

GLOSARIO DE IMAGEN (PARA UNA MEMORIA ACTIVA)

Elaborado por el Dr. Carles Ameller (profesor de Imagen de la Universidad de Barcelona)

Las palabras y, más concretamente, los términos y las expresiones que definen o aluden a conceptos, han alcanzado tal polisemia y su uso llega a ser tan polivalente que se hace necesario un esfuerzo para poder clarificar sus significados históricos. No se trata tanto de compendiarlos o resumirlos enciclopédicamente, sino de destacar aquellos significados y desarrollos conceptuales que nos parecen de mayor interés y que consideramos que van a ayudarnos a pensar los problemas que suscitan la producción, difusión y recepción de imágenes tecnológicas en nuestra sociedad.

No creemos que el estudio de la configuración de dichas imágenes, de los dispositivos que las generan, de sus usos y efectos, así como de sus posibles desarrollos, pueda hacerse seriamente más que desde una disposición interdisciplinaria que haga conectar campos tan diversos como son: la antropología, la estética, la filosofía, la lógica, la semiótica, la tecnología, la teoría y la sociología política, teniendo en cuenta también otros términos que emplea la crítica provenientes de las teorías del arte, de la literatura, de la información, de la comunicación.

Se trata de un glosario en permanente proceso de reelaboración, que en realidad ya está concebido como un hipertexto, pero que en su estado actual tiene una lectura secuencial y está ordenado alfabéticamente.

En última instancia, se aspira a formular un marco de desarrollo conceptual con múltiples referencias (de las humanidades, la ciencia y la tecnología), que muestre la complejidad actual del arte y la tecnología de la imagen (por ahora, haciendo especial hincapié en el cine, el vídeo, la televisión y el Media Art), y sus relaciones con los avances del conocimiento científico.

2D. Imágenes de dos dimensiones. En informática se aplica normalmente a programas de imagen por ordenador que permiten crear imágenes de estas características. (Véase también 3D)

3D. La abreviatura 3D, en contraposición al 2D, hace referencia a mundos tridimensionales creados en el ordenador. Comúnmente es utilizada en la infografía o informática gráfica.

ABDUCCIÓN. Forma de razonamiento en que una similitud reconocible entre A y B propone la posibilidad de ulteriores similitudes. Suele contraponerse a los otros tipos familiares de razonamiento: la deducción y la inducción.

ACCIÓN PEDAGÓGICA. Es una tarea urgente de responsabilidad educativa (acción “pedagógica” que quiere ir más allá de su profesionalización): facilitar la consciencia de las condiciones reales en las que se desenvuelve la acción cultural en nuestra sociedad, desvelando aquello que limita nuestras libertades, en lugar de alimentar falsas promesas de libertad idealista para el artista; evitar atribuir a las tecnologías falsas liberaciones al no tener en cuenta el tipo de racionalidad que sustentan, sus efectos sobre el pensamiento y sus vínculos con las determinaciones de las relaciones de producción capitalistas (división del trabajo), más si cabe, cuando no estamos en el régimen de la abundancia; enseñar a cuestionarse qué determina los códigos sociales, comprobando cómo los medios de comunicación de masas despliegan su representación, ocultando o relativizando (“pluralismo interpretativo”) toda *otra emergencia diferencial*. Pero no para quedarse en un determinismo histórico, sino para que una acción cultural más dialógica y colaborativa, conscientes de los riesgos de instrumentalización que comporta, pueda ‘soñarse’.

ACONTECIMIENTO PROFÍLMICO. Disposición u ordenación de lo que se está filmando, o de lo que está ante el objetivo de la cámara.

ACTANTE. En el análisis estructural del relato los personajes se caracterizan como unidades semánticas sintácticas coimplicadas en cualidades de los sujetos o de los objetos en un proceso o función narrativa. Propp propone siete personajes: el héroe, la princesa, el agresor, el mandatario, el auxiliar, el donador, el falso héroe. Greimas [*Semántica estructural*] distingue seis *actantes*: sujeto, objeto, destinador, destinatario, oponente, ayudante.

ACUSMÁTICA. Según Schaeffer, significa “que se oye sin ver la causa originaria del sonido” o “que se hace oír sonidos sin la visión de sus causas”. La radio, el disco o el teléfono, que transmiten los sonidos sin mostrar su emisor, son por definición medios acusmáticos.

ALEGORÍA. Figura retórica mediante la cual un término (denotación) se refiere a un significado oculto y más profundo (connotación). Para el grupo μ la alegoría es un “metalogismo”, una operación lingüística que actúa sobre el contenido lógico mediante la supresión del significado

básico, que ha de ser referido a un nivel distinto de sentido o *isotopía*, que se comprende en relación a un código secreto. # También se considera la alegoría como un relato de carácter simbólico o alusivo, emparentado con la fábula. # Estrechamente ligado a la noción de alegoría y complementario de ella es el concepto de *alegoresis*: si la alegoría remite a un modo de lectura, la alegoresis engendra, desde sus elementos, un texto; la alegoresis rompe la continuidad de las apariencias para liberar en la palabra la parábola, y por tanto, remite a la escritura misma. Muchas de las obras de arte contemporáneo funcionan como alegorías. (véase *Símbolo*)

ANALÓGICO. Relativo a la analogía o correlación entre dos o varios sistemas o órdenes. # Una señal es analógica cuando una magnitud o cantidad de la señal se utiliza para representar una cantidad continuamente variable del referente. (véase *Digital*)

ANCHO DE BANDA. # El ancho de banda viene dado por la entidad proveedora que nos confiere el acceso a Internet y estipula la velocidad de transmisión de datos de una red, es decir, la capacidad de transferencia.

ANTICINE. En su acepción más laxa, sirve para referirse al cine que funciona contra el *cine clásico*, criticándolo y subvirtiéndolo sus estructuras, por lo general tanto en el nivel de la significación como en el de los métodos de producción, distribución y exhibición. En sentido restringido, el término anticine se utiliza para referirse a determinado cine experimental.

APARATO CINEMATOGRAFICO Y TELEVISIVO. Producto de las interacciones de las condiciones económicas e ideológicas de existencia del cine, o en su caso, de la televisión, en cada momento de la historia.

APPLET. Aplicación escrita en Java y compilada.

APRENDIZAJE. Dentro de este concepto, Bateson hace entrar todos aquellos hechos en que un sistema responde a algún estímulo exterior, incluso, como ejemplos de un caso límite, en que el sistema se ajusta pero permanece sin cambiar (por ejemplo, el regulador de un termostato en respuesta a descendente temperatura de una casa: aprendizaje cero). Pero el término se reserva principalmente para designar aquellos casos en que el sistema se modifica en respuesta a la información recibida. De esta manera, el concepto se hace muy general y abarca las ideas de adaptación, formación de carácter, hábito, aclimatación, adicción, etc., así como las más familiares formas de aprendizaje; el aprendizaje puede pues referirse a diferentes *tipos lógicos*. Especialmente el aprendizaje en el que la capacidad de aprender del sistema se modifica (“deuteroaprendizaje”) es designado como aprendizaje II, el cual es un tipo lógico superior a aquel aprendizaje en que el organismo es modificado sin presentar una alteración en la capacidad de aprendizaje.

ARGUMENTO. Según el *Formalismo*, los acontecimientos de la narración ordenados cronológicamente según han ocurrido en “la realidad”. Es aquello de lo que se habla. Por argumento se entiende también el resumen más o menos extenso de una obra narrativa, bien siguiendo la historia, bien siguiendo el orden de la trama (véase *Trama*).

ARQUETIPOS. Desde la perspectiva filosófico-psicoanalítica (Jung), son una representación de unos motivos originales e innatos comunes a todos los hombres, independientemente de la sociedad y de la época a que pertenecen. De ello se ha derivado a la creencia en un universo imaginario, lugar geométrico de los grandes temas, símbolos, figuras y mitos recurrentes. Los arquetipos representan las capas básicas de la psique en tanto que “potencialidades heredadas”.

ARTE. No se trata aquí de intentar hacer una definición de arte (siempre insuficiente), sino de hacer algunos comentarios imprescindibles. # Según Panofsky, aún en el caso de que una obra de arte no haya sido creada con propósito de fruición estética, tiene que tener una significación estética (lo que no quiere decir que por ello tenga un valor estético) independientemente de que sea buena o mala, útil o inútil. # El arte puede ser concebido como *Techné*, en tanto que técnica en conformidad con ciertas *normas*; normas (no leyes) que pertenecen a las tradiciones o costumbres y al conocimiento racional y sensible de las cosas. Pero instalar el sujeto en el lugar de la técnica o instrumentalizar la técnica para hacer ventriloquiar al “sujeto transcendental”, no lleva más que al retorno de lo mismo. La producción/transmisión de vídeo o de las imágenes digitales (también) certifican la precariedad del sujeto moderno, apostando por un “sujeto por venir”. # El arte es un “hablar” de lo que no tiene nombre. El artista de su tiempo renueva ese nombrar lo innombrable valiéndose de los instrumentos necesarios y adecuados a su época y atendiendo a lo que siente y razona como su particular dramatización; pero esa renovación nada tiene que ver con el progreso (el único progreso del arte es su posible disolución en una vida plena —no alienada—, que sigue siendo una utopía). # El arte es ante

todo la conciencia de la desgracia, no su compensación. El verdadero arte es una exigencia que no tiene nada que ver con el deseo artístico o estético, tiene que ver con la *creación de libertad*. Por eso podemos decir que al arte NADA lo justifica -“defensa y garantía de la nada, soplo de alegría que se presta a la nada, esto es el arte.”- (Kafka, 1921). # “El arte no es religión, ‘ni siquiera conduce a la religión’, pero en el tiempo del desamparo que es el nuestro, ese tiempo donde faltan los dioses, tiempo de la ausencia y del exilio, el arte está justificado, es la intimidad de ese desamparo, es el esfuerzo para hacer manifiesto, por la imagen, el error de lo imaginario, y en el límite, la verdad inasible, olvidada, que se disimula detrás de ese error.” (Blanchot, 1955).

ASCII -*American Standard Code for Information Interchange*. Código Estándar Americano para el Intercambio de Información. El ASCII es el formato más común utilizado para ficheros de texto en ordenadores y en Internet. En un fichero ASCII cada carácter alfabético, numérico o especial es representado por un número binario de 7-bit (una cadena de 7 ceros o unos). Consta en total de 128 caracteres.

AUDIOVISIÓN. Concepto utilizado por Michel Chion para articular una teoría y una *pragmática* de los medios audiovisuales que permita resituar sistemáticamente las relaciones entre el sonido y la imagen. Las películas, la televisión, los videos y, en general, los medios audiovisuales no se dirigen sólo a la vista; en su espectador suscitan una actitud perceptiva específica que Chion propone llamar *audiovisión*. En la percepción audiovisual, una percepción influye a la otra y la transforma: no se “ve” lo mismo cuando se oye; no se “oye” lo mismo cuando se ve.

AURA. Para Walter Benjamin, el aura es el carácter específico y original de la obra de arte. En la cultura de masas la obra pierde su aura, su individualidad irrepetible conexas a la civilización y a los modos de disfrute típicos del tiempo en que ha nacido; así, como consecuencia, se homologa con otros textos o mensajes, como si perteneciese a una clase.

AUTOR. Según Eco, el autor es considerado como emisor del mensaje y cargado de una intención que interesa que sea comprendida por el destinatario (lector posible). No interesa la biografía del autor, pero sí la semiología del sentido en el artista o el poeta que se encuentra inmanente en la obra. # El concepto de autor también está fuertemente vinculado con el funcionamiento del “mercado del arte”, de las *industrias culturales* y con la especulación de *plusvalías*. # La autoría y el *copyright* son rescoldos de una metafísica de lo original, acción suprema (mítica, holística) y a la vez utilitaria del mercado. La cuestión se hace especialmente compleja cuando se asume su relación con diversas determinaciones filosóficas del sujeto *escindido, inevitable, enunciado, imposible, construido*; con construcciones sociales de la subjetividad: *sumergida, absoluta, maniática o expresiva, difusa, relacional, colaborativa*, y con sus correspondientes procesos de (des)legitimación, lo que produce hoy un gran abanico de contradicciones y una dificultad para la identidad del individuo que podríamos calificar de “necesaria”.

AZAR Y FORTUITO. Se dice que una serie de eventos es fortuita si no hay manera de predecir el próximo evento basándonos en el evento o eventos anteriores y si el sistema obedece entonces a las regularidades de la probabilidad. Obsérvese que los hechos llamados fortuitos siempre forman parte de una serie limitada. (Gregory Bateson, 1987)

BACKBONE. Eje central, columna vertebral. # Línea de alta velocidad o conjunto de interconexiones que constituyen una ruta de alta capacidad dentro de una red.

BACKUP. Copia de seguridad que se efectúa regularmente en los sistemas informáticos para recuperar información en caso de averías o cualquier imprevisto.

BANNER. Comúnmente así se denominan a los anuncios publicitarios que, a modo de estandarte o bandera, aparecen en Internet.

BARRA DE ESTADO -*Status Bar*. Barra situada en el borde de abajo de la ventana del navegador que se utiliza para dar información de los contenidos de ese *link* o el archivo fuente o título de éste.

BASE DE DATOS -*Database*. Conjunto de datos relacionados entre sí y organizados de tal manera que permiten su fácil recuperación y modificación, así como la creación de informes a partir de los mismos.

BBS - *Bulletin Board System*. Las BBS o Sistemas de Boletines Electrónicos son ordenadores personales interconectados mediante la red telefónica, que componen un sistema de mensajería electrónica.

BIT. Contracción de *Binary Digit*, -dígito binario. La unidad mínima de información de un ordenador, un 1 o un 0. Define una de las dos condiciones posibles: activado o desactivado.

BITMAP. Imagen de mapa de bits, también llamada imagen de trama, utiliza una cuadrícula (o trama) formada por pequeños cuadrados (conocidos como píxeles) para representar los gráficos. Cada píxel tiene una posición determinada y un valor de color asignado. La imagen de mapa de bits depende de la resolución. Como resultado, ésta pierde detalles y aparece dentada en visualizaciones de pantalla de gran aumento o impresa con una resolución demasiado baja.

BOOKMARK. Marcador, señal de lectura. Anotación normalmente de una dirección WWW o URL que queda archivada para su posterior uso.

BROWSER. Navegador. Término aplicado normalmente a los programas que permiten acceder al servicio WWW.

BYTE. Unidad de información, también llamado octeto, formada por ocho bits.

CÁLCULO. En la lógica, es definido como un sistema de signos no interpretados (a diferencia del lenguaje). El estudio del cálculo pertenece a la rama de la metalógica llamada sintaxis. Por supuesto, el cálculo también pertenece a la matemática. Entre los conceptos fundamentales del cálculo se encuentran los de: consistencia, completitud, decibilidad e independencia. (véase *Teorema de Gödel*)

CAMPO. Se puede definir en general como un conjunto estructurado de elementos. # En física (Faraday), un campo es una colección de números definida (una serie de seis números) en cada punto del espacio que describen completamente una fuerza en dicho punto. # En la imagen de vídeo con barrido entrelazado, un campo es la mitad de una imagen completa o *cuadro*.

CAMPO Y FUERA DE CAMPO. Noción topológica y espacial imaginaria (en gran parte producida por la *impresión de realidad* específica del cine) utilizada en el cine para referirse a las imágenes o los sonidos que están “contenidos” en el *cuadro* (en campo) y a los que quedan más allá de los límites del mismo (fuera de campo). El campo se percibe habitualmente como la única parte visible de un espacio más amplio que existe sin duda a su alrededor. El fuera de campo se podría definir como el conjunto de elementos que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente por el espectador, a través de cualquier medio; las entradas y salidas de campo de personas o otros elementos por cualquiera de los lados o axialmente, el juego de “miradas fuera de campo” son algunos de ellos. También se define como “fuera de campo activo”, aquel en el cual el sonido plantea preguntas que reclamen respuestas en el campo e inciten a la mirada para que se vea en él; y “fuera de campo pasivo”, aquel en el cual el sonido cree un ambiente que envuelva la imagen y la estabilice, sin suscitar en modo alguno el deseo de ir a mirar a otra parte o de participar la visión de su fuente y de cambiar de punto de vista. El campo junto con el fuera de campo configuran lo que se denomina el *espacio filmico*.

CANAL. Medio o soporte físico a través del cual se transmiten los mensajes en el proceso de comunicación. # Segmento o banda de frecuencia prefijada para la transmisión de *señales*. # El canal, como toda mediación, produce un “ruido” que se adhiere y perturba a la *señal* de la información transmitida a través de él.

CGI -Common Gateway Interface. CGI o Interfaz Común de Pasarela-. Especificación para la transferencia de información entre un servidor WWW y un programa CGI.

CHAT. Charla Internet. (Véase *IRC*)

CIBERESPACIO -cyberspace. En 1984, William Gibson en su novela de ciencia ficción, "Neuromante", acuñaba el término de Ciberespacio *-cyberspace-*. En este texto hacía referencia a la red de información tridimensional en la cual todos los servicios aparecen como presentaciones audiovisuales en el espacio virtual. Términos alternativos incluyen *dataespacio -dataspace-* y *matriz -matrix-*. A menudo se denomina simplemente "la Red" *-the Net-*. Corresponde a un tipo de simulación interactiva y dinámica (denominada también *simulación cibernética*), que integra al observador humano como parte imprescindible del sistema cibernético. Los espacios virtuales generados por ordenador son, por el momento, los mejores modelos de mundo electrónico objetivo según el observador. (véase *Simulación*)

CIBERNÉTICA -cybernetics. Rama de la matemática que trata problemas de control, retroacción, información y de la comunicación en los sistemas vivos y artificiales.

CIERRE. Restricción de la variedad de significados potencialmente existentes en un *texto*.

CIERRE NARRATIVO. Resolución de los desequilibrios o problemas planteados por una narración, que generalmente tiene lugar al final de la trama.

CINE. Medio de producción y de exhibición de películas. # Sistema de significación de imágenes cinéticas que también puede incluir conjuntamente significaciones sonoras. # Arte que *juega* con la ilusión que constituye la *representación filmica* (remitiendo a “la realidad” —pero

- también puede remitirse a la propia imagen) y que contiene implícito una concepción de lo estético. (véase *Arte; Filme; Filmico; Industria cultural; Juego; Representación*)
- CINE CLÁSICO.** Combinación de condiciones institucionales de producción, distribución y exhibición de películas para mercados masivos de todo el mundo con un conjunto peculiar de características textuales que se asocian al *texto realista clásico* y sus subproductos.
- CINE DECONSTRUCTIVO.** Cine basado en la descomposición y el análisis de los modos de *significación* característicos del *cine*. (véase *Desconstrucción*)
- CINE DIRECTO.** Tipo de realización de documentales desarrollado en los Estados Unidos en los primeros años de la década de 1960, que depende de un equipamiento móvil ligero y que intenta minimizar la manipulación del *acontecimiento profilmico*.
- CINE EXPERIMENTAL.** Este cine (también denominado “cine de vanguardia”, “cine *underground*”, o con cualquiera de las denominaciones de sus corrientes internas) funciona con sus propias formas de producción y distribución, alejadas del sistema de producción industrial de películas (sólo coincidente en ocasiones con lo que se conoce como “cine independiente”). # Ante la dificultad de definir o calificar la gran variedad de filmes que suelen identificarse como cine experimental, Noguez opta por decir: “‘c’est le cinéma mème’, eso que hay de vivo y esencial en el arte de las imágenes animadas y sonoras”. Es un cine que ensaya e investiga las propiedades cinemáticas (movimiento) y fotográficas (luz), que explora en lo imprevisible del tiempo para hacerlo visible (espacio/tiempo continuo o alterado), que no se deja atrapar por la novela o el teatro, que en ocasiones es incluso no-narrativo y representa nada porque se remite a sus propias imágenes. (véase *Cine; Cine narrativo/no narrativo; Expanded-Media; Video experimental; Arte*)
- CINE NARRATIVO/NO NARRATIVO.** La distinción comúnmente admitida entre cine narrativo y no narrativo, si bien pone de manifiesto cierto número de diferencias entre productos filmicos y sus prácticas de producción, no parece que se pueda mantener en bloque. No es posible oponer directamente el cine narrativo-representativo-industrial al cine experimental sin caer en la caricatura. En el cine narrativo (por definición, lo narrativo es extracinematográfico) no todo es forzosamente narrativo-representativo (por ejemplo, los juegos de color y composición, etc.); y el cine que se proclama no-narrativo conserva casi siempre un cierto número de rasgos propios de lo narrativo (desarrollo de la cadena causa-efecto, etc.). Para que un filme sea plenamente no-narrativo tendría que ser no-representativo, es decir, no debería ser posible reconocer nada más que imágenes, ni percibir relaciones de sucesión, de causa o de consecuencia entre los planos o los elementos, ya que estas relaciones conducen a la idea de una transformación imaginaria regulada por una instancia narrativa (en parte por costumbre). (véase *Cine experimental; Narración*)
- CITA/CITACIÓN.** Es la inclusión, explícita o disimulada, de una frase, texto o construcción simbólica en otro *texto* de diferente autor. Es un caso de *intertextualidad* que revela el nexo entre el autor que cita y el citado.
- CLIENTE Y SERVIDOR (software).** El cliente es un programa que se utiliza para realizar peticiones a la WWW, mientras que el servidor es un programa que administra (atiende las peticiones de los clientes) una determinada colección de documentos WWW de un nodo o *host* de Internet.
- CLISÉ.** Es una construcción expresiva en sus orígenes que se ha trivializado y codificado por frecuencia de su empleo. El clisé es en su origen un estereotipo, que pierde “relieve” y se automatiza. # Soporte fotoquímico utilizado en la fotografía y en el cine conocido también con el nombre de “negativo”.
- CLUSTER.** Grupo de sectores de disco, unidad de almacenaje de datos en el disco.
- CÓDIGO.** Se ha definido el código como un conjunto finito y abstracto de unidades y leyes de composición y de oposición, susceptible de producir un número limitado de operaciones o mensajes. En la semiología, el código es un factor de la comunicación necesario para la producción y para la interpretación del mensaje. Es obvio que el código debe ser un sistema convencional explícito, para que sea posible el proceso de *codificación* y *decodificación* (véase *Comunicación; Semiótica; Signo*)
- COLLAGE.** La técnica del *collage* consiste en tomar un determinado número de elementos de obras, objetos o mensajes ya existentes e integrarlos en una creación nueva para producir una totalidad original en la que se manifiestan rupturas (discordancias) de tipos diversos.

Inicialmente usado en la pintura, se ha extendido también a la fotografía, el cine y al vídeo. (véase *Dé-collage; Montaje*)

COMPOSICIÓN.

COMUNICACIÓN. El problema de la comunicación ha sido tratado por la psicología, la antropología filosófica, la filosofía del lenguaje y la semiótica. Existen dos grandes tesis para explicar la comunicación: la tesis lingüística (reificadora de la información) y la tesis existencial (más en el horizonte la comunicación interpersonal —entre los sí mismos—; Jaspers). # La denominada “teoría de la comunicación” (que hace suya la tesis lingüística y que es sobretodo una teoría de los mensajes) estudia los fenómenos de transmisión de las *señales*, tanto entre máquinas, como entre personas, o entre máquinas y personas. El proceso de comunicación, según esa teoría, se produce cuando se establece una relación entre el *emisor* (fuente del mensaje), que transmite a través de un *canal* un *mensaje*, y el *destinatario* (receptor), disponiendo ambos (emisor y destinatario) del mismo *código* (o en grado suficiente), ya que la falta de código reduce el proceso comunicativo a un proceso de estímulo-respuesta que no exige interpretación. (véase *Cibernética*)

CONCIENCIA. Aspecto reflexivo del proceso mental que se da en algunos espíritus, no en todos, aspecto por el cual el sujeto cognescente repara en alguna fracción de su conocimiento o el pensador en alguna fracción de su pensamiento.

CONDENSACIÓN. Proceso inconsciente en el que una única idea sustituye (condensa) varias asociaciones. Empleado originariamente en el análisis de los sueños, este concepto ha sido aplicado recientemente al análisis de las películas en cuanto *textos*.

CONEXIÓN TELEFÓNICA. Una conexión a un ordenador remoto hecha mediante un módem y una simple línea telefónica analógica.

CONFIGURACIÓN. El término designa un conjunto cuyos miembros están dispuestos de manera tal que pueden ser especificados económicamente, o dicho de otra forma, cuya disposición es en alto grado redundante.

CONNOTACIÓN. La idea de connotación va emparejada con la de *denotación*, en cuanto indica una serie de valores secundarios, no siempre bien definidos, generalmente ligados a un *signo*. Engloba todas las significaciones no referenciales. (véase *Denotación*)

CONTENIDO FIGURATIVO. El contenido figurativo deriva de lo que se puede ver en una imagen y se puede traducir en conceptos no abstractos, como por ejemplo: mesa, ventana, mujer, ...

CONTENIDO REPRESENTACIONAL. Tiene que ver con el *qué* se expresa o transmite. El contenido representacional de una imagen deriva de lo que se puede ver en ella, tanto si se refiere a elementos figurativos como si se puede traducir en conceptos abstractos. (véase *Contenido figurativo; Enunciado; Representación*)

CONTEXTO. El contexto condiciona la función del elemento (palabra, signo, imagen), convirtiéndolo en pertinente para la interpretación del “texto”. # El contexto también puede referirse al conjunto de datos y acontecimientos sociales que condicionan el comportamiento lingüístico e incluso la expresión artística.

CONTRATO. Para Greimas, el contrato es uno de los principales sintagmas narrativos del relato; el contrato implica a un *destinador* y a un *destinatario*. El primero propone un programa-objeto (un querer hacer) al segundo, que puede aceptarlo o rechazarlo. La aceptación del contrato transforma al destinatario en sujeto que comienza la búsqueda del “objeto del deseo”.

COPIAR Y PEGAR *-copy and paste*. Con la llegada de la era de los ordenadores nos hallamos en la era de la duplicación perfecta. En el mundo digital cada copia es una copia idéntica a su master. Se ha perdido el “aura de autenticidad” de la obra artística del que nos hablaba Walter Benjamin.

CORREO ELECTRÓNICO *-e mail*. El correo electrónico puede ser definido como el sistema de mensajería electrónica de Internet. Comúnmente es llamado e-mail abreviatura de *electronic mail*. Es el recurso más utilizado de Internet.

CRACKER. Pirata informático, que navega por la red burlando controles de seguridad informáticos y accediendo tanto a bases de datos privadas como a ordenadores de otros usuarios perjudicando o con el fin de obtener beneficios económicos.

CUADRO. Pintura, icono o imagen determinada por sus bordes o límites externos. La noción de cuadro juega un papel fundamental en la *composición* de la imagen. # En la imagen de vídeo con barrido entrelazado, imagen completa formada por dos *campos* consecutivos y que se

produce cada 1/25 de segundo (según las normas C.C.I.R., PAL y SECAM), o cada 1/30 de segundo (según las normas E.I.A. y NTSC). (véase *Campo; Campo y fuera de campo; Encuadre*)

CULTURA. Reflejo y prefiguración, en cada momento histórico, de las posibilidades de organización de la vida cotidiana; complejo de la estética, los sentimientos y las costumbres, mediante el que una colectividad reacciona ante la vida que le es dada objetivamente por la economía (definimos este término sólo en la perspectiva de creación de valores, y no la de su enseñanza). (Guy Debord, 1967)

CYBORG. Un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción. Los *cyborgs* son políticamente ubicuos e invisibles. # Según Donna J. Haraway, a finales del siglo XX todos *nosotros* somos *cyborgs*. El *cyborg* es nuestra ontología, nos otorga nuestra política, permite imaginar un mundo sin géneros, sin génesis y, quizás, sin fin. El *cyborg* ya no está estructurado por la polaridad de lo público y lo privado, define una polis tecnológica basada parcialmente en una revolución de las relaciones sociales en el *oikos*, el hogar. (véase *Cibernética*)

DATA -datos. Palabra plural procedente del latín que significa los datos. Con este término algunos autores se refieren a la información digital. Imágenes, texto, sonido o cualquier tipo de documento en el ordenador, no son más que datos numéricos codificados en el sistema binario 0/1.

DÉ-COLLAGE. Término utilizado por Wolf Vostell para referirse a la operación de “despegar” lo adherido, entendida como acción que descubre signos ocultos y al mismo tiempo establece nuevas configuraciones imprevistas. Entre otras cosas, el *dé-collage* ha hecho patente la “superficialidad” de la trama televisiva. # Este concepto tiene cierta conexión con el concepto derridiano de *desconstrucción*.

DENOTACIÓN. Es el valor informativo-referencial de un *signo*, indicado con precisión por el *código*. En este sentido la denotación está ligada a la función referencial del lenguaje (véase *Connotación*)

DERIVA. Desviación angular de una trayectoria o variación del valor de una magnitud por causas diversas. # Según Debord, modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones de la sociedad urbana: técnica de paso apresurado a través de ambientes variados.

DESCOMPOSICIÓN. Según Debord, proceso por el que las formas culturales tradicionales se han destruido a sí mismas como consecuencia de la aparición de medios superiores de dominación de la naturaleza que permiten y exigen construcciones culturales superiores. El retraso en el paso de la descomposición hacia construcciones nuevas está unido al retraso de la liquidación revolucionaria del capitalismo.

DESCONSTRUCCIÓN (o Deconstrucción). Término con el que Derrida designa un método por medio del cual el lenguaje tiene que disolverse para dar lugar a la “escritura” como gramatología, esto es, independientemente del logos y de la verdad. Los juegos de palabras dejan de ser juegos justamente por serlo. *Repetición, polisemia, diferencia y diseminación* son instrumentos para una desconstrucción de la escritura. Hay en el sistema deconstrutivo de Derrida una “antifilosofía” y un “antidiscursos”.

DESCRIPCIÓN. En la retórica clásica, la descripción suspende la narración para describir una situación, un lugar o un personaje. La descripción de un lugar se llama *topografía*; la del físico de un personaje se llama *prosopografía*; la del carácter de un personaje se llama *etopeya*.

DESPLAZAMIENTO. Proceso mediante el cual el énfasis, el interés o la intensidad depositados en una idea se alejan de ella y se traspasan (se desplazan) a otras ideas. El concepto, que fue introducido por Freud para el análisis de los sueños, ha sido adoptado por el análisis de las películas en cuanto *textos*.

DIÉGESIS. En Aristóteles es el relato puro, transmitido por el narrador, mientras que la *mimesis* es el relato recitado por los personajes. # En la acepción actual la diégesis es la *historia* comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. # El *universo diegético* es el conjunto de acontecimientos narrados en un relato (el contenido de un relato frente al significante de la narración), su supuesto marco (geográfico, histórico, social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en el que se produce. En el análisis de un relato, la diégesis deja entrever su modelo funcional.

DIGITAL. Como adjetivo, relativo o perteneciente a un dedo o a los dedos. # Una señal es digital si existe discontinuidad entre ella y otras señales de las cuales debe distinguirse; “sí” y “no”, “1” y “0”, son ejemplos de señales digitales. (véase *Analógico*)

DIRECCIÓN IP -Internet Protocol. Dirección del Protocolo Internet. Es un número asignado que identifica inequívocamente cada ordenador conectado a una red TCP/IP. La dirección consta de unas partes que identifican tanto al ordenador, como la red y la subred a la que pertenece.

DISCURSO. Según Benveniste, es el registro de la *enunciación* en el que los enunciados incluyen tanto el origen de la emisión como el receptor (por ejemplo, “Te vi ayer”). Se utiliza también este término en relación con la interpelación cinematográfica y videográfica.

DISCURSO FÍLMICO Y VIDEOGRÁFICO. Se puede hablar de discurso filmico si se considera la especificidad del “lenguaje” del cine. Igualmente diremos respecto al discurso videográfico. Todos los elementos plásticos, gráficos, iconológicos, fonológicos y morfosintácticos de la *audiovisión* interactúan con el plano del contenido, asumiendo un valor significativo y activando el sentido global del *texto*.

DISCURSO POÉTICO. Para Jakobson, el discurso poético surge de una compleja disposición rítmica, de la selección y combinación de las palabras (o signos) en una secuencia dominada por el principio de equivalencia, es decir, de los lazos estrechos semánticos y fonéticos (visuales y sonoros en lo audiovisual) de los signos. # En el discurso poético se recurre a la ambigüedad, la *polisemia*, la hiperconnotación del signo, la autorreflexividad, el *isomorfismo* entre el plano del contenido y el plano de la expresión, la correlación, el paralelismo, la forma, el lenguaje “secundario”, la semantización textual, transcodificación, las *isotopías*.

DISCURSIVA. Forma de interpelación que emplea mayoritaria o casi exclusivamente el *discurso* como forma de *enunciación*.

DISPOSITIVO. En semiótica, se llama dispositivo a cualquier clase de estructura formal configurada de tal manera que pueda recibir datos y transformarlos. En este sentido también se puede estudiar como dispositivo cualquier institución literaria, cinematográfica o videográfica que integre determinado grado de *intertextualidad* y adaptarlo a las finalidades propias del género. # También se aplica el concepto de dispositivo para referirse a los *dispositivos tecnológicos*; en este caso el término también tiene connotaciones de estrategia militar.

DISTANCIAMIENTO. Relación entre el espectador y el texto que provoca el “extrañamiento” del espectador y lo sitúa, de este modo, en una posición crítica y reflexiva ante el texto.

DNS -Domain Name System. Todo equipo conectado a Internet lleva asociado un número diferente que identifica el ordenador y la red a la que éste pertenece (véase DIRECCIÓN IP). Aunque todas las máquinas trabajan con direcciones expresadas en números, existe un servicio que se encarga de la traducción de estos números en nombres más fáciles de recordar para los humanos. El Sistema de Nombres de Dominio o DNS consiste en una base de datos distribuida por toda la Internet que es consultada para realizar estas traducciones.

DOWNLOAD. Descargar, bajar información de una red a un ordenador personal. (Véase *UPLOAD*)

DROMÓTICA.

DUALISMO. Todo sistema de pensamiento que reconoce dos principios independientes; por ejemplo, *espíritu* y *materia* o *bien* y *mal* son conceptos dualistas, a diferencia del *monismo* en el que la realidad se concibe como un todo unificado.

ECOLOGÍA. Ciencia de las interrelaciones e interdependencia de organismos entre sí y de organismos y sus ambientes. Para Bateson, la ecología contemporánea yerra al poner un acento excesivo en el intercambio energético y al prestar insuficiente atención al intercambio de información.

ELIPSIS. Eliminación de algún elemento o parte de la historia. Con el empleo de la elipsis, el tiempo del relato es inferior al de la historia.

EMOTICON. Iconos en forma de cara formados a partir del código ASCII que sirven para expresar emociones. Existe todo un alfabeto formado por *emoticons*.

ENCUADRE. En principio, la cuestión del encuadre está ligada a la noción de *cuadro*, y pone de manifiesto la institución de un *punto de vista* de la cámara sobre el acontecimiento presentado ante ella. (véase *Campo y fuera de campo; Cuadro; Plano; Punto de vista*)

ENCUADRE MÓVIL. Cambios en el encuadre de la imagen que son el resultado del zoom o de movimientos de la cámara de diversos tipos: por ejemplo, *travellings*, tomas panorámicas, tomas con grúas, tomas con *steadycam*, etc.

ENDOACCESO (ELECTRÓNICO). Concepto desarrollado por Otto E. Röessler, derivado de la *endofísica* (*endo* = interior; *exo* = exterior). Consiste en permitir la descripción, desde la perspectiva de un observador interno explícito, de las condiciones para la contingencia de toda experiencia dependiente de la relatividad del observador y del mundo entendido como un problema de *interfaz*. La electrónica es un endoacceso al mundo. (véase *Endofísica; Interfaz; Observador externo/Observador interno*)

ENDOFÍSICA. Desarrollada por Otto E. Röessler, la endofísica establece la construcción de modelos de mundo de nivel inferior que contienen un observador interno explícito, descrito microscópicamente. La endofísica es un tipo de procedimiento a través del cual se pueden estudiar las *interfases* de manera más exacta, ya que demuestra la realidad del observador y su dependencia con respecto a la apariencia del mundo, así como su distinción entre los fenómenos relacionados con el observador interno y el observador externo. Con la endofísica la misma física se vuelve algo psicótica. (véase *Teoría cuántica*)

ENTRADA -input. Las operaciones o los órganos de entrada se refieren a la introducción de los datos en una máquina. Se opone a salida -output-

ENTROPÍA. En la teoría de la información (el término procede la termodinámica y expresa en ella un estado de desorden) representa la equiprobabilidad de los acontecimientos posibles en la fuente de producción (por ejemplo, cuántos mensajes pueden surgir desde el teclado de una máquina de escribir). La entropía supone un factor de incertidumbre para el destinatario. El *código* selecciona los mensajes posibles y reduce la entropía.

ENUNCIACIÓN. Es el acto individual de la locución en el que se muestra el hablante. Forma en la que se interpela o se sitúa al receptor. (véase *Discurso*)

ENUNCIADO. En un acto de habla, significado de lo que se dice. (véase *Discurso, Contenido representacional*)

EPISTEMOLOGÍA. Rama de la ciencia combinada con una rama de la filosofía. Como ciencia, la epistemología es el estudio de cómo organismos particulares o conjuntos de organismos “conocen”, “piensan” y “deciden”. Como filosofía, la epistemología es teoría del conocimiento (generalmente considerada sinónimo de *gnoseología*) que estudia los necesarios límites y otras características de los procesos de conocer, pensar y decidir.

ESCÁNER. Dispositivo de digitalización de imágenes.

ESCENA. En el cine, el término se refiere al plano o a la serie de planos que tienen un mismo “escenario” como denominador común. Es decir, está determinada por la unidad de lugar (de tiempo y espacio). El significante de una escena es fragmentario o parcial (carece de sentido completo). El significado es percibido como unitario y continuo. Los hiatos espaciales o temporales (aberturas o lagunas) en el interior de la escena son hiatos de cámara, debidos a disfunciones o dislocaciones de la máquina. No se produce el hiato diegético, es decir, no se altera ni interrumpe el significado de denotación (de la narración de la historia).

ESCOPOFILIA. Instinto o movimiento compulsivo hacia la contemplación placentera, estudiado por Freud en su obra sobre los instintos y utilizado en la teoría del cine para describir el placer de la contemplación en el cine.

ESPECIFICIDAD CINEMATOGRÁFICA. Remite a los elementos de la *significación* que funcionan sólo en el “lenguaje” cinematográfico y en ningún otro.

ESPECTÁCULO. En general, aquello que se ofrece a la mirada. # Según Debord, representación, ideología representada; reino de las apariencias donde se producen y reproducen unas relaciones humanas alienadas. El espectáculo no es tanto una colección de imágenes, sino una relación social entre la gente, mediatizada por las imágenes.

ESPECULARIDAD. Relaciones de la mirada y de la percepción visual, a menudo inconscientes.

ESTÉTICA. Digamos, sin ánimo reduccionista, que la estética ofrece una teoría de lo bello. Es el estudio de los procesos desarrollados en el creador y en el receptor por obra de los cuales la belleza es creada y reconocida. # Kant llama “Estética trascendental” a la ciencia de todos los principios *a priori* de la sensibilidad. Lo estético es “finalidad sin fin”, complacencia sin finalidad útil o moral. Lo bello no es reconocido como un valor absoluto, sino que tiene sólo relación con el sujeto; el hecho de las distintas contradictorias apreciaciones sobre lo bello no es, sin embargo, el producto de esa necesaria referencia a la subjetividad, sino el hecho de que la actitud del sujeto sea siempre plena y puramente desinteresada, dedicada a la contemplación. [Destacamos algunos de los filósofos que han desarrollado un pensamiento relevante sobre la estética: Aristóteles, Kant, Schelling, Hegel, Shopenhauer, Croce, Adorno.]

- ESTILO.** Conjunto de los rasgos formales que caracterizan el modo de expresarse de una persona (en relación con el patrimonio cultural común, nada fácil de medir, del determinado tiempo histórico que le ha tocado vivir a esa persona). # Conjunto de rasgos formales (observancia de normas) que caracteriza un grupo de obras, constituido sobre bases tipológicas o históricas (escuela o periodo).
- ESTRUCTURA.** La estructura es un sistema caracterizado por ser total, autorregulable y transformable de acuerdo con las reglas que ordenan el funcionamiento de los elementos y su relación recíproca. Esas características corresponden a los umbrales e hitos del funcionamiento, así como las líneas de un dibujo definen los cuerpos sólidos dibujados.
- ESTRUCTURALISMO.** Como teoría general, el estructuralismo es una corriente crítica dispuesta a considerar la interdependencia y la interacción de las partes en el seno de un todo. Tomó como modelo la lingüística estructural de Jakobson. # En los últimos tiempos se la ha denigrado acusándola de platonismo (los “objetos” no serían más que manifestaciones) y de ser un abuso de la ideología tecnocrática. # Como metodología desembocó en la *semiótica*. [Destacamos como “estructuralistas” a: Lévi-Strauss, Lacan, Althusser, Foucault, Barthes y, aunque algo alejado, Chomsky.]
- EXISTENCIALISMO.** Kierkegaard fue el primero que abogó por un “pensar existencial” en el cual el sujeto que piensa se incluye a sí mismo en el pensar en vez de reflejar, o pretender reflejar, objetivamente la realidad. Este existencialismo fue como un grito contra la filosofía especulativa (principalmente de Hegel). Para el pensar existencial, el hombre no es conciencia y menos conciencia de la realidad: es la realidad misma. [Cierta continuidad del existencialismo lo encontramos en el pensamiento de Nietzsche, Bergson, Sartre y Heidegger (aunque él rechazó tal adscripción) y en la *fenomenología*.]
- EXPANDED-MEDIA** (medios expandidos). Concepto que sirve para referirse a ciertas prácticas de cine experimental, de vídeo experimental o de combinaciones *inter/hipermediáticas*: las proyecciones múltiples de cine, las *videoinstalaciones*, los entornos *multimedia*, las *ciberinstalaciones* (como puede ser la *realidad virtual* en Internet), etc.
- EXPRESIÓN.** La sustancia de la expresión, visible o sonora, según el código pertinente, es la masa gráfica, fónica, ... en la que se manifiesta la forma de la expresión. El sentido no depende exclusivamente de los significados, sino de la relación activa y actuante entre significantes y significados, esto es, de la correlación entre formas de expresión y formas de los contenidos. # En el *discurso poético*, el análisis de la forma de la expresión ha de unirse a las manifestaciones suprasegmentales del texto y a los moldes convencionales que organizan el nivel semántico-sintáctico.
- EXTRATEXTUALIDAD.** Todo lo que materialmente es exterior a la obra: referencias histórico-culturales, detalles biográficos, intenciones de poética, ideología, etc.
- FAQ -Frequently Asked Questions.** Preguntas de uso Frecuente. Documentos que recopilan las preguntas más usuales en relación con un determinado tema o grupo de noticias, diseñada para evitar la repetición en línea de cuestiones que hace tiempo que se consideran contestadas.
- FASE DEL ESPEJO.** En el psicoanálisis lacaniano, estadio en que el niño aprende y domina su unidad corporal, ejemplificado concretamente por la percepción de sí mismo en un espejo. La fase del espejo es un momento crucial en la formación del sujeto, porque es una condición previa para sentirse a uno mismo como algo distinto de lo “exterior”.
- FENOMENOLOGÍA.** Esta forma de pensar se ha definido como “teoría de las apariencias” (fundamento de todo saber empírico). # Hegel llama “fenomenología del espíritu” a la ciencia que muestra la sucesión de la diferentes formas o fenómenos de la conciencia hasta llegar al saber absoluto. Pero es en Husserl y Peirce donde la fenomenología ha adquirido un lugar central, siendo continuado, entre otros, por: Sartre, Merleau-Ponty, Heidegger, Bachelard, Ricoeur, Derrida, Baudrillard. La fenomenología es a la vez un método y “un modo de ver” relacionados mutuamente. En cuanto a método, podemos decir que consiste, después de depurar los excesos psicologistas, en reconsiderar todos los contenidos de la conciencia. En vez de examinar si tales contenidos son reales o irreales, ideales, etc., se procede a examinarlos en cuanto son puramente dados (lo dado es el correlato de la conciencia intencional —no hay contenidos de conciencia, sino únicamente fenómenos—). La fenomenología trata de reconocer que toda intuición primordial es una fuente legítima de conocimiento. (En este sentido es totalmente positivista.)

- FETICHISMO.** Rechazo (inconsciente) de la amenaza de castración mediante la idealización de la fuente de la amenaza: en el psicoanálisis freudiano, la ausencia de pene en la madre. # El término se emplea en el análisis feminista de las representaciones cinematográficas y videográficas de las mujeres.
- FEEDBACK.** Concepto introducido por Julian Bigelow y Norbert Wiener (1948) que tiene que ver con el encadenamiento causal entre estímulo y reacción creados en sistemas cibernéticos autorregulables. # Palabra inglesa que significa “retroalimentación” y designa al elemento informativo que se dirige hacia atrás modificando al sistema que lo ha producido. # El *feedback electrónico* se define de forma similar, pero con la variable sustancial que la retroalimentación se produce instantáneamente, a la velocidad de la luz. # Cuando entre codificación y decodificación, emisión y recepción, hay una perfecta homogeneidad, entonces se realiza el bucle social del *feedback*. Entonces todo tiene lugar como si el código mismo desapareciese o se “naturalizase”.
- FEEDBACK NEGATIVO.** Es el mecanismo central de la explicación cibernética por la cual en sistemas de retroacción un informe del resultado del funcionamiento anterior se usa para ajustar el mecanismo que rige el funcionamiento futuro, lo cual permite correcciones que aparentemente están dirigidas a una meta.
- FEEDBACK POSITIVO** (o Cismogénesis). El efecto del mensaje de *feedback* es empujar el sistema aun más en la dirección de su anterior movimiento, lo cual aumenta la inestabilidad del sistema en lugar de hacerlo retornar a la estabilidad u homeostasis.
- FLASH-BACK.** Término que se usa en el cine para designar a una o varias secuencias de carácter retrospectivo. Se produce cuando se rompe el orden cronológico sucesivo del relato para evocar hechos sucedidos en época anterior al momento en que se encuentra la historia.
- FLASH-FORWARD.** En el cine, representa un salto hacia adelante (lo que es poco usual). Designa la aparición de una imagen o imágenes cuyo lugar en la cronología de la historia contada está situada “después”.
- FICCION.** En latín el verbo *figo* (*ingere*) significa modelar, formar, representar, y de ahí: preparar, imaginar, disfrazar, etc. # Digamos que las ficciones pueden ser reguladoras efectivas de la vida psíquica y también de la vida moral y social. Las ficciones son objetivaciones que tienen su función (no sólo de “distracción”) dentro de un determinado contexto cultural. # En el cine, la ficción ocupa un lugar *hegemónico*.
- FIGURAS RETÓRICAS.** Son desviaciones del lenguaje. Según Genette, distancia existente entre signo y sentido, como espacio interno del lenguaje. La figura es un proceso del lenguaje basado en la connotación, y como tal implica la conciencia de la ambigüedad del lenguaje. La función autosignificante de la literatura o de un sistema simbólico ya no pasa a través del código de las figuras retóricas (observemos pero que, después de un periodo de rechazo de la retórica, en los últimos tiempos una gran parte de los productos culturales han vuelto al uso y abuso de una “neoretórica”). # La clasificación tradicional de las figuras retóricas es como sigue: *figuras de pensamiento; de significación o tropos: metáfora, metonimia, sinécdoque, antonomasia, hipérbole y litote; de dicción; de elocución; de construcción; de ritmo y melodía*. En cambio el grupo μ , considerando las figuras como un efecto de transformación del lenguaje, distinguen entre: *metaplasmos, metataxis, metasemas y metalogismos*.
- FILME (Film).** Un filme está constituido por un determinado número de imágenes fijas (fotogramas) dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada *plana*, delimitada por un *cuadro* y en *movimiento*. Un filme puede ser con sonido o sin sonido, pero siempre necesita un *marco* visual de proyección.
- FORMALISMO.** Tendencia crítica (fundada entre finales del siglo XIX y principios del XX) que se ocupa del *cómo* se construyen u organizan las formas en las obras artísticas. El formalismo tradicional separa los elementos formales de los no formales (*contenido representacional*) que el analista percibe dentro de una obra, dando importancia sólo a los primeros y considerando a los segundos como secundarios o subordinados a los elementos formales. # No existe un *método general* en el análisis formalista aplicable a todas las pinturas, imágenes, ..., entre otros factores, porque las imágenes contienen una información subyacente, un representar aquello que representan. # El formalismo evoluciona al considerar que la *función* cambia la forma, y que la forma transmuta la función. A través de la lingüística el formalismo derivó hacia el *estructuralismo* y la *semiótica* (después, la lingüística se convierte en una parte de la

semiótica). Una nueva corriente formalista se ha desarrollado especialmente en Estados Unidos: el *neoformalismo*.

FORMALISMO ANALÍTICO (o descriptivo). Es una teoría sobre cómo son esencialmente las imágenes. Sostiene que las obras se componen necesariamente de una determinada manera, y que esta composición es la única que hay que tener en cuenta en el momento de interpretarlas. Utiliza dos métodos generales: el primero, (método lexical) consiste en apelar al vocabulario, a las palabras que utiliza el crítico para enmarcar la descripción, por eso tiende a ser arbitrario y puramente especulativo; el segundo, (método operacional) consiste en invocar una operación o proceso que el crítico, al menos en la imaginación, aplica directamente a las imágenes y que le permiten extraer de su superficie el material necesario para hacer una auténtica descripción formalista (Richard Wollheim, 1987).

FORMALISMO NORMATIVO (o prescriptivo). Según Wollheim, es una teoría sobre cómo han de ser las imágenes. Esta teoría postula que las obras se han de componer de una determinada manera para llegar a tener un valor, y que esta composición de formas, motivos o configuraciones es la única que hay que tener en cuenta en el momento de evaluarlas.

FORMALISMO MANIFIESTO. Según Wollheim, es una teoría que presupone que las formas que contienen la esencia de una imagen son aislables del conjunto visual y pueden exponerse individualmente mediante diagramas o otras formas de descripción geometrizable.

FORMALISMO LATENTE. Según Wollheim, es una teoría en la que las formas esenciales de una imagen no son aislables. Son formas enterradas bajo la superficie, desde donde deben recuperarse, y una vez recuperadas, sólo son capaces de formulaciones abstractas. Hoy en día se conoce como la teoría que asimila la imagen con una especie de lenguaje o estructura pseudolingüística y que por tanto cada imagen tiene una sintaxis o gramática subyacente (tesis *semiológica*).

FRAME. Comúnmente el anglicismo *frame* designa cada cuadro o imagen singular de las que se compone una imagen en movimiento (cine, vídeo...). # En Internet se refiere a cada uno de los cuadros o imágenes en el que se haya dividido la interfaz del *browser* –navegador-. (Véase *Marco*).

FREEWARE. Se denomina *freeware* al *software* o programario de uso libre. El autor renuncia a sus derechos y permite que se utilice sin ninguna restricción por cualquier usuario. Tan solo puede pedirse, como cortesía, que se mencione el origen del programa.

FTP ANÓNIMO. Por medidas de seguridad el servicio FTP, comprueba el permiso de acceso del usuario a la máquina en cuestión. La identificación se realiza mediante un nombre de usuario –*user name*- y una contraseña –*password*. El FTP anónimo es un servicio que ofrece multitud de organizaciones y que a diferencia del FTP el usuario no precisa de permiso previo. El usuario se identifica como anónimo –*anonymous*- y como contraseña se le solicita el correo electrónico, con el objeto de poder contactar con él en caso necesario.

FUNCIÓN NARRATIVA. Es una dimensión cognitiva fundamental que estructura las representaciones y los conocimientos. La función narrativa permite cortar la acción en diferentes escenas y determinar cuáles son los elementos o personajes que saldrán, su estado al principio de la escena y su orden de entrada en escena. (véase *Narración, Narrativa*)

FUNDIDO (*Fade*). Mecanismo de interrupción que marca la transición entre planos dentro de una película. *Fade in* (abrir de negro): la imagen aparece gradualmente sobre una pantalla inicialmente negra. *Fade out* (fundir a negro): lo opuesto a *fade in*.

FUNDIDO ENCADENADO (*Dissolve*). Mecanismo de interrupción para unir planos cinematográficos, que lleva consigo la superposición de un *fade out* sobre un *fade in*.

GÉNERO. Como modelo estructural, es la configuración histórica de constantes semióticas y retóricas que es coincidente en un cierto número de obras dentro de determinada práctica cultural. # Cada género desarrolla su forma de interpelación, pero eso no quiere decir que los géneros sean estables, son modelos que van cambiando y que hay que situar en el sistema que sustenta un determinado momento de hacer arte o creación discursiva.

GENEALOGÍA. Modo de pensar que se funda en la idea de una exploración en busca de la génesis del propio pensar. Ese fue el procedimiento de Nietzsche al preguntarse por el origen de nuestros conceptos morales. Esa genealogía no es una simple historia, sino un buceo en el ser del hombre como ser histórico. La genealogía es menos conocimiento que reconocimiento.

GEOMETRÍA FRACTAL.

- GIF -Graphics Interchange Format*. GIF o Formato de Intercambio de Gráficos. Junto al formato de imagen JPEG es el más utilizado en Internet.
- GNOSEOLOGÍA**. Estudio o teoría del conocimiento que nace como parte de la Metafísica. (véase *Epistemología*).
- HACKER**. Fisgón informático, atraviesa controles de seguridad pero sin provocar perjuicio alguno.
- HARDWARE**. Conjunto de elementos físicos empleados para el cálculo o tratamiento de datos. (Véase *Software*)
- HEGEMONÍA**. Según Gwynn A. Williams (siguiendo a Gramsci), la hegemonía es una situación en la cual domina un cierto modo de vida, expandiendo en la sociedad una concepción de la realidad a través de todas las manifestaciones institucionales y privadas, uniformando bajo tales condiciones todo principio de gusto, de moralidad, de uso, de religión y toda otra relación social, particularmente en sus connotaciones intelectuales y morales.
- HERMENÉUTICA**. Expresión de un pensamiento (proposición o juicio); de ahí explicación y sobre todo interpretación del mismo. La interpretación no es algo externo a lo interpretado. Es un método, igualmente alejado de la arbitrariedad interpretativa romántica y de la reducción naturalista, que permite fundamentar la validez universal de la interpretación histórica (conciencia histórica). La hermenéutica puede estar muy cercana a una teoría general de los símbolos, más o menos interesada en las dimensiones epistemológicas, metodológicas o ontológicas. [Entre los pensadores que han alternado la disciplina hermenéutica con otras destacaremos a: Dilthey, Heidegger, Gadamer, Ricoeur, Cassirer, Taylor, Apel, Derrida, Vattimo.]
- HIPERMEDIOS**.
- HIPERTEXTO (ELECTRÓNICO)**. Ya en Barthes [S/Z, 1970] encontramos su definición al describir un ideal de textualidad (texto abierto): “en este texto ideal, abundan las redes que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero sí diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden *hasta donde alcanza la vista*, son interminables...; los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural, pero su número nunca está limitado, ya que está basado en la infinitud del lenguaje”. El término fue acuñado por Theodor H. Nelson en los años sesenta para referirse a una escritura no secuencial, a un texto que bifurca, que permite que el lector elija y que se lea mejor en una pantalla *interactiva*.
- HISTORIA**. La historia es una forma de conocimiento que investiga los hechos y acontecimientos (no las “esencias” o las “naturalezas”) expresándolos mediante la narración o descripción de los datos obtenidos. # Suele distinguirse (aunque no siempre pueden separarse) la “historia”, para referirse a la(s) realidad(es) histórica(s), de la “Historia”, para referirse a la ciencia histórica o historiografía. En nuestro tiempo la Historia es considerada *ontológicamente*: ¿cuál es la naturaleza de los hechos históricos?; la Historia es una ciencia ideográfica; y *epistemológicamente*: ¿es el material histórico fundamentalmente conceptualizable o simplemente intuible?; ¿se refieren los juicios históricos a individuos, o bien a alguna clase de “universales”?; la Historia no puede ser objetiva; los juicios históricos están relacionados con juicios de valor, en una axiología “objetivista” en crisis. # En la teoría del relato, la historia es el conjunto de los acontecimientos relatados. Registro de la enunciación que supone distancia e impersonalidad. Es propio de la narración de acontecimientos pasados en los que no está implicado personalmente el hablante. # Se emplea también el término en relación con la enunciación cinematográfica. (véase *Diégesis*)
- HISTORICIDAD**. Este concepto se refiere al *ser histórico*, a “la posibilidad de constituir la historia”, dice Heidegger; es fundamentalmente ontológico y tiene su justificación en la medida en que la filosofía formal de la historia destaca los problemas ontológicos por encima de los gnoseológicos, lógicos, etc.
- HISTORIOGRAFÍA**. Se ha propuesto entender la historiografía como el estudio histórico, el estudio del pasado; en consecuencia, tiene en cuenta el valor referencial que tienen los términos usados por los historiadores. Con todo, no se evita la ambigüedad de títulos como *Historia de la historiografía*. [Puede servir de introducción el texto de José Fernández Arenas, *Teoría y metodología de la historia del arte*, 1982-84.] (véase *Historia*)
- HOLISMO**. Concepto filosófico que se refiere a la tendencia que tiene la naturaleza a producir, partiendo de la agrupación ordenada de partes, complejos “todos” con propiedades que no

están presentes en las partes separadas ni pueden predecirse atendiendo a dichas partes. El holismo se contraponen al individualismo.

HOMEPAGE. Portada o página principal propia de todos los *websites* o espacios web en el World Wide Web.

HOST. (Véase *Nodo*)

HYBRIS. Arrogancia de palabra o de sentimiento que en la tragedia griega constituye una falta trágica que conduce al héroe a su perdición. La *hybris* es el abocamiento a la muerte.

ICONO. Para Peirce, el icono es uno de los tres tipos fundamentales de signos, junto con el *índice* y el *símbolo*. Un signo es un icono cuando existe una relación de analogía formal entre el representante y lo representado. # En sentido lato, un icono es una imagen. Se habla de *lenguaje icónico* a propósito de sistemas de comunicación como el cine, etc., que se sirve de las imágenes para transmitir un mensaje. Eco [*Tratado de semiótica general*], hizo una crítica del iconismo.

ICONOGRAFÍA. Rama de la historia del arte que se ocupa del contenido temático o significado de las obras de arte, en cuanto algo distinto de su forma. # Según Panofsky, el análisis iconográfico presupone una identificación correcta de los “motivos”, “temas” o “conceptos” presentes en una imagen (especialmente en aquellas imágenes simbólicas complejas de tipo alegórico o que narran historias), con el fin de llegar a una interpretación verdadera del contenido o significado intrínseco del mundo que constituyen los símbolos. De ahí que la iconografía está fundamentada en el conocimiento detallado de la historia de los *estilos* (formas), de los *tipos* (temas o conceptos), de los *símbolos*. Es así que la iconografía, tal como la entiende Panofsky y sus seguidores, es *iconología*. La iconografía es en parte una reacción contra la consideración de las obras de arte como pura historia del proceso de las formas (tal como Wölfflin la representa). (véase *Formalismo*)

ICONOLOGÍA. En el sentido tradicional, el término se usaba en los manuales de símbolos, alegorías y personificaciones como una ciencia productora de imágenes al servicio de los artistas, y no como un instrumento de interpretación histórico-artística. # La iconología realiza una valoración de la obra de arte, no sólo como hecho estético, sino como hecho histórico. Viene a ser una historia de las ideas visuales. (véase *Iconografía*)

IDEA. El término idea procede de griego y significa etimológicamente “visión”. # Las ideas simples son las que no admiten distinción y separación; las complejas, aquellas en las cuales pueden distinguirse partes. # Según Myhill, hay tres clases de ideas, cada una determinada por un carácter: ideas de carácter “efectivo” (aquel cuya presencia y ausencia puede descubrirse); ideas de carácter “constructivo” (aquel que permite establecer un programa de acuerdo con el cual se podrá descubrir oportunamente algo que posee la propiedad constructiva); ideas de carácter “prospectivo” (aquel que puede reconocerse o crearse mediante una serie de actos razonados, aunque imprevisibles). [Para una aproximación al concepto de “idea” (distinción entre “forma” y “idea”) en las artes visuales se recomienda leer a Erwin Panofsky, *Idea*, 1924.]

IDENTIDAD.

IDEOLOGÍA. Según Althusser, es la representación que la sociedad tiene de sí misma y para sí misma, así como la manera en que la gente vive y crea esa representación. Sistema de ideas, problemática, etc. Según Marx, la ideología es ante todo la ideología política entendida como falsa conciencia, como racionalización de una realidad alienada. Por ejemplo, lo que se conoce como el “pensamiento único”.

IDEOLOGÍA PATRIARCAL. Según Annette Kuhn, mecanismo ideológico que representa y crea relaciones de dominación del hombre sobre la mujer. (véase *Ideología*)

IMAGEN. La verdadera imagen comunica muchas cosas a la vez y cosas que frecuentemente sería impensable que pudieran decirse de otra manera. # En psicología, la palabra imagen significa una reproducción mental, un recuerdo de una vivencia, sensorial o perceptiva, pero no forzosamente visual. # Hay imágenes visuales, sonoras, gustativas, olfativas, térmicas, presivas, cinestésicas, empáticas. # Las imágenes suelen también distinguirse entre imágenes *estáticas* (fijas) e imágenes *dinámicas* (móviles). # La *imagen sinestésica* traduce la sensación perceptiva de un sentido a otro. # Para Bachelard, la oposición entre imagen y concepto es esencial: la imagen es producto de la imaginación pura, no de la percepción, y es creadora de lenguaje. En esto se opone a la *metáfora simple*, que no aleja al lenguaje de su papel utilitario.

INPUT. (Véase *Entrada*)

- IMPRESIÓN DE REALIDAD.** En el cine, el prototipo mítico de su impresión de realidad es el estremecimiento que recorrió a los espectadores de la película de Lumière, *La llegada del tren a la estación* (1895). Esa impresión proviene de la riqueza perceptiva de los materiales filmicos, de las imágenes que restituye el movimiento de los cuerpos, del sonido y de los efectos de identificación primaria y secundaria producidos en el espectador. # En la televisión y en el vídeo (que por ahora están muy lejos de la riqueza perceptiva del cine), la impresión de realidad es dada por la dimensión temporal instantánea de la que disponen estos medios, especialmente cuando se produce una “conexión en directo” que permite percibir lo vivo en su circunstancia.
- INCONSCIENTE COLECTIVO.** Según Jung, es el fondo “oceánico” dentro del cual se hallan los “yos”; es la “parte” de la psique que hincra sus raíces en lo orgánico.
- ÍNDICE.** Para Pierce, el índice es una clase de signo, junto al *icono* y al *símbolo*; con más exactitud, es un hecho que implica o anuncia a otro, como el humo es índice del fuego.
- INDIFERENCIALIDAD.** Según Gödel,
- INDUSTRIA CULTURAL.** Horkheimer y Adorno [*Dialéctica del Iluminismo*], se refieren a la industria cultural como productora de la paradoja de que una mayor iluminación y alimentación cultural de las masas se ve acompañada de modo fatal por un debilitamiento profundo de la cultura. Después de la 2ª GM y de su subsiguiente depresión, se dará el fenómeno del *estado del bienestar*, directamente relacionado con el fuerte desarrollo de las industrias culturales, que alcanzan su punto álgido en los años 80 (cuando Jack Lang y el gobierno de Mitterant pone la producción y el consumo de la cultura en el centro de la vida política y del progreso económico). Todas las industrias culturales cumplen con la doble función de sujeción al capitalismo y de “industria de la conciencia”. [Para una visión crítica del tema: *Teoría de la postmodernidad*, de Fredric Jameson (1991); *Ensayos políticos*, de Jürgen Habermas (1985)]
- INFOGRAFÍA (Computer Graphics).** Término no muy feliz para referirse a ilustraciones, diseños, fotografías y animaciones construidas sintéticamente y/o tratadas por medio de sistemas numéricos. # La infografía forma parte del mundo de la “máquina universal”, donde la digitalización (el cálculo) de la información y de su transmisión es ya un elemento transformador de nuestra realidad, y cuyo vector principal es la eficiencia económica: material y simbólica, por medio del control y de la velocidad, en el ahorro y en la reduplicación/metamorfosis. # La existencia de una *infografía experimental (Computer Art)* supone establecer una relación con la “máquina universal” bajo un régimen de insumisión al orden dictado por la institución tecnocientífica, a su antropología universalizante, así como la resistencia a toda servidumbre de representación interesada del orden de las cosas. (véase *Ordenador; Simulación*)
- INFORMACIÓN.** La noción de información puede ser transferida a la de aminoración de la incertidumbre. El concepto de información no se corresponde, por lo tanto, con el de contenido ni con el de contenido del mensaje, la información concierne a la transmisión del mensaje y a la mengua de la incertidumbre en la codificación.
- INTENCIONALIDAD.** La obra de arte, además de proponerse comunicar un determinado mensaje, actualiza también algunos criterios internos de desciframiento, señalando en el texto su voluntad de significar por medio de ciertos códigos o de ciertas formas ideológicas. A este fenómeno se le denomina *intencionalidad inmanente* de la obra. # La crítica idealista en cambio, se refiere a la intencionalidad artística como “mundo intencional” (propósitos supuestos no realizados en la obra).
- INTELIGENCIA ARTIFICIAL.** Con esta denominación (aparecida en 1956) se compara y contrasta dicha inteligencia con la “inteligencia natural” (la manifestada por seres vivos). El estudio de la inteligencia artificial no concierne solamente a la construcción de ciertas máquinas, sino sobre todo a la programación de las mismas. # La inteligencia artificial puede ser abordada desde dos puntos de vista complementarios: el primero (perspectiva cognitiva), concierne al estudio de los mecanismos de la inteligencia, y utiliza el ordenador como medio para verificar un modelo o una teoría; el segundo (perspectiva pragmática), concierne a los esfuerzos para dotar al ordenador de las capacidades que habitualmente se atribuyen a la inteligencia humana, como por ejemplo, la adquisición de conocimiento, la percepción, el razonamiento, la toma de decisiones, etc., pero sin reproducir el funcionamiento correspondiente del ser humano. # En este campo se reúnen diversas áreas: la epistemología,

las matemáticas, la lógica, la lingüística, la psicología cognitiva, la neurología, etc. Su desarrollo incide muy especialmente en la *robótica* y en los *sistemas expertos*. (véase *Cibernética; Comunicación; Información*)

INTERACTIVIDAD. Concepto que tiene que ver con la capacidad de los dispositivos tecnológicos para interactuar entre ellos o con el ser humano. En el primer caso (comunicación entre máquinas), tiene que ver con la *cibernética*, con la inteligencia artificial y con la robótica (donde dos de los factores principales es la *automatización* y la *autorregulación*); en el segundo caso (comunicación entre el hombre y la máquina), además de lo anterior, se trata de lograr una *interfaz* que, adaptándose a las particularidades de nuestro lenguaje, muestra la relatividad del observador. Se trata de una tecnología en progreso, que ya ha pasado por sus primeros niveles y que todavía le falta mucho por lograr. Se habla de medios más o menos interactivos, como por ejemplo: el vídeo interactivo, el *hipertexto*, el CD-Rom, la *realidad virtual*, etc. # En ocasiones se relaciona el término de interactividad con el concepto de *participación*, habitual en ciertas prácticas artísticas modernas y contemporáneas; pero no olvidemos que en este caso se trataría fundamentalmente de “interactividad” entre personas, o en todo caso, sin la mediación directa de dispositivos tecnológicos. (véase *Interfaz; Hipertexto*)

INTERFAZ (Interface). La afirmación de Kant de que el mundo es objetivamente distinto de como es percibido, constituye ya una hipótesis de la interfaz. La interfaz parte de la idea de que el mundo es modelable (aunque eso no sea percibido o reconocido por observador) y que nosotros también somos modelados paralelamente. Se trata de una objetividad inexorable del observador no de una objetividad absoluta. La interfaz desempeña un papel central en nuestras relaciones con los medios electrónicos. # Según Peter Weibel, queda patente que nosotros no somos simplemente usuarios y observadores externos, sino que se trata de un nuevo nivel de simbiosis entre el ser humano y las máquinas que revela el mundo como una construcción de la relatividad del observador. Los nuevos límites del mundo son los límites de nuestra interfaz. Nosotros no interactuamos con el mundo, sino únicamente con la interfaz de acceso al mundo.

INTERFERENCIA. En la teoría de la comunicación, la interferencia es la sobreposición del código del destinatario al código o a los códigos de referencia del emisor, de tal suerte que el mensaje queda deformado por aquél. Toda *traducción*, desde esta perspectiva, puede considerarse una interferencia.

INTERPRETACIÓN. Exégesis de un *texto*. # En la literatura, se suele distinguir entre la interpretación *literal* (aspecto filológico y denotativo de los signos) y la interpretación *alegórica* (exalta la polisemia). # Con la interpretación, el desciframiento del texto no se agota. En todo caso, el problema de la interpretación supera la complejidad de las voces de este glosario. # La interpretación, en el teatro y el cine, sirve también para referirse al trabajo del “actor”, de la “actriz”, de los intérpretes o actuantes (*performers*). (véase *Hermenéutica*)

INTERTEXTUALIDAD. Es el conjunto de relaciones que se ponen de manifiesto en el interior de un “texto” determinado. Estas relaciones acercan un texto tanto a otros textos del mismo autor (intertextualidad restringida o interna) como a los modelos textuales explícitos o implícitos (intertextualidad general o externa) a los que pueda hacer referencia. Según Kristeva, todo texto se construye como un mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto.

INTRATEXTUALIDAD. Si un texto es un sistema de estructuras que están en correlación entre sí en distintos niveles, cualquier elemento que pertenezca al texto (o intratextual) adquiere su valor de la relación que establece con los otros (contextuales), formando con algunos *isotopías* o estratos de sentido, que atraviesan el texto de un modo más o menos complejo.

IRC -Internet Relay Chat. La función *Internet Relay Chat* es un sistema de charla sincrónica multiusuario de Internet que permite la comunicación entre personas, conectadas desde diferentes nodos de la red. Entre sus características fundamentales podemos destacar el anonimato y la identidad artificial de sus componentes y su condición de comunicaciones efímeras en tiempo real. Estas comunidades carecen de la memoria comunitaria propia de las BBS o de las MUD por lo que Howard Rheingold se refiere a ellas como tribus de tiempo real.

IRREVERSIBILIDAD.

ISDN -Integrated Services Digital Network. Red Digital de Servicios Integrados. En español RDSI.

ISOMORFISMO. Se dice que dos estructuras son isomorfas cuando presentan el mismo tipo de relaciones combinatorias. Por ejemplo, el isomorfismo entre el plano del contenido y el plano de expresión.

ISOTOPIA. Término propuesto por Greimas, por el cual se entiende un haz de categorías semánticas redundantes, que subyacen al discurso que se considera y que hace posible una lectura uniforme.

JAVA. Lenguaje de programación orientado a objeto parecido al C++. Usado en WWW para la telecarga y telejecución de programas en el ordenador cliente. Desarrollado por la compañía Sun Microsystems.

JAVASCRIPT. Lenguaje de programación simple que puede ser escrito en una página web para crear funciones y conductas interactivas que de otro modo necesitarían un programa en el ordenador del usuario.

JPEG -Joint Photographic Experts Group. Organización que ha definido varias técnicas de compresión de archivos.

JUEGO. La noción de juego desempeña un papel importante en varias corrientes artísticas y teorías estéticas. El impulso lúdico se explicaría como una energía biológica sobrante y como un fenómeno cultural que puede verse en el deporte o en el arte. # Desde un punto de vista ontológico, según Fink, la individuación humana finita frente al cosmos es pensada como juego. # En el último Heidegger (como en Wittgenstein), se da mucha importancia al “juego del lenguaje”, que no es un mero jugar, sino un modo de ver lo que el lenguaje propiamente dice cuando “habla”. El juego “no tiene un porqué, juega porque juega”; un dejar ser la cosa como cosa, “juega al juego del mundo”. # Gadamer dice que no se trata de que haya unos “jugadores” que hagan posible el juego, sino más bien que el juego hace posibles los jugadores, y que éstos se reconocen en el *diálogo* producido en el juego. # Según Caillois, el juego se suele identificar con competición, cuando las dimensiones de los juegos pueden ser: de competición y de azar; de máscara (simulacro) y de trance (vértigo). Por otra parte, la teoría de los juegos estratégicos es llamada también “ciencia de conflictos”.

KNOWBOTS. Programas independientes de ordenador que buscan información a petición de un usuario, posiblemente duplicándose a sí mismo en otros *hosts* o máquinas anfitrionas de la red. Un *knowbot* desarrolla su tarea, envía el resultado al usuario, y se destruye a sí mismo cuando completa.

LAN -Local Area Network. Acrónimo de Local Area Network -Red de Area Local-. Enlace mediante cableado o fibra óptica para la transferencia de datos entre ordenadores instalados en una misma ubicación.

LENGUAJE. Es la capacidad, característica del ser humano, de comunicarse por medio de sistemas de signos utilizados por grupos o comunidades sociales. El estudio sistemático del lenguaje se hace a través de la *lingüística*.

LIGADURA DOBLE. Comunicación dentro del contexto de una relación emocionalmente importante en la que no se reconoce contradicción entre mensajes de diferentes niveles lógicos. Bateson y sus colegas propusieron este concepto como una posible etiología de la esquizofrenia.

LINEAL/LINEALIDAD. En la narrativa, un relato *lineal* designa una relación entre una serie de causas o argumentos de manera tal que la secuencia no retorna al punto de partida. # Lo que caracteriza la percepción del filme (compuesto de unidades discontinuas) o de la cinta de vídeo (materialmente sin discontinuidad) es la *linealidad* de su paso, es decir, la impresión de continuidad en la unidad total del filme o del videograma. (véase *Hipertexto; Interactividad*)

LOCAL / NO-LOCAL.

MAGNETOSCÓPIO. Máquina que contiene los elementos transformadores que establecen el campo magnético necesario para registrar en un mismo soporte (cinta) las señales de audio y vídeo de forma sincrónica y reproduce a ambas instantáneamente. Originalmente se denominó *Video-Tape-Recording* (VTR). # Vulgarmente se le denomina también *video*.

MÁQUINA DE VISIÓN.

MÁQUINA MULTIUSUARIO. Se trata de un ordenador en el que pueden trabajar simultáneamente varios usuarios. Cada usuario tiene asignados unos privilegios que definen lo que puede y no puede hacer en ese ordenador.

MARCO. Término equiparado en ocasiones con “marco conceptual”, “paradigma”, “concepto” (*logos*), “noción”, “idea”, etc. Según Kant, el concepto, en cuanto síntesis producida por el

entendimiento, es el marco dentro del cual encaja la experiencia posible. # Por otra parte, se distingue que el concepto no es el “objeto”, ni siquiera lo reproduce, sino que es su correlato intencional; el *objeto material* se refiere a cómo es en sí el objeto; el *objeto formal* se refiere a cómo el objeto es determinado por el concepto. # En el análisis del relato, es aquella parte del texto narrativo (casi siempre inicial) que encierra una narración de segundo grado.

MEDIOS (*Medium; Medias; Medios de comunicación*). Una de las acepciones del término es referido a los soportes técnicos utilizados para la comunicación, sea ésta masiva, pública o privada. # Cada medio se manifiesta de forma específica, la unidad del *dispositivo tecnológico* del *canal* empleado siempre lo define y lo diferencia del resto de los medios. Son formas típicas de los *medios de comunicación de masas* la prensa, la radio, la *televisión*, el *cine*. Otros medios tecnológicos son: el teléfono, la fonografía, el *video*, el *ordenador*, la videoconferencia y la *telemática* en general. # Según Peter Weibel, los media no son máscaras, cartografías, modelos que representan, reproducen o simulan el mundo y su realidad “objetiva”; son ‘registros sucesivos’ que modelan y construyen la realidad conforme al observador (¿humano?). Los *medios electrónicos* no sólo se ocupan de la desaparición del mundo natural a través de efectos inducidos por las máquinas (Virilio), sino que además intervienen, simultáneamente, en la construcción asimétrica de una nueva realidad artificial y humanizada.

MEDIOLÓGIA. Parte de las ciencias de la comunicación (al menos originalmente) que estudia los medios *ontológicamente*, así como también *hermenéuticamente*, estudiando el “ser” y el “hacer” de la mediación producida y productora en cada uno de los *medias*. Una rama especializada de la mediología es la que se conoce como *Arqueología de los media*.

MENSAJE. Es una secuencia de signos o señales construida según unas reglas combinatorias precisas, que un emisor envía a un destinatario a través de un *canal*. La transmisión de un mensaje es un hecho de significación, ya que comporta un *código*. (véase *Comunicación; Información*)

METÁFORA. Estrictamente es un recurso literario (figura retórica de significación) por el cual una descripción se extiende desde un objeto a otro con el cual aquél comparte ciertas características. A veces es cotejada con “símil”, figura en que la comparación es explícita, pero la metáfora, al no hacer comparación explícita, propone cierto grado de identidad (desplazamiento del significado). # La metáfora (distinguible de la *expresión metafórica*), como determinación histórica del pensamiento, ha devenido cadáver del tiempo histórico (al que rinden homenaje los neoconservadores). El desafío es la migración del lenguaje hacia lo deshabitado, inabarcable e incomprensible —suspensión del lenguaje en el caos, viaje de aproximación a las fronteras del conocimiento (dominio de la conciencia del ser; humildad del ser que no pretende habitarlo todo)—; desafío nada fácil, pues es la técnica la que sostiene la metáfora. [Para una mejor comprensión de la complejidad de la metáfora en nuestro tiempo: *La metáfora viva*, de Paul Ricoeur (1975), y *La deconstrucción en las fronteras de la filosofía. La retirada de la metáfora*, de Jacques Derrida (1987).]

METALENGUAJE. Todo discurso sobre una lengua o una forma de arte es un metalenguaje. Para Jakobson, la función metalingüística es la que utiliza al código como objeto del mensaje.

METÁLOGO. Según Bateson, es una conversación referente a algún aspecto del proceso mental en el que idealmente ejemplifica el tema central. (véase *Alegoría, Parábola*)

METONIMIA. Figura de transferencia semántica basada en la relación de contigüidad lógica y/o material entre el término “literal” y el término sustituido. Mientras que en la metáfora la relación entre los dos términos es paradigmática, externa, en la metonimia la relación es sintagmática, intrínseca.

MIMESIS. En Aristóteles, relato recitado por los personajes de una tragedia. # La mimesis suele entenderse como imitación convencional. #

MIRROR. Dícese de los servidores que a modo de espejo -de ahí su nombre-, contienen una copia exacta de la información contenida en otro servidor de Internet.

MITO. Se denomina mito la narración de un suceso acaecido en un mundo anterior o distinto al orden presente, impreciso en el tiempo; en cuanto a su contenido se caracteriza por su significación religiosa o filosófica. # Concepto conexo a *símbolo* y a los *arquetipos*. # Para Barthes, el mito es una configuración ideológica específica, expresa en imágenes que comportan y disimulan una ideología externa que tiene la misma extensión que aquella configuración (significación del mito). # Se habla también de mito como forma de

- representación que puede funcionar en distintos medios, en la que significados de segundo orden quedan constituidos de tal forma que se conviertan en conceptos universalizados.
- MODELOS.** La ciencia de la computación denomina *modelo* a un sistema matemático que busca colocar en operación propiedades de un sistema representado. El modelo es, por consiguiente, una abstracción formal y, como tal, posible de ser manipulado, transformado y recompuesto en combinaciones infinitas, que pueden funcionar como la réplica computacional de la estructura, del comportamiento o de las propiedades de un fenómeno real o imaginario. La *simulación*, a su vez, consiste básicamente en una experimentación simbólica del modelo.
- MÓDEM.** Aparato que se utiliza para conectar un ordenador a la red. Este dispositivo permite la conversión de señales digitales en analógicas o a la inversa (modulador- demodulador) haciendo posible que señales informáticas transiten por la vía telefónica ordinaria.
- MODO INTERACTIVO** -*Interactive way (I-way)*. Abreviatura de, que hace referencia al modo interactivo de las redes. Define las acciones recíprocas en modo conversacional con usuarios, o en tiempo real con aparatos.
- MONTAJE O EDICIÓN.** En el cine y el vídeo, el montaje es el principio que regula un conjunto de operaciones destinadas a obtener una organización precisa: orden, duración y ritmo, de elementos visuales y sonoros o de su conjunto, y que tiene por objeto la configuración de un filme o de un vídeo.
- MONTAJE EN CONTINUIDAD.** Método de unir los planos de una película que se preocupa de que las transiciones entre planos no sean bruscas y de que las elipsis espaciales y temporales sean lo menos obstrusivas (más *transparentes*) posible para el espectador.
- MONTAJE DISCONTINUO.** Método de montaje que parte del concepto de “fragmento” (Eisenstein) como unidad (que no tiene necesariamente que asimilarse al *plano*) de *discurso* articulado. El fragmento se define por las relaciones, las articulaciones que le vinculan a los fragmentos que le rodean (generalmente, estableciendo *conflictos* entre ellos), y es descomponible en un gran número de elementos materiales (luminosidad, contraste, “grano”, grafismo, color, duración, etc.), que conforman el dominio de los elementos expresivos y significantes del fragmento. Además, este fragmento opera sobre su referente tomado de la realidad, ya que se trata de una realidad organizada para la cámara o para el dispositivo tecnológico pertinente.
- MOO -MUD Object Oriented.* (Véase *MUD*)
- MUD -Multi User Dungeon.* MUD o Mazmorra multiusuario. Juego de Internet que permite la interacción de varios usuarios simultáneamente. Existen varias clases de MUD: los -MUD orientadas a objetos; *MUSE, Multi User Simulation Environment* -Entornos de Simulación Multiusuario.
- MUSE -Multi User Simulation Environment.* Ambiente de simulación Multiusuario. En esta clase de *MUD* además de poder influir en el ambiente del juego, misión reservada exclusivamente a los magos, los jugadores pueden construir autómatas. (Véase *MUD*)
- NANOTECNOLOGÍA.** Ingeniería de ordenadores moleculares capaces de juntarse y reproducirse solos en el interior de las células humanas, o de construir complejas estructuras en el cosmos.
- NARCISISMO.** Amor dirigido a la imagen propia o algo semejante a ella. # La teoría del cine utiliza el concepto para explicar la fascinación del espectador por la imagen cinematográfica. # Según Rosalind E. Kraus, uno de los aspectos más significativos del *vídeo experimental*, especialmente en los años sesenta y setenta.
- NARRACIÓN.** El concepto de narración se ha extendido desde el significado genérico de *relato* o de “historia narrada” hasta asumir una dimensión más específica y técnica. Para Genette, la narración es el hecho de narrar en sí mismo, es decir, la enunciación narrativa que produce el relato. # La narración es un proceso totalmente inclusivo que utiliza el argumento y el estilo para guiar a los espectadores/lectores en la construcción de una historia. Toda narración se inscribe en este sistema ordenado y ordenante, que no por lo muy utilizado se hace menos débil y demasiadas veces estéril en nuestro tiempo. La *deriva*, la *tergiversación*, la *desconstrucción*, ... muestran los límites del sistema narrativo convencional. En el campo del audiovisual, el cine y el vídeo experimental se ha ocupado también de señalar estos límites. (véase *Discurso, Enunciación*)
- NARRADOR.** El narrador es el intermediario entre el emisor y la narración, constituyendo una instancia reguladora de la omnisciencia (con respecto al relato) de aquél. # Puesto que el conocimiento de la historia se reparte entre el narrador y los personajes, se puede establecer

- una partición fundamental: a) el narrador sabe más que él o los personajes; b) el narrador sabe lo mismo que un personaje del que asume el punto de vista; c) el narrador es un testigo que sabe menos que los personajes, de los que describe el comportamiento sin pretender comprenderlo. Estos problemas han sido abordados bajo el concepto de *punto de vista*.
- NARRATARIO.** Destinatario interno de la narración. El relato se dirige siempre a alguien: a esa especie de personaje que es el *narrador* corresponde, como instancia de recepción interna en la narración, el llamado narratario.
- NARRATIVA.** La narrativa originariamente está circunscrita sólo a la novela y al cuento. Sin embargo hoy se extiende el concepto a todas las obras en las que se describe un hecho. De manera elemental se puede decir que un *relato* (un texto narrativo) debe comprender una o varias secuencias, en cuyo centro haya al menos un personaje caracterizado por determinadas cualidades. Para que un relato exista, es necesario que haya un proceso de transformación (cadena de causa y efecto) que modifique las cualidades o la situación del personaje tal como se habían presentado en la secuencia inicial.
- NARRATOLOGÍA.** La narratología se ocupa del estudio de la narrativa o “narratividad” en sentido sincrónico y paradigmático, es decir, prescindiendo de un examen diacrónico del origen y evolución de la narrativa. # Según Barthes, el método más claro para analizar un texto narrativo se realiza a tres niveles: el de las funciones, el de las acciones y el del discurso (o narración en sentido estricto).
- NICKNAME** -apodo, mote. Apodo o nombre que los usuarios de las IRC se dan a sí mismos. La traducción literal en castellano sería apodo mote, pero el término en inglés goza de mayor aceptación.
- NODO** -*Host*. Los *hosts* o nodos son ordenadores que forman parte de cierta red, es decir, están conectados físicamente y tienen instalado el software de comunicaciones apropiado.
- NON-SENSE.** Forma que empezó a utilizarse en la literatura del Barroco español que consiste en la expresión de versos o frases que resultan semántica o lingüísticamente incoherentes. En el siglo XIX lo reencontramos en Lewis Carroll, Edward Lear y Lautréamont, y en el siglo XX en Alfred Jarry, Vian, Gómez de la Serna, Joyce, en el *Dadá*, en el *teatro del absurdo* de Ionesco, Beckett o Brossa, en *Fluxus*, etc.
- NORMA.** Es un conjunto o código de obligaciones y prohibiciones que se imponen al uso de determinado lenguaje o sistema simbólico de expresión desde un cierto ideal estético, sociocultural, la tradición o ideológico. Las normas las encontramos en formulaciones estéticas como la estilística, el género, etc. # Las normas están tanto para cumplirlas como para transgredirlas.
- OBSERVADOR EXTERNO / OBSERVADOR INTERNO** (*Observer-Relativity*). El ser humano es un observador interno en el mundo de la realidad clásica objetiva. En cambio, en los mundos mediáticos, el ser humano puede ser un observador interno y externo simultáneamente gracias a las tecnologías del “Aquí” y del “Ahora”. El mundo pierde su clásico desarrollo de carácter de objeto y se transforma únicamente en “*observer-objective*” (Rössler). (véase *Cyberespacio; Endoacceso; Interfaz*)
- ONTOLOGÍA.** Rama de la filosofía que trata del *ser* en general y de sus propiedades esenciales (de ahí su relación o identificación con la Metafísica general). Por medio de la demostración racional se quiere alcanzar el conocimiento de los “géneros supremos de las cosas”. # Para Heidegger, hay una ontología fundamental que es precisamente la “metafísica de la Existencia”, pero no considerando al ser como una mera entidad formal, ni como una existencia, sino como aquello que hace posibles las existencias. # La ontología se emplea en el racionalismo moderno, la fenomenología, la filosofía de la existencia, ... y ante toda teoría cabe preguntarse por su ontología.
- OPEN SOURCE** -código fuente abierto. Así se denominan a los programas cuyo código fuente es de dominio público para su distribución y modificación. La distribución de un programa *open source* debe de cumplir varios criterios como su libre distribución, permitir modificaciones y trabajos derivados, integridad del código fuente del autor, no discriminar a persona o grupos ni campos de aplicación... Para más información: <http://members.xoom.com/XMCM/drodrigo/es-osd.html>
- ORDENADOR** (o Computadora). Máquina lógica basada en el *cálculo* numérico. Reduce a combinaciones de *bytes* (en forma de algoritmos) el lenguaje, el sonido, la imagen. Con el ordenador, a través de la mediación numérica, se logra un “media de medias”. # “Máquina universal”, “máquina deseante”, forma artificial de realización del mito de Hermes/Prometeo. #

Las herramientas digitales no pueden ser consideradas herramientas externas, sino que deben ser entendidas como un medio volcado hacia el interior, que analiza los propios procesos mentales. (véase *Cálculo; Cibernética; Digital; Interfaz; Telemática*)

OUTPUT. (véase *Salida*)

PALÍNDROMO. Forma de paralelismo o de anagrama que consiste en formar palabras o frases que se leen igual de izquierda a derecha que de derecha a izquierda, como *dábale arroz a la zorra el abad* o *nada, yo soy adán*.

PARÁBOLA. Alegoría que generalmente contiene una enseñanza moral. La parábola tiene un doble nivel semántico: el primero, superficial, es un relato; el segundo, profundo, es la transcodificación alegórica del relato. (véase *Alegoría*)

PARADIGMA. Ejemplo. Conjunto de formas que sirven de modelo. # En la lingüística moderna el paradigma es el conjunto de unidades que mantienen entre sí una relación virtual de sustituibilidad. Estas relaciones *paradigmáticas* lo son *in absentia*, es decir, potenciales, mientras que las *sintagmáticas* lo son *in praesentia*. (véase *Metáfora*)

PARADOJA. En lógica, enunciado o razonamiento que lleva a dos conclusiones mutuamente contradictorias, pero sin poder prescindir de ninguna de ellas y que choca contra las ideas corrientes. # Figura retórica por la cual un enunciado veraz que consta de dos conceptos antagónicos, es presentado de manera inverosímil, absurda o contradictoria. Ejemplo: *Los países pobres son riquísimos*.

PARALAJE. La “apariencia” de movimiento en objetos observados; esa apariencia se crea cuando el ojo del observador se mueve en relación con dichos objetos; la diferencia entre las posiciones aparentes de objetos vistos con un ojo y las posiciones aparentes de esos objetos vistos con el otro ojo.

PASTICHE. Consiste en el emparejamiento de palabras o signos de distinto nivel o registro, incluso de códigos diferentes, para conseguir un efecto de extrañamiento que cause una impresión paródica o satírica.

PATHOS. Cualidad de una obra o de una parte de esta que produce una conmoción emocional en el receptor, produciendo un sentimiento de piedad o de terror que pueda llevar, en último extremo, a la catarsis. La búsqueda del *pathos* lleva a la exageración de lo patético o su consecución por efectos artificiosos, no surgidos de la situación; conduce al folletín o al melodrama.

PERL. Lenguaje para manipular textos, ficheros y procesos. Con estructura de *scrip*. Desarrollado por Larry Wall, es multiplataforma ya que funciona en Unix.

PERFORMANCE.

PERSONAJE. El personaje (sea héroe, protagonista o actor) es el elemento motor de la acción narrativa. Confundido ingenuamente con la persona, de la que es solamente una representación inventiva, o reducido a una serie de caracterizaciones psicológicas o de atributos, el personaje no se puede aislar ni del universo que lo rodea ni de los otros personajes con los que entra en relación.

PERSONIFICACIÓN. Consiste en atribuir a un ser inanimado o abstracto cualidades típicas de los seres humanos.

PÍXEL. Neologismo americano que resulta de la contracción de *Picture Element* -elemento de imagen- y de la frecuente abreviación en PIX de la palabra *picture*. Se refiere a la unidad de superficie más pequeña de una imagen informática desde la que se puede controlar la luminancia, crominancia, emplazamiento y otros atributos, independientemente de sus vecinos.

PLANO. En el cine, el plano está determinado por un conjunto de condiciones: dimensiones (escala de planos), cuadro y punto de vista (encuadre), movimiento, duración, ritmo y relación con otras imágenes. El plano está delimitado por dos “cortes” (en su inicio y en su final).

PLUG-IN. Son pequeños accesorios de software que multiplican las funciones de los programas.

PLUSVALÍA. En la economía capitalista, excedente del valor producido respecto al gasto de producirlo (fuerza de trabajo). # El arte, en el capitalismo, se convierte en una plusvalía.

POÉTICA. El término se refiere a: a) toda teoría interna de la literatura o del *discurso poético*; b) la elección hecha por un autor entre todas las posibilidades de configuración de signos; c) los códigos normativos construidos por determinada corriente, tendencia o escuela.

POLISEMIA. Se llama polisemia a la propiedad de un signo de poseer varios significados. La polisemia está conectada directamente con el proceso de metaforización del lenguaje.

PORTAL DE INTERNET. Dícese de las páginas web que ofrecen a los internautas todo tipo de servicios, informaciones y televenta.

POSTMODERNIDAD.

PRAGMÁTICA. Rama de la semiótica y de la teoría de la comunicación que trata del uso de los mensajes en relación con los factores comunicativos, con la situación, con las necesidades y miras de los participantes, con los papeles, con las presuposiciones, etc. Según Charles Morris, la pragmática consiste en el estudio de la relación existente entre signos y los sujetos que usan signos (sus intérpretes). # Se denomina “competencia pragmática” a la capacidad de producir y/o interpretar los hechos de un sistema o código de signos (más allá de la norma) en una situación comunicativa específica.

PRAXIS. Antiguamente era sinónimo de práctica. # Modernamente (a partir del marxismo) se entiende la praxis como fundamento de toda teorización, es decir, como la unión dialéctica de la teoría y la práctica.

PROGRAMA DE ORDENADOR -*Software*. Conjunto de programas, procedimientos y reglas, y, eventualmente, de la documentación, relativos al funcionamiento de una unidad de tratamiento de la información.

PROTOCOLO DE COMUNICACIÓN. Lenguajes especiales que utilizan las máquinas para comunicarse y negociar servicios entre sí a diferentes niveles.

PUESTA EN ESCENA (*Mise-en-scène*). Expresión proveniente del teatro. En el cine, lo que se hace para estar dentro del *encuadre*: decorados, vestuario, accesorios, composición de la imagen, iluminación, interpretación de los personajes y *encuadre móvil*. (véase *Acontecimiento profilmico*)

PUNTO DE VISTA. Unido estrechamente a la relación autor-lector y narrador-narratario se presenta el tema del punto de vista o foco de la narración (de aquí el uso frecuente del sinónimo “focalización”). El punto de vista es el ángulo de visión, el foco narrativo, el punto óptico en que se sitúa un narrador para contar su historia. (véase *Encuadre; Narrador; Voz narrativa*)

REALIDAD VIRTUAL. Sistema de computación de mundos artificiales tridimensionales que utiliza diversos *interfaces* (como el guante de datos, el casco de visualización estereoscópica o *Head-Mounted Display*, etc.) para que el observador real se encuentre inmerso en el *ciberespacio* e intervenga en él. Es un sistema cibernético que logra la “realidad” a través de la ilusión. (véase *Ciberespacio; Interfaz; Simulación*)

RECONOCIMIENTO. Desde Aristóteles el reconocimiento ha sido caracterizado como uno de los puntos esenciales de la trama narrativa. Es el caso del personaje que al final de la cadena de causa y efecto es reconocido por los otros o se autorreconoce en su verdadera identidad. # El reconocimiento también concierne a las formas y momentos con los que el receptor “se reconoce” (identificación del *ser*) en la obra de arte.

RECURSIVIDAD.

RECURSOS DE COMUNICACIÓN. Los recursos son formas diferentes de acceso a la información: mensajería electrónica (*e-mail*), transferencia de ficheros (FTP), ejecución de tareas remotas (TELNET), news, gopher, WWW...

RELATO. El relato, en sentido técnico, se crea por la separación entre el destinatario y la historia. Aquél no puede conocerla más que por medio de un narrador (el autor o el narratario) y una narración (el acto de narrar). Para obviar la distancia entre historia y destinatario, el relato recurre a la descripción, al diálogo, al monólogo interior. Genette señala como marca primordial del relato la presencia de una doble articulación temporal, creada por la ausencia del destinatario en el momento de la acción. Existirá un “presente de la acción” y, en superposición, al menos implícita, un presente de la narración. Estas dos temporalidades pueden ignorarse o unirse, pero nunca confundirse si no se quiere anular el relato.

REPRESENTACIÓN. Procedimiento artístico que está en la base de todas las poéticas realistas, desde los conceptos antiguos de *mimesis* o de la “*ut pictura poesis*” (el arte imita la pintura) hasta el naturalismo ochocentista o el realismo socialista y que ha prolongado sobretudo la fotografía y el cine. # Por medio de la representación el artista quiere lograr un *efecto de realidad* que cause la participación del receptor, que ha de creer en la “verdad” del mensaje como copia o descripción de lo real a través de la mediación simbólica. [Para evitar una teoría ingenua de la representación, se recomienda leer a Nelson Goodman: *Lenguajes del arte. Maneras de hacer mundos.*] (véase *Símbolo*)

- REPRESENTACIÓN ANALÓGICA. Representación visual que reproduce las apariencias de una “realidad” externa. (véase *Mimesis*)
- REPRESENTACIÓN FÍLMICA. La representación fílmica, por la riqueza perceptiva, por la “fidelidad” de los detalles, es más realista que las otras artes de representación (sin embargo, el objetivo de la cámara no es neutro, “objetivo”), pero al mismo tiempo, sólo deja ver efigies, *sombras* registradas de objetos que están en sí mismos ausentes. El cine tiene el poder de “ausentar” lo que nos muestra: lo “ausenta” en el tiempo y en el espacio puesto que la escena filmada ya ha pasado, además de haberse desarrollado en otra parte diferente a la pantalla donde aparece. En el cine, representante y representado son los dos ficticios. En este sentido, cualquier filme es un filme de ficción, un ensayo genealógico y fenomenológico sobre el *mentir*. (Aumont y otros, 1983). (véase *Ficción*)
- RESOLUCIÓN DE PANTALLA. Estimación relativa a la densidad de puntos elementales (o píxeles) de una pantalla.
- RETÓRICA. Forma de interpelación o de *enunciación*. Sócrates define el arte de la retórica como creadora de persuasión que produce una creencia. # La retórica clásica se divide en: *Inventio*, hallazgo de ideas; *Dispositio*, ordenación de lo que se ha hallado; *Elocutio*, organización del discurso; *Actio*, preparación de los gestos y entonaciones adecuados al discurso; *Memoria o mneme*, memorización del discurso. (véase *Figuras retóricas*)
- SALIDA *-output*. Las operaciones o los órganos de salida se refieren a la restitución de los datos de una máquina. Se opone a entrada *-input-*.
- SECUENCIA. Es un concepto específicamente cinematográfico (también se emplea en lingüística). Es un *plano* o una serie de planos que se caracterizan por su unidad de acción. Su unidad orgánica se establece a través del montaje. La secuencia esta compuesta por trozos de acción discontinuos cuya unidad es producida porque éstos participan de un mismo contenido argumental, que adquiere sentido completo, y es hasta cierto punto autónomo. Generalmente, una secuencia contiene varias escenas. Los principios y finales de las secuencias suelen marcarse con *elementos de puntuación* (de manera parecida a los capítulos de una obra literaria). La organización de la discontinuidad deviene el principio de la construcción de la secuencia. # Según Metz, pueden distinguirse los siguientes tipos de secuencias: *escena*; *secuencia ordinaria*; *secuencia por episodios*; *secuencia en paralelo*; *secuencia en alternancia*; *secuencia enlazada*.
- SEGMENTACIÓN. Proceso de análisis que consiste en dividir un *texto* o enunciado en una serie de unidades discretas o segmentos hasta llegar a formas mínimas. La división de un film en secuencias es una forma de segmentación (no la única).
- SEMÁNTICA. Puede ser definida como ciencia del significado, el cual no está determinado abstractamente, sino más bien como la suma de varios elementos que dependen de los factores de la *comunicación*. La semántica no sería tanto el estudio de las palabras, sino más bien el conjunto de las unidades lingüísticas recogidas y definidas por el vocabulario (sentido global, denotativo y connotativo, que pueden inferir contextualmente, situacionalmente y pragmáticamente).
- SEMIÓTICA (o Semiología). Estudio del funcionamiento de los *signos* en la sociedad, es decir, de la constitución cultural de los procesos de construcción de significado. En consecuencia, la semiótica sería una parte de la psicología social (y ésta de psicología general). Fue aplicada al estudio del cine por Christian Metz y otros autores a principios de los años 60. # Hay una semiótica que se remite al “texto” como metáfora primordial y que se fundamenta en la lingüística (aplicada a la literatura, la fotografía, la publicidad, el cine, ...). Pero hay también una semiótica que se remite al “objeto” sin cuerpo (al síntoma o simulacro) dotado de interactividad, virtualidad, identidad, actitud, inmersión, e intérprete, que se opone al “signo” como unidad de contenido y que sólo existe en su momento de uso (que se hace necesario aplicar al conjunto de las artes electrónicas o media digitales).
- SENTIDO. Con frecuencia se consideran como sinónimos los términos “sentido”, “significado” y “significación”, aunque varíen sus correspondientes definiciones. En la teoría semiológica, el sentido es el conjunto de las connotaciones de un mensaje. El sentido no se puede reducir a la porción semántica del signo, es decir, al significado; también el significante tiene un sentido inherente, a veces autónomo respecto al significado.

- SEÑAL. Corriente eléctrica que transporta la información electromagnética (vídeo, audio, ...). Se mide en términos de amplitud (“ancho de banda”) y frecuencia (hertzios o ciclos por segundo). (véase *Analógico, Comunicación; Digital*)
- SERVIDOR VIRTUAL. Un dominio virtual significa tener su propio nombre en Internet, apareciendo, a todos los efectos, como si dispusiera de su propio servidor, sin tenerlo: éstos reciben el nombre de servidores virtuales. Con un dominio virtual el usuario obtiene su propia dirección en la Web como <http://su-empresa.com> o <http://su-empresa.es>, etc., y sus direcciones de correo como su-empresa@su-empresa.com.
- SHAREWARE. Se denomina *shareware* al software que se pone en la red para que los usuarios lo carguen libremente en sus equipos, lo prueben libremente durante una temporada en sus equipos y si les convence, paguen la correspondiente licencia a su autor. (véase también *FREEWARE*)
- SIGNIFICACIÓN. En Saussure, la relación entre significante y significado. # Proceso de construcción de significados. # La significación comporta la imbricación de dos o más sistemas semióticos heterogéneos. Por ejemplo, la escritura no funciona si no provoca en nosotros una lectura, es decir, un conjunto de procesos no sólo de decodificación sino de asociación con una serie indefinida de mensajes, de recuerdos, de hábitos, de afectos, de multiplicidades intensivas o de cualidades existenciales. Igual en el arte, donde la interpretación sería el establecimiento de un vínculo entre el enunciado y un modelo mental del estado de cosas que describe, la comprensión sería fundamentalmente una cuestión de construcción y de manipulación interna de modelos mentales y de imágenes que tenemos de las cosas.
- SIGNIFICANTE / SIGNIFICADO. Aspectos gemelos del *signo*. El significante es el portador del significado, y el significado es aquello a lo que refiere el significante.
- SIGNO. Unidad mínima de significado en un proceso de *significación*, compuesto de *significante* y *significado*. Eco [*Tratado de semiótica general*], no sólo explica la noción de signo, sino que también hace una tentativa de clasificación de los signos.
- SÍMBOLO. Este es un término extremadamente polisémico, tanto en la semiología como en su uso en las diferentes ramas del saber humano en que se emplea. Para Peirce, el símbolo se opone a *índice* e *ícono*: el símbolo no mantiene ninguna relación objetiva con el objeto que designa; únicamente se refiere a éste a través de una convención social arbitraria. Para Saussure, el símbolo es una clase de objetos semióticos en los que se da una relación de analogía convencional entre lo simbolizante y lo simbolizado (con lo que está muy cerca de la *metáfora* y de la *alegoría*). # Las artes (como pueden ser la pintura, la fotografía, el cine, el vídeo) utilizan medios en los que el artista construye símbolos (generalmente, se trata de símbolos contingentes —no convencionales). Como nos dice Nelson Goodman, los procesos cognitivos van ligados a sistemas de símbolos, por lo que no pueden reducirse al marco excesivamente estrecho ofrecido por la ciencia. [Aunque compleja, es muy interesante la obra de Ernst Cassirer *Philosophie der symbolischen Formen*, 3 vols., 1923-29.]
- SIMULACIÓN. Para el conocimiento científico, la simulación supone una tercera aproximación a la realidad después de la teórica y de la experimental. Sirve para estudiar sistemas complejos basados en el concepto de transferencia de información. Su uso se basa en la sospecha de que el ser humano puede intervenir en el futuro, y la simulación permite una nueva forma científica de probar como puede ser ese futuro (sin provocar un desastre material). Para el conocimiento por medio del arte, la simulación supone un paso importante en la modelización formal del objeto y el espacio. Las imágenes se constituyen como proyecciones espacio/temporales virtuales pertenecientes a configuraciones disponibles dentro de un sistema más grande y complejo que sólo el *observador* puede dirigir, determinar y comprender. La simulación está presente en: la *infografía* o *síntesis y diseño de imagen por ordenador*, la *realidad virtual*, etc. (véase *Infografía; Interactividad; Realidad virtual*)
- SIMULACRO. Según Baudrillard,
- SINÉCDOQUE. Figura retórica que, como la metonimia, consiste en la transferencia de significado de una palabra a otra, apoyándose en una relación de contigüidad. Pero mientras que en la metonimia la contigüidad es de tipo espacial, temporal o causal, en la sinécdoque la relación es de inclusión, es decir, que uno de los miembros es de mayor o menor extensión que presenta el otro. Por ejemplo, *cabezas* por *animales*; *juventud* por *jóvenes*; *mortales* por *hombres*.

SINESTESIA. Es una figura emparentada con la metáfora y con la enálage, que consiste en la asociación de elementos que provienen de diferentes dominios sensoriales. Por ejemplo, *relámpagos de risas carmesíes*. # Buena parte de los creadores de cine experimental y de vídeo experimental trabajan explorando la percepción sinestésica.

SINTAGMA. La lingüística postsaussuriana define el sintagma como grupo de elementos que forman una unidad en una estructura jerarquizada (sintagma nominal, verbal, preposicional, etc.). Metz es quien aplicó la noción de sintagma en los procesos de significación del cine. Los encadenamientos de unidades sucesivas (como los planos y las secuencias) son sintagmas.

SISTEMA BINARIO. Define el sistema de numeración de una información que sólo puede adoptar dos estados opuestos; por ejemplo, el sí y el no, expresados convencionalmente mediante dos únicas cifras: el 0 y el 1.

SMILEY -carita sonriente. Secuencia de caracteres que se encuentra en un mensaje del correo electrónico la cual indica un sentido humorístico.

SOFTWARE. (Véase *Programa de ordenador*)

SONIDO DIEGÉTICO. Sonido que parece proceder directamente del espacio de la película (por ejemplo, conversaciones entre personajes, sonidos de objetos que aparecen en la pantalla).

SONIDO EXTRADIEGÉTICO. Sonido que procede del exterior del espacio de la imagen cinematográfica (por ejemplo, música “de fondo”, voz en *off*).

SONIDO SINCRONIZADO. Sonido cuyo origen es visible dentro del fotograma (por ejemplo, las palabras que emite un personaje que parece en la pantalla).

SPAM. Tipo de carne enlatada americana. En Internet se utiliza para designar el bombardeo de grandes cantidades de correo con el propósito de bloquear el servidor.

SUBCÓDIGO. Según Eco, es un léxico específico que es capaz de descifrar los significados connotativos, mientras que el *código* fija exclusivamente los significados denotativos.

SUPERESTRUCTURA. En Marx, la superestructura agrupa todas las expresiones ideológicas de una época determinada que no derivan de la base socioeconómica (“infraestructura”). Las instituciones jurídico-políticas y las culturales son superestructurales.

SUSPENSE. Es un mecanismo de la *trama* que convierte en dramáticos, creando una fuerte tensión en el receptor, elementos que en sí mismos no lo son. El paradigma es el cine de Hitchcock.

SUTURA. Proceso por el cual el espectador queda constantemente atrapado en la *enunciación* de una película o “pegado” a ella.

SYSOP o SYSTEM OPERATOR. Operador de un sistema BBS.

TAUTOLOGÍA. En la lógica, conjunto de proposiciones eslabonadas en que la validez de los *eslabones* que las unen no puede ponerse en duda. No se aspira a la verdad de las proposiciones, como ocurre por ejemplo en la geometría euclidiana. # Como figura lógica, la tautología es una proposición cuyo predicado no añade nada nuevo con respecto al tema. # Se ha dicho en diversas épocas que el arte opera tautológicamente. (véase *Teorema de Gödel*)

TCP/IP -Transmission Control Protocol/Internet Protocol. Familia de protocolos propio de Internet formado por un conjunto de normas y lenguajes informáticos que permite la comunicación de forma transparente entre todo tipo de ordenadores y sistemas. Los protocolos más importantes son los que dan nombre a la familia IP (*Internet Protocol* -Protocolo Internet) y TCP (*Transmission Control Protocol* -Protocolo de Control de Transmisión).

TELEMÁTICA. Término que se refiere al conjunto de los medios de transmisión de información que usan sistemas en red que integran la informática y el cable o las frecuencias del espectro electromagnético; es decir, comunican sistemas informatizados (como los *ordenadores*) por medio del teléfono, una red de cable o la televisión *digital*. Actualmente, forman parte de la telemática: la *videoconferencia*, *Internet*, las *Intranet*, las *BBS*, etc. (véase *Digital; Telepresencia*)

TELEOLÓGICO (*Observing Systems*). Mecanismos que se auto-observan en el acompañamiento y el logro de un objetivo.

TELEPRESENCIA -*telepresence*. Término utilizado para describir la tecnología que provee a la gente de un sentido de presencia en una variedad de mundos con una irresistible riqueza sensorial. Hace posible el acceso y la experiencia de lugares como si realmente estuviesen presentes. La telepresencia ofrece al artista dos tipos diferentes de espacios: a entornos virtuales y a espacios remotos. En el primer caso son espacios en los que los usuarios pueden entrar y tomar parte activa en el. En el segundo se trata de espacios distantes en otro espacio.

- TELEVISIÓN.** Medio de comunicación (surgido de la radiotransmisión) que usa la tecnología electrónica para generar, transformar y transmitir a distancia imágenes y sonidos. # La señal de televisión puede ser analógica o digital. # La televisión puede emplear un sistema de comunicación unidireccional, bidireccional o interactivo. # Por su radio de alcance, la televisión puede ser local, regional, nacional o transnacional. # Por su sistema de transmisión, la televisión puede ser terrestre o hertziana (“macrotelevisión”), por cable (“mesotelevisión”), por satélite (“megatelevisión”). René Berger atribuyó al medio vídeo la capacidad de cumplir con la función de “microtelevisión”. # La televisión hegemónica emplea un sistema de comunicación unidireccional y está identificada con la noción de *aparato televisivo* (no se confunda con el *televisor* común); se trata pues, de un “medio de comunicación de masas” que da servicio a fuertes intereses políticos, culturales y económicos, y que sirve como instrumento de “cohesión social”, y que produce el efecto de “atontamiento” de las masas.
- TEMA.** Según cierta crítica idealista (por ejemplo, Croce), es el centro de la organización del contenido de una obra (y así es a veces para el autor). # Los nuevos análisis temáticos vinculan la investigación del tema a las investigaciones genológicas y morfológicas. El elemento temático es así a la vez *intertextual* e *intratextual*. Se puede hablar de un tema, como el de don Juan, tratado de diferente forma por cada uno de los autores que se han enfrentado a él, y en cada uno de los casos se articulan motivos iguales junto a otros a veces muy distintos.
- TENDENCIA/TENDENCIOSIDAD.** Característica de un producto cultural resultado del intento consciente por parte de su productor de articular una postura política mediante su obra. # El término tendencia es utilizado por cierta crítica del arte para referirse a diferentes corrientes o modalidades discernibles dentro del arte moderno y contemporáneo.
- TEOREMA DE GÖDEL** (o de la incompletitud). Pertenece a la lógica matemática. Se refiere a lo incompleto e irresoluble para un observador interno que quiere tener acceso a un observador externo del sistema. La condición necesaria para que una teoría matemática sea consistente es que únicamente recorra a procedimientos que puedan formalizarse en ella misma. O explicado formalmente: en un sistema formal de complejidad C es imposible demostrar que una serie de dígitos binarios es de complejidad mayor que C+K (siendo K una constante que depende del particular lenguaje empleado). (véase *Endoacceso; Observador externo / Observador interno*)
- TEORÍA CUÁNTICA.** Teoría física que trata del comportamiento de los objetos físicos a nivel microscópico (átomo, núcleo, fotón, *quarks*, partículas), en el cual la física clásica (Newton) no sirve. El punto de partida de la física cuántica fue la verificación experimental de que la interacción entre átomos y luz implica frecuencias bien definidas de absorción y de emisión. La teoría cuántica suele relacionarse con una naturaleza indeterminista, si bien el formalismo cuántico permite, a partir del estado de un sistema en un momento dado, predecir el estado del sistema en un instante ulterior (siempre que se pueda determinar las funciones propias? y los valores propios?), jugando con las relaciones de *incertidumbre*. La mecánica cuántica sigue suscitando debates sobre sus fundamentos conceptuales. Según Popper, ante el exceso del aspecto subjetivo de la teoría cuántica dice: “el mundo sería quizá igualmente indeterminista en ausencia de ‘sujetos observadores’ que hacen experimentos e interfieren con él.” Tanto el puro determinismo como el puro azar son negaciones de la realidad y de nuestra exigencia de entender el mundo. La teoría cuántica puede cumplir la función de intentar construir una vía estrecha entre esas dos concepciones insuficientes y alienadoras. # Es la mecánica cuántica y, en concreto, el efecto de túnel resonante en materiales magnéticos lo que está permitiendo el desarrollo del futuro *ordenador cuántico*.
- TEORÍA DEL AUTOR.** Teoría que defiende que un único individuo (en el cine, generalmente el director o realizador), es el máximo responsable creativo de la obra: “es su autor”. Aplicada al cine, esta teoría fue construida en los años 60 por críticos y cineastas en torno a la revista “Cahiers de Cinéma”. (véase *Autor*)
- TEORÍA DEL CAOS.** Formulada desde la perspectiva indeterminista, se ajusta a la afirmación: *algún suceso del mundo no es predecible*. El futuro no está dado, es una construcción.
- TEORÍA DE LA ACCIÓN.**
- TEORÍA DE LA RELATIVIDAD.** En ella se afirma que existen referenciales equivalentes para describir los fenómenos y que las magnitudes relativas a un diferencial son deducidas, entonces, según ciertas transformaciones (de las mismas magnitudes relativas a un otro referencial y las leyes físicas) que explican las relaciones entre estas magnitudes, quedan invariables. # La *relatividad general*, según Einstein, hace una síntesis de la mecánica y de la

gravitación. La interacción de la gravitación es descrita como una curva de espacio-tiempo inducida por la presencia de masas, y las partículas describen las curvas de longitud mínima de este espacio-tiempo curvado no euclidiano o espacio de Minkowski.

TERGIVERSACIÓN (*Detournement*). Se emplea como abreviación de la fórmula: tergiversación de elementos estéticos prefabricados. Integración de producciones actuales o pasadas del arte en una construcción superior del medio. (Guy Debord, 1967). # Tanto el cine como el vídeo, dado el específico empleo del *montaje*, se prestan muy bien a la tergiversación.

TERGIVERSACIÓN MENOR. Según Debord, es la tergiversación de un elemento que no tiene importancia por sí mismo y que de esta manera extrae todo su significado del nuevo contexto en el que se ubica. Por ejemplo, un recorte de prensa, una frase anodina, una foto corriente.

TERGIVERSACIÓN FRAUDULENTA. También denominada tergiversación de proposición premonitoria, según Debord, es la tergiversación de un elemento intrínsecamente significativo, que extrae un registro diferente del nuevo contexto.

TERMINAL. Es la pantalla y el teclado (ratón) que nos permite introducir y extraer datos en/desde el ordenador multiusuario. No tienen ninguna capacidad de cálculo por lo que se les suele aplicar el atributo de "tontos".

TEXTO. Enunciado coherente o conjunto de enunciados que pueden ser sometidos a análisis. Estructura y organización interna de un producto cultural o conjunto de representaciones: una novela, un cuadro, una película, un vídeo, un poema o un anuncio pueden ser analizados como textos.

TEXTO REALISTA CLÁSICO. Tipo de obra literaria o de película organizada de acuerdo a una estructura narrativa clásica de ruptura/resolución, y que utiliza la *representación analógica* como forma de narrar el argumento.

TIPOLOGÍA.

TIPOS LÓGICOS. Aplicando el concepto propuesto por Russell [*Principia Mathematica*, 1910], según el cual hay un número infinito de niveles de tipos lógicos, con un nivel ínfimo de objetos lógicos que son las proposiciones elementales relativas a objetos individuales, citemos algunos ejemplos: a) el nombre no es la cosa nombrada, sino que es de tipo lógico diferente, superior al de la cosa nombrada; b) la clase es de diferente tipo lógico, superior al de sus miembros; c) los mandatos emitidos por el termostato de la casa (o el control procedente del termostato) es de tipo lógico superior al del control ejercido por el termómetro; d) la palabra "mata" es del mismo tipo lógico que la palabra "arbusto" o "árbol"; no es el nombre de una especie o género de plantas sino que es el nombre de una clase de plantas cuyos miembros comparten un determinado estilo de crecimiento y diseminación; e) "aceleración" es de un tipo lógico superior al de "velocidad".

TOPOS (Lugar común). Es un motivo o la configuración estable de varios motivos que son usados con cierta frecuencia por los oradores, escritores, poetas o artistas. Su degeneración lleva al estereotipo.

TRADICION. Como dice Chantal Mouffe: el concepto de tradición debe distinguirse del de tradicionalismo. La tradición nos permite pensar en nuestra inserción en la historicidad, en el hecho de que nuestra construcción como sujetos se realizó mediante una serie de discursos preexistentes, y en que la misma tradición que nos conformó es el medio por el que se nos presenta el mundo y se hace posible toda acción política. # El lenguaje (los juegos de lenguaje que conforman una comunidad dada, que diría Wittgenstein) es el movimiento de la tradición, la cual hace posible nuevas formas de vida. # Eugeni d'Ors: "Todo lo que no es tradición es plagio."

TRAMA. Según el *Formalismo*, el orden en que aparecen los acontecimientos dentro de la narración del *argumento*. # La trama se separa de la *fábula* (reconstitución de las secuencias en orden cronológico) sobre todo por las distorsiones temporales con las que el autor dispone los hechos.

TRANSPARENCIA. En el discurso fílmico, idea que designa una estética particular (pero de hecho muy extendida y dominante) de cine, según la cual el filme tiene como función esencial *dejar ver* los acontecimientos representados y *no dejarse ver a sí mismo como filme*. Eso se efectúa sobre todo a través de la continuidad y la homogeneidad que caracteriza el *cine clásico*, cuya idea más representativa es el *raccord* (enlace de continuidad).

UPLOAD. Operación inversa a *download*. Subir datos, transmitir información de un ordenador a un superordenador, una BBS o red.

- URL -Uniform Resource Locator.* URL o Localizador Uniforme de Recursos es la descripción completa de la ubicación de un determinado elemento en la WWW, independientemente de su tipo.
- VER EN PROFUNDIDAD.** Capacidad básica de la mente humana, compartida por un número desconocido de especies, que nos permite ver un objeto tridimensional en una superficie bidimensional suficientemente compleja, sin dejar de ser conscientes de la superficie como tal. Distinguimos a través de la observación de las marcas de la superficie una cosa delante o detrás de la otra (véase como complementario *Paralaje*).
- VEROSÍMIL.** Este concepto se refiere a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que cuenta.
- VEROSÍMIL FÍLMICO.**
- VIDA ARTIFICIAL (VA) -Artificial Life (A-life).** Estudio de sistemas contruidos por el hombre que exhiben comportamientos característicos de los sistemas biológicos.
- VÍDEO.** Medio audiovisual electrónico y magnético. # Utiliza como soporte propio la cinta magnética, el disco óptico o el disco óptico-magnético. # Originariamente, en el contexto de la televisión, se denomina vídeo a la señal electrónica de imagen. # La señal de vídeo puede ser analógica o digital. # El vídeo puede emplear un sistema de comunicación unidireccional, bidireccional o interactivo, si bien fomenta más los dos últimos. # Aunque el vídeo tiene fuertes raíces en el registro directo de “la realidad” a través de la cámara *optoelectrónica*, también es un medio con el que se pueden generar y transmitir imágenes y sonidos sin relación de analogía con aquella. # El vídeo como medio autónomo hace su aparición a partir de los años 60. Las circunstancias económicas, sociales y culturales de entonces en países como Estados Unidos y Alemania (Occidental) dan oportunidad a que sean algunos de los artistas de vanguardia los que inicien un combate con el vídeo y en la televisión, desplegando su actividad productora: “negativamente”, siguiendo los re(s)tos del programa negativo de las vanguardias; ontológicamente, descubriendo el proceso de las “tecnologías del sí mismo” (de la subjetividad); positivístamente, aspirando a “ocupar nuevos espacios contruidos”; no faltando a la cita un resurgimiento del “sujeto romántico”. Inmediatamente, el uso del vídeo, sea crítico, cínico, narcisista, formalista, instrumental, trivial o imbécil, se extenderá por las artes y más allá del arte. # El plus de racionalidad debido a la técnica implícito en el vídeo exige un esfuerzo para que la *mimesis* aparezca liberada de la magia. Sólo así puede aparecer una dimensión de la verdad que se hace perceptible con la técnica, mostrando lo existente como *contingencia*, pero donde el sofisticado intento de control del tiempo presente actúa como su alucinante (reproducción de existencia alucinada).
- VÍDEO EXPERIMENTAL.** Fenómeno de características similares al *cine experimental*. El vídeo experimental explora las posibilidades de la imagen electrónica, la noción de instantaneidad temporal hecha imagen/sonido, la comunicación interpersonal ... # Bajo esa denominación general, queremos incluir lo que se conoce como *videoarte*, *vídeo de creación*, *vídeo independiente*. (véase *Arte*; *Cine experimental*; *Expanded-Media*; *Video*; *Videoinstalación*)
- VIDEOINSTALACIÓN.** Forma de instalación donde el vídeo y las tecnologías electrónicas constituyen un elemento esencial. Desde nuestro punto de vista, incluye dispositivos de circuito cerrado de TV o vídeo y/o de multipantalla y/o de interactividad; y se caracterizan como vídeo-objetos o videoesculturas y como videoentornos. # Desde la perspectiva del arte contemporáneo, la videoinstalación está vinculada al concepto más amplio de *Installation-Art*, que tiene como precedentes las operaciones de *assemblage*, de *environment* y de arte *expandido*, y que en sus inicios se refería a unas prácticas artísticas (Dan Flavin, ...) que utilizaban elementos eléctricos dispuestos en un espacio de ciertas dimensiones. Luego, la instalación se sigue expandiendo como noción de “obra de arte avanzada” determinada por los factores de temporalidad, de interpelación, de teatralización, de *collage* y, en ocasiones, de narratividad desarrollados en la posmodernidad. (véase *Expanded-Media*)
- VIRUS INFORMÁTICO.** La palabra “virus” significa veneno en latín. Un virus informático es un segmento de código de la máquina que, al ser activado, copia su código en el programa huésped. Cuando los programas infectados se ejecutan, el código vírico también se activa y el virus empieza a propagarse.
- VOZ NARRATIVA.** Punto de vista desde el que se cuenta una historia (por ejemplo, punto de vista subjetivo de un personaje: “yo”, relato impersonal, etc.). (véase *Narrador*; *Punto de vista*)
- WAN.** Acrónimo de *Wide Area Networks* -Red de Área Amplia.

WEBICIDAD -*Webness*. Término acuñado por los jurados de la Categoría de Arte en el Web para el Premio Ars Electrónica de 1995, hace referencia a un carácter muy específico de las propiedades del *World Wide Web*. La webicidad significa interconectar inteligencias humanas vivas por medio de interfaces colectivos concebidos con este medio, para innovaciones y descubrimientos autoajustados. La webicidad también es un criterio estético en que hay belleza en las pautas y calidad de las interconexiones. La webicidad en el arte significa que el arte utiliza la Red por sus propiedades interactivas.

WEBSITE -sitio web. Lugar en el web, se refiere a los lugares virtuales dentro del *World Wide Web* (WWW).

WELTANSCHAUUNG. Término alemán que significa “visión del mundo”. Se emplea en la terminología crítica para denotar la concepción del mundo y de la vida que se desprende de un texto, de la obra de un autor o, incluso, de un momento histórico. (No confundir con el término *Ideología*.)

WWW, WEB o W3 -*World Wide Web*. En Latinoamérica se ha venido a denominar también TAM o Tela de Araña Mundial, para muchos la WWW es Internet, para otros es solo una parte de ésta. Podríamos decir estrictamente que la WEB es la parte de Internet a la que accedemos a través del protocolo HTTP y gracias a *Browsers* (navegadores) gráficos.