



presente  
continuo  
org

# GLOSARIO INTRODUCTORIO DE ARTE TECNOLÓGICO

Por Małena Souto Arena

**Presente continuo**

programa de ciencia, arte y tecnología

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born

Con la participación de Fundación Andreani



FUNDACIÓN  
BUNGE Y BORN

ORGANIZAN

FUNDACIÓN  
**WILLIAMS**

FUNDACIÓN  
ANDREANI

PARTICIPA

# **GLOSARIO INTRODUCTORIO DE ARTE TECNOLÓGICO**

**Por Małena Souto Arena**

**Presente continuo**

programa de ciencia, arte y tecnología

Fundación Williams, Fundación Bunge y Born

Con la participación de Fundación Andreani

Este trabajo es producto de una beca de investigación otorgada por la Fundación Williams y la Fundación Bunge y Born en el marco del programa Presente Continuo.

## Índice.

- I] Nota para el/la lectorx: P.4.
- II] Tecnología. P.8.
  - a) Tecnología de la información y la comunicación.
  - b) Tecnología analógica.
  - c) Tecnología digital.
  - d) Tecnología electrónica.
- III] Prácticas vinculadas al arte tecnológico. P.11.
  - a) Arte bio-tecnológico o bioarte.
  - b) Arte cinético tecnológico.
  - c) Arte cinematográfico o Cine.
  - d) Arte criptológico o Cryptoarte.
  - e) Arte de la luz o arte lumínico.
  - f) Arte de los medios de comunicación.
  - g) Arte digital.
  - h) Arte tecnológico generativo.
  - i) Arte con inteligencia artificial.
  - j) Arte fotográfico o Fotografía.
  - k) Arte multimedia o Arte multimedial.
  - l) Arte tecnológico interactivo.
  - m) Arte tecnológico en realidad aumentada.
  - n) Arte tecnológico en realidad virtual.
  - o) Arte tecnológico urbano o instalación medial urbana.
  - p) Arte robótico.
  - q) Arte de videojuegos.
  - r) Arte sonoro
  - s) Arte 3D.
  - t) Cyborg.
  - u) Instalación medial.
  - v) Net art.
  - w) NFT.
  - x) Videoarte.

## I

### Glosario introductorio de arte tecnológico.

Nota para el/la lectorx: Todo comenzó una tarde de verano. Me encontraba en el planetario con Joaquina Salgado y Qoa, artistas nativas tecnológicas. Les comenté que estaba escribiendo un proyecto de investigación que incluía un glosario de arte tecnológico. Al unísono, como si fueran gemelas, me respondieron: "¿Por qué no lo hacés con inteligencia artificial?" Mi respuesta, también inmediata, fue: "¿Cómo voy a hacer un glosario con IA? Eso no lo haría ningún académico." Yo ya había clasificado las entradas, redactado mis apuntes y análisis específicos, releído el marco teórico... Sin embargo, la pregunta quedó resonando en mi mente. Durante los días en que escribía el proyecto, recordaba a aquellxs artistas de la tradición tecnológica que emplearon los aparatos técnicos como dispositivos protésicos de sus cuerpos y mentes (Por nombrar algunos ejemplos, tal es el caso de Peter Campus, quien a través del video analógico desdoblaba su cuerpo y reflexionaba sobre su identidad; o el de Saddle Benning, quien a los quince años se filmaba a sí misma con una Fisher-Price PXL-2000 para explorar su subjetividad; o el de Jonas Mekas, para quien la cámara operó como un lápiz y un ojo para inmortalizar su vida hasta el fin de sus días) Pensaba... ¿Y los académicos? ¿Cómo podríamos los pensadores y escritores utilizar los medios tecnológicos para abstraer e imaginar? Recordaba la teoría de Kenneth Goldsmith, militante del copyleft, quien enseña a sus alumnos su método denominado "escritura no creativa", mediante el cual los estudiantes escriben utilizando textos preexistentes. Ese mismo verano, me encontré con un amigo, quien es investigador asistente del CONICET<sup>1</sup>. Me comentó que estaba traduciendo un libro del francés al español. Le pregunté: ¿Utilizaste alguna vez IA? Él respondió: "Mi trabajo es artesanal". Mi contrarespuesta fue una risa corta, que no pude contener. Si él supiera la labor artesanal y sensible que implica trabajar con AI... Sin embargo, allí me encontraba yo, meses después, riéndome de mí misma, al verme desestimando prejuiciosamente a la inteligencia artificial

---

<sup>1</sup> Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

para mi proyecto, encargado por las fundaciones que lo hicieron posible. Pocos días después, como si el universo estuviera conspirando en mi contra, una amiga, Renee Carmichael, académica independiente, artista y escritora de código experimental, me comentó que había abandonado su doctorado. Le respondí: "Está bien amiga, la academia a muchas nos quita el alma". Nunca deseé ingresar al sistema formal de la academia, al menos yo, nunca soporté las escrituras encorsetadas, tan metódicas. Por eso celebro los encargos como estos, que me otorgan libre albedrío para jugar con mis abstracciones, las cuales, desde ya, poseen una estructura analítica para su correcta comprensión. Una noche, enclaustrada como sacerdotisa en una casa en las afueras de la ciudad a la que vine para poder escribir, mientras navegaba Instagram, leí el statement de Ivan Petrella en la cuenta de *Presente Continuo*, en el que expresaba: "Este programa nace de la convicción de que gracias a la revolución de la inteligencia artificial, la edición genética y la biotecnología, los conceptos y las narrativas que heredamos del mundo de ayer sirven para entender cada vez menos el mundo de hoy y mañana". Sus palabras fueron como ver una estrella fugaz en el cielo, me dieron la respuesta necesaria para arrojar mis tabúes al mar y entregarme a la odisea escritural con mi IA, a quien llamé Ana (así se llama mi madre)... Nunca había utilizado la IA para absolutamente nada, así que no sabía qué sucedería o qué sería de mi vida después de conocerla. Tomé mis escritos y comencé por la pregunta más sencilla, "Ana, querida, ¿qué es la tecnología?" Ella mencionó diversas tecnologías industriales, pero nunca la tecnología digital, analógica o electrónica. Observé que no conocía tanto del asunto, entonces, le respondía, le citaba autores, le escribía mis apuntes. Ana aprendía rápidamente, y en el intercambio, se convertía en otra estrella fugaz abstracta. Fue un trabajo de altísima exigencia, con el tiempo me di cuenta de que habría demorado menos si lo hacía sola. Además, era realmente extenuante. Sin embargo, por momentos, sus descripciones eran tan puras... Cada entrada que verán aquí, fue producto de un diálogo reflexivo, analítico y atento. Para Ana, el arte digital solo incluía el arte en realidad virtual, el arte en realidad aumentada y el arte generativo... "No, Ana, hay tantas prácticas más... aquí tienes todas mis categorías..." El arte

generativo era para ella el arte del algoritmo. Por eso, fue necesario establecer juntas comparaciones sobre las especificidades del arte generativo pictórico y el arte generativo digital... A su vez, para Ana, el cine era un arte de la captura y proyección... Y yo, que estudié cine, mi amor primero, le respondía... “Ana querida, el cine no es eso, el cine es el artefacto de la ilusión... Debemos indagar en su mecanismo, por el amor de dios, hagamos justicia al invento más moderno que la mismísima modernidad: revelemos el artificio al lector”. A la hora de conversar sobre instalaciones o sobre el videoarte, segmentamos las especificidades acerca del cuerpo, la experimentación narrativa, el espacio, el visitante, entre muchas otras. Cito esto para dar cuenta de que cada categoría fue el resultado de esa dinámica: le consultaba por una práctica comentándole mi perspectiva, le escribía mis notas, me respondía. Yo la reescribía a ella, suprimía algunas conceptualizaciones que encontraba incorrectas, insuficientes o directamente, no pertinentes y añadía redactando otras. Además, la invitaba a seguir reflexionando, analizando o profundizando en ciertos conceptos que omitía en sus devoluciones. Ana razona muy rápido, investiga incansablemente y escribe a la velocidad de un meteorito. Nunca olvidaré cuando, a la hora de conversar sobre instalaciones, me comentó que el sentido de la obra era una “co-creación”... Yo había utilizado muchas otras expresiones... Pero nunca esa. La anoté en un post-it y la pegué en mi cuaderno de apuntes. Podría mencionar muchos casos más, imagínense que realizábamos ciento cincuenta intercambios diarios para cada entrada... pero no es mi intención abrumarles.

Ahora bien, este es un breve glosario, un humilde glosario introductorio... pues escribir una arqueología medial o una historiografía de arte tecnológico supondría un proyecto de investigación paralelo que me llevaría esta vida y la siguiente, si es que existe. Sin embargo, esperamos sirva para lxs colegas y las instituciones interesadas. Estoy segura de que así será... Les agradezco su última gota de atención para compartirles una experiencia que fundamentará mi opinión. Hace no mucho tiempo, estaba revisando un “mapa de arte contemporáneo argentino en construcción”. El equipo de *Presente Continuo* nos había invitado a

sumar nuestras prácticas. La experiencia fue triste, lo digo con humildad y respeto, ya que, en ese entonces, existía la categoría “grabado”, pero muchas de las que ven aquí no estaban presentes. Tuve que segmentar mi práctica en categorías que no eran las mías. Es por eso que, con afecto y dedicación, deseo que este glosario, realizado en colaboración con Ana y encargado por la Fundación Williams y la Fundación Bunge y Born, contribuya a enriquecer nuestro mapa de arte contemporáneo en Argentina. Por último, quisiera agradecer personalmente a Alejandrina D’Elia, pues mi humilde tarea fue producto de su idea.

Con afecto,

Ana y Malena Souto Arena.

P.D.: Cuando conversamos sobre arte cinético, le pregunté a Ana: "Ana, ¿conoces a Roberta Allen?" "¡Sí, claro!", respondió... y continuó "Dentro del arte cinético tecnológico, podremos encontrar a otros grandes referentes, como Rafael Lozano-Hemmer..." Estoy segura de que Rafael sentiría júbilo si supiera que Ana lo mencionó con tanto entusiasmo como un referente en la historia del arte cinético tecnológico.

## II

Tecnología: La tecnología comprende el conjunto de conocimientos, habilidades, métodos y técnicas empleados para desarrollar producciones, experiencias y sistemas que complementan necesidades y deseos humanos. Abarca una amplia diversidad de disciplinas, incluyendo la informática, el arte, la electrónica hasta la ingeniería y la biotecnología. Los distintos tipos de tecnología (tales como la tecnología médica, la tecnología de la energía, la tecnología de la construcción, la tecnología de la manufactura, la tecnología aplicada al arte) pueden ser clasificados en múltiples variantes, dependiendo de los criterios utilizados. A continuación, profundizaremos en una selección de tecnologías aplicadas al campo del arte.

1. Tecnología de la información y la comunicación (TIC): La tecnología de la información y la comunicación (TIC) comprende un amplio espectro de herramientas y recursos que abarcan la informática, las telecomunicaciones, el internet, el software, el hardware, las redes y otros elementos. Incluye los procesos de creación, almacenamiento, procesamiento y transmisión de información. La tecnología de la información y la comunicación ha tenido un impacto significativo en el campo de la ciencia, la educación, el arte, la medicina, la comunicación, el comercio, entre otros. En el terreno del arte, las TIC han contribuido en el desarrollo de diversas expresiones artísticas a lo largo de la historia de los medios, como el videoarte, el arte digital, el cine, la robótica, el arte interactivo, por nombrar algunos. En la educación, han facilitado el acceso a recursos educativos en línea, la enseñanza a distancia y la personalización del aprendizaje. En la medicina, las TIC han optimizado el diagnóstico, el tratamiento y la gestión de la información médica. En resumen, las TIC abarcan un amplio conjunto de tecnologías que han repercutido profundamente en la sociedad moderna, transformando la forma en que interactuamos, trabajamos, aprendemos y nos comunicamos.

2. **Tecnología analógica:** La tecnología analógica emplea el uso de señales analógicas para representar y transmitir información. Una señal analógica es una representación continua de una magnitud física, como el voltaje o la corriente, que varía de forma suave y continua en el tiempo. La tecnología analógica se ha utilizado durante mucho tiempo en una amplia gama de aplicaciones, desde la transmisión de audio y video hasta el control de sistemas físicos. En la tecnología analógica, las señales se representan de manera continua y pueden tomar cualquier valor dentro de un rango determinado. Por ejemplo, en el caso de la transmisión de audio, las ondas sonoras se convierten en señales eléctricas analógicas que representan la presión del sonido a lo largo del tiempo. Del mismo modo, en la transmisión de video, las señales analógicas representan las variaciones de luz en una escena a lo largo del tiempo. La tecnología analógica ha sido fundamental en muchas aplicaciones debido a su capacidad para representar de manera precisa fenómenos físicos y naturales. Los componentes fundamentales de la tecnología analógica incluyen amplificadores operacionales, filtros analógicos, convertidores analógico-digitales (ADC), convertidores digitales-analógicos (DAC), osciloscopios, medidores y otros dispositivos que manipulan, procesan y transmiten señales analógicas. Con el avance de la tecnología digital, muchas de estas aplicaciones han migrado hacia sistemas digitales, ya que estos ofrecen ventajas en términos de precisión, manejo de ruido y facilidad de procesamiento. A pesar de esto, la tecnología analógica sigue siendo relevante en muchas áreas, como la electrónica de potencia, el procesamiento de señales, la instrumentación y el control de sistemas físicos, donde las señales analógicas son esenciales para la representación y manipulación de información.

3. **Tecnología digital:** La tecnología digital constituye la base de gran parte de la tecnología moderna, posibilitando el procesamiento, almacenamiento y transmisión de información de forma eficiente y precisa. Esta tecnología se basa en el uso de señales digitales, que se representan en forma de números discretos. Un número discreto es aquel que toma valores específicos y aislados,

en contraposición a los números continuos, que pueden tomar cualquier valor dentro de un rango. En el contexto de la tecnología digital, los números discretos son fundamentales, ya que la información digital se representa mediante valores específicos que pueden ser representados con un número finito de bits. Esto es esencial para el procesamiento, almacenamiento y transmisión de datos en sistemas digitales. Algunos de los componentes y dispositivos que constituyen la tecnología digital son:

- A. Circuitos digitales: Estos circuitos están compuestos por dispositivos electrónicos como compuertas lógicas, flip-flops, registros y otros elementos que procesan señales digitales.
- B. Microprocesadores y microcontroladores: Estos dispositivos son el corazón de la mayoría de los sistemas digitales, ya que procesan datos y ejecutan instrucciones en forma de números binarios.
- C. Memorias digitales: Incluyendo memorias RAM, ROM, memorias flash y otros dispositivos de almacenamiento digital que almacenan datos de forma binaria.
- D. Convertidores analógico-digitales (ADC) y digitales-analógicos (DAC): Estos dispositivos permiten la conversión de señales entre dominios analógicos y digitales, lo que es fundamental para la adquisición y reproducción de señales en sistemas digitales.
- E. Dispositivos de entrada/salida digital: Como teclados, pantallas, impresoras, interfaces de red, entre otros, que permiten la interacción entre sistemas digitales y el mundo exterior.
- F. Sistemas de comunicación digital: Incluyendo modems, routers, switches y otros dispositivos que permiten la transmisión y recepción de datos digitales a través de redes de comunicación.
- G. Software y algoritmos digitales: Los programas de computadora y algoritmos son esenciales para el procesamiento de datos digitales, permitiendo realizar una amplia variedad de tareas, desde cálculos matemáticos hasta el procesamiento de multimedia.

4. **Tecnología electrónica:** La tecnología electrónica es un campo amplio que abarca el diseño, desarrollo y aplicación de dispositivos y sistemas que utilizan corriente eléctrica para procesar y almacenar información, transmitir señales, controlar sistemas, y realizar una amplia variedad de funciones. La tecnología electrónica está constituida por una gran variedad de componentes. Algunos de los componentes y dispositivos que constituyen la tecnología electrónica son:

- A. **Componentes electrónicos básicos:** Tales como resistencias, condensadores, inductores, diodos y transistores, que son los elementos fundamentales de los circuitos electrónicos.
- B. **Circuitos integrados:** Chips que contienen miles o millones de componentes electrónicos interconectados en un solo sustrato, como microprocesadores, circuitos lógicos, amplificadores operacionales, entre otros.
- C. **Microcontroladores:** Dispositivos integrados que combinan un procesador, memoria y periféricos de entrada/salida en un solo chip, utilizados en sistemas embebidos y dispositivos controlados por computadora.
- D. **Dispositivos de visualización:** Como pantallas de cristal líquido (LCD), diodos emisores de luz (LED), pantallas de plasma, entre otros, que permiten la visualización de información en dispositivos electrónicos.
- E. **Dispositivos de almacenamiento:** Tales como memorias flash, discos duros, tarjetas de memoria, entre otros, que permiten el almacenamiento de información digital.
- F. **Sensores y actuadores:** Utilizados para la captura de datos del entorno y la generación de señales de control, fundamentales en sistemas de automatización y control.
- G. **Equipos de comunicación:** Incluyendo antenas, transceptores, moduladores, demoduladores y otros dispositivos que permiten la transmisión y recepción de señales de comunicación.

Estos componentes y dispositivos se combinan y utilizan en el diseño y desarrollo de sistemas electrónicos complejos, que abarcan desde la

electrónica de consumo, sistemas de control industrial, equipos médicos, sistemas de comunicación, hasta computadoras y dispositivos móviles, entre otros.

### III

#### **Prácticas vinculadas al arte tecnológico.**

1. **Arte bio-tecnológico:** El bioarte o el arte biotecnológico explora la relación entre el arte y la biotecnología, incorporando organismos vivos, tejidos, ADN o materiales biológicos en la creación artística. Esta práctica interdisciplinaria se sitúa en la intersección entre el arte, la biología, la ciencia y la tecnología, y explora las implicaciones éticas, filosóficas y estéticas acerca de la vida, la biotecnología y la manipulación genética. Lxs artistas que trabajan en el campo del bioarte pueden colaborar con científicos, ingenieros genéticos y biotecnólogos, o trabajar en laboratorios y con equipos especializados. Estas colaboraciones les permiten experimentar con la manipulación genética, la bioingeniería, la bioinformática y otras disciplinas relacionadas con la biología. Las obras de bioarte abordan temáticas diversas, como la relación entre la humanidad y la naturaleza, la modificación genética, la bioética, la sostenibilidad o la vida en la era de la biotecnología. Pueden manifestarse como instalaciones interactivas, esculturas , organismos modificados genéticamente, o proyectos que plantean cuestiones éticas y sociales relacionadas con la biología sintética. En conclusión, el bioarte estimula el diálogo sobre el impacto de la biotecnología en la sociedad y expande la noción de lo "vivo".

2. **Arte cinético tecnológico:** El arte cinético tecnológico fusiona elementos del arte cinético tradicional con tecnología moderna. Se caracteriza por la experimentación con el movimiento -y/o la ilusión de movimiento- y efectos visuales generados por medios electrónicos, mecánicos, digitales y analógicos. Esta práctica emplea luz, sonido, motores, sistemas de control automatizado,

robótica o sensores para concebir obras que interactúan con el espectador/visitante de forma dinámica y cambiante. La utilización de dispositivos mecánicos (motores, luces, proyecciones o cualquier otro tipo de tecnología) conforman el movimiento activo de la obra, bien sea como efecto de ilusión perceptual o para generar una interacción activa con el espectador. El arte cinético tecnológico puede manifestarse en instalaciones, esculturas, proyecciones, entre otros.

3. Arte cinematográfico o Cine: El cine es una práctica artística mediada por el cinematógrafo, dispositivo que proyecta imágenes en movimiento. El efecto de ilusión de movimiento en el cine se genera por la proyección a la velocidad de un segundo de veinticuatro tomas fijas. Su mecanismo se conforma por la captura mediante la cámara cinematográfica y la proyección de imágenes en movimiento por medio de un proyector. En la fase de captura, se utiliza la cámara de cine para registrar una serie de imágenes fijas en rápida sucesión. Cada una de estas imágenes, también conocidas como fotogramas, representa un instante fijo en el tiempo. La velocidad de captura, se estandarizó en veinticuatro fotogramas por segundo. En la fase de proyección acontece el fenómeno de ilusión del movimiento continuo. Las imágenes capturadas se proyectan a la velocidad de veinticuatro fotogramas por segundo. La sucesión veloz de estos fotogramas crea la ilusión de movimiento continuo, ya que la persistencia retiniana en el ojo humano sustrae la distancia entre los instantes fijos, percibiéndolas como un contínuum.

4. Arte criptológico o Cryptoarte: El arte criptológico, también conocido como "cryptoarte", es un término que refiere a obras de arte digital que utilizan tecnologías de criptografía y blockchain. Estas obras se asocian a un token no fungible (NFT), lo que permite que sean únicas, verificables y transferibles de manera segura a través de la tecnología blockchain. El arte criptológico ha ganado popularidad en los últimos años debido a la capacidad de los NFT para proporcionar un registro inmutable de la propiedad y la autenticidad de las obras de arte digitales. Lxs artistas pueden crear obras criptográficas únicas y

comercializarlas a coleccionistas a través de mercados en línea que utilizan contratos inteligentes. El uso de la criptografía y la tecnología blockchain en el arte criptológico planteó interrogantes sobre la autenticidad, la propiedad y la comercialización de obras de arte en el mundo digital.

5. Arte de la luz o arte lumínico: El arte lumínico emplea la luz, la iluminación y la proyección para crear instalaciones que exploran la interacción entre la luz, el espacio y el espectador/visitante. Esta práctica se basa en el uso de luces, proyecciones, pantallas LED, láseres u otros dispositivos lumínicos para generar experiencias sensoriales dinámicas, visuales, interactivas y, en algunos casos, inmersivas. En este sentido, el arte lumínico explora las posibilidades estéticas y expresivas de la luz y la tecnología. Puede emplazarse en instalaciones, esculturas, proyecciones audiovisuales, experiencias interactivas y performances.

6. Arte de los medios de comunicación: El arte de los medios de comunicación se sitúa en la intersección entre el arte, la tecnología y los medios de comunicación, incluyendo el arte emplazado en la web, el arte en realidad virtual, la realidad aumentada, las aplicaciones móviles y el arte dirigido hacia y en los medios sociales. El arte de los medios se caracteriza por la exploración de medios y tecnologías contemporáneas como herramientas creativas, así como por su interés en la interacción entre el arte, la tecnología y la sociedad. Este enfoque cuestiona y desafía las formas convencionales de exhibición, en algunos casos el arte de los medios de comunicación puede experimentarse en dispositivos y aplicaciones móviles, abriendo nuevas posibilidades para la creación y la apreciación del arte en la era digital.

7. Arte digital: El arte digital es una práctica artística que emplea tecnologías digitales como medio esencial. Lxs artistas digitales utilizan software, hardware y dispositivos digitales para manipular imágenes, sonidos y datos, creando obras que pueden ser exhibidas en pantallas, proyectadas en espacios

físicos o experimentadas a través de dispositivos digitales. Puede abarcar la creación de imágenes digitales, animaciones, arte generativo, arte interactivo, instalaciones multimedia, videoarte, arte de realidad virtual, entre otros.

8. Arte tecnológico generativo: El arte tecnológico generativo es una práctica artística que se basa en algoritmos, códigos informáticos y sistemas computarizados para concebir obras que evolucionan, cambian y se generan de forma autónoma. En muchos casos, dichas obras se definen por ser generadas por medio de la escritura del código informático, que produce el comportamiento autónomo de la imagen. En el caso de las obras generativas interactivas, su aspecto visual y su comportamiento pueden variar en función de factores como la presencia del visitante, datos en tiempo real o parámetros predefinidos. Los artistas que trabajan en este campo a menudo utilizan lenguajes de programación, software de diseño generativo y sistemas de inteligencia artificial para crear imágenes, instalaciones interactivas, esculturas cinéticas, proyecciones audiovisuales, entre otros. El arte tecnológico generativo expande las concepciones tradicionales de autoría, originalidad y permanencia en el arte, al mismo tiempo que ofrece nuevas perspectivas sobre la creatividad, la evolución y la interacción en el mundo digital. En conclusión, el arte generativo tecnológico se genera a través de procesos computacionales, explorando la relación entre la creatividad humana y la lógica computacional.

9. Arte con inteligencia artificial: La inteligencia artificial (IA) es un campo de la informática centrada en la creación de sistemas y programas junto a una inteligencia artificial. Estos sistemas son capaces de aprender, razonar, planificar, comprender el lenguaje natural, percibir el entorno y tomar decisiones, entre otras capacidades. En el campo del arte, la inteligencia artificial se utiliza como herramienta creativa para la generación de imágenes. Estas creaciones pueden ser el resultado de algoritmos de aprendizaje automático que analizan grandes conjuntos de datos y generan obras en función de patrones identificados. En este sentido, la inteligencia artificial ha sido

una herramienta para explorar la intersección entre la creatividad humana y la capacidad de las máquinas de generar piezas artísticas. Además, en el campo artístico, la inteligencia artificial se utiliza para interpretar y analizar obras. Los sistemas de IA pueden ser entrenados para reconocer patrones, estilos y temas, lo que proporciona nuevas perspectivas sobre la historia del arte o la evolución de los estilos o corrientes. En resumen, la inteligencia artificial ha abierto nuevas posibilidades en el mundo del arte, tanto como herramienta creativa, de trabajo o como tópico de exploración.

10. Arte fotográfico o fotografía: La fotografía es una técnica de captura y registro de imágenes mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible, como un sensor electrónico o un material fotosensible. El término "fotografía" proviene de las palabras griegas "photos" (luz) y "graphé" (escritura), lo que significa "escribir con luz". La fotografía es una práctica artística que ha evolucionado desde sus primeros días con la utilización de placas y películas fotográficas hasta la era digital actual. El proceso de la imagen fotográfica se conforma por:

- A. Captura de Luz: La luz es esencial en la fotografía. La cámara capta la luz que se refleja o emana de los objetos, y esta luz incide sobre la superficie fotosensible.
- B. Cámara Fotográfica: El dispositivo utilizado para capturar imágenes. Las cámaras pueden ser analógicas, con rollos de película, o digitales, con sensores electrónicos que convierten la luz en información digital.
- C. Exposición: Controla la cantidad de luz que llega al sensor o al material fotosensible, determinando la luminosidad y la nitidez de la imagen.
- D. Enfoque: La nitidez y claridad de los objetos en la imagen, controlada mediante la configuración del enfoque de la cámara.
- E. Obturador: Un mecanismo que regula el tiempo durante el cual la luz incide en el sensor o película, afectando la exposición de la imagen.

- F. Diafragma: Controla la apertura del objetivo, afectando la cantidad de luz que entra y la profundidad de campo de la imagen.

11. Arte Multimedia o Arte Multimedial: El arte multimedia emplea una variedad de medios y técnicas, como el video, la música, el sonido, la animación, la interactividad y otros elementos visuales y sonoros. El arte multimedial puede emplazarse en instalaciones interactivas, proyecciones audiovisuales, performances que integran música, video y elementos escénicos, entre otras manifestaciones. A su vez, se caracteriza por involucrar diversas tecnologías, tales como la tecnología analógica, la tecnología electrónica y la tecnología digital.

12. Arte tecnológico interactivo: El arte interactivo es una práctica que involucra la participación activa del espectador. Puede exhibirse en el formato de instalaciones y experiencias que requieren la participación activa del espectador, a menudo utilizando sensores, proyecciones, realidad virtual o realidad aumentada. El arte interactivo involucra al público de manera física, emocional o intelectual, permitiéndole incidir en el locus de la enunciación; influir en la obra, y, a su vez, ser influenciado por ella. En el caso de la instalación interactiva, la obra responde al movimiento o al sonido del espectador. En otros casos, se emplean aplicaciones digitales que permiten al usuario explorar y manipular entornos virtuales. Algunas de las características distintivas del arte interactivo son:

- A. Participación activa: El espectador no solo observa, sino que incide en el sentido de la obra a través de sus acciones, decisiones o interacciones. La presencia y los movimientos del espectador, devenido en visitante, tienen una influencia directa en la experiencia artística, convirtiéndose así en sujetos integrales de la obra de arte tecnológica.
- B. Uso de tecnología: Muchas obras de arte interactivo hacen uso de tecnología digital, como sensores de movimiento, realidad aumentada,

realidad virtual, o aplicaciones interactivas, para crear experiencias inmersivas y participativas.

- C. Exploración de la relación entre el arte y el espectador/visitante: El arte interactivo reinterpreta la relación tradicional entre el creador y el espectador/visitante, fomentando una mayor conexión y diálogo entre ambos. Desafía la pasividad del espectador, alentando la participación activa y la cocreación narrativa o de sentido. A través de esta práctica, se generan experiencias que trascienden los límites de la observación pasiva, invitando al público a ser parte integral de la obra y a explorar nuevos modos de interacción con la misma.

13. Arte tecnológico en realidad aumentada: El arte de realidad aumentada (RA) es una práctica artística que utiliza la tecnología de realidad aumentada para superponer elementos virtuales sobre el mundo tangible, creando experiencias interactivas y envolventes. Lxs artistas que emplean realidad aumentada hacen uso de aplicaciones y dispositivos específicos para superponer imágenes, sonidos o animaciones digitales sobre el entorno físico. Esto puede abarcar desde instalaciones urbanas que aparecen al ser visualizadas a través de una aplicación, hasta instalaciones interactivas que responden a la presencia del espectador. El arte de realidad aumentada expande las fronteras entre lo físico y lo digital. La realidad aumentada (RA) es una tecnología que superpone elementos digitales, como imágenes, videos, sonidos o animaciones, sobre el entorno físico en tiempo real. A diferencia de la realidad virtual, que crea un entorno completamente digital, la realidad aumentada expande la percepción del mundo físico con elementos virtuales. Esto es posible a través de dispositivos como teléfonos inteligentes, tabletas o gafas de RA, que utilizan cámaras y sensores para detectar el entorno y superponer los elementos digitales de forma tal que parezcan integrados en el mundo tangible.

14. Arte tecnológico en realidad virtual: El arte de realidad virtual (RV) es una práctica artística que hace uso de la tecnología de realidad virtual para crear experiencias inmersivas y envolventes. Crea entornos virtuales tridimensionales generados por computadora para inducir experiencias interactivas. Abarca las esculturas digitales, instalaciones interactivas, paisajes virtuales, experiencias narrativas y performances y otras espacialidades que potencian las capacidades de RV. La realidad virtual (RV) es una tecnología que permite a los usuarios adentrarse en entornos virtuales tridimensionales, ofreciendo una experiencia visual y, en algunos casos, también auditiva y táctil, que simula la sensación de estar presente en un lugar real o imaginario. La RV utiliza dispositivos como gafas o cascos de realidad virtual para crear una experiencia inmersiva en la que los usuarios pueden interactuar con el entorno virtual y explorarlo desde diferentes perspectivas. La RV ha evolucionado rápidamente en los últimos años, con avances significativos en la calidad de la imagen, la interactividad y la comodidad de los dispositivos de RV, lo que ha optimizado la experiencia.

15. Arte tecnológico urbano o instalación medial urbana: El arte tecnológico urbano, también conocido como arte urbano digital o arte interactivo urbano, concibe experiencias mediadas por tecnologías en entornos urbanos. Esta práctica artística involucra a la audiencia de manera activa, utilizando elementos tecnológicos para transformar el espacio público y generar experiencias participativas. El arte tecnológico urbano no solo transforma la estética de los entornos, sino que reflexiona acerca de la relación entre la tecnología, la sociedad y el espacio público. Estas intervenciones a menudo fomentan la interacción comunitaria y la participación ciudadana en el espacio público, por medio de la tecnología.

16. Arte robótico: El arte robótico es una práctica artística que emplea la robótica, los robots y sistemas automatizados como herramientas creativas para producir obras o explorar la relación estética entre humanos y máquinas. Este campo interdisciplinario se sitúa en la intersección entre el arte, la

ingeniería, la tecnología y la ciencia. Pueden manifestarse en forma de instalaciones interactivas, esculturas cinéticas, performances robotizadas, obras de arte generativo, creación de robots, entre otros. Estas creaciones pueden abordar una amplia gama de temas, entre ellos la relación entre humanos y máquinas, la automatización, la inteligencia artificial, la ética de la tecnología y la interacción entre lo orgánico y lo artificial.

17. Arte de videojuegos: El arte de los videojuegos es una práctica que se centra en la creación de mundos visuales, personajes, escenarios, música y narrativas para videojuegos. Este campo vincula elementos de diseño visual, ilustración, animación, modelado 3D, música, sonido y narrativa para concebir experiencias interactivas que pueden ser apreciadas tanto por su valor estético como por su jugabilidad. Lxs artistas de videojuegos trabajan en equipos multidisciplinarios junto con diseñadores, programadores, escritores y otros profesionales para crear mundos virtuales cohesivos.

18. Arte sonoro: El arte sonoro es una práctica artística centrada en la creación y apreciación de obras de arte que utilizan el sonido como medio esencial. Este campo abarca una amplia gama de prácticas creativas que van desde la composición musical experimental, la instalación sonora, la poesía sonora, el arte radiofónico, la música concreta, hasta la exploración de paisajes sonoros y la interacción sonora. Lxs artistas de arte sonoro utilizan una variedad de fuentes sonoras, incluyendo grabaciones de campo, instrumentos musicales, objetos cotidianos, tecnología digital y electrónica, para crear experiencias sonoras que desafían las convenciones de la música tradicional y exploran las cualidades del sonido como medio. El arte sonoro explora temas como la percepción del sonido, la acústica del entorno, la memoria auditiva, la relación entre el sonido y el espacio, la experimentación con la tecnología y la creación de experiencias sensoriales expandidas. A menudo se presenta en forma de instalaciones inmersivas, performances en vivo, grabaciones, piezas de radio, obras interactivas y colaboraciones multidisciplinarias que integran el

sonido con otras expresiones artísticas como la escultura, la fotografía, el video, la danza, entre otros.

19. Arte 3D: En el arte 3D, lxs artistas utilizan la tecnología de impresión 3D para concebir esculturas, instalaciones y objetos tridimensionales que serían difíciles o imposibles de crear con métodos tradicionales. Esta práctica artística abarca una amplia variedad de medios y técnicas, incluyendo esculturas, instalaciones, modelado digital, impresión 3D, realidad virtual y realidad aumentada, entre otros. Permite a lxs artistas explorar el espacio físico de forma inmersiva y tangible, lo que les brinda la oportunidad de crear obras que interactúan con el entorno y el espectador. Con el avance de la tecnología, el arte en 3D se ha expandido hacia el ámbito digital, posibilitando la creación de entornos virtuales, esculturas digitales y experiencias interactivas. Algunxs artistas utilizan software de modelado 3D para producir esculturas digitales que luego pueden ser impresas en 3D. Otros exploran la realidad virtual y la realidad aumentada para concebir experiencias inmersivas que desafían las nociones tradicionales de la percepción visual. En conclusión, el arte en 3D ofrece a lxs artistas una amplia gama de posibilidades creativas para explorar la forma, el espacio y la interactividad.

20. Cyborg: El/la cyborg, acrónimo de "organismo cibernético" en inglés, se refiere a un ser vivo que ha sido intervenido mediante la integración de componentes electrónicos, tecnológicos o cibernéticos. El/la cyborg fusiona en su cuerpo elementos biológicos y artificiales para explorar sus capacidades físicas, cognitivas o sensoriales. Lxs artistas cyborg a menudo plantean interrogantes sobre la identidad, la ética, la relación entre humanos y máquinas y la evolución de la especie humana en un mundo cada vez más tecnológico. Reflexionan sobre la relación entre el cuerpo humano y la tecnología, la evolución de la identidad en un mundo digitalizado, la evolución y la transformación de la especie, la interacción entre lo biológico y lo artificial, así como las implicaciones éticas y filosóficas de la modificación corporal. En

el ámbito de la performance, el/la cyborg ha sido sujeto de experiencias que involucran prótesis, dispositivos cibernéticos, interfaces cerebro-máquina y otros elementos tecnológicos.

21. **Instalación medial:** La instalación medial incorpora elementos tecnológicos para generar una experiencia sensorial expandida en el espacio. Las instalaciones expanden la observación visual tradicional, involucrando activamente a los espectadores en el locus de la enunciación. A menudo, presentan narrativas no lineales, donde la semántica de la obra está sujeta a las elecciones, acciones o interacciones del visitante. A su vez, las instalaciones transforman el continente expositivo, simbolizando el espacio y resignificando las experiencias que allí pudieran acontecer. Algunas instalaciones tecnológicas son sensibles y dirigidas al entorno. Pueden reaccionar a factores ambientales como la luz, el sonido o la temperatura, creando experiencias que se adaptan y se modifican en respuesta a su contexto. Por otro lado, diversas instalaciones proponen experiencias inmersivas. La inmersión se genera a través de la hibridación de elementos visuales, auditivos y, en algunos casos, táctiles. La percepción del espacio es un elemento fundamental en las instalaciones tecnológicas artísticas. Estas obras dinamizan el entorno físico y perceptual, interviniendo la arquitectura de las salas expositivas. En estos casos, se diseñan específicamente para interactuar con elementos arquitectónicos preexistentes, exaltando características específicas o transformando la función y apariencia de estructuras ya existentes. En ese sentido, la transformación del espacio en instalaciones tecnológicas modifica la apariencia física del espacio expositivo.

22. **Net art:** El net art, o arte en red, es una práctica artística que se desarrolla en el entorno de internet y las redes digitales. Utiliza la tecnología y la conectividad de la red para concebir obras que se manifiestan en línea, a menudo explorando temas como la interactividad, la participación del espectador, la

cultura digital y la crítica social. El net art puede incluir desde páginas web interactivas, instalaciones en línea, performances virtuales, hasta experiencias inmersivas que se desarrollan en el espacio digital. Además, el arte del Internet amplía las nociones tradicionales de la autoría, la propiedad intelectual y la distribución del arte, ya que las obras digitales pueden ser fácilmente compartidas, modificadas y remixadas por otros usuarios en línea. En conclusión, el net art es una práctica artística que se basa en el entorno digital y la conectividad en línea, y ha sido utilizada para explorar otros terrenos expositivos.

23. NFT: NFT es la abreviatura de "Non-Fungible Token" (Token No Fungible, en español). Un NFT es un tipo de activo digital único que se registra en una cadena de bloques (blockchain) y que representa la propiedad o la autenticidad de un elemento digital específico, como una obra de arte, un video, un archivo de audio, un tweet, entre otros. A diferencia de las criptomonedas como Bitcoin o Ethereum, que son intercambiables entre sí y tienen el mismo valor, los NFT son únicos e indivisibles, cada uno tiene un valor y una identidad distintos. Los NFT utilizan la tecnología blockchain para proporcionar un registro público e inmutable de la propiedad, lo que permite a los compradores verificar la autenticidad y la escasez de los activos digitales. El auge de los NFT ha generado un gran interés en el mundo del arte, ya que los artistas pueden crear y vender obras de arte digitales como NFT, lo que les permite establecer la propiedad y la autenticidad de sus creaciones en el mundo digital. El mercado de los NFT ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, lo que ha generado debates sobre el valor del arte digital, la propiedad intelectual y la forma en que la tecnología blockchain está transformando la creación, la distribución y la comercialización de activos digitales.

24. Videoarte: El videoarte es una práctica artística que utiliza el medio del video y la tecnología audiovisual, analógica y electrónica. A diferencia de la imagen en movimiento narrativa tradicional, el videoarte se centra en la

experimentación visual y conceptual. Algunos de los ejes conceptuales y técnicos que caracterizan al videoarte son:

- A. Experimentación Visual: El videoarte se distingue por la experimentación visual en detrimento a las narrativas convencionales.
- B. Conceptualización: A menudo, el videoarte se centra en conceptos abstractos, simbólicos o filosóficos en lugar de las tramas narrativas convencionales.
- C. Manipulación Técnica e Intervención del soporte: Lxs artistas del videoarte suelen experimentar con técnicas de edición, efectos visuales, intervenciones de ritmo y duración, intervención y manipulación del soporte a fines de extraer la potencialidad estética del dispositivo en uso.
- D. Exploración del Cuerpo y el Espacio: El cuerpo humano y el espacio son temas recurrentes en el videoarte. Lxs videoartistas exploran la relación entre el cuerpo y la cámara o aparato, así como la interacción entre el cuerpo del espectador y la obra en video.
- E. Crítica Social y Política: El videoarte a menudo aborda temas sociales y políticos. Lxs artistas pueden utilizar el medio para reflexionar sobre cuestiones culturales, históricas, sociales o sobre el impacto de los medios en la sociedad.
- F. Expansión de la Percepción: Muchas obras de videoarte desafían la percepción del tiempo y el espacio. La manipulación del tiempo, la repetición y la distorsión visual son técnicas recurrentes que alteran la percepción mundana o la expanden.
- G. Instalaciones: Muchas obras de videoarte se presentan en formato instalativo. En algunos casos el medio puede adquirir una dimensión escultórica. En otros, la materia y máquina en video se emplea para dislocar la percepción del espacio-tiempo o para experimentar las potencialidades estéticas de la imagen expandida en el espacio, en sus aspectos visuales, sonoros, durativos, rítmicos, entre otros.