

# LA CONTEMPORANEIDAD AUDIOVISUAL: UNA APROXIMACIÓN A LA EXPERIMENTACIÓN Y A LA TRANSGRESIÓN

---

## A CONTEMPORANEIDADE AUDIOVISUAL: Uma Aproximação à Experimentação e à Transgressão

Hernando Urrutia

CIAC-Centro de Investigação em Artes e Comunicação da UAlg  
Universidade Portucalense - Porto

**Resumen:** Este artículo expone la experimentación y la transgresión en la contemporaneidad audiovisual como medio no solo técnico en la evolución de las narrativas desde las nuevas tecnologías de la producción audiovisual contemporánea del video digital, como de las complejidades conceptuales de transformación y modificación de las narrativas, que fortalece la experimentación del video arte en las expresiones artísticas actuales, manifestando allanar caminos de vanguardia. Las transgresiones de los límites del ser humano en las percepciones post-humanas con el desarrollo tecnológico y la cibercultura, presentes en la evolución de la expresión estética que establecen nuevos lenguajes y paradigmas de conocimiento en la globalización cultural contemporánea.

**Palabras clave:** Video digital, Experimentación, Contemporaneidad audiovisual, Post-humano.

**Resumo:** Este artigo expõe a experimentação e a transgressão na contemporaneidade audiovisual como meio não só técnico na evolução das narrativas desde as novas tecnologias da produção audiovisual contemporânea do vídeo digital, como das complexidades conceituais de transformação e modificação das narrativas, que fortalece a experimentação da vídeo arte nas expressões artísticas atuais, manifestando pavimentar caminhos da vanguarda. As transgressões dos limites do ser humano nas percepções pós-humanas com o desenvolvimento tecnológico e a cibercultura, presentes na evolução da expressão estética que estabelecem novas linguagens e paradigmas de conhecimento na globalização cultural contemporânea.

**Palavras-Chave:** Vídeo digital, Experimentação, Contemporaneidade audiovisual, Pós-humano.

## INTRODUCCIÓN

La contemporaneidad audiovisual en su consecuente conexión con las expresiones artísticas de experimentación, se encuentran en evolución constante hacia la vanguardia, no solo en sus narrativas, como en su nivel técnico, desde las nuevas tecnologías de la producción audiovisual contemporánea del video digital, que llevan a la transformación y modificación de las nuevas creaciones narrativas audiovisuales. Gran parte de las actuales obras de experimentación audiovisual se encuentran muy próximas al carácter conceptual del arte contemporáneo, que lleva a los espectadores a provocar una reacción, una crítica, una reflexión, a través de uno de sus elementos que es la transgresión, propia del carácter subversivo, presentes en la evolución de la expresión estética actual, fortaleciendo el camino hacia el desbordante deseo de llegar a la transgresión de los límites del ser humano, en las percepciones post-humanas con el desarrollo tecnológico y la cibercultura.

Esta evolución de la expresión estética que establecen nuevos lenguajes y paradigmas de conocimiento en la globalización cultural contemporánea, llevan a muchos creadores a especular imaginarios posibles, a proponer interrogantes y a desarrollar temas en sus obras audiovisuales de carácter experimental, cercanas al supuesto futuro, a la idea de conocer lo que podrá ser, lo que será la evolución o involución del ser humano en una sociedad altamente tecnológica, abriéndose la especulación de lo que podrá ser el futuro del humano, en la era del post-humano, en el sentido más radical como lo expone (Dos Santos, Laymert 2005 :164-165) que entiende el post-humano como “una superación del humano que literalmente lo deja para atrás”..., por la “obsolescencia del cuerpo”..., “modificando el organismo mediante la incorporación de prótesis”, que se representa en la “construcción del cuerpo como parte de un circuito integrado de información y material que incluye componentes humanos y no humanos”. “Lo Post-humano también debería traducirse por transhumano, que podría llamarse más que humano”, con respuestas de lo que podrá ser una visión desde la provocación.

La provocación ha estado en el arte desde tiempo atrás, transgrediendo las normas establecidas, en el cual el deseo de la transgresión ha ido en aumento en el transcurrir del tiempo, el mejor ejemplo es la obra el Urinario de Marcel Duchamp del año 1917. Una obra que va mucho más allá de una transgresión de los códigos de la figuración, si no que desafía la propia definición del arte, tal y como era comúnmente aceptada en la época, manifestándose también en la creación audiovisual, que busca no solo nuevas transgresiones audiovisuales en sus formas de presentar las narrativas a nivel formal, como en presentar realidades existentes, nuevas realidades, futuras realidades y denunciar la sociedad, provocar una ruptura, desvelar al ser humano para la realidad concreta, empujar sus propios límites. La transgresión se ha convertido en una norma de creación, que viene siendo aceptada y fomentada desde el medio artístico e instituciones en la creación audiovisual contemporánea de videoarte, cortometrajes

experimentales, animación y glicth, que son expresiones artísticas actuales, donde la técnica y tecnología actual del video digital, manifiesta nuevos caminos de vanguardia.

## LA CONTEMPORANEIDAD AUDIOVISUAL

El carácter evolutivo de estos procesos creativos en las manifestaciones de la contemporaneidad audiovisual está implícito en la dinámica del arte, como un nuevo pensamiento que abrió las puertas a etapas que se entienden en sus características como parte de la experimentación y transgresión.

Desde la aparición de la imagen en movimiento más sencilla y hasta la actualidad, de forma más acentuada en la última década, las diferentes técnicas han acompañado sistemáticamente la constante evolución de las nuevas tecnologías de video digital. La imagen en movimiento y la creación sonora se han adaptado a los lenguajes de las distintas épocas, siguiendo los cambios de transformación y modificación, según los avances científicos y tecnológicos del momento. Esto nos ha llevado a la técnica y tecnología actual del video digital y el sonido digital, que es utilizado por creadores y promotores del arte contemporáneo para desarrollar sus propuestas como un medio de expresión actual y dinámico, lo que nos ha permitido establecer nuevos conceptos, aportar reflexión y promover formas de difusión del conocimiento a través de estas herramientas en la contemporaneidad.

Cuando hablamos de contemporaneidad audiovisual siempre nos referimos a una pregunta, ¿qué significa la palabra “contemporáneo”? Ser contemporáneo implica corresponder en el tiempo a lo que se observa, pero el tiempo del audiovisual contemporáneo y nuestro propio tiempo no coinciden necesariamente en el mismo espacio. Porque vemos que la contemporaneidad audiovisual existe desde hace tiempo y parece alejarse cada vez más del presente, pero algunos trazan una línea que se extiende hacia el pasado; también podemos predecir con ella la producción del audiovisual contemporáneo

icónico en el futuro inmediato y extender aún más la línea de tiempo en ambas direcciones. Por otro lado, también podemos realizar el ejercicio académico de predecir la evolución de la creación artística contemporánea, en un futuro próximo, por ejemplo, en la integración de la inteligencia artificial o a nivel de la nanotecnología, por citar estas dos líneas de desarrollo, lo que nos permite ampliar la línea de tiempo en ambas direcciones: pasado y futuro. Además, la permanencia (y persistencia) de esta denominación en documentos y exposiciones ha elevado la contemporaneidad a la categoría de histórica, curiosamente diacrónica: lo contemporáneo tiene que perdurar en el tiempo para existir como tal, y con ello se crea la paradoja de lo contemporáneo en sentido estricto.

Para definir las creaciones en el ámbito contemporáneo, entonces, nos basamos en la forma en que sus creadores asumen la obra, como dice Caballero L. Helena en su publicación del 2014:

“En la creación contemporánea los artistas tenemos una responsabilidad cada vez mayor a través del trabajo que realizamos, ya no basta con representar las cosas, sino que hay que investigar cada vez más y tener un diálogo más profundo y a la vez responsable con todo lo que está ocurriendo a nuestro alrededor”.

“(…) la creación contemporánea también abarca más investigación en cuanto a los materiales y medios que utilizamos para trabajar, (...)”

“El creador/artista contemporáneo tiene una mirada cada vez más profunda sobre la sociedad, ya no es un ser aislado o encerrado en el estudio pensando en sus propios problemas o ideas (autorreferenciales), sino que tiene cada vez más relación con el público. No es sólo una cuestión de forma, sino que contiene una investigación temática que no se agota”. (Caballero, L. Helena, 2014 :45-46)

Como ya se ha dicho, la creación contemporánea puede entenderse como el arte producido por artistas que cuestionan la práctica artística de una manera más profunda que la mera ilustración. Por tanto, la creación contemporánea es un arte atravesado por el pensamiento, donde existe una afinidad fundamental entre la obra de arte y el acto de resistencia.

La expresión de la contemporaneidad está conectada estrechamente a los medios que dispone en la actualidad, lo que implica que el mundo digital esté inmerso en nuestra cultura, especialmente como medio de expresión y comunicación. Donde los creadores/artistas utilizan los medios propios de su tiempo como herramienta de creación, producción e implementación en su presentación, donde el arte digital se torna en el lenguaje utilizado por excelencia por sus creadores, los artistas que van a la vanguardia, buscando estar siempre al frente en sus investigaciones y experimentaciones, donde la responsabilidad no depende apenas de su búsqueda estética o de su impacto intelectual, sino también de su capacidad de influenciar, desafiar, proponer, criticar y sensibilizar, desde la constante búsqueda de nuevas formas de crear. Como lo expone Giannetti en el 2006:

“El arte, como una creación libre de la mente humana, no explica un mundo independiente, sino que reflexiona sobre la experiencia del sujeto en el mundo en el que vive y ofrece diferentes formas de explicar el entorno en el cual el sujeto y la obra están inmersos”. (Giannetti, 2006 : 69)

La creación del audiovisual contemporánea de video arte, cortometrajes experimentales, animación y glitch que son expresiones artísticas actuales, no sólo toman diferentes elementos del cine de culto y de la sintaxis de la imagen, sino también de los diferentes lenguajes que nos permite la tecnología del arte digital como el Glitch art y el Fractal Art, utilizando la desintegración, la discontinuidad y la deconstrucción, más las implicaciones conceptuales y simbólicas, a partir de los errores tecnológicos resultantes de los defectos de los dispositivos digitales que nos dan imágenes incompletas, Líneas de vídeo entrelazadas, ruidos de audio, píxeles y motivos digitales que conforman la estética experimental y transgresora, que surge representando una ruptura con lo que hasta entonces se denominaba medios audiovisuales de la TV y el cine. El audiovisual contemporáneo que aporta experimentación y transgresión de grandes posibilidades expresivas, reúne una notable diversidad de estilos, movimientos y técnicas, como un vehículo instigador de nuestro tiempo.

## EL ÁMBITO DIGITAL EN LA CONTEMPORANEIDAD

Debemos estar conscientes que los cambios de esta era tecnológica, no pueden estar restringidos al uso instrumental de las tecnologías o de los recursos digitales (digital) <sup>1</sup>, debemos comprender de hecho lo que está ocurriendo en nuestro mundo, las relaciones y perspectivas culturales, políticas y sociales a partir de los avances de las nuevas tecnologías, para que sean realizadas y ampliadas con responsabilidad, pertinencia y de forma crítica. Como dice Lemos A. (2003), exponiendo que debemos usar los recursos de la tecnología digital para implementar nuevas posibilidades de desarrollo de las relaciones y perspectivas culturales, políticas y sociales.

La proliferación de estímulos tecnológicos, en los ámbitos sensoriales, además de las constantes novedades, aunque dispersas, son una nueva realidad del mundo contemporáneo que debemos asumir.

La era digital trajo el desarrollo de la expresión contemporánea del arte y por consiguiente de los lenguajes audiovisuales, potenciando las posibilidades dentro de los diferentes medios del arte digital (Media-Arte Digital), como nuevos lenguajes que utilizan los diferentes procesos computarizados, además de los diferentes equipos anexos de apoyo, para poner en práctica de mejor manera los resultados de creación como propuestas de vanguardia, con una conexión entre arte ciencia y tecnología, condicionando un elemento fundamental en los trabajos artísticos audiovisuales, que además son desarrollados y puestos en práctica a partir de la propia tecnología. Esto nos lleva a la reflexión de Beiguelman (2011), que formula que el arte digital está insertado en el contexto de las diversas formas de expresión del arte contemporáneo. Como un proceso intenso de digitalización de la cultura en todas sus instancias.

---

1 “Digital” Formalmente: aquel lenguaje que ha sido traducido a una secuencia finita de 0s y 1s. Materialmente: a una secuencia igualmente finita de dispositivos abiertos o cerrados. Ver: Brea Luis (2002), p. 5). En la publicación “La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales”, Editorial CASA (Centro de Arte de Salamanca), Salamanca. Colección Argumentos. España.

Partiendo de los enunciados expuestos anteriormente podemos dilucidar que con el avance de las tecnologías y el potencial que ofrecen, estos propician impactos significativos en la producción y expresión audiovisual digital contemporánea, con innumerables posibilidades aún por explorar. De esta forma, es posible identificar en el arte de los medios audiovisuales digitales, que sumados a los conceptos que determinan otras formas de pensamiento, que lo manifiesta (Lippard, Lucy 2009 :34) cuando expone el pensamiento de Williams Raymond sobre lo conceptual, como palabras clave, términos significativos e indicativos de determinadas formas de pensamiento, que se encuentran en disposición para generar nuevas perspectivas, de experimentación para involucrar nuevas construcciones audiovisuales que exploran la transgresión en el lenguaje de la imagen en movimiento y la sonoridad, como nuevas expresiones en la cultura de nuestra sociedad, formando parte de la generación que busca el cambio hacia una nueva evolución de la creación audiovisual.

### **ARTE CONTEMPORÁNEO EXPANSIÓN DE LA EXPERIMENTACIÓN AUDIOVISUAL**

Es asociado al arte contemporáneo todo aquello que es radical, perturbador, donde es instaurado un diálogo que nos lleva a la reflexión, a profundizar en el pensamiento, lo cual es una de sus mejores cualidades. Como lo expone (Barbosa A. Mae 2006, :17) “El arte contemporáneo tiene la preocupación en establecer un diálogo con el público y hacerlo pensar”. El arte contemporáneo siempre ha sido fundamental en el proceso de construcción de nuevas perspectivas, transformando la comprensión y la percepción de la realidad. Convirtiéndose en el hacedor del papel fundamental, en la importante labor en la búsqueda para comprender la realidad, como para visualizar las posibilidades del futuro. Por eso trabaja el arte contemporáneo en los caminos de la vanguardia.



Lo que nos permite entrar en la contemporaneidad audiovisual, en el mundo del conocimiento y la experimentación, que abre el audiovisual contemporáneo y las apreciaciones sobre el mismo, como lo entendemos, como lo asumimos, desde un ámbito abierto y conseguir dilucidar los vastos caminos de sus lenguajes experimentales, sus conceptos y las interrogantes que nos plantean las diferentes obras que transgreden las formas, en los diversos ámbitos contemporáneos desde el presente, hacia el futuro, en la expansión de la experimentación audiovisual desde la dimensión tecnológica, como lo expone (Bernardino, Paulo. 2006 :8), “con el desarrollo de la tecnología llegamos a tener y percibir una dimensión artística en la propia tecnología”.

En la experimentación audiovisual es importante tener siempre presente que la creación de las narrativas audiovisuales especialmente en el video arte, que se encuentran insertadas en el arte contemporáneo, son realizadas con los medios de su época, de allí surge el video arte como medio de expresión artística.

El video arte no está interesado en escenificar una historia, en presentar una narrativa específica, ya sea lineal, fragmentada o laberíntica, el videoarte crea su propia narrativa experimental que puede ser inacabada, discontinua, fragmentada o dispersa, en los audiovisuales experimentales.

## **TRANSGRESIÓN EN LAS NARRATIVAS AUDIOVISUALES CONTEMPORÁNEAS**

La transgresión habitualmente designada para actos que se consideran inmorales o antisociales, transgresores de las normas establecidas, es más una definición que en la filosofía es tomada como una actitud positiva, percibiendo a la transgresión como el traspaso de un límite, entendiendo la existencia de este al cual nos referimos como norma dictaminada, que desde las artes está conectado

a definiciones como el de la resistencia, rebeldía, insurgencia, oposición e independencia, entre otros, entendiéndose como el rompimiento de lo implantado, traspasando los límites establecidos en las diferentes áreas artísticas, sean de carácter conceptual o técnico y tiende a convertirse como lo expone (Vaca Agustín: 2013 :9) “en sinónimo innovador, revolucionario, idealista y visionario”, es decir que al rebasar los límites crean nuevas formas, lenguajes y narrativas, posibilitando la entrada a nuevas maneras de ver y crear con un carácter crítico de lo establecido.

Esa crítica realizada desde el acto creativo es fundamental para la llegada a la transgresión, como lo expone (Vaca Agustín, 2013 :12) “puede decirse que la crítica es una operación que antecede y que conduce a la transgresión; en cierto sentido las reflexiones de la primera facilitan el camino a la acción concreta de la segunda”.

Esta acción crítica-transgresión, implica una movilidad mental, que permite que se realicen las modificaciones transgresoras, llegando a concretarse, para ser visibles en la sociedad.

En la sociedad contemporánea y específicamente en el arte contemporáneo, la transgresión ha sido un camino trazado constantemente desde lo conceptual y lo técnico, en pro de la exploración de nuevos caminos hacia la vanguardia. El arte transgresor se dedica a estimular en la sociedad una visión más abierta, por qué se siente en la obligación de liberar la conciencia de los límites impuestos.

La creatividad artística que se desplaza de las fronteras establecidas, ósea el arte transgresor, es sin duda una potencia artística en la contemporaneidad digital, donde (Beiguelman, 2011), formula que el arte digital está insertado en el contexto de las diversas formas de expresión del arte contemporáneo. Como un proceso intenso de digitalización de la cultura en todas sus instancias.

Desde sus primeras experiencias, las narrativas audiovisuales experimentales en los cortometrajes, videos y especialmente en el videoarte, siempre han estado marcados por figuras adversas/

contrarias a la comunicación habitual del medio, como el ruido, la distorsión, la metamorfosis, creando una apropiación técnica y al mismo tiempo subversión/rebeldía, insubordinación, transgresión y desestabilización del medio visual, lo que lo ha llevado a buscar en los nuevos medios de nuestro tiempo, desde la perturbación de los signos visuales y sonoros, el recorte y la descomposición impiadosa de sus fragmentos, o también sus ruidos naturales de las imágenes electrónicas, la materia que constituye buena parte de las investigaciones plásticas de las narrativas audiovisuales experimentales, como medios de abordar desde las nuevas tecnologías y los diversos caminos, lenguajes y formas de creación en el ámbito digital de la creación experimental, donde la transgresión se encuentra en la hibridación de formas.

Lo que coloca al artista audiovisual sintonizado con su tiempo, a sentirse forzado a posicionarse con relación al contexto, procurando buscar nuevas posibilidades de expresión. Donde el creador como lo expone (Machado, A. 2000, : 7) “busca interferir en la propia lógica de las máquinas y de los procesos tecnológicos, subvirtiendo las “posibilidades” prometidas por los aparatos y colocando al desnudo sus presupuestas, funciones y finalidades”, lo que nos conduce a la transgresión de los procesos y formas estructurales.

## **AUDIOVISUALES DE TRANSGRESIÓN EN CONTEXTO**

Los audiovisuales que utilizan la transgresión en la cultura actual, como una fuerte herramienta para desafiar e instigar, desde los trabajos de los diferentes realizadores, nos ofrecen una visión de la cultura audiovisual contemporánea, en sus nuevos abordajes de variados niveles.

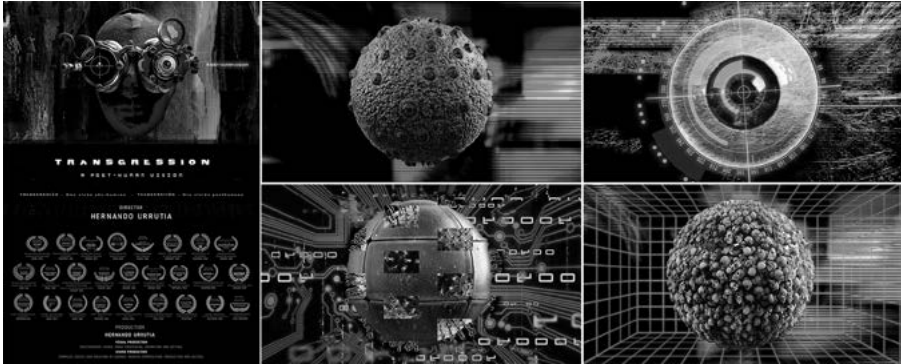
Para contextualizar expondremos solo dos casos como ejemplo en la utilización de la transgresión en la creación audiovisual, una obra de video arte del realizador Hernando Urrutia y un proyecto que compone la exhibición del pabellón TRANSGRESSION art + technology

de Portugal en la 5th International Edition of the Wrong Biennale, con curaduría de Hernando Urrutia:

## 1 Obra Audiovisual de Video Arte de Transgresión

**Ejemplo 1:** Con la obra audiovisual de video arte de transgresión, con título *TRANSGRESSION A Post Human Vision*<sup>2</sup>, creada en 2021, con fecha de finalización el 08 de Junio, con el ante estreno exhibido en el ámbito académico en el XV Congreso CIAC, en el Panel 4 “Medios Digitales-Arte” en conferencia de Hernando Urrutia, desde el Auditorio 1.4 del Complejo Pedagógico, Campus de Penha, UAlg - Universidad del Algarve, Faro, Portugal y con estreno también en el ámbito académico en la conferencia de Hernando Urrutia, invitado por el GP CIC-CIAC para la INAUGURACIÓN del 2º semestre de la MUESTRA DE CINE PORTUGUÉS del GP CIC-CIAC, el 12 de agosto de 2021, de la Universidad “Tuiuti do Paraná” - Curitiba, Brasil, la cual ha sido hasta el mes de Junio del 2022 seleccionada e invitada a ser parte de exhibiciones, en Conferencias y Congresos en ámbitos académicos en Colombia, Brasil, Portugal y España, además de otras exhibiciones en varios países y en variados Museos, Festivales, Muestras, Bienales, Pabellones, Fundaciones, Proyectos de Exhibiciones Internacionales, Galerías y Plataformas especializadas, de forma presencial/física y de forma virtual on-line, en las categorías de video arte, glitch, cortometrajes experimentales y animación, en 40 oportunidades, en 19 países como Alemania, Bélgica, Brasil, Colombia, España, Francia, Inglaterra, Irán, Italia, México, Portugal, Taiwán, Timor Oriental, Ucrania, entre otros. Recibiendo buenas críticas y siendo catalogada por los curadores como una obra de referencia por su carácter transgresor, siendo objeto de estudio en varias universidades de varios países.

2 “TRANSGRESSION A Post Human Vision”, obra audiovisual (video arte) - 2021 de Hernando Urrutia. Disponible: [https://youtu.be/tiZVFV\\_JKHQ](https://youtu.be/tiZVFV_JKHQ)



**Figura 1 Afiche y fotogramas de la obra audiovisual de video arte TRANSGRESSION - A Post-Human Vision (2021) de Hernando Urrutia.**

La obra TRANSGRESSION A Post Human Vision (TRANSGRESIÓN - Una Visión Post-humana) Es la visión post-humana de la transgresión, donde son colocadas diferentes transgresiones en la forma de visualizarnos en ambientes desde el campo digital, como condiciones futuras del ser humano y su conexión con las interfaces. Permitiendo una mirada desde la transgresión de las fronteras entre hombre/máquina, tiempo/espacio y vida/muerte, con nuevas formas de creación de códigos de comunicación al forjar nuevas visualizaciones del entorno, como paisaje artificial y virtual. Es el acompañamiento de cada individuo, que evidentemente nos lleva al proceso de identificación y control de cada ser, que puede convertirse en un medio de censura en el futuro, perdiéndose la autonomía y la libertad de cada individuo.

Transgresión desde el campo de las creaciones en laboratorio, que ponen en peligro la vida de los seres humanos, como las armas biológicas que acaban siendo igual de letales que las armas físicas, como las bombas que acaban matando sin distinción, lanzando la muerte por doquier.

Transgresión de los seres creados a partir de experimentos biológicos y cibernéticos, como las prótesis computarizadas, donde se postula que el cuerpo humano biológicamente manipulado es alterado

para enfrentar el mundo futuro “Underground”, subterráneo”, como estrategia post-evolucionista.

Por ser una referencia en los medios audiovisuales experimentales del video arte ha sido en el 2022 seleccionada e invitada a ser parte de la Nueva Colección Permanente de Video Arte, del MAC - Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, en la curaduría seleccionada dentro del programa ReactivARTE 20X21, del Ministerio de Cultura y el Programa de Fortalecimiento de Museos para la promoción de artistas y la ampliación de las colecciones de los Museos Colombianos, en Bogotá, Colombia, además de ser también seleccionada e invitada en ese mismo año 2022, a ser parte de la Colección Permanente de Video Arte del Centro Cultural Las Cigarreras, catalogada y curada por la ACOA - Artistas Contemporáneos de Alicante, en Alicante, España. Debido al interés que suscita la obra en la exhibición en el THE UKRAINE DARKROOM - CINEMA U2 - Peace Letters to Ukraine 2 International Art Project, con presentación a partir del 30 de abril de 2022, en Colonia, Alemania, es invitado el realizador Hernando Urrutia a una entrevista, el 02 de Junio de 2022 para saber sobre su vida y formación, sus inicios en el área audiovisual, los temas que trata, bases, principios, influencias, técnicas, equipos y producción que utiliza para el desarrollo de las obras, la apreciación sobre las posibilidades de comunicación de los nuevos medios para los videos y películas y los planes o sueños futuros como realizador, entrevista realizada para el Programa “Interview Collection” del VIP – VideoChanel Interview Project, para ser publicada en el VIP New Media Fest, entrevista que fue conducida por el Realizador, Artista Multidisciplinar e Activista de los Media-Arte, pionero en los nuevos medios en el arte Wilfried Agricola de Cologne, Director y Curador de “CologneOFF”, “The New Institute for Contemporary Art & Moving Images”, “ALPHABET Art Centre” y “The New Museum of Networked Art”, Alemania.

Lo que nos permite constatar el interés generado por la obra y en el proceso del realizador, para la conceptualización y el manejo técnico de la transgresión y experimentación.

## 2 Pabellón con Compendio de Obras Audiovisuales de Video Arte de Transgresión

**Ejemplo 2:** con el proyecto del Pabellón TRANSGRESSION art + technology <sup>3</sup> (TRANSGRESIÓN arte + tecnología) que compone la programación de la exhibición de pabellones de la 5th International Edition of the Wrong Biennale 2021-2022, catalogado como la mayor exhibición de arte digital del mundo, contando con más de 2400 artistas y 140 comisarios, de 140 pabellones y embajadas, con exhibición desde el 1 de Noviembre de 2021, hasta el 1 de Mayo de 2022. El Pabellón TRANSGRESSION art + technology, con curaduría de Hernando Urrutia de + art contemporary, cuenta con el apoyo de IMAGE PLAY International Video Art Festival y EXPERIMENTA Transformación Audiovisual (Muestra Internacional de Video Arte) y la organización cultural no gubernamental + art contemporary, la cual está formada por un compendio de obras audiovisuales de video arte de transgresión, de 10 artistas multidisciplinarios de renombre internacional en los medios audiovisuales experimentales, que fue exhibido on-line desde su propio espacio on-line (Portugal) y desde el canal de “thewrong.tv” <sup>4</sup> (España) y en el canal de televisión 180 en el programa “180.thewrong.tv” (Portugal), donde tuvo cada Pabellón y Embajada 24 horas de emisión, para mostrar su concepto y las obras como una experiencia televisiva lineal. El proyecto TRANSGRESSION art + technology estuvo bajo la Dirección y Curaduría de Hernando Urrutia y la Dirección General de David Quiles Guilló de la 5th International Edition of the Wrong Biennale.

3 Página web “TRANSGRESSION art + technology”, Pabellón (Portugal) de la “5th International Edition of the Wrong Biennale”, de España 2021-2022 Curaduría de Hernando Urrutia de + art contemporary. Disponible: <https://www.transgression-art-technology.com.pt/>

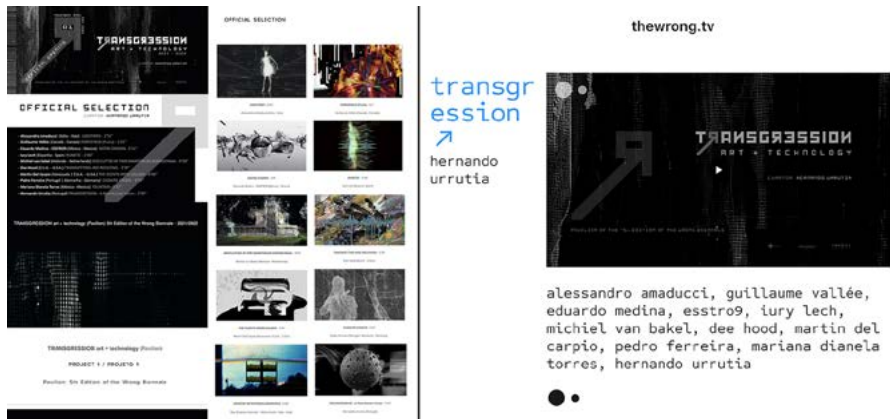
4 Plataforma 5th Edition of the Wrong Biennale 2021-2022 Pabellón TRANSGRESSION art + technology (Portugal) Curate by Hernando Urrutia (+ art contemporary) Portugal. Disponible: <https://thewrong.tv/transgression>

El Proyecto del Pabellón fue propuesto bajo la invitación a presentar la candidatura, por parte del Director General de la 5th International Edition of the Wrong Biennale, el Curador e Artista Multidisciplinar David Quiles Guilló, para la cual se realizó un estudio y curaduría especial para esta Bienal, después de presentarse para su estudio y selección. El Pabellón tiene una particularidad especial y atípica en esta Bienal, que es la posibilidad de asumir dentro de su selección de 10 obras, al propio Curador como creador, lo que termina por involucrar el papel de creador con el de curador en un mismo proyecto. Después del estudio de la Dirección General el Proyecto es aceptado para componer la programación de la 5ª Bienal The Wrong.

La Selección Oficial del Pabellón TRANSGRESSION art + technology está compuesta por artistas que trabajan la transgresión, base fundamental de la curaduría: 1 Alessandro Amaducci (Italia) Led3times - 2'53"; 2 Guillaume Vallée (Canadá) Forcefield (Fruits) - 1'21"; 3 Eduardo Medina - ESSTRO9 (México) Notre Chemin - 2'11"; 4 Iury Lech (España) Runetic - 2'40"; 5 Michiel van Bakel (Holanda) Resculpted In Time Sanatorium Zonnestraal - 9'50"; 6 Dee Hood (E.U.A.) Transmitting And Receiving - 3'39"; 7 Martin Del Carpio (Venezuela | E.U.A.) The Silents Were Golden - 4'40"; 8 Pedro Ferreira (Portugal | Alemania) Cadavre Exquis - 4'50"; 9 Mariana Dianela Torres (México) Fountain - 6'57"; 10 Hernando Urrutia (Portugal) Transgression - A Post-Human Vision - 2'00".

El Pabellón TRANSGRESSION art + technology (TRANSGRESIÓN arte + tecnología) es un encuentro con la transgresión desde variados ámbitos y desde la visión de cada uno de los diferentes artistas seleccionados, que presentan diferentes transgresiones desde la forma de visualización en el ámbito digital, procurando siempre en su desarrollo la conexión formal entre el arte y la tecnología.





**Figura 2 Imagen del Pabellón TRANSGRESSION art + technology (Portugal) de la 5th International Edition of the Wrong Biennale 2021-2022 (España), con Curaduría de Hernando Urrutia de + art contemporary, imágenes de los fotogramas de las obras audiovisuales de la Selección Oficial del Pabellón (Portugal) e imagen de la plataforma – canal “thewrong.tv” (España).**

El Pabellón exhibe variados temas, conceptos e interrogantes que nos plantean los artistas desde sus obras, presentado diferentes formas de narrativas a través de procesos de múltiples lenguajes de errores o nuevos procesos tecnológicos, producto de los diferentes defectos de los dispositivos digitales y analógicos que nos dan imágenes incompletas o transformadas, como también de los nuevos procesos de generación de imágenes y sonido. Estas nuevas líneas de visualización entrelazadas entre el vídeo y el audio conforman nuevos motivos y narrativas digitales de transformación del arte visual que parten desde el error generado digitalmente, el cual tienen el potencial de convertirse en un lenguaje tangible del arte digital.

El Pabellón fue referenciado por su Curaduría como uno de los más destacados de la 5th International Edition of the Wrong Biennale 2021-2022, por el Director General David Quiles Guilló, diferentes Curadores internacionales y por varios realizadores de video arte y cortometrajes experimentales en el mundo, lo que coloca a este

proyecto como un referente importante en la exhibición de la transgresión audiovisual y un interesante medio de difundir las nuevas propuestas de transgresión el ámbito digital, en su desarrollo con la conexión formal entre el arte y la tecnología en el mundo.

## **DISCUSIÓN/REFLEXIÓN FINAL**

Partiendo de los enunciados expuestos anteriormente podemos dilucidar que la experimentación y la transgresión en la contemporaneidad audiovisual, se ha amplificado con el avance de las tecnologías y el potencial que ofrecen, estos propician impactos significativos en la producción y creación audiovisual actual, con variadas posibilidades de generar nuevas narrativas, desde las variadas formas de lenguajes híbridos en su técnica, como en el desenvolvimiento conceptual de nuevos pensamientos, con innumerables posibilidades aún por explorar. De esta forma, es posible apreciar en el audiovisual contemporáneo, que las creaciones realizadas desde los medios digitales, procuran cada vez más lenguajes de vanguardia, lo que genera un deseo en la experimentación y la transgresión para producir nuevas perspectivas, las cuales buscan crear desde las transformaciones visuales y sonoras, que constituyen la materia de buena parte de las investigaciones de la imagen y el sonido de los realizadores, para llegar a la transgresión y experimentación en los procesos y formas estructurales, sean de carácter conceptual o técnico. Entonces podemos asumir que en la experimentación y la transgresión radica la nueva vanguardia en el audiovisual contemporáneo.

## **CONCLUSIÓN**

Podemos suponer que el acercamiento a la Experimentación y a la Transgresión en la contemporaneidad audiovisual, es un paso recurrente y marcado en la actualidad. Donde muchos artistas utilizan diferentes técnicas, que han seguido sistemáticamente la constante

evolución de las nuevas tecnologías de producción audiovisual contemporánea en video digital, donde claramente los artistas de vanguardia se adaptan a los lenguajes contemporáneos, siguiendo los cambios de transformación y modificación, según los avances científicos y tecnológicos del momento, potenciando la experimentación y la transgresión no sólo conceptual, sino también en nuevos ámbitos técnicos de transformación de las narrativas, en la creación audiovisual contemporánea, de los cortometrajes experimentales, la animación, el video arte y el glitch, expresiones artísticas actuales, que permiten establecer nuevos conceptos, que aportan reflexión, y promueven formas de lenguajes transgresores a través de las diferentes herramientas de medios tecnológicos, en la expresión audiovisual contemporánea, abriendo el camino a la vanguardia.

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a todos los investigadores, creadores de tecnología, artistas multidisciplinarios de arte contemporáneo, animadores, creadores de imagen en movimiento e arte sonoro y realizadores de obras experimentales, que por su práctica de una u otra manera han guiado y expandido las perspectivas de nuevos lenguajes y expresiones del pensamiento, en la evolución de la expresión estética que establecen nuevos lenguajes y paradigmas, abriendo caminos para nuevas posibilidades del área audiovisual contemporánea experimental.

## **REFERENCIA**

Beiguelman, G. (2011). O que é arte digital? Entrevista concedida para a II Mostra 3M de Arte Digital. YouTube 12 de Noviembre de 2011 disponible: <http://tecnoartenews.com/esticas-tecnologicas/o-que-e-arte-digital-por-giselle-beiguelman/-> , acceso 15 de Octubre de 2015.

Bernardino, Paulo (2005). O Hábito da Imagem. Representação e

Tecnologia na Arte. Actas do 4º SOPCOM.

Caballero, L. Helena. (2014) Conceptos de Arte Contemporáneo, Ed.NC- Arte, apoyado por la Fundación “Neme”, p.45-46, Bogotá, Colombia.

Dos Santos, Laymert (2005). “Demasiadamente Pós-Humano”. Entrevista con Laymert Garcia dos Santos, Publicación “Novos Estudos” No. 72, julho 2005, CEBRAP pp. 161-175.

Gianneti, C. (2006). Estética Digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte.

Lippard, Lucy (2009). “Hagámoslo nosotros mismos - EL CONCEPTUALISMO” (Capítulo) IDEAS RECIBIDAS: Un vocabulario para la cultura artística contemporánea (Libro), Editado por el MACBA – Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona en España. ISBN: 978-84-92505-30-2 DL: B-26.804-2009, París, Francia.

Machado, Arlindo (2004). Arte e Mídia: Aproximações e Distinções. Revista “E Compós” -2004, artículo publicado en la edición 1, en Diciembre de 2004. Brasil.

Mae, Barbosa. (2006). Arte/Educação Contemporânea: Consonâncias Internacionais. São Paulo, Editorial Cortez, 2006. ISBN 85 249 1109 3, Brasil.

Lemos, A. (2003). Cibercultura: alguns pontos para compreender a nossa época. En A. Lemos, & P. Cunha, Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulinas. ISBN: 978-85-60522-78-1

Vaca, Agustín. (2013). DE TRANSGRESIONES Y TRANSGRESORES: HISTORIA Y CULTURA – Capítulo: Transgresión, Crítica y Sociedad. Edición “El Colegio de Jalisco, A.C.”, primera Edición ISBN 978-607-7770-79-4, Jalisco – México.

