NOVOS MEDIOS - NOA ORGE RODRÍGUEZ

PROMPTS

Hola, ¿podrías ayudarme?, necesito que hagas un análisis de esta pieza audiovisual relacionada con los nuevos medios, el videoclip de KAZU - Come Behind Me, So Good! (Official video by Daito Manabe + Kenichiro Shimizu), te dejo aqui el enlace de youtube para que lo puedas ver, https://www.youtube.com/watch?v=B3ygQCHn5Ps . Los puntos a analizar sobre este videoclip son los siguientes: Identificación del tema de la pieza y su relevancia en el contexto cultural y tecnológico actual; Ordenación expacial y temporal del discurso; Existencia de un punto de vista y su relevancia; Relaciones espaciales de los elementos del discurso; Duración y estructura; TRANSCODIFICACIÓN: Reflexión sobre la relación entre recursos formales, identidad visual y cultura digital. Y para que puedas hacer este análisis te daré como fuentes que debes utilizar las siguientes: el primer capítulo (de la pagina 1 a la pagina 27) de El Lenguaje de los Nuevos Medios (Manovich, 2001) y además puedes acceder a este blog, http://oswaldogarcia.webs.uvigo.es/portada/sample-page/ y utilizar toda la información del apartado de Creación Audiovisual en Novos Medios

Para cada punto le dije: por favor desarrolla este punto en un par de párrafos.

Comenta también la transcodificación en esta pieza de forma más desarrollada según la información de la que dispones.

COMENTARIO DE CHAT GPT

Negro: Chat GPT

Rojo: Comentarios personales

1. Identificación del tema de la pieza y su relevancia en el contexto cultural y tecnológico actual

El videoclip "Come Behind Me, So Good!" de KAZU, dirigido por Daito Manabe y Kenichiro Shimizu, aborda un tema central: la fusión entre la identidad humana y la tecnología en un mundo cada vez más digitalizado. La pieza combina elementos visuales que evocan lo orgánico (figuras humanas, movimientos fluidos) y lo artificial (gráficos generados por ordenador, efectos de luz y patrones geométricos) para explorar la relación simbiótica entre lo humano y lo tecnológico.

Estoy de acuerdo con este análisis pero creo que es importante matizar más sobre lo que busca representar esta combinación entre la identidad humana y la tecnología. Si prestamos más atención a la letra de la canción podremos entender más a fondo el significado del concepto tecnológico que se aplica en el videoclip, la letra habla de temas

como la introspección, la conexión emocional, la transformación y muestra la vulnerabilidad de la protagonista, una búsqueda de la intimidad, de conocerse más a ella misma. Yo creo que esta pieza muestra lo que ella piensa, “tal vez no todo es como parece”, este mensaje de introspección se puede mostrar como una metáfora a través de los cambios de lo que parece un lugar y personas reales, para mostrar que en realidad nada lo es, y que ha sido creado en un ordenador. El video va más allá de explorar la relación entre lo humano y lo tecnológico, el videoclip busca hacer al espectador dudar en todo momento y plantearse si es necesaria reflexión interna sobre la evolución y el cambio.

En términos estéticos, el videoclip refleja las tendencias contemporáneas de la cultura visual digital: un diseño dinámico, colores vibrantes y una fuerte influencia del diseño computacional y la estética generativa. Esto lo vincula directamente con una audiencia inmersa en la cultura digital, para quienes estas referencias visuales forman parte de su experiencia diaria, ya sea en redes sociales, videojuegos o entornos virtuales.

Creo que el videoclip abarca mucho más estéticamente. Es cierto que tiene una tendencia hacia la estética actual de la era digital. Pero realmente fijándonos sólo en lo más básico, es una estética natural, con un paisaje sencillo, de montañas rocosas, que incluso me recuerda al arte del romanticismo de Friedrich con “el caminante sobre el mar de nubes”, no solo habla de lo nuevo, también de lo que ya hemos visto millones de veces y que vincula también a la audiencia.

"Come Behind Me, So Good!" no sólo es relevante por su temática de exploración humano-tecnológica, sino también por su capacidad para capturar el espíritu de una época marcada por la convergencia entre el arte, la ciencia y la tecnología. La pieza sirve como un espejo para reflexionar sobre nuestra relación con lo digital, al tiempo que utiliza los nuevos medios como medio y mensaje, tal como lo plantea Lev Manovich en su análisis del lenguaje de los nuevos medios.

2. Ordenación espacial y temporal del discurso

El videoclip presenta una narrativa no lineal, utilizando una secuencia de imágenes que se transforman y evolucionan constantemente. Esta fluidez temporal y espacial crea una experiencia inmersiva que desafía las convenciones tradicionales de la narrativa audiovisual. Según Manovich, esta variabilidad es una característica clave de los nuevos medios, donde los objetos pueden existir en múltiples versiones y estados.

Si bien es cierto que la estructura no es exactamente lineal, creo que no es totalmente cierta esta afirmación pues vemos una evolución con una introducción y una especie de escena final en esta pieza, pienso que desde una perspectiva temporal, el videoclip utiliza un flujo continuo de imágenes que parecen estar en constante transformación. No hay una progresión cronológica clara ni un "tiempo narrativo" tradicional, sino que el tiempo se percibe como un presente continuo, donde los momentos visuales se suceden sin un orden explícito pero todos estos sucesos conducen a un final marcado.

El ritmo del videoclip está sincronizado estrechamente con la música, creando una sensación de cohesión audiovisual. Cada cambio de escena o transformación visual está directamente relacionado con los cambios en la cadencia y la atmósfera de la canción. Este enfoque rítmico destaca cómo los nuevos medios permiten una integración

profunda entre sonido e imagen, facilitada por la manipulación digital precisa de ambos elementos.

Otra característica notable es la ausencia de un "espacio fijo" o un "marco estable". Las cámaras virtuales y los ángulos cambian constantemente, explorando diferentes perspectivas y creando una sensación de movimiento perpetuo. Esto contribuye a la experiencia inmersiva y fragmentada que caracteriza la obra, al tiempo que refleja la capacidad de los nuevos medios para construir espacios virtuales que no están limitados por las restricciones físicas o mecánicas de la cinematografía tradicional.

El espacio digital es ilimitado pero en este caso se nos muestra siempre un mismo escenario desde distintos puntos de vista y ángulos de cámara. Pero realmente si podríamos ubicar la acción que sucede en el video en un lugar, aunque este no exista físicamente y se nos muestre que no es real. Nosotros como espectadores situamos a la protagonista y al resto de bailarinas en un lugar que sí es real en nuestra mente y que asociamos a uno que en realidad excita, de forma que lo situamos geográficamente. Con esto quiero destacar que aunque el espacio como tal es ficticio hay que tener en cuenta el poder de la mente y como los humanos podemos atribuir veracidad a objetos realmente inexistentes.

Un detalle relevante que no trata Chat GPT en cuanto al espacio en esta pieza, es la competición de los elementos visuales, que buscan la atención del espectador. Recibimos demasiados estímulos y muy cambiantes, que nos hacen saltar de un lado a otro constantemente sin saber en donde focalizar nuestra atención. Este enfoque descentralizado podría ser considerado modular; lo que es característico de los nuevos medios, según Manovich, ya que el contenido digital tiende a organizarse en unidades modulares que pueden ser combinadas y reconfiguradas de manera flexible, por ejemplo en este video cada una de las bailarinas sería una unidad independiente que forman un conjunto, pero pueden ser modificadas y aparecer y desaparecer y ese conjunto seguiría existiendo.

3. Existencia de un punto de vista y su relevancia

El punto de vista en el videoclip es omnipresente y mutable, permitiendo al espectador experimentar la fusión entre lo humano y lo tecnológico desde múltiples perspectivas. Esta multiplicidad de puntos de vista refleja la modularidad de los nuevos medios descrita por Manovich, donde los elementos independientes se combinan para formar una totalidad coherente.

En el nivel más inmediato, el videoclip se centra en la figura humana como eje central de la narrativa visual. Los cuerpos, aunque manipulados y transformados digitalmente, siguen siendo reconocibles, manteniendo una conexión con la experiencia humana. Las figuras no son meros datos, sino entidades que evocan emociones y movimientos orgánicos. Este punto de vista pone de manifiesto la vulnerabilidad, la intimidad y el deseo de conexión, temas que son universales y profundamente humanos.

Simultáneamente, el videoclip adopta un punto de vista claramente digital. Las figuras humanas no se presentan de manera naturalista, sino que están reimaginadas mediante algoritmos, texturas y patrones digitales. El cuerpo se descompone en fragmentos, líneas y mallas, evidenciando su carácter de "datos visuales" procesados por un software. Este

punto de vista tecnológico no solo desmaterializa el cuerpo humano, sino que lo reinterpreta como un objeto moldeado por la lógica del ordenador.

El punto de vista de este videoclip es híbrido, no se posiciona exclusivamente desde una perspectiva humana ni completamente digital, sino que opera en la intersección de ambas. Vemos la secuencia desde el exterior como si fuésemos un dios, pudiendo analizar cada perspectiva. Pero también tenemos el punto de vista de la autora, porque realmente esto es lo que ella quiere contarnos y como ella lo quiere contar, con la intención de llevarnos a una reflexión sobre el mundo pero también sobre nosotros mismos. La obra no solo comenta sobre el impacto de los nuevos medios en nuestra percepción del cuerpo y la identidad, sino que también invita a los espectadores a reconsiderar su lugar en un mundo cada vez más controlado por la tecnología. Según los principios de Manovich: las herramientas digitales permiten crear experiencias visuales en las que los límites tradicionales del punto de vista (como la perspectiva física de una cámara) ya no aplican. Esto conecta con el principio de transcodificación, donde lo cultural y lo digital interactúan para ofrecer nuevas formas de expresión.

4. Relaciones espaciales de los elementos del discurso

Los elementos visuales del videoclip están dispuestos de manera que crean una sensación de profundidad y movimiento constante. La integración de gráficos generados por ordenador con imágenes reales ejemplifica la representación numérica y la automatización en los nuevos medios, permitiendo manipulaciones algorítmicas que generan nuevas formas de expresión visual.

Los elementos se desplazan libremente en un espacio infinito o indefinido, lo que enfatiza la naturaleza virtual de este universo. Esto permite que los cuerpos y objetos trasciendan las limitaciones tradicionales del espacio, flotando, desintegrándose o reformándose según las necesidades de la composición. Este espacio funciona como un contenedor abstracto, donde las leyes de la física son reemplazadas por las reglas de la programación y el diseño digital. Una de las relaciones espaciales más destacadas en el videoclip es la interacción entre las figuras humanas y las formas geométricas. Estas interacciones no solo son visuales, sino también simbólicas, y refuerzan el discurso sobre la fusión de lo humano y lo tecnológico.

Además del espacio en sí, el uso del vacío es un recurso clave en el videoclip, que contribuye a la sensación de abstracción y al concepto de que el espacio digital es ilimitado. En cuanto a la relación espacial de los elementos estoy bastante de acuerdo con Chat GPT, pero también destacaría el uso de los complejos movimientos de cámara para ampliar esa relación espacial.

Las relaciones espaciales entre los cuerpos humanos, las geometrías digitales y el espacio virtual tienen un claro valor simbólico en el videoclip. Estas relaciones visualizan temas contemporáneos relacionados con los nuevos medios y la cultura digital. La interacción íntima entre los cuerpos humanos y las geometrías digitales simboliza cómo la tecnología se integra cada vez más con nuestras vidas, desdibujando las fronteras entre lo orgánico y lo sintético. El uso de un espacio indefinido y abstracto refuerza la idea de que, en la era digital, el espacio físico está siendo reemplazado o reinterpretado por entornos virtuales y maleables. Las formas geométricas y las líneas que conectan a los elementos podrían

interpretarse como una metáfora de la interconectividad de los datos en la cultura digital, donde todo está relacionado a través de redes invisibles.

Este concepto se muestra también claramente cuando vemos la despersonalización de los personajes cuando se transforman en agua o en vectores, esa metáfora que menciona Chat GPT se asegura de esta manera.

5. Duración y estructura

El video presenta una estructura visual fragmentada que se despliega a través de ciclos repetitivos y transiciones fluidas que se integran perfectamente con el ritmo de la música. Aunque la duración del videoclip es relativamente corta (alrededor de 4 minutos), cada segundo se utiliza de manera estratégica para crear una experiencia sensorial que no solo sirve como complemento de la canción, sino que también tiene una carga significativa en términos culturales y tecnológicos.

A diferencia de un videoclip convencional que sigue una estructura narrativa secuencial, este video utiliza una estructura no lineal, donde cada fragmento visual está diseñado casi como un "módulo" independiente. Estos módulos no están organizados de manera cronológica o progresiva; en cambio, parecen presentarse como piezas que se ensamblan a lo largo del videoclip sin seguir una estructura tradicional de inicio, desarrollo y conclusión.

Chat GPT se contradice al decir que la estructura no es lineal pero luego es capaz de identificar que hay presentación, nudo y desenlace, de forma que, como ya mencioné antes, la estructura si tiene en cierto modo una línea con inicio y final.

6. Transcodificación: Reflexión sobre la relación entre recursos formales, identidad visual y cultura digital

El videoclip es un claro ejemplo de transcodificación cultural, donde los elementos visuales y sonoros tradicionales se combinan con técnicas digitales avanzadas para crear una nueva forma de arte. Esta fusión refleja cómo la cultura digital está transformando las prácticas artísticas, permitiendo nuevas formas de expresión y comunicación que trascienden las limitaciones de los medios tradicionales. Como señala Manovich, la informatización de la cultura lleva a una transcodificación donde las categorías y conceptos culturales se traducen al formato digital, creando nuevas posibilidades y desafíos para la creación artística.

El principio de transcodificación, según Lev Manovich, nos permite entender cómo los nuevos medios resultan de la integración de dos capas: la capa cultural (contenidos, narrativas y significados) y la capa informática (estructuras, algoritmos y datos). En su capa cultural, el videoclip utiliza elementos visuales, corporales y musicales para comunicar un mensaje que reflexiona sobre la relación entre los humanos y la tecnología. Las líneas y las formas que conectan los cuerpos pueden interpretarse como una metáfora de las conexiones globales, donde los humanos se convierten en puntos de una red digital. En la capa informática, el videoclip utiliza herramientas del entorno digital, como la animación 3D o la codificación numérica, como un recordatorio constante de que lo que vemos en pantalla está construido a partir de datos numéricos.

La capa informática afecta la capa cultural al transformar cómo se representan los cuerpos, el espacio y la narrativa. Pero la transcodificación en esta obra no es solo un recurso técnico, el propio videoclip trata la transcodificación como el tema que hila lo que se está contando, esa unión entre lo humano y lo digital o la capa cultural y la informática. Según Manovich, los nuevos medios necesitan una nueva forma de entenderse, basada en el análisis de los programas que usamos para crearlos. En el caso del videoclip de KAZU, esto se pone en práctica al usar herramientas digitales no solo para crear imágenes atractivas o estéticamente agradables, sino también para ofrecer una reflexión más profunda sobre cómo interactúan los seres humanos con la tecnología. El video utiliza la flexibilidad del software para crear una experiencia visual que se adapta y cambia, tal como lo haría cualquier medio digital.

ANÁLISIS PERESONAL

El videoclip "Come Behind Me, So Good!" de KAZU, dirigido por Daito Manabe y Kenichiro Shimizu, trata sobre la fusión entre la identidad humana y la tecnología en un mundo cada vez más digitalizado. La pieza combina imágenes que representan tanto lo orgánico, como las figuras humanas y sus movimientos, como lo artificial, con gráficos generados por ordenador y patrones geométricos. Sin embargo, creo que es importante profundizar en lo que representa esta combinación. Al escuchar la letra de la canción, podemos entender que habla de temas como la introspección, la conexión emocional y la transformación. La protagonista busca intimidad y autoconocimiento, y la pieza refleja esta búsqueda mostrando cómo la percepción de lo que nos rodea, como personas o lugares, puede estar alterada y ser creada digitalmente. Este videoclip no solo habla de la relación entre lo humano y lo tecnológico, sino que invita al espectador a cuestionar todo y reflexionar sobre la evolución y el cambio personal.

En términos estéticos, el videoclip refleja las tendencias visuales de la era digital, con colores vibrantes y una clara influencia del diseño computacional. Sin embargo, más allá de eso, la estética también se conecta con lo natural, como el paisaje sencillo y las montañas rocosas, lo que me recuerda a las obras del romanticismo de Friedrich, como "El caminante sobre el mar de nubes". El videoclip abarca más que solo la estética digital, también nos conecta con una audiencia que ha experimentado lo visualmente familiar, lo que refuerza aún más su relevancia. Además, es importante no solo por su enfoque sobre la interacción entre lo humano y lo digital, sino también por cómo refleja el espíritu de una época en la que arte, ciencia y tecnología se entrelazan.

El videoclip presenta una narrativa aparentemente no lineal que se despliega a través de una serie de imágenes que se transforman y evolucionan constantemente. Aunque la estructura no sigue una línea cronológica, la pieza tiene una introducción y un final marcado. La transformación visual se presenta en un flujo continuo, y el tiempo se percibe como un presente perpetuo, donde no se avanza en una secuencia narrativa tradicional, pero los eventos siempre conducen a un final. El ritmo está sincronizado con la música, lo que crea una fuerte cohesión entre sonido e imagen. Además, no existe un "espacio fijo";

las cámaras y los ángulos cambian constantemente, explorando diferentes perspectivas y creando un movimiento continuo que contribuye a la sensación de inmersión. Este espacio digital ilimitado se presenta de forma abstracta, donde no se respetan las leyes físicas tradicionales del cine.

A pesar de ser un espacio ficticio, el videoclip juega con la capacidad humana de imaginar un lugar real en nuestras mentes, situando la acción de las bailarinas en un entorno que, aunque no existe físicamente, podemos identificar. Además, la abundancia de estímulos visuales genera una sensación de distracción constante, lo que crea un enfoque descentralizado. Este enfoque es modular, como lo define Manovich, ya que el contenido digital está organizado en unidades que pueden ser modificadas y reorganizadas a voluntad. Las bailarinas en el videoclip representan unidades independientes que, aunque puedan desaparecer o transformarse, siguen formando parte del todo.

El punto de vista en el videoclip es flexible y cambia constantemente, lo que permite al espectador experimentar la interacción entre lo humano y lo tecnológico desde diferentes perspectivas. Esta variabilidad en los puntos de vista refleja la modularidad de los nuevos medios, donde elementos independientes se combinan para formar un todo coherente. En el nivel más inmediato, el videoclip se centra en la figura humana, aunque manipulada digitalmente. Al mismo tiempo, el videoclip adopta un punto de vista digital, donde el cuerpo humano se descompone en fragmentos y patrones digitales, lo que subraya su transformación en datos procesados por un software. Este punto de vista híbrido, que no se posiciona completamente ni en lo humano ni en lo digital, invita a reflexionar sobre el impacto de la tecnología en nuestra identidad y percepción del cuerpo. La flexibilidad de los nuevos medios permite que los límites tradicionales de la perspectiva física sean borrados, facilitando nuevas formas de expresión visual.

En cuanto a las relaciones espaciales, el videoclip utiliza un espacio virtual infinito que permite que los cuerpos y objetos se desintegren, floten o se transformen, independientemente de las limitaciones físicas. Este espacio abstracto reemplaza las reglas físicas tradicionales por las del diseño digital. Además, las interacciones entre los cuerpos humanos y las geometrías digitales no solo son visuales, sino también simbólicas, ya que representan, una vez más, la fusión de lo humano y lo tecnológico. El uso del vacío también contribuye a la sensación de que el espacio digital es ilimitado. La relación entre los elementos visuales refleja la interconexión de los datos en la cultura digital, donde todo está vinculado a través de redes invisibles, como se observa cuando los personajes se transforman en agua o en vectores.

El videoclip emplea una estructura visual fragmentada, con ciclos repetitivos y transiciones fluidas que se integran con la música. Aunque es breve, su duración está cargada de significado cultural y tecnológico. No sigue una estructura narrativa secuencial tradicional, sino que presenta "módulos" independientes que se ensamblan a lo largo del videoclip. Esta estructura refleja cómo los nuevos medios han transformado la narrativa audiovisual, ya que no siguen un patrón clásico de inicio, desarrollo y conclusión. Sin embargo, como mencioné antes, el video tiene elementos de introducción, desarrollo y desenlace, lo que sugiere que, a pesar de la estructura no lineal, hay una evolución clara.

Finalmente, el videoclip es un claro ejemplo de transcodificación, combinando elementos visuales y sonoros tradicionales con técnicas digitales avanzadas. Esto muestra cómo la cultura digital está transformando las prácticas artísticas y permite nuevas formas de

expresión. El videoclip se construye a partir de dos capas: la cultural, que comunica un mensaje sobre la relación entre los humanos y la tecnología, y la informática, que utiliza herramientas digitales como la animación 3D y la codificación numérica. Esta transcodificación no solo afecta a la representación de los cuerpos y el espacio, sino que también es el tema central de la obra, mostrando cómo lo humano y lo digital están interrelacionados. Al utilizar herramientas digitales para crear una experiencia visual dinámica, el videoclip nos invita a reflexionar sobre cómo interactuamos con la tecnología en nuestra vida cotidiana.