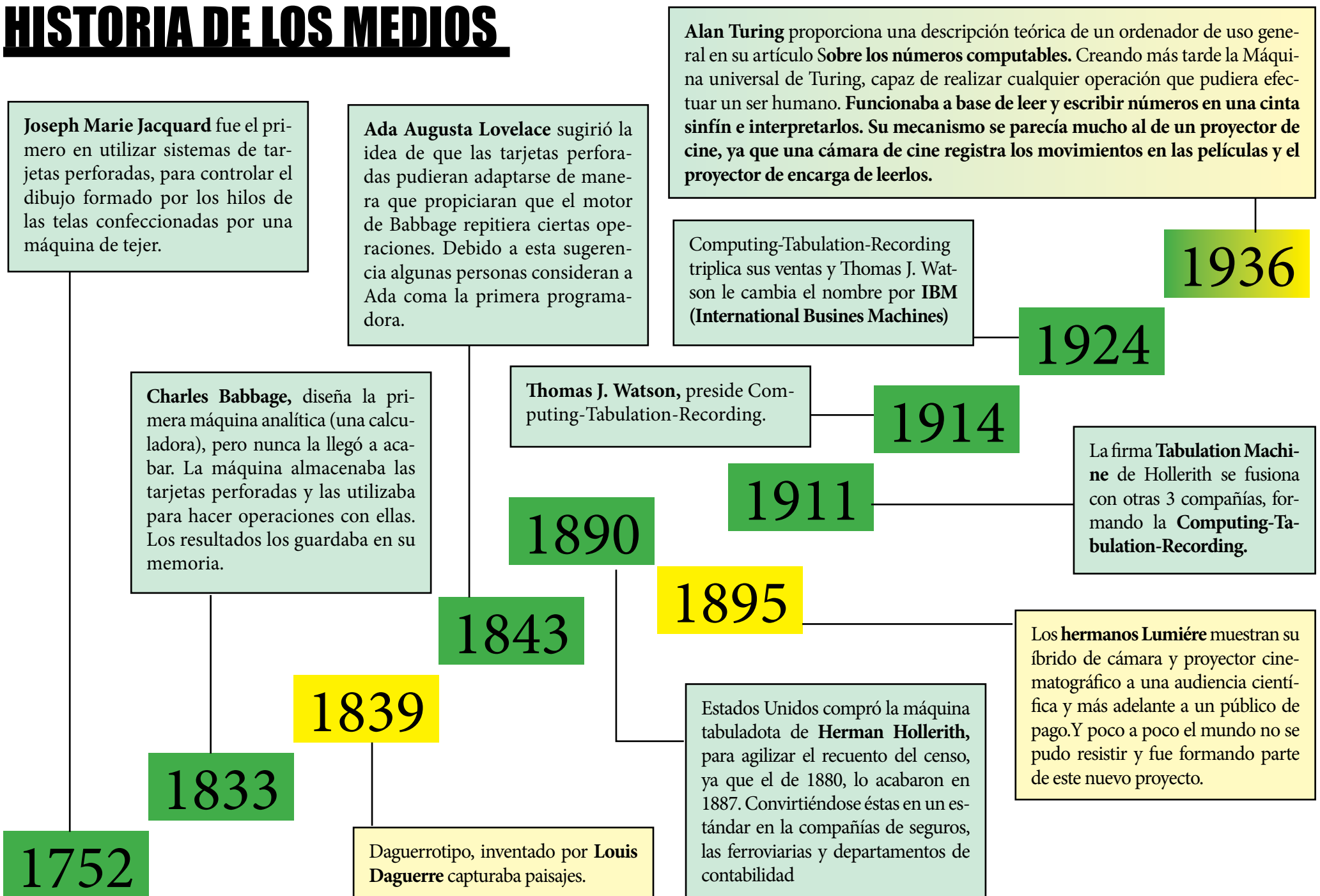


**LOS NUEVOS MEDIOS**

**según**

**LEV MANOVICH**

# HISTORIA DE LOS MEDIOS



# LA VANGUARDIA TECNOLÓGICA Y SUS EFECTOS CULTURALES

---

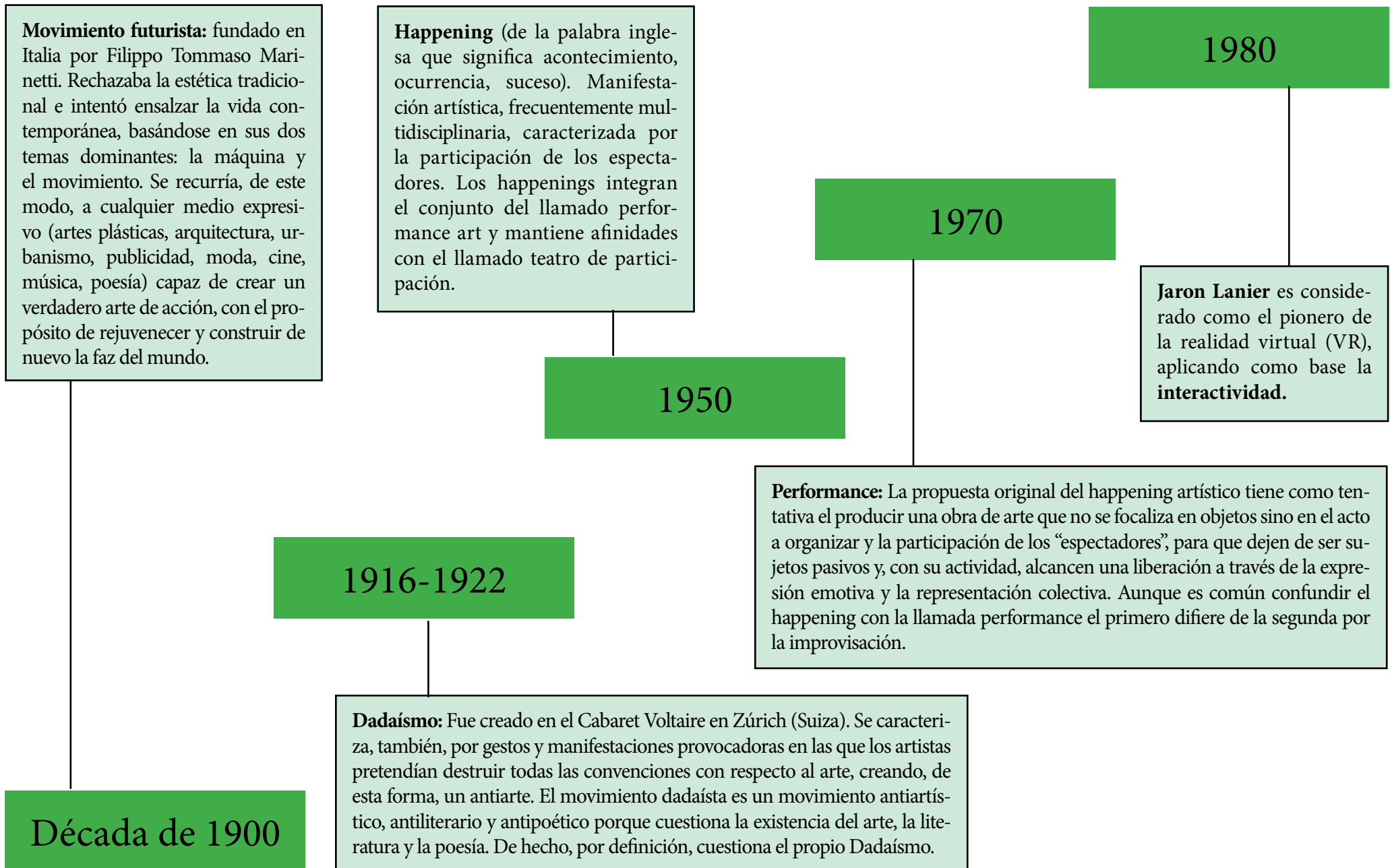
Para evolucionar es necesario **cambiar** y para cambiar es necesario que haya **movimientos vanguardistas**, como en el caso de la tecnología: **la vanguardia tecnológica**. Gracias a personajes como Joseph Marie Jacquard, que revolucionó el negocio de los telares con sus tarjetas perforadas, como Louis Daguerre con su daguerrotipo, capturador de imágenes, hemos llegado, también gracias a movimientos vanguardistas, hasta la programación y el cine.

Los movimientos vanguardistas normalmente surgen por un **motivos artísticos o ideológicos**. Como es el caso de la **RV (Realidad Virtual)** de **Jaron Lanier** en la década de los 80. Realidad que tiene como base la **interactividad**.

**La interactividad** podría definirse como una versión actualizada de la definición de INTERPOLACIÓN del filósofo **Louis Althusser** (se nos pide que confundamos la estructura de la mente de otra persona con la nuestra).

O dicho de otra manera, los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otra persona.

## LA VANGUARDIA TECNOLÓGICA Y SUS EFECTOS CULTURALES



Las nuevas perspectivas producen los movimientos, éstos producen cambios culturales y estos cambios conllevan a nuevos conceptos. Como por ejemplo La cultura visual, el objeto y la Representación

## La cultura visual

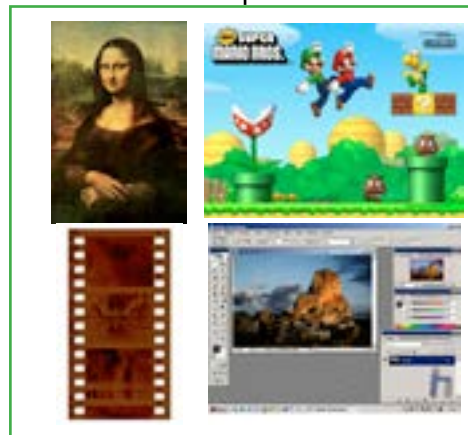
La **iconología** e **iconografía** y la experiencia del espectador, que hace que éste se sitúe en diferentes escenarios visuales o interfaces. Maneras en que la información se presenta en los diferentes escenarios y objetos culturales.



## El objeto

**Objetos en lugar de obra de arte**, producto o medios interactivos. Entonces un objeto de los nuevos medios puede ser una fotografía digital, una película compuesta digitalmente, un videojuego...

- Los constructivistas y productivistas rusos se referían en los años 20 a sus obras de arte como objetos.
- La barrera entre arte y diseño, en los nuevos medios es difusa.
- El objeto debe servir para experimentar como mejorarlo con los nuevos medios.



## Representación

Al **organizar los datos de una determinada manera**, se representan unos modelos del mundo y del ser humano. Por ejemplo, las 2 maneras que existen hoy en día de organizar un ordenador son:

- **Organización jerárquica de archivos (Interfaz gráfica de Usuario o GUI, a partir de Macintosh de 1984 en adelante):** parte de la base de que el mundo puede reducirse a un orden lógico y jerárquico, donde cada objeto tiene un lugar diferenciado y bien definido.
- **Una red plana y no jerárquica de hipervínculos (World Wide Web):** el cual parte de la base de que cada objeto tiene la misma importancia que otro y que todo está o puede estar conectado con todo lo demás.

# LA REVOLUCIÓN INFORMÁTICA

---

Las máquinas en realidad son las personas. Personas compartiendo, colaborando y comunicándose.

La web enlaza personas.

Cada click te lleva a una idea.

<http://www.youtube.com/watch?v=PL-ywltLjzk>

# DEFINICIONES IMPORTANTES

Sistema operativo

Interfaz

Aplicaciones

Contenido

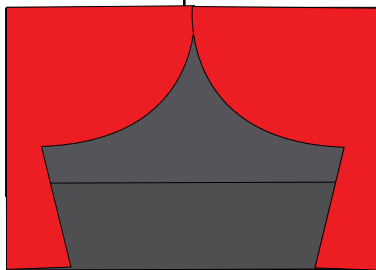
Término que procede del vocablo inglés interface (“**superficie de contacto**”). En informática, esta noción se utiliza para nombrar a la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo dando una comunicación entre distintos niveles.

Almacenaje de datos.

(SO, frecuentemente OS, del inglés **Operating System**) es un programa o conjunto de programas que en un sistema informático gestiona los recursos de hardware y provee servicios a los programas de aplicación, ejecutándose en modo privilegiado respecto de los restantes.

Herramienta que permite realizar uno o diversos trabajos.

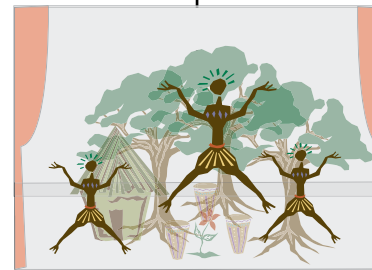
Podemos comparar los siguientes conceptos con una obra de teatro, de manera que:



El teatro es el que gestiona la obra.



El escenario es el que nos enseña el entorno.



Los actores, dan vida a la obra.



El guión es el almacenaje de la obra, la cual se puede interpretar en diferentes Sistemas operativos, interfaces y aplicaciones.

---

## DEFINICIONES IMPORTANTES

---

Aclaremos también los términos **www**, **HTML** y **navegador**:

**WWW**

En informática, la World Wide Web (WWW) o Red informática mundial<sup>1</sup> es un sistema de distribución de información basado en hipertexto o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet.

**HTML**

Es el lenguaje con el que está escrita la página web

**Navegador**

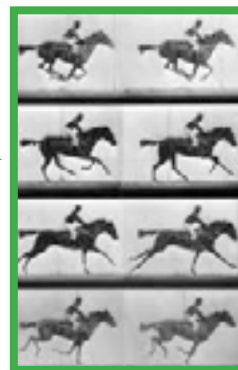
Un navegador o navegador web (del inglés, web browser) es una aplicación que opera a través de Internet, interpretando la información de archivos y sitios web para que éstos puedan ser leídos (ya se encuentre esta red mediante enlaces o hipervínculos)

**Página web** es el nombre de un documento o información electrónica adaptada para la World Wide Web y que puede ser accedida mediante un navegador .  
Red informática mundial.



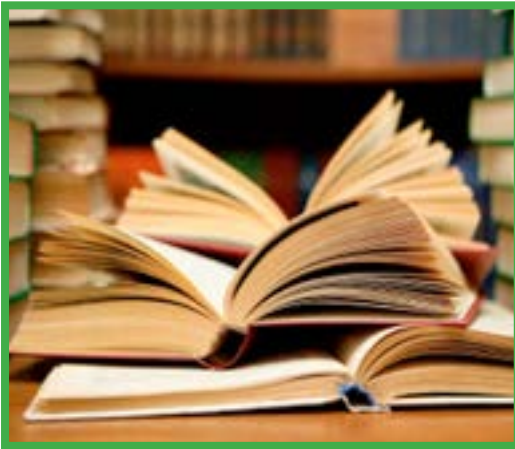
# REVOLUCIONES TECNOLÓGICAS

Al igual que la **impresión en el siglo XIV** y la **fotografía en el siglo XIX** tuvieron un gran impacto en el desarrollo de la sociedad.



La imprenta sólo afectó a la comunicación mediática y la fotografía a las imágenes fijas.

Hoy nos encontramos en medio de una **revolución mediática**, que supone el desplazamiento de toda cultura hacia formas de **producción, distribución y comunicación mediadas por el ordenador**. La revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación.



# DE LOS VIEJOS MEDIOS A LOS NUEVOS MEDIOS

En 1936, la máquina de **Alan Turing** funcionaba a base de leer y escribir números en una cinta sinfín e interpretarlos. Su mecanismo se parecía mucho al de un proyector de cine, ya que una cámara de cine registra los movimientos en las películas y el proyector de encarga de leerlos.

Los inventores del cine acabaron decidiéndose por el uso de **imágenes discretas** y registrarlas en una **base de celuloide**, mientras que los informáticos, que necesitaban mucha más velocidad de acceso, acabaron decidiéndose por el almacenamiento electrónico sobre base de **código binario**.



base de celuloide de 35 mm<sup>6</sup>



Código binario

**Konrad Zuse**, el inventor del primer ordenador digital que funcionó, utilizó descartes de película perforada de 35 mm<sup>6</sup>, y la grabó en un ordenador, utilizando a éste como almacenamiento de información.

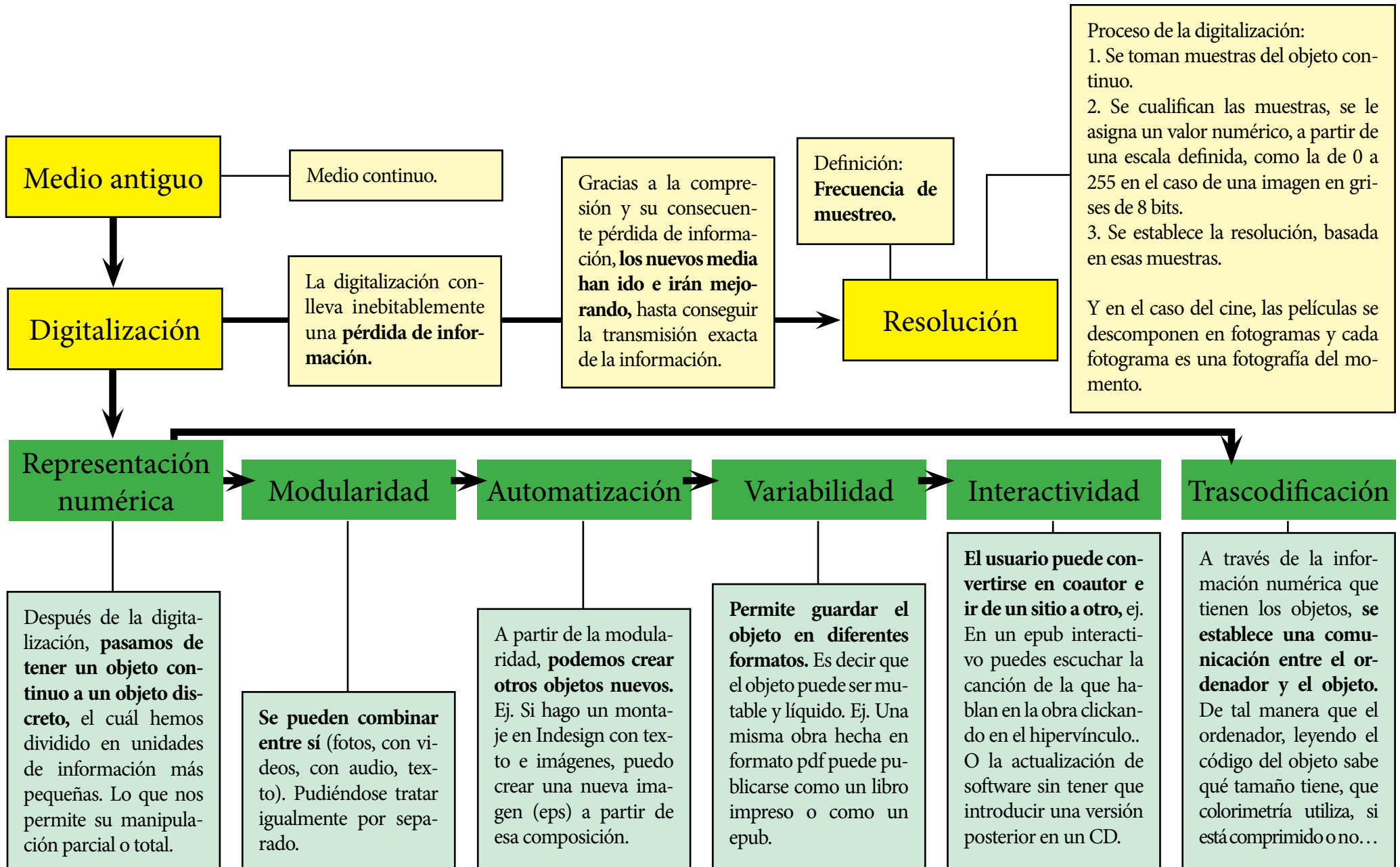


Fue a partir de entonces cuando **se unió el cine con los ordenadores**, cuando **se descompusieron las imágenes en píxeles**, cuando **se descompusieron las películas en secuencias...**

En la **estación de trabajo del Xerox Parc de Palo Alto**, se investigaba y contribuía a la evolución tecnológica.

**En el futuro, aumentarán las resoluciones de los monitores.** La **próxima generación de cine será el cine de banda ancha** o el **microcine** y **añadirá las ventanas múltiples a su lenguaje.**

# Los nuevos medios presentan las siguientes ventajas respecto a los viejos medios:



# LA OPINIÓN DE LEV MANOVICH

**Lev Mannovich**, compara la revolución o vanguardia tecnológica con una evolución más de la tecnología.

Al igual que en los años 10 y 20 hubo avances con respecto al diseño, a la fotografía..., pues ahora tenemos otro.

## 2 técnicas básicas del cine del siglo XX: La superposición de ventanas

### Montaje temporal

**Cine, tal y como lo conocemos:** Los escenarios van transcurriendo a lo largo del tiempo. Por ejemplo, voy caminando por un paseo y van pasando diferentes escenarios.

### Montaje en una sola toma

**La vida de un bombero americano de Edward Porter (1913).** Por ejemplo, una persona está durmiendo y por encima de ella, se abre una ventana en la que se escenifica lo que está ocurriendo en su sueño.

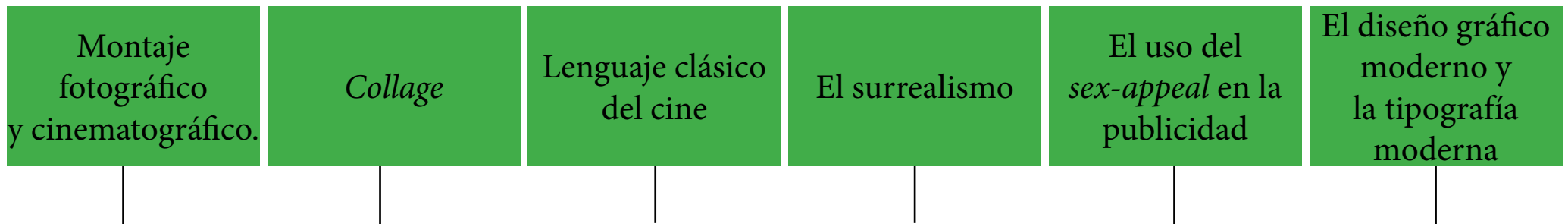
**1908:** Diversos locutores hablando a la vez, cada uno desde su escenario, pero todos juntos en la pantalla.

**1929: El Hombre de la cámara, de Dsiga Vertov.** El montaje temporal y el montaje dentro de una sola toma finalmente se unen.

## Podemos comparar una revolución artística con una revolución tecnológica??

Pues la **revolución tecnológica que vivimos hoy es la de los nuevos media del siglo XIX.**

Así como de 1910 a 1914 la pintura se adentra en la abstracción o de 1915 a 1920, se desarrollaron todas las técnicas clave de la comunicación visual moderna, las cuales eran:



Se desarrollan según las exigencias del momento, consiguiendo así la evolución tecnológica movimientos vanguardistas.

En su libro, **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación** quiere documentar el “**paradigma de investigación**” de los nuevos medios durante su primera década, antes de que nos llegue a resultar invisible.

Lev Manovich considera que a partir de ahora la evolución va a ser cada vez más rápida y no por ello debemos olvidarnos de los orígenes de la evolución tecnológica, ya que para avanzar primero ha habido un comienzo.

Considera importantes:

Cuando se crearon los primeros iconos, antes de convertirse en universales.

Cuando los diseñadores de Myst iban depurando su código, convirtiendo imágenes a 8bits y manipulando fragmentos de video a QuickTime.

El momento en el que un veinteañero, se sacó el chicle de la boca, bebió un trago de su coca-cola caliente e hizo la animación de Netscape, que ha sido la más vital de la historia.



El libro explora en los siguientes temas:

- **Los paralelismos entre la historia del cine y los nuevos medios.**
- **Las relaciones entre el lenguaje multimedia y las formas culturales precinematográficas del siglo XXI**
- **Las funciones de la pantalla, la cámara móvil y el lenguaje en los nuevos medios, comparados con el cine**
- **Los lazos históricos de los nuevos medios con el cine de vanguardia.**

Considera que la pregunta clave para entender esta evolución tecnológica es:

- **¿Qué son los nuevos medios?**

Y los conceptos clave:

- **La interfaz**
- **Las operaciones**
- **Las ilusiones**
- **Las formas**