



Categoría: **Matemáticas y arte**

Autor:

José María Sorando Muzás

Editorial:

Guadalmazán. Colección Matemáticas

Año de publicación:

2020

Nº de hojas:

256

ISBN:

978-84-17547-17-2

(Reseña pendiente de realización. Mientras se realiza la misma y para que os sirva de orientación os dejamos con lo escrito en la sinopsis)

Sinopsis:

Descubre las matemáticas en Batman, Casablanca, El código Da Vinci, El Padrino, Juego de tronos, La guerra de las galaxias, Star Trek, Titanic... ¡y otras 350 películas! Conoce qué recursos matemáticos utilizaron grandes directores como Buster Keaton, Alfred Hitchcock, Orson Welles o Stanley Kubrick para lograr la deseada expresividad en sus películas. El arte puede tener como importantes aliados a la geometría, la aritmética o la lógica; porque la emoción y el pensamiento no están reñidos, se necesitan.

También hay películas con personajes matemáticos, reales o de ficción, con demasiados tópicos alejados de la realidad. Y en el cine de recuerdos escolares, muchas aventuras juveniles transcurren frente a pizarras con ecuaciones. Conscientes de todo ello, una mirada matemática nos va a permitir disfrutar más en el cine... y también al salir de él, analizando qué cálculos hay detrás de aquella escena, qué errores se cometieron o imaginando de qué otra forma podría haber sido. Se apagan las luces, empieza la película y nos entregamos a una historia que nos emociona: el guion, los personajes, los escenarios, el título, las imágenes... todo en el cine está pensado para conseguirlo; y en cada uno de esos elementos hay matemáticas. Este libro nos va a permitir descubrirlas.

Materias: Películas, cine, arte.

Autor de la reseña:
