

CINE Y VIDEOJUEGOS 2ª EDICION



Plaza de edición:	ESPAÑA
Nº de páginas:	224 págs.
ISBN:	9788494288173
Año edición:	2016
Lengua:	CASTELLANO
Autor:	JOSE MARIA VILLALOBOS
Categoría:	Arte
Editorial:	HEROES DE PAPEL

[CINE Y VIDEOJUEGOS 2ª EDICION.pdf](#)

[CINE Y VIDEOJUEGOS 2ª EDICION.epub](#)

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. El mundo cambió cuando abandonamos nuestro cómodo asiento y traspasamos la pantalla, cuando dejamos de ser espectadores para convertirnos en protagonistas.