

La condición postmedial¹

Peter Weibel

(Traducción del original alemán del Dr. Breno Onetto²)

Entre los logros esenciales de los nuevos medios técnicos, del video y del computador, así como de los antiguos medios técnicos, la fotografía y el cine, se cuenta no sólo el que ellos hayan iniciado nuevos movimientos artísticos y que creen nuevos medios, nuevos medios de expresión, sino también el que ellos ejercieran

un impacto decisivo sobre los medios históricos como la pintura y la escultura. De esa forma, los nuevos medios no sólo forman una nueva rama en el árbol de las artes, sino que modificaron el árbol de las artes en su conjunto. Por lo tanto, hay que distinguir, por una parte, entre los antiguos medios técnicos (fotografía, cine) y los nuevos medios técnicos (vídeo, computador) y, por otra, las artes como la pintura y la escultura, que hasta la fecha ya no cuentan como medios pero que bajo el influjo de los nuevos medios han devenido ellos mismos en medios, a saber, en medios antiguos no-técnicos. Con las experiencias de los nuevos medios echaremos una mirada diferente sobre los antiguos. Con las prácticas de los nuevos medios técnicos valoraremos, también, de nuevo, las prácticas de los antiguos medios no técnicos. Incluso se podría llegar a decir que, el verdadero logro de los nuevos medios consiste no sólo en haber desarrollado nuevas formas y posibilidades artísticas, sino que su verdadero logro radica en habernos hecho accesible de otra manera los antiguos medios y haberlos mantenido ante todo vivos, por cuanto que han forzado a estos cambios radicales.

Una vez que la fotografía asomara, de manera ejemplar, como una rival en la fabricación de aquellas imágenes que copiaban fielmente la realidad y que incluso la fotografía prometiese ser una copia más fidedigna de la realidad, la pintura se retrajo de la representación del mundo objetivo, luego de una lucha de cincuenta años, y se concentró en la representación del mundo propio de la pintura (superficie, forma, color y las propiedades de los materiales y de los dispositivos técnicos desde el marco hasta el óleo), tal como ha llegado a mostrarse de modo triunfante en la pintura abstracta de la primera mitad del siglo XX. Cuando la pintura de la segunda mitad del siglo XX (desde el pop hasta el fotorrealismo) se dirigió una vez más a las imágenes del mundo de los objetos,

¹ El texto original aparece en: *Die Medien der Kunst – Die Kunst der Medien* (Los medios del arte - El arte de los medios), editado por Peter Weibel y Gerhard Johann Lischka, Wabern/ Bern 2004, 207-214.

² Instituto Filosofía y Estudios Educativos/ Escuela de Artes Visuales - Universidad Austral de Chile. Casilla 567. Valdivia, Chile. E-mail: brenonetto@uach.cl.

sucedió todo esto como una referencia directa a la fotografía. Si la pintura, antes de hacer su aparición la fotografía, se había referido directa e inmediatamente al mundo de los objetos, lo que ella hizo después del descubrimiento de la fotografía fue, en primer término, referirse cada vez más al mundo objetivo, tal como éste fuera presentado por la fotografía, o sea, en la fotografía objetiva y figurativa y, en segundo término, como fuera éste filtrado también a través de las experiencias de las propiedades pictórico-inmanentes como el chorreado de los colores, etc. Las experiencias con el cine y la fotografía llevaron de todos modos a un intercambio con la pintura, pero especialmente con los programas de pintura digital. A este respecto, el trabajo directo con el computador y con la pantalla le han dado a la pintura indudablemente nuevos impulsos y, de un modo bastante relevante, han introducido en la pintura una nueva abstracción derivada de la computación. Con todo, no sólo el programa de la imagen occidental se ha modificado a través del influjo de los medios técnicos, sino evidentemente también el programa para hacer esculturas. Hasta en la arquitectura puede reconocerse el influjo dominante de algoritmos computacionales y programas de 3 dimensiones (3D-Programme). De modo que, de hecho, habría que hacerse la pregunta, si acaso en este minuto el rendimiento mayor de los nuevos medios no consistiría más bien en haber forzado a los antiguos medios del arte a un florecimiento triunfalista, construido sobre una tradición de siglos, con la que la tradición de 150 años de los nuevos medios, en la producción de auténticas obras maestras, ni siquiera podría llegar a compararse. Uno podría preguntarse incluso, de otro modo, si acaso la eficacia y los efectos de los nuevos medios y la ciencia de los nuevos medios, no son más importantes y exitosos que lo que hasta este instante lo serían las obras de los mismos nuevos medios. La motivación central y la agenda del arte del siglo XX: la crisis de la representación, la disolución del

concepto de obra y la desaparición del autor. Todos ellos se deberían al surgimiento de los nuevos medios. Y, sin embargo, los nuevos medios, en la medida que iban conquistando nuevas clases de signos como, p. ej., introducir un índice, nuevos materiales y nuevos métodos, han permitido un sinnúmero de posibilidades nuevas de expresión y contenidos que son, por un lado, mucho más privadas e individuales que los antiguos medios y, por el otro, mucho más objetivas y documentadas. El giro radical que tuviera lugar en el siglo XX hacia una cultura de la recepción, la explosión de lo visual en el arte y en la ciencia, todo ello ha de retrotraerse a los nuevos medios, puesto que los nuevos medios no sólo han creado las nuevas modalidades sino que, ante todo, han conseguido crear también nuevos grados de libertad.

Todas las disciplinas de las artes fueron modificadas desde los medios. El impacto de los medios es universal. El paradigma de los medios abarca a todas las artes. La pretensión del computador de ser una máquina universal, como denominara Alan Turing a su proyecto de computador, en 1937, en su trabajo "On Computable Numbers", ha sido cumplida por los nuevos medios. Así como hoy en día muchos científicos sueñan con un modelo computacional del universo, que iría desde una perfecta representación del universo sobre la base de cálculos digitales, lo mismo sueñan hoy también los artistas con un modelo computacional del arte, un arte que pueda llegar a ser creado totalmente mediante cálculos digitales. Junto al pensamiento calculador, cuya eficacia y éxito ya se extiende al mundo entero, puesto que sin las máquinas calculadoras llamadas computadores no podrían funcionar aeropuertos, fábricas, estaciones, centros de compras, los hospitales, etc., empiezan a surgir también las artes calculadoras, cuyo objetivo es igualmente llegar a contener a todo el mundo. Y de hecho, los efectos y logros de las artes calculadoras han de ser observadas de un

modo preciso en aquella tradición, tal como la hemos descrito previamente, a saber, como una modificación de todas las prácticas y formas artísticas. El computador no sólo puede simular simultáneamente todas las formas y leyes del universo, no sólo las leyes naturales, sino que también puede simular las leyes de la forma, las formas y leyes del mundo del arte. La creatividad misma es un programa de transcripción (Umschreibeprogramm), un algoritmo. Desde la literatura hasta la arquitectura, desde el arte hasta la música, es que estamos viendo como cada vez más operan programas de transcripción que se apoyan en computadores e instructivos, en obras reguladas y manuales para la acción. No es sólo la eficacia de los medios la que es universal, y de allí que todo arte es ya postmedial. No sólo porque los medios son máquinas universales y por eso todo arte sea postmedial; sino porque la máquina universal precisa de computador para poder simular todos los medios, y justamente por eso también todo arte es postmedial.

A pesar de esto, esta condición postmedial no torna superficiales a los mundos particulares del mundo de los aparatos, las propiedades intrínsecas del mundo de los medios. Sino al contrario, la especificidad, la mundanidad propia de los medios va a distinguirse cada vez más. En la situación postmedial sucede, en primer lugar, que la disponibilidad de medios específicos, o sea, las propiedades específicas de los medios es total, desde la pintura hasta el cine. El computador, por ejemplo, puede simular mejor y determinar a voluntad el grado de granulado de una tira fílmica de 16 mm, más de lo que la misma tira fílmica real pudiera hacerlo. La simulación digital de los tonos de flauta suenan mucho más a una flauta de los que un flautista pudiera llegar a arrancarle a una flauta real. La titilación de la escritura, en una estropeada perforación de una cinta, puede ser simulada de todas formas mejor por un computador, así como los tonos de un piano preparado. El computador

postmedial, la máquina universal, nos permite, aparentemente, de una forma paradójica, pero en realidad de manera consecutiva, realizar recién la riqueza de la especificidad de los medios.

Aquella praxis artística sigue hoy el guión de los medios, las prescripciones de los medios. Estos medios comprenden no sólo a los antiguos y a los nuevos medios, desde la fotografía hasta el computador, sino también a los viejos medios analógicos como la pintura y la escultura, los que han sido transformados e influenciados por la presión de los medios técnicos. Por eso que es válida la frase, la que bajo ese supuesto nos repite que: aquella praxis artística continúa el guión de los medios.

El arte de los medios técnicos, el arte aparático, el arte que se ha apoyado en el dispositivo aparático constituye el núcleo de la experiencia medial. Esta experiencia medial se transformó en norma de toda la experiencia estética. En el arte no existe más, por esto mismo, un más allá de los medios. Nadie puede escapársele a los medios. No existe ninguna otra pintura que esté fuera y más allá de la experiencia medial. No existe ninguna otra fotografía que esté fuera y más allá de la experiencia digital. Precisamente los fotógrafos, los que someten a la fotografía a los medios digitales y que manipulan y prolongan las imágenes que son atrapadas por el aparato fotográfico en la pantalla, entregan los retratos fotográficos más convincentes y sorprendentes, son los más convincentes y los verdaderos fotógrafos. Pero también aquellos fotógrafos que toman y trabajan en forma digital modelos de mundos y mundos en miniatura, e igualmente mundos en 3 dimensiones, no se mueven más en el horizonte original de la fotografía, en el reino real las cosas, sino que se refieren por su parte a un meta-nivel, a saber, el de la modelación fotográfica o digital del mundo. El modelo físico de la música acusmática (physical modelling der akusmatischen Musik), la presentación hecha por computación de los sonidos en un

espacio objetivo simulado que permita simular de una manera hiperperfecta el resonar de uno y el mismo tono en todas las formas espaciales, desde la iglesia hasta la casa de caracol, pero producir también tonos de instrumentos virtuales que no existen en realidad es de todas maneras expresión de aquella situación postmedial.

Esta situación o estado postmedial -formulado no en términos de teoría de los medios, pero sí para el uso artístico- se ha definido por dos fases:

- 1.-La equivalencia de los medios y
- 2.-la mezcla de los medios.

En la primera fase de lo que se trataba era de alcanzar la equivalencia de los medios, de otorgarle a los nuevos medios -fotografía, cine, video, arte digital- el mismo reconocimiento artístico que a los medios tradicionales como la pintura y la escultura. En esta fase se propuso por parte de todos los medios, ya sea en pintura o fotografía, trabajar especialmente el mundo medial singular y específico de cada medio respectivo.

La pintura mostraba el valor propio de los colores, el fluir, el gotear, escurrir.

La fotografía demostraba su potencia reproductiva y fiel de la realidad.

El cine mostraba su capacidad narradora.

El video demostraba la subversión crítica suya respecto de la televisión como medio masivo.

El arte digital demostraba su potencia imaginativa para los mundos virtualmente artificiales.

Esta fase, en lo que toca a su valor epistemológico y artístico, se halla más o menos cerrada. La especificidad medial y la criticalidad medial se han impuesto por fortuna totalmente.

En la medida en que se propuso trabajar en los mundos propios específicos de los respectivos medios, desde la pintura hasta el video, se impuso cabalmente la equivalencia de los medios, su equivalencia artística, su validez indiferenciada. El medio de expresión artística se ha tornado de esta forma equivalente, incluso pasa en lo principal por sobre la proposición artística misma. Lo que es un logro del estado postmoderno del hombre.

En la renovada segunda fase se trata de mezclar, en un sentido artístico y epistemológico, los mundos singulares particularmente específicos de los medios.

El video triunfa con la fantasía narrativa del cine, en la medida que emplea en lugar de un telón múltiples proyecciones, y en lugar de relatar desde una perspectiva lo hace simultáneamente desde múltiples perspectivas.

La fotografía inventa, con las nuevas y enormes cámaras digitales y los programas gráficos, mundos artificiales virtuales jamás vistos.

La escultura puede ser una foto o una cinta de video.

Un acontecimiento, capturado fotográficamente, puede ser una escultura, un texto o una imagen. El comportamiento de un objeto y de un hombre, documentado de manera videográfica o fotográfica, puede ser una escultura, el lenguaje puede ser una escultura, el lenguaje en las pantallas LED puede ser pintura, libro y escultura, las instalaciones de video y de computadores pueden ser literatura, arquitectura o escultura. La fotografía y el arte del video, originalmente bidimensionales, reciben dimensiones espaciales y esculturales.

La pintura se refiere a la fotografía o a los programas de gráfica digital empleándolos a ambos.

El cine se muestra como altamente dominante y de una fidelidad con la realidad como el documental, cuya crítica a los medios masivos es asumida por el video. La red entrega en los cuartos del chat, diálogos y textos para todos. El reservorio completo de textos de la red puede ser empleado como auto-comando de textos, para la fabricación auto-generada de imágenes de mundos lingüísticos. La red puede, empero, también, fabricar mundos de imágenes auto-generadas y los textos de la red pueden servir de folios para el guión del actor en las películas y para el hablante en los trozos de audición o para los textos de los poetas. Instalaciones de textos, de sonidos y de imágenes, sean hechas éstas en el medio fotográfico, en el medio del video, en el medio del computador, o todos juntos, pueden igualmente ser presentadas y dadas como películas, como trozos musicales o de arquitectura.

Esta mezcla de medios ha conducido a innovaciones extraordinariamente grandes en los medios correspondientes y en el arte. La pintura se ha revitalizado, por tanto, no por sí misma, sino a través de la relación con los otros medios. El video vive del cine, el cine vive de la literatura, la escultura vive de la fotografía y del video. Todos viven de las innovaciones técnicas digitales. El código secreto de todas estas formas de arte es el código binario del computador, y la estética secreta son las reglas algorítmicas y los programas. Esta situación de la praxis artística actual ha sido descrita por eso como *la condición postmedial*, porque ya no domina un medio por sí solo, sino que los medios se influyen y condicionan entre sí. La cantidad de todos los medios constituyen un medio universal que se contiene a sí mismo. Tal es la condición postmedial del mundo de los medios en la praxis artística de hoy.

