

En este libro, Lev Manovich ofrece la primera teoría rigurosa y sistemática de los nuevos medios, enmarcándolos en la historia de las culturas mediáticas y visuales de los últimos siglos. Aborda la dependencia de estos nuevos medios respecto de las convenciones de los viejos, como el encuadre rectangular y la cámara móvil, y muestra de qué manera sus obras crean la ilusión de realidad, se dirigen al espectador y representan el espacio. Y muestra también cómo las categorías y formas específicas de los nuevos medios, como la interfaz y la base de datos, trabajan con las convenciones más familiares para hacer posible un nuevo tipo de estética.

Manovich emplea conceptos ya existentes procedentes de la teoría del cine, la historia literaria y la informática, y desarrolla también nuevos conceptos teóricos, como el de interfaz cultural, montaje espacial y "cinegratografía". La teoría y la historia del cine desempeñan un papel especialmente importante en el libro. Entre otros temas, Manovich aborda los paralelismos entre la historia del cine y la de los nuevos medios, el cine digital, la pantalla y el montaje, y los vínculos históricos entre el cine de vanguardia y los nuevos medios.

Lev Manovich es profesor asociado del Departamento de Artes Visuales de la Universidad de California en San Diego. Es coeditor de *Tekstura: Russian Essays on Visual Culture*.

Sumario

Prefacio, <i>Mark Tribe</i>	13
Prólogo: el conjunto de datos de Vertov	17
Agradecimientos	41
Introducción	45
Una cronología personal	45
Teoría del presente	49
Una cartografía de los nuevos medios: el método	51
Una cartografía de los nuevos medios: la organización	54
La terminología: lenguaje, objeto y representación	56
1. ¿Qué son los nuevos medios?	63
Cómo se volvieron nuevos los medios	66
Los principios de los nuevos medios	72
1. Representación numérica.	72
2. Modularidad	75
3. Automatización	77
4. Variabilidad	82
5. Transcodificación	92

Lo que no son los nuevos medios	96
El cine como nuevo medio	97
El mito de lo digital	99
El mito de la interactividad	103
2. La interfaz	111
El lenguaje de las interfaces culturales	119
Las interfaces culturales	119
La palabra impresa	124
El cine	129
La interfaz de usuario: representación frente a control	140
La pantalla y el usuario	146
Una genealogía de la pantalla	147
La pantalla y el cuerpo	155
Representación frente a simulación	164
3. Las operaciones	169
Menús, filtros y <i>plugins</i>	177
La lógica de la selección.	177
La «posmodernidad» y el Photoshop	184
Del objeto a la señal.	186
La composición.	191
De los flujos de imagen a los medios modulares	191
La resistencia al montaje	197
Arqueología de la composición: el cine	202
Arqueología de la composición: el vídeo	206
La composición digital	209
La composición y los nuevos tipos de montaje.	213
Teleacción	220
Representación frente a comunicación.	220
La telepresencia: ilusión frente a acción	223
Imágenes instrumento	227
Las telecomunicaciones	228
Distancia y aura	231
4. Las ilusiones	237
El realismo sintético y sus malestares	246
Tecnología y estilo en el cine	247
Tecnología y estilo en la animación por ordenador.	251

Los iconos de la mimesis	259
La imagen sintética y su objeto	263
Georges Méliès, padre de las imágenes por ordenador	264
<i>Parque jurásico</i> y el realismo socialista	265
Ilusión, narración e interactividad	270
5. Las formas	277
La base de datos	283
La lógica de la base de datos	283
Datos y algoritmos	287
Base de datos y narración	291
Paradigma y sintagma	295
El complejo de la base de datos	300
El cine de la base de datos: Greenaway y Vertov	304
Un espacio navegable	312
<i>Doom</i> y <i>Myst</i>	312
El espacio del ordenador	322
La poética de la navegación	328
El navegante y el explorador	339
El <i>Cine ojo</i> y los simuladores	344
<i>EVE</i> y <i>El lugar</i>	353
6. ¿Qué es el cine?	359
El cine digital y la historia de la imagen en movimiento	366
El cine, arte del índice	366
Una breve arqueología de las películas cinematográficas	369
De la animación al cine	372
El cine, redefinido	374
Del cine ojo al cine pincel	382
El nuevo lenguaje del cine	384
El cine y lo gráfico: la cinegratografía	384
La nueva temporalidad: el bucle como una máquina narrativa	390
El montaje espacial y el macrocine	398
El cine como un espacio de información	403
El cine como código	407
Índice analítico y de nombres	413