

Arte Contexto, Número 6, 2005

# la condición pos-medial

(2005)

7.6-70

Por Peter Weibel\*

Uno de los logros esenciales tanto de los nuevos medios tecnológicos (vídeo, ordenadores) como de los viejos (fotografía, cine), ha sido, además de generar diferentes tendencias artísticas o mecanismos de expresión, el hecho de ejercer una decisiva influencia sobre técnicas históricas como la pintura y la escultura. En efecto, éstos no se han limitado a constituir una rama más en el árbol del arte sino que han logrado cambiar el árbol por completo. Ello hace necesario distinguir, por un lado, entre *viejos* y *nuevos* medios y, por otro, los ámbitos específicos de la pintura y de la escultura —dos artes que hasta hace poco no eran considerados en absoluto como *media*, pero que, bajo la influencia de las nuevas tecnologías, han acabado por transformarse en una especie de vieja *media* no-tecnológica— que, a través de esta metodología han sido reevaluadas como medios pre-tecnológicos. Se podría incluso decir que el verdadero éxito de los nuevos medios no ha consistido tanto en haber desarrollado otras formas y posibilidades en el arte sino haber proporcionado un acceso completamente novedoso a las artes tradicionales, que de este modo —y he aquí lo más importante— viven una reactivación al verse sometidas a cambios radicales.

Por ejemplo, con la aparición de la fotografía como rival de la pintura (capaz de crear imágenes que mostraban la realidad tal como era percibida e incluso prometiendo una descripción aún más realista), ésta última, tras cincuenta años de batalla, renunció al mundo de la representación para concentrarse en el universo intrínseco de la pintura (superficie, forma, color, características de los materiales, de sus técnicas y disposición, desde el marco hasta el lienzo) obteniendo señalados logros en la pintura abstracta de la primera mitad del siglo XX. Ahora bien, si en la segunda mitad del pasado siglo la pintura (desde el Pop hasta el Foto-realismo) regresó a la reproducción objetiva, ello se llevó a cabo teniendo a la fotografía como principal referente. Para resumir, si en un principio la pintura aludía de manera inmediata y directa al *mundo real*, la introducción de la fotografía significó que aquella sólo se refiriera al mencionado universo como algo descrito previamente por la fotografía —es decir, por la fotografía objetiva y figurativa— y de modo secundario, filtrado por la percepción, a las características inmanentemente pictóricas como el *flujo* de los colores, etc.

Sin duda, las experiencias del cine y la fotografía también propi-

ciaron un intercambio con la pintura pero han sido, sobre todo, los programas digitales o la inmediatez del trabajo con ordenadores y pantallas los que han otorgado a la pintura nuevos impulsos, estableciendo una abstracción pictórica de corte computacional. No es sólo el programa occidental de la imagen o de la escultura lo que ha cambiado bajo el influjo de los medios tecnológicos sino que, además, constatamos la apabullante influencia de los algoritmos computacionales y los programas de 3D en campos tan relevantes como la arquitectura. Debemos preguntarnos, pues, si el más importante logro de los nuevos medios no es el de haber conducido al arte precedente y no tecnológico a un florecimiento triunfal —un arte, arraigado en una larga tradición, con el que, paradójicamente, el arte tecnológico de hoy aún no puede competir en términos de producción de obras “maestras”—. En otras palabras, podríamos preguntarnos si la ciencia o la influencia de las tecnologías en el arte, y su correspondiente efecto en sus viejos homólogos, no son actualmente más importantes y efectivos que las obras mismas que nos ofrece el nuevo arte medial. Estamos ante la fuerza motora y el punto clave en la agenda del arte del pasado siglo: la crisis de la representación, el cese de la perduración de la obra y la desaparición del autoconsecuencia de la aparición de los nuevos medios. Ellos han favorecido la aparición de campos inéditos gracias a la introducción de diferentes categorías riales y métodos que son, por un lado, mucho más individuales, y por otro, mucho más objetivos y docu que ofrecen los medios tradicionales. El cambio reduce dentro de la receptiva cultura actual y la expl en las artes y las ciencias son elementos ligados d te a la aparición de las tecnologías, pues estas últimos dado lugar a nuevas modalidades sino, sobre todos de libertad; su efecto es universal y su paradig

# medial

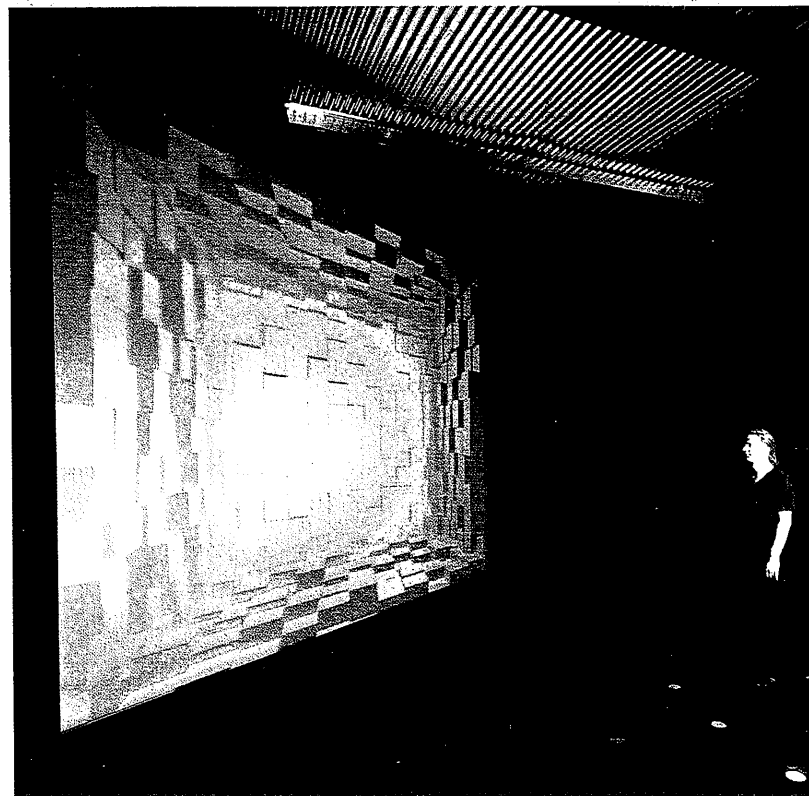
Por ejemplo, con la aparición de la fotografía como rival de la pintura (capaz de crear imágenes que mostraban la realidad tal como era percibida e incluso prometiendo una descripción aún más realista), ésta última, tras cincuenta años de batalla, renunció al mundo de la representación para concentrarse en el universo intrínseco de la pintura (superficie, forma, color, características de los materiales, de sus técnicas y disposición, desde el marco hasta el lienzo) obteniendo señalados logros en la pintura abstracta de la primera mitad del siglo XX. Ahora bien, si en la segunda mitad del pasado siglo la pintura (desde el Pop hasta el Foto-realismo) regresó a la reproducción objetiva, ello se llevó a cabo teniendo a la fotografía como principal referente. Para resumir, si en un principio la pintura aludía de manera inmediata y directa al *mundo real*, la introducción de la fotografía significó que aquella sólo se refiriera al mencionado universo como algo descrito previamente por la fotografía —es decir, por la fotografía objetiva y figurativa— y de modo secundario, filtrado por la percepción, a las características inmanentemente pictóricas como el *flujo* de los colores, etc.

Sin duda, las experiencias del cine y la fotografía también propi-

ciaron un intercambio con la pintura pero han sido, sobre todo, los programas digitales o la inmediatez del trabajo con ordenadores y pantallas los que han otorgado a la pintura nuevos impulsos, estableciendo una abstracción pictórica de corte computacional. No es sólo el programa occidental de la imagen o de la escultura lo que ha cambiado bajo el influjo de los medios tecnológicos sino que, además, constatamos la apabullante influencia de los algoritmos computacionales y los programas de 3D en campos tan relevantes como la arquitectura. Debemos preguntarnos, pues, si el más importante logro de los nuevos medios no es el de haber conducido al arte precedente y no tecnológico a un florecimiento triunfal —un arte, arraigado en una larga tradición, con el que, paradójicamente, el arte tecnológico de hoy aún no puede competir en términos de producción de obras “maestras”—. En otras palabras, podríamos preguntarnos si la ciencia o la influencia de las tecnologías en el arte, y su correspondiente efecto en sus viejos homólogos, no son actualmente más importantes y efectivos que las obras mismas que nos ofrece el nuevo arte medial.

Estamos ante la fuerza motora y el punto clave en la agenda del arte del pasado siglo:

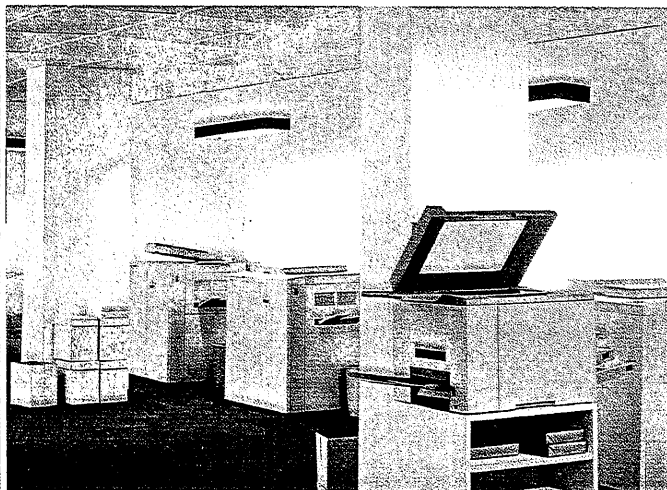
la crisis de la representación, el cese de la perduración de la obra y la desaparición del autor; todo ello como consecuencia de la aparición de los nuevos medios tecnológicos. Ellos han favorecido la aparición de campos inéditos de expresión gracias a la introducción de diferentes categorías de signos, materiales y métodos que son, por un lado, mucho más privados e individuales, y por otro, mucho más objetivos y documentales que los que ofrecen los medios tradicionales. El cambio radical que se produce dentro de la receptiva cultura actual y la explosión de lo visual en las artes y las ciencias son elementos ligados de manera evidente a la aparición de las tecnologías, pues estas últimas no sólo han dado lugar a nuevas modalidades sino, sobre todo, a nuevos grados de libertad; su efecto es universal y su paradigma se adueña de



PETER WEIBEL. *On Justifying the Hypothetical Nature of Art and the Non-Identicality within the Object-World*, 1992. Interactive Installation

todas las artes: aquellas logran satisfacer la ilusión de postular al ordenador como Máquina Universal —nombre que usó Alan Turing para su diseño descrito en el artículo de 1937 *On Computable Numbers*—, y así como muchos científicos sueñan actualmente con un modelo computacional del Universo —una descripción perfecta del mismo basada en cálculos digitales—, algunos artistas sueñan con un modelo similar para el arte, un arte enteramente basado en cálculos digitales. Aparte del pensamiento basado en el cálculo, cuyos efectos y logros se han adueñado por completo del mundo —pues sin estas máquinas calculadoras llamadas ordenadores no podrían funcionar los aeropuertos, ni las fábricas, ni las estaciones, ni los centros comerciales—, las artes basadas en el cálculo emer-

gen actualmente con iguales propósitos de dominio. Y de hecho, sus efectos y logros pueden ser apreciados en la propia tradición de la que hablábamos antes, esto es, en la modificación de las formulaciones artísticas. Los ordenadores, por tanto, no sólo pueden simular todas las estructuras y leyes del universo o de la naturaleza, sino también las de la FORMA en sí misma, es decir, las coordenadas del mundo del arte. Así, la creatividad misma pasa a convertirse en un programa de transcripción, un algoritmo. De la literatura a la arquitectura, pasando por el arte y la música, cada vez



THOMÁS DEMAND. Copyshop, 1999

son más los programas e instrucciones de transcripción con asistencia computarizada, las reglas y manuales de instrucciones en funcionamiento. Y aún así no basta con decir que el efecto de los medios tecnológicos es universal y que por ende todo el arte es ya pos-medial. Tampoco basta con decir que gracias a la universalidad de los medios todo el arte es pos-medial. Y no basta, justamente, porque la Máquina Universal requiere de ordenadores para simular todos los nuevos medios.

La condición pos-medial, sin embargo, no implica la obsolescencia de los mundos intrínsecos de las técnicas precedentes, ni de las características intrínsecas de los medios tradicionales. Antes bien, la especificidad y el carácter único de los mismos será cada vez

más discernible. En la condición post-medial realmente prevalecen la disponibilidad de los medios específicos o las características concretas de los mismos en todos los campos, desde la pintura hasta el cine. El ordenador, por ejemplo, puede simular y determinar arbitrariamente el índice de granulación de una cinta de 16 mm mejor incluso que cualquier tipo de película. El sonido, en la simulación digital de una flauta, es mucho mejor que el que podría extraer cualquier flautista de un instrumento real. Un ordenador también puede simular mejor el parpadeo que produce la escritura sobre una perforación rota en una película y, a la vez, es capaz de sonar igual que un piano perfectamente afinado. El ordenador pos-medial, la Máquina Universal, en algo que puede parecer paradójico pero que es en realidad una mera consecuencia, permite la verdadera realización de la riqueza específica de todos y cada uno de los medios.

Hoy día cualquier método artístico sigue el guión, las reglas de los medios, que no sólo difunden las viejas y nuevas herramientas técnicas —que van desde la fotografía hasta el ordenador— sino también los viejos *medios analógicos* como la pintura y la escultura, que han sufrido cambios e influencias bajo la presión de la tecnología.

El arte producto de la tecnología, realizado con los nuevos equipos y apoyado en nuevas reglas técnicas, es el epicentro de la experiencia medial, una experiencia que ha llegado a convertirse en el patrón de medida en toda experiencia estética. Por lo tanto, podríamos decir que no hay porvenir para los medios tradicionales en el arte, tal como han sido entendidos hasta ahora. Nadie puede escapar a estas transformaciones. Ya no es posible la pintura fuera y más acá de esta experiencia medial. Ya no es posible la fotografía fuera y más acá de la experiencia digital. Aquellos fotógrafos que subsumen deliberadamente la fotografía en los medios digitales, aquellos que manipulan y mejoran en una pantalla las imágenes capturadas por la cámara, ofrecen las obras más convincentes y asombrosas y son, ellos mismos, los más convincentes fotógrafos de nuestros días. Sin embargo, aquellos que además retratan los mundos modelados y en miniatura como universos en 3D para luego retocarlos digitalmente, han dejado a un lado el horizonte original de la fotografía, el dominio real de los objetos y, en cambio, se refieren a un meta-nivel, esto es, el modelado fotográfico y digital del mundo.

Igualmente, el modelado de la música acusmática<sup>1</sup>, la generación computarizada de sonido en un cuarto simulado —que permite emular la resonancia del mismo tono en contextos diferentes de un modo más que perfecto, desde una iglesia hasta una escalera, y que además crea sonidos de instrumentos virtuales que en realidad

no existen— es también una expresión de esta condición medial.

Dicha condición —no en términos de la teoría de los medios en términos de su aplicación artística— puede definirse en dos

- 1.- La igualdad entre los medios.
- 2.- La fusión de los mismos.

La primera fase busca conseguir la igualdad entre los con el ánimo de que las nuevas tecnologías —fotografía, cine, arte digital— reciban el mismo reconocimiento artístico que los medios tradicionales como la pintura y la escultura. Dura fase todos estos medios, ya sea la pintura o la fotografía, en gran medida orientadas al universo intrínseco y específico respectivos entornos.

La pintura demostró el valor que, *per se*, tienen el color y el goteo y el derrame; la fotografía, su habilidad para la desrealista; el cine, su destreza narrativa; el vídeo, su subversión contra la televisión; el arte digital, su pericia imaginativa en los dos artísticos virtuales. Esta fase, en términos de valor epistémico y artístico, está más o menos concluida. Por falta de especificidad y la capacidad crítica de los medios se han irido de un modo determinante. La igualdad entre todos ellos, su función artística y su validez, han sido posibles gracias a la acción de los respectivos universos internos de cada medio: la pintura al vídeo. Por tanto, el dominio de la expresión artística se ha convertido en algo casi inmaterial; la atención se centra ahora en la expresión artística misma, en lo que es; sin duda, un logro de la condición post-medial.

La segunda fase, en un sentido artístico y epistemológico, consiste en fusionar los universos específicos de cada medio. Triunfa con la imaginación narrativa del cine mediante el uso de múltiples proyectores en lugar de una sola pantalla, contando desde diferentes puntos de vista. Con las grandes cámaras y los programas de manipulación gráfica la fotografía y de inventar universos artísticos virtuales verdaderamente. La escultura puede ser una foto o una cinta de vídeo. Un ambiente capturado por la cámara puede ser una escultura, o una pintura. El comportamiento de un objeto o de una acción documentado en vídeo o en fotografía, puede ser una acción en lenguaje puede ser una escultura, el lenguaje proyectado e iluminado puede ser una pintura, puede ser un libro y una acción en vídeo y las instalaciones de ordenadores pueden ser una arquitectura o escultura. La fotografía y el vídeo-arte, origin

cernible. En la condición post-medial realmente prevalecen  
nibilidad de los medios específicos o las características  
as de los mismos en todos los campos, desde la pintura  
cine. El ordenador, por ejemplo, puede simular y determinar  
amente el índice de granulación de una cinta de 16 mm  
cluso que cualquier tipo de película. El sonido, en la simu-  
gital de una flauta, es mucho mejor que el que podría extra-  
uier flautista de un instrumento real. Un ordenador también  
mular mejor el parpadeo que produce la escritura sobre una  
ión rota en una película y, a la vez, es capaz de sonar igual  
piano perfectamente afinado. El ordenador pos-medial, la  
Universal, en algo que puede parecer paradójico pero que  
alidad una mera consecuencia, permite la verdadera realiza-  
a riqueza específica de todos y cada uno de los medios.  
ña cualquier método artístico sigue el guión, las reglas de  
os, que no sólo difunden las viejas y nuevas herramientas  
-que van desde la fotografía hasta el ordenador- sino tam-  
viejos medios analógicos como la pintura y la escultura, que  
do cambios e influencias bajo la presión de la tecnología.  
a producto de la tecnología, realizado con los nuevos equi-  
oyado en nuevas reglas técnicas, es el epicentro de la  
cia medial, una experiencia que ha llegado a convertirse en  
de medida en toda experiencia estética. Por lo tanto,  
os decir que no hay porvenir para los medios tradicionales  
a, tal como han sido entendidos hasta ahora. Nadie puede  
a estas transformaciones. Ya no es posible la pintura fuera  
á de esta experiencia medial. Ya no es posible la fotogra-  
y más acá de la experiencia digital. Aquellos fotógrafos que  
n deliberadamente la fotografía en los medios digitales,  
que manipulan y mejoran en una pantalla las imágenes cap-  
por la cámara, ofrecen las obras más convincentes y asom-  
son, ellos mismos, los más convincentes fotógrafos de  
días. Sin embargo, aquellos que además retratan los mun-  
delados y en miniatura como universos en 3D para luego  
s digitalmente, han dejado a un lado el horizonte original de  
fía, el dominio real de los objetos y, en cambio, se refieren  
a-nivel, esto es, el modelado fotográfico y digital del mundo.  
ente, el modelado de la música acusmática<sup>1</sup>, la genera-  
putarizada de sonido en un cuarto simulado -que permite  
resonancia del mismo tono en contextos diferentes de un  
ás que perfecto, desde una iglesia hasta una escalera, y  
nás crea sonidos de instrumentos virtuales que en realidad

no existen- es también una expresión de esta condición post-  
medial.

Dicha condición -no en términos de la teoría de los medios sino  
en términos de su aplicación artística- puede definirse en dos fases:

- 1.- La igualdad entre los medios.
- 2.- La fusión de los mismos.

La primera fase busca conseguir la igualdad entre los medios  
con el ánimo de que las nuevas tecnologías -fotografía, cine, video,  
arte digital- reciban el mismo reconocimiento artístico que los  
medios tradicionales como la pintura y la escultura. Durante esta  
fase todos estos medios, ya sea la pintura o la fotografía, trabajan  
en gran medida orientadas al universo intrínseco y específico de sus  
respectivos entornos.

La pintura demostró el valor que, *per se*, tienen el color, el flujo,  
el goteo y el derrame; la fotografía, su habilidad para la descripción  
realista; el cine, su destreza narrativa; el video, su subversión crítica  
contra la televisión; el arte digital, su pericia imaginativa en los mun-  
dos artísticos virtuales. Esta fase, en términos de valor epistemoló-  
gico y artístico, está más o menos concluida. Por fortuna, la  
especificidad y la capacidad crítica de los medios se han impuesto  
de un modo determinante. La igualdad entre todos ellos, su equiva-  
lencia artística y su validez, han sido posibles gracias a la exploración  
de los respectivos universos internos de cada medio, de la  
pintura al video. Por tanto, el dominio de la expresión artística se ha  
convertido en algo casi inmaterial; la atención se centra ahora en la  
expresión artística misma, en lo que es, sin duda, un logro de esta  
condición post-medial.

La segunda fase, en un sentido artístico y epistemológico, con-  
siste en fusionar los universos específicos de cada medio. El video  
triumfa con la imaginación narrativa del cine mediante el uso de múl-  
tiples proyectores en lugar de una sola pantalla, contando historias  
desde diferentes puntos de vista. Con las grandes cámaras digita-  
les y los programas de manipulación gráfica la fotografía es capaz  
de inventar universos artísticos virtuales verdaderamente inéditos.  
La escultura puede ser una foto o una cinta de video. Un aconteci-  
miento capturado por la cámara puede ser una escultura, un texto  
o una pintura. El comportamiento de un objeto o de una persona,  
documentado en video o en fotografía, puede ser una escultura, el  
lenguaje puede ser una escultura, el lenguaje proyectado en pantallas  
LED puede ser una pintura, puede ser un libro y una escultura,  
el video y las instalaciones de ordenadores pueden ser literatura,  
arquitectura o escultura. La fotografía y el video-arte, originalmente

bidimensionales, cobran proporciones espaciales y escultóricas. La  
pintura se vale de la gráfica y la fotografía digitales. El cine se afian-  
za cada vez más en la descripción documental y realista, adaptan-  
do las críticas a los *mass media* originadas en el video. En una sala  
de chat la red proporciona diálogos y textos para todos. La incre-  
ble reserva textual de la red puede ser usada para el control indivi-  
dual de textos, para la creación auto-generativa de mundos  
lingüísticos. La red también puede crear mundos de imágenes auto-  
generadas y los textos pueden servir como material para diálogos.



EIJA-LIISA AHTILA, *Consolation Service*, 1999  
35mm film and DVD installation for 2 projections with sound /  
© Crystal Eye Ltd, Helsinki / Courtesy Klemens Gasser & Tanja Grunert Inc, New York

de un guión, para los narradores de una obra radiofónica o para los  
versos de un poeta. Las instalaciones que usan texto, sonido e imá-  
gen -ya sea en la fotografía, el video, los ordenadores o en todos  
esos medios juntos- pueden ser reconvertidas nuevamente en pelí-  
culas, piezas de música o diseños arquitectónicos. La fusión de los  
medios produce innovaciones extraordinarias tanto en los respecti-  
vos campos de cada uno de ellos como en el terreno del arte. La  
pintura no se revitaliza a sí misma sino a través de la referencia a  
otros medios. El video pervive en el cine, el cine en la literatura y la  
escultura pervive en la fotografía y el video.

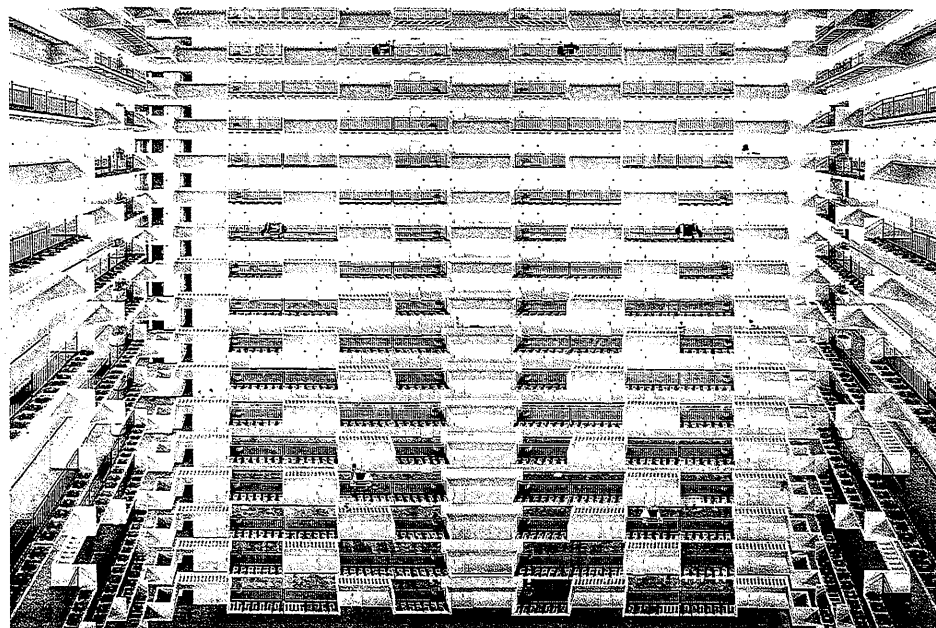
Todos ellos perviven en la innovación digital. El código secreto de todas estas formas de arte es el código binario de los ordenadores y la estética secreta son los programas y las reglas algorítmicas.

Por lo tanto, este método artístico actual ha de ser considerado como la condición post-medial, pues ya no existe un medio dominante sino que todos ellos se influyen entre sí y son mutuamente dependientes. La suma de todos ellos conforma un medio universal que se contiene a sí mismo. Ésta es la actual condición post-medial de la práctica artística.

#### Notas

1. acusmática, suma de acústica y automática.

\*Peter Weibel es artista, comisario de exposiciones y teórico en el campo de la creación y las nuevas tecnologías. Dirige el ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie, en Karlsruhe, Alemania.



ANDREAS GURSKY. *Atlanta*, 1996

# The post-1

# C

By Peter Weibel\*

One of the essential successes of both the new technological media such as video and computers and the old technological media such as photography and film was not only their invention of new art movements and art media or their creation of new expressive media but their decisive influence on historical art such as painting and sculpture. Therefore these new media did not only build a new branch on the tree of art but they have changed the tree altogether. This is why one has to differentiate between old technological media (photography, film) and new technological media (video, computer) on the one hand and between the arts of painting and sculpture on the other hand which until recently, haven't even been considered as media but under the influence of the media have become media themselves, the non-technological old media. With the emergence of the new media we now take a different look at the old media. With the methods of the new media we also reevaluate the value of the old non-technological media. You could go as far as claiming that the real success of the new media is not so much in having developed new art forms and art possibilities but in their new access to the old art media and most of all in keeping