

- GULLAR, F. (1998) *Manifesto neoconcreto em Arte Construtiva no Brasil* de A. Amaral (ed.). São Paulo: Melhoramentos e DBA Artes Gráficas.
- KERCKHOVE, D. de (1997) *Connect Intelligence: The Arrival of the Web Society*. Toronto: Souerville House.
- SALOMÃO, W. (2001) *Hommage em Arte contemporânea brasileira* de R. Basbaum, (ed.). Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos.
- WEIBEL, P. (1996) "The world as interface: Toward the construction of context-controlled event-worlds" em *Electronic Culture: Technology and Visual Representation* de T. Druckrey. New York: Aperture.
- WILSON, S. (2002) *Information Arts: Intersection of Art, Science and Technology*. Cambridge: MIT.

Abstract

The evolution of art, from its phase of modernity up to its most recent trends, has shown a growing interest in phenomena of life. In the course of this process, concepts and practices linked to traditional aesthetics, such as pictorial representation by means of traditional media, and conventional places of exhibition, such as museums or art galleries, have more and more been abandoned—and spectators have been assigned a more participative role in art with the aim to break with the contemplative muteness of traditional aesthetics. Artistic productions making use of current media devices go still further. With their interfaces, they create new forms of synergy between the inter-actors and the works of art.

Priscila Arantes é pesquisadora em linguagem de arte, artemídia e novas tecnologias. É doutoranda em Comunicação e Semiótica na PUC/SP desenvolvendo estudos sobre artemídia no Brasil. É docente de estética, história da arte/tecnologia e cultura contemporânea do Curso de Tecnologia e Mídias Digitais da PUC/SP. Atualmente desenvolve, em co-autoria com Marcus Bastos, site sobre arte e literatura digital no Brasil (www.brasilmidigital.com.br) E-mail: priaran@terra.com.br

ESTÉTICA Y CIBERCULTURA: ARTE EN EL CONTEXTO DE LA SEGREGACIÓN DROMOCRÁTICA AVANZADA¹

EUGÊNIO TRIVINHO

La identidad estética viene en auxilio de lo no idéntico, de lo oprimido en la realidad por nuestra presión identificadora.

Theodor Adorno

1. INTRODUCCIÓN

A nadie que se haya dedicado a la historia de la cultura se le escapa el hecho de que la autonomía del arte siempre fue precaria. Rehén sistemático del finalismo fetichista en el orden tribal, de la racionalidad trascendental de la iconografía cristiana, de la astucia filantrópica de la custodia aristocrática, del manierismo mercantil de la burguesía acaudalada, del nepotismo mítico de la raza aria y de la cooptación ideológica en nombre del proletariado, a partir de mediados del siglo pasado el arte se vio inmerso en su cautiverio más seductor: partícipe indispensable del proceso de producción y/o señor de su propia trayectoria en el capitalismo, sigue bajo la tutela de las leyes del mercado, articulado, desde adentro, por el lenguaje de los negocios (Trivinho 2001b). En efecto, en la etapa más avanzada de la vida humana, el mencionado yugo se refracta acumulativamente en la fusión no raramente desprovista de un tratamiento conceptual apurado entre estética y soporte hipermediático, tornándolo, de este modo, exento de cualquier reserva crítica.

El hecho, hasta ahora poco notado, tiene una obvia inserción en la grilla de reflexiones teóricas sobre cibercultura, tal como se la caracteriza más adelante. Sin embargo, en la literatura ensayística disponible, los principales núcleos temáticos allí presupuestos no han sido ni apropiada ni satisfactoriamente tratados desde el punto de vista de la categoría de la crítica teórica. El presente texto pretende contribuir, en lo posible, a suplir esa laguna. No es otra la razón por la que se dedica a las estructuras y a las condiciones contextuales de base (sociales, culturales y transpolíticas) de la relación entre estética y tecnología comunicacional avanzada, en lo que concierne específicamente a la situación de producción artística innovadora relacionada con los materiales y soportes digitales y, por deducción, con la propia naturaleza y tendencias del contexto sociohistórico en el cual se realiza esa producción. (La argumentación engloba en un único aliento –y esto con la debida conciencia del autor acerca de la eventual impropiedad de este procedimiento–, el arco de ramificaciones y propuestas estéticas abarcadas por el concepto de *arte digital* o *ciberarte*, que son sinónimos, *mutatis mutandis* –haya o no un vínculo directo con el *cyberspace*– de los conceptos de arte virtual, arte numérico, arte hipermediático, arte hipertextual, arte interactivo, arte telemático, *Web art*, “artemidia” avanzado, arte fractal, arte holográfico electrónico, infografía y otros.) En términos más precisos, el estudio demanda la caracterización problematizadora de los aspectos de fondo –no raramente, objetos de olvido– implicados en el recorte señalado, presupuestos sine qua non que, abarcando las contradicciones o paradojas y/o las aporías de la dinámica simbólica del contexto, ejercen en reverso, de modo directo o indirecto, presión sobre el estatuto, el papel y el destino de la producción artística en la cibercultura. Esos aspectos de fondo están directamente relacionados con la dimensión más sutil de los procesos simbólicos calcados sobre la lógica invisible de la velocidad (véase Virilio 1977, 1984a, 1984b, 1993).

2. CIBERCULTURA: DROMOCRACIA²

A continuación se diseña una argumentación sobre la cibercultura y sus relaciones con la dromocracia, el terror y las nuevas formas de segregación social, luego de lo cual se retomará la cuestión del arte.

2.1 *Dromocracia cibercultural*

La noción de cibercultura nombra la etapa contemporánea de la civilización tecnológica. Como bloque sociohistórico, abarca el estirón más avanzado de la mundialización del capital, anclada en las tecnologías de lo virtual

y en las redes interactivas. No *marca*, por lo tanto, *tout court*, una nueva era; antes bien, se confunde con ella: es ella. Así encarada –en su real amplitud, es decir, como universo material, simbólico e imaginario no reductible a los procesos exclusivamente constatados en la interioridad del *cyberspace*,³ como suele hacer la literatura ensayística especializada en Brasil y en el exterior–, la cibercultura radica en el propio contexto a priori de la relación con los medios y con las redes interactivas, con el imaginario socialmente erigido a partir de ellos, alrededor de ellos y para ellos, con los discursos y prácticas (inclusive las referidas a los usos sociales) que los promueven y con los lenguajes específicos que representan y que, ahora, necesitan ser dominados.

La cibercultura está de punta a punta labrada por la dromocracia. Este concepto, acuñado por Virilio en 1977, dentro de un contexto de discusión sobre las relaciones entre campo político y campo bélico en la historia occidental, se refiere a una dinámica societaria subordinada al imperativo de la velocidad. Como tal –*dromos*, prefijo griego, significa rapidez, agilidad–, abarca los profundos cambios por los que ha pasado la vida humana en las últimas décadas, en función de la aceleración tecnológica llevada a cabo en todos los sectores (la esfera de la productividad, el mercado de trabajo y de consumo, la comunicación, la urbanización, los modelos y modismos, las relaciones, etcétera).

Sin embargo, si por un lado, bajo esas imposiciones la cibercultura ya nació dromocrática, por otro, existen razones para hablar con pleonismo ceceo de *dromocracia cibercultural* (véase Trivinho 2001a: 219–227, 2002: 264–271, 2003). Es pues esa formación sociotecnológica la que, más precisamente, designa la etapa contemporánea del desarrollo histórico del capital.

2.2 *Neodarwinismo sociodromocrático cibercultural*

En efecto, ese mosaico de factores comienza a revelar su real complejidad cuando se nota que a lo largo de la segunda mitad del siglo XX –sobre todo después del surgimiento de Internet, a fines de los años sesenta y del de la Web, a inicios de los noventa–, la dromocracia comenzó a articularse más definidamente como terror. Un terror, sin embargo, de rasgos especiales: a la violencia disuasiva propia de la política institucionalizada, capitaneada por estados naciones –con apoyo de organizaciones multilaterales o sin él– y por grupos guerrilleros, políticos, religiosos y/o étnicos, la lógica de la cibercultura acumula –e incluso sobrepone– la amenaza vinculada a su propia exigencia: el imperativo de *ser veloz*. Impersonal, desprovisto de núcleo de gestación y de comando, el *terror dromocrático-cibercultural* se traduce como coacción tecnológica procesada en y por las imposiciones de las presiones sociales pantópicas, ya intensamente introyectadas en y por el imaginario del capital (la esfera de la producción y del mercado), de las instituciones y del tiempo li-

bre. Este se recrea y pulsa a partir del modo como se configura lo social contemporáneo, sobre todo en las metrópolis y en las ciudades de mediano porte. Se trata, por eso, de una suerte de terror inclinado al intersticio. En lo atinente a las individualidades, este no proviene de afuera; antes bien, de adentro, castigando especialmente lo que es íntimo: la mentalidad cotidiana en lo que hay en ella de vínculo, particularmente, con lo inconsciente.

El concepto fundamental de esa problemática necesita cada vez más de itálicas: *dromoaptitud*. Según se especificó en otra oportunidad (Trivinho 2001a: 209-227, 2002, 2003), la dromoaptitud –de clara inspiración en la noción de dromocracia de Virilio– concierne a las condiciones materiales y a las propensiones subjetivas que, de acuerdo con el discurso tecnológico de la época, necesitan, de ahora en adelante, ser totalizadas para consustanciar el pleno dominio del objeto infotecnológico (completo y actualizado, incluyendo el conjunto de softwares requeridos), de la red interactiva (línea telefónica o cable y lengua inglesa presupuestos), del estatuto social de ente teleintendente, del capital cognitivo correspondiente y de la capacidad de acompañamiento de los reciclajes estructurales, tanto del objeto infotecnológico, como del capital cognitivo. Esos elementos, englobados en el concepto de *sociosermiosis plena de interactividad*, funcionan, de modo cada vez más cerrado, como *lenguaje tecnológico de acceso (claves infotécnicas)* al modelo predominante de existencia, ya sea presencial (en general, en la esfera del trabajo y del tiempo libre y de ocio), ya sea virtual (en el *cyberspace*, el más reciente universo tecnosimbólico/imaginario del multicapitalismo tardío, espacio renovado de la actuación humana y, por lo tanto, un derecho, todavía no debidamente transformado en objeto de Estado y de políticas públicas).

Con inflexión pantópica, la voz múltiple y altisonante de la época, subordinada a un agresivo flujo publicitario fragmentariamente estandarizado, proclama: si dromoaptitud es *ethos* interactivo, no hay que hablar, en caso diverso, de *ser*. En sentido riguroso, el concepto de *dromoaptitud cibercultural* es, por lo tanto, capital social sine qua non en su reconfiguración más reciente como capital propiamente simbólico (Bourdieu 1982, 1983, 2001) exigido para *ser* en la actualidad. Se trata de una regla sumaria, de la cual no se puede escapar ni ante la cual se puede recurrir, que representa, desde subjetividades individuales, a países enteros, encuadrando, por supuesto, grupos, instituciones y corporaciones.

En cierto modo, la deducción de lo expuesto resulta obvia. A quien no le es concedido el dominio pleno (lo más privado posible) de las claves infotécnicas, la dromocracia cibercultural le cifra la acentuada amenaza de amputación simbólica del devenir. Esa condición –de la inexistencia del dominio indicado– caracteriza inapelablemente la *dromoineptitud*. Es por la recoloca-

ción de la división esquemática entre aptos e ineptos, cimentada en la distribución social aleatoriamente desigual de los accesos como capital simbólico, que el *modus operandi* de la cibercultura realiza la forma de segregación técnica de aquí en adelante más avanzada, incomparablemente más eficaz, por que impasible, de fácil identificación en medio de la maraña de surcos y desvíos de la pródiga fenomenología de los procesos cotidianos. Sobre el reverso de un individuo o grupo, sobre el conjunto de las vigas de una institución o corporación, sobre un país entero (así socialmente considerado) dromoinepto, el *neodarwinismo cibercultural* flexiona el peso de su violencia simbólica: destierro de todos los elementos y sectores a partir de los cuales se forjan los rumbos mundiales de la existencia contemporánea.

3. ARTE: CONDICIÓN SOCIOHISTÓRICA Y FUNCIÓN ESTÉTICA

Esas condiciones sociotecnológicas, tanto más por su gravedad, no sólo redefinen el estatuto del arte en el ámbito político de la estética sino que inclusive sugieren el reescalamiento de su papel social y cultural. Puesto que los nuevos materiales y soportes a partir de los cuales el arte ha construido su imagen más reciente constan allí implicados e, incluso, en virtud de motivos justificados por la propia *episteme* comprometida en el mapeamiento hecho, la producción tecnoartística avanzada no puede (podría) dejar de tener en cuenta las imposiciones de ese escenario, ni de darle respuestas estéticamente consistentes. No pudiendo (o no debiendo), por constitución originaria y/o por principio identitario, desvincularse de la lógica del entorno –mejor, del estado de su arte–, no puede (o, no podría) olvidarse de los procesos simbólicos invisiblemente predominantes (en especial, el terror dromocrático y la eliminación en serie), so pena, ya no tanto de anacronismo, sino, a partir de esa “disritmia” temporal, de ingenuidad política.

3.1 *Ciberufanismo estético*

La reciente trayectoria de los hechos torna legítima tal preocupación. Así como según el célebre axioma estético-estratégico de Walter Benjamin (1980: 28), el fascismo de la primera mitad del siglo pasado había espectacularizado la política –y, en ese caso, la respuesta a esa barbarie debería ser la politización del arte–, las tendencias mayoritarias de la cibercultura acabaron, de cierta forma, por cooptar la producción artística en pro de su propia perpetuación (de la cibercultura) y por hacer del arte, en todos los dominios digitales, instrumento de la construcción de la imagen del propio futuro (de aquella cibercultura) y de sus posibilidades supuestamente legítimas. De tal

manera que en la actualidad es imposible no reconocer que el arte digital acabó, involuntariamente, por estar en vigencia como emblema exponencial de las tendencias (cada vez más acentuadas y que, además, se volvieron divisa académica) de *fusionismo desimbólico entre ente humano y aparato informático* y, por decirlo así, de *"promiscuidad" apolítica tácita entre cuerpo, subjetividad y cyberspace*.

La resultante de ese proceso de tensión cero entre sujeto y objeto no se presenta sino —a falta de mejor expresión— como *ciberufanismo estético*, procedimiento de celebración (directa o indirecta) de la dromocracia cibercultural.

El hecho merece una reflexión especial. La desautorización programada o la deshabilitación aleatoria de la tensión para con lo que en el perímetro de la preocupación estética es próximo y/o íntimo —los materiales y soportes, el proyecto y el proceso creador, la forma inmediata y mediata de lo existente—, vale decir lo que aquí se comprende como *fundamento estratégico de la crítica estético del arte*, es decir, al completo desmerecimiento de este como vector antropológico prioritario de explicitación de las contradicciones de lo existente y de contrapunto con él, y como fuente de (re)creación y proposición de una autonomía subjetiva mínima, satisfactoria, incondicional y, por eso —si se quiere— auténtica del ser en y frente al mundo. Todo adquiere un aire más serio e inquietante al considerarse que, en particular, el *entrenzamiento desimbólico* (voluntario o involuntario) del arte con el *cyberspace* no deja, en cierta medida, de significar perentoriamente "promiscuidad" con el principal eje de sustentación y reproducción del multicapitalismo cibernético globalizado, presupuesto en el mapeamiento anteriormente hecho.

3.2 Principio de la politización multilateral

A la producción tecnoartística atenta a las trampas y disuasiones de ese contexto, el horizonte le deja entrever una mínima pero indispensable posibilidad: la politización de la cibercultura, de sus vectores de sustentación (en especial, el *cyberspace*), de su lógica dromocrática y de sus probables horizontes. Tal politización se cumple formalmente con la activación permanente de una categoría incondicional de crítica durante la praxis reflexiva (ya sea en arte, ya sea fuera de este). Crítica es, al mismo tiempo, epicentro de mediación inmanente del trabajo intelectual, ejercicio prolongado de alerta a las cooptaciones de lo existente y a las ilusiones en relación con el devenir y, sobre todo, procedimiento estratégico de tensionamiento simbólico. Politización es método teórico-práctico específico de relación con el mundo (en su inmediatez y en su integralidad), así como con sus elementos particulares. La crítica comprende, en esencia, la politización. A su vez, la politización es la dinami-

ca de la crítica, su representación cinética, por decirlo de alguna manera. Es la politización la que en el fondo tensiona.

En palabras contextualizadas, politizar significa, desde esa perspectiva, transformar en fuente de cuestionamiento público lo que insiste en sustraerse al campo de la visibilidad, menos por carencia de explicitación (hecho normalmente asimilado al clásico ocultamiento) que por exceso de transparencia (lo que abarca la producción cultural de la obviedad como valor, siempre disuasiva en función del letargo que instila en el conjunto de los sentidos); y politizar significa también enfocar (es decir, establecer como destino reflexivo) las tensiones inexorablemente existentes en la relación con el objeto en contexto y, al mismo tiempo, elaborarlas en el plano del concepto.

Si en materia teórica sólo la categoría de la crítica politiza, además de la relación con el objeto, el proceso de pensamiento y su fundamentación, la tesis discursiva, la propuesta epistemológica y la relación con los principales interlocutores implicados y con las tendencias teóricas y prácticas del mundo (véase Trivinho 2001: 161-174), esa *politización multilateral* tiene, en efecto, en materia estética, expresión obviamente peculiar, comenzando por los precedentes históricos propios de ese campo. *Arte es, o debe(ría) ser, más que otra expresión humana, heterodoxia, deconstrucción y/o ruptura*. De lo contrario, se oblitera aquello que le es más caro: la identidad a sí mismo, sustentada en el presupuesto originario de mutación continua, ya sea en su propio ámbito, ya sea en el ámbito de lo sociohistórico. En esa perspectiva, *tensionamiento estético y de la estética y, por esta, de lo real* implica la *(re)politización multidimensional del arte* (tanto en su momento de concepción como en su *praxis*), no en el sentido de Benjamin, *stricto sensu* —puesto que no se trata de política en pro de una visión teleológica de mundo, como el marxismo, o programática, como la del partido o de la vanguardia (cuya potencia se desmoronó en las últimas tres décadas junto con el edificio de la modernidad)—, y sí, como mínimo, en la perspectiva de lo que está bien más allá de la política de oficio, espectacularizada y enyesada, forjada en el terreno del Estado y de sus instituciones, de los medios y del mercado. En eso se encierra una expresiva suma de lo que se puede designar como *politización transpolítica*. (Ahora bien, cuando aquí se habla de politización estética y de la estética, se habla, en rigor, de *transpolitización del arte*.) Es un proyecto reflexivo que en el ámbito estético y fuera de él no puede ser realizado —nunca está de más recalcarlo— sino por el cedazo de una crítica teóricamente reconstituida, epistemológicamente reavivada y metodológicamente reorientada.

Si por esa senda (re)politizar el arte significa politizar la relación con el *insight* y con el proyecto artístico, con el proceso creador, con los materiales y soportes, con las técnicas utilizadas, con la obra y su destinación, con el pú-

blico y el contexto sociohistórico (inmediato y mediato), tal premisa fija el sentido secuencial de la elocución. En el límite, bajo la radicalización necesaria de las hipótesis, politizar significa, como tesis prioritaria y abierta, cuestionar la tecnociencia, su naturaleza y sus tendencias predominantes, a través de la estética permitida y producida a partir de la propia tecnociencia; y, simultáneamente, explorar los límites de esta contra ella misma, lo que por cierto no implica sólo cuestionar, por medio del arte de punta, el mundo fundado en la racionalización y en el cálculo informáticos. (Aquí se evoca, obviamente, el arte digital dotado de autonomía integral en relación con la lógica del mercado.) En un perímetro más estricto, politizar significa arrojar el conservadurismo latente de las técnicas, de la tecnología y de los medios contra sí mismos —es decir, los materiales y soportes contra sí mismos—, y, por supuesto, en un perímetro mayor, (arrojar) la cibercultura contra sí misma, la dromocracia contra sí misma, el *cyberspace* contra sí mismo, y así siguiendo. (Estos señalamientos no vislumbran, ni mucho menos encierran, evidentemente, ningún programa para el arte. No presuponen en absoluto la renovación del superado adagio de su compromiso institucional o partidario. Ni siquiera sugieren el desencadenamiento de un modelo de arte dromocrático, tampoco de su opuesto, el arte de la desaceleración.)

La posibilidad de explicitación de la violencia simbólica difusa a través de un *principio de desafío* que le es identitario no denota sino la suma importancia de la posición del arte y de su función estética en el proceso de articulación de los esfuerzos de evaluación crítica de la lógica de la cibercultura. Al respecto, queremos creer que el presente ensayo, aunque sinóptico, haya sido de alguna forma útil.

Si, de acuerdo con lo que se señaló antes, politizar significa, en sentido genérico, traer a la luz los datos empíricos de la época, a fin de arrancarla del limbo sombrío que mantiene su *modus operandi* tecnológico, simbólico e imaginario libre de cuestionamiento, la activación estética del principio teórico sugerido —y esto en fidelidad a la complejidad progresiva de las prácticas artísticas y en nombre de la diversidad de las formas y expresiones, incluso en una única ramificación o tendencia— no dejaría de ser, en la actualidad, uno de los más nobles servicios intelectuales que el arte, como reflexión específica sobre la existencia contextualizada, podría prestar a la historia contemporánea del pensamiento.

Traducción de Adriana Kanzevsky

NOTAS

1. El presente texto, tributario en gran medida de la obra de Paul Virilio —delimitada aquí por el arco de referencias bibliográficas listadas más adelante—, encierra, en esencia, la argumentación de la conferencia dictada el 30 de agosto de 2003 en el ACTA MEDIA II, Simposio Internacional de Artemidia e Cultura Digital, realizado en el Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de San Pablo (MAC/USP), entre los días 9 de agosto y 27 de septiembre de 2003.
2. Dado que ahora no es posible detallar la temática de este asunto —no es, por otra parte, el objeto principal de la reflexión—, vale recordar que un análisis completo al respecto se encuentra en Trivinho (2001a: 209-227, 2002, 2003). A continuación, se lleva a cabo una sinopsis reescalada de la esencia del tema.
3. El término sigue en el inglés original por razones de *política de la teoría* (véase Trivinho 1999: Introducción, tema III). Para lo que proviene del campo bélico y en torno de cuyo origen se insiste en producir —principalmente en el área de Comunicación— un extraño olvido, no cabe tratamiento epistemológico condescendiente, so pena de inocencia política.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, T. W. (1984) *Teoría estética*. Buenos Aires: Hyspamérica.
- BENJAMIN, W. (1980) "A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica" en *Os pensadores* de Walter Benjamin et al. San Pablo: Abril Cultural, 3-28.
- BOURDIEU, P. (1982) *A economia das trocas simbólicas*. San Pablo: Perspectiva.
- (1983) "A economia das trocas lingüísticas" en *Pierre Bourdieu: Sociologia* de Renato Ortiz (ed.), 156-183. San Pablo: Ática.
- (2001) *O poder simbólico*. 5a. ed. Río de Janeiro: Bertrand Brasil.
- TRIVINHO, E. (1999) *Cyberspace: crítica da nova comunicação*. San Pablo: Biblioteca de la ECA/USP.
- (2001a) *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual*. Río de Janeiro: Quartet.
- (2001b) "Horizonte negativo da arte na era da saturação estética", *Significação* 15, 61-106.
- (2002) "Velocidade e violência: dromocracia como regime transpolítico da cibercultura" en *A incompreensão das diferenças: 11 de setembro em Nova York* de Sérgio Dayrell Porto (ed.), 257-272. Brasília: IESB.
- (2003) "Cibercultura, sociosemiose e morte: sobrevivência em tempos de terror dromocrático", *Fronteiras* 2(5), 97-124.
- VIRILIO, P. (1977) *Vitesse et politique*. París: Galilée.

- (1984a) *Guerra pura: a militarização do cotidiano*. San Pablo: Brasiliense.
 — (1984b) *L'horizon négatif: essai de dromoscopie*. París: Galilée.
 — (1993) *A inércia polar*. Lisboa: Dom Quixote.

ABSTRACT

After a long indexation from primitive ritual, religion, aristocratic regime, bourgeois logic, Nazi threat, bureaucratic socialism, and the market, art experiences its fatal complicity, the vision of its own desire for innovation: the fusion with digital products, media, and networks, vectors of the immaterial and interactive phase of the capital—the cyber-culture. The essay contextualizes the relation between aesthetics and virtual supports in the mentioned socio-historical outline—the one from the nineties—prioritizing the involved technological and artistic presuppositions, contradictions, paradoxes, and visions.

Eugênio Trivinho es doctor en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de San Pablo (ECA/USP), profesor del Programa de Estudios de Posgrado en Comunicación y Semiótica de la Pontificia Universidad Católica de San Pablo, consultor *ad hoc* de la CAPES (Fundación Coordinación de Perfeccionamiento del Personal de Nivel Superior) y del CNPq (Consejo Nacional de Desarrollo Científico y Tecnológico), y Asesor Científico de la FAPESP (Fundación de Amparo a la Pesquisa del Estado de San Pablo). Coordinó, de 1995 a 2002, el Grupo de Trabajo “Comunicación y Sociedad Tecnológica” (actual “Tecnologías Informacionales de Comunicación y Sociedad”) de la COMPOS (Asociación Nacional de Programas de Posgrado en Comunicación). Es autor, entre otras obras, de *O mal-estar da teoria: a condição da crítica na sociedade tecnológica atual* (Rio de Janeiro: Quartet, 2001), *Cyberspace crítica da nova comunicação* (en prensa), *Redes: oblitterações no fim de século* (San Pablo: Annablume; FAPESP, 1989), *Contra a câmera escondida: estruturas da violência soft* (San Pablo: Editor-autor, 1998), y de numerosos ensayos sobre comunicación, cultura posmoderna y cibercultura, publicados en compilaciones y periódicos científicos brasileños. E-mail: eugeniovitrinho@uol.com.br

LA MUERTE DE LA FOTOGRAFÍA

WINFRIED NÖTH

1. LA MUERTE DE LA FOTOGRAFÍA Y EL NACIMIENTO DE LA ERA POSFOTOGRAFICA

The Death of Photography es el provocativo título de una antología con textos sobre el papel de la fotografía en las artes visuales de los siglos XIX y XX (Beckley et al. 2005). En el momento de su publicación, críticos de arte, historiadores de arte, semióticos, e—irónicamente—también fotógrafos (Bill Beckley, Samuel Jamier, Siri Hustvedt, Winfried Nöth, Max Kozloff y Renée Cox) discutieron el tema durante un simposio en el Museo de Arte Moderno en Nueva York el 4 de mayo de 2005. No era esa la primera vez que se había declarado la muerte de la fotografía ante las transformaciones tecnológicas del medio, desde la llegada de las imágenes digitales. Ritchin (1990) anticipó una “revolución en la fotografía” hace más de una década, Mitchell (1992) anunció el comienzo de una “era posfotográfica” en los años noventa (véanse Santaella 1997; Santaella y Nöth 1997: 166; Carani 1999), y David Acton (2004) incluso llegó a manifestar el “fin de la fotografía” en el último capítulo de su libro *Photography at the Worcester Art Museum*.

Irónicamente, la fotografía misma había sido una vez declarada la causa de la muerte de otro medio pictórico: la pintura. En 1839 Paul Delaroche anunció: “A partir de este día, la pintura está muerta” (en Weibel 2002: 611).

Por supuesto, resulta una paradoja cuando aquellos que continúan pro-