



**UNIVERSIDAD DE  
DISEÑO, INNOVACIÓN  
Y TECNOLOGÍA**

# **BOLETÍN 6 BIBLIOTECA**

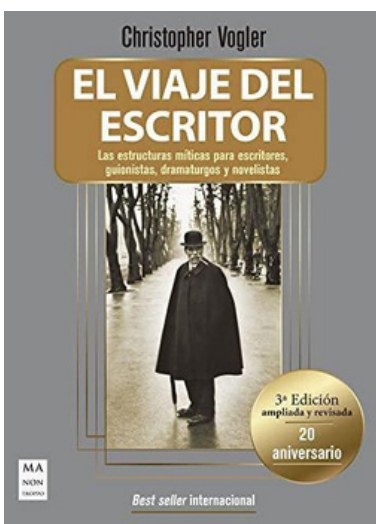
Día del Libro 23 abril 2024



## **Autopublicar: los nuevos circuitos para autores e investigadores / Almudena Mangas-Vega**

655.41 MAN aut

La cadena del libro, invariable durante cinco siglos, está sufriendo en estos últimos años una de sus mayores transformaciones. Ese cambio se debe en gran medida a la autopublicación. Esta obra hace una aproximación a este fenómeno en auge: su historia y su presente, sus ventajas e inconvenientes, sus posibilidades en el mundo comercial y en el ámbito científico, las opciones para mantener la calidad, y sus expectativas de futuro. Asimismo, ofrece una guía paso a paso para la autopublicación de un libro que incluye un listado de recursos que pueden facilitar la labor al autor.



## **El viaje del escritor / Christopher Vogler**

791 VOG via

Miles de escritores de reconocido prestigio, cineastas, guionistas, talleres de escritura e estudiantes de numerosos países xa demostraron o potencial creativo das propostas de Christopher Vogler, xa que van máis alá do mero consello para o deseño e resolución de historias e falan con cada escritor en un xeito diferente. Partindo do concepto antropológico e mitológico do "Hero Journey" (desenvolvido por Joseph Campbell e Carl G. Jung), Christopher Vogler relata estruturas míticas e os seus mecanismos coa arte de escribir obras narrativas e guións de eficacia comprobada. Coa viaxe do escritor, os escritores descubrirán, paso a paso, as liñas mestras necesarias para a estruturación dos argumentos e da concepción de personaxes realistas.



## **Hacer cómics : secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica / Scott McCloud**

74 MCC hac

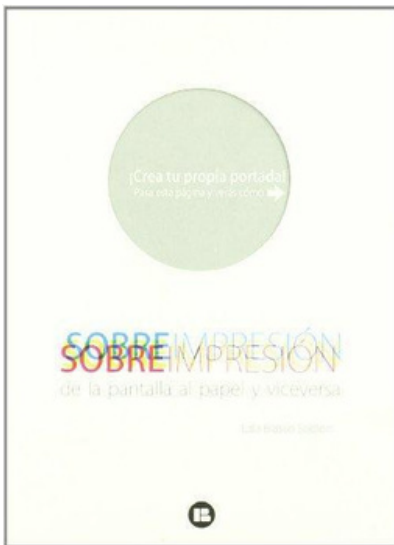
No es una guía para dibujar anatomía ni un seminario sobre la perspectiva o una guía para conseguir trabajar en la industria del cómic. McCloud reconoce que ya hay un montón de libros que hacen eso y, además, ofrece una completa bibliografía de ellos. En vez de eso, 'Hacer cómics' es una obra sobre la comunicación visual en un medio específico, sobre los principios de la narrativa que se aplican siempre, al margen de los cambios en la industria o los formatos. 'Hacer cómics' trata sobre la forma de hacer que los dibujos se conviertan en una historia capaz de comunicar un significado a los lectores. La imagen de un McCloud ahora con las sienas blancas nos conduce a través de una serie de claras e ingeniosas explicaciones (en forma de cómic) sobre diseño de personajes, narración, palabras y su manifestación física en la página, lenguaje corporal y toda una serie de ideas que los autores de cómic deben resolver, con ejemplos extraídos de la propia historia del cómic.



## **Mirando cuentos : lo visible e invisible en las ilustraciones de la literatura infantil / Núria Obiols Suari**

75.056 OBI mir

Mirando cuentos es un estudio exhaustivo sobre la historia de la ilustración en la literatura infantil publicada en España durante el siglo XX. Un análisis que va desde los prejuicios de los adultos hacia las imágenes, fijando un hipotético gusto general infantil que demasiadas veces no coincide con la realidad, hasta la evolución de los modelos representados: niñas y niños lejanos e idealizados en el primer tercio del siglo y cercanos y realistas en el último tercio del siglo XX, entre otros cambios significativos propios de su momento histórico, político, cultural, económico, en fin, de su contexto. Un libro fascinante y pedagógico que nos ayuda a leer las imágenes y a mirar los textos en una sugerente búsqueda de lo invisible en el mundo de la ilustración infantil



## **Sobreimpresión : de la pantalla al papel y viceversa / Laia Blasco Soplón**

655 BLA sob

Guía sobre la producción gráfica impresa, imprescindible manual práctico con todas las claves para abordar un proyecto pensado para soportes impresos. Tipos de fuentes, gestión del color, papel, encuadernación, resoluciones o la gestión del PDF son algunos de los contenidos que incluye el libro para repasar exhaustivamente todo proceso de diseño impreso.



## **Así se hace un libro / Enric Jardí**

655 JAR asi

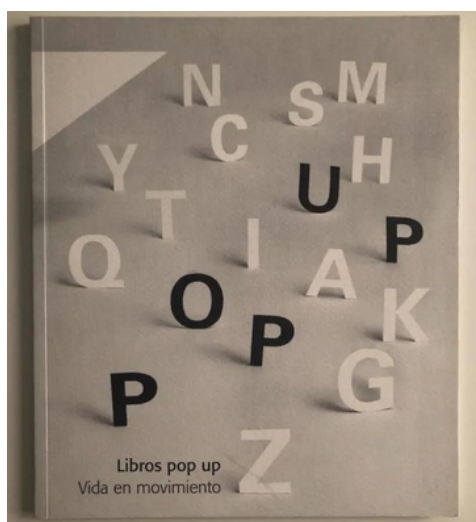
¿Por qué deberíamos componer un libro en letra romana? ¿Y por qué no? ¿Por qué deberíamos hacer las líneas iguales? ¿Las podemos alinear a la izquierda? ¿Y los márgenes? ¿Deben ser iguales o desiguales? ¿Deben ser anchos o estrechos? ¿Podemos empezar un capítulo en una página izquierda? ¿Por qué no? Así se hace un libro pretende responder estos y muchos otros interrogantes. Explica por qué los libros de lectura han adquirido la forma actual y cómo podemos seguir haciéndolos en el siglo xxi. No es un manual de normas, sino una exploración de cada elemento del libro de papel, que ha devenido un artefacto de lectura difícilmente mejorable. Este texto ha sido pensado para cualquier persona interesada en el diseño gráfico, la edición y el mundo del libro en general: desde los que dan forma al texto, como profesionales y aficionados al diseño, hasta los que escriben o se dedican a la publicación de una obra, como autores, editores o correctores



## **Papel : opciones de manipulación y acabado para diseño gráfico / Mark Hampshire, Keith Stephenson**

745.54 HAM pap

A pesar del desarrollo imparable de los soportes digitales, el papel y las técnicas de impresión continúan siendo la base de proyectos de diseño gráfico, desde el folleto corporativo al fanzine. Con la voluntad de instruir e inspirar al diseñador, este libro analiza la información práctica que facilita la planificación y la ejecución de un proyecto en papel, desde el formato al tipo de plegado, las técnicas de encuadernación y las estructuras básicas de cartonaje. Muestra un compendio internacional de proyectos recientes, seleccionados en función del papel, la técnica de impresión o el acabado utilizados, que comprende también proyectos originados más allá de la disciplina del diseño gráfico estricto: el arte, la moda y el diseño de producto tienen aquí su espacio y prueban la versatilidad de este material.



## **Libros Pop up : vida en movimiento : catálogo exposición**

7.159 LIB

Catálogo de la exposición celebrada en Centro Conde-Duque



## **Manual de diseño editorial / Jorge de Buen Unna**

655.26 BUE man

Diseñar buenos productos editoriales es un oficio complejo, porque exige el conocimiento de muchas disciplinas que convergen en ese acto. Es necesario saber de la lengua —amarla, de hecho—, tanto en sus aspectos ortográficos como en los ortotipográficos. Es comprender al autor y al lector, manejar los procesos de la comunicación y la percepción; tener profundos conocimientos de la tipografía, de su historia, de la tipología y las técnicas con que se manejan las letras; también es saber de ilustraciones y de legibilidad. Este libro explora aspectos que nunca habían sido abordados en una misma obra. En sus investigaciones, el autor se lanza más allá del campo del diseño en visitas a la psicología, la oftalmología, la optometría, la paleografía y otras materias fundamentales para entender la percepción y la legibilidad. Comienza con un análisis del texto como medio de comunicación. Nos relata cómo fueron los comienzos de la imprenta, para entrar enseguida a analizar los diversos sistemas de medidas tipográficas.

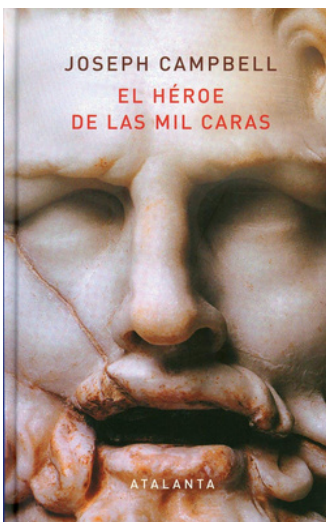




## El diseño de libros: práctica y teoría / Jost Hochuli, Robin Kinross

755.262 HOC dis

Un libro práctico que, incorporando la claridad de los planteamientos tanto en la micro como en la macro tipografía, nos conduce mediante reflexiones sencillas hacia la transparencia del diseñador cuyo resultado será un libro agradable al tacto e inconfundible a la vista.



## El héroe de las mil caras / Joseph Campbell

159.9 CAM her

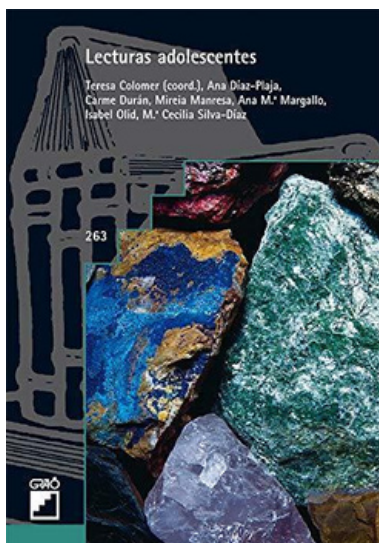
Desde su aparición en 1949, El héroe de las mil caras ha influenciado a millones de lectores de todo el mundo, desde antropólogos y cineastas hasta escritores y artistas, con sus penetrantes aportaciones psicológicas basadas en una profunda y renovadora comprensión de la mitología comparada. A lo largo de este libro, Joseph Campbell nos va describiendo, paso a paso, el viaje iniciático del héroe –su partida, iniciación, culminación y regreso–, cuya aventura transformadora de la experiencia anímica humana recorre todas las tradiciones míticas, para terminar analizando el ciclo cosmogónico de creación y destrucción del mundo, en el que los dioses nacen y perecen cíclicamente en su ocaso, como una eterna repetición del devenir.



## Un sistema gráfico para la cubierta de libros : hacia un lenguaje de parámetros / Rosa Llop

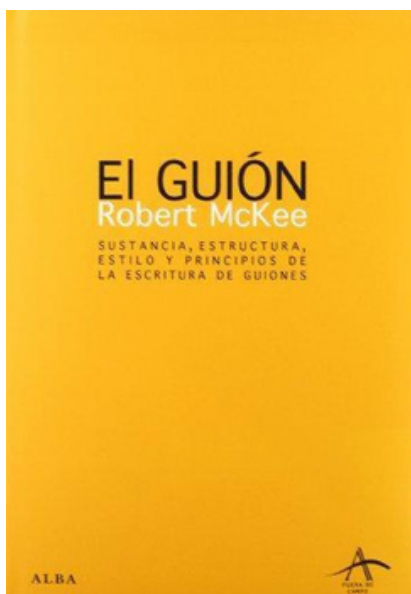
755.26 LLO sis

Un mensaje gráfico no es un producto espontáneo que aparece por inspiración, con una forma acabada y completa, en la mente de su autor. Todo mensaje gráfico responde a un proceso de reflexión, estrategia y toma de decisiones que afecta tanto al significado que quiere transmitirse como a la forma de expresarlo visualmente. Con el fin de sistematizar la complejidad de este proceso de ideación, Rosa Llop explora en este libro aquellos parámetros o principios semióticos y gráficos que entran en juego a la hora de desarrollar un proyecto gráfico. Para ello toma como objeto de análisis las cubiertas de libros, un campo de experimentación rico y acotado, especialmente idóneo para abordar cuestiones generales que afectan a la simbolización gráfica (como las formas de argumentación o codificación)



## **Lecturas adolescentes / Teresa Colomer (coord.),** 028.5 LEC

¿Qué sabemos realmente sobre los hábitos lectores en los adolescentes? ¿Qué hacen los diferentes países para incidir en su formación lectora desde la escuela? ¿Qué ofrece la producción editorial al público de esta franja de edad? ¿Cómo se combina la ficción literaria con nuevos productos que incluyen la imagen, el audiovisual y las nuevas tecnologías? Situados los adolescentes en una frontera de su construcción como personas, la lectura literaria se muestra también como un terreno fronterizo entre la lectura infantil y la consolidación de una práctica lectora adulta. En los años en que los chicos y chicas se encuentran en la etapa educativa de la enseñanza secundaria obligatoria, la lectura les presenta el reto de un salto en sus capacidades interpretativas y en su adquisición de hábitos culturales estables. Las autoras de este libro nos ofrecen, como resultado de las investigaciones del grupo GRETEL, algunas respuestas a las cuestiones planteadas



## **El guion : story : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones / Robert McKee**

808.1 MCK gui

Partiendo de conceptos básicos (¿qué es una escena?, ¿qué es una secuencia?, ¿cómo lograr el clímax de una película?) McKee muestra el misterio de las estructuras, explica las características de cada género, define la importancia de la ambientación, la diferencia entre la caracterización y la realidad de un personaje, en suma, todo aquello que hace que un guión destaque por encima de los demás



## **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.