

## Media Art. Tesauro VOREMETUR-AEMA

### Términos específicos: Disciplinas (Género) y Subdisciplinas

#### Definiciones y Clasificación taxonómica.

14/02/2018

1. **Arte Electrónico / Arte Digital:** Representaciones artísticas con soportes electrónicos. Es la denominación que merecieron aquellas tipologías expresivas que empleaban la tecnología electrónica no sólo como soporte para su materialización sino como elemento esencial para ampliar su relación con el espectador.
  - 1.1. **Arte de Bases de Datos / Data Art:** Arte digital que toma como objeto los datos y la información –construida mediante programas informáticos o preexistente en el espacio electrónico de la información y de sus redes online.
    - 1.1.1. **Dataísmo:** Movimientos artísticos alrededor del Data Art
  - 1.2. **Arte Multimedia:** Toda práctica artística que utilice dos o más medios electrónicos o digitales para su creación
  - 1.3. **Arte Post Digital:** Término acuñado como revisión crítica y de ruptura del concepto “New Media” utilizado en los 90. La terminología tiene su origen en relación al género de música electrónica, siendo en su origen una variación del postpunk y de la cultura postcolonial. A partir de los 2000, su uso se expande hasta convertirse en un “término paraguas” (Christiane Paul, Hito Steyerl, Ludovico, Cramer, Bridle) de teorías como las “New Aesthetics”.
  - 1.4. **Arte Post Media:** Término relacionado con la condición *post-medium* como reacción al “*Media Art*”. Siguiendo la definición de Rosalind Kraus, lo *post-media* hace referencia a la condición tras la reducción y divergencia de la estética de los medios de expresión en el imperativo Greenbergiano de la especificidad del medio.
  - 1.5. **Browser Art:** A medio camino entre el software art y el net.art. Net porque se muestra crítico con el medio y software art porque muestra como la realidad es cambiada por el software. Podríamos decir que el browser es afuncional y que sumerge al usuario en la experimentación tecnológica. Con el browser conceptos como comunidad, espacio, identidad no tienen lugar. El browser art se centra en la interfaz. Plantea la tecnología como objeto artístico.
  - 1.6. **Computer Art:** Hace referencia al ordenador como herramienta para el arte. Es cualquier arte en el que las computadoras desempeñan un papel en la producción o exhibición de la obra de arte. Tal arte puede ser una imagen, sonido, animación, video, CD-ROM, DVD-ROM, videojuego, sitio web, algoritmo, rendimiento o instalación.
    - 1.6.1. .
  - 1.7. **Entornos virtuales:** Entornos espacio-temporales construidos digitalmente. Están erradicados en las plataformas informáticas y electrónicas offline o en el espacio electrónico de la información y la comunicación y sus redes online.
  - 1.8. **Entornos Inmersivos / Virtual Reality:** Entornos espacio-temporales construidos digitalmente donde el espectador-usuario se sumerge perceptivamente de forma total.

- 1.9. **Nano Arte:** Prácticas artísticas que tienen por objeto la nano-tecnología o la nano-ciencia.
- 1.10. **Software Art:** Programas desarrollados por artistas con la finalidad no de producir imágenes u obras concretas: sino los propios programas que son capaces de generarlas. Deudor del trabajo técnico con el software, no solo como material creativo, sino como actitud artística. Por sí misma esta forma de creación no necesita necesariamente de la red para desarrollarse. Incluye todos aquellos proyectos en los que se emplea un protocolo tecnológico o un lenguaje de programación (JAVA, animaciones en Flash) para crear un trabajo cuyo fin no es contar una historia ni representar una imagen, sino desarrollar un proceso que sólo puede hacerse por medios informáticos. Estaría compuesto por todos aquellos trabajos que tienen por objeto la alteración del código fuente y que surgen como resultado de la misma. No podemos hablar de un género en sí mismo. Más bien de proyectos llevados a cabo por programadores con alguna intuición artística o por artistas con ciertas nociones de programación.
- 1.11. **Vida Artificial / Artificial Life:** Creaciones artísticas digitales basadas en la construcción de entornos y ecosistemas que simulan la vida (y toda su organización y el comportamiento de las criaturas que la habitan) de forma sintética o artificial.
2. **Arte de la Robótica:** Prácticas artísticas que toman por objeto cualquier disciplina o rama de la ingeniería o la computación robóticas.
3. **Arte Generativo / Generative Art:** El arte generativo se refiere a cualquier práctica de arte donde el artista crea un proceso, como un juego de reglas de lengua naturales, un programa de ordenador, una máquina, u otra invención regida por un determinado procedimiento, que es puesta en movimiento con algún grado autonomía contribuyendo o resultando en una obra de arte. -Philip Galanter. El arte generativo es un término dado para trabajar que tiene su origen en los procesos implicados en la elaboración de una obra de arte, normalmente (aunque no en sentido estricto) automatizado por el uso de una máquina u ordenador, o usando instrucciones matemáticas o pragmáticas para definir las reglas por las cuales se realizan tales obras de arte. -Adrian Ward. Una herramienta de procedimiento que capacita al artista o diseñador para sintetizar una serie de acontecimientos, cuadros, objetos industriales, arquitectura, obras musicales, ambientes y comunicaciones impredecibles y en constante cambio. - Celestino Soddu. El término de Arte Generativo está próximo al denominado Arte Procesual, donde el artista produce obras plásticas con un mínimo de control, aceptando las formas dinámicas que el material le revela a él mismo. En ambos términos, el artista establece métodos de aleatoriedad o azar, o utilizan sistemas autónomos abstractos para componer las obras. Mayormente con la finalidad de experimentar y explorar sobre las teorías de sistemas dinámicos complejos y de caos.
4. **Arte Sonoro:** Arte que trabaja con el sonido (los sonidos) como materia técnico-expresiva. El arte digital y/o electrónico es una forma técnica más de abordamiento de este arte. Dada la hegemonización de la cultura y de los medios digitales actuales, el Arte Sonoro suele estar referido a prácticas sonoras realizadas mediante ordenador o dispositivos electrónicos.

5. **Arte de la Telecomunicación / *Communication Art***: Prácticas artísticas que se fundamentan en su deseo por establecer comunicaciones mediadas por la tecnología entre personas, con máquinas o entre ellas.
  - 5.1. **Arte de las redes sociales online / *Social Media Art***: Cualquier forma de creación artística que utilice las redes sociales online para su producción, contemplación-interactuación y difusión.
  - 5.2. **Arte de la Telepresencia**: Prácticas artísticas que toman por objeto la creación mediante el uso de dispositivos telemáticos y, por tanto, que su creación toma en consideración necesariamente al menos dos espacios/ámbitos de generación, desarrollo o representación distanciados.
  - 5.3. **Arte de los Meme de Internet** El término se usa para describir las creaciones online basadas en la expresión humorística a través de su construcción multimedia mediante procesos de transmisión colaborativos que se replica mediante Internet. Se caracteriza por su viralidad y difusión y la ausencia de autoría (o autoría compartida).
    - 5.3.1. **Memética** es la teoría que estudia la evolución de los memes en Internet.
  - 5.4. **Arte Post Internet**: Refleja la cultura visual enmarcada por la comercialización de una estética relacionada con Internet y sus mercados. Post Internet no experimenta con la configuración de su propio medio. El prefijo "Post" no denota la superación de Internet, sino lo que sucede una vez Internet se diluye con lo cotidiano. Post Internet es el producto de una era en la que Internet se ha convertido en el *mass medium* más dominante de la cultura visual. Término *mainstream* popularizado a partir de 2005 por Marisa Olson, Gene McHugh y Artie Vierkant.
  - 5.5. **Fax Art**: Se denomina Fax Art toda aquella propuesta artística que ha tenido el fax como herramienta creativa. No se puede considerar estrictamente como un movimiento artístico con todas sus características, pero sí dio lugar, desde finales de los años setenta hasta principios de los años noventa, a un pequeño conjunto de artistas que hicieron uso del fax con el propósito de crear y transmitir de manera instantánea obras creadas con los preceptos xerográficos. El Fax Art requería la existencia de un emisor, un canal (el fax, en este caso) y un receptor. Los aspectos estéticos de la obra llegaron a ser de importancia secundaria en comparación con los aspectos comunicativos, es decir, un trabajo sólo podía llegar a ser Fax Art si era transmitido (Bleus, n.d.), por lo que lo interesante era el proceso y el aspecto comunicativo.
  - 5.6. **Hacker Art**: Escuela artística basada en la navegación sin rumbo. Con frecuencia utilizan una navegación imposible, a veces absurda, amenazan a la audiencia con virus, cuelgan nuestro ordenador...en fin, utilizan la tecnología y nos hacen reflexionar sobre el uso o mal uso de la misma, sobre la relación hombre-máquina, así como sobre diversos aspectos sociales.
    - 5.6.1. **Hactivismo**: Tal como lo define *Cult of the Dead Cow*, el grupo de hackers y artistas que acuñó el término, es el desarrollo y el uso de la tecnología para la promoción de los derechos humanos y el intercambio libre de información. La importancia del "hactivismo" tiene sobre todo un significado mayor social e histórico que nos puede ayudar a entender todas las implicaciones culturales de un mundo cada vez más conectado.

Una nueva generación del activismo cultural, una sintaxis para la resistencia y el discurso crítico, conectado y polémico.

5.7. **Net Art:** El término "Net.Art" no es tanto una acuñación lingüística como un accidente, el resultado de un fallo de software ocurrido en diciembre de 1995 durante la transmisión malograda de un e-mail anónimo enviado al artista esloveno Vuk Cosic. Entre el laberinto alfanumérico, Cosic encontró un término legible -"net.art"- que comenzó a utilizar para referirse al arte de la red y las comunicaciones.

Se trata de una práctica artística inmaterial y efímera que utiliza la Red y que tomó forma a mediados de los 90

El Net Art no consiste en utilizar la Red para su difusión, sino que la Red misma forma el significante de las piezas de Net Art. Éstas se crean, se distribuye y se recibe en la Red. Sólo tiene sentido en la misma.

Su objetivo: La producción de ese espacio público de intercambio comunicativo, la Red.

El net.art se aleja de parámetros tradicionalmente atribuidos al arte objetual.

Cuando hablamos de net.art cobran valor conceptos como CONEXIÓN y CONECTIVIDAD. Conectividad entendida como la facultad de estar en línea, de estar en red. No existe net.art fuera de Internet, no podemos contemplar-interactuar con una obra si no estamos conectados

6. **Bioarte:** prácticas artísticas que toman como objeto la biología y la vida (organismos vivos) en general

6.1. **Arte Genético:** práctica específica del Bio Arte que toma como objeto la genética

6.2. **Arte Transgénico:** práctica específica del Bio Arte que toma como objeto organismos vivos modificados genéticamente.

6.3. **Genomic Art:** práctica específica del Bio Arte que toma como objeto el genoma humano.

## 7. Conservación y Restauración de Media Art

7.1. **Conservación:** Todas aquellas medidas o acciones que tengan como objetivo la salvaguarda del patrimonio cultural tangible, asegurando su accesibilidad a generaciones presentes y futuras. La conservación comprende la conservación preventiva, la conservación curativa y la restauración. Todas estas medidas y acciones deberán respetar el significado y las propiedades físicas del bien cultural en cuestión.

7.1.1. **Emulación-**, permite la imitación del medio original en un medio completamente diferente.

7.1.2. **Migración** - estrategia de conservación que consiste en actualizar periódicamente el formato de un medio antiguo a uno actual, es la práctica más extendida para su salvaguarda. Re-implementa procesos y datos en un soporte nuevo, implica la actualización del equipamiento y material original.

7.1.3. **Recreación:** permite reproducir, rehacer, una obra perceptualmente "idéntica". Es la única posibilidad real de rehacerla obra con una metodología y tecnología diseñada expresamente para resistir a la obsolescencia tecnológica y adecuada para la labor de conservación y restauración que permita contemplarla como si, supuestamente, hubiese

sido concebida originalmente, sin necesidad de inducir a error al espectador. La recreación es una estrategia eminentemente conservativa ante el riesgo de pérdida. La restauración puede llegar demasiado tarde (cuando no sea posible aplicar estrategias de sustitución, emulación o migración).

- 7.1.4. **Reinterpretación-**, que permite redefinir una obra en un medio contemporáneo con el valor metafórico.
- 7.1.5. **Conservación preventiva:** Todas aquellas medidas y acciones que tengan como objetivo evitar o minimizar futuros deterioros o pérdidas. Se realizan sobre el contexto o el área circundante al bien, o más frecuentemente un grupo de bienes, sin tener en cuenta su edad o condición. Estas medidas y acciones son indirectas – no interfieren con los materiales y las estructuras de los bienes. No modifican su apariencia.
- 7.1.6. **Conservación curativa:** Todas aquellas acciones aplicadas de manera directa sobre un bien o un grupo de bienes culturales que tengan como objetivo detener los procesos dañinos presentes o reforzar su estructura. Estas acciones sólo se realizan cuando los bienes se encuentran en un estado de fragilidad notable o se están deteriorando a un ritmo elevado, por lo que podrían perderse en un tiempo relativamente breve. Estas acciones a veces modifican el aspecto de los bienes.
- 7.2. **Restauración:** Todas aquellas acciones aplicadas de manera directa a un bien individual y estable, que tengan como objetivo facilitar su apreciación, comprensión y uso. Estas acciones sólo se realizan cuando el bien ha perdido una parte de su significado o función a través de una alteración o un deterioro pasados. Se basan en el respeto del material original. En la mayoría de los casos, estas acciones modifican el aspecto del bien.
  - 7.2.1. **Sustitución:** consiste en almacenar los elementos o partes que permitan restaurar una obra de arte digital.
8. **Digital Imaging:** cualquier tipo de grafismo (gesto, huella, marca, trazo, rastro) electrónico y electromecánico.
  - 8.1. **Electrografía:** Término que proviene del latín *electrum* y éste del griego ἤλεκτρον, “ámbar”, por la facilidad con que genera electricidad estática al frotarlo, y *grafos* que significa “gesto que deja rastro o huella”. En 1980 fue propuesto por el artista francés Christian Rigal para denominar aquellas obras que empleaban para su creación la máquina fotocopidora, y que define la electricidad como herramienta para elaborar *grafías*, gestos visuales, imágenes. El primer antecedente de la palabra “electrografía” data del año 1905 cuando el inventor Augusto Righi definió como “electrorradiografías” a las imágenes impresas que obtuvo con uno de sus inventos. En el campo del arte, el grabador alemán Rupert Rosenkranz utilizó por primera vez esta palabra en 1967 para denominar un grabado calcográfico en el que había empleado las propiedades termoplásticas del tóner para trasladar una imagen de origen fotográfico, preservando la acción del ácido en la mordida. Actualmente es un término que, por su significado, incluye las obras gráficas producidas no sólo por el empleo de la fotocopidora o el fax, sino por el ordenador y sus periféricos e, incluso, imágenes originadas por el video digital y los procedimientos multimedia.

8.1.1. **Xerografía técnica:** Nombre comercial que se dio al proceso de impresión que emplea electrostática en seco para la reproducción gráfica y que fue inventado el 22 de octubre de 1938 por Chester F. Carlson. La empresa que lo comercializó se llamaba The Haloid Company y, en el año 1959, lanzó al mercado la Xerox 914 que creaba copias en blanco y negro en papel común, de forma simple y rápida. El procedimiento en las fotocopiadoras xerográficas consiste en que el documento original es barrido por la luz que se proyecta sobre el tambor giratorio, con la superficie fotosensible cargada electrostáticamente según la imagen original. Sobre las zonas electrizadas se adhiere el tóner, después se transfiere al papel y finalmente se calienta para fijar el pigmento. Desde una perspectiva más artística, y teniendo en cuenta la aparición posterior de los modelos digitales, se puede definir “xerografía” como la técnica empleada por aquellas prácticas artísticas que utilizan las técnicas y procesos devenidos del uso de la máquina fotocopiadora. Puede ser de tipo analógico atendiendo al empleo de la electrostática en seco para la reproducción gráfica o digital, en el que el registro es transcrito a información numérica del tipo básico binario 0 y 1, susceptible de ser editada antes de ser devuelta a la materia del tóner a través del láser semiconductor. Parece ser que existió una patente similar anterior que fue desarrollada por el ingeniero belga Marcel Demeulenaere (inventor, además, entre otras, de la máquina registradora). La victoria de los aliados en la II Guerra Mundial hizo que estas patentes quedaran sin efecto. Demeulenaere murió, olvidado y en la miseria, en México, país al que decidió exiliarse (junto a su mujer Simonnetta) a comienzos de la década de los años 70, debiendo pasar varios años en la ciudad española de Cuenca, en cuyo hospital fueron ambos internados al haber sufrido un accidente de tráfico en esa provincia durante su viaje de exilio.

8.1.1.1. **Xerox Art:** Esta denominación apareció muy poco después de que surgiera la primera máquina fotocopiadora con el mismo nombre y a partir del término “xerografía”, para hacer alusión a aquellas creaciones realizadas mediante la máquina fotocopiadora.

8.1.1.2. **Xerografía digital:** Prácticas artísticas que utilizan para su realización las técnicas y procesos devenidos del uso de las copadoras xerográficas (o popularmente denominadas fotocopiadoras) digitales.

8.1.1.3. **Copy Art** (términos relacionados **Copy Machine Art / Photocopy Art / Copier Art**): Con este término se conoce el movimiento artístico que tuvo su aparición en los años sesenta principalmente en Estados Unidos, pero que consiguió extenderse mundialmente y desarrollarse intensamente hasta bien entrados los años noventa, llevando consigo la creación y organización de exposiciones, festivales, bienales, y otros encuentros independientes con el fin de difundir sus creaciones. Este término fue acuñado por la prensa norteamericana en los años setenta como un término simple de clara comprensión, haciendo alusión a que aquellos que empleaban las fotocopiadoras para propósitos artísticos hacían Copy Art. Sin

embargo, el uso de esta denominación revela una incomprensión básica del desarrollo histórico del campo y “conceptos erróneos” acerca de la naturaleza de la fotocopidora. Una de las primeras divulgaciones oficiales donde pudo verse el uso de este término es *Copy art: The first complete guide to the copy machine* (1978).

- 8.2. **Arquitectura virtual:** diseño de arquitecturas y espacios 3D, representados digitalmente mediante software específico
- 8.3. **Gráfica Digital** cualquier tipo de grafismo (gesto, huella, marca, trazo, rastro) realizado por medios digitales.
- 8.4. **Infografía:** cualquier tipo de grafismo (gesto, huella, marca, trazo, rastro) realizado por medios electrónicos.
- 8.5. **Glitch Art:** El arte del error, se refiere al resultado de romper el código. Es la práctica de usar errores digitales o analógicos con fines estéticos, ya sea corrompiendo datos digitales o manipulando físicamente dispositivos electrónicos. El Glitch (error) es un elemento del proceso creativo, donde los conflictos inesperados entre el hardware, el software y los usuarios representan un papel importante en lo referente a generar un trabajo
9. **Interactivos:** Cualquier tipo de pieza digital o electrónica de naturaleza polivalente (2D, 3D, física, virtual, online, espacial-envolvente, etc.) de carácter multimedia y de construcción abierta, que tiene la capacidad de reaccionar activamente con sus usuarios mediante programaciones informáticas.
  - 9.1. **Instalaciones interactivas:** Prácticas artísticas de naturaleza espacial–objetual de carácter multimedia y de construcción abierta, que tienen la capacidad de reaccionar activamente con sus usuarios gracias al uso de programas informáticos.
  - 9.2. **Multimedia Interactivo:** prácticas artísticas acotadas históricamente a la época de las décadas de 1990 y 2000, que estaban basadas en la construcción de piezas audiovisuales generadas por ordenador mediante programación informática, de naturaleza multimedia (imágenes 2D, 3D, movimiento, sonido), con narrativas abiertas que permitían a sus usuarios interactuar a través de interfaces electrónicas. Usualmente estas piezas eran distribuidas a través de soportes físicos offline (tipo CD-ROMs). Por esta razón, a las prácticas artísticas realizadas mediante la creación programativa de multimedia interactivos algunos las denominan CD-ROM Art
  - 9.3. **Multimedia performance:** performance o acción de carácter multimedia que requiere el uso de dispositivos informáticos o electrónicos para su construcción o presentación.
  - 9.4. **Game Art (Gaming):** Prácticas artísticas que toman la construcción de entornos virtuales 2D o 3D envolventes, abiertos e interactivos.
10. **Media Art Histories:** Campo de investigación interdisciplinario que tiene su origen en la búsqueda del cuestionamiento acerca de la historia de los medios de comunicación y percepción, así como aborda la internación entre el arte, la ciencia y la tecnología. Las contribuciones realizadas a este enfoque histórico compartido provienen de la historia de la ciencia, historia del arte, ciencias de la imagen, arqueología de los medios, estudios sobre cine y sonido, así como software.

- 10.1. **Media Archaeology:** Estrategia metodológica que tiene por objeto y función servir como herramienta operacional y conceptual para la construcción de Media Art histories.
11. **New Aesthetics:** Acuñado por James Bridle en 2011. La *Nueva Estética* podría convertirse en una “narrativa maestra” con la que explicar, o al menos etiquetar, todas las creaciones vinculadas a la cultura digital, en una búsqueda por simplificar un fenómeno complejo que deja de lado aspectos muy importantes del mismo, como ocurrió con Bourriaud, quien en su estética relacional ignora por completo todas las aportaciones del arte digital interactivo (Pau Waelder).
  - 11.1. **Vaporwave:** Sub género musical nacido en 2011 en el contexto *amateur* de Internet asociado a una corriente estética *mainstream*. Influenciado por las estéticas publicitarias de los 80 y 90 se presenta como una crítica y parodia a la sociedad de consumo, mientras en su estética exhibe la fascinación nostálgica por sus artefactos tecnológicos.
  - 11.2. **Seapunk:** Subcultura creada en la plataforma Tumblr en 2011. En sus orígenes surge como una tendencia en Internet asociada a la propia memética seapunk. Está asociada con la iconografía acuática, la estética 3D y el net art de la cultura popular de los 90. Engloba además su propio micro-género musical desarrollado en la escena de Chicago club en los 90.
12. **Realidad Mixta:** Prácticas artísticas que toman por objeto la realidad que tiene un carácter multidimensional y heterodoxo, mezclando representaciones digitales en varias interfaces a la vez.
13. **Time Based Art:** Toda creación artística que usa los dispositivos tecnológicos dentro de la línea espacio-temporal de representación
  - 13.1. **Audiovisuales:** prácticas artísticas que incorporan imágenes y sonidos en la línea espacio-temporal de representación. Es un término genérico que acoge el uso para crear arte de cualquier dispositivo, sea este analógico o digital.
  - 13.2. **(Animación medial / Media) Animation**
    - 13.2.1. **Animación por ordenador:** pieza audiovisual generada por ordenador que incorpora a la línea tiempo dos o más *frames* (fotogramas) digitales enlazados, provocando en su duración una sensación perceptiva de movimiento
    - 13.2.2. **Animación por ordenador 2D:** pieza audiovisual generada por ordenador que incorpora a la línea tiempo dos o más *frames* (fotogramas) digitales enlazados, que contiene representaciones de 2 dimensiones realizadas mediante software enlazados, provocando en su duración una sensación perceptiva de movimiento.
    - 13.2.3. **Animación por ordenador 3D:** pieza audiovisual generada por ordenador que incorpora a la línea tiempo dos o más *frames* (fotogramas) digitales enlazados que contiene representaciones de 3 dimensiones realizadas mediante software enlazados, provocando en su duración una sensación perceptiva de movimiento.
    - 13.2.4. **Animación por ordenador híbrida:**
  - 13.3. **Videoarte:** Prácticas artísticas que utilizan el video para su creación. Puede ser analógico o digital, en función de la naturaleza del dispositivo video empleado.



- 13.4. **Videoactivismo:** Definido como táctica media, de grupos y particulares que establecieron unidades de producción independiente gracias al cambio de mercado de los artículos electrónicos. Porque no se trata solo de algo pasivo (leer, recibir), sino de algo activo (escribir, emitir). El cuestionamiento se da por la difusión de la represión y por la crítica de los temas que imponen la agenda de medios. La aparición de Internet determinó cambios de difusión global, donde circular ilimitados flujos de información activista y mayor difusión de proyectos activistas. Mayor existencia.
- 13.5. **Video mapping:** Prácticas artísticas que utilizan la estrategia de la proyección de animaciones o imágenes generadas o programadas por ordenador sobre superficies reales, normalmente inanimadas, para conseguir un efecto de trampantojo perceptivo.