

LA CONDICIÓN POSTMEDIAL

(2006)

Peter Weibel

5.6-75

I (te/xnh e)pisth/mh (téchne - epistéme)

En su *Ética a Nicómaco* Aristóteles (384- 322 a.C.), hijo de un médico macedonio y profesor de Alejandro Magno, hace una distinción radical entre *te/xnh* (*téchne*) (habilidad práctica, arte) y *e)pisth/mh* (*epistéme*) (conocimiento científico, saber). A las diferentes formas del saber pertenecían la retórica, la aritmética, la geometría, la astronomía, la dialéctica, la gramática y la teoría musical, destinadas a la comunidad de los hombres libres. El conocimiento práctico era para los siervos, los asalariados, los artesanos (*texni/tai* o *ba/nausoi*) (*technites* o *bánusoi*).

Aristóteles da vía libre a su desdén por el trabajo manual. La posición del artesano corresponde a la de una esclavitud limitada y por esta razón tampoco gozaba de derechos de ciudadanía. Aristóteles enseñaba que los hijos de los "libres" que no debían dedicarse demasiado a tareas útiles, que podían relegarse a los *ba/nausoi* (*bánusoi*), porque un oficio manual impedía al libre ejercicio de la virtud del alma y de la razón. Las artes manuales producen una mala complexión corporal y apartan al pensamiento de la contemplación necesaria. Lo útil solamente debe enseñarse en tanto en cuanto sirva como fundamento de lo superior. Un adulto libre tiene que escuchar música única y exclusivamente por diversión, no tocarla él mismo, ya que la propia interpretación sería algo de tipo manual (*ba/nauson*) (*bánusoi*) y por ello impropio de un hombre libre. Por lo tanto tiene que haber personas que dominen un oficio como asalariadas o como esclavos, es decir, una *te/xnh* (*téchne*), pero solamente al servicio de los demás, para proporcionarles placer o facilitarles el ejercicio de actividades de más alto rango. Para comprender esta jerarquía de las formas de conocimiento debe recordarse que Aristóteles no era precisamente un amigo de la democracia, sino un defensor del dominio clasista. Para una buena organización de la *polis*, que sirva al interés común, propugnaba el dominio de uno sólo (la monarquía), el dominio de unos pocos (la aristocracia) o el poder de muchos (*polytia*). Las formas de la organización política erróneas serían para la monarquía la tiranía, para la aristocracia la oligarquía, y para la *polytia* la democracia. Ya que la tiranía es el dominio de uno en beneficio de los dominantes, la oligarquía un poder en beneficio de los ricos y la democracia un poder en beneficio de los pobres. Sin embargo ninguna de estas formas de organización política buscaba el beneficio de todos. Con una mezcla de "Polytia" y aristocracia Aristóteles intentaba neutralizar los peligros de ambos extremos (democracia y oligarquía). Aristóteles establecía por lo tanto una conmensurabilidad del orden estético y social. La jerarquía de la sociedad de clases servía de base a una jerarquía de las artes y de las ciencias. Las ciencias (*e)pisth/mh*) (*epistémes*) desde la aritmética a

la retórica eran para los libres. Las artes (*te/xnai*) (*téchnes*) desde la arquitectura a la pintura y la escultura, pasando por la agricultura, eran para los siervos asalariados y esclavos.

II (artes liberales - artes mechanicae)

Los romanos se remontaron a la diferenciación aristotélica, aunque con una desviación significativa. Ya no distinguían entre formas de saber y de hacer, entre conocimiento y pericia, entre expertos y *banauosoi*, sino que transfirieron la diferenciación aristotélica al propio concepto de arte. A la diferenciación entre *e)pisth/mh* y *te/xnh* (*epistéme* y *téchne*) sigue la diferenciación entre *artes liberales* y *artes mechanicae* (mecánicas). Las formas del saber, desde la aritmética a la retórica, se convirtieron en *artes liberales*. Las formas del hacer, desde la arquitectura a la agricultura, pasaron a ser *artes mechanicae*. La conmensurabilidad de un orden estético y social sigue constituyendo la base de una jerarquía entre el arte y de la artesanía. Lo que hoy se llama ciencia constituía las *artes liberales* de entonces. Las artes, tal como hoy las entendemos, permanecían todavía en el horizonte de la *te/xnh* (*téchne*).

El estudio de las *artes liberales* constituía para los romanos el contenido de la educación superior que convenía a un ciudadano libre y que no estaba basada en el ánimo de lucro. Las siete artes liberales (gramática, dialéctica, retórica, aritmética, geometría, teoría musical y astronomía) constituyeron también las enseñanzas de las escuelas de los monasterios y, a partir del siglo XIII, de las universidades. Las artes mecánicas arquitectura, pintura, escultura y agricultura continuaron siendo despreciadas como *ba/nausoi te/xnai* o *artes vulgares et sordidae* (sucias) destinadas a los siervos, los asalariados y los esclavos.

III (El desafío del Arte)

Pintura, arquitectura y escultura alcanzaron por primera vez la categoría de *artes liberales* con el surgimiento de la burguesía. Hacia 1500 las artes plásticas que se emanciparon por igual de las *artes liberales* de entonces fueron la arquitectura, la escultura y la pintura. El concepto *paragoné* designa en historia del arte "el desafío del arte" que empezó a desarrollarse en los tiempos modernos. Pronto comenzó la discusión acerca del rango de las artes, por cuyo primer puesto competían, sobre todo, pintura y escultura, comenzando Leonardo da Vinci que en sus escritos ya tomó partido explícitamente por la pintura. Mientras la pintura aportaba al campo de batalla su capacidad de creación de ilusiones, su inventiva y sus posibilidades de copiar a la naturaleza a través de la perspectiva y sus métodos coloristas, la escultura aludía con su mayor dimensionalidad, a sus cualidades táctiles y a su materialidad. La pintura se consideraría pura apariencia, mientras que la escultura daba cuerpo al ser. Desde entonces fue válido lo que el escultor Turbolo escribió acerca de este asunto en una carta a Benedetto Varchi: "A me mi pare la scultura sia la casa proprio, la pittura sia la bugia" (Me parece que la escultura es el auténtico

ser, la pintura, la mentira). Por su parte, la pintura consideraba a la escultura como un oficio sucio, manual, que no alcanzaba sus características intelectuales. Los pintores despreciaban a los escultores con el viejo argumento del trabajo manual.

Las antiguas *artes liberales*, en un tiempo ciencias, se han convertido hoy en la pintura, la escultura y la arquitectura, en el lugar de las antiguas *artes mechanicae* se sitúan hoy las artes aplicadas, y el arte digital. Teoría y ciencia constituían en tiempos el arte de los ciudadanos libres. Las artes "mecánicas", manuales, eran las artes de los asalariados y de los esclavos. Esta clasificación estética, que obedecía a la sociedad dividida en clases de los griegos, se traduce hoy en la valoración del "arte" y del "arte digital". Se desvaloriza a los artistas digitales en tanto que se les relega a reproducción técnica y al horizonte de los aparatos y se da la primacía a la pintura como principio antropomórfico.

Hoy lo automático, lo producido por una máquina, tiene la misma consideración de inferioridad que en otros tiempos tenía lo manual, lo fabricado. Los *media* han ido a ocupar el puesto de las artes mecánicas. El mérito intelectual de la creación artística ya no se percibe dentro de la aparente autonomía de un artefacto realizado por hombres y máquinas. En un principio, la diferencia entre *artes liberales* y *artes mechanicae* se basaba en la aceptación de que las primeras suponían una actividad intelectual y las segundas una actividad física. Hoy la separación es la siguiente: intuición y mano del artista, frente al cálculo digital y producción mecánica. El desprecio por lo mecánico y los medios digitales ocupa el lugar que antes ocupaba el desprecio por el trabajo manual. Hoy se otorga la superioridad a la pintura, considerada como producto de la mano del hombre dirigida por la intuición artística, frente a cualquier otra obra de arte producida o reproducida por medios técnicos. Las obras originales de la pintura están al servicio de la clase alta. Las clases bajas se conforman con reproducciones fotográficas, ediciones, postales, etc. de los originales famosos. El prejuicio hacia las *artes mechanicae* afecta hasta el día de hoy a las obras de arte generadas con ayuda de medios electrónicos. Si echamos un vistazo a los libros actuales de historia del arte constataremos que todavía subsiste el desprecio por el arte digital, que todavía no ha conseguido eliminar por completo el estigma de proceder de la praxis de un arte no libre y mecánico.

Por ello, la liberación de las llamadas clases bajas es reconocible en los procesos de transformación del arte en sí mismo. No obstante, las clases bajas deben agradecer su emancipación, no tanto al arte, como a las ciencias naturales y al espíritu de la Ilustración, que decidieron liberar a la humanidad de la violencia social, de las cadenas de su pupilaje, forjadas por la nobleza y la Iglesia y la violencia de la naturaleza. Las ciencias naturales se aliaron con las artes mecánicas (*te/xnh*) y se ayudaron de instrumentos, aparatos, laboratorios, conocimientos y peritajes para descubrir las leyes de la naturaleza agilizando los mecanismos para dominarla. Alguna corriente artística, como por ejemplo el Romanticismo, se opuso a la Ilustración; otras, por su parte, se aliaron con ella

para mejorar *la condition humaine* (la condición humana). La situación se repite en nuestros días. Por tanto hay que ampliar y fomentar las esferas del saber, por medio de la conexión entre mecánicas y digitales y las ciencias naturales, para generar así con la ayuda de las nuevas tecnologías y procedimientos, plataformas y prácticas de procesos democráticos.

El artista "libre", que se emancipó en el Renacimiento del trabajo manual "mecánico", no se ha liberado realmente de su dependencia del mecenazgo aristocrático. Su arte sirve en lo fundamental al enaltecimiento de la clase dominante. El lugar de la Iglesia y la nobleza, de obispos y de príncipes, lo ocupan hoy consorcios, sociedades anónimas y consejos de administración. Son las artes mecánicas, las ridiculizadas por las artes liberales de hoy, las que en realidad sirven a un propósito puramente artístico y las que con sus obras pueden desvelar la comensurabilidad del orden estético y social. Las "artes de cálculo" (Heidegger), predominantemente despreciadas en los panfletos por la aristocracia de las artes liberales, son las que intentan fomentar la emancipación y la igualdad de derechos de aquellos que han sido privados de ellos. El auge del *media art* y su lucha por el reconocimiento refleja el ascenso de los trabajadores y de la clase de los siervos y su lucha por su reconocimiento político. En sus dos libros *La rebelión de las masas*, (1930) y *La deshumanización del arte* (1925), describe José Ortega y Gasset, aunque desde un punto de vista conservador, la conexión y la dialéctica de estos dos procesos de transformación, considerando el auge del "tecnoarte" una deshumanización del arte, relacionándolo con el aparentemente deshumanizador incremento de las masas.

IV (*speculum artium*)

La diferenciación entre *artes liberales* y *artes mechanicae* que, *grasso modo*, sigue hoy en vigor, vuelve a reflejar el sistema social de clases que, procedente de la antigua Grecia, hasta nuestros días. En la revalorización de las *artes mechanicae* frente a las *artes liberales*, en la lucha del arte digital por la igualdad con las artes liberales tradicionales, como la pintura o la escultura, se deja entrever la emancipación de los esclavos y los asalariados, y con ello la lucha de los grupos oprimidos por compartir y participar de la vida social. Entre arte y política existe también una relación diferenciadora que se puede expresar como *speculum artium*, (espejo de las artes). Por ello podemos pensar con razón que el desarrollo de prácticas participativas en las artes responde a una democracia participativa y que estos procesos se influyen recíprocamente, como en sus tiempos la producción plástica en Grecia estaba estrechamente ligada a la democracia griega. El arte responde desde entonces a los requisitos del funcionamiento del sistema democrático. Podemos por tanto establecer fácilmente que los sistemas políticos que tienen una relación incómoda con el arte, tienen también una relación incómoda con la democracia y que el poder dominante desacredita a los artistas solidarios con la democracia. El reflejo de las relaciones sociales a través del arte no es, por supuesto, tan sencillo como

un reflejo óptico. No se trata aquí de *isomorfia* o de simple biyección, tampoco de un reflejo deformado de inversión lateral o *anamorfo*, sino de procesos de transformación más complejos y de interdependencias.

V (Las enseñanzas de la Enciclopedia)

Entre 1751 y 1780 publicó Denis Diderot junto con Jean le Rond d'Alambert los 35 volúmenes de la *Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, la publicación más importante de la Ilustración francesa, prólogo de la Revolución (Robespierre), y oficialmente condenada por el Papa Clemente XIII a partir de su séptimo volumen. La élite de la Ilustración francesa: Voltaire, Rousseau, Condorcet y Montesquieu le dieron a la *Enciclopedia* su carácter anticlerical y antiabsolutista, núcleo de la revolución democrática. D'Alembert (1717- 1783) escribió en 1751 el *Discours préliminaire de l'Encyclopédie* siguiendo los pasos de Bacon, Newton, Locke. Las matemáticas y la física formaban para él la base de todo conocimiento, incluso de la enseñanza de lo social. Ni la religión ni los organismos biológicos constituían los patrones para los modelos de lo común, sino que eran las esferas de la razón y las ciencias naturales las que formaban el modelo de los ámbitos de la política y del arte. Pero la *Enciclopedia* fue sobre todo mérito de Diderot que centró su atención en las *arts mécaniciens* (artes mecánicas), el trabajo manual y las tecnologías como *langue des arts* (lengua de las artes). La parte que dedicó Diderot a las artes mecánicas ocupa la mayor parte de la *Enciclopedia*. Diderot abogaba por una comprensión sistemática de las artes mecánicas y reclamaba una difusión de las artes y la integración de las artes mecánicas con las artes liberales y las ciencias. Diderot quería eliminar la división *entre artes liberales y artes mechanicæ* y cambiar la sociedad a través de la emancipación de las artes mecánicas. A través de la mejora del status de las artes mecánicas quería mejorar el status social de los ciudadanos. Decía que la diferenciación entre artes liberales y mecánicas había degradado a la humanidad. Era partidario de una ampliación del ámbito de actuación, de una gran extensión del saber y del desarrollo de herramientas y de máquinas, de modelos y de instrumentos que favoreciesen el progreso. Publicó los resultados de sus investigaciones en la *Enciclopedia* con la intención de realizar un cambio social. Las tecnologías ayudarían a reestructurar la sociedad. Esperaba el cambio y la mejora de la sociedad sobre todo a través de la ampliación de los conocimientos de las artes mecánicas. Esperaba esas importantes aportaciones a una sociedad libre no precisamente del arte escultórico o pictórico, sino de las artes mecánicas. Los conocimientos de las artes mecánicas conducirían, por tanto, a una sociedad racional y justa, como la que hoy esperamos encontrar en las artes de los *media* y a las tecnologías de los medios como Internet. Política experimental y arte mediático experimental debían apoyarse mutuamente. Así, en Diderot y en el programa de la Ilustración encontramos un interés en la integración de los campos separados de representación de ciencia, arte (arte mecánico) y política.

La Ilustración y Diderot consideraban las artes mecánicas, la técnica y la ciencia las bases de una política ilustrada.

VI (La igualdad de derechos de los materiales y de los medios).

En los años 20 del siglo XX surge, especialmente en Rusia y en torno a Vladimir Tatlin una "cultura de los materiales". Tatlin relacionó las aplicaciones de trozos de madera y de papel en los cuadros cubistas de Braque y de Picasso con la tradición de los materiales de los iconos rusos. También Kurt Schwitters y la Bauhaus ampliaron el concepto de pintura, no solamente al lenguaje formal de la abstracción, sino también a nuevos materiales. En los manifiestos se reclamaron, en consecuencia, la igualdad de todos los materiales. Con este fin aunarón sus esfuerzos los más importantes representantes de la vanguardia de los años 20, pintores, escultores, fotógrafos, realizadores de cine, diseñadores y arquitectos. Desarrollaron un lenguaje visual de aplicación universal desde el lienzo a la arquitectura, de la superficie plana al espacio tridimensional. Con ello sentaban las bases para acabar con la rivalidad de las artes y el comienzo de la igualdad de todos los géneros artísticos.

En la primera fase del *media art* se trataba de conseguir para medios como la fotografía y el cine el mismo reconocimiento artístico del que gozaban los medios tradicionales como la pintura y la escultura. En esta fase se argumentaba, sobre todo, acerca de los valores específicos de cada medio. Por lo menos se ha ganado la batalla por el reconocimiento de la fotografía unos 150 años después de su invención. Con los nuevos medios, vídeo y arte digital, también se ganó este reto porque en las grandes exposiciones internacionales las obras *mediáticas* o el arte digital llaman cada vez más la atención. Podemos pues hablar, al menos en grado de tentativa, de una igualdad de derechos de todos los medios y géneros.

VII (condición postmedial)

Para el éxito esencial de los nuevos medios técnicos, vídeo y ordenador, como para el de los antiguos medios técnicos como fotografía y cine, contamos no solamente con que iniciaron nuevos movimientos artísticos y crearon nuevas formas de expresión, sino con que además afectaron decisivamente a los medios históricos como la pintura y la escultura. Por lo tanto, los nuevos medios no suponían solamente una nueva rama en el árbol del arte, sino que han cambiado el árbol del arte en su conjunto. Hay que distinguir entre antiguos medios técnicos (fotografía y cine) y nuevos medios técnicos (vídeo, ordenador) por un lado, y por otro las artes de la pintura y la escultura que hasta ahora no se consideraban medios, pero que bajo la influencia de los nuevos medios se convierten también en auténticos *media*, es decir, antiguos medios no técnicos. Con las experiencias de los nuevos medios de expresión lanzamos una mirada diferente a los antiguos. Con la práctica de los nuevos medios técnicos revalorizamos también la práctica de los antiguos medios no técnicos. Se podría

incluso llegar a decir que el verdadero éxito de los nuevos medios no consiste en haber desarrollado otras formas y posibilidades artísticas, sino que su verdadero éxito consiste en familiarizarnos con los antiguos medios artísticos y mantenerlos con vida para todos, al obligarlos a cambios drásticos. Por ejemplo, desde que surgió la fotografía como rival en la elaboración de aquellas pinturas que representaban una fiel imitación de la realidad, ya que ciertamente la fotografía prometía el derecho a una representación de la realidad más fidedigna, la pintura, tras una lucha de 50 años, se apartó de la representación del mundo figurativo y se concentró en el lo que le es propio (superficie, forma, color y en las propiedades de los materiales y dispositivos técnicos desde el marco al lienzo), siendo así como triunfó con la pintura abstracta de la primera mitad del siglo XX. Cuando la pintura volvió en la segunda mitad del siglo a pintar lo concreto (desde el *pop art* al fotorrealismo), lo hizo en relación directa con la fotografía. La pintura anterior a la fotografía se había referido directa e inmediatamente al mundo objetivo, pero tras la invención de la fotografía se centró todavía más en la descripción del mundo material, representando la realidad del mismo modo que lo hacía la fotografía concreta y figurativa. Igualmente no sólo las experiencias con cine y fotografía han conducido a un intercambio con la pintura, también los programas de pintura digital, es decir, el trabajo directo con el ordenador y la pantalla han dado un inconfundible nuevo impulso a la pintura y han introducido en ella una nueva abstracción digital-derivativa, digna de tener en cuenta. No solamente ha cambiado el mundo pictórico occidental a través de la influencia de los medios técnicos, sino también, naturalmente, el programa de la escultura. Hasta en la arquitectura podemos reconocer la presencia de los algoritmos informáticos y de los programas tridimensionales. Podría, pues, plantearse la cuestión de si los efectos de los nuevos medios sobre los antiguos no tendrán más éxito que las propias obras de los nuevos medios. El cambio principal y la agenda central del arte del siglo XX, implica la crisis de la representación, la disolución del concepto de obra y la desaparición del autor, gracias a la aparición de los nuevos medios. El cambio radical frente a la cultura de la recepción que tuvo lugar en el siglo XX, la explosión de lo visual en el arte y la ciencia, el *pictorial turn*, todo ello procede de los nuevos medios.

Los *media* modificaron todas las disciplinas del arte. El efecto de los medios es universal. El paradigma de los medios se extiende a todas las artes.

Los medios satisfacen la ambición de que el ordenador sea una máquina universal, como llamó Alan Turing, 1937 a su proyecto de ordenador en el texto *On Computable Numbers*. Del mismo modo que hoy sueñan muchos científicos con un modelo informático del universo, con una representación perfecta del universo basada en la computación digital, del mismo modo sueñan también los artistas con un arte que pueda ser creado totalmente por computación digital. Junto al pensamiento informatizado, cuyos efectos y éxitos han alcanzado a todo el mundo, - ya que sin ordenadores no funcionarían ni aeropuertos, ni fábricas, ni estaciones de trenes, ni centros comerciales, ni hospitales,

etc, emergen también las artes basadas en la informática, cuyo objetivo es asimismo alcanzar a todo el mundo. De hecho han de contemplarse los efectos y éxitos del arte informatizado en aquella tradición que hemos descrito, es decir, como una alteración de toda práctica y forma artísticas. El ordenador no sólo puede simular todas las formas y leyes del universo y de la naturaleza, sino que también puede simular las leyes de la forma, así como las formas y leyes de los programas del arte. La propia creatividad es un procesador de textos, un algoritmo. De la literatura a la arquitectura, del arte a la música, vemos cada vez mayor asistencia informática, procesadores de textos e instrucciones, normas, consejos de utilización en la obra. El efecto de los medios es universal y por tanto todo el arte es claramente postmedial, no sólo porque los medios son máquinas universales, sino y especialmente, porque la máquina universal, el ordenador, pretende poder simular todas las artes. Por eso, todo el arte es postmedial.

Esta condición postmedia no sustituye ni el mundo de los aparatos, ni las propiedades intrínsecas del mundo de los medios. Muy al contrario, la especificidad, la vida propia de los medios cada vez se definirá mejor. En la situación postmedial la disponibilidad de medios específicos será total, es decir, las propiedades específicas de los medios de la pintura al cine. Por ejemplo, un ordenador puede simular mejor el granulado de una cinta de 16 mm. y hacerlo más convincente de lo que podría hacerlo la cinta real. La simulación digital de tonos de una flauta suena más a flauta que los sonidos que el propio flautista podría liberar de una flauta real. Un ordenador puede simular mejor la oscilación debida a la corrosión de la perforación de una cinta que la propia realidad, del mismo modo que los tonos de un piano programado. El ordenador postmedial, la máquina universal, permite por primera vez poner en práctica el reino de la especificidad de los medios.

Toda práctica artística sigue hoy el guión de los medios, los progresos de los medios. Este concepto mediático abarca no sólo los antiguos y nuevos medios técnicos, de la fotografía al ordenador, sino también los antiguos medios analógicos como la pintura y la escultura que han cambiado bajo la influencia y presión de los medios técnicos. Por ello es válida esta frase: "Toda práctica artística sigue el guión de los medios".

El arte de los medios técnicos, el arte asistido por los dispositivos informáticos constituye el núcleo de la experiencia mediática. Esta experiencia mediática se ha convertido en norma de toda experiencia estética. En el arte ya no existe, por tanto, nada más allá de los medios. Nadie puede escaparse de los *media*. Ya no existe pintura fuera y más allá de los *media*. No existe escultura fuera y más allá de la experiencia *mediática*. No existe ya fotografía fuera y más allá de la experiencia digital. Paralelamente, aquellos fotógrafos que, sometiendo sus fotografías a la digitalización y manipulando o ampliando en la pantalla las fotografías captadas por sus cámaras, nos proporcionan las imágenes más convincentes y asombrosas, son los fotógrafos más convincentes y más autén-

ticos. La fotografía, desde mundos modelos a la maqueta es un arte del *physical modelling*, una técnica de simulación digital.

El *physical modelling* de la música *acu(stica)mática*, la representación informática de los tonos en espacios concretos, permite la simulación de cada uno de los tonos en todas las posibilidades de espacios, desde una iglesia a una casa de pisos.

Esta situación postmedial se define en dos fases:
la equivalencia de los medios
la mezcla de los medios

En la primera fase se trataba de conseguir la equivalencia de los medios, conseguir para los nuevos medios – fotografía, cine, vídeo y arte digital el mismo reconocimiento artístico del que gozaban los medios tradicionales – pintura y escultura. En esta primera fase se planteaban sobre todo los propios valores específicos de cada medio.

La pintura mostraba como valores propios el color, el flujo, el goteo, el vertido. La fotografía demostraba su idoneidad para la representación fiel de la realidad. El cine demostraba su capacidad narrativa. El vídeo demostraba su subversión crítica del medio de comunicación de masas por excelencia: la televisión. El arte digital demostraba su aptitud imaginativa en mundos artísticos virtuales.

Esta fase, por lo que respecta al reconocimiento teórico y al valor artístico, está ya más o menos concluida. La especificidad de los medios y la capacidad crítica de los medios afortunadamente se ha impuesto definitivamente. Mientras se plantearon los mundos propios y específicos de los medios de entonces, desde la pintura al vídeo, se ha impuesto su equivalencia, su igualdad de valor artístico, su idéntica legitimidad.

En esta nueva segunda fase se trata de mezclar los mundos propios de cada medio en sentido artístico y del reconocimiento teórico. El vídeo, por ejemplo, triunfa con la fantasía narrativa del cine, en tanto que, en lugar de una pantalla, utiliza proyecciones múltiples y en lugar de narrar desde una única perspectiva lo hace desde varias simultáneamente. La fotografía descubre, gracias a las nuevas grandes cámaras digitales y programas gráficos, mundos artificiales y virtuales nunca vistos hasta ahora. Un acontecimiento atrapado fotográficamente puede ser una escultura, un texto o un cuadro. El comportamiento de un objeto y de una persona, documentada videográfica o fotográficamente, puede ser una escultura. El lenguaje puede ser una escultura. El vídeo lenguaje sobre pantallas LED puede ser pintura, libro y escultura. Las instalaciones en un ordenador pueden ser literatura, arquitectura o escultura. Fotografía y videoarte, originariamente solo bidimensionales, alcanzaron dimensiones espaciales y esculturales en las instalaciones. La pintura se relaciona con la fotografía o con los programas gráficos digitales y utiliza ambos. Los programas gráficos se llaman *paint programs* porque se relacionan con la pintura. El cine muestra su cre-

ciente dominio de una documentación fiel de la vídeo realidad que se inspira en la crítica a los medios de comunicación de masas del. La red proporciona en *chats* diálogos y textos para todos los medios. La reserva común de textos de la red puede ser usada para el control automático de los textos, y la elaboración autogenerativa de mundos de lenguaje. La red puede también elaborar imágenes autogenerativas y los textos de la red pueden servir como patrones para los guiones y para los actores de películas y los locutores de audiciones o para los textos de poetas o de profanos. Con *Ipod* cualquiera puede hacer su propio programa de radio: *podcasting* en lugar de *broadcasting*. Con *videocasting* cada uno puede realizar su particular programa de televisión. VOIP (*Voice Over Internet Protocol*) y IPTV (*Internet Protocol Television*) proporcionan materiales a cualquiera para obras de texto, sonido e imagen, ya sea en el medio fotografía, en el medio vídeo, o en el medio ordenador. Los acontecimientos pueden publicarse de nuevo como películas, piezas musicales, o arquitectura. Esta mezcla de los medios conduce a extraordinarias y enormes innovaciones en cada campo y en el arte. Así la pintura cobra vida no sólo por una reflexión sobre sí misma, sino también por su relación con los otros medios. La fotografía y el vídeo viven del cine, el cine vive de la literatura. La escultura vive de la fotografía y el vídeo. Todo ello vive de las innovaciones de la técnica digital. El código secreto de todas estas formas artísticas es el código binario del ordenador y la estética secreta consiste en reglas algorítmicas y programas informáticos.

Por todo ello debe definirse esta situación de la actual práctica artística como condición postmedia, porque ya no es solamente un medio aislado el que domina, sino que los medios interactúan y se condicionan mutuamente. El caudal de todos los medios forma un medio universal que se comprende a sí mismo. Este es el estado postmedial del mundo de los medios en la práctica artística de hoy. Para terminar, esto provoca la emancipación del espectador, del visitante, del usuario. En el estado postmedial experimentamos la igualdad de derechos de los profanos, de los aficionados, de los consumidores, de los receptores, de los banausos, de los esclavos o de los siervos. Bajo el título *user innovation o consumer generated content* experimentamos el momento del nacimiento de un nuevo arte democrático en el que cualquiera puede participar. La plataforma para esta participación es la red. Ahí puede cada uno colgar sus fotos y sus vídeos. Por primera vez en la historia hay una "institución", un "espacio", un "lugar" donde los profanos con ayuda del *media art* pueden ofrecer sus obras a los demás sin el control de la crítica. Hasta ahora se censuraba. Solamente existían museos y otras formas de control estatales o privadas donde se exhibía el arte consagrado, legítimo. Ahora se da vía libre al arte ilegítimo. El desafío entre las artes se terminó. En su lugar, el reto vuelve a su origen, a la relación entre teoría, ciencia y experiencia, arte. Con los actuales procedimientos generadores de imágenes en las ciencias, el arte pierde su monopolio y poder sobre la imagen.