



**UNIVERSIDAD DE
DISEÑO, INNOVACIÓN
Y TECNOLOGÍA**

BOLETÍN 16 BIBLIOTECA

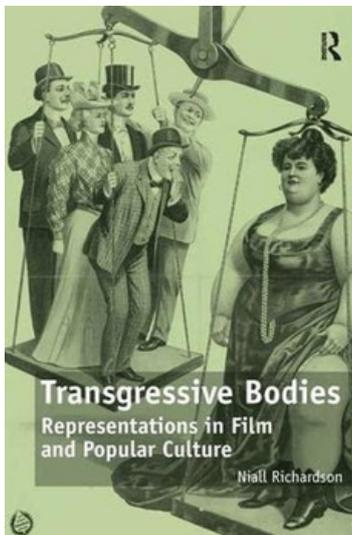
Día del Cine - 8 febrero 2025



Supernovas: una historia de la ciencia ficción audiovisual / Elisa McCausland, Diego Salgado

791.221 MCC sup

En los últimos años las reivindicaciones feministas han arrojado nueva luz sobre la literatura de ciencia ficción, al rescatar de un segundo plano a sus autoras. Por lo que respecta a la cultura audiovisual, debemos analizar desde nuevos puntos de vista un gran número de artistas que han contribuido de manera decisiva a forjar desde finales del siglo XIX las imágenes más icónicas. Este ensayo visibiliza esas aportaciones con un recorrido por el cine, la televisión, los videojuegos, el cómic en el que la perspectiva de género es clave para articular un discurso crítico e inspirador en torno a las imágenes. Un viaje feminista por el audiovisual de ciencia ficción producido en todo el mundo que demuestra una vez más el potencial del género para revoluciones los paradigmas establecidos



Transgressive bodies: representations in film and popular culture / by Niall Richardson

316 RIC tra

In recent years the body has become one of the most popular areas of study in the arts, social sciences and humanities. Transgressive Bodies offers an examination of a variety of non-normative bodies and how they are represented in film, media and popular culture. Examining the non-normative body in a cultural studies context, this book reconsiders the concept of the transgressive body, establishing its status as a culturally mutable term, arguing that popular cultural representations create the transgressive or freak body and then proceed to either contain its threat or (s)exploit it. Through studies of extreme bodybuilding, obesity, disability and transsexed bodies, it examines the implications of such transgressive bodies for gender politics and sexuality. Transgressive Bodies engages with contemporary cultural debates, always relating these to concrete studies of media and cultural representations.



Cine y videojuegos: un diálogo transversal / José María Villalobos

004.2 VIL cin

El cine encontró inicialmente en el teatro y en la novela decimonónica la base sobre la que contar sus historias. El desarrollo y la aplicación de un lenguaje propio consiguió que esta narración ajena fuera percibida como original y portadora de una nueva forma de contar las cosas. De la misma manera, una rama de los videojuegos explora la narrativa clásica desarrollada principalmente por el cine para hacernos llegar lo que tiene que decir, utilizando para ello las singularidades que lo definen como medio único, esto es, la interacción directa entre el usuario y la obra. Cómo se tratan en cada medio el guion, la música, el ritmo o el tratamiento de los personajes? En Cine y videojuegos: un diálogo transversal, José María Villalobos reflexiona sobre los encuentros y desencuentros entre la expresión artística más importante del siglo XX y la más emocionante del siglo XXI.



Cine de terror: las mejores películas de miedo de todos los tiempos / ed. Paul Duncan & Jürgen Müller

791 PEN cin

Este escalofriante volumen de 640 páginas reúne los más ilustres carniceros, fantasmas, zombis y caníbales que han protagonizado las historias más espeluznantes de la gran pantalla, desde los temblorosos espectros de la década de 1920 hasta los terroríficos efectos especiales del siglo XXI.

A lo largo de diez capítulos, este libro ilustrado se adentra en las figuras y los temas preferidos del cine de terror, desde la ciencia ficción distópica hasta la casa encantada, el asesino de mujeres o el hombre lobo. Cada recurso clásico se analiza en términos estéticos e históricos, examinando cómo se manipulan los temores humanos arquetípicos y los miedos propios de cada sociedad o cultura.



Lecciones de cine: clases magistrales de grandes directores / Laurent Tirard

791 TIR lec

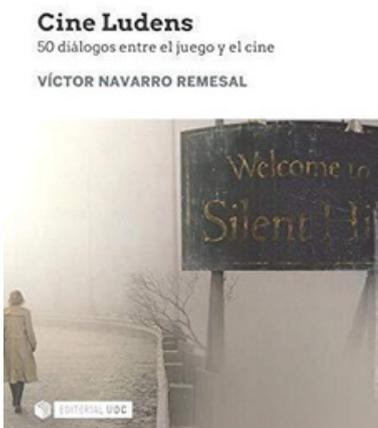
Todos los grandes cineastas poseen un método secreto para realizar sus películas, pero sus enfoques son muy distintos. A Martin Scorsese le gusta preparar las tomas de manera muy precisa, con bastante antelación, para tener la oportunidad de cambiarlo todo si lo considera necesario. En cambio, Lars von Trier se niega a reflexionar sobre un plano hasta que ya lo está rodando. Bernardo Bertolucci intenta soñar con las tomas la noche antes, por lo que, si eso no funciona, deambula por el plató con un visor imaginándose las escenas antes de que se unan a él los actores y el equipo. Y Pedro Almodóvar afirma que los cineastas deben abandonar la ilusión de creer que van a poder controlar la totalidad del proceso creativo de su película.

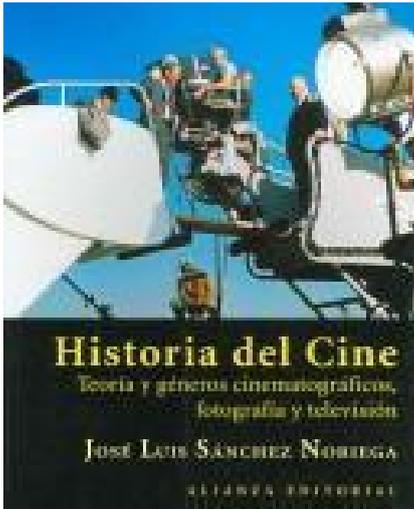


Cine ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine / Víctor Navarro Remesal.

791 NAV cin

¿Cuánto hace que no juegas? ¿Te has olvidado de jugar? El cine nunca se ha olvidado, y el cine ludens nos recuerda la importancia de lo lúdico en la gran pantalla, la cultura y la sociedad. Con un carácter divulgativo y filosófico, este libro analiza cómo el cine ha dialogado con juegos de mesa, juguetes, videojuegos, laberintos, puzles, culturas lúdicas, juego forzado, parques de atracciones e incluso juegos creativos y formales como el cadáver exquisito o el mindgame film. Porque hay muchas formas de jugar y de hacer cine, esta filmografía esencial invita a disfrutar de lo lúdico en toda su libertad y complejidad..

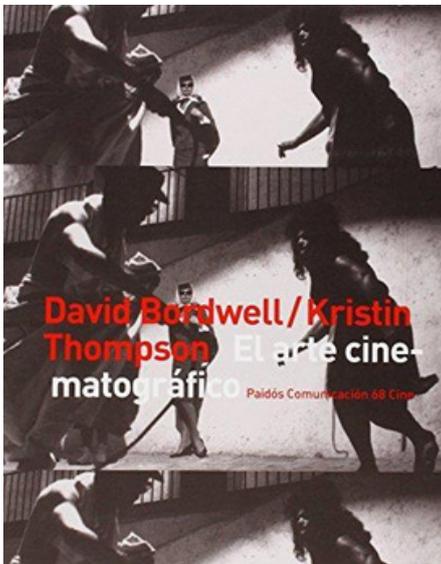




Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión / José Luis Sánchez Noriega

791 SAN his

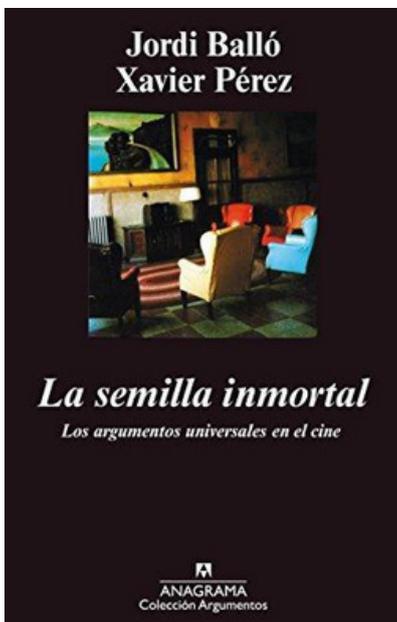
Quiere ser una aportación a la doble perspectiva de aprender y disfrutar, desde la convicción de que al igual que las novelas, los poemas, los cuadros o las partituras musicales, las películas son obras artísticas y de que el conocimiento sobre el cine es hoy un componente fundamental en la cultura del individuo. Concebido como ayuda al lector para conocer, reflexionar, establecer relaciones, sugerir visionados y, en pocas palabras, mostrarle todo aquello que resulta indispensable para saber de cine, no es una enciclopedia ni un compendio de alcance universal: resume lo esencial y proporciona aquellos esquemas que facilitan una visión global del hecho cinematográfico. Obra amena y bien estructurada, que se acompaña de textos complementarios, numerosas fotografías, comentarios sobre casi un centenar de películas, filmografías, referencias de sitios de internet y una completa bibliografía para ulteriores profundizaciones



El arte cinematográfico: una introducción / David Bordwell, Kristin Thompson

791 BOR art

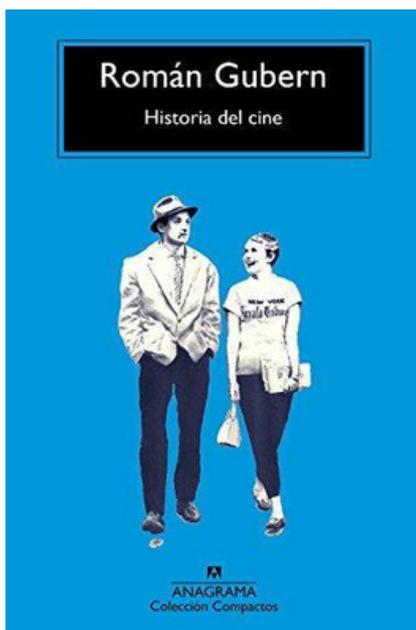
Uno de los manuales más importantes y exitosos de los últimos tiempos, El arte cinematográfico es también un espléndido resumen de todo lo que el estudioso y el aficionado deben saber sobre el cine antes de empezar a profundizar de verdad en la materia. Desde una descripción de los elementos primordiales de la producción cinematográfica hasta una sucinta historia formal del cine, pasando por un visión extremadamente fenomenica del estilo -a partir de la puesta en escena, el montaje, la fotografía y el sonido- y ejemplos de análisis críticos de filmes, el libro no sólo intenta erigirse en un completísimo mosaico sobre todas y cada una de las cuestiones que pueda suscitar el cine entendido como un arte autónomo, sino que además lo hace con un objetivo muy claro: lo que debe importar no es tanto lo que dicen las películas como el modo en que lo dicen, o, en otras palabras, lo que Bordwell y Thompson llaman la forma



La semilla inmortal: los argumentos universales en el cine / Jordi Balló, Xavier Pérez

791 BAL sem

En el libro, los autores nos proponen un recorrido por las grandes películas de la historia del cine y crean sorprendentes y apasionantes relaciones con esos relatos fundacionales de la ficción universal. Así, descubrimos a Ulises errando en los desiertos del western, a la Cenicienta convertida en corista de Broadway, a Macbeth encarnado en la trágica figura de un gángster, a Edipo descubriendo su culpabilidad en un viaje interplanetario, o a Orfeo renacido como director de cine. Gracias a esta indagación comparada, y al juego de espejos que propone, los autores consiguen una nueva y apasionante manera de acceder al cine como un arte joven, impertinente, integrador, de todo punto imprescindible para establecer la plenitud de la ficción contemporánea.



Historia del cine / Román Gubern

791.43 GUB his

Esta Historia del cine de Román Gubern, aparecida en 1969, ha sido traducida y repetidamente editada, en versiones sucesivamente revisadas, convirtiéndose en un clásico, utilizado como texto docente en muchas universidades, como obra de consulta o como relato ameno de la historia del nacimiento de un nuevo arte y medio de comunicación que se ha convertido en un lenguaje artístico novedoso, un imaginario colectivo, un moldeador de costumbres sociales, un medio de propaganda ideológica y una forma de entretenimiento masivo. En ella se describe la historia de un espectáculo popular que nació como una derivación de la instantánea fotográfica, creció en barracas de feria o espectáculos de music hall y llegó a convertirse en fábrica de sueños en templos de mármol y suntuosos cortinajes, para recluirse luego en minisalas, pantallas de televisión o soportes informáticos. El libro describe tanto su evolución estética como su evolución técnica y sus implicaciones socioeconómicas e ideológicas.



La visión del cineasta: las reglas de la composición cinematográfica y cómo romperlas / Gustavo Mercado

791.44 MER vis

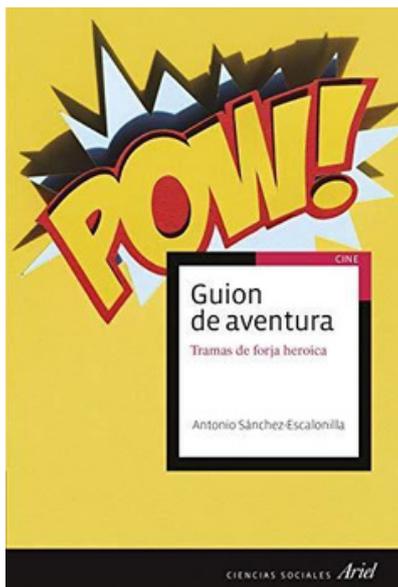
Esta edición completamente revisada y actualizada del clásico sobre composición cinematográfica brinda a los lectores las habilidades y los conocimientos técnicos necesarios para crear imágenes pulidas y elocuentes, utilizando un enfoque único que combina la comprensión analítica, técnica y estética de la esencia visual de cada plano. Esta edición se ha ampliado con más de cien estudios de casos a todo color para incluir nuevos tipos de tomas y se ha actualizado por completo para reflejar los avances de la tecnología y las prácticas cinematográficas, incluida la revolución DSLR, el advenimiento de las cámaras de cine compactas y sin espejo, las mejoras en el rendimiento del sensor CMOS, la introducción de la resolución de vídeo 4K y superiores, y la cinematografía con drones.



Manual del artista de Storyboard / Raúl García

791.432 GAR man

Manual del artista de Storyboard, de Raúl García, llena un hueco en el panorama editorial del audiovisual en español, desgranando la teoría y técnica detrás de la elaboración de un storyboard, columna vertebral gráfica de toda obra audiovisual, ya sea un film de imagen real, animación, anuncio publicitario, vídeo musical e incluso evento multitudinario. El libro es una introducción amena e ilustrativa que conduce al lector -profesional o estudiante de cine- al mundo del storyboard.



Guion de aventura: tramas de forja heroica / Antonio Sánchez-Escalonilla

791.43 SAN gui

¿Qué tienen en común Katniss Everdeen, Harry Potter, Clarice Starling, Ripley, Matilda, Batman, Pippi Langstrumpf, Guido Orefice, Buzz Lightyear...? Todos son héroes o heroínas que siguen la divisa «proteger y servir», pero ¿cuál es la estructura que subyace en el imaginario heroico al que pertenecen?

Este libro es una guía para la construcción de personajes épicos según sus misiones, perfiles y viajes interiores. Una obra que no solo examina los recursos creativos empleados en las tramas de aventura, sino que replantea el desarrollo de los guiones de forja heroica a través de varias películas que coinciden con la estructura que J. R. R. Tolkien creó en El señor de los anillos

Francisco Javier Gómez-Tarín y Javier Marzal Felici (coords.)

DICCIONARIO DE CONCEPTOS Y TÉRMINOS AUDIOVISUALES



CÁTEDRA Signo e Imagen

Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: herramientas para el análisis fílmico / Francisco Javier Gómez-Tarín y Javier Marzal Felici (coords.)

659.13(038) DIC

El "Diccionario de conceptos y términos audiovisuales", tal como reza el subtítulo, es una herramienta conceptual, docente y práctica, orientada a su uso como consulta y, en su caso, divulgación. Si bien el objetivo esencial es que el lector pueda navegar con seguridad en el entorno de los innumerables términos necesarios para la ejecución del análisis fílmico, no queda ahí su validez. De hecho, cada término va acompañado de bibliografía (elemental, si se quiere, pero indispensable) que permitirá con facilidad ampliar las líneas de autoformación propias de cada individuo, con especial rentabilidad para los alumnos universitarios.



El tercer siglo: 20 años de cine contemporáneo / Vicente Molina Foix

791 MOL ter

Vicente Molina Foix siempre ha escrito sobre cine, vertiente literaria que ha compaginado a lo largo de toda su vida con la poesía, la novela, los textos teatrales o los guiones cinematográficos. En "El tercer siglo. 20 años de cine contemporáneo" podemos encontrar las extensas críticas aparecidas a lo largo de las dos últimas décadas en la revista "Letras Libres", centrándose el autor en la producción cinematográfica del comienzo de este tercer siglo que ya atesora grandes logros y en el que, como dice el propio Molina Foix, los dioses del olimpo cinematográfico han cambiado.