



**1ª Convocatoria Electrónica de
Arte Postal**

**Revista-fanzine
Procedimentum**

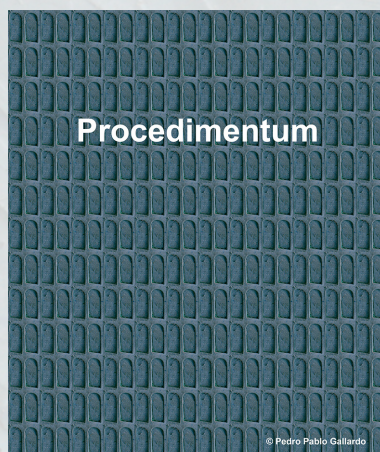
Año 2017

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Procedimentum de Montilla (Córdoba), España.



1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-Fanzine **Procedimentum**



Año 2017

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Diseño, maquetación, portada y contraportada: Pedro Pablo Gallardo Montero.
Traducción al inglés: Francisco Sebastián García Román. Página 6.

Título: 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2017.

Publicación: Montilla, Córdoba (España).

Editor: Pedro Pablo Gallardo Montero. <http://www.edicionesgallardoybellido.com/>

ISSN electrónico: 2255-5331.

Materias: Bellas Artes y Música.

Periodicidad: Anual.

Idioma: Español e Inglés.

URL: <http://www.revista-fanzineprocedimentum.com>

Consejo editorial:

Dirección:

- Pedro Pablo Gallardo Montero. Doctor en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, España. Artista Plástico Independiente.

Comité editorial:

- Mª José Bellido Jiménez. Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, España.
- Amador Pérez de Algaba de la Torre. Analista Musical Independiente de Sevilla, España.
- Felipe Portero García. Analista Musical Independiente de Montilla (Córdoba), España.

Administración de la revista: Pedro Pablo Gallardo Montero.

Contacto:

- Pedro Pablo Gallardo Montero: pedropablogallardo1@gmail.com



1ª edición: 2017. 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2017.



Edición gratuita en formato electrónico disponible en:

<http://www.revista-fanzineprocedimentum.com>

ISSN: 2255-5331.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

ÍNDICE.

1. Introducción: 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum. Página 5.

1. Introduction: 1st call for electronic mail art Fanzine Procedimentum. Página 6.

Traducción al inglés: Francisco Sebastián García Román.

2. La obra de Paul Prudence. Página 7.

3. Referencias bibliográficas. Página 29.

4. Referencias en formato electrónico URL. Página 29.

5. Anexo. Enlaces. Página 29.

6. Catálogo. Obras. Página 31.

Bases de la 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum. Página 69.

Contraportada. Página 70.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

1ª CONVOCATORIA ELECTRÓNICA DE ARTE POSTAL REVISTA-FANZINE PROCEDIMENTUM 2017

© AA.VV.

Artistas Plásticos Independientes. Poetas Visuales.
Convocatoria Internacional.

Edita y organiza Revista-fanzine Procedimentum. Montilla (Córdoba), España.
Contacto: pedropablogallardo1@gmail.com

AA.VV. (2017). 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2017. Montilla (Córdoba), España: Revista-fanzine Procedimentum. Páginas 1-70.

1. Introducción: 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum.

La 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum 2017, está dedicada al tema musical y al vídeo titulado “Cyclotone II” de Paul Prudence.

Esta Convocatoria de Arte Postal ha sido posible gracias a la generosidad de los artistas que aparecen en el catálogo, pequeñas semillas de pensamiento sobre la obra de Paul Prudence. Un mundo mágico lleno de matices, donde la participación y las distintas propuestas se transforman en emoción, ya que la intensidad y el color de las diferentes obras se convierten en mensajes con luz propia, para mostrarnos cómo se puede construir un gran árbol virtual en torno a un tema musical.

El grado de consciencia emocional y la respuesta sensitiva ha posibilitado estar en sintonía con las formas geométricas de Prudence, donde los distintos caminos nos han permitido encontrar nuevas formas de expresión, ya que los vínculos permanecen unidos por una buena armonía en torno a este nuevo proyecto de Procedimentum.

Bucles sonoros y gráfico-plásticos, donde se muestran procesos creativos relacionados con distintos aspectos del mundo de la música experimental. Una combinación de compases rítmicos y visuales, donde la sobriedad impera, ya que la naturalidad da paso a la coherencia y a la emoción. Por supuesto, nuestra propuesta siempre estará vinculada con los aspectos relacionados con la creatividad y la experimentación.

Así, nos encontramos que los sonidos de Paul Prudence y las distintas propuestas de la 1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal, se unen para dar respuesta a nuevas realidades: el análisis comunitario y la recreación de ambientes sonoros y plásticos. Todo ello, nos ha permitido conseguir el equilibrio necesario para unir dos disciplinas: el arte y la música. Finalmente, la complicitad surge de manera sensible en forma de fruto, donde cada artista es capaz de dar una respuesta distinta a un mismo tema.

1. Introduction: 1st call for electronic mail art Fanzine Procedimentum.

The 1st call electronic of art Fanzine Procedimentum 2017, is dedicated to the song and to the video entitled “Cyclotone II” of Paul Prudence.

This call for mail art has been possible thanks to the generosity of the artists that appear in the catalogue, small seeds of thought on the work of Paul Prudence. A magical world full of nuances, where participation and the various proposals are turned into emotion, since the intensity and color of the different works become messages with their own light, to show us how you can build a great virtual tree on a song.

The degree of emotional awareness and sensitive response has made it possible to be in tune with the geometric forms of Prudence, where different paths have allowed us to find new forms of expression, since links remain United by a good harmony around this new project of Procedimentum.

Loops and graphic-plastics, where creative processes are shown related to different aspects of the world of experimental music. A combination of rhythmic and visual beats, where the sobriety prevails, since it naturally gives way to the coherence and to the emotion. Of course, our proposal will always be linked to aspects related to creativity and experimentation.

Thus, we find that the sounds of Paul Prudence and the different proposals of the 1st electronic call on postal art, are united to give a response to new realities: the analysis of community and the recreation of sound and plastic environments. All this has allowed us to achieve the necessary balance to merge two disciplines: the art and the music. Finally, this complicity bear fruits, as each artist is capable of giving a different response to a same theme.

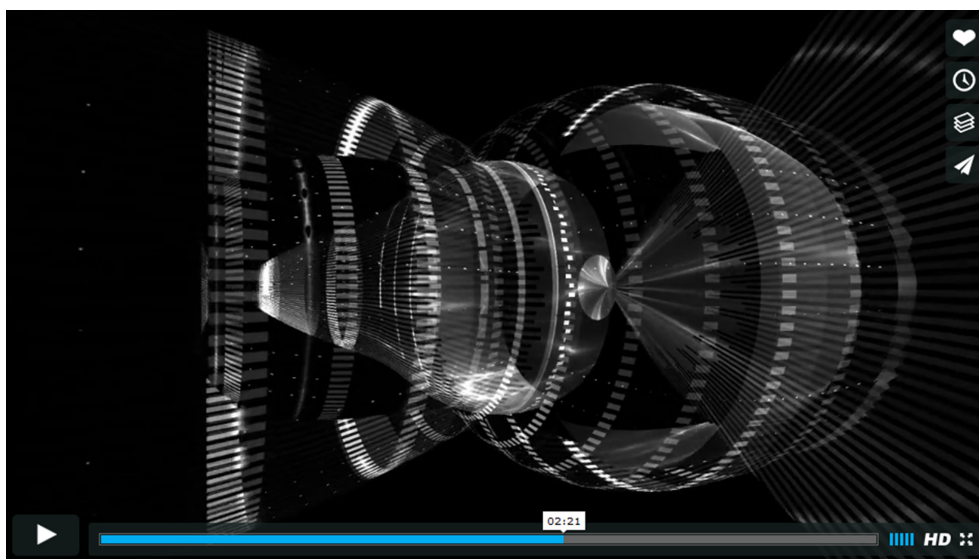


Figura 1. Fotograma del vídeo en Vimeo titulado “Cyclotone II” de Paul Prudence. Minuto 02:21.

2. La obra de Paul Prudence.

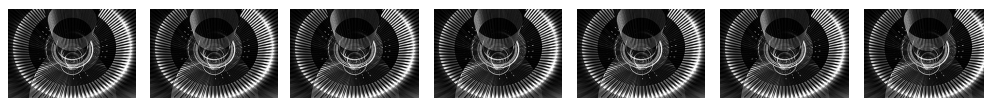
Paul Prudence es un artista audiovisual que elabora su trabajo mediante vídeos y sonidos generativos acusmáticos. Su obra está centrada en las formas en las que el sonido, el espacio y la forma se mezclan para crear experiencias musicales visuales a partir, principalmente de la radiación, la repetición y la gradación. *“La radiación puede ser descrita como un caso especial de la repetición. Los módulos repetidos o las subdivisiones estructurales que giran regularmente alrededor de un centro común producen efecto de radiación... Un esquema de radiación tiene las siguientes características, que ayudan a diferenciarlo de otro de repetición o de gradación:*

- a. Es generalmente multisimétrico.*
 - b. Posee un vigoroso punto focal, habitualmente situado en el centro del diseño.*
 - c. Puede generar energía óptica y movimiento, desde o hacia el centro...*
- ... pueden distinguirse tres clase principales de estructura de radiación:...*
- La estructura centrífuga... las líneas estructurales se irradian regularmente desde el centro o desde sus cercanías hacia todas las direcciones...*
- La estructura concéntrica... las líneas estructurales rodean al centro en capas regulares...*
- La estructura centrípeta... las secuencias de líneas estructurales quebradas o curvadas presionan hacia el centro. El centro no está donde habrán de converger todas las líneas estructurales sino hacia donde apuntan todos los ángulos y curvas formados por las líneas estructurales”. (1)*

El término acusmática tiene su origen en el año 1950, por el escritor francés Jerome Peignot, que tenía relación con los artistas que formaban el grupo de música concreta. En 1972, François Bayle, lo adapta para hablar de lo que se denomina la música acusmática, en este sentido el oyente no ve la fuente del sonido que está escuchando, el compositor utiliza la combinación y modificación de archivos sonoros para crear otros sonidos no “reconocibles”. En caso de Prudence, se combinan, se crean y se modifican los sonidos y las imágenes a través del ordenador, entrando en lo que se conoce como la cultura electrónica y la creatividad computacional, donde los procesos que aparentemente pueden ser naturales se convierten, a través del ordenador, en prácticas artísticas relacionadas con la plástica audio-visual.

A continuación, vamos a exponer brevemente algunos de los proyectos de Paul Prudence:

• Cyclotone II. Se trata de una estructura de sistemas de varillas rígidas y volantes donde la acción se desarrolla a través del giro y del movimiento estático. La imagen es transparente a intervalos sucesivos de tiempo cuando la rotación se mueve, radiaciones con un poderoso punto focal y con numerosos centros múltiples, esquemas atrayentes con un diseño visual complejo. Cyclotone II fue estrenada en el festival LEV de Gijón y posteriormente se lleva a cabo en el Festival de Elektra en Montreal, en 2015.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

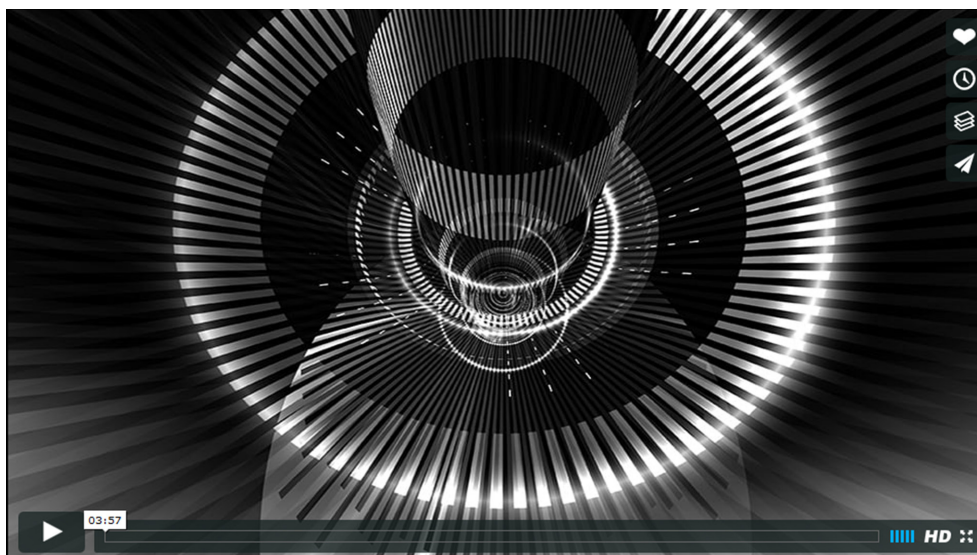


Figura 2. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Cyclotone II” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157653551155320>

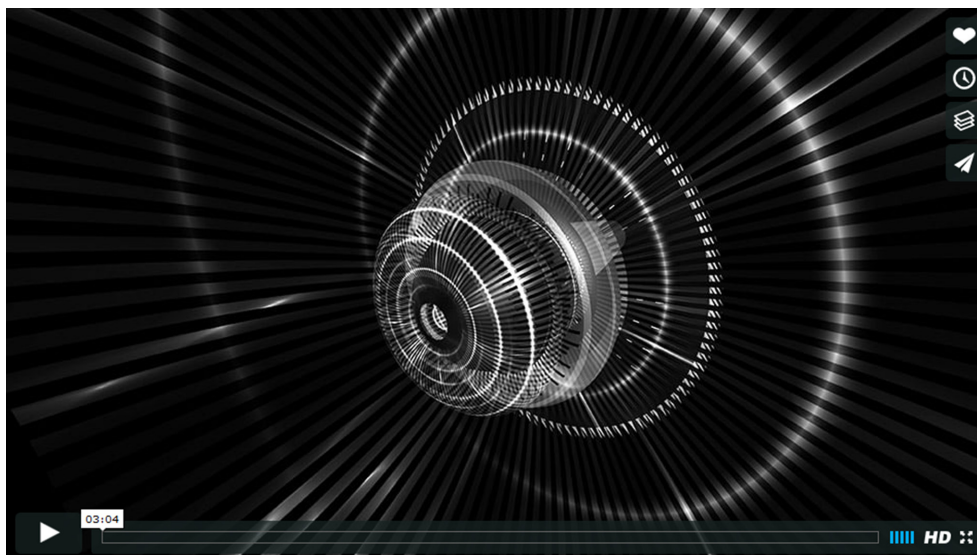


Figura 3. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Cyclotone II [Finale]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Cyclotone es una obra audiovisual producida en 2012. Con esta obra se llevaron actuaciones en diversos festivales y eventos, Scopitone Festival (Nantes, Francia), The RedBull Music Academy's 'Cymatics, Visual Music and The Third-Eye' (London), y Controlled Evidence (Stony Brook, US).

El trabajo está realizado a partir de señales de ciclotrones y aceleradores de partículas, explorando el espacio en cuatro dimensiones. Con una clara influencia de los artistas del movimiento constructivista, que dominaron el espacio conceptual, la obra se articula en torno a la geometría y al concepto de espacio-tiempo.

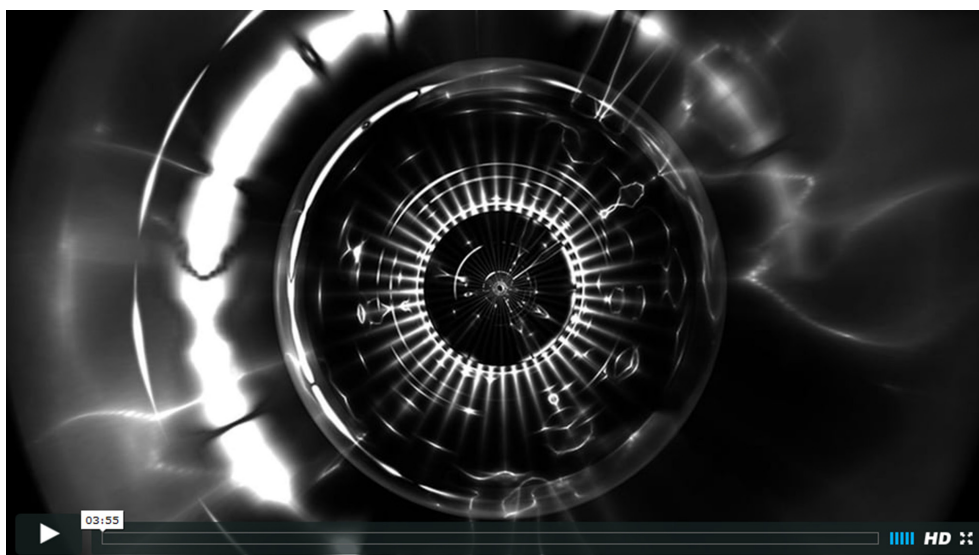


Figura 4. Enlace al vídeo en Vimeo titulado "Cyclotone [intro]" de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157631734577958/with/8406356722/>

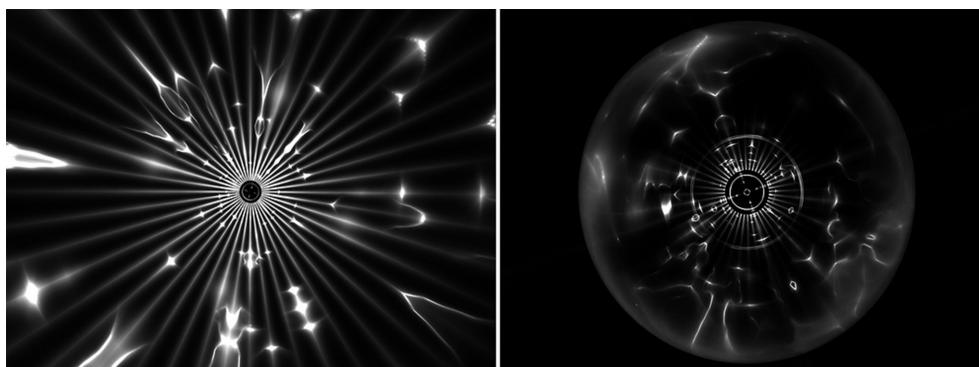


Figura 5. Imágenes del proyecto titulado "Cyclotone" de Paul Prudence.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero



Figura 6. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Cyclotone [Spin-up Finale]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

• Arc. Cyclotone. En el Arc Festival de Bristol, celebrado en abril de 2013, reutiliza Cyclotone para poder proyectarlo en una pantalla 22 x 3,4 metros. La nueva resolución de 3840×2160 , puso de relieve nuevos detalles de las diferentes estructuras geométricas.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/tags/arcfestival/>

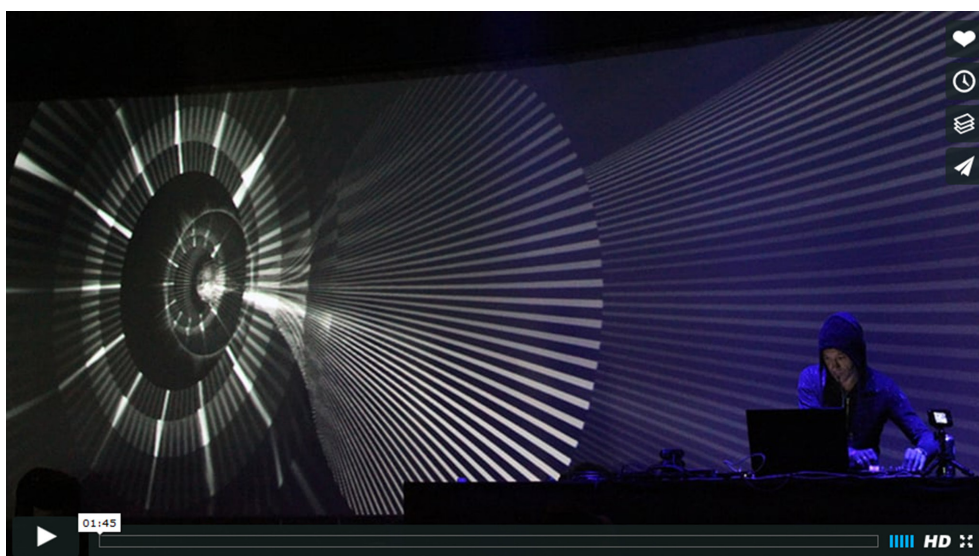


Figura 7. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Arc.Cyclotone” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Cyclotone.MX es una versión proyectada sobre una cúpula completa. Se trata de una obra encargada por el Mutek México (2015), y proyectado en el Papalote Museo del Niño. Los distintos intervalos se suceden en el tiempo y se combinan con una determinada velocidad de rotación.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157667856877802>

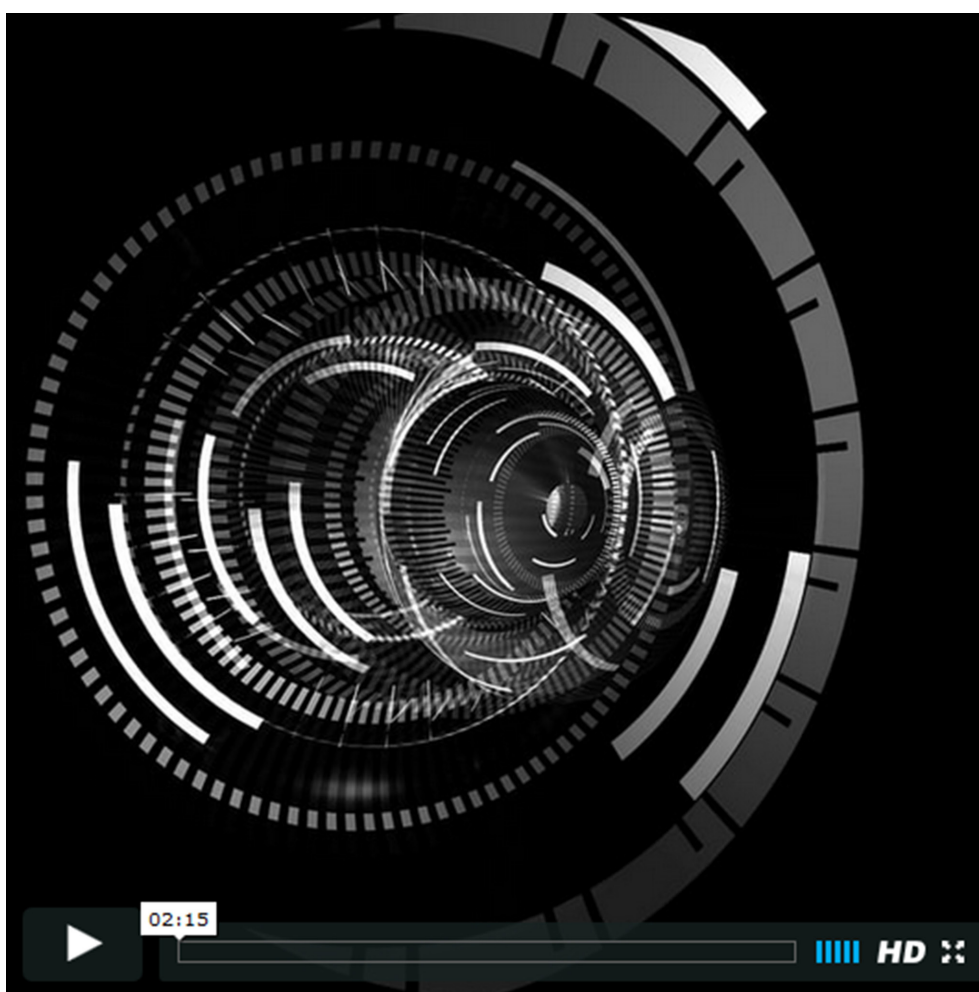


Figura 8. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Cyclotone.MX” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Lumophore II. Es un proyecto que combina “sonido-color”. La proyección se realizó en la cúpula de Satosphere para SAT Symposium, en Montreal en el 2015, dentro del Elektra 16 Festival. El artista se inspira en un luminóforo, un átomo o grupo de átomos que emiten luz. Un viaje al centro del átomo, donde el público se convierte en una parte integral del espacio.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157667753552556>



Figura 9. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Lumophore II” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Lumophore. Obra proyectada en cúpula completa, en octubre de 2013, en el Kaluga Planetarium and Space Museum de Rusia, dentro del Festival de Kaluga. Un trabajo abstracto que explora la forma a través del sonido-color.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157638251543764/>

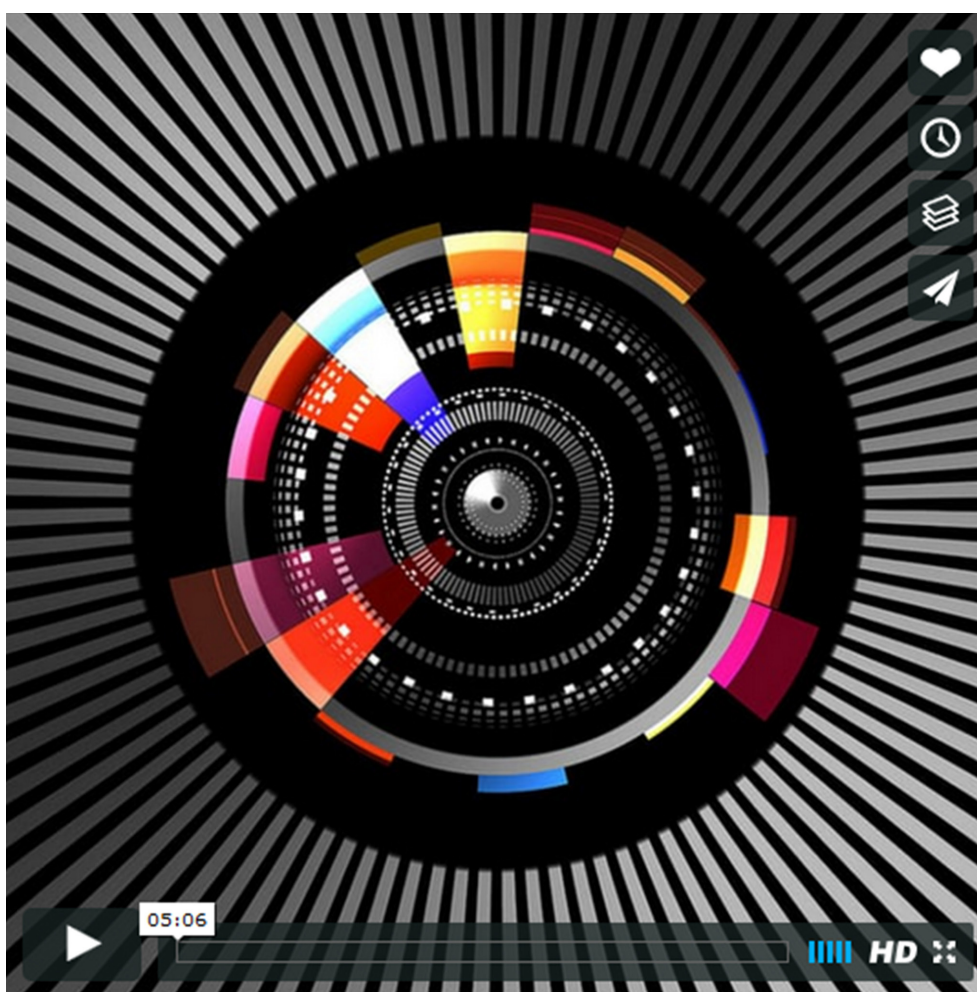


Figura 10. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Lumophore” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

• Chromophore. Proyecto realizado en junio de 2013, se trata de una comunicación bidireccional entre el sonido y los sistemas visuales de software, creando modalidades en forma de sonido-color.

Un cromóforo es la parte de una molécula responsable de su color, y se produce cuando una molécula absorbe ciertas longitudes de onda de luz visible y transmite o refleja otras. Se trata de regiones donde la diferencia de energía entre dos orbitales moleculares cae dentro de la gama del espectro visible. La luz visible puede ser absorbida excitando un electrón a partir de su estado de reposo.

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157634748662955/>



Figura 11. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Chromophore” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

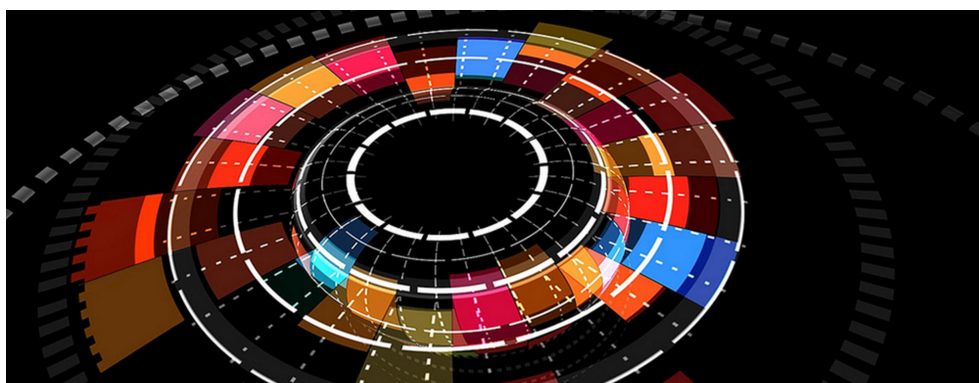


Figura 12. Imagen del proyecto titulado “Chromophore” de Paul Prudence.

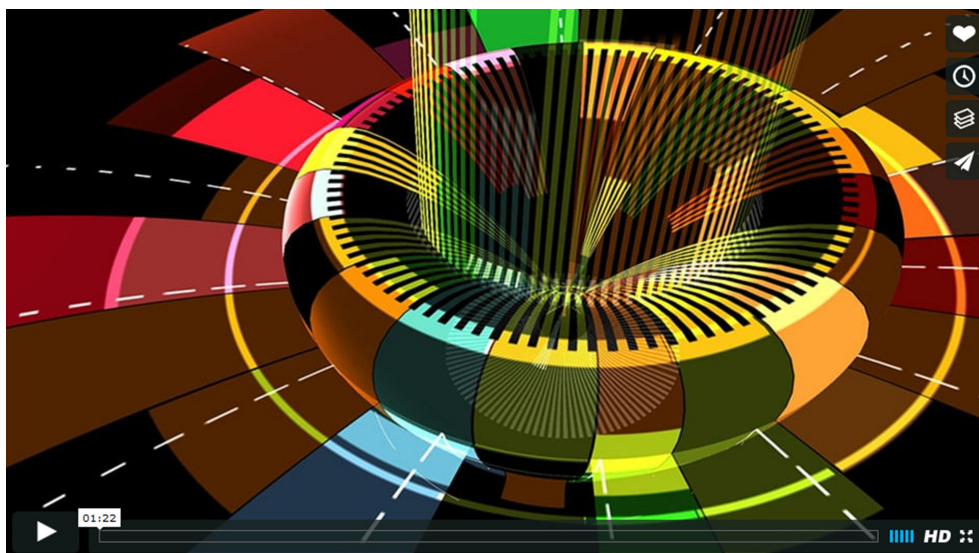


Figura 13. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Chromophore [e2]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

• Chromophore [xCoAx version]. Restructured and extended version of Chromophore which was performed in the Monastery of S. Bento da Vitoria for the XcoAx in conference, in Porto, June 2014.



Figura 14. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Chromophore [xCoAx version]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Quanta. “Quanta is a recently completed A-V work performed at, and made for William Basinski’s Arcadia curated series which took place in March 2014. As with previous works there is a conceptual framework based on scientific concepts which is used to drive the narrative and loosely define the aesthetics of the piece. A sound scrying session with previously collected field recordings of the industrial and technological landscape generated a series of dislocated associations and insinuations based around the theme of light quanta and the behaviour of related elemental particles within a surrounding topography. In the context of these new sonic associations a parametrised sketch of movements, behaviours and triggers, within a generative system, was created leading to the final performance work”.

Texto disponible en el siguiente enlace:

<http://www.paulprudence.com/?m=201407>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157645460696464/>

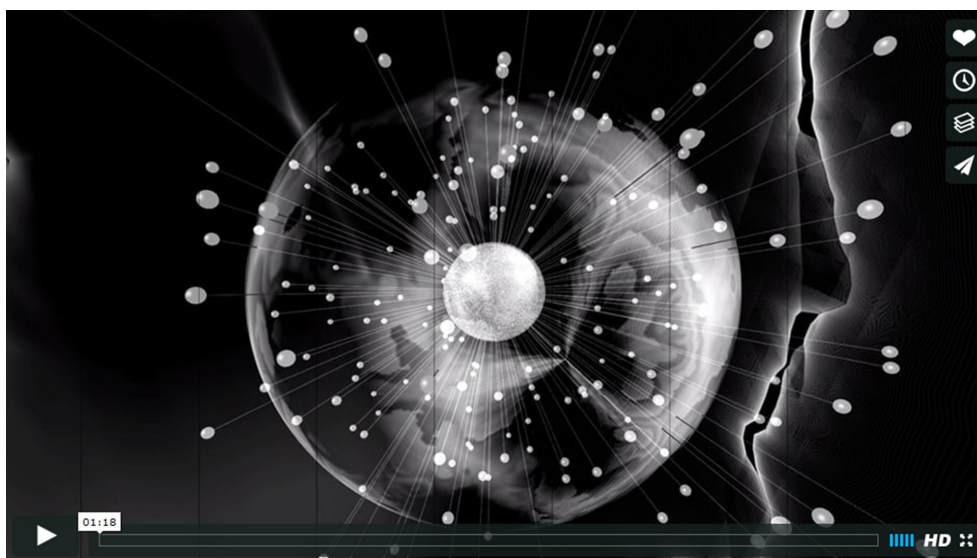
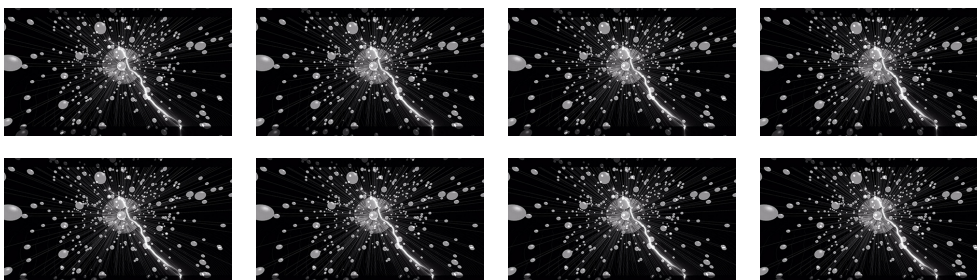


Figura 15. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Quanta” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Ungear Moi [with COH/Ivan Pavlov]. *“COH [Ivan Pavlov] invited me to work on a video for a track from his new album, ‘TO BEAT’. My interpretation of ‘ungear moi’ maps individual sound layers of the composition to different parameters within a generative system. Precise random camera views are synchronized to percussive clicks, monochromatic architectural forms transform and become illuminated according to the finite layers of melody and noise.”*. Texto disponible en el siguiente enlace:
<http://www.paulprudence.com/?m=201405>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157644717461363>

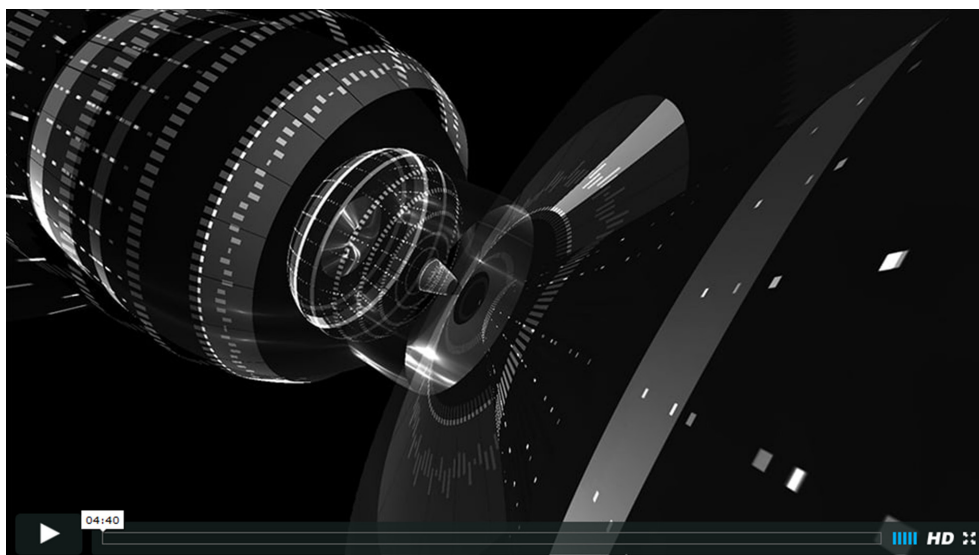
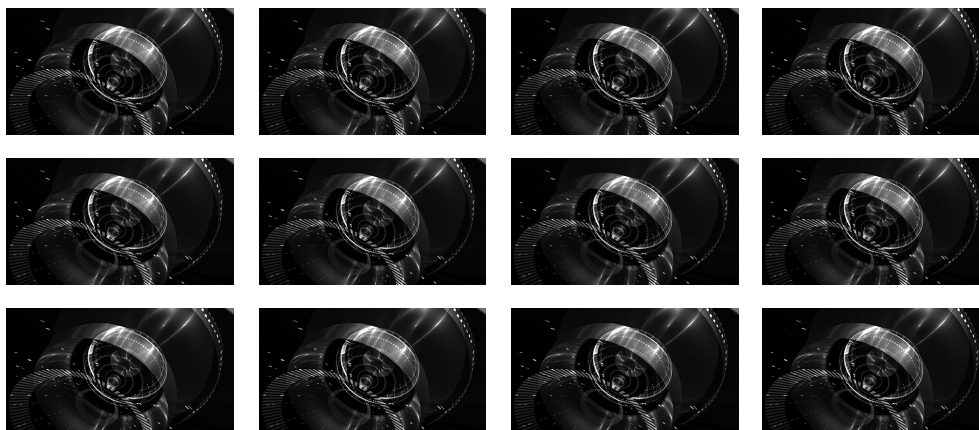


Figura 16. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Ungear Moi” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Sphaerae.Acoustic.Study at Ars Electronica. *“For the 2013 edition of Ars Electronica, in Linz, I performed a spherically enhanced version of Hydro Acoustic Study made specially for the Sphaerae inflatable dome pavilion.*

Sphaerae is an inflatable pavilion with multiple domes, the interior surfaces of which serve as projection surfaces for artistic-scientific works. In this construction by designer Cocky Eek, the Dutch group Synergetica Lab will present a series of performances and installations. While addressing different senses, they all have one thing in common: each refers in some way to the field of synthetic biology, and is the result of an artistic search for the origin of life connected with an attempt to rewrite its code.”. Texto disponible en el siguiente enlace:

<http://www.paulprudence.com/?m=201401>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157636757664495/>

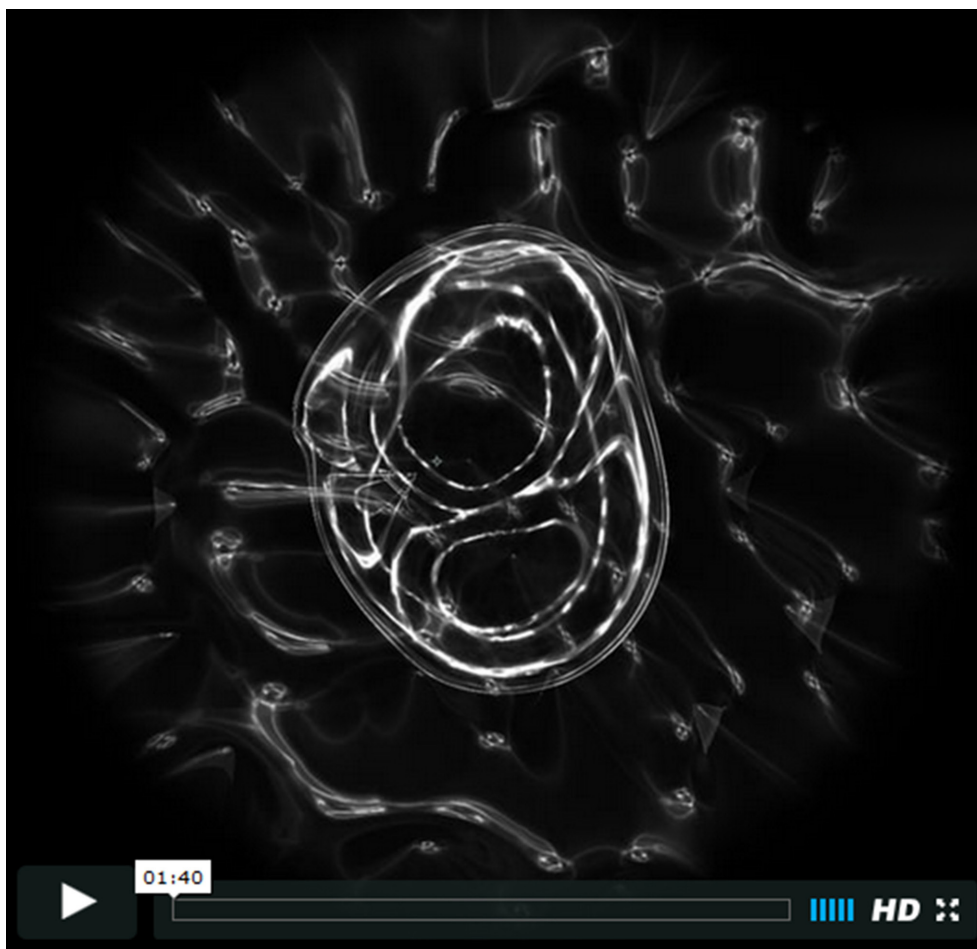


Figura 17. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Sphaerae.Acoustic.Study [fragment]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

• Apeiron for the Musion Holographic System. *“Apeiron is live audio-visual work produced for the Musion Holographic Projection System and was performed at Kinetica, London during February 2013. The projection system uses a modern version of the Peppers Ghost effect. The effect, popular in Victorian parlours across London in the 1860s, was an illusionary trick using a plate glass combined with special lighting effects to create three-dimensional ghostlike figures on stage.*

Apeiron explores the phase transitions and shape transmutations of a set of complex nested spherical harmonic forms modulated by sound. The apeiron, central to the cosmological theory created by Anaximander in the 6th century BC, means limitless, infinite, or indefinite. Anaximander believed that infinite worlds are generated from apeiron and then are destroyed there according to the principle of genesis-decay.

Werner Heisenberg, originator of quantum mechanics, arrived at the idea that the elementary particles are to be seen as different quantum states or manifestations arriving from same ‘primordial substance’. Because of its similarity to the primordial substance hypothesized by Anaximander, his colleague Max Born called this substance apeiron.”. Texto disponible en el siguiente enlace:

<http://www.paulprudence.com/?m=201308>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157632869349097/>



Figura 18. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Apeiron [fragments]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• LEV/Vittus [AV performance, Gijón, Spain]. *“I will perform a commissioned AV work in collaboration with the Spanish composer Ramón Prada, also known as Vittus, for LEV Festival [Laboratorio de Electrónica Visual] on April 27th 2012 at the Teatro de la Laboral, Gijón, Spain. The work interweaves classical composition incorporating live piano and viola, with field recordings and abstract electronic tones/rhythms. For real-time video generation I used live sound analysis combined with time-line triggers – often shifting the connections between musical voices and abstract visual signifiers in the hope of creating non-predictable synchronies. These shifts are also triggered by rhythmic aspects of the composition.”*. Texto disponible en el siguiente enlace:
<http://www.paulprudence.com/?m=201204>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157629898422195/>

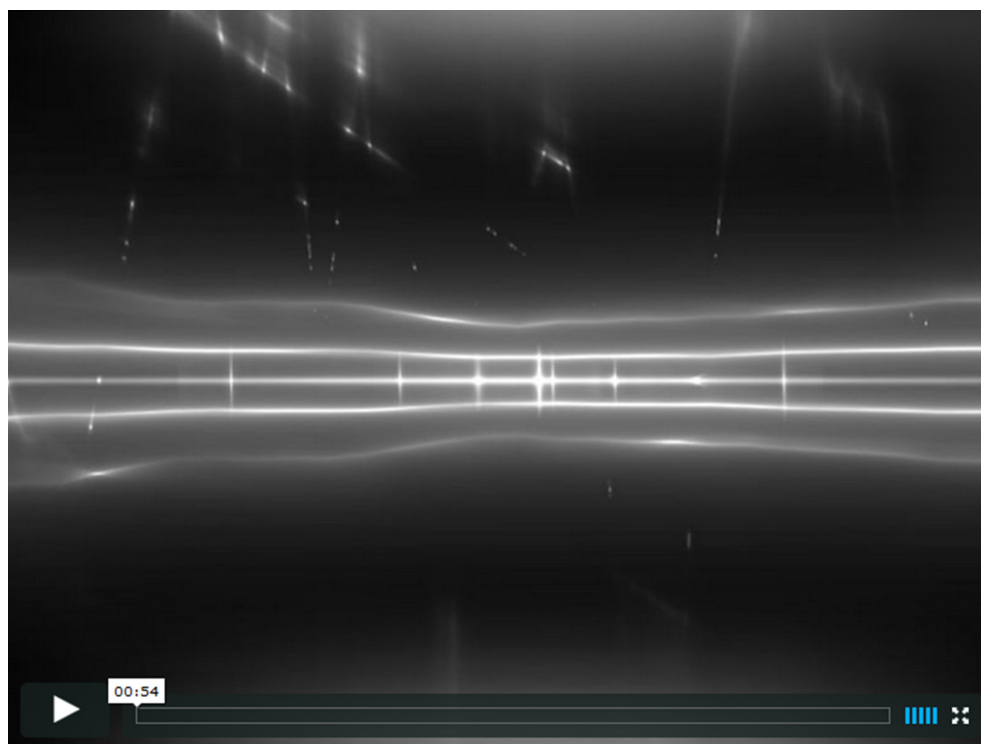


Figura 19. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “LEV/VITTUS” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

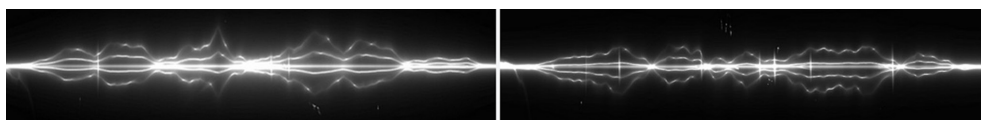


Figura 20. Imagen del proyecto titulado “LEV/VITTUS” de Paul Prudence.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Parhelia – Revisted & Revised. *“In the last month I spent some time revising Parhelia a real-time visual-music piece originally made last year and performed at Electrovision, London. In the work sample based mechanical sounds are used to orchestrate a family of concentric forms in space. The scenes suggest the workings of a mechanism where geometric component parts interact with one another triggering corresponding sounds (and vice-versa).”*

The patching schematic involved became quite large so it made sense to create a set of modular sub-patches running from the main control patch. Isolating specific tasks as modules allows them to be re-used and scaled accordingly for use in new work.

The image above shows the main patch and 15 sub-patches that make up Parhelia layered together. A much larger high-resolution screen grab can be found [HERE](https://www.flickr.com/photos/transphormetic/6044972227/sizes/o/in/photostream/): <https://www.flickr.com/photos/transphormetic/6044972227/sizes/o/in/photostream/> in which you can see the specific organisation of nodes within Parhelia. I’m particularly interested in the aesthetics of patch schematics generated by the constraints of visual programming and how personal patching styles drive the structures in visual programming languages.

Parhelia has been featured at CreativeApplications.net.”. Texto disponible en el siguiente enlace:
<http://www.paulprudence.com/?m=201109>



Figura 21. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Parhelia [excerpt]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Plums A-V Festival, Moscow: Parhelia. *“In late May 2012 I gave a performance of my visual music piece Parhelia at Plums A-V Festival in Moscow. As with all my performances preparation for a new show includes adding new material and sections to the existing structure of a piece. One of the benefits of working with generative systems is the relative ease of adding new content and reconfiguring existing parameters to create new combinatorial sequences. A new collection of sounds were harvested from an existing bank of personal field-recordings taken from mechanical devices and used to choreograph kinetic geometric transformations.”*. Texto disponible en el siguiente enlace:
<http://www.paulprudence.com/?m=201206>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en los siguientes enlaces:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157630206016946/>
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157622762202224/>

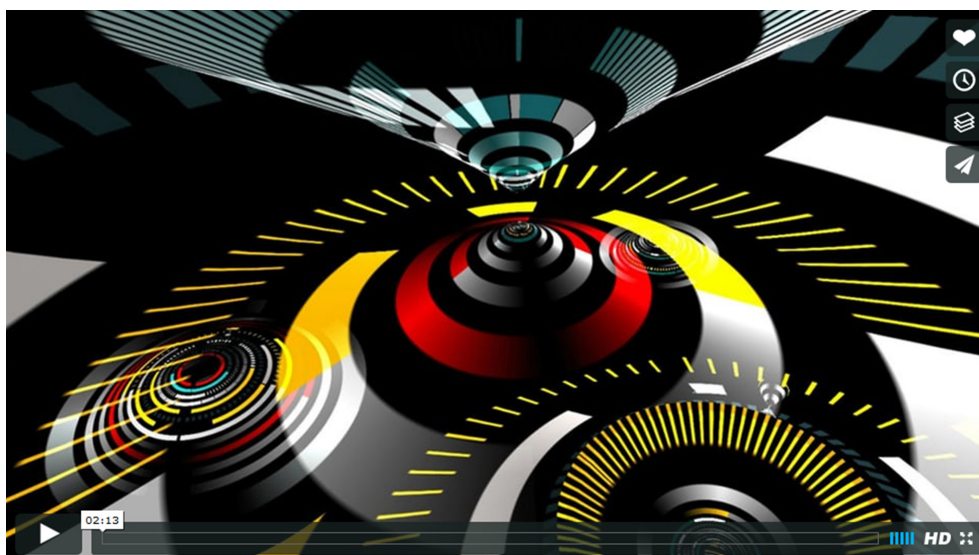


Figura 22. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Parhelia [Finale]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.



Figura 23. Imágenes del proyecto titulado “Parhelia” de Paul Prudence.

• Structure M.11. *“Structure-M.11, a real-time visual performance work, was initiated and completed during Guestroom Maribor – a one month artist residency organised by Pekarna Madalenska Mreže and MKC Maribor in November 2011.*

Recordings were made of industrial processes, ventilation and water cooling systems, mechanical apparatus in the industrial areas of Maribor, Slovenia. I was also interested in exploring the quasi-musicality of discarded industrial equipment and broken machinery and the inherent percussive sounds they can generate.

Based on insinuations of a sound collage/composition, made with these field recordings, real-time visual material was generated denoting activations and operations disassociated from sonic origin – a parallel Universe for these nearly extinct sounds to reside once again.

At the end of the Residency I gave a presentation of the process involved in making Structure M.11, including a sonic psychogeographic overview of the territory covered during the field-recording explorations.”. Texto disponible en el siguiente enlace:
<http://www.paulprudence.com/?m=201112>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:
<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157628467356303/with/6530837759/>



Figura 24. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Structure-M11” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

• Talysis II. *“Talysis II is the first piece in a series of artworks exploring the process of video feedback to create auto-catalytic self-generating artworks. Mimicking the classic analogue video feedback process, this software simulation creates complexity from an economy of means. A simple shape (a square) is passed around a loop of renderers. Transformations of the square are applied to its conveyance around the loop resulting in a multitude of feedback species, geometric tessellated formations, that transform and reconfigure over time. The strict symmetries, quasi-hyperbolic surfaces and parabolic forms generated from this machine monologue allude to the works from Perceptual and Op-Artist movements of the 60’s – Caption included at Optofonica Museums Night, Amsterdam, 2010”.* Texto disponible en el siguiente enlace:

<http://www.paulprudence.com/?m=201109>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157594213627690/>

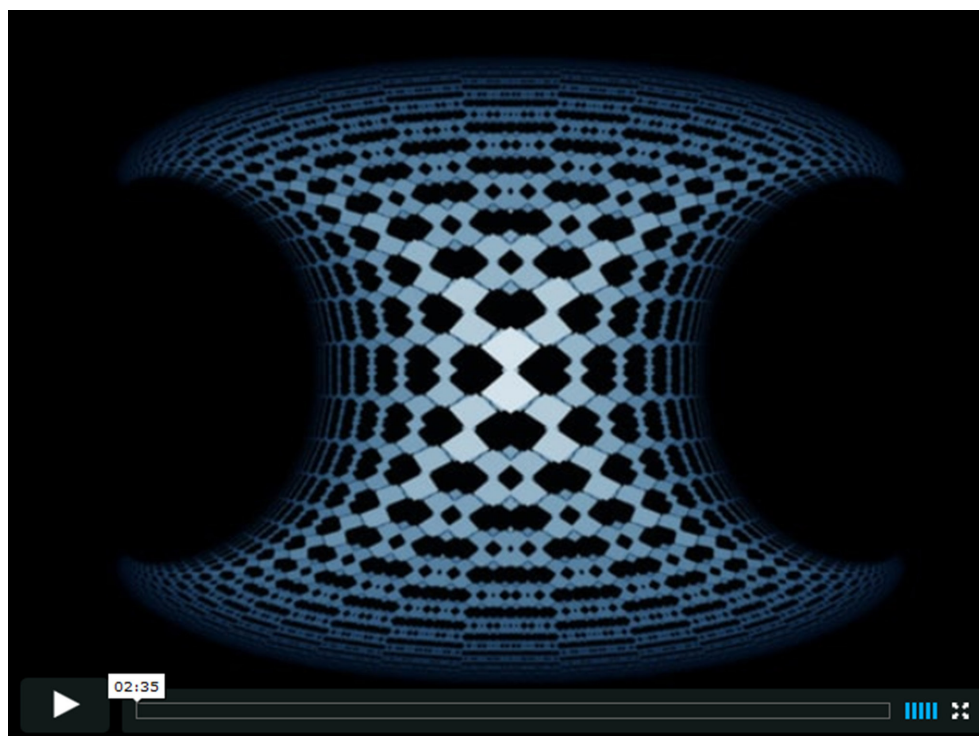


Figura 25. Enlace al video en Vimeo titulado “Talysis II” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

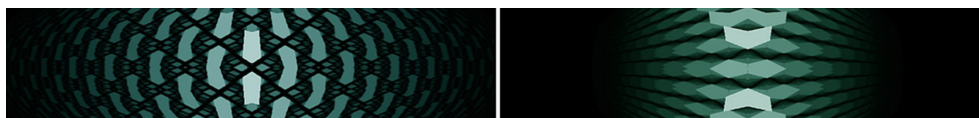


Figura 26. Imágenes del proyecto titulado “Talysis II” de Paul Prudence.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Rynth. *“In May 2011 Alice Vincent of Wired UK wrote a positive appraisal of my work, with particular reference to Rynth. Appearing on both the UK and US online versions of the magazine the feature was titled ‘Heard of visual music? This is what it looks like’.*

Alice was professional enough to call me to talk about my work. She asked about the technical side of software programming for generative art, and the sound design involved in my projects, in order to get an overview for the article.

From the feature:

‘With recordings from radiators, ancient theories on the cosmos and a lot of rather clever programming, Paul Prudence makes ethereal, one-of-a-kind projections.

The images seen in this video and in our gallery below are from Prudence’s latest project, Rynth. They are created through a combination of coding and algorithms based on maths and geometry to turn sound data into images in real-time.

Although capturing shots of Prudence’s performances make for inspiring viewing alone, it is seeing it in action when sound, vision and technology collide that is the best way to experience his work’”. Texto disponible en el siguiente enlace:
<http://www.paulprudence.com/?m=201108>



Figura 27. Enlace al vídeo en Vimeo titulado “Rynth [excerpt]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• RyNTH [n3] y [n4]. “RyNTH [n3] is new version of my Superformula sonification designed specially for projection onto a planetarium dome surface. I will accompany the video with live audio for the Beyond Space event at Sonic Acts XIII – The Poetics of Space, in Amsterdam. Outputting video from VVVV at 2048×2048 at the best possible quality takes considerable time and CPU power with 1 minute of video taking around 3 hours of render time [Core2 Duo 2.66GHz 4GB RAM, NVIDIA GeForce GTX 280M 1GB]. The final 17 minute cut was shipped to Sonic Acts XIII on 11 DVDs to be converted to Dome Masters.

New features were added to the patch to give a greater variety to the shapes generated. A range of sonic material was fed into the patch during the rendering process ensuring that the final video conformed to specific frequency-forms.

In August 2010 I was invited to perform a live audiovisual piece at International Symposium of Electronic Arts in Dortmund. This years annual festival was spread over a multitude of venues throughout the RUHR region of Germany. I was asked to perform Rynth, a piece that was previously developed for and shown at the Planterium Artis in Amsterdam, for Sonic Acts XIII.

A requirement was to rework the piece for a flat screen projection [as the previous version was created to deal specific hemispherical dome geometry]. During the rework a greater level of complexity was added to the piece, new graphic elements incorporated and new sound to image translational techniques using OSC (Open Sound Control) and MIDI developed. Rynth[n4] was performance at Audiovisual Pilots night event.”. Texto disponible en los siguientes enlaces:

<http://www.paulprudence.com/?m=201002>

<http://www.paulprudence.com/?m=201012>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157623374700673/>

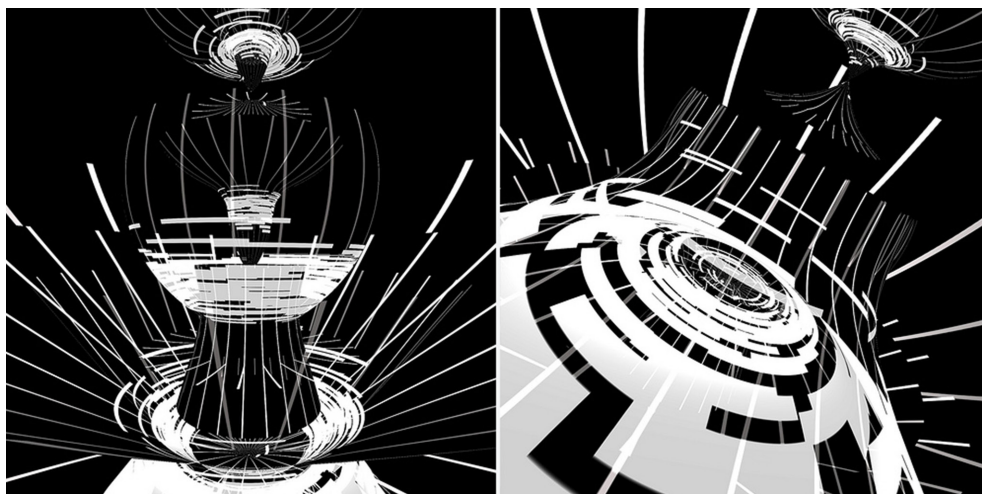


Figura 28. Imágenes del proyecto titulado “RyNTH [n3] y [n4]” de Paul Prudence.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

• Hydro Acoustic Study, Smart Space Project [with Francisco Lopez]. *“In early June I gave a collaborative performance with sound artist Francisco Lopez for a SP-Sound [Spatial Sound] event at the Smart Project Space in Amsterdam. The night was hosted in association with the Ambifonica group and Optofonica Lab (a collective involved in producing/curating synthaesthetic art forms & experiments in sound spatialization).*

I met Francisco while performing at Sonic Acts 2010 and we both expressed interest in a serious collaboration. Francisco, having seen examples of my structured geometric works, asked for something ‘more organic’ to work alongside a new dense sonic piece he was working on.

The main concepts behind the piece was that of hydroacoustic activity – suggesting affect of sound waves propagating through liquids to create Cymatic patterns. I used a number of different shaders in VVVV to generate liquids, plasmas, and other kinds of dynamic fluid forms. Other inspirations came from microscopic and cellular lifeforms, axon activity in the brain and sonically transduced plasmas. Different layers of material within the patch responded to different frequency bands. Each layer could be accessed in improvisatory manner according to the insinuations made by Francisco’s composition in real-time.”. Texto disponible en los siguientes enlaces:

<http://www.paulprudence.com/?m=201008>

Las imágenes de este proyecto musical se pueden ver en el siguiente enlace:

<https://www.flickr.com/photos/transphormetic/sets/72157624587856158/with/4861483190/>

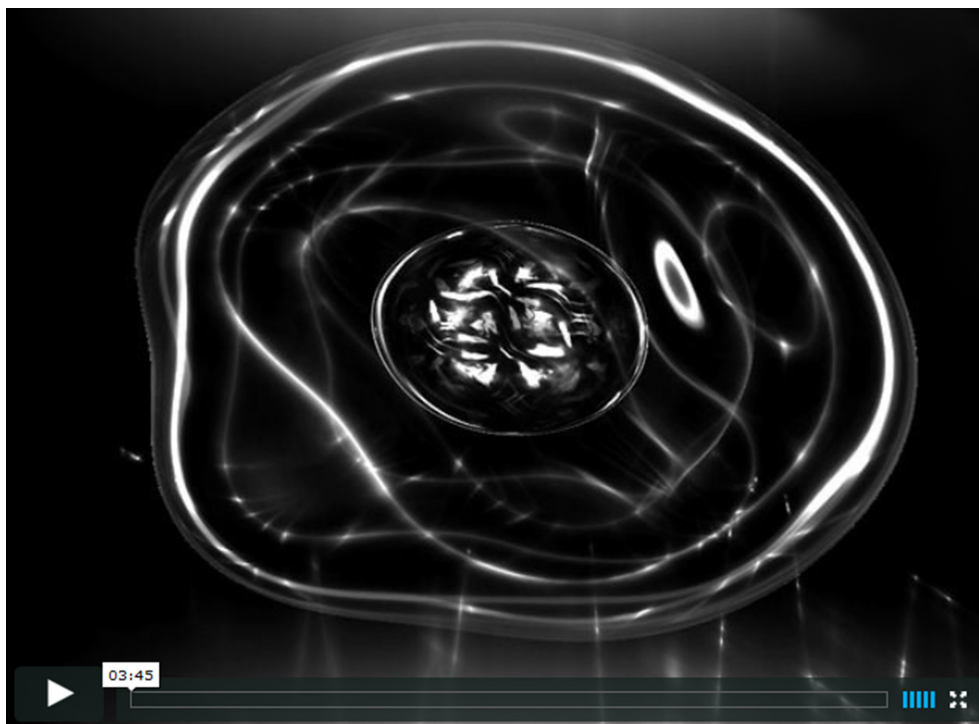


Figura 29. Enlace al vídeo titulado “Hydro-Acoustic Study [excerpt]” de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

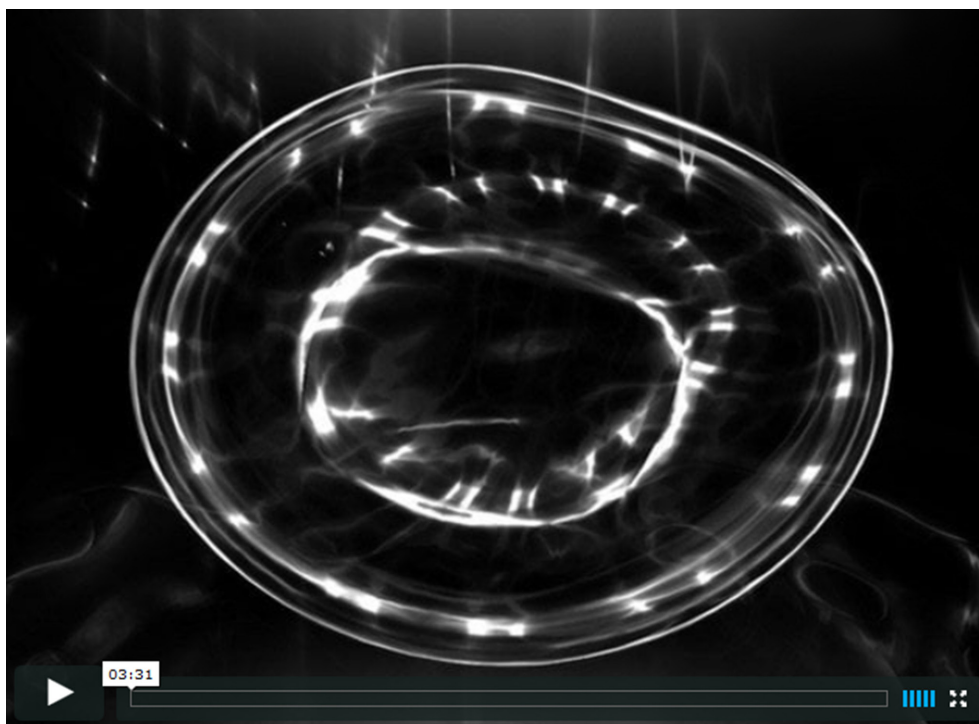


Figura 30. Enlace al vídeo titulado "Hydro-Acoustic Study [sketch Part I]" de Paul Prudence. Clic sobre la ima-

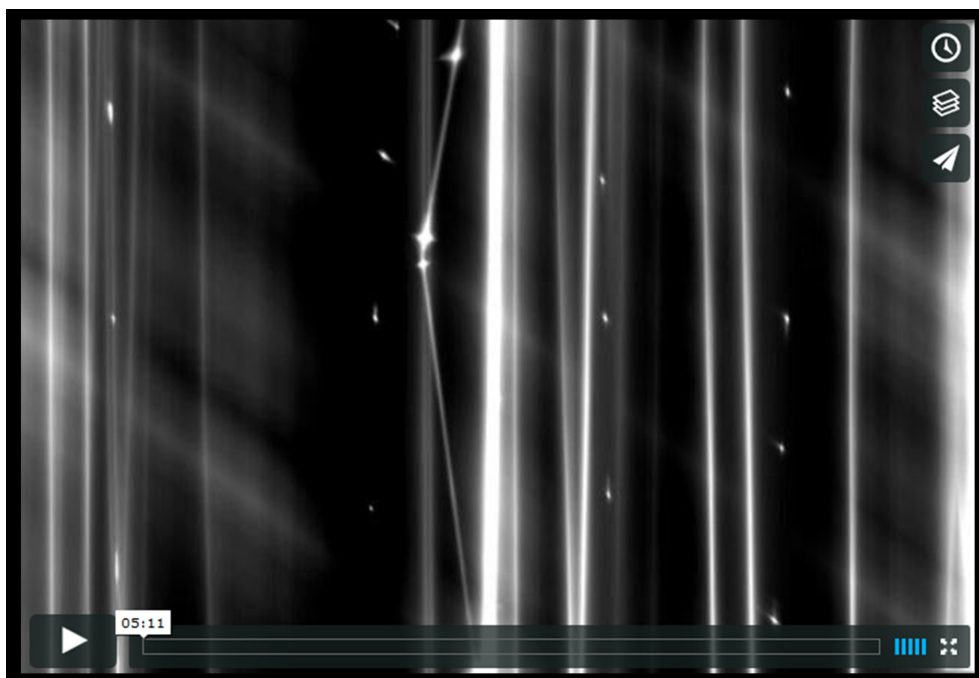


Figura 31. Enlace al vídeo titulado "Hydro-Acoustic Study [sketch Part II]" de Paul Prudence. Clic sobre la

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

3. Referencias bibliográficas.

(1) WONG, Wucius (1991). "Fundamentos del Diseño Bi- y Tri-Dimensional". Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A. Páginas 53-55-57.

4. Referencias en formato electrónico URL.

- Texto explicativo: Página web de Paul Prudence. Disponible en: <http://www.paulprudence.com/> (consulta: 19/07/2016).

- Texto explicativo: Canal Vimeo de Paul Prudence. Disponible en: <https://vimeo.com/paulprudence> (consulta: 19/07/2016).

- Texto explicativo: Facebook de Paul Prudence. Disponible en: <https://es-la.facebook.com/paul.pru> (consulta: 19/07/2016).

- Texto explicativo: Twitter de Paul Prudence. Disponible en: <https://twitter.com/mrprudence?lang=es> (consulta: 19/07/2016).

- Texto explicativo: Fotografías de Paul Prudence en Flickr. Disponible en: <https://www.flickr.com/photos/transphormetic/> (consulta: 19/07/2016).

5. Anexo. Enlaces.

A continuación, se muestran los siguientes enlaces señalados anteriormente.

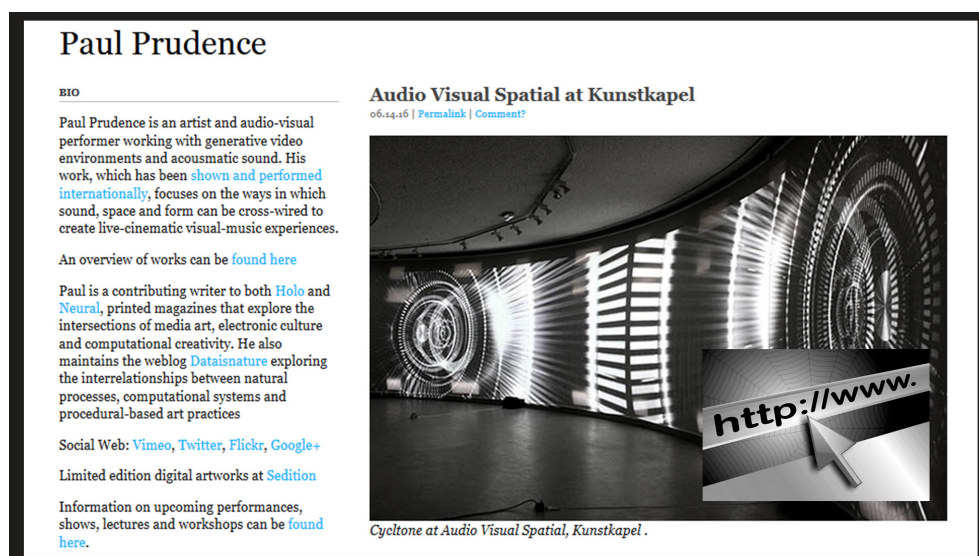


Figura 32. Enlace a la página web de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

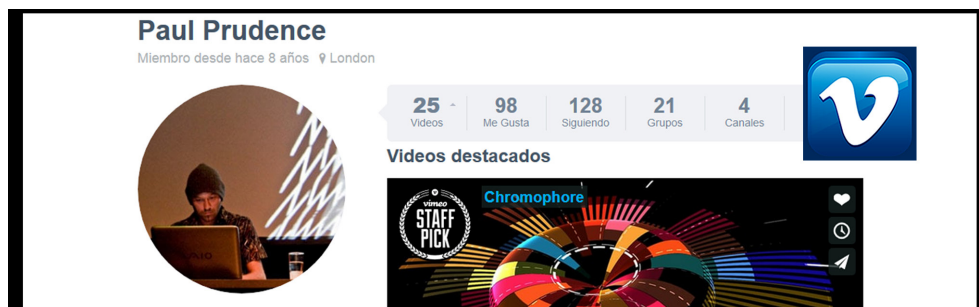


Figura 33. Enlace al Canal Vimeo de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

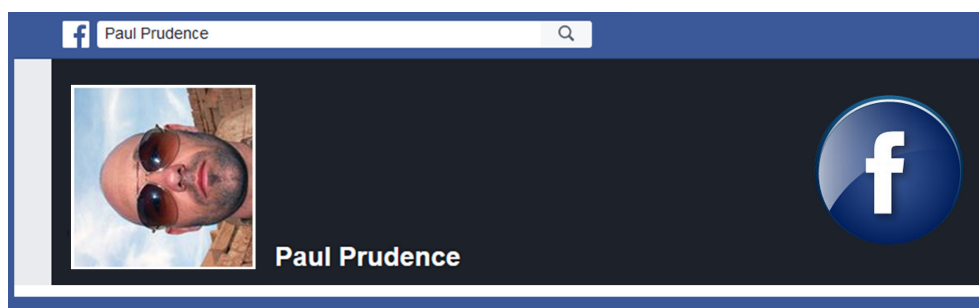


Figura 34. Enlace al Facebook de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

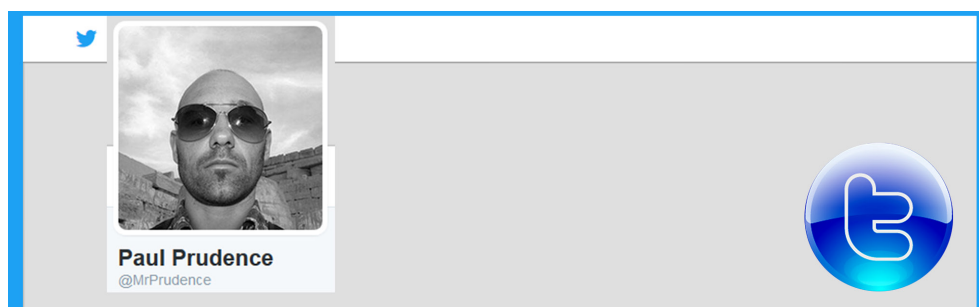


Figura 35. Enlace al Twitter de Paul Prudence. Clic sobre la imagen.

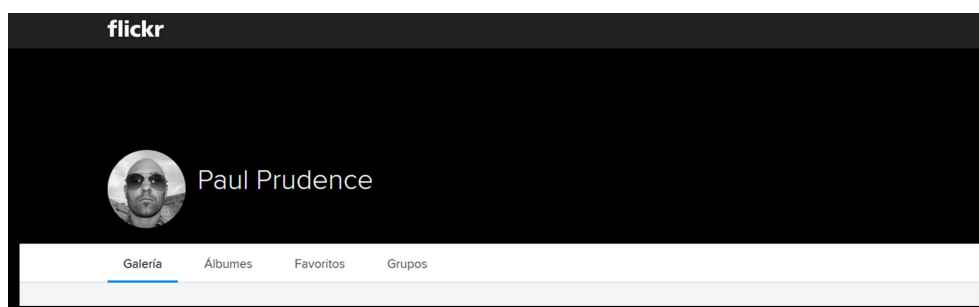


Figura 36. Enlace a las fotografías de Paul Prudence en Flickr. Clic sobre la imagen.

6. Catálogo. Obras.



© Isabel Jover

Revista-fanzine Procedimentum

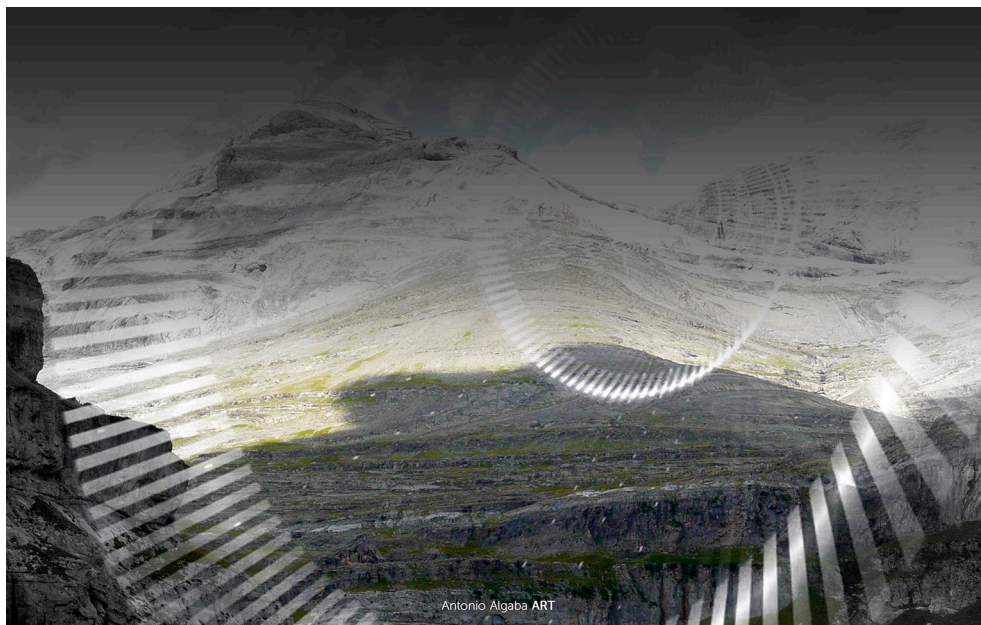
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Antonio Algaba ART.

Montilla (Córdoba). España.

Título: "Natura Cyclotone Est".



Antonio Algaba ART

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Francesco Aprile.

Lecce. Italia.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Francesco Aprile.

Lecce. Italia.

Título: "Migranti feriti-disertare il linguaggio".



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

María José Bellido Jiménez.

Montilla (Córdoba). España.

Título: “Movimiento Onírico 1” y “Movimiento Onírico 2”.

<http://www.edicionesgallardoybellido.com/>



© María José Bellido



MJ Bellido

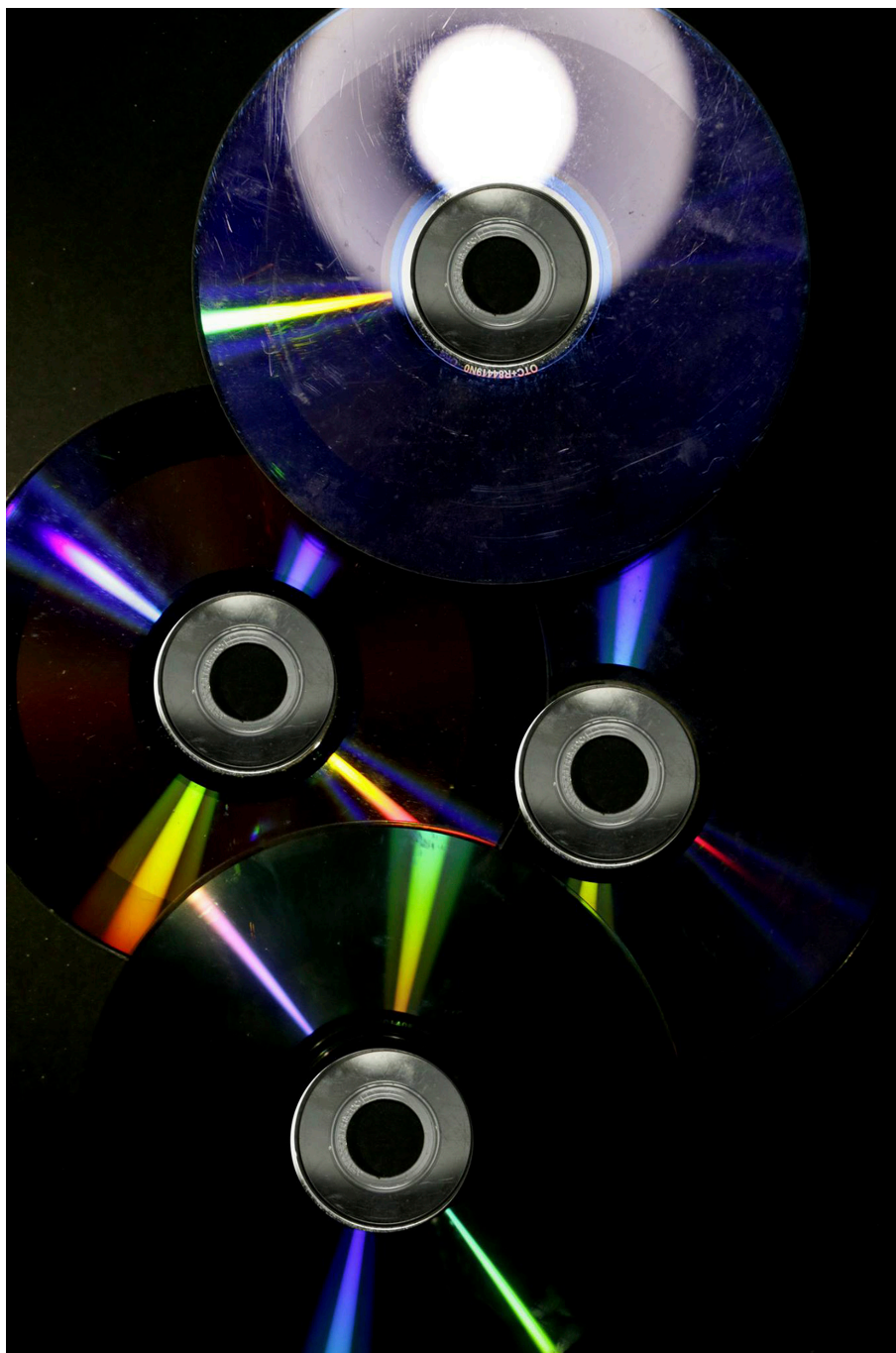
Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Manuel Camacho Polonio.

Montilla (Córdoba). España.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Manuel Camacho Polonio.
Montilla (Córdoba). España.



Revista-fanzine Procedimentum

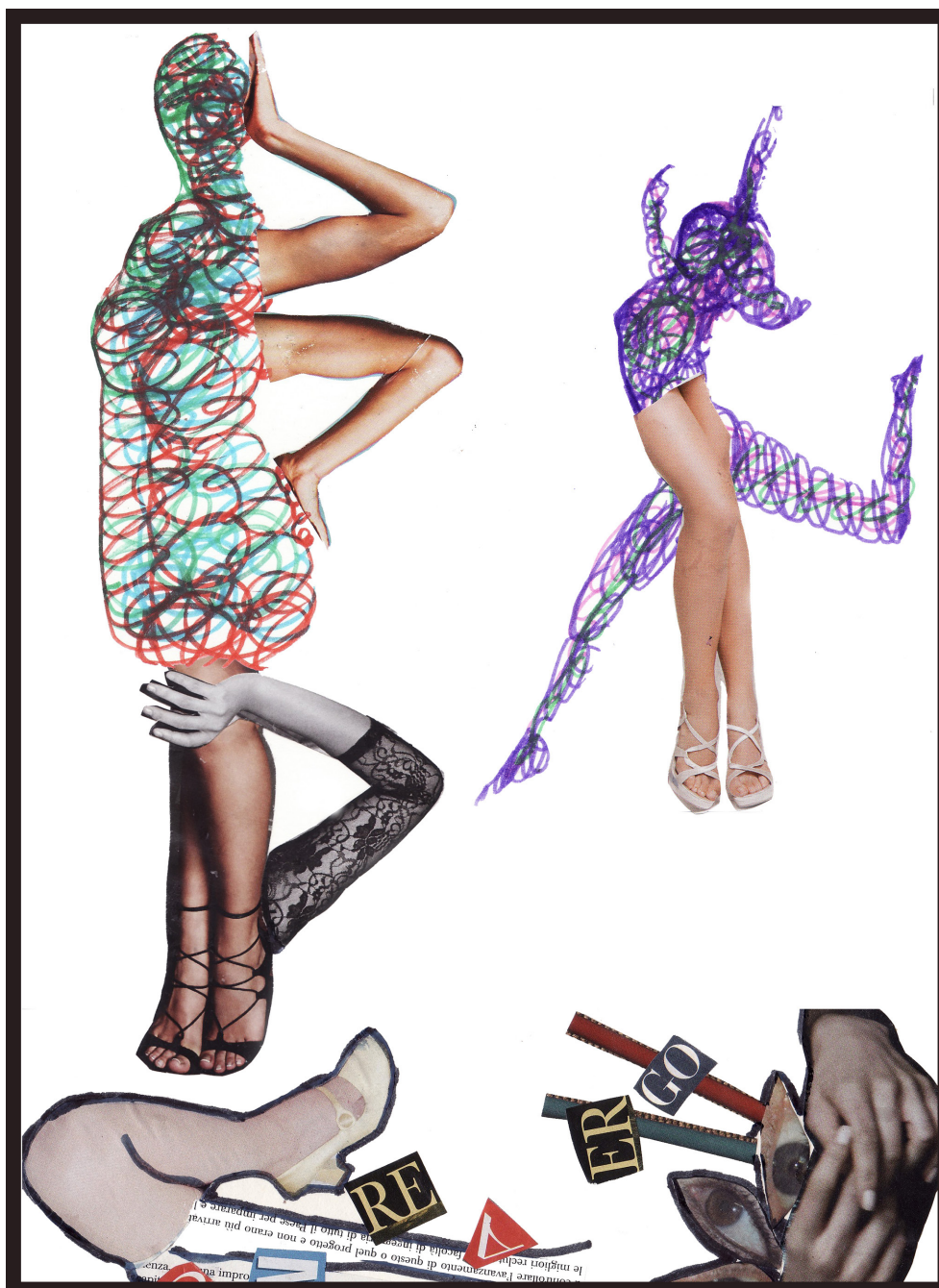
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Ángela Caporaso.

Caserta. Italia.

Título: "Danze".



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Pâm Dondé.

Taquara (Rio Grande do Sul). Brasil.

Título: “Liberdade Espacial (la libertad espacial)”.

Técnica: ilustración, collage y montaje digital.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Tom Ferrero.

Campo Bom, Brasil.

Título: "Devaneio".



Revista-fanzine Procedimentum

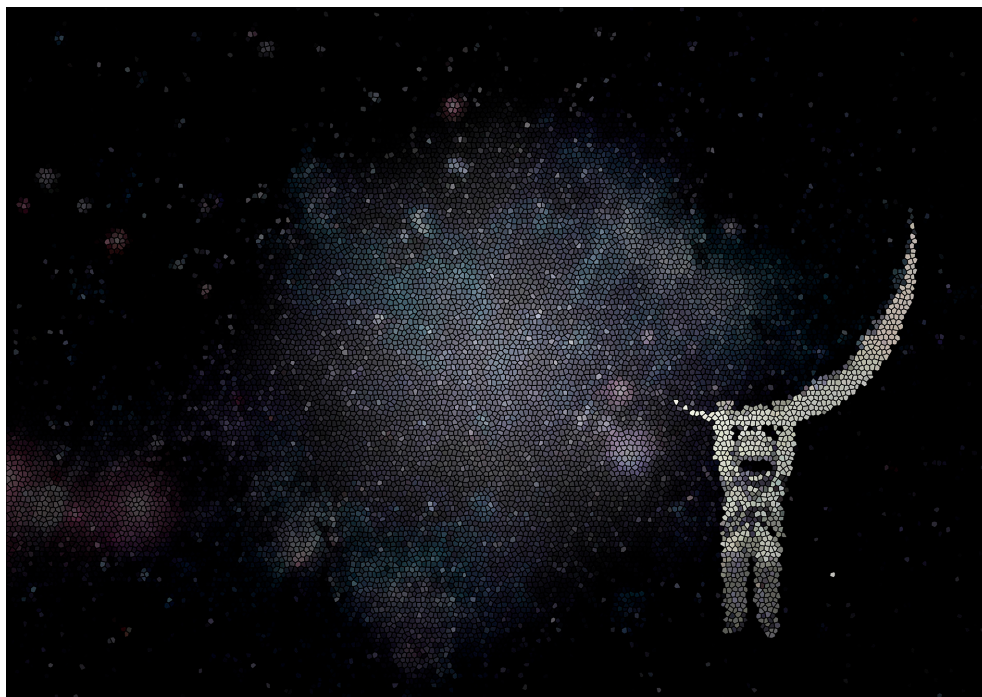
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Tom Ferrero.

Campo Bom, Brasil.

Título: "Devaneio".



Revista-fanzine Procedimentum

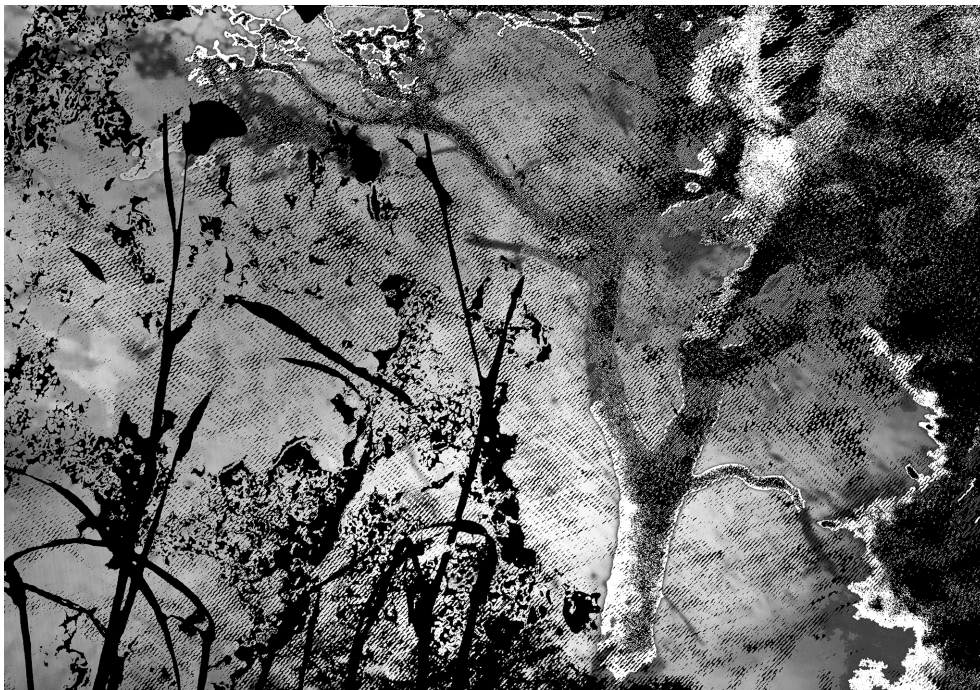
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Raquel Gociol.

Buenos Aires (Argentina).

<http://raquelgociol.wixsite.com/raquelgociol>



Revista-fanzine Procedimentum

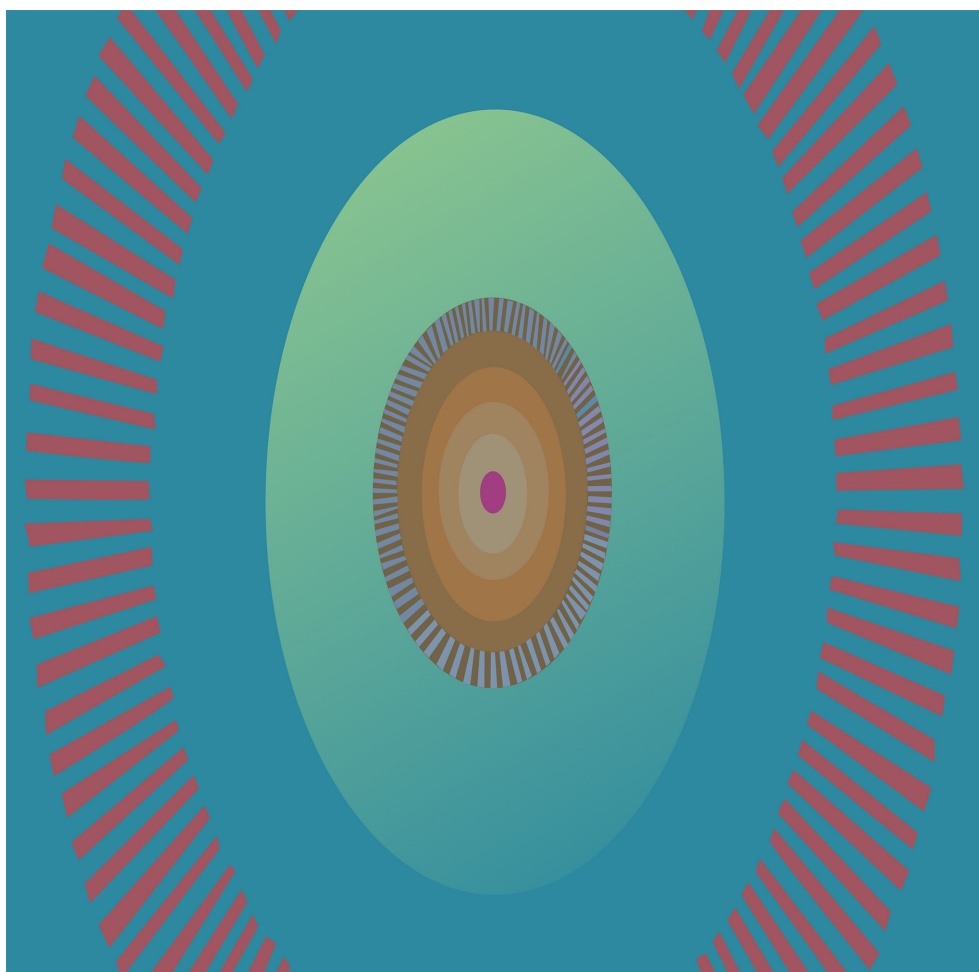
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Pablo Gallardo Bellido.

Montilla (Córdoba). España.

Título: "Ciclo-tone".



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Pedro Pablo Gallardo Montero.

Montilla (Córdoba). España.

Título: "Ciclo-Construxismo".

<http://www.edicionesgallardoybellido.com/>



© Pedro Pablo Gallardo

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Alfonso Gómez de Castro (El Seta).

Artista Plástico Independiente. León. España.

Título: "Cyclotone II - postal 1".



Revista-fanzine Procedimentum

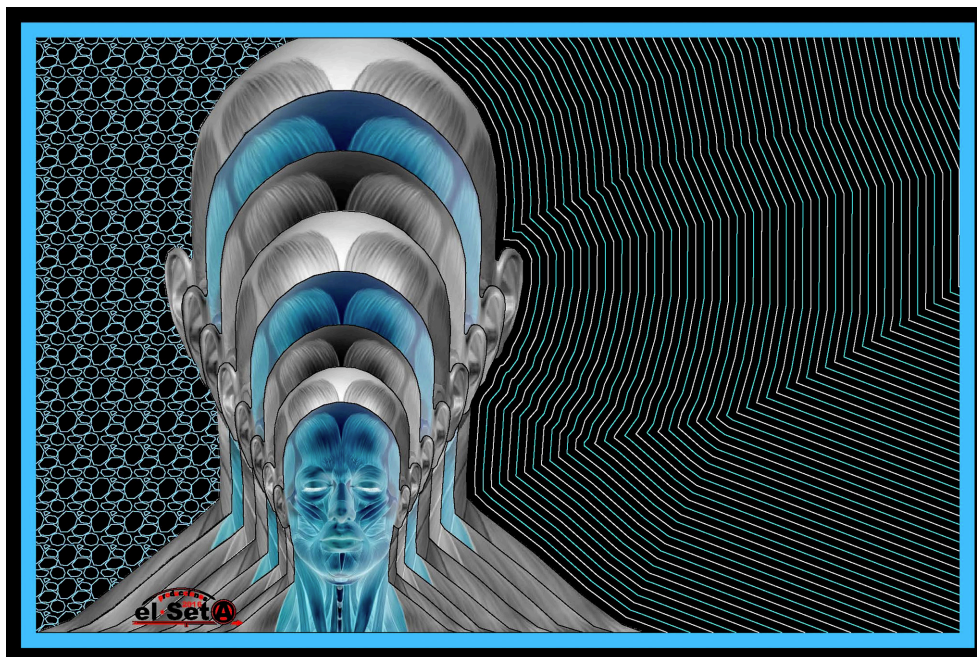
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Alfonso Gómez de Castro (El Seta).

Artista Plástico Independiente. León. España.

Título: "Cyclotone II - postal 2".



1ª CONVOCATORIA ELECTRÓNICA DE ARTE
POSTAL REVISTA-FANZINE PROCEDIMENTUM.

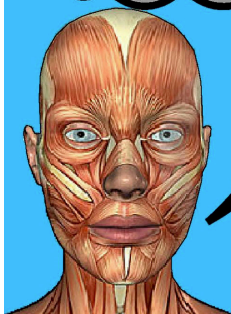
Cyclotone II
Paul Prudence

Dirección:

<http://www.revista-fanzineprocedimentum.com/>

Remite:

Alfonso Gómez, "El Seta".
elsetaproducciones@gmail.com
LEÓN



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Sofía Isabel Gutiérrez Márquez.

Sanlúcar la Mayor (Sevilla). España.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Sofía Isabel Gutiérrez Márquez.

Sanlúcar la Mayor (Sevilla). España.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Francisco Jiménez Baños.

Puerto de Santa María (Cádiz). España.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Francisco Jiménez Baños.

Puerto de Santa María (Cádiz). España.



Revista-fanzine Procedimentum

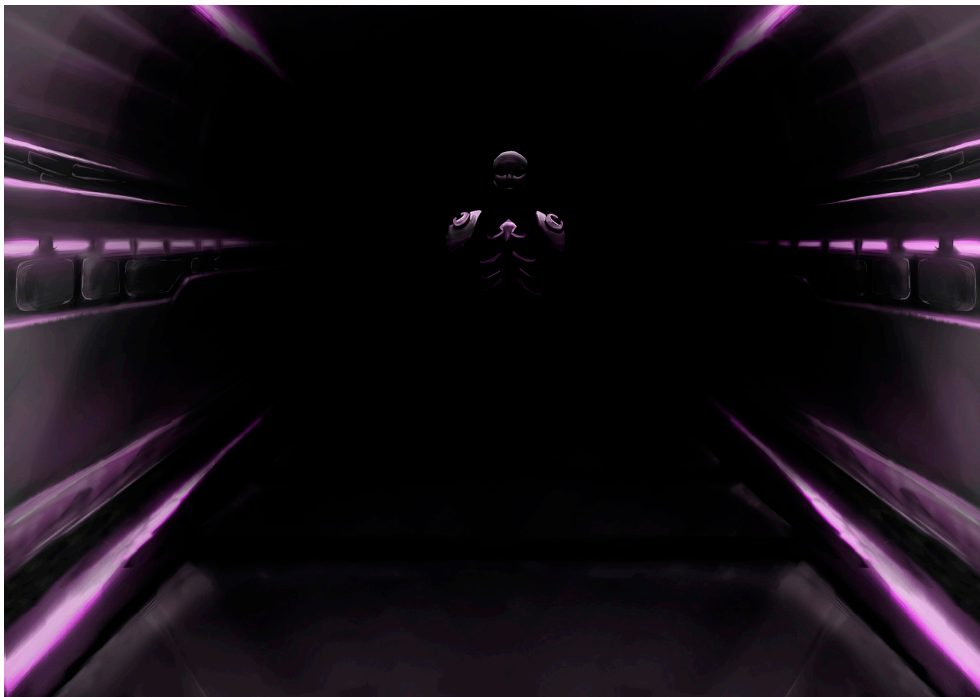
Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Elena Jiménez Pérez de Algaba.

Córdoba, España.

Título: “Desconocido”.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

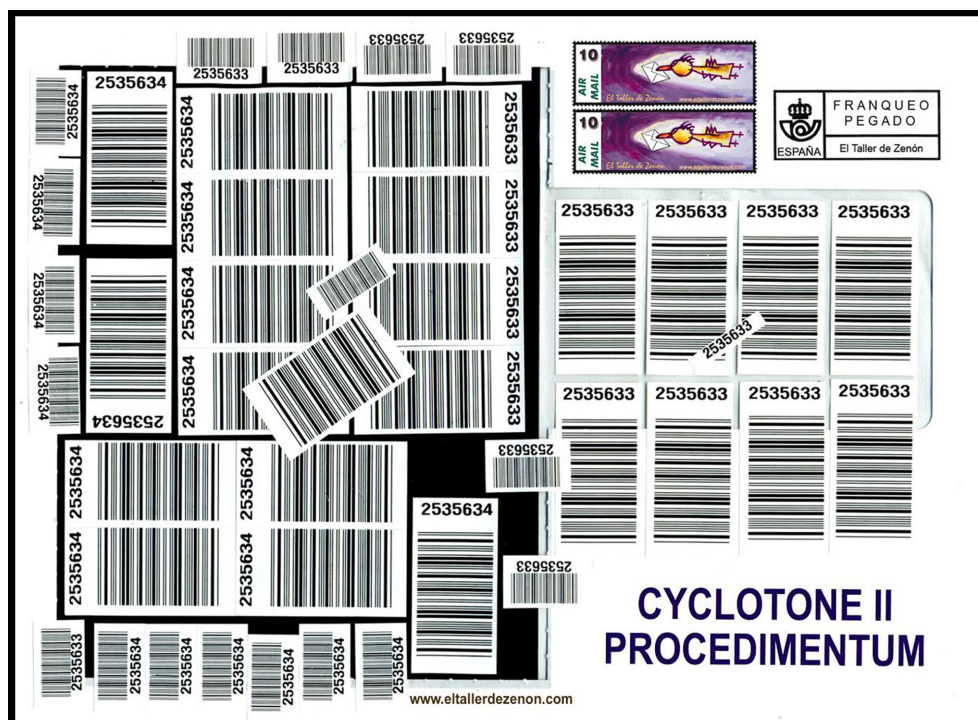
© Pedro Pablo Gallardo Montero

Miguel Jiménez. El Taller de Zenon.

Sevilla. España.

Título: “Sobre de Barras”.

<http://www.eltallerdezenon.com/>



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

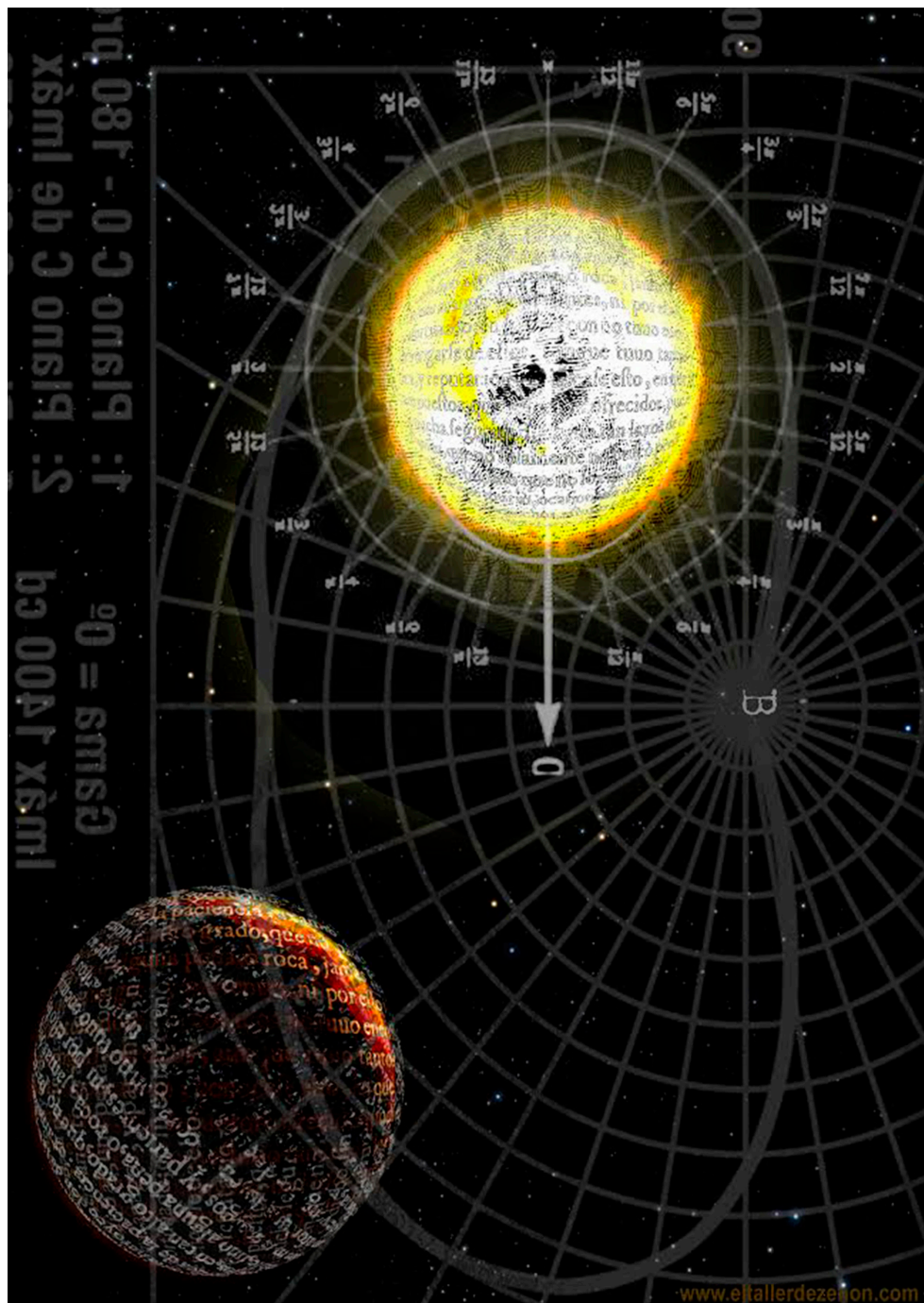
© Pedro Pablo Gallardo Montero

Miguel Jiménez. El Taller de Zenon.

Sevilla. España.

Título: "Poema Espacial 2".

<http://www.eltallerdezenon.com/>



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Vanesa Jiménez. Meneh Peh.

Málaga. España.

<http://menehpeh.jimdo.com/>



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Vanesa Jiménez. Meneh Peh.

Málaga. España.

<http://menehpeh.jimdo.com/>



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

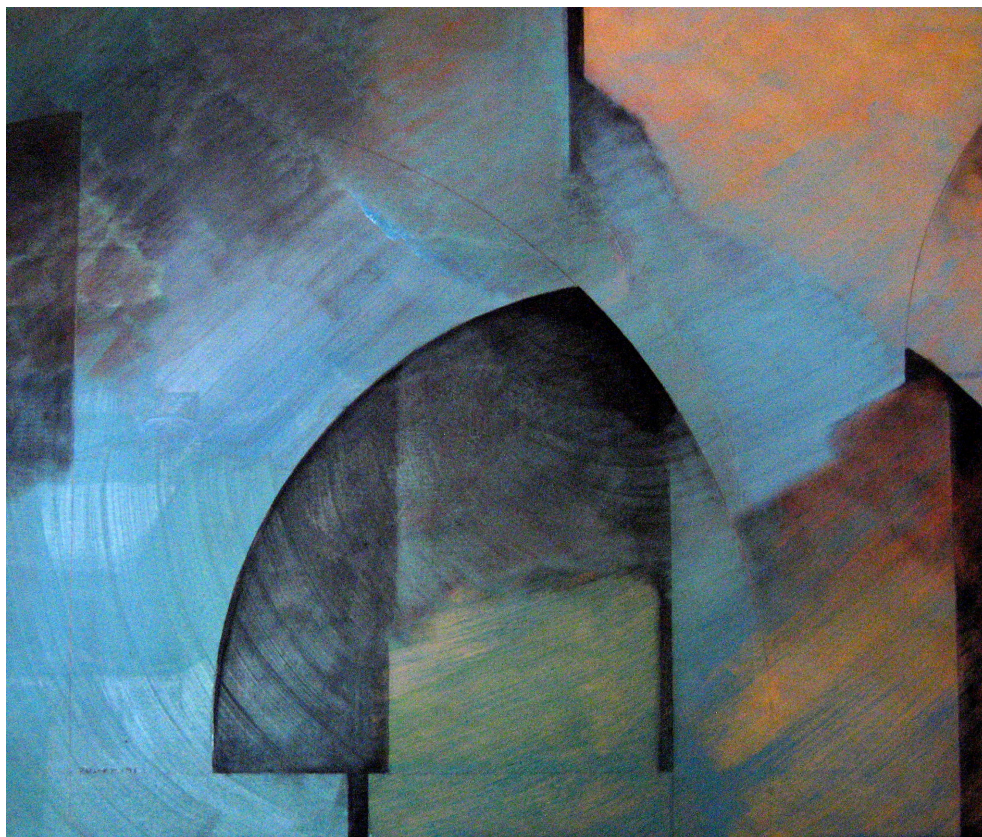
© Pedro Pablo Gallardo Montero

Isabel Jover.

Pintora Poético Visual.

Roda de Berà (Tarragona). España.

Título: "Espacios".



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Isabel Jover.

Pintora Poético Visual.

Roda de Berà (Tarragona). España.

Título: "Génesis en Clave de Sol".



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Ruggero Maggi.

Milán. Italia.

Título: “Cogito Ergo Sum”.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Ruggero Maggi.

Milán. Italia.

Título: “Fondo del suo Animo”.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

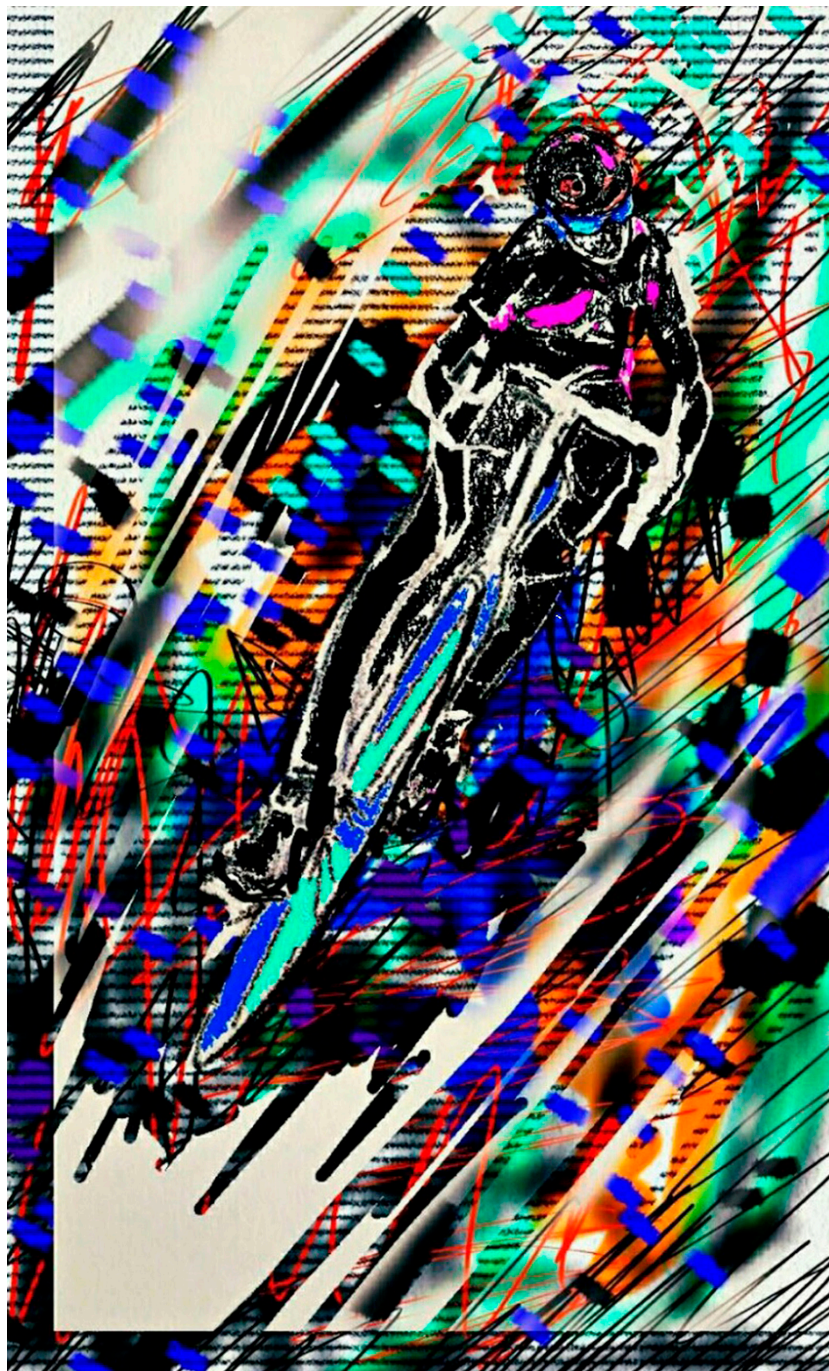
© Pedro Pablo Gallardo Montero

Wareco Martínez Díaz.

Puerto Rico.

Título: Cyclotone XS5. Año: 2016.

Medio: digital art. Soporte: papel strathmore grandee. Tirada: 1/100. Medida: 10 x 15 cms.

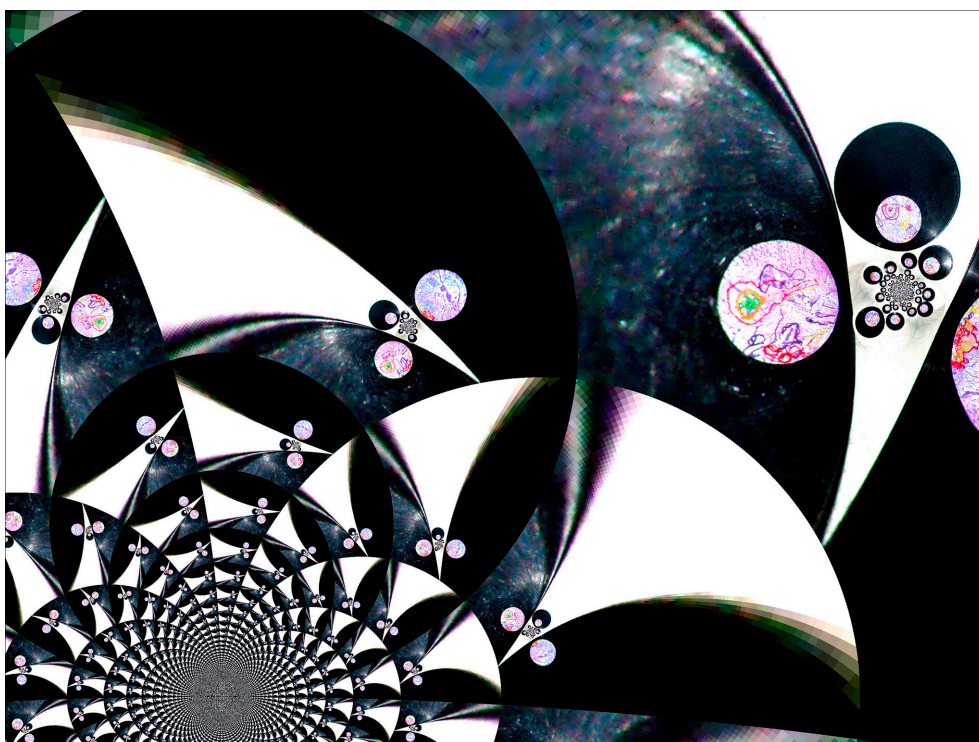


Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Patricia Negreira.
Buenos Aires. Argentina.

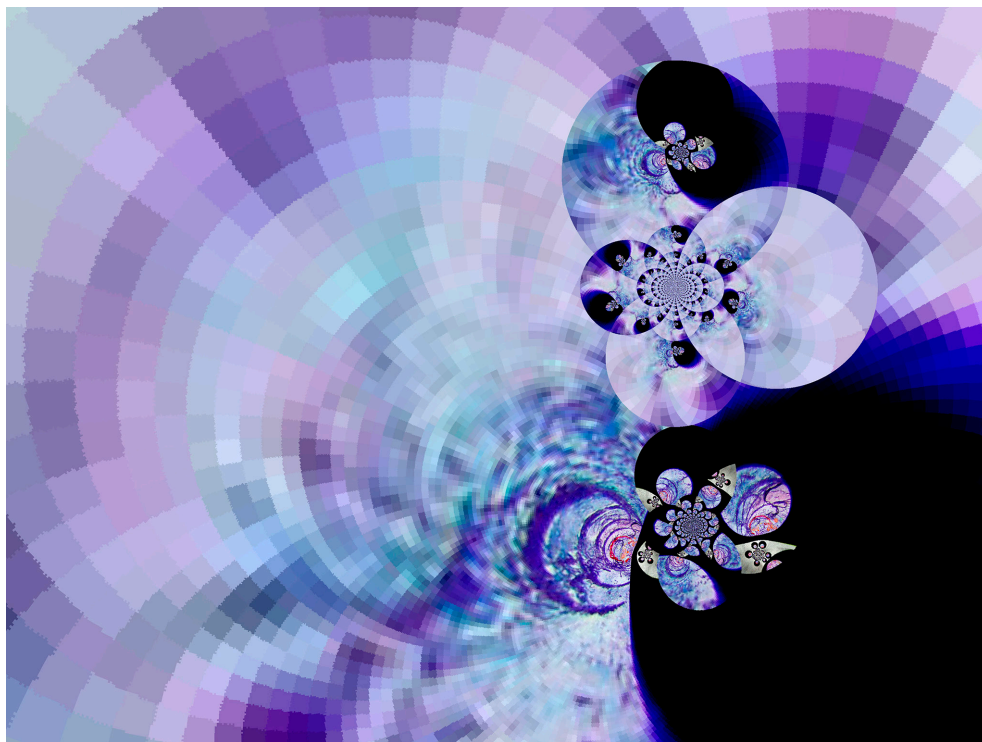


Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Patricia Negreira.
Buenos Aires. Argentina.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Celestino Neto.

Guarulhos. Brasil.

Título: Ciclón. Arte digital 2016.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

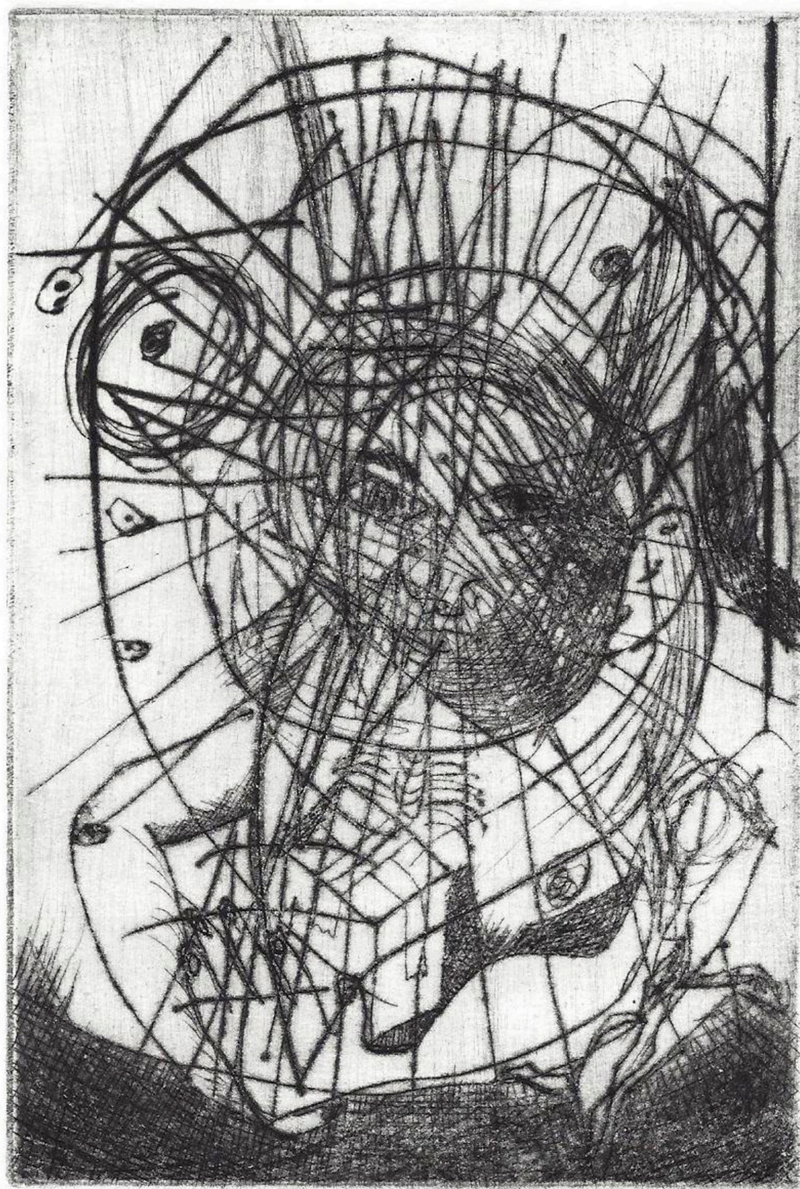
© Pedro Pablo Gallardo Montero

Celestino Neto.

Guarulhos. Brasil.

Título: Furo na camada de Ozônio - Cyclotone. 2015.

Técnica: Drypoint.



5/9

Celestino Neto
2015.

"FURO NA CAMADA DE OZÔNIO"

Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

César Reglero.

Roda de Berà (Tarragona). España.

Título: “Desde otro Plano I” y “Desde otro Plano II”.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Demetrio Salces Vaquero.

Oxford (Reino Unido).

Título: MAAT.

Técnica: mixta sobre papel y proyección (pieza proyectada: Cyclone II. Paul Prudence).



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Roberto Scala.

Massa Lubrense. Nápoles. Italia.

Título: Cerchi-concentrici.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

Roberto Scala.

Massa Lubrense. Nápoles. Italia.

Título: Cerchi.



Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero

1ª Convocatoria Electrónica de Arte Postal Revista-fanzine Procedimentum.

La Revista-fanzine Procedimentum es una publicación digital de periodicidad anual, y está dirigida a especialistas, investigadores y profesionales del campo del arte, la creatividad y la música. Publica trabajos originales que supongan una contribución a la investigación en los campos señalados anteriormente.

BASES:

1. Tema: sobre el tema musical y el vídeo titulado “Cyclotone II” de Paul Prudence. Disponible en: <https://vimeo.com/129664516>.

2. Formato: A5 o A4.

3. Soporte: digital en jpeg, png o similar en alta resolución 400 ppp.

4. Procedimientos y técnicas: todos/as.

5. Número de obras: cada artista podrá presentar un máximo de dos obras que deberán tener entrada antes del 15 de diciembre de 2016. Nombre autor/a, título y lugar de residencia.

6. Catálogo: se editará un catálogo en formato PDF como anexo al número 6 de la Revista-fanzine Procedimentum. El número 6 de la Revista-fanzine Procedimentum, saldrá publicado en enero de 2017.

7. Lugar de envío: pedropablogallardo1@gmail.com

8. Descarga de las bases: apartado Convocatorias Arte Postal Procedimentum. Disponible en: <http://www.revista-fanzineprocedimentum.com/>





Revista-fanzine Procedimentum

Revista electrónica sobre arte y música

© Pedro Pablo Gallardo Montero