

Las formas de entretenimiento digital, desde los videojuegos hasta los espectáculos virtuales, se han convertido en un elemento fundamental de la cultura popular. Las tecnologías digitales o informáticas están suplantando a los métodos tradicionales de producción de la televisión, del cine y del vídeo, provocando un intenso debate sobre su impacto en la naturaleza del arte.

Examinando las técnicas digitales de producción de la imagen en un amplio espectro de medios audiovisuales -incluyendo películas, vídeos musicales, juegos de ordenador o parques temáticos-, este libro explora la relación entre las tecnologías digitales emergentes y los medios audiovisuales actuales, y reflexiona acerca del efecto de estos nuevos géneros de la imagen sobre las experiencias propias de la cultura visual.

El volumen bosqueja, en primer lugar, el desarrollo de la programación digital desde la década de los años sesenta y su utilización en la producción de artículos de entretenimiento visual digital. A través del estudio de casos paradigmáticos, de películas como *Toy Story*, de videoclips clave como el *Black or White* de Michael Jackson y de juegos de ordenador como *Quake* o *Blade Runner*, Andrew Darley se pregunta si los géneros visuales digitales han supuesto una ruptura en el énfasis que tradicionalmente se ponía en la historia, la representación, el significado y la interpretación, en beneficio de la imagen y el ámbito de las sensaciones.

El autor reflexiona sobre las repercusiones de la cultura digital en las teorías que se ocupan del papel del espectador, sugiriendo que los nuevos géneros visuales, dentro del marco de la cultura de masas, están produciendo nuevos tipos de espectadores.

**Andrew Darley** es profesor de Estudios Teóricos y Críticos en The Surrey Institute of Art and Design.

Diseño: Mario Eskenazi

ISBN 84-493-1324-4

3 4 1 3 9



9 788449 313240

## Sumario

<b>Agradecimientos</b> . . . . .	13
<b>Introducción.</b> . . . . .	15

### PRIMERA PARTE HISTORIA

1. Una historia de fondo: realismo, simulación, interacción . . .	29
Los comienzos . . . . .	30
El cine digital . . . . .	37
Los juegos de ordenador . . . . .	47
Las atracciones en salas especiales. . . . .	61
2. Genealogía y tradición: el espectáculo mecanizado como entretenimiento popular . . . . .	69
Formas de entretenimiento popular y cine . . . . .	70

El espectáculo desplazado . . . . .	88
Prolongar una tradición: las formas digitales <i>fin-de-siècle</i> . . .	91
3. Moldear la tradición: el contexto contemporáneo . . . . .	101
Sobre la formalización en la cultura visual contemporánea . . . . .	103
Eco y Jameson: repetición y superficie . . . . .	115
Resumen . . . . .	122

## SEGUNDA PARTE ESTÉTICA

4. Simulación e hiperrealismo: animación por ordenador y publicidad televisiva . . . . .	131
Animación por ordenador: un realismo de segundo orden . . . . .	133
Publicidad televisiva: neomontaje e hiperrealismo. . . . .	142
5. El declive de la narración: el nuevo cine de espectáculo y el vídeo musical . . . . .	163
El espectáculo y el largometraje . . . . .	166
El cine de espectáculo: los efectos digitales . . . . .	170
El vídeo musical: el espectáculo como estilo . . . . .	184
6. La imagen digital en «la era del significante» . . . . .	197
La repetición como medida de la cultura visual digital . . . . .	199
El montaje y la imagen digital . . . . .	205
Género y autoría en las formas visuales digitales . . . . .	212

## TERCERA PARTE ESPECTADORES

7. Juegos y paseos: deslizarse por la imagen . . . . .	231
Juegos de ordenador: «¿En el interior de la imagen»? . . . . .	234
Paseos virtuales: el viaje prácticamente inmóvil. . . . .	252
Interactividad e inmersión como entretenimiento de masas . . . . .	254
8. Juego de superficie y espacios de consumo . . . . .	261
El descentramiento de la interpretación . . . . .	262
¿Espectadores activos? . . . . .	270
Exhibir el espectáculo (y el estilo) . . . . .	278

SUMARIO

11

Conclusiones . . . . .	297
<b>Bibliografía . . . . .</b>	<b>307</b>
<b>Índice analítico y de nombres . . . . .</b>	<b>321</b>