laFuga

Desde las máquinas

El vocabulario del video en Woody y Steina Vasulka

Por Simón Pérez Wilson

Tags | **Nuevos medios | Cultura visual- visualidad | Estética - Filosofía | Estados Unidos**

[Plataforma de Cultura Digital exhibió al momento de publicarse este artículo en la Sala Juan Downey (Museo de Arte Contemporáneo, Parque Forestal) la exposición *El vocabulario del video: exhibición de videos y documentos de Steina y Woody Vasulka*.]

Hablar del arribo de los Vasulka a Estados Unidos a mediados de los ‘60, nos obliga a relacionarnos con una escena artística en estado de expansión y de profunda raíz experimental. Los años sesenta presentan un contexto histórico que tiene una correlación con el mundo del arte muy interesante, el mundo fue testigo de una diversidad de acontecimientos y de transformaciones en la cultura y la sociedad. Estos nuevos causes en los campos intelectuales y los circuitos académicos comienzan a transformar la manera en como se relacionan con el conocimiento ya sea por el Mayo del ‘68, los Hippies, la Escuela de Frankfurt en Estados Unidos, los movimientos libertarios y democráticos en Latinoamérica, o por todos ellos unidos, lo cierto es que en varios niveles y de maneras muy distintas en cada uno, la forma en que se comienza a establecer la intelectualidad adquiere un cariz distinto, los estudios culturales, el post estructuralismo, los estudios de género y feministas, la nueva forma de la semiótica son algunos ejemplos de ello.

En 1965 llegan a Estados Unidos, Steina (Islandia, 1940) y Woody Vasulka (República Checa, 1937) instalándose en Nueva York, en estos años la escena presenta una actividad muy interesante, distintas tendencias cambiaron el rumbo de arte en esta época, desde el traslado de la capital del arte a Nueva York en los años ‘50 provocado por una nueva generación de artistas plásticos y musicales de los cuales destaca la figura de Jackson Pollock, William de Kooning, Jasper Johns, Frank Stella entre otros, personajes que algunos de ellos ya habían pasado por el Black Mountain Collage, donde tendencias como la música experimental de Tudor, Mumma y Cage, el Neodadá, y el Action Painting comienzan a configurar un espacio abierto a la experimentación y a los procesos creativos.

{1}

Uno de los aspectos más interesantes de está época fueron los procesos creativos que se formaron alrededor de lo que se denominó Experimentos en Arte y Tecnología (E.A.T) (1965) [Para ver y conocer más sobre estos antecedentes se pueden visitar los siguientes sitios web, que presentan una documentación muy completa sobre E.A.T y 9 Evenings: Teatro e Ingeniería (1966) www.fondation-langlois.org , www.medienkunstnetz.de.], de los cuales surgieron las 9 Evenings: Teatro e Ingeniería (1966), que fue una idea llevada a cabo por Billy Klüver, Robert Rauschenberg, Robert Whitman y Fred Waldhauer, donde artistas conceptuales, músicos de vanguardia, exponentes de la danza post-moderna, relacionaron las nuevas tecnologías de la época cruzándolas con el arte contemporáneo, algunos participantes fueron: Lucinda Childs, Robert Rauschenberg, Merce Cunningham, Yvonne Rainner, Alex y Deborah Hay, John Cage, David Tudor y Steve Paxton, entre otros.

{2}

Con una escena y un contexto histórico en estado de exploración y abierto hacia nuevas posibilidades Los Vasulka, como Nam June Paik, Bill Viola, Bruce Nauman, Juan Downey, Vostell en Europa, son

parte de una nueva forma de percibir y de desarrollar la labor artística. Lo interesante del trabajo de Woody y Steina es que se desarrollan un trabajo en el cual utilizan las nuevas herramientas de uso cultural y las reapropian con una orientación artística. El video-arte es una categorización que como todas estas taxonomías en el arte quedan muy cortas a la hora del análisis. La propia materialidad de las obras en la época de los medios electrónicos, viene a instalar una serie de problemáticas y de campos de relación, que provocan tensiones y nuevas posibilidades de experimentación. El trabajo con la tecnología, la ciencia y el arte, comienza a formar parte de un intercambio y flujo constante de relaciones que producen una discusión transversal, la cual involucra a la cultura de manera determinante. La televisión, el video, el cine, son dispositivos tecnológicos que comienzan a ser cuestionados y utilizados como nuevos medios de experimentación, en una época en la cual cada proceso de exploración era realizado con elementos analógicos, y tecnologías que recién comenzaban a desarrollarse. El trabajo con las señales de video y sonido por medio de instrumentos analógicos, permitió a Woody y Steina modular y modificar las imágenes y los sonidos. Trabajos como *The Matter* (1974), *Discs* (1971), **The Commission** (1983), son un registro de ello. En *The Matter* materialidades abstractas son intervenidas por sonidos, mezclando formas geométricas creadas a partir de estas modulaciones, siendo una imagen completamente desarrollada desde la intervención de instrumentos analógicos en la imagen y el sonido. *Discs* y *The Commission*, muestran otra faceta, ya que intervienen registros de video, con las herramientas que ya se han descrito hasta acá.

{3}

Tanto Steina como Woody, forman parte de este rango de exploraciones, que los han llevado a ser pioneros en el uso de herramientas análogas interviniendo señales de video y sonido, pero fueron más allá, construyendo sus propias herramientas y técnicas, que podían modificar los flujos electromagnéticos, y distintas alternativas que trabajaban con la modificación del sonido y la visualización de las ondas emitidas desde distintos elementos electrónicos.

Ya desde mediados de los años ‘70 ambos comienzan a investigar nuevas líneas de exploración, complementando sus trabajos anteriores en la búsqueda de nuevas formas de desarrollo de sintaxis de video, esta vez se embarcan en experimentaciones de carácter digital, lo que para la época era toda una novedad, y que marcaría un precedente muy importante en para este tipo de trabajos. A partir de este momento ambos se instalan como figuras de mucha influencia para la escena de artistas digitales y electrónicos.

El legado de estos artistas se puede ver en muchos otros que siguieron el camino de los Vasulka, tanto en el ámbito de la sintaxis del video, como también en experimentos con tecnologías digitales, en este sentido podemos ver el trabajo de Brian O’Reilly y Kumiko Omura [Ambos eran parte de una exposición que fue gestionada por Plataforma de Cultura Digital www.plataformaculturadigital.cl.],el cual trabajó junto a Woody Vasulka.

{4}

Tratar temas relacionados con los Vasulka, también nos lleva a comentar las contribuciones a la escena artística que hemos descrito anteriormente, los espacios y las iniciativas se multiplicaban en el Nueva York de los años ‘60-‘70, la Judson Church, la armería donde se realizó 9 Evenings, y también The Kitchen (1971), lugar que fue gestionado por la pareja de artistas, un espacio cultural interdisciplinario donde convergían la creatividad y la innovación, en un momento en el cual experimentar con danza, video arte, arte sonoro y arte producido por computadores, era un imaginario colectivo del futuro del arte, que ya comenzaba a gestarse.

La desmaterialización del cuerpo, las nuevas técnicas y derivaciones de la imagen-movimiento, las plataformas de visibilización y la virtualidad de las interfaces. Estas temáticas que cobran una vital importancia en la escena artística de los medios electrónicos y digitales actual, tienen una perspectiva y una base de procesos históricos que hoy en día cobran gran importancia. Las reflexiones entorno al arte y la tecnología, han sido tema desde casi todo el siglo XX y comienzos del XXI, uno de los temas centrales del debate actual, es la conservación, patrimonio y archivo de las obras desarrolladas con tecnologías análogas y digitales, en este sentido los sitios dedicados a la investigación y la reflexión sobre estos temas se hacen muy necesarios, los propios Vasulka en su sitio web se encargan de reconstruir su historia, con fotografías, documentos, obras y escritos [El Sitio web de los Vasulka

www.vasulka.org , nos entrega una completa forma de cómo poder hacer patrimonio de las obras de arte digital y electrónico.].

Es de vital importancia tomar en cuenta la historicidad del arte contemporáneo y poner en perspectiva las nuevas miradas del arte actual, las relaciones entre arte, ciencia y tecnología tienen una larga data, y vemos como momentos en que la escena se ha abierto hacia nuevos lugares de experimentación, ha sentado una huella de la cual las nuevas generaciones de artistas se sostienen. Los cruces de la tecnología y la cultura hacen que este tipo de experimentaciones sea aún más importante, y como es que existen nuevos desafíos y propuestas en que los receptores pasan a ser parte activa de los procesos artísticos, es por esto que esta exhibición es tan importante de mostrar y dar a conocer.

Plataforma de Cultura Digital, lugar que gestiona la exhibición de los Vasulka, es un espacio para artistas e investigadores que se dedican a la reflexión, producción y diálogo en el cruce de arte, ciencia, tecnología y cultura, un nuevo lugar que tiene como intención proponer y diversificar las miradas del arte actual.

Bibliografía

Dixon, S. (2007). *Digital Performance*. Massachussets/London: The MIT Press.

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.

McLuhan, M. (2005). *Comprender los nuevos medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

N. Wardrip-Fruin & N. Montfort (Eds.). (2003). *The New Media Reader*. Massachussets: The MIT Press.

Como citar: Pérez, S. (2008). Desde las máquinas, *laFuga*, 7. [Fecha de consulta: 2026-11-05] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/desde-las-maquinas/17