Librería

Bonilla y Asociados

desde 1950

Título:

Autor:

Precio: $360.00

Editorial:

Año: 2002

Tema:

Edición: 1ª

Sinopsis

ISBN: 9788449313240

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.

Teléfonos: 55 44 73 40 y 55 44 72 91

www.libreriabonilla.com.mx