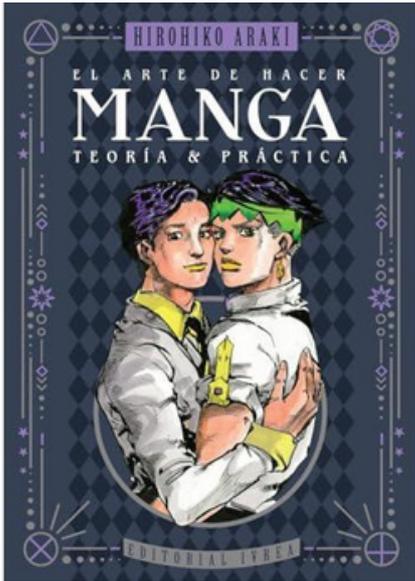




**UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

BOLETÍN 18 BIBLIOTECA

Biblioguía 17-M Día del Cómic 2025



El arte de hacer manga: teoría & práctica / Hirohiko Araki

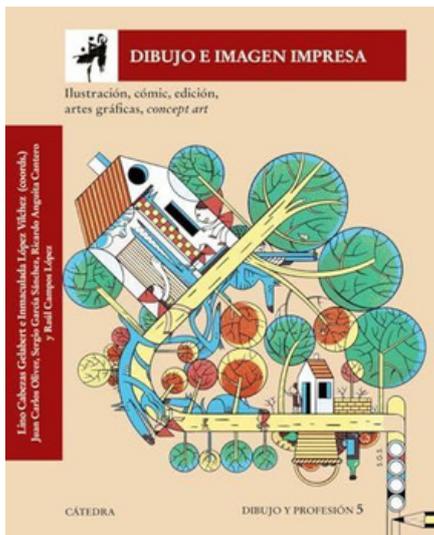
741.52 ARA art

¡Hirohiko Araki nos trae una gran demostración de su amor por el manga con El arte de hacer manga – Teoría y Práctica! Uno de los autores que más alegrías nos ha dado con su obra maestra JoJo's Bizarre Adventure, nos imparte una clase magistral, donde muestra muchas de sus grandes motivaciones. Araki nos asegura que el manga es la expresión de arte mixto más rica de todas, nos revelará los secretos jamás contados sobre los métodos que utiliza para crear sus obras, y mucho más en las páginas de este libro. Cánones de belleza, fichas indispensables para crear personajes, técnicas narrativas aprendidas de Hemingway... ¡y muchos más secretos! En este libro, el experimentado mangaka nos contará con sus propias palabras cómo es el arte de hacer manga. Una oportunidad única en la vida

Dibujo e imagen impresa: ilustración, cómic, edición, artes gráficas, concept art / Lino Cabezas e Inmaculada López Vilchez (coords.)

741 DIB

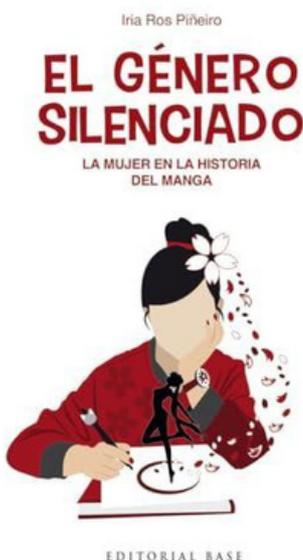
"La gran abundancia de libros editados permite a los autores conformar un corpus donde nos encontramos con el manuscrito ilustrado, en los orígenes, para continuar con las ilustraciones de la literatura clásica, con la denominada ilustración infantil o, más tarde, con el cartel publicitario, en un recorrido que nos conducirá hasta el cómic, el álbum ilustrado o el "concept art". El dibujo es el motor intelectual de todos estos procesos, como medio de conocimiento, para mostrar y materializar narraciones, fijar las palabras y dar pie a la imaginación y creación de mundos posibles e imposibles en justa correspondencia con las evocaciones de la palabra escrita. Esta comunión de palabras e imágenes hace evidente una clara interdependencia, en ocasiones asimétrica en función de los requerimientos de elaborados lenguajes de comunicación que, desde tiempos inmemoriales, se hallan en continua evolución y sobre los que repercuten los propios condicionantes del medio impreso, de los públicos a quienes va dirigida la obra y los contextos de dónde nacen.



El género silenciado: la mujer en la historia del Manga / Iria Ros Piñeiro

741.52 ROS gen

Por qué cuando se habla de la historia del manga los primeros nombres que nos vienen a la cabeza, casi siempre, son de autores? Es que acaso no hay autoras, editoras, entintadoras? que hayan contribuido de manera decisiva a la industria japonesa de las viñetas? En estos Apuntes de Cómic, la historiadora del arte Iria Ros Piñeiro estudia cuál ha sido el papel de las mujeres en el manga desde una perspectiva histórico-artística crítica que busca poner en valor su contribución al desarrollo del medio. El género silenciado busca estimular el pensamiento y provocar que los mangas sean leídos con una mentalidad algo más crítica y atenta a las cuestiones de género. Este libro abrirá tu mirada a la importancia que las mujeres han tenido en el desarrollo del noveno arte y te hará reflexionar sobre los estereotipos de género, la importancia de la igualdad y la necesidad de una representación equitativa también en el mundo del manga.

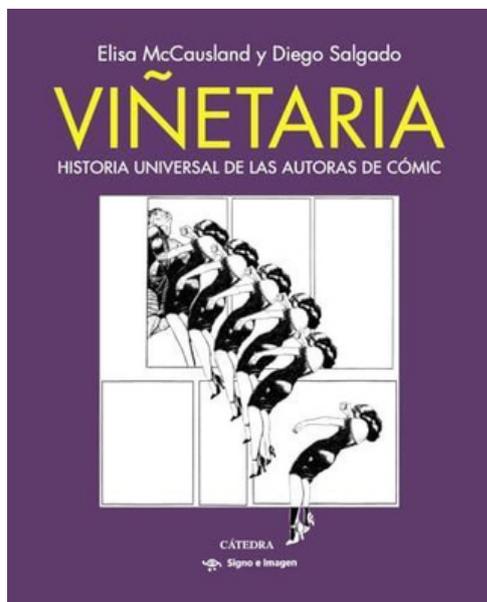




La pintura en el cómic / Luis Gasca y Asier Mensuro

741.5 GAS pin

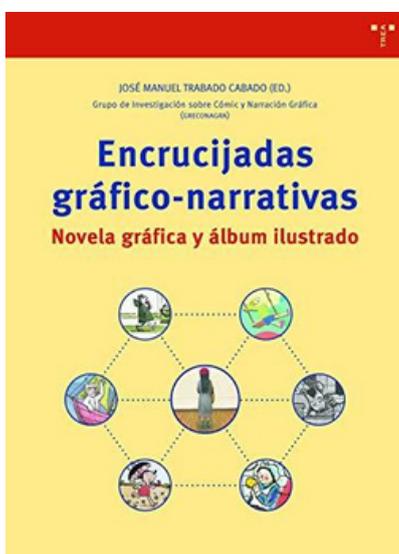
Pintura y cómic son dos disciplinas artísticas íntimamente ligadas. El llamado noveno arte se inspira y homenajea a las obras maestras de los grandes pintores en viñetas e ilustraciones de portadas. El modo de lograrlo es muy variado. En ocasiones, el dibujante de cómic reproduce la obra pictórica de la manera más fidedigna posible. En otras, imita la composición de las figuras de un determinado cuadro, sustituyéndolas por los personajes protagonistas del cómic. Finalmente, también existen citas estilísticas en las que la imagen de cómic posee una relación muy débil con una pintura concreta, pero que imita a la perfección la técnica pictórica y el uso de la luz y del color de un determinado lienzo, estableciendo así la conexión entre ambas obras.



Viñetaria: historia universal de las autoras de cómic / Elisa McCausland y Diego Salgado

741.52 MCC viñ

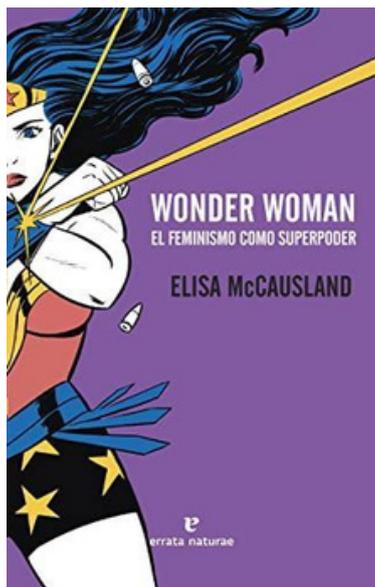
"Viñetaria: historia universal de las autoras de cómic" es, como indica su título, un repaso a las profesionales y autoras que han contribuido al medio a lo largo de sus ciento treinta años de evolución: desde las tiras de prensa a la novela gráfica y el "webcomic", pasando por el humor gráfico, el "comic book" y las revistas periódicas para niños y adultos. Se trata de un proyecto sin precedentes en ningún idioma que abarca el relato cronológico, las peculiaridades geográficas, los sistemas de producción editorial, el análisis crítico y la contextualización social, cultural y feminista. Todo ello con el objetivo de demostrar no solo que han existido numerosas artistas a lo largo y ancho de la historia del cómic, sino que puede trazarse a través de su labor una genealogía de figuras y tendencias que alumbró perspectivas inéditas sobre el medio.



Encrucijadas gráfico-narrativas: novela gráfica y álbum ilustrado / José Manuel Trabado Cabado (ed.) ; Grupo de investigación sobre cómic y narración gráfica

741.52 ENC

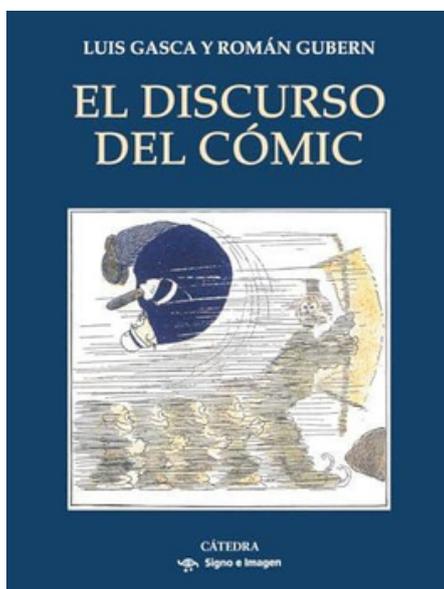
El presente libro pretende mostrar un diálogo entre dos formas de narración gráfica —el álbum ilustrado y el cómic— que pertenecen a tradiciones diferentes y que han poseído, también, una consideración cultural muy dispar. Sin embargo, es posible rastrear numerosos puntos de encuentro que sirven para ilustrar parcelas menos atendidas de la obra de autores consagrados dentro del panorama de la novela gráfica. En esa intersección de formas y poéticas se instalan ejemplos refractarios a la clasificación estricta. Estas páginas surgen de la voluntad de documentar una necesidad de contar que desborda y enriquece los moldes formales.



Wonder Woman: el feminismo como superpoder / Elisa McCausland / Jill Salen

323.23 MCC won

Wonder Woman, creada en 1941 por William Moulton Marston, es uno de los personajes de tebeo más célebres de todos los tiempos. Pero, además, representa como ningún otro los superpoderes de un feminismo que se alza desde el propio territorio de la cultura popular y sus códigos. Este libro hace justicia a estos dos aspectos de la amazona —que resultan indisociables— a través de un relato que nos lleva por sus sucesivas etapas, o vidas, como criatura de ficción, así como sus sinergias y entrecruzamientos con las mujeres activistas de los siglos XX y XXI. Todo ello sin olvidar la propia relevancia del personaje en la historia del cómic, la televisión y el cine, al igual que su condición de marca e icono cultural y político. Desde que comenzara su publicación hace más de setenta y cinco años, Wonder Woman se ha convertido en reflejo de nuestras imperfecciones, de nuestros sueños y de nuestro propio potencial para subvertir los patrones sociales establecidos.



El discurso del cómic / Luis Gasca y Román Gubern

741.5 GAS dis

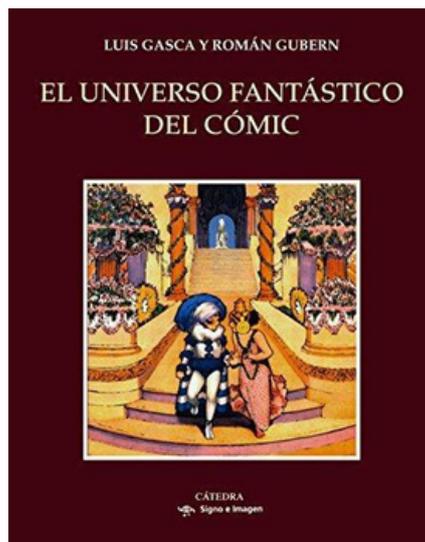
El "discurso del cómic" constituye un excepcional inventario enciclopédico de las convenciones utilizadas en la narrativa dibujada, ilustrado por cerca de dos mil viñetas. En un apasionante recorrido por el acervo de símbolos y recursos lingüísticos utilizados por los cómics, los autores analizan sus convenciones iconográficas, sus elementos literarios y sus técnicas narrativas. Nunca se había llevado a cabo tan esclarecedora disección analítica de este popular medio de expresión, coetáneo del cine y convertido en uno de los pilares de la cultura de masas contemporánea y cantera de mitos cotidianos. Jamás un estudio académico dedicado a los cómics había compilado tan gran número de vistosas ilustraciones, que van desde finales del siglo pasado hasta nuestros días. Ello hace que este libro se pueda leer secuencialmente, se pueda consultar gracias a su ordenación sistemática y su índice de materias, o se puedan recorrer con espíritu lúdico y curioso a la vez, dada la amenidad y rareza de muchas de las imágenes compiladas.



La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic / Rubén Varillas

741.52 VAR arq

La arquitectura de las viñetas. Texto y discurso en el cómic es, como bien se puede intuir en su título, un trabajo ambicioso; probablemente uno de los acercamientos científicos al discurso del cómic más complejos y elaborados que hemos podido leer hasta el momento. Rubén Varillas se embarca en un minucioso análisis del medio comicográfico, aplicando sobre él mecanismos y teorías ampliamente aceptadas en el mundo de la narratología, el análisis del discurso y otras corrientes de estudio crítico. Análisis científico, ensayo filológico y estudio divulgativo al mismo tiempo, esta obra nos descubre nuevos itinerarios de lectura entre las viñetas y las páginas de un cómic. En ella descubriremos que en un tebeo tan importante es lo que se cuenta (el nivel de la historia) como el cómo se cuenta (el nivel del discurso).



El universo fantástico del cómic / Luis Gasca y Román Gubern

741.52(091) GAS uni

El universo de los cómics ha generado en poco más de un siglo una espectacular constelación de fantasías y mitos, que unas veces procedían de la tradición artística multiseccular, pero en otras se forjaron como invenciones específicas para el nuevo medio. Así se codearon, desde sus primeras décadas, los seres fabulosos de la arcaica tradición grecolatina con los héroes lanzados a viajes espaciales, los centauros con los primeros astronautas, las walkyrias con los científicos perversos que aspiraban a destruir la civilización, por no mencionar el temprano despliegue de barrocas fantasías oníricas. Coetáneos del cine, los cómics gozaron de la ventaja de no estar sujetos a los imperativos del naturalismo fotográfico, que sólo podía eludirse con laboriosos trucajes. De este modo forjaron sus estirpes visionarias que hoy nos siguen deslumbrando



Entender el Cómic: el arte invisible / Scott McCloud

741.52 MCC ent

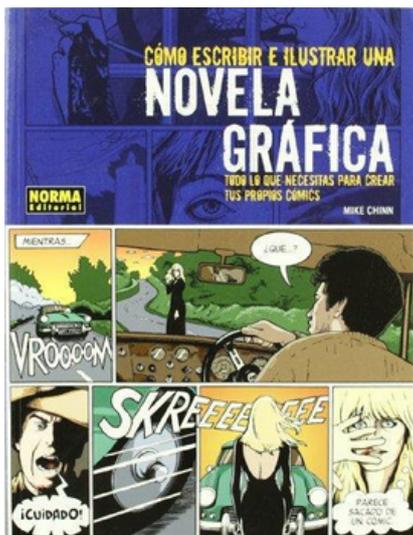
A pesar del creciente número de cómics y novelas gráficas al alcance de los lectores, el número de ensayos sobre el medio es increíblemente escaso. En este libro, sin embargo, Scott McCloud nos muestra que el cómic se merece sobradamente un estudio en profundidad. 'Entender el cómic. El arte invisible' está considerado como la obra definitiva sobre la teoría del cómic como forma artística y medio de comunicación. Explora la definición de "cómic", el desarrollo histórico del medio, su vocabulario y las diversas formas en las que se han usado esos elementos. 'Entender el cómic' es un libro de cómics sobre el propio medio y sus mecanismos internos, a la par que examina numerosos aspectos de la comunicación visual. Ha ganado los premios Eisner y Harvey, y se ha reseñado de forma elogiosa en medios tan importantes como 'The New York Times', 'Publishers Weekly' y 'Wired'. Se ha traducido, asimismo, a más de 13 idiomas.



Lenguajes gráfico-narrativos: especificidades, intermedialidades y teorías gráficas / José Manuel Trabado Cabado (ed.)

741.5 LEN

Los trabajos reunidos en el presente volumen parten del carácter cambiante y problemático a la hora de afrontar la esencia de la narrativa gráfica. Se muestra un mosaico de posibilidades de análisis sobre sus muy diversos aspectos —la enfermedad, la familia, los espacios urbanos, el multiverso...— que se valen de un lenguaje que va mucho más allá de la narración, exigiendo nuevas formas de leer, de pensar y de organizar gráficamente las historias. En esa búsqueda de sus rasgos específicos y distintivos puede entreverse un denominador común: la idea de que ensamblar dos imágenes es algo problemático que dista de convertirse en el lenguaje fácil con el que ha sido etiquetada la narración gráfica durante mucho tiempo. Así, es necesario atender a los derroteros que ha tomado el cómic para apropiarse o para dialogar con otros lenguajes.

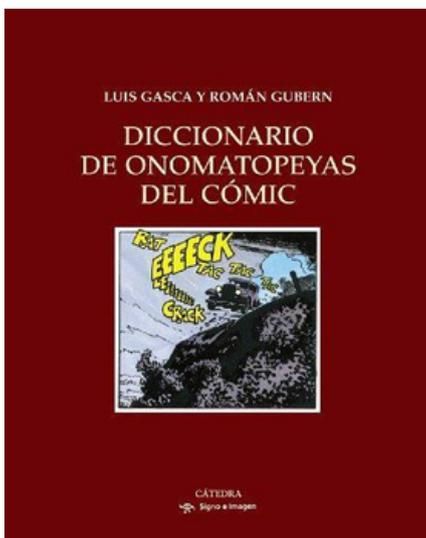


Cómo escribir e ilustrar una novela gráfica: todo lo que necesitas para crear tus propios cómics / Mike Chinn

741.5 CHI com

¿Dejarías tu vida en manos de un algoritmo? Todos lo hemos hecho ya. A ciegas, sin querer. Si nos lo hubieran preguntado antes, si nos hubieran advertido en la letra grande de los riesgos y las repercusiones de delegar decisiones en la inteligencia artificial, quizá habríamos resuelto otra cosa. Somos, en cierto modo, marionetas del algoritmo, aunque no necesariamente de la manera que imaginamos. Pero quienes manejan los hilos no están hechos de silicio, sino de carne y hueso.

Este libro, fruto de años de investigación de la periodista científica Laura G. De Rivera, profundiza en distintas consecuencias de la penetración masiva de los algoritmos en nuestro día a día y responde a alguna de las preguntas más importantes de nuestro tiempo: ¿Sabemos cuánto contaminan? ¿De dónde viene la mano de obra (semiesclava) que los entrena? ¿Queda todavía algún lugar virgen en lo más recóndito de nuestra intimidad? ¿Para qué sirve la privacidad? ¿Por qué el modelo de negocio de las grandes plataformas se basa en fomentar la enfermedad mental?



Diccionario de onomatopeyas del cómic / Luis Gasca y Román Gubern

741.5(038) GAS dic

No todas las representaciones escritas recogidas en este volumen corresponden, en rigor, a la definición estricta de onomatopeya, por lo que es obligado señalar que en este libro hemos decidido seguir un criterio laxo, favoreciendo la inclusión sobre la exclusión y apropiándonos no sólo de las onomatopeyas puras, sino también de sus frondosos «entornos». Así, bastantes sustantivos y verbos ingleses que no ofrecen similitud acústica con el fenómeno sonoro designado se utilizan «a modo» de onomatopeyas, cuando en realidad son indicadores semánticos de una función. A todo ello hay que añadir que el vistoso protagonismo plástico de muchas onomatopeyas, dominando por su tamaño espectacular la mayor parte del espacio de una viñeta, evacuó la posibilidad de borrarlas en las versiones traducidas a otros idiomas -a diferencia de la traducción de los diálogos inscritos en globos-, lo que exportó sus modalidades filológicas a otras culturas lingüísticas.

Cómo pensar cuando dibujas / Lorenzo Etherington

741 ETH com

El primer volumen recopilatorio de guías prácticas de dibujo de los populares hermanos Etherington.

¡Cada semana esta serie es vista y utilizada en internet por cientos de miles de artistas, desde principiantes absolutos que acaban de empezar hasta profesionales experimentados de los mayores estudios de animación, cine y videojuegos del mundo!

