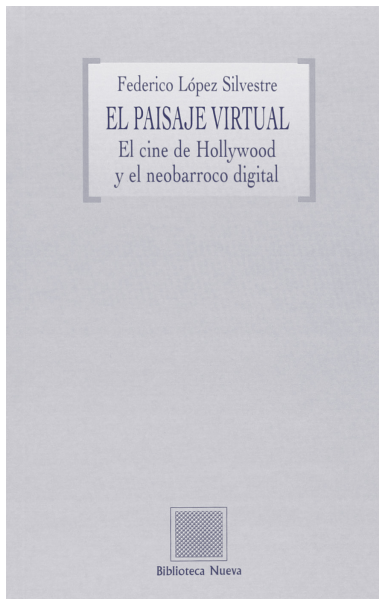


El paisaje virtual. El cine de Hollywood y el neobarroco digital**Editor: Biblioteca Nueva****Lugar: Madrid****Año: 2004****ISBN: 84-9742-354-2****Texto de la contraportada**

«¿Qué tipo de paisaje virtual está empleando el cine contemporáneo? En los últimos 25 años la utilización por parte de las superproducciones de Hollywood de efectos especiales generados por ordenador ha sido cada vez mayor. Entre esos efectos, pocos tienen más capacidad de seducción que los que se aplican a la construcción de nuevos espacios. ¿Es posible encontrar un nexo de unión entre las diferentes escenografías cinematográficas de síntesis que se están generando? Este libro mantiene que existe cierta unidad visual en los territorios simulados que se están creando y que hay una relación entre esa uniformidad escópica y las posturas que la crítica está adoptando a la hora de juzgar ese tipo de trabajos. Además, los datos que maneja cubren un vacío bibliográfico en lo que a la historia de la escenografía cinematográfica se refiere, y se ocupan de un aspecto que, a pesar de sus repercusiones en ese campo, los historiadores del paisaje apenas han tanteado».

Algunas citas recibidas

- Molinuevo, José Luis: La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales, Madrid, Biblioteca Nueva, 2006, p. 43.
- Nieto Malpica, Jorge, “La escenografía virtual en la era digital cinematográfica” en La era digital. I Congreso Internacional de Comunicación, Tamaulipas, Universidad Autónoma de Tamaulipas (México), 2006.
- Rubio Alcover, A. (profesor del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Jaime I): La postproducción cinematográfica en la era digital, Castellón, Universidad Jaime I, 2006, tesis doctoral dirigida por Javier Marzal, pp. 354, 426, 433, 449-458, 756, 879.
- Álvarez Munárriz, Luis, “Los paisajes culturales” en Historia antropológica de la Región de Murcia, Editora Regional de Murcia, Consejería de Educación y Cultura, Murcia, 2006, pp. 466 y 565.
- Gámir Orueta, A. y Manuel Valdés, C.: “Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas”, Boletín de la AGE, 2007, nº 45, pp. 157-190.
- Fernández Vicente, Antonio: Crítica de la tecnología del reencantamiento. La comunicación en la era digital, tesis doctoral dirigida por Francisco Jarauta y Juan Miguel Aguado, Murcia, Universidad de Murcia, 2007, p. 361.
- Nieto Malpica, Jorge: "La Escenografía Virtual en la Era Digital Cinematográfica" en Razón y palabra. Primera revista electrónica en América Latina, México, nº 55, febrero-marzo 2007.
- Jiménez, Fernando: “Platón multicines” en Paradigma. Revista universitaria de cultura, Universidad de Málaga, nº 4, 2007, pp. 15-19; se cita el libro en las páginas 18 y 19.
- Augros, Joël: “Glocalisation, runaway et local production” en Questions de communication, Metz, Université de Lorraine, 13, 2008, pp. 227 y 238.
- Ansón, Antonio: “Territorios y paisajes. Modelos para pensar fotografía y literatura, tal vez soñar” en Paisaje y territorio, Madrid & Huesca, Abada & CDAN, 2008, pp. 234 y 254.
- Galán Cubillo, Esteban: "Escenografía virtual en TV. Análisis del uso de escenografía virtual en la realización de un programa de televisión". Revista Latina de Comunicación Social, 63, Universidad de La Laguna, La Laguna, 2008, pp. 31 a 42.

- Guzmán Álvarez, José Ramón: “Las múltiples caras del paisaje” en Paisaje vivo, paisaje estudiado. Miradas complementarias desde el cine, la literatura, el arte y la ciencia, Córdoba, Universidad de Córdoba & Junta de Andalucía 2008, p. 24.
- Vizcaíno, Marcelo: “La ciudad visual. Una máquina para vivir el tiempo” en Revista 180, año 11, nº 22, Santiago de Chile, Universidad Diego Portales, diciembre 2008, p. 10.
- Ruisánchez, Virginia: “Introducción a las Experiencias Gameworlds en Diversas Instituciones” en Arte y arquitectura digital, net.art y universos virtuales, Barcelona, Universidad de Barcelona, 2008, pp. 132-134 y 251-253.
- Abuín, A.: “Variaciones sobre un parque temático. De Jacques Tati a Francis Ford Coppola” en Urbes Europaeae 1. Paradigmes et imaginaires de la ville pour le XXIe siècle –Javier Gómez-Montero / Christina Johanna Bischoff (Hrsg.)–, Kiel, Ludwig, 2009, pp.15-37.
- Moscoso, María José, “El vector y las escenografías virtuales dentro del contexto fílmico de Titanic (1997)” en Creación y Producción en Diseño y Comunicación, nº 21, Año V, Vol. 21, mayo 2009, Buenos Aires, Universidad de Palermo, pp. 59-62.
- Rajas, Mario; Sotelo, Joaquín: “La construcción narrativa de los mundos persistentes”, en Revista Icono 14, Madrid, nº 12, 2009, pp. 158 y 161.
- Casanovas, Anna (profesora titular de Historia del Arte de la Universidad de Barcelona): “El Mes del Arte Digital” en Interartive. A platform for contemporary art and thought, 2009, nº 6.
- Ruisánchez, Virginia: “Introducción a las Experiencias Gameworlds en Diversas Instituciones” en A platform for contemporary art and thought, 2009, nº 6.
- Fernández Fernández, Cesáreo ; Galán Cubillo, Esteban: “El uso de escenarios virtuales en programas especiales en televisión (1996-2009)” en Actas II Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna, diciembre 2010.
- Galán Cubillo, Esteban: “La realidad virtual en televisión: el paso del átomo al bit”, Ámbitos. Revista internacional de comunicación, Universidad de Sevilla, nº 19, 2010, pp. 9-24.
- Ligueros, Andrea L.: Hacia una Performance Cinematográfica. El cuerpo en la autorreflexión del lenguaje cinematográfico, tesis para optar al Grado de Licenciado en Artes, Universidad de Chile, Santiago de Chile, enero 2010.
- León, Bienvenido (ed.): Informativos para la televisión del espectáculo, Sevilla / Zamora, Comunicación Social Ediciones, 2010, p. 175.

- Galán Cubillo, Esteban; Fernández, Cesáreo: "La escenografía virtual en la retransmisión de grandes eventos", en Revista Latina de Comunicación Social, 66, Universidad de La Laguna, La Laguna (Tenerife), 2011, pp. 63-78.
- Caballero, Juan José: "Frente a la simulación expansiva" en La Ficció Cinematogràfica, Avui, Barcelona, Universitat de Barcelona, 2011, p. 61.
- Alvarado Duque, Carlos: "Tentativas de una plástica simulada" en Filo de la palabra, Universidad de Manizales (Colombia), nº 11, diciembre de 2011, p. 58.
- Cremades Romero, Carmen I.: "El ocaso del cine conocido. A propósito de la imagen de síntesis y la crisis de lo real" en VI Congrés Internacional Comunicació i Realitat, Universitat Ramon Llull, Trípodos Extra, Barcelona, 2011, pp. 520-521.
- Plasencia Lozano, Pedro: El paisaje de los puentes urbanos. La mirada del cine. El New Hollywood y Woody Allen, Cáceres, Universidad de Extremadura, memoria de tesis doctoral, 2012, tomo II, p. 866.
- Salvadó Romero, Alan: Estètica del paisatge cinematogràfic: el découpage i la imatge en moviment com a formes de representació paisatgística, tesis doctoral, Barcelona, Universidad Pompeu Fabra, 2013, pp. 11, 14, 15, 307 y 387.
- Molina, Emilio: La transformación digital y su impacto en la industria cinematográfica: el caso de las producciones estereoscópicas, Barcelona, Universidad Autónoma de Barcelona, memoria de tesis doctoral, 2013, pp. 45, 168, 177, 241.

Índice de contenidos

Introducción¹¹

1. El impacto estético de la virtualidad y el desarrollo de los paisajes de síntesis¹⁵
2. La representación del paisaje y los regímenes escópicos²⁷
3. La cinematografía virtual y el gusto barroco³⁹
4. El régimen barroco y el paisaje espectáculo⁶⁷
5. La crítica de la simulación⁷⁷

Bibliografía⁹⁵

Índice fílmico¹⁰³

Índice onomástico¹⁰⁷