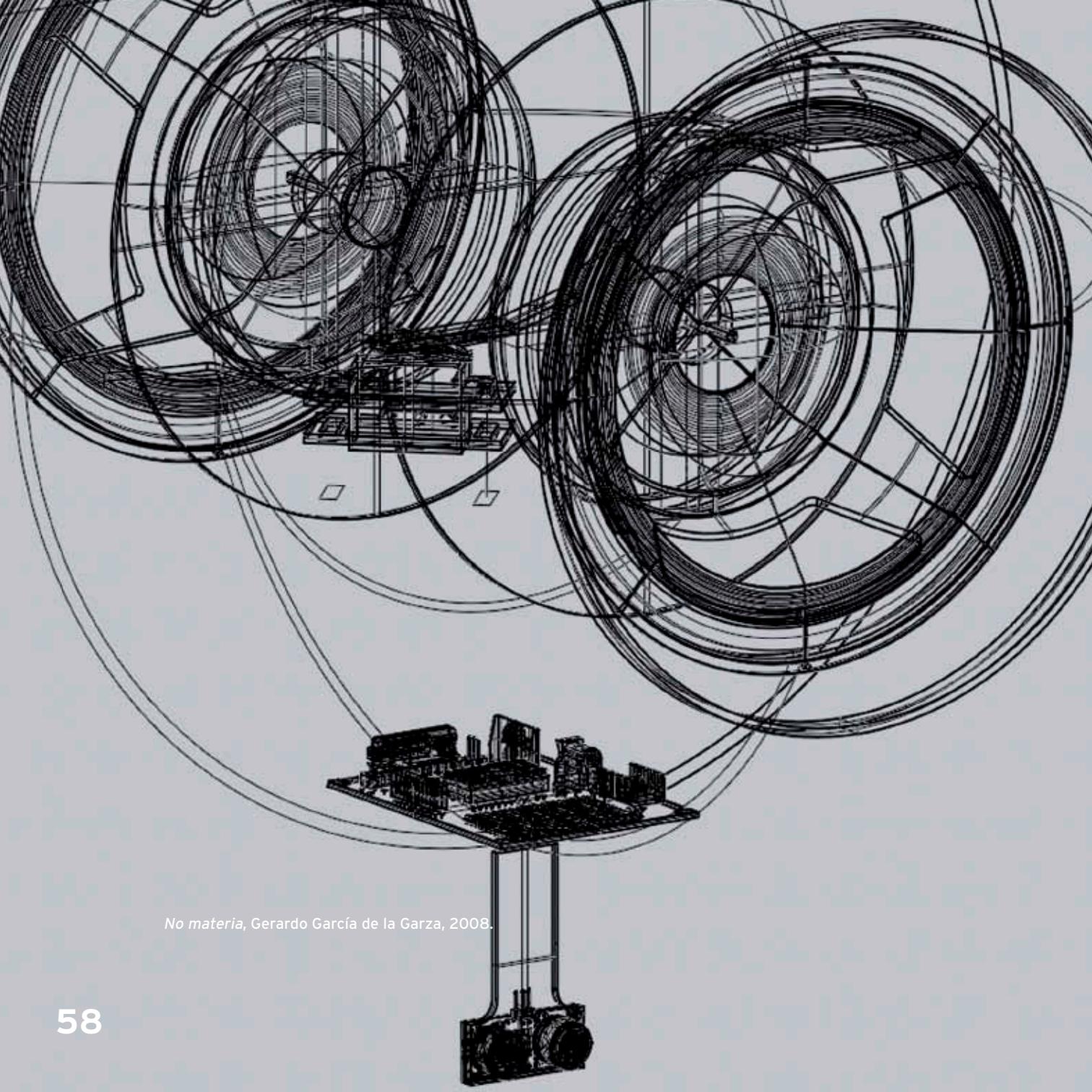


La madeja, Rebeca Sánchez, 2008.



No materia
Gerardo García de la Garza
México, 2008
Instalación interactiva

Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
del Centro Multimedia

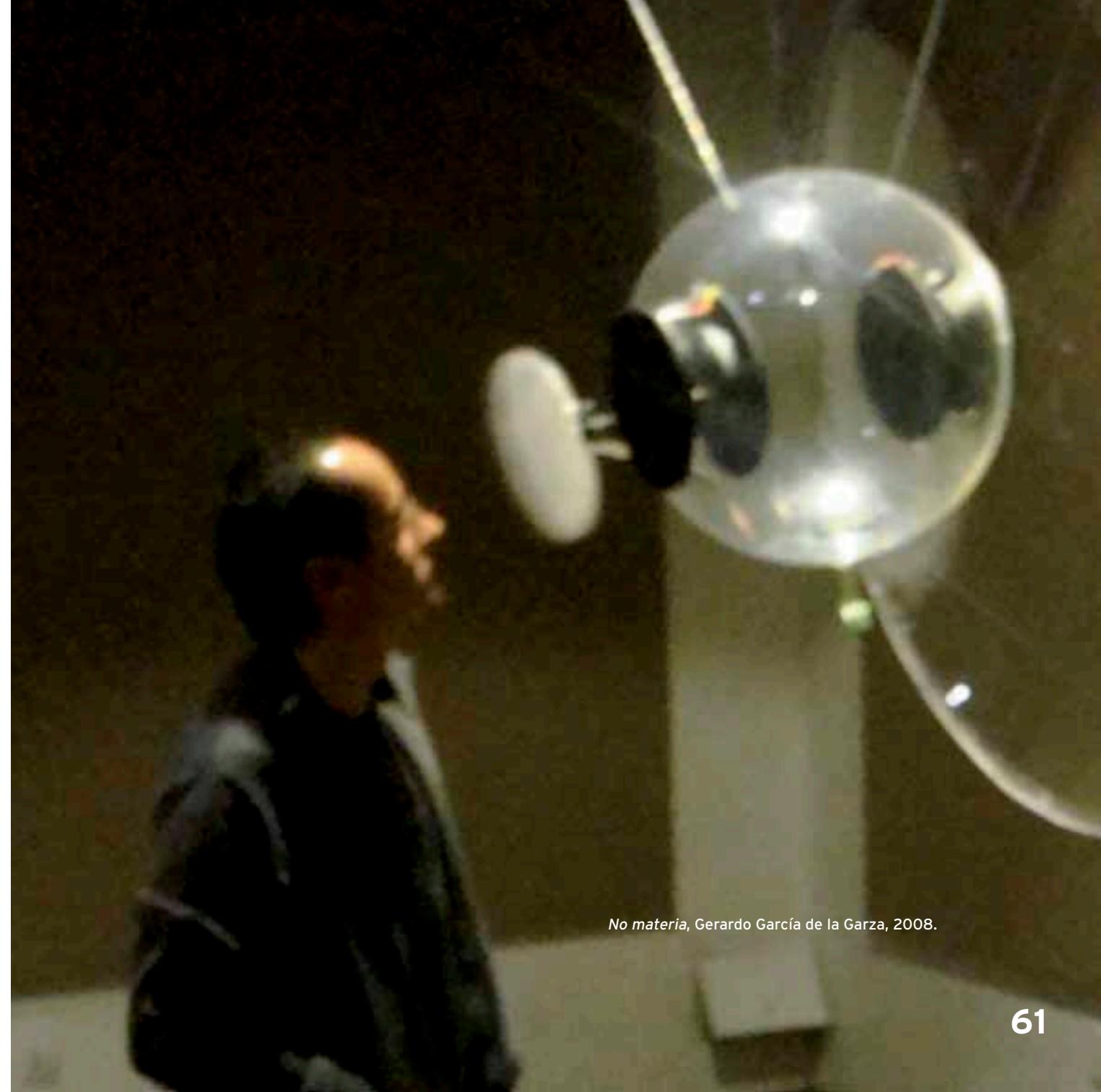


No materia, Gerardo García de la Garza, 2008.

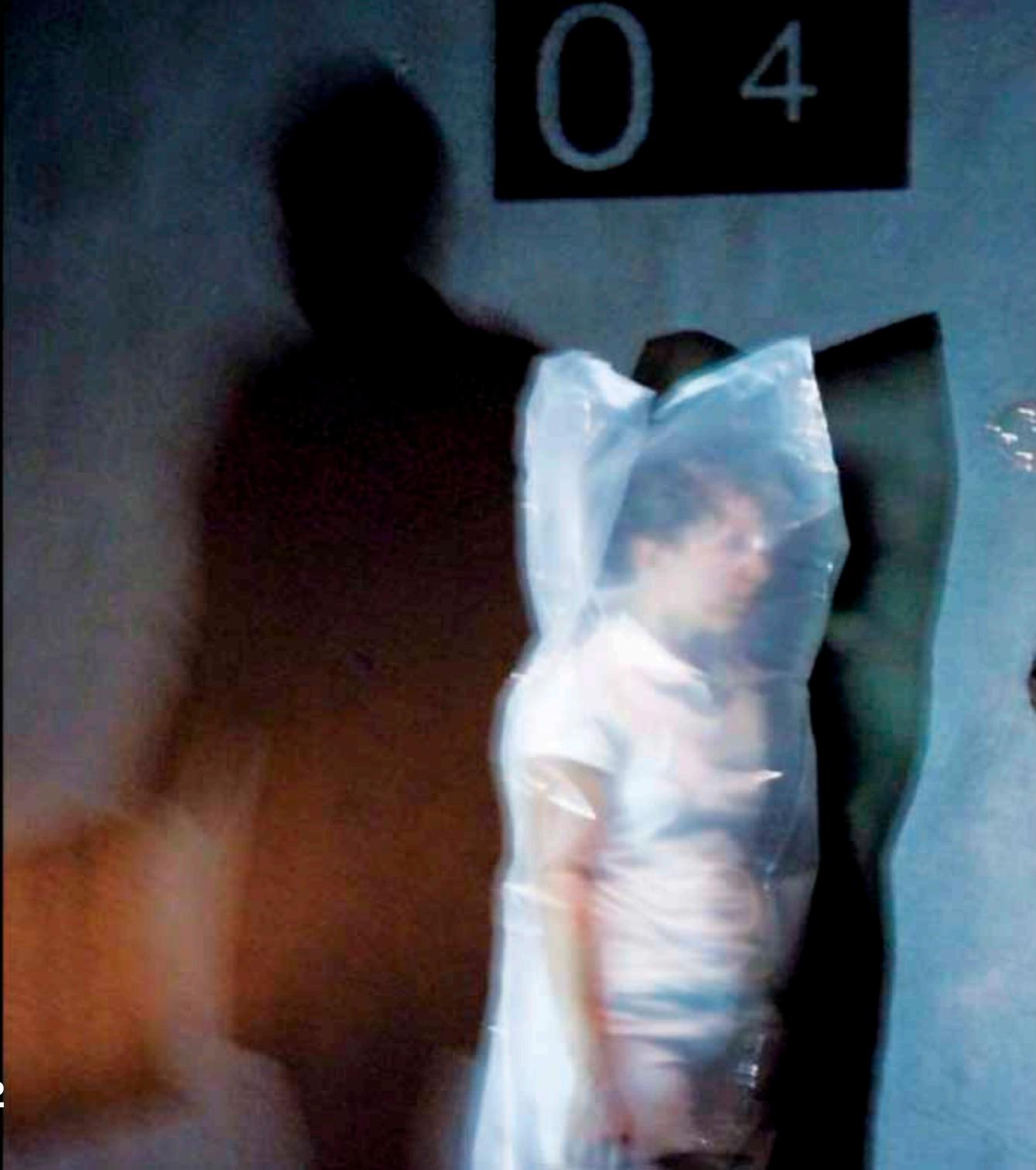
No materia es una instalación de instrumentos sonoros, cada uno de los cuales cuenta con un mecanismo envolvente acústico. La pieza busca explorar la materialización del sonido mediante referentes visuales, específicamente la vibración y el movimiento interactivo; los cuales son generados por un sistema mecatrónico compuesto por sensores y platos reflectores de sonido. Al tratarse de una pieza interactiva, se propone al espectador la posibilidad de experimentar el fenómeno sonoro en la forma de su expansión espacial; la obra aparece como un artefacto que interpela y acecha, con lo que el acontecimiento estético recae en un ambiente de tensión e interactividad.

Gerardo García de la Garza 🇲🇽
México, 1970

A finales de los noventa comienza a trabajar con nuevos formatos, ubicado en la plataforma sonora con instalación. En 2004 inicia una investigación basada en el papel moneda de todo el mundo, de ahí surge *La trilogía del dinero* y *La cadena del dinero*, una serie de piezas con soportes mecatrónicos; la obra invita a la reflexión porque conduce a mirar otros valores del dinero, a considerar el universo de la numismática, las iconografías que se plantean desde la observación y que forman la historia de la humanidad a través del progreso, la economía y la idea del dinero. Actualmente utiliza soportes electrónicos para generar mecanismos de reflexión, desarrolla una serie de instrumentos sonoros de nueva generación para intervenir espacios y explora un rango basado en la noción de la poesía.



No materia, Gerardo García de la Garza, 2008.



0.5m²
 Esthel Vogrig
 México, 2008
 Pieza de artes escénicas



0.5m², Esthel Vogrig, 2008.

0.5m² es una pieza escénica interdisciplinaria que, como metáfora, intenta enmarcar distintos disturbios que brotan como oposición al control exacerbado que se despliega en la actualidad. Desde una óptica de inspección, Esthel Vogrig trata de someter al bailarín a una encrucijada conductual, ya que logra llevarlo a un terreno en el que casi lo convierte en objeto; pero de manera paradójica, la creatividad interpretativa se nutre del azar y la tecnología se hace cómplice, mostrando tanto su fragilidad como su magia. La intención de la pieza es, por medio del desarrollo de interfases, generar nuevos modelos interpretativos y establecer relaciones transversales entre la programación y las artes escénicas.

Esthel Vogrig 
Italia, 1979

Bailarina y coreógrafa. Estudió Ritmos Espacios de Danza; es egresada de la Licenciatura en Coreografía de la Escuela Nacional de Danza Clásica y Contemporánea. Ha participado en distintos festivales de danza y de arte electrónico. Fue becaria para asistir al American Dance Festival; y al DanceWeb Program 2009. Ha colaborado con el grupo MU. Su obra se ha presentado en varios países, entre sus coreografías más recientes se encuentran *Lo de la mierda*, *El espaciometro* y *Mi última foto*. Tomó diversos talleres enfocados al manejo de audio y video a través de softwares. Creó Los Platelmintos, un colectivo que integra danza, música, video y medios electrónicos para la experimentación. Es miembro cofundador del colectivo Inquietando, un grupo de coreógrafos mexicanos, cuyo interés radica en el intercambio de ideas sobre prácticas escénicas contemporáneas.



0.5m², Esthel Vogrig, 2008.

Percusión / percussion

Batería estándar / standard drum set

The image shows a vertical stack of six musical staves, each representing a different drum component. Each staff begins with a vertical line and a small rectangle, indicating the starting point of the instrument's sound. The components are labeled as follows:

- Platillo / Cymbal**: The top staff, with a small 'x' above the staff.
- Toms x4**: The second staff, with four 'x' marks above the staff. Labels above the staff identify them: Tom 1 (alto / high), Tom 2 (medio / medium), Tom 3 (medio bajo / medium low), and Tom 4 (piso / floor).
- Tarola / Snare**: The third staff, with a small 'x' above the staff.
- HH abierto / open**: The fourth staff, with a small 'x' above the staff.
- HH cerrado / closed**: The fifth staff, with a small 'x' above the staff.
- Bombo / Kick**: The bottom staff, with a small 'x' below the staff.

Composiciones electroacústicas para un sistema multicanal complejo de 15 altavoces
Pablo García Valenzuela
México, 2008
Pieza electroacústica

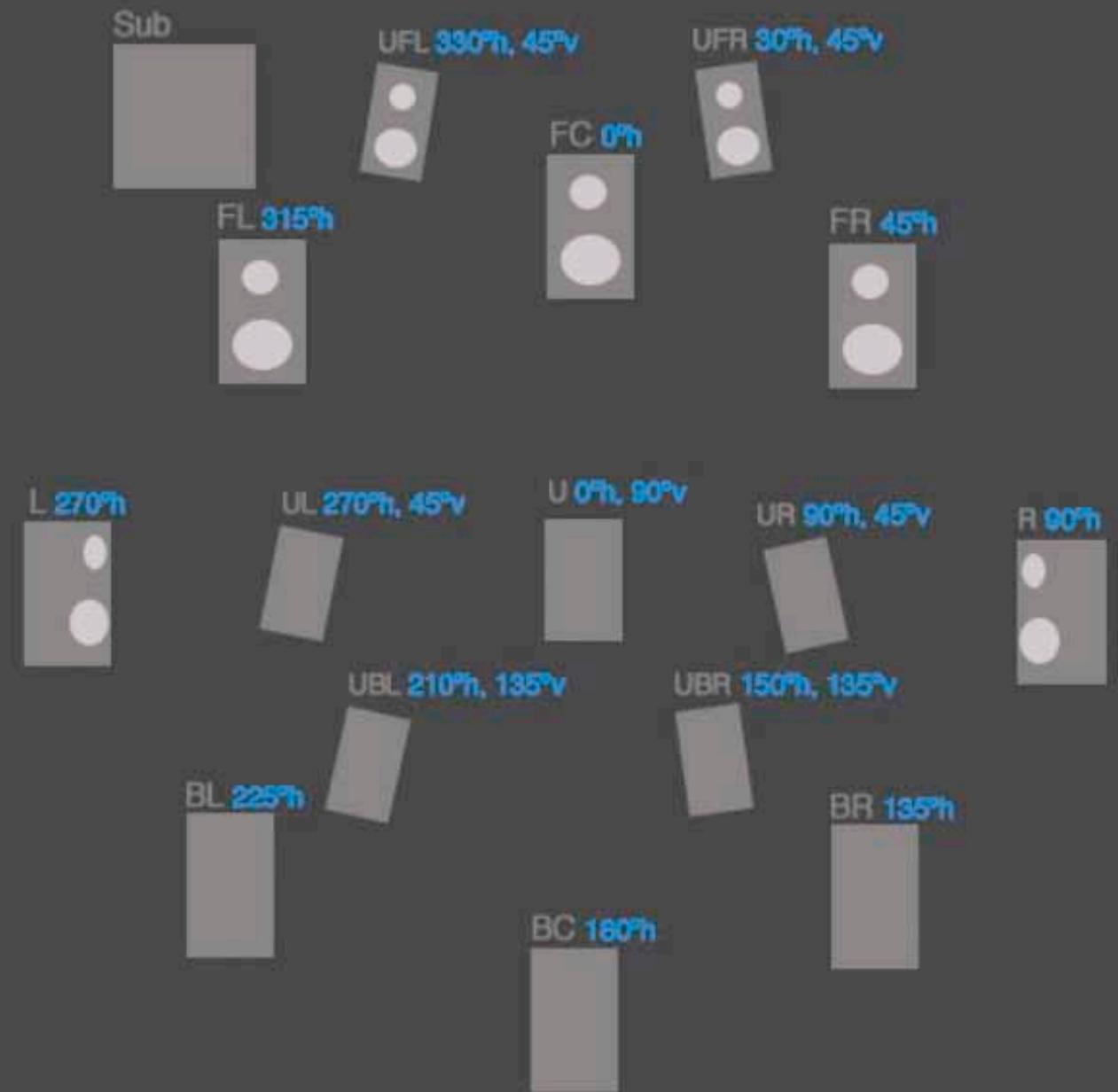


Composiciones electroacústicas para un sistema multicanal complejo de 15 altavoces, Pablo García Valenzuela, 2008.

Composiciones electroacústicas para un sistema multicanal complejo de 15 altavoces es un proyecto sonoro que comprende tres composiciones electroacústicas, las cuales están basadas en los modelos de dirección acústica discreta OCT-70 y OCT-surround de Günther Theile. La idea principal radica en explorar los ámbitos sonoros de la espacialización, a partir del audio multicanal expuesto en una instalación de diversas bocinas que enfatizan el efecto. Este tipo de obras permiten reflexionar sobre la búsqueda de transformar el sonido en espacio; como afirma el autor, la intención es esculpir el espacio del sonido y proyectarlo de acuerdo al drama mismo de su composición.

Pablo García-Valenzuela 
México, 1973

Estudió teoría musical, piano y composición en el CIEM, hizo la Maestría en composición de música contemporánea mixta en la Universidad de Hertfordshire, tiene un Doctorado en composición de música electroacústica-acusmática en City University, Londres. Realizó un Posdoctorado en sonido multi-canal en el Laboratorio de Acústica y Vibraciones de la UNAM-CCADET. Ha recibido varias distinciones en concursos internacionales. Cuenta con una sólida carrera académica: ha publicado artículos de investigación en la EMS de Inglaterra, fue investigador ejecutivo de la National Foundation for Youth Music de Gran Bretaña, participó como investigador y compositor en Electroacoustic Music Studies-Musicacustica. Es tutor en el Posgrado en Música de la UNAM. Ha sido árbitro en la revista de investigación *Heptagrama*. Actualmente es profesor en la Universidad del Claustro de Sor Juana, también es director y responsable de su serie de conciertos "La Habitación del Ruido".



Composiciones electroacústicas para un sistema multicanal complejo de 15 altavoces, Pablo García Valenzuela, 2008.

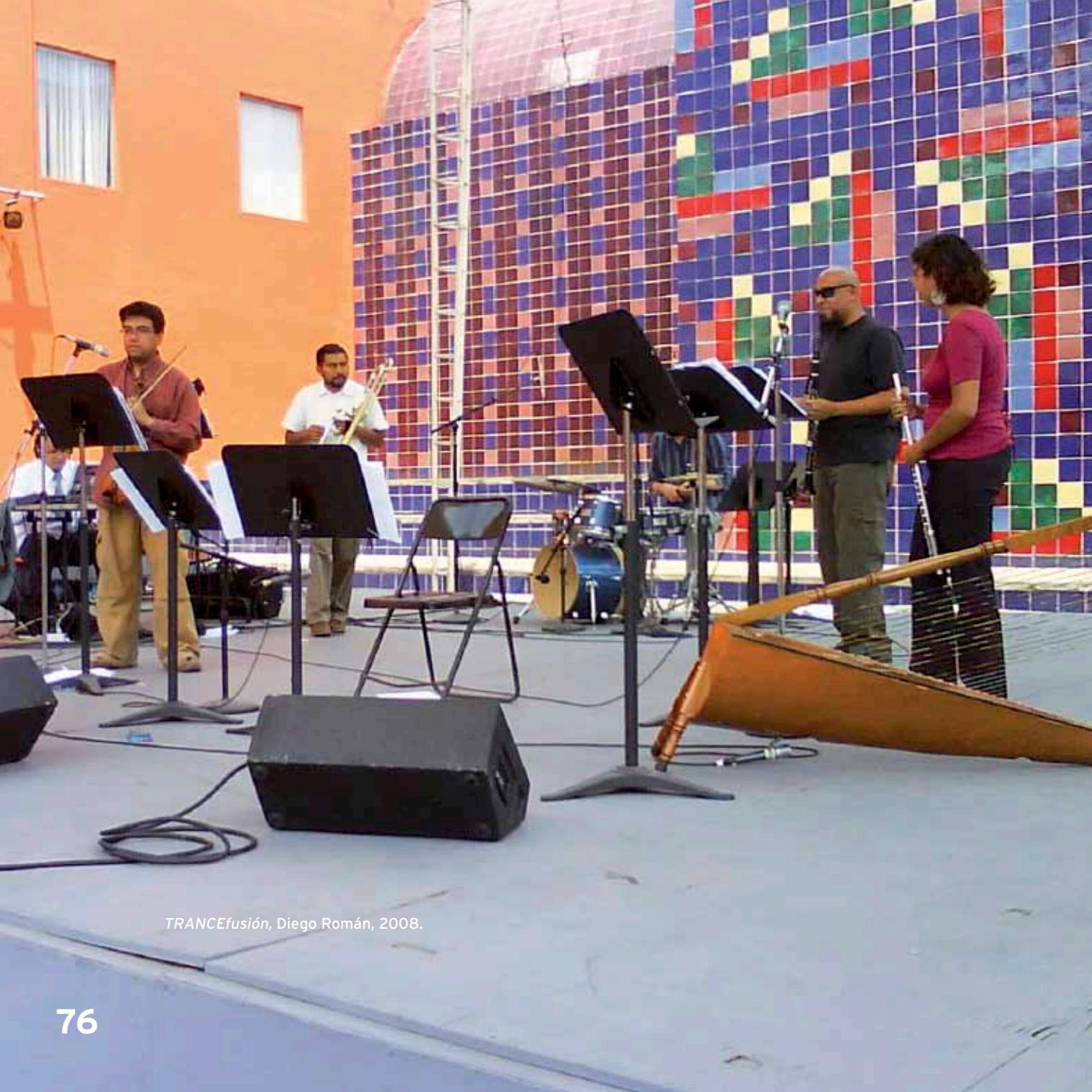
***Todos los altavoces son equidistantes a un centro dado y rodean a la audiencia. Esta distancia puede variar dependiendo del tamaño del recinto. Ningún miembro del público debería de estar a menos de 2m con respecto a cualquier altavoz.

***All loudspeakers are equidistant to a center point and surround the audience. This distance may vary depending on the size of the venue. No member of the audience should be less than 2m close to any of the loudspeakers..



Trance FUSION

TRANCEfusión
Diego Román
México, 2008
Pieza sonora



TRANCEfusión, Diego Román, 2008.

TRANCEfusión está organizada como un set de instrucciones, en el que nueve músicos, un ingeniero en sonido y un director asumen funciones meramente tecnológicas en tiempo real; los participantes cuentan con reglas específicas que permiten generar una apariencia de coautoría, durante el proceso, la obra se revela como una maquinación que trasciende las mismas expectativas del compositor. En general, se trata de una reflexión desde el exterior sobre los medios electrónicos dentro del panorama creativo actual.

TRANCEFUSIÓN

Trancefusión consiste en 3 covers tocados por 3 músicos ampliados, con un "director" y un ingeniero de audio en que se establece una serie de reglas sobre la selección y extracción de material musical, proceso en el que participan los intérpretes y el director. A esto se suman reglas de interacción, organizadas como estratos tras una apariencia de co-autoría que durante el proceso se revela como una adquisición que trasciende las mismas reglas. A diferencia de los intentos de la vanguardia tanto europea como americana de las sesentas, aquí el compositor no lo hace, si reacciona a la elección al no que, por voluntad propia, se superado por un proceso que le trae intrínsecas comunidades de individuos, quizá totalmente ajeno al compositor mismo. Sin embargo la elección elegida por sus elecciones, las que participan se suscitan a la ley de su propio gusto y a un pasado cultural, simbólicas tanto del consumidor de música como de los generadores de la misma (compositor, intérprete y director de concierto de la tradición occidental).

Diego Román 
México, 1986

Inició sus estudios en composición con Horacio Uribe, Georgina Derbez y Alejandro Romero. Con Jorge Torres-Sáez estudió análisis y orquestación, con Jorge Vidales, armonía. Asistió al Laboratorio de Julio Estrada en la ENM. Actualmente está terminando la licenciatura en composición musical en la ESM con José Luis Castillo. Ha tomado cursos en México y el extranjero; en el campo de la electroacústica estudió con Carole Chargueron; cursos con Ake Parmerud, Sergio Luque, Ezequiel Netri e Ives Daoust. Su obra se ha presentado en distintos países.

En el 2008 recibió una mención en el concurso de composición del International String Orchestra Festival en Malta. Ese año presentó su obra de teatro-musical propia, *Basura-Krapp 3.5* en México. Ha colaborado con distintos grupos como Noiztrik y Machakos. Ha sido acreedor de apoyos como el IMJUVE. En 2007 coordinó y participó en un ciclo de conferencias en torno a la improvisación contemporánea.



1

Cada músico intérprete elegirá una sola de algún género de música popular que haya estado de moda entre sus 18 y 25 años.

2

En el momento de la elección de la música, el director deberá tener en cuenta: el género musical, el instrumento que se utilizará, el ritmo, la duración, la estructura, etc. y de preferencia de tener una estructura narrativa (como la que se encuentra en las canciones de los 40's y 50's).

3

Roles	Instrumentos
Sola de 1	1 2 3 4 5
Sola de 2	1 2 3 4 5
Sola de 3	1 2 3 4 5
Sola de 4	2 4 8 9
Sola de 5	2 3 4 5 9
Sola de 6	6 7 8 9 1 3
Sola de 7	3 4 7 8 9
Sola de 8	5 4 8 1 2
Sola de 9	4 1 1 7 4 5

Por cada sola el director elaborará una partitura (score) que incluya el ritmo armónico y debajo los 3 o 4 instrumentos que toquen en la sola a las que el director asignará nombres de género (sea conocidos) y de acuerdo a 4 afinidad funciones.

Funciones (en score):
 Puntos, acordes
 Marcar el Pulso
 Tener un contrapunto - Fills
 Armonización - Texturas armónicas
 Improvisar con material, carácter solista
 Llamada
 / respuesta (función complementaria a llamada)

Las frases deberán ajustarse a una duración variable, registros, dinámicas, duración y acentuación, además de ser de transposición definida por el ritmo armónico de la sola a interpretar.

En el score, encontraremos varias posibilidades de combinación entre los instrumentos en base a la función que van haciendo. Ej:

De	AM	DT
Instrumento 1	Instrumento 2 -	Instrumento 3 -
Frases 1 - Funtar	Frases 4 - Fills	Solo

Algunas otras posibilidades de modificar la frase de acuerdo con la función son las siguientes:
 Fragmentar
 Adornar
 Loop
 Reverse loop

Estas pueden ser utilizadas solas o en combinación y deben ser ensayadas previamente.

7

La obra se presentará en su integridad, como autoría colectiva (incluyendo los autores de las solas originales, de las frases, los intérpretes, el ingeniero de audio y el compositor sin un orden jerárquico) y sin notas al programa.

TRANCEfusión, Diego Román, 2008.



AMCV / *Alerta móvil de contra-vigilancia*
anónimoColectivo
México, 2008
Pieza para red y aplicación para teléfono celular

Galería A/B



Alerta Móvil de Contra-Vigilancia
amcv@contra-vigilancia.net



AMCV / Alerta Móvil de Contra-Vigilancia, anónimoColectivo, 2008.

Alerta móvil de contra-vigilancia propone una reflexión en torno al concepto de vigilancia, el trabajo consiste en una aplicación para teléfonos celulares y un sitio web, las cuales informan al usuario sobre la localización de las cámaras de vigilancia que se encuentran en las ciudades de Cuernavaca y el Distrito Federal. Por medio de esta pieza se intenta crear una comunidad de contravigilancia, a partir de la interacción con la página web, que permite a los usuarios actualizar la base de datos de cámaras. La intención es hacer un juego de metáforas sobre los roles de poder: el vigilante es vigilado.

AnónimoColectivo 
México, 2004

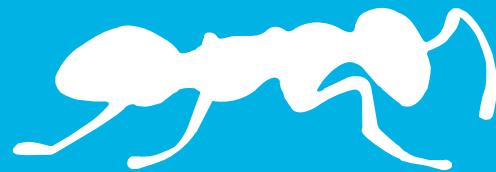
Es un grupo de artistas que radica en Morelos; una de sus preocupaciones es abordar de forma crítica las nuevas tecnologías, ya que son consideradas como instrumentos de creación. Desde este planteamiento, el objetivo general del colectivo es llevar a cabo una transformación activa del contexto cultural. Para la concreción de dicho propósito, se busca la formación de un marco de desarrollo y difusión de propuestas artísticas independientes; la integración de foros de discusión sobre las problemáticas del arte contemporáneo y la realización de proyectos que planteen usos alternativos de los medios de comunicación e intervención de espacios públicos.

anónimoColectivo agradece el apoyo de: Gabriel Velázquez, siete|media y Mobile Zynco

siete|media
diseño y tecnología sa de cvc



AMCV / Alerta Móvil de Contra-Vigilancia, anónimoColectivo, 2008.



EL DESARRAIGO

En el contexto contemporáneo se vive de manera volátil, es difícil cimentar raíces, pero a la vez hay un espíritu que proclama seguridad, como afirma Blaise Pascal “ardemos en deseos de encontrar terreno sólido y un fundamento último, seguro sobre el cual levantar una torre que llegue hasta el infinito, pero nuestros cimientos se resquebrajan y la tierra se hunde en los abismos”¹. Desde que el carácter de lo nuevo ha quedado impreso en el fundamento de la época se hace presente lo móvil, lo efímero; es difícil hallar una certeza que oriente nuestros pasos.

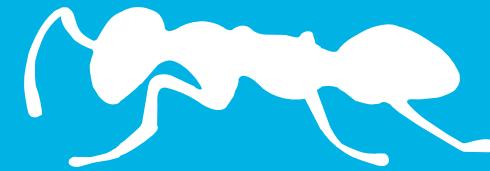
La globalización ha llevado al extremo cualquier rastro de arraigo, ya no hay una conexión directa con la *physis*, todo se ve mediado por la publicidad, los medios de comunicación y el estatus.

Lo que en algún momento era el sustento del ser humano y generaba seguridad, en nuestros días, como menciona Bernard Stiegler, genera una desorientación ya que todo el valor se lo hemos dado a la técnica, posteriormente a la tecnología y finalmente al proyecto tecnocientífico.

Mientras el camino sigue fraguado por la inestabilidad, algunos de los senderos que abren posibilidades, si no de estabilidad, por lo menos de cierto arraigo a la cultura, se hallan en las propuestas artísticas; en ese sentido *Plantas nómadas* de Gilberto Esparza sugiere de manera metafórica como los entes biotecnológicos pueden cambiar el entorno, si los creamos bajo otros paradigmas.

¹Los dos infinitos, apud Keneth, Gergen, *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*, Barcelona: Paidós, 2006, p. 123.

Rastreado memoria de Amanda Gutiérrez advierte que un territorio geográfico distinto aún puede darnos esperanza de encontrarnos a nosotros mismos. Finalmente *Tinieblas* de Simón Edgardo Aragón, a diferencia del proyecto anterior, pone de manifiesto cómo los límites territoriales siguen siendo imaginarios y culturales. Quizá porque nuestras raíces ya no se hallan en un sitio específico, sino en lo que entendemos como humanidad.





Plantas nómadas
Gilberto Esparza
México, 2008
Robótica biotecnológica

Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
del Centro Multimedia



Plantas nómadas, Gilberto Esparza, 2008.

Plantas nómadas enfatiza, metafóricamente, la condición humana alienada por su insistente artificialización del hábitat y el impacto que genera en los medios naturales, y en consecuencia, en los organismos. La obra está compuesta por un robot biotecnológico que vive en simbiosis con plantas y bacterias; el robot habita cerca de un río de agua residual, ahí se alimenta para obtener energía y al mismo tiempo desarrolla un proceso de purificación del agua, lo cual sirve para nutrir a las plantas. La intención del artista es evidenciar el carácter bipolar de la tecnología como peligro y salvación, proponiendo alternativas de robótica en ambientes de hostilidad no natural.

Gilberto Esparza 🇲🇽
México, 1975

Su trabajo involucra medios electrónicos y robótica para investigar los impactos de la tecnología en la vida cotidiana, las relaciones sociales, el medio ambiente y la estructura urbana. Su proyecto *Plantas nómadas* está vinculado con una investigación en desarrollo sobre energías alternativas. Su obra emplea reciclaje de tecnología de consumo y procesos híbridos entre lo análogo y lo digital.

Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en México y en el extranjero. Ha participado en varios festivales tanto nacionales como internacionales. Ha sido becario por el Fondo Nacional para la Cultura y las Artes; recibió el premio a la producción Iberoamericana Vida 09 de Fundación Telefónica de España. Dirigió junto con Marcela Armas, los talleres VIDA 10 en los centros Fundación Telefónica de Lima, Buenos Aires, Santiago y ciudad de México.



Plantas nómadas, Gilberto Esparza, 2008.



Rastreando memoria
Amanda Gutiérrez
México, 2008
CD Interactivo

Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
del Centro Multimedia



y un desafío para mí misma,

Rastreando memoria, Amanda Gutiérrez, 2008.

Rastreando memoria pretende formar una base de datos audiovisual con representaciones cartográficas, se basa en la memoria, testimonio y perspectiva de cinco personas de distintas nacionalidades, las cuales por diversas razones viven en tránsito entre su lugar de origen y el nuevo país al que han inmigrado. El fenómeno migratorio enfatiza, de manera introspectiva, los paradigmas de lejanía-cercanía y memoria-representación a partir de construcciones cartográficas. Es un trabajo que, a través de miradas y perspectivas particulares, crea tendencias sobre el fenómeno migratorio, sus causas y consecuencias.

Amanda Gutiérrez 
México, 1978

Concluyó sus estudios de Maestría en The School of the Art Institute of Chicago, con una especialidad en Performance y nuevos medios. Ha trabajado dos series de video con influencias del cine ensayo. Actualmente se encuentra desarrollando el proyecto *Rastreando memoria*, seleccionado por el Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios edición 2008, del Centro Multimedia; este trabajo ha sido presentado en varias sedes como: Selección de video del Festival Internacional de Artes Electrónicas y Video Transito MX_03 edición 2009, One Year Gallery in Taipei City, Antena Gallery in Chicago, también fue parte de la exhibición colectiva *Mudanzas* del Museo de las mujeres. Este proyecto ha sido seleccionado para ser desarrollado en dos residencias: Artist Village in Taipei, Taiwán, Programa de Residencias Artísticas 2009 del FONCA-BANF.



Rastreando memoria, Amanda Gutiérrez, 2008.



Tinieblas
Simón Edgardo Aragón
México, 2008
Video

Galería Espacio Alternativo

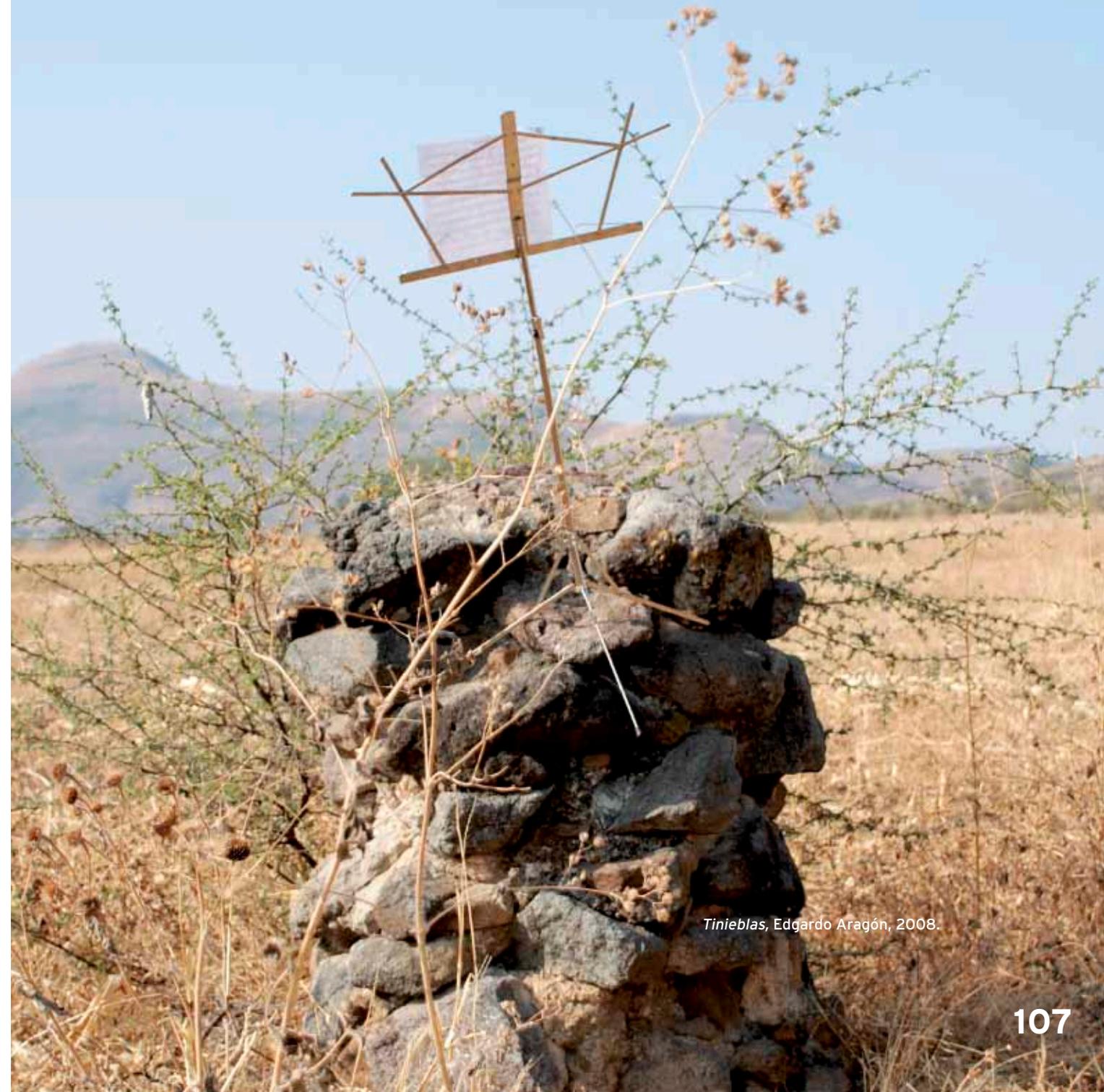


Tinieblas, Edgardo Aragón, 2008.

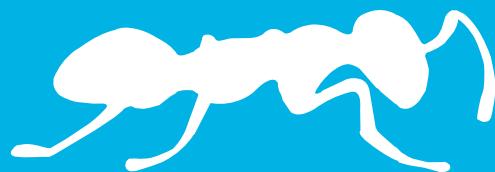
Tinieblas es una video instalación de 14 canales, en la cual 14 músicos de viento interpretan una parte de la marcha fúnebre *Tinieblas* entre las 5:30 y las 6:30 de la mañana, cada uno desde un monitor instalado sobre una mojonera; ya que hace referencia al lindero de los distintos municipios ubicados en la región de Ocotlán, Oaxaca. Las mojoneras representan murallas imaginarias que marcan la división política e ideológica de un territorio; así la obra pretende abolir, mediante la música, los límites culturales, el conflicto y la tensión que separan los diferentes grupos que habitan esta región.

Edgardo Aragón 
México, 1985

Es egresado de la licenciatura de Artes Plásticas de la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado La Esmeralda. A lo largo de su trayectoria ha sido merecedor de varias becas y apoyos, entre los que destacan la beca Bancomer MACG, la de Jóvenes Creadores del FONCA. Ha participado en diversas exposiciones tanto colectivas como individuales en distintas ciudades del mundo como Sao Paulo, Bruselas, Praga, Tel Aviv, México. Actualmente participa en la selección oficial del Festival de documentales FID de Marseille.



Tinieblas, Edgardo Aragón, 2008.



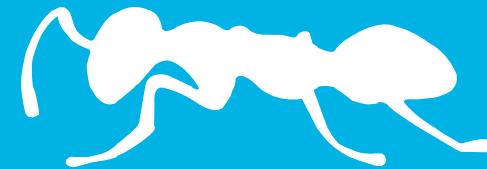
LO COMÚN

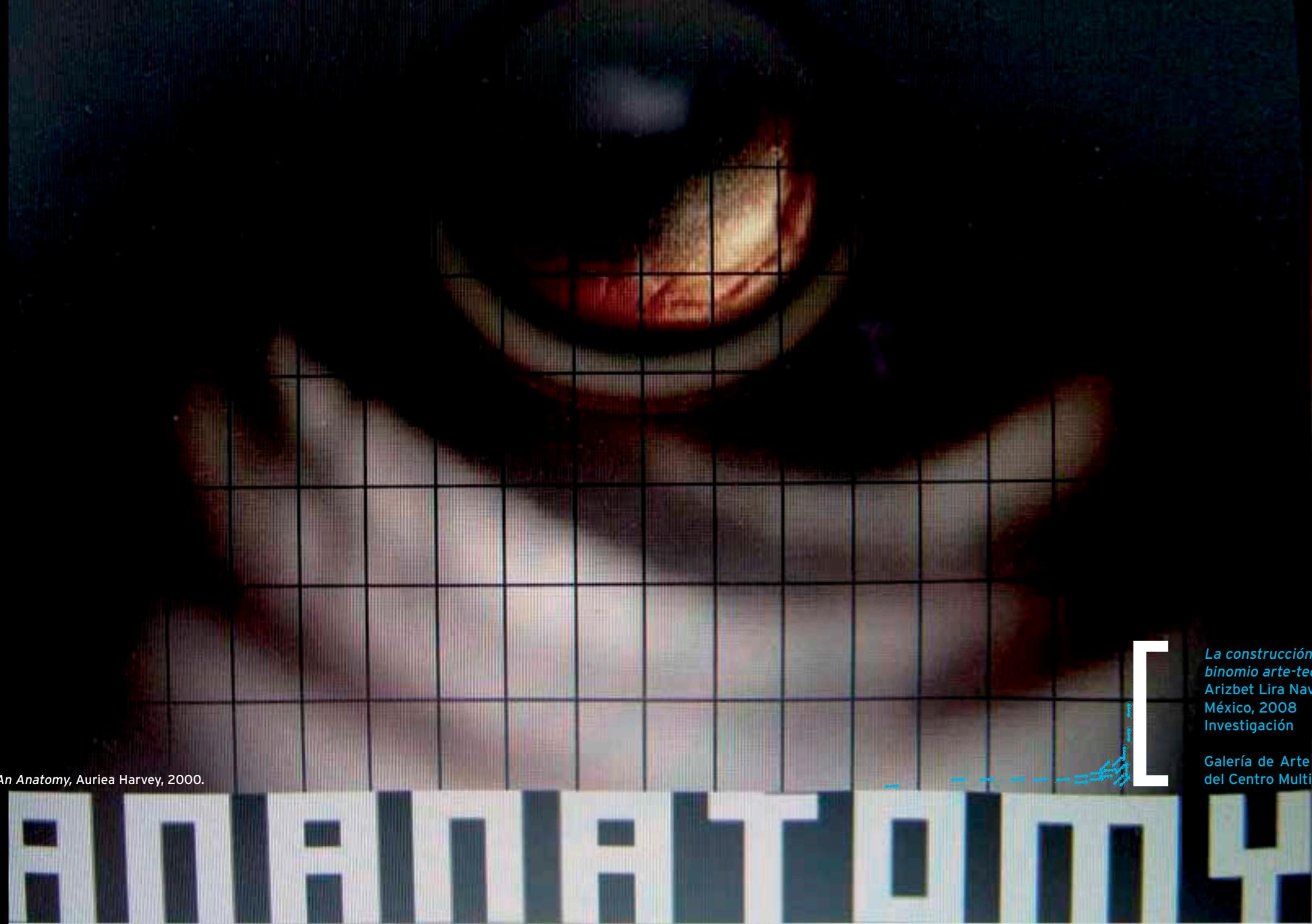
Hoy es fundamental que la práctica artística sea capaz de establecer relaciones humanas para reconfigurar el territorio común; el mecanismo es propiciar estructuras de intersubjetividad, en las que existan condiciones para ejercer la acción y el relato. Pero lo común no puede seguir entendiéndose como el producto de una inclusión y asimilación del otro por parte del artista, sino que habrá que edificarlo en función de la diferencia como el rasgo fundamental de toda persona en su vínculo con los otros.

Como ha señalado Jacques Rancière, el arte y la política pretenden hacer visible aquello que en principio no lo es; ambos tienen que enfrentarse con economías de lo sensible que se definen a partir de la distribución y redistribución de espacios y de tiempos, de lo visible y de lo invisible, de la palabra¹. Ahora bien, una posibilidad latente en los procesos creativos que utilizan nuevas tecnologías es precisamente el contribuir a la edificación de estas economías estéticas. Lo común hace referencia entonces, a escenarios y herramientas de diálogo, caracterizados por la constatación de la participación, el conflicto, el intercambio de experiencias y perspectivas argumentadas sobre el mundo.

¹Véase *Sobre políticas estéticas*, Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona-Servei de Publicacions, 2005.

La tecnología abre pero también cierra rutas de participación colectiva, inventa o muestra la figura del otro como la extensión de un discurso totalitario o como alteridad y diferencia que nos interpela con su voz, su cuerpo y su gozo, y nos obliga a repensarnos en términos de sensibilidades abiertas, participativas y vulnerables. En este contexto surge un universo de instrumentos narrativos, el objeto de estudio de un grupo de investigaciones: “La construcción del relato público en el binomio arte-tecnología” de Arizbet Lira Navarro, *Arte 2.0* de José Luis Oliva y *Proyecto sonidero* de Mariana Delgado, Marco Ramírez y Catherine Ragland.





An Anatomy, Auriea Harvey, 2000.

La construcción del relato público en el binomio arte-tecnología
Arizbet Lira Navarro
México, 2008
Investigación

Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
del Centro Multimedia



Body Movies, Rafael Iozano Hemmer, 2001.

“La construcción del relato público en el binomio arte-tecnología” es un ensayo que reflexiona sobre cómo el relato constituye, para la tradición filosófica de la hermenéutica, la manera de articular en un horizonte de sentido las prácticas y creencias tanto de una comunidad como de los individuos que definen una identidad, en la que no sólo intervienen elementos de carácter político, epistemológico, valorativo, sino también estéticos. La construcción del relato en el espacio público tiene la función de promover, transformar y resignificar las identidades que se ganan a través de prácticas sustantivas como la participación política, las preferencias éticas y, por supuesto, las determinaciones culturales que se expresan en los distintos compromisos estéticos que se sostienen. Su reorganización a partir del binomio arte-tecnología analiza nuevos paradigmas de las prácticas político-estéticas en las formas de producción simbólica, en este sentido, plantea líneas de discusión que abren una brecha sobre la relación entre arte y política en su mediación con lo tecnológico.

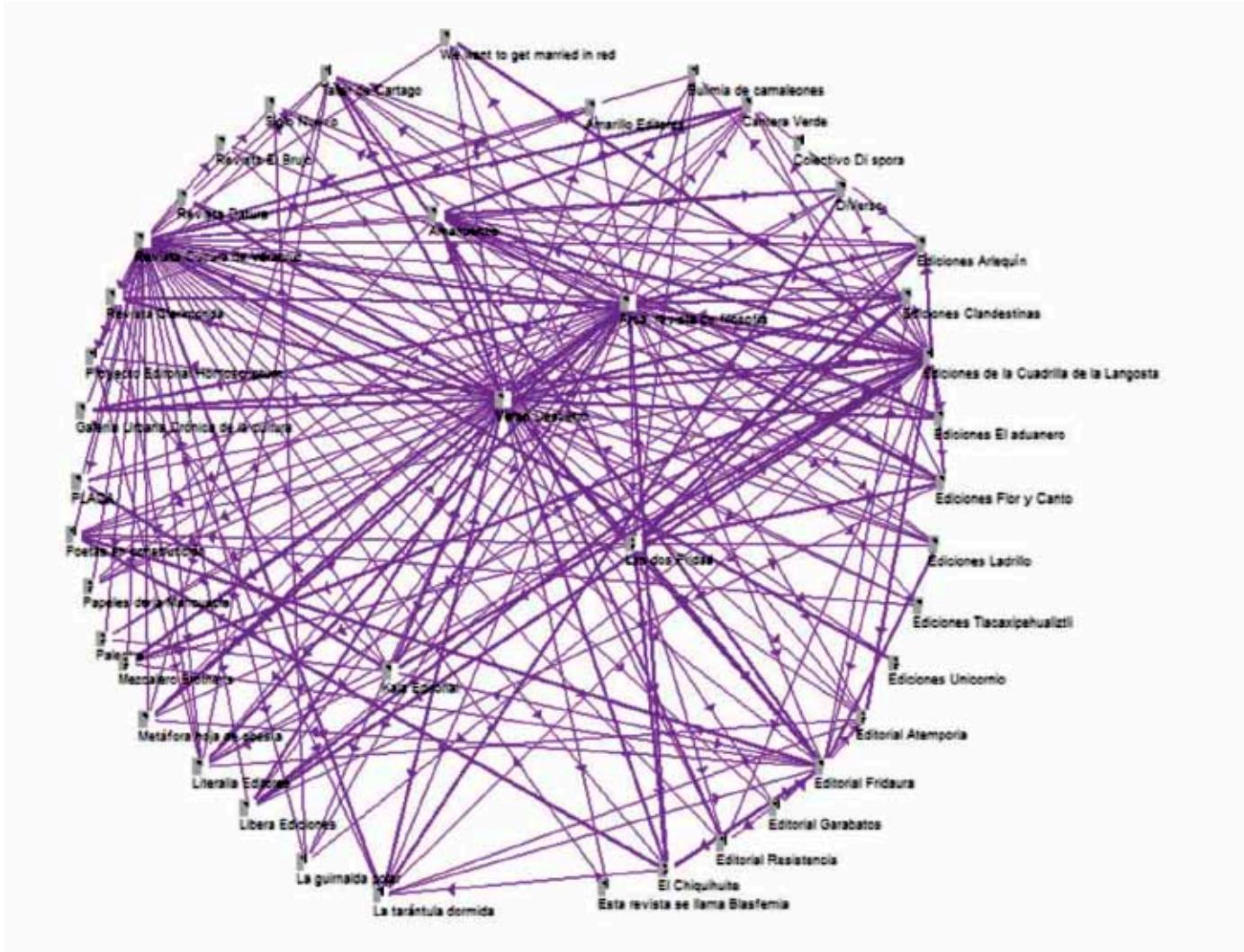
Arizbet Lira Navarro 
México, 1977

Estudió la Licenciatura en Filosofía en la UAM; su tesis fue sobre la relación entre ontología y ética en Emmanuel Kant y Emmanuel Lévinas, bajo la dirección de Enrique Dusel. Actualmente realiza la Maestría en Humanidades; su línea de investigación es la relación entre estética y política en el pensamiento de Jacques Rancière. Ha participado en talleres y seminarios de fotografía, en sus vertientes teórica y práctica. Sus líneas de interés son la relación entre ética, política y estética en el pensamiento filosófico y artístico contemporáneo; las aportaciones críticas del feminismo a la teoría estética, y las implicaciones de las nuevas tecnologías para la concepción del arte y su relación con el espectador. Ha sido docente en diversas instituciones de educación media superior.



Culinaria hacker, Propuesta taller encuentro Género y Ciberespacio (Sevilla)

horneado experimental y
degustacion colectiva en vivo



Arte 2.0
 José Luis Oliva
 México, 2008
 Investigación

Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
 del Centro Multimedia

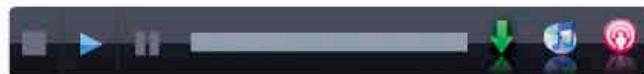
episodios »

036. Éramos Tantos VS Resto del Mundo

[4 Jun 2010 | Sin Comentarios]



En estos días tan futboleros, Arte 2.0 no se quiso quedar atrás de la fiebre mundialista y tenemos un episodio verdaderamente especial. Nos acompaña Manuel Cañibe, del Taller y Estudio Visual "Éramos Tantos", que entre otras cosas presenta del 11 de mayo al 11 de julio, la exposición futbolera: "Éramos Tantos VS Resto del Mundo", en la Galería Gurú (Colima 143, Col. Roma, México, D.F.). Un claro ejemplo de las diversas formas de apreciar y difundir el arte, y de cómo se ha mezclado con muchos otros elementos culturales, como en este ...



episodios »

035. La Liga Tecnoplástica de nuevo con nosotros. Ahora nos presentan: Basal

[26 May 2010 | Sin Comentarios]



Una vez más nuestros amigos de La Liga Tecnoplástica, Roberto Jiménez Álvarez y Helios Beitrán Romero visitan la cabina de Arte 2.0, y en esta ocasión nos presentan: "Basal, Partidas Ultraestéticas 2010", una especie de precuela a lo que ya han venido realizando, el Torneo Escuderías, su base, su origen; que se llevará a cabo los sábados de junio (5, 12, 19 y 26) en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC). Basal es un serial de eventos ultraestéticos o "partidas" que involucran ejercicios interdisciplinarios entre diferentes artistas, colectivos y científicos ...

Arte 2.0, José Luis Oliva, 2008.



episodios »

034. La Naranja: música, web 2.0 y nuevas formas de distribución del arte

Arte 2.0

Podcast dedicado a reflexionar sobre el arte en red, y la red de los artistas; con José Luis Oliva

¡Suscríbete es Gratis!

Podcast
Suscríbete este podcast a tu reproductor.

Agregar a tu reproductor

Blog
Recibe información inmediata y actualizada.

Suscribir Más info

Boletín F0

Entérate de todo lo que pasa en FrecuenciaCero y recibe invitaciones a premieres, promociones y muchas cosas más.

E-mail:

Escribe el texto de la imagen:

Enviar

Categorías

- Descargas y ligas
- Episodios
- Eventos
- General

Programas de F0

- Arte 2.0
- CeMeYeKa
- CinemaNet
- Crimen Digital -

La propuesta general de Arte 2.0 es la creación de nuevos modelos artísticos a partir de un cambio en las relaciones sociales; según el autor, existen tres fenómenos concretos que provocaron profundos cambios en la sociedad: el aumento de la población, la disminución del analfabetismo y la mayor longevidad; cada uno de los factores son analizados a lo largo del ensayo. El trabajo desarrolla una descripción detallada de características de algunas aplicaciones electrónicas, ofrece una breve introducción y conceptos sobre la teoría de redes, la cual será la herramienta de análisis para los casos que expone al final del trabajo.

José Luis Oliva Posada 
México, 1961

Es ingeniero civil con una Maestría en Ciencias de la Computación. Fue catedrático en la UVM. Ha participado como consultor en procesos de alineación estratégica. Ha sido jurado en concursos de Internet y multimedia. En México fundó la primera empresa de software para PC, el primer BBS empresarial y la primera tienda de CD ROM multimedia. En 2009 fue líder de la mesa de Industria local a nivel nacional.

En 2006 trabajó en una metodología nacional para la administración de proyectos en red. Es miembro de la International Network for Social analysis Network. Actualmente coordina cuatro redes de negocios, imparte la cátedra de Estrategias del pensamiento sistémico en Tecmilenio y Diseño de Interfaz en la Universidad Contemporánea; es socio director de Redlich México y conduce tres procesos de planeación estratégica de PyMEs.

Inicio » Nosotros

Nosotros

Arte 2.0 nace como un proyecto de investigación a raíz de la participación de José Luis Oliva en el concurso bianual nacional Arte y Medios, siendo uno de los ganadores del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en el 2008 CENART/CMM.

Es un espacio colectivo, abierto de reflexión y análisis sobre el arte en la época actual, donde la colaboración en red es posible en su máxima expresión.

Se reflexiona con los invitados propuestas alternativas, frescas, atrevidas pero todas ellas muy serias sobre el arte con el uso de nuevas tecnologías en general, de herramientas de la reciente teoría de redes y aprovechando todo el potencial que brinda Internet y la llamada Web 2.0

Su principal hipótesis es que el arte colectivo es una forma totalmente diferente de hacer arte, un tipo de arte donde todo se conjuga en primera persona de plural no de singular, es decir NOSTROS en vez de YO. Para esta evolución el uso de las nuevas posibilidades de Internet (conocidas como web 2.0) serán centrales.



José Luis Oliva es experto en redes empresariales. Es fundador director de RedLich de México, empresa dedicada a las redes de conocimiento.

Cuenta con más de 20 años de experiencia en innovación y conocimiento en diversos campos, particularmente en el área de tecnologías de la información, donde además cuenta con una maestría en bases de datos por la Fundación Arturo Rosenbleuth para el avance de la ciencia.

Dentro de sus actividades en la gestión del conocimiento, destaca su certificación como Instructor de Mapas Mentales por parte del Buzan Centres Worldwide; como diseñador de interfaz con más de 15 años de experiencia e impartiendo ahora una cátedra en la Universidad Contemporánea en la ciudad de Querétaro donde radica; y como experto en modelado de redes empresariales con 5 años de

actividad intensa a nivel nacional.

Arte 2.0
Podcast dedicado a reflexionar sobre el arte en red, y la red de los artistas; con José Luis Oliva

¡Suscríbete es Gratis!

Podcast
Suscribe este podcast a tu reproductor.
[Agregar a tu reproductor](#)

Blog
Recibe información inmediata y actualizada.
[Suscribir](#) [Más Info](#)

Boletín F0
Entérate de todo lo que pasa en FrecuenciaCero y recibe invitaciones a premieres, promociones y muchas cosas más.

E-mail:
Escribe el texto de la imagen:
[Enviar](#)

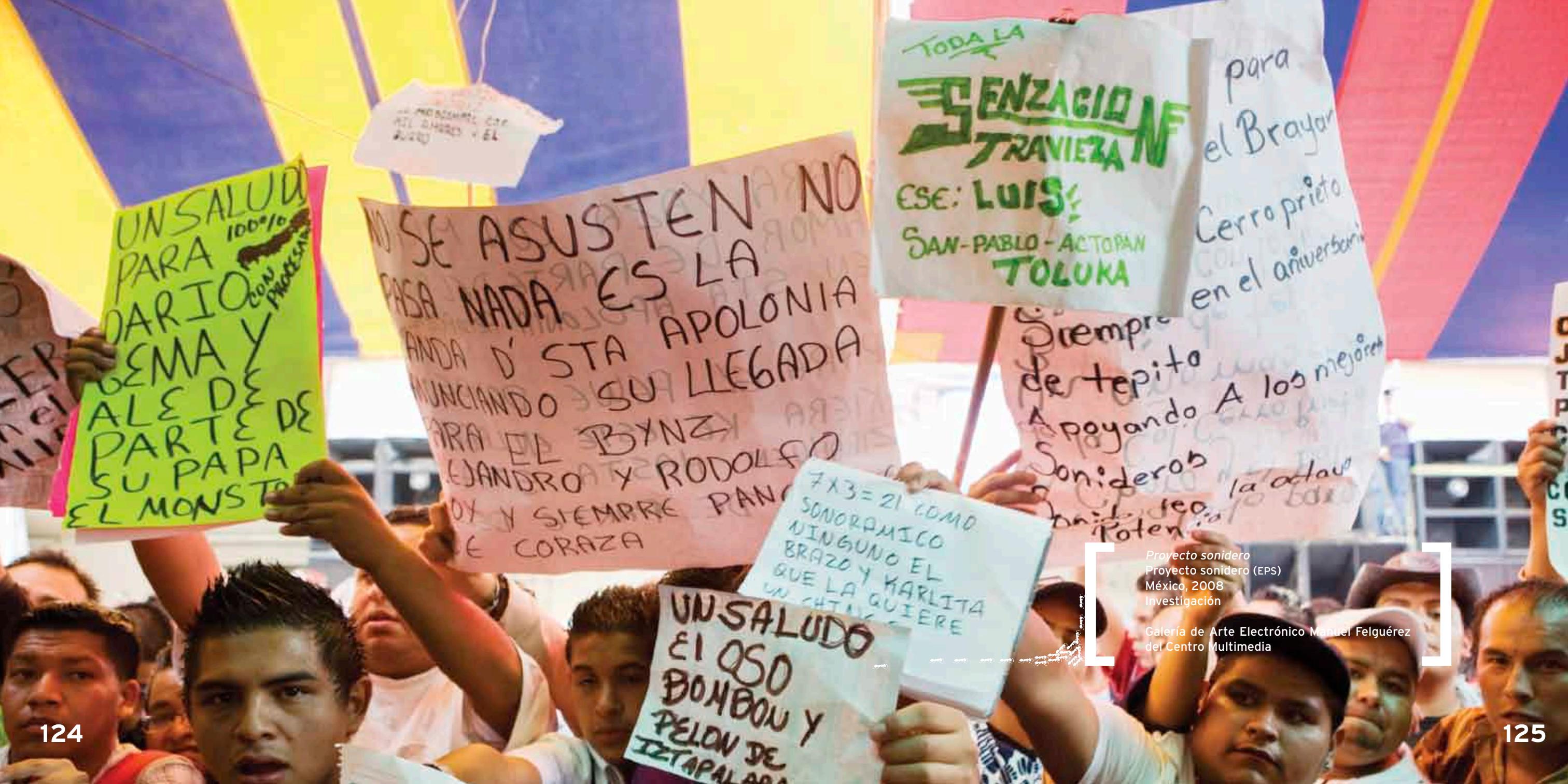
Categorías

- Descargas y ligas
- Episodios
- Eventos
- General

Programas de F0

- Arte 2.0
- CaMeYaKa
- CinemaNet
- Crimen Digital - ¡NUEVO!
- Emprendedores Anónimos
- En la Historia
- Eón 4.5
- Home.TECH
- Music:life
- Pregúntale a Mónica

Arte 2.0, José Luis Oliva, 2008.



PROCESO DEL COT
AL DADOS Y EL
2008

UN SALUDO
PARA 100%
DARIO GEMA Y
ALE DE PARTE DE
SU PAPA
EL MONSTRO

NO SE ASUSTEN NO
PASA NADA ES LA
ANDA D' STA APOLONIA
ANUNCIANDO SU LLEGADA
PARA EL BYNZ
ALEJANDRO Y RODOLFO
Y SIEMPRE PAN
DE CORAZA

TODA LA
SENSACION
TRAVIEZA
ESE: LUIS
SAN-PABLO - ACTOPAN
TOLUCA

para
el Brayan
Cerro prieto
en el aniversario

Siempre
de tepito
Apoyando A los mejores
Sonideros
la adla

7x3=21 COMO
SONORAMICO
NINGUNO EL
BRAZO Y KARLITA
QUE LA QUIERE

UN SALUDO
EL QSO
BOMBON Y
PELON DE
IZTAPALAPA

Proyecto sonidero
Proyecto sonidero (EPS)
México, 2008
Investigación
Galería de Arte Electrónico Manuel Felguérez
del Centro Multimedia



Proyecto sonidero, Proyecto sonidero (EPS), 2008.

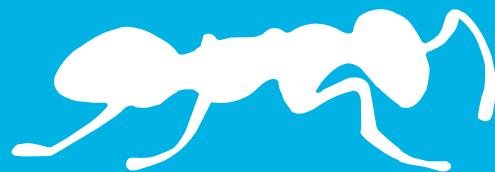
Proyecto sonidero propone una reflexión en torno a este fenómeno. La importancia del trabajo fue abordar dicha manifestación desde una multiplicidad de escalas que permitieron articular los niveles artístico, cultural, social, local y transnacional. La obra tiene como matriz una investigación teórica, dedicada a la configuración de redes, la innovación tecnológica y la emergencia de modelos alternos de operación cultural. El producto inmediato de esta investigación fue la creación de un archivo multimedia y la publicación de un *blog* hecho por sonideros, con la finalidad de que funcione como una práctica creativa, la cual puede derivar en una aportación al ámbito de las industrias culturales.

Proyecto Sonidero (EPS)
México, 2008

Surge con el fin de reconocer la potencia del movimiento sonidero, como respuesta creativa a un conjunto de necesidades culturales, económicas y sociales. El colectivo pretende operar como una plataforma de expresión, innovación, mediación, participación y comunicación para amplios sectores de la sociedad mexicana. El territorio que explora el trabajo con la comunidad de sonideros son los espacios culturales, los ámbitos académicos y artísticos. EPS reúne antropólogos, etnomusicólogos, promotores, sonideros, fotógrafos, documentalistas y artistas de México, Estados Unidos, Brasil, Argentina e Italia. Colaboran y han contribuido en el proyecto Marco Ramírez, Mariana Delgado, Livia Radwanski, Catherine Ragland, Mark Powell, Carlos Rossini, Emiliano Altuna, Alberto Campuzano, Geraldine Juárez, Lucía Cavalchini, Roberto Martínez-Sonido Corimbo Chambelé, Lupita La Cigarrita-Sonido Radio Voz, Ricardo Mendoza-Sonido Duende.



Proyecto sonidero, Proyecto sonidero (EPS), 2008.

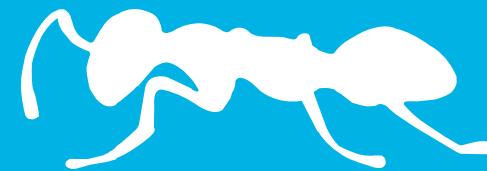


LA MIGRACIÓN

¿Podemos decir que nuestro cuerpo sigue siendo la forma que determina las fronteras de cada individuo, en un contexto poblado cada vez más por mediaciones tecnológicas? Atravesar fronteras reales o virtuales constituye un *modus vivendi* contemporáneo, que sin embargo no elimina la nostalgia por la pertenencia a un lugar u origen. Ciertamente en esta nueva “geografía digital”, como la ha llamado el antropólogo Néstor García Canclini, caracterizada por la emergencia de artefactos como el *GPS*, los teléfonos móviles, las pantallas de registro o el ciberespacio, migrar es posible sin que sea necesario atravesar con el cuerpo las fronteras, lo que nos obliga a repensar el sentido mismo de los conceptos de “hogar” y “viaje”, pero también nos invita a observar críticamente los procesos de constitución de la identidad y la subjetividad humanas.

Varios artistas jóvenes mexicanos han optado por reflexionar, apoyándose en el uso de tecnologías –en algunos casos desde la perspectiva de su obsolescencia–, sobre estas nuevas maneras de migración y acerca de la formación de identidades híbridas, caracterizadas por la incorporación de una interculturalidad en la que coexisten muchas veces contradicciones o paradojas culturales; tal es el caso de *Plantas nómadas*, *Ecosistema sonoro* de Manuel Rocha, *Rastreado memoria* y *Proyecto sonidero*.

La migración entonces, forma parte de un imaginario que se está popularizando en las geografías digitales y que ha llevado al arte a explorar los nuevos procesos de mutación cultural, identitaria y local; en síntesis, formas *autopoiéticas* de configurar la vida, la nacionalidad y la historia personal de los individuos.



```
// Ejecución de la síntesis
```

```
(
```

```
-e6t=Synth(\granTemp, [\b, -e6audio.bufnum, \out, 1, \ratemin, 2.
```

```
Tdef(\e6dur).reset.play;
```

```
Tdef(\e6rate).reset.play;Tdef(\e6RandomRate).reset.play;
```

```
Tdef(\e6read).reset.play;
```

```
Tdef(\e6pan).reset.play;Tdef(\e6RandomPan).reset.play;
```

```
Tdef(\e6amp).reset.play;
```

```
Tdef(\e6freqGrano).reset.play;
```

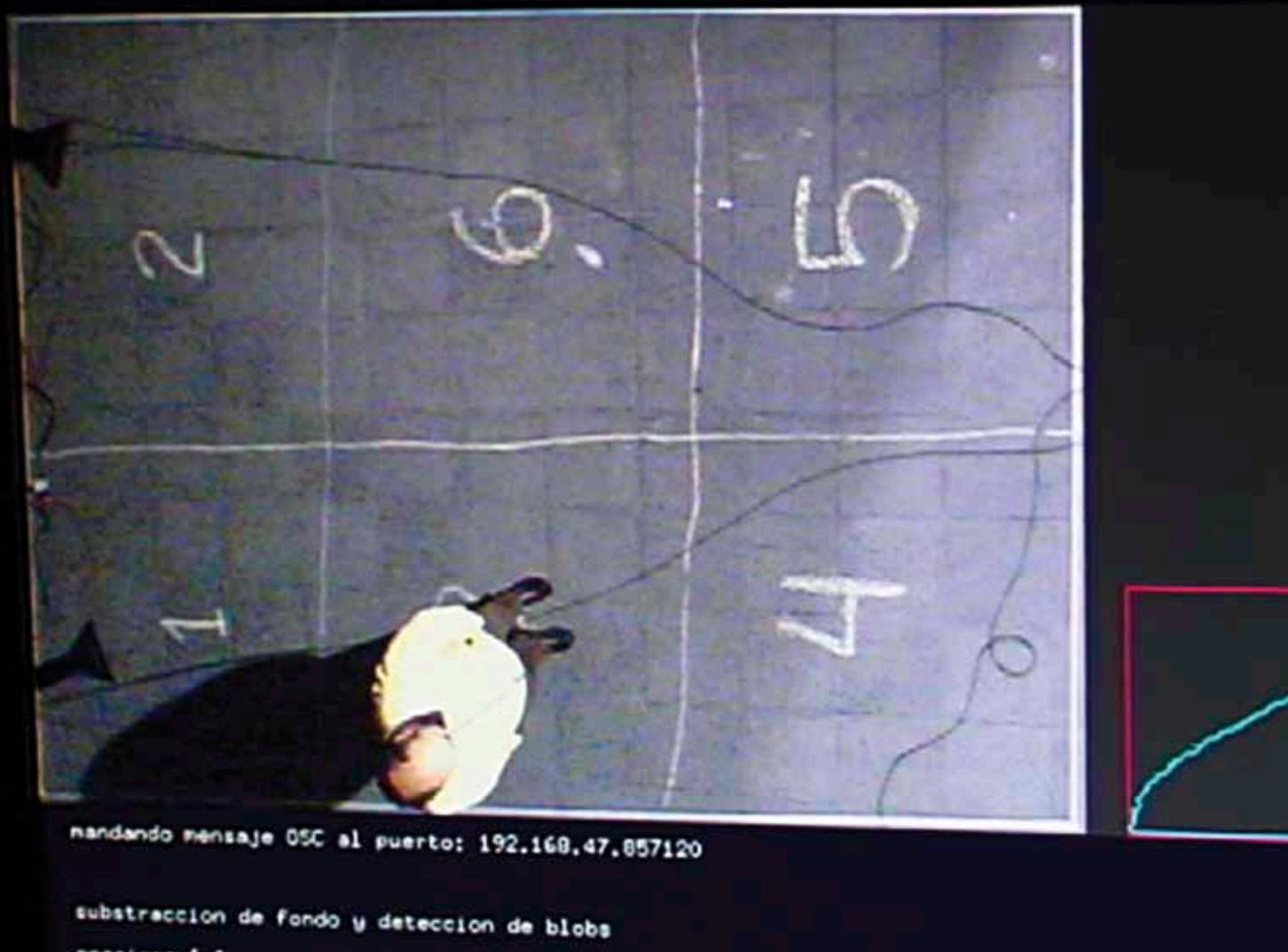
```
Tdef(\e6dens).reset.play;
```

```
)
```

```
/*
```

```
(
```

Ecosistema sonoro
Manuel Rocha
México, 2008
Instalación interactiva
Galería A/B



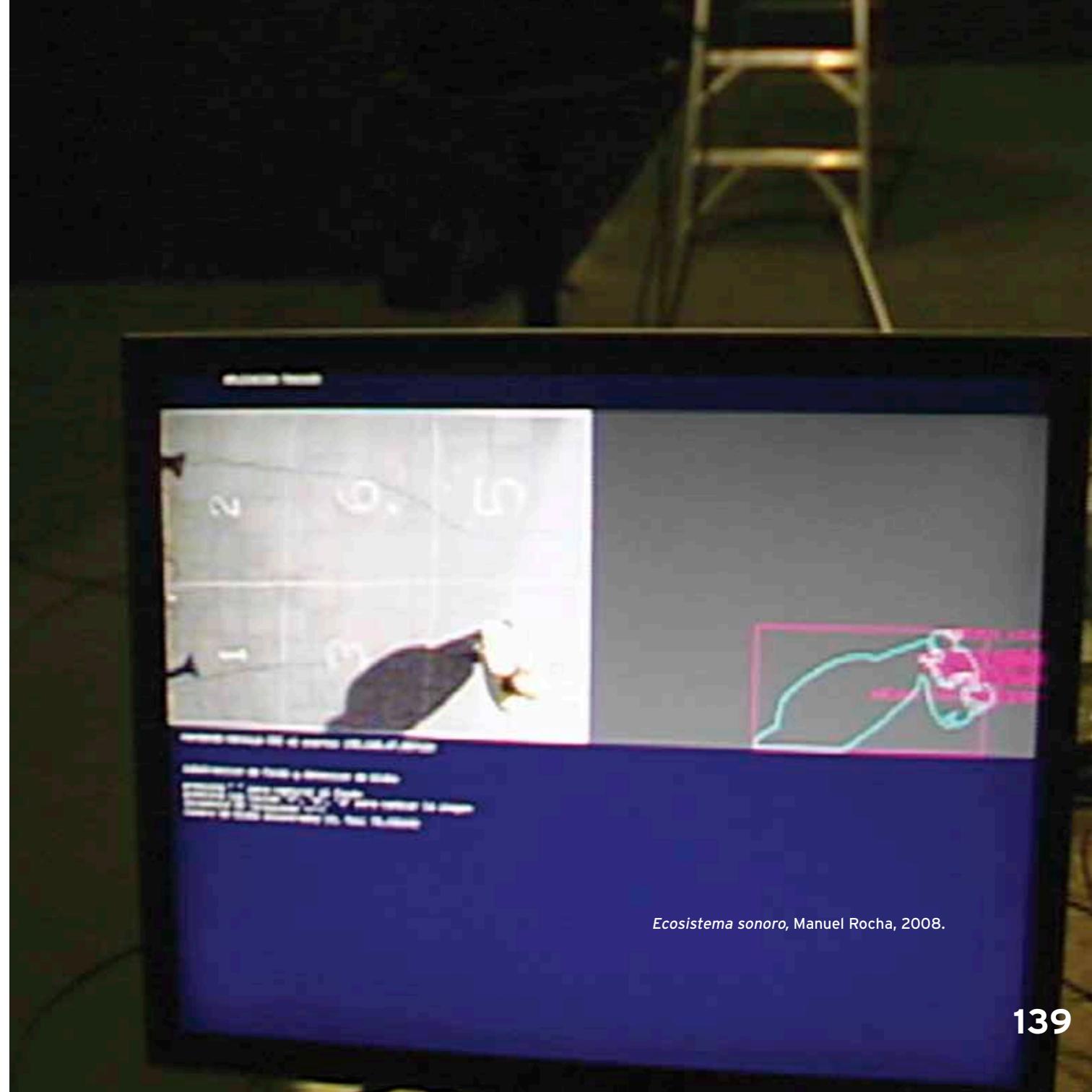
Ecosistema sonoro, Manuel Rocha, 2008.

Ecosistema sonoro es una instalación, cuyo enfoque consiste en crear organismos musicales autónomos pero interdependientes entre sí; en total hay seis especies distintas que varían dependiendo de factores ambientales. Físicamente, la pieza cuenta con ocho monitores preamplificados en un espacio cerrado, con poca luz y un sistema de sensores que al detectar la irrupción del usuario, lanzan datos a la computadora, lo cual ocasiona que las especies cambien su conducta: la entrada de una persona a la instalación crea un desequilibrio ambiental y las especies comienzan a menguar, y con ella, los sonidos; pero cuando las visitas cesan, adquieren gradualmente el equilibrio inicial.

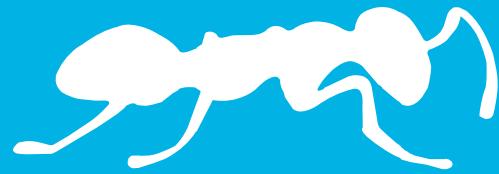
Manuel Rocha Iturbide 
México, 1963

Es compositor, artista sonoro, investigador y difusor en los ámbitos de la composición, música electroacústica y arte sonoro. Ha sido curador de festivales, conciertos y exposiciones. Se ha desempeñado como maestro y tallerista.

Su trabajo artístico surge desde distintos acercamientos al fenómeno sónico; ya sea a partir de la imaginación, de guiones programáticos, de lo conceptual, del paisaje sonoro o desde la experimentación. En los últimos años, Rocha se ha interesado en el fenómeno espacial del sonido: en la percepción de 360 grados en contraste con la escucha direccional, que da al auditorio una relación lineal con la fuente de audio. Por lo tanto, Manuel Rocha ha desarrollado la mayor parte su obra electroacústica e instalaciones sonoras en cuatro, seis, ocho o más canales distintos e independientes.

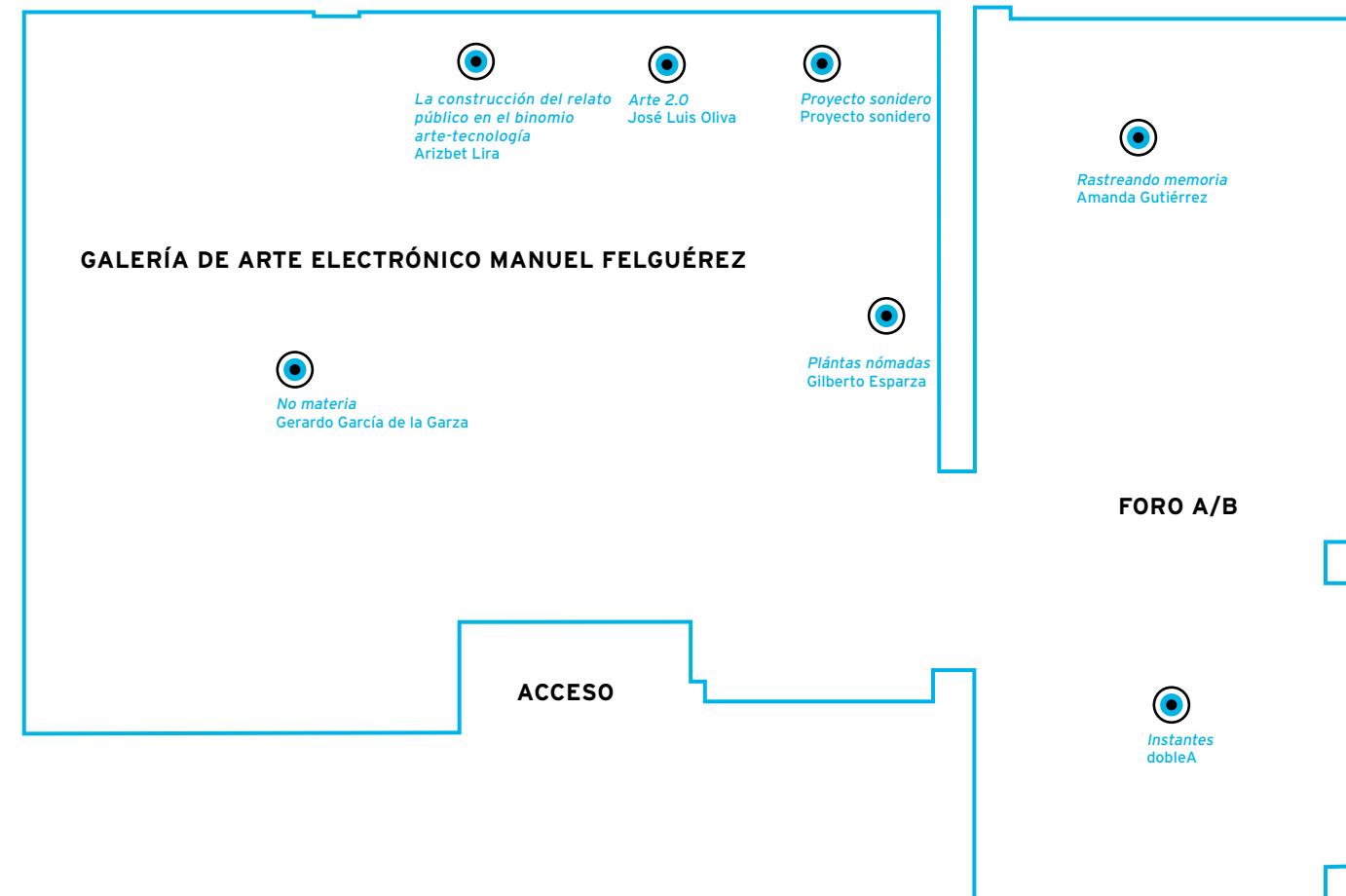


Ecosistema sonoro, Manuel Rocha, 2008.

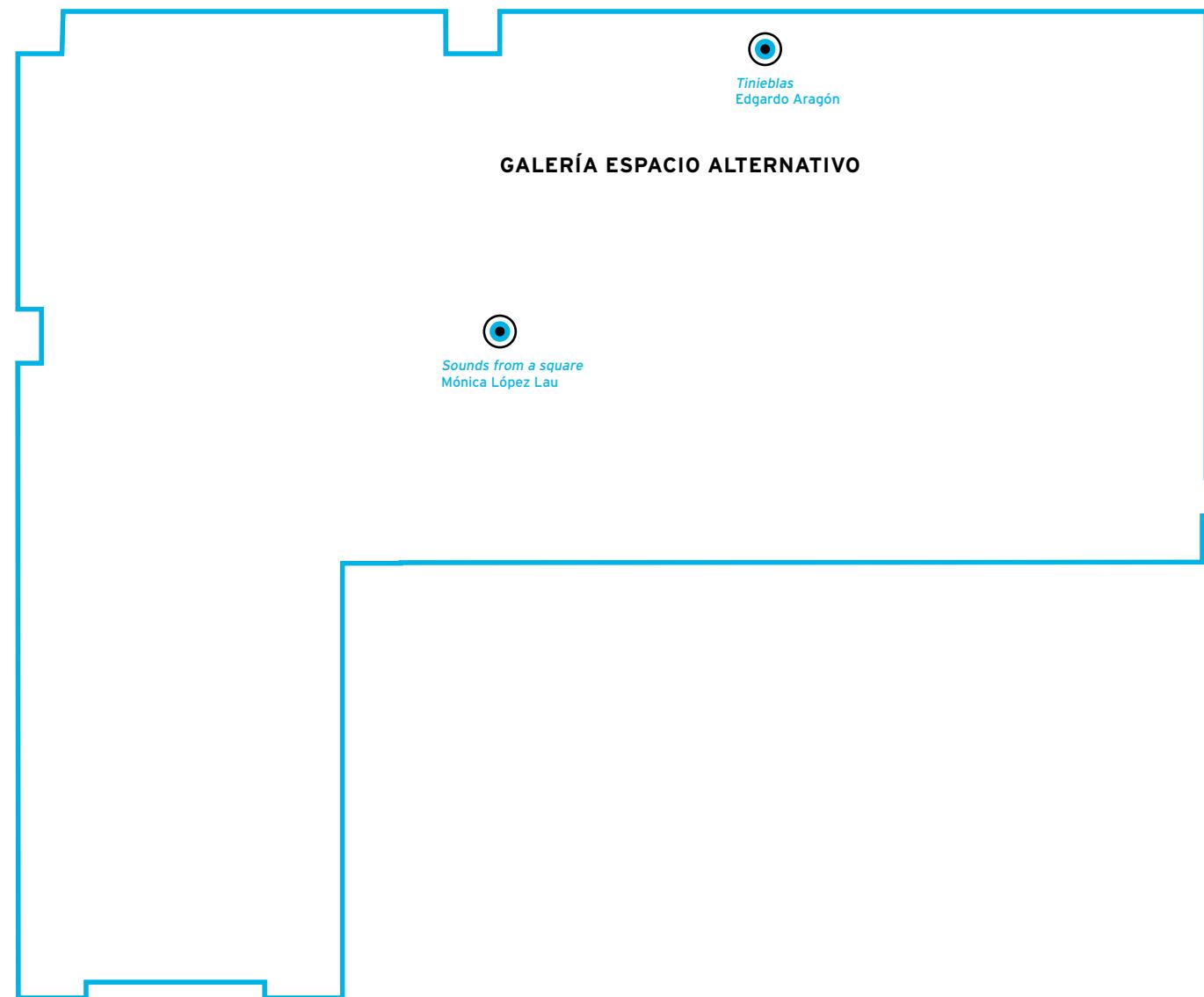
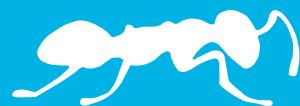


UBICACIÓN

GALERÍA DE ARTE ELECTRÓNICO MANUEL FELGUÉREZ Y FORO A/B



GALERÍA ESPACIO ALTERNATIVO



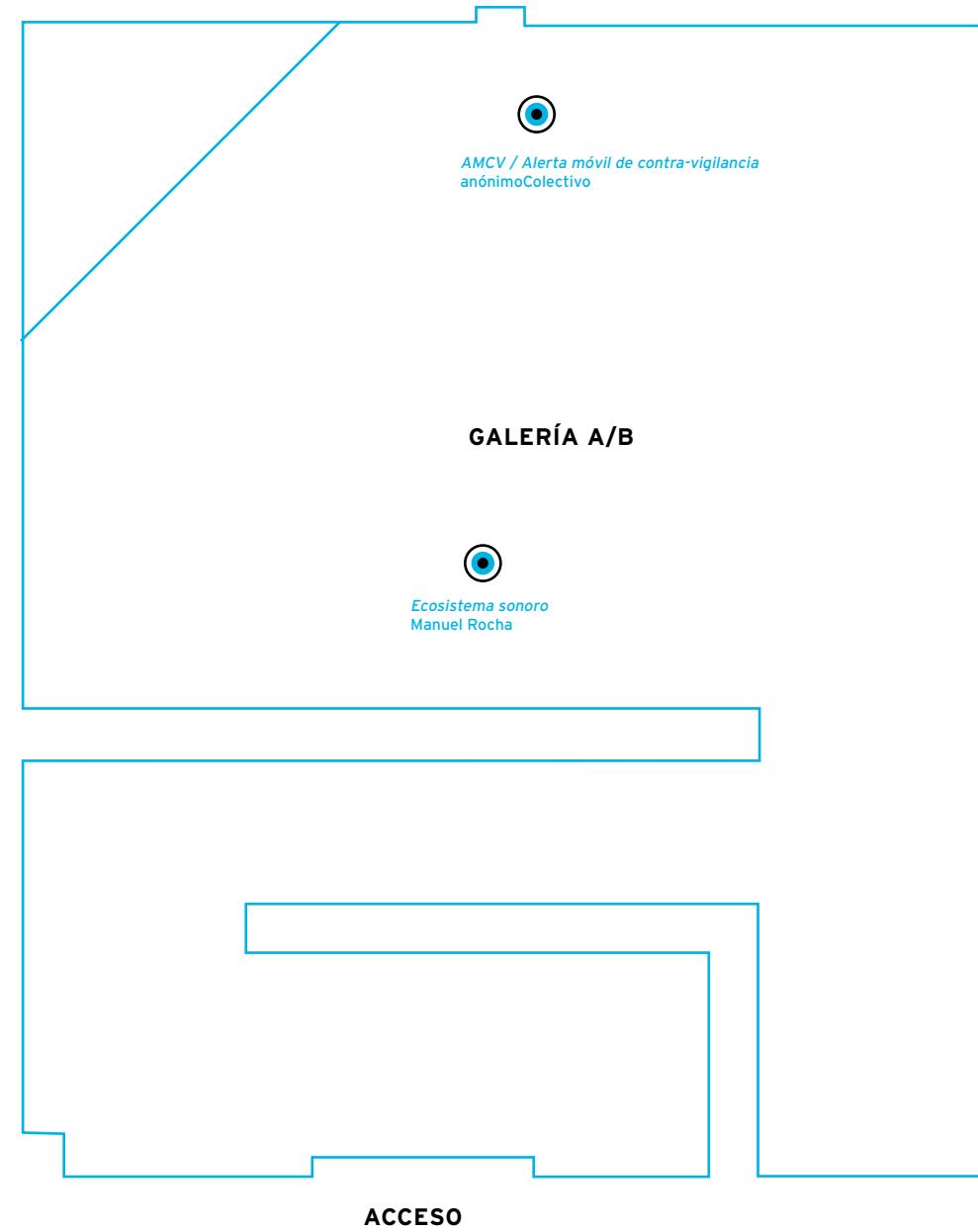
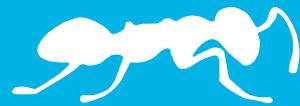

Tinieblas
Edgardo Aragón


Sounds from a square
Mónica López Lau

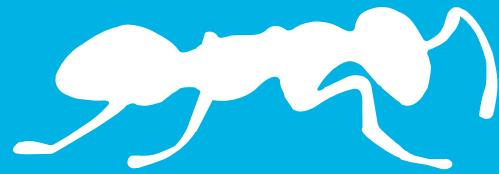
GALERÍA ESPACIO ALTERNATIVO

ACCESO

GALERÍA A/B



CRÉDITOS



CONSEJO NACIONAL PARA LA CULTURA Y LAS ARTES

Consuelo Sáizar
Presidenta

Raúl Arenzana
Secretaría Ejecutiva

Fernando Serrano
Secretaría Cultural y Artística

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

Roberto Vázquez Díaz
Director General del Centro Nacional de las Artes

Humberto Chávez Mayol
Director General Adjunto Académico

Jorge Alberto Hernández y Puente
Director de Administración

Hilda Rivera Delgado
Dirección Técnica

Edson Alamilla
Director de Difusión

Carlos Arturo Briz
Dirección de Programación

Cristina Leticia Barragán Gutiérrez
Directora de Desarrollo Académico

Beatriz Vidal de Alba
Dirección de Biblioteca

Rodrigo Acosta Arreguín
Dirección de Educación a Distancia

CENTRO MULTIMEDIA

Cuahtémoc Senties
Subdirección de Talleres

Omar Sánchez
Subdirección de Información Educativa

Xóchitl Córdova
Subdirección de Proyectos de Videoarte

Mariana Vargas
Jefa del Departamento de Coordinación Educativa

Ana María Villa
Festivales y Convocatorias

Humberto Jardón
Jefe del Taller de Gráfica Digital

Ernesto Romero
Jefe del Taller de Audio

Amaranta Sánchez
Jefa del Taller de Imágenes en Movimiento

Juan Galindo
Jefe del Taller de Interfases Electrónicas-Robótica

Liliana Quintero
Jefa del Taller de Investigación

Amanda Lemus
Jefa del Taller de Sistemas Interactivos

Luis Romero
Jefe del Taller de Realidad Virtual

Eusebio Bañuelos
Gestión Artística

Eliud Romero
Jefe de Departamento de Ingeniería

Socorro López
Jefa de Departamento de Producción

Minerva Hernández
Ariadna Rivera
Taller de Gráfica Digital

Tania Pereda
Leonardo Aranda
Taller de Imágenes en Movimiento

Yurián Zerón
Taller de Interfases Electrónicas-Robótica

Fernando Monreal
Martha María Gutiérrez
Taller de Investigación

Myriam Beutelspacher
Laura Villalobos
Macario Ortega
Taller de Sistemas Interactivos

Enrique Jaimes Islas
Beatriz Reza
Taller de Realidad Virtual

Hugo Blancas
Atención a público

Martha Miranda
Museografía

José Luis Ledezma
Sergio Bautista
Soporte técnico

Georgina Castillo
Asistente de la Subdirección de
Información Educativa

Ángel Viniegra
Fabiola Alcántara
René Morales
Producción Audiovisual

María Luisa Velázquez
Josefina Rosas
Secretarías

Jacobo Sánchez
Almacén

CRÉDITOS PUBLICACIÓN

Amanda Lemus y Lilliana Quintero

DISEÑO Y FORMACIÓN DE TEXTOS

Amanda Lemus
Laura Villalobos
Daniel Reyes
Rogelio López
Claudia Silva
Johan Guevara

TEXTOS

Lilliana Quintero
Fernando Monreal

CORRECCIÓN DE ESTILO

Martha María Gutiérrez

EDICIÓN

Taller de Investigación



Las imágenes aquí publicadas son en su totalidad responsabilidad de los autores. Los derechos sobre las imágenes pertenecen en su totalidad a las productoras, a las casas editoriales y a las bibliotecas correspondientes. Su difusión es únicamente con fines educativos.

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES / CENTRO MULTIMEDIA
Río Churubusco No. 79, esq. Calzada de Tlalpan, Colonia Country Club
Delegación Coyoacán C.P. 04220, Tel. 4155 0000 Ext. 1200
México D.F., julio 2010
<http://cmm.cenart.gob.mx>
© 2010 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.

200 AÑOS
ORGULLOSAMENTE
MEXICANOS

MÉXICO 2010

Centro Multimedia

CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES / CENTRO MULTIMEDIA

© 2010 Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.



CENTRO NACIONAL DE LAS ARTES

Río Churubusco 79 esq. Calz. de Talpan Col. Country Club. **Informes:** 4155 0111

Visítanos también en www.cenart.tv



Vive la **Cultura**
Con **todos** los sentidos

Vivir Mejor



www.gobiernofederal.gov.mx
www.bicentenario.gov.mx

**GOBIERNO
FEDERAL**

www.conaculta.gov.mx
www.cenart.gov.mx

CONACULTA

