

canarias
creativa.com

#36

FANZINE COLABORATIVO DE
CREATIVOS DE CANARIAS



2016: una Odisea en el trazo**Idea, edición y maquetación:**

CanariasCreativa.com
Sergio Sánchez / AVATARA

Portada: Sr. Waldemar

El Fanzine de CanariasCreativa es un concepto colaborativo en formato editorial editado y distribuido bajo licencia de Reconocimiento 3.0 de Creative Commons.

CanariasCreativa.com no se hace responsable de las opiniones vertidas por los entrevistados y no se pronuncia ni se expresa acerca de la información contenida en este fanzine, razón por la cual no asume ningún tipo de responsabilidad en caso de error u omisión.

Agradecimientos:

Julián Miquel Solanas (por todo)
Elena y Lorella (por aguantarnos)

Joaquín Artime // Sergio Hernández (AZ Editorial) // Miguel Fernández (Abanico Networks) // Joaquín Columé (Revista Coliseo) // Juan Guerrero (El Conejo Blanco) // Alber (Creópolis Publicidad) // Juan Carlos de Pablo (Lola Mucho Arte) // Jorge Leal (Red Comunicación Gráfica) // Jaime Medina // José Frechín (Metriz Canarias) // Tomás Correa (Mixtura Comunicación) // Juan Pedro Sabina (Zoo graphic art & animation studio) // Octavio Manzano (3comunicacion) // Itahisa Mederos // Aníbal Martín // Massimo Romagnoli (Other sign) // Ramsés Cabello Santana // Gabriel Suárez (Señor Creativo) // Haridian Arnay (Tácticas) // Juanjo Andrés Prado (Aentos Consulting) // Desiderio Gutiérrez Taño (Edei Consultores) // Jacco van den Hoek // Cristina Lanz // Marta Díaz De Sancho (Ateigh Design) // Juan J.J. Labrador // Gustavo Martín (Croma Imagen y Publicidad) // Eduardo García Calderín (E3Design) // Bernardo Klein // Rayco (As Publicidad) // William (Dg Eventos) // Aurelio Medina // Daniel García (Consultoría de Marca y Diseño) // As Comunicación // Eduardo G. Aroza. Arte01 // Carlos Medina - Tubillete.com // Laura Sánchez del Vado - C.C. Las Arenas // Lasiniativas.com // Brandia.tv | Estudio Alejandro Gil // Carolina Rohe // D. José Manuel Erbez Rodríguez // Ruymán Rodríguez Batista // Chedey Díaz - Chief Designer - Design & Production Department Anfi Group // Paqui Perdomo (Aldaba diseño) // ActualEventos Canarias // Javier Ruiz Gimeno // Ariel Déniz Robaina // Waldemar Lemanczyk Paz // Juanda Matos // Logoferoz Jorge R. Ricarte // John Artiles // Aythami Quintana // Promedia Comunicación // Lucas Alzola // Miguel Nef (Estudigraf) // Ricardo Jesús Cabrera Delgado (La Gaviota Alimentación SL) // Emilio Gómez (Yalotenemos.com) // Elías Taño // Santiago Santana Rivero (Ágora Artes Gráficas) // Ana María Rodríguez // Juan Manuel López Ramírez - Jardín Botánico Canario "Viera y Clavijo" // Diana Jorge Lobato - Grupo Sanitario ICOT // José Luis Marrero Medina // Armando Soront Cardona Romero // Jorge Delgado - La Carpintería Estudio // Gema Segundo // Undondin Visual Studio // Moisés Chinchilla González (MOISE DESIGN) // DJ Dani Aguilar // Fran Sánchez (Mokaps) // Borja Acosta de Vizcaíno Águeda Betancor Help The Studio // Anita Nita // Francisco Rivera Gómez // Alejandro Ortega Freire // Natalia Mikhaylov // Raúl Socas Ramírez // Ochoa y Díaz Llanos, SL ... Y a todos los que hacen, día a día, posible este proyecto.

Si lo que quieres es contactar con nosotros puedes hacerlo a través del correo electrónico atencion@canariascreativa.com

Si lo que quieres es enviarnos material:

Si es un logotipo: intentamos que sea siempre material 100% vectorial. El formato más compatible entre programas que hemos encontrado es Illustrator 8, pero si nos lo quieres enviar en otro formato nos encargaremos de su conversión. Si eres el autor no olvides nombrarte y si no lo eres, pero lo conoces, por favor dínoslo.

Si es material fotográfico o clipart: tienes varias opciones. Si es fotográfico nos puedes enviar el original por e-mail. Si deseas puedes agregarlo en el grupo de flickr abierto a ese fin. Si es material vectorial, guíate por las mismas reglas expuestas para los logos. En cualquier caso, sería bueno que leyeras las reglas de participación del grupo de flickr, para ver si estás de acuerdo. Básicamente, pensamos que deberías estar de acuerdo con la Licencia de Atribución de Creative Commons.

Si lo que deseas es reclamar la autoría de un logotipo

No te cortes... esto es una base de datos colaborativa, así que no tendremos reparo alguno en reconocerla. Es más, estaremos agradecidos de saber quién ha hecho según qué trabajo. Es un modo de que se te conozca y se te valore como profesional.

Si lo que desea es que modifiquemos o eliminemos el logotipo de su empresa de la base de datos, obviamente puede hacerlo pero le ruego que antes piense en:

Probablemente ésta es la mejor forma de distribuir su imagen gráfica entre las agencias de publicidad y diseñadores de todo el mundo y evitar así el uso de logotipos incorrectos.

A lo mejor ha sido el diseñador el que nos lo ha enviado, amparado por su Derecho de Autor. En cualquier caso, consúltenos y le informaremos gustosos.

Muchos de estos logotipos han sido redibujados por diseñadores, por lo que pueden contener errores. Si desea verificar que es correcto, lo mejor es descargarlo y comprobarlo en cualquier programa de edición vectorial del mercado.

Estar presente en CanariasCreativa.com significa entender un sistema colaborativo de gestión de su imagen.

En ningún caso queremos infringir ley alguna. Ésta es una página hecha por y para facilitar el trabajo de las agencias y diseñadores que nos dedicamos a esto día tras día.

Uno de los proyectos que más nos apetecía afrontar en CanariasCreativa.com era crear un fanzine, un medio de expresión donde los creativos podamos mostrar nuestro trabajo sin las cortapisas de clientes, mercados y/o necesidades. La idea es que sea un fanzine bimensual abierto a todos quienes quieran participar, aunque en principio serán los creativos de Canarias los que tomarán el pulso. Dado que los canarios somos gente abierta a otras culturas, si quieres y no eres de aquí no tienes que darnos explicación alguna... simplemente participa.

Además de las aportaciones de todos los que quieren, contiene las entrevistas que se han elaborado durante ese periodo en la página web. La edición y distribución del fanzine se hará en formato PDF tamaño A4, de forma gratuita a través de esta página y a través de Issuu.com para enfatizar aún más en la libre distribución.

Las medidas estándar de participación son 210x210 mms, a 300 ppp de resolución y en modo RGB. Los trabajos deberán enviarse en formato JPG en compresiones entre el 80 y el 100%, para garantizar su calidad. Tanto la interpretación del tema como la técnica y disciplina a utilizar son libres. Como es lógico, no se publicarán materiales con mensaje ofensivo o contrarios a las leyes españolas. Pueden ser ilustraciones, fotografías, graffittis, diseños, collages..... tantas como imagines. Aquellos que deseen publicar trabajos en formato 420x210 deberán comunicarlo previamente para reservar espacio en la maquetación.

Los autores deberán hacer constar los datos de autoría con los que desean publicar su obra y se hacen responsable legales frente a fraudes de ley. Se sobreentiende que la participación es altruista y todo trabajo recibido se distribuirá bajo licencia de Reconocimiento 3.0 de Creative Commons, por lo que el autor asume que envía su trabajo bajo dichas condiciones y acata de forma automática dicha licencia.

#36

A fuego lento...

Como un buen potaje, como los guisos de antaño... Así, a fuego lento, se ha ido cocinando este fanzine que por fin llega a tus pantallas.

Un número que relata lo que antes se presagiaba: un mayor espacio temporal entre número y número. Una historia de amor cuyos episodios se espacian en el tiempo para que cada encuentro tenga la impronta adecuada y no caiga en el olvido... Por mucho que he intentado salvaguardar los tiempos, se me hace casi imposible cumplir con las entregas periódicas bimensuales que se había previsto.

Para esta entrega he contado con la inestimable colaboración de **Sr. Waldemar para la portada**. Todo un homenaje a Kubric y su ya antológica escena cinematográfica, aderezado con el toque sarcástico punto de vista del amigo y conocido diseñador tinerfeño.

Dibujo, fotografía, videojuegos, literatura... Un número multidisciplinar donde los haya con el mismo nexo común de todos los números: la creación de/desde las islas.

Francisco Darens abre este número con su trabajo realista. Un alarde técnico del que se ve impregnada cada una de sus obras, y un goce inspiracional para quienes la disfrutamos.

En segundo lugar nos servimos de la privilegiada visión del ingeniero civil **Sergio Acosta** para introducirnos en la fotografía de lo construido. Su línea de trabajo inmortaliza espacios de nuestro entorno para convertirlos en piezas de cuidada composición.

Y viajamos de la fotografía de naturaleza muerta, a muy viva de la mano de **Rubén Grimón**. Un joven fotógrafo grancanario con muchísima experiencia ya a sus espaldas, y cuyos retratos parecen tener carácter y alma más allá de sus propios protagonistas. Con él nos adentramos en su última serie: Islanders.

La infancia y las nuevas tecnologías son protagonistas en la siguiente entrevista en la que conocemos el trabajo de **Tiny Cosmonauts**. Su primer juego, Tiny Trees, es una solución de ocio y educación interactiva en la que los más pequeños de la casa verán superadas sus expectativas de jugabilidad al tiempo que aprenden de forma sostenible. Y todo ello con el máximo respeto a su privacidad.

HackForGood Canarias, de la mano de la Fundación Telefónica y la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, vuelve a las páginas de este fanzine con el resumen de actividad en el que conoceremos a los ganadores de su cuarta edición en Canarias.

Cierro en este número el capítulo de entrevistas con una de mis más esperadas puestas en escena: la escritora y periodista **Ángeles Jurado**. Una de las protagonistas de la literatura actual de las islas con un particular e irreverente forma de ver el mundo desde los relatos cortos. Su incansable juego de artificio con la palabra, por no hablar de su magnetismo vital, es siempre una reconfortante forma de desconectar de la realidad que nos rodea.

Y este fanzine pliega páginas con el reportaje dedicado a **Ren Hu**, la primera aventura de juego "hardcore" hecha desde Canarias a cargo de Lethal Games con Giacomo Vaccari a la cabeza de un equipo multinacional. Una aventura con aires clásicos y futurista inspiración, con muchísimo presente y aún más futuro. La salida de forma gratuita de su primer capítulo y la campaña en Kickstarter augura muchas sorpresas; seguro.

Y poco más. **Les emplazo a la lectura del actual y a su participación en el futuro número, con la temática: "Boli malo, boli bueno"**.

Sergio Sánchez
Avatareño Mayor



10



22



42



70



80



86

sumario

ENTREVISTAS & MÁS

10

PINTOR REALISTA
FRANCISCO DARENS

22

LA EVOLUCIÓN DE LOS ENTORNOS
SERGIO ACOSTA

42

RETRATOS DE ALISIO Y SAL
RUBÉN GRIMÓN

60

60

AVENTURAS A LO GRANDE CON COSMONAUTAS EN MINIATURA
TINY COSMONAUTS

70

TODOS LOS PREMIADOS DE HACKFORGOOD CANARIAS

80

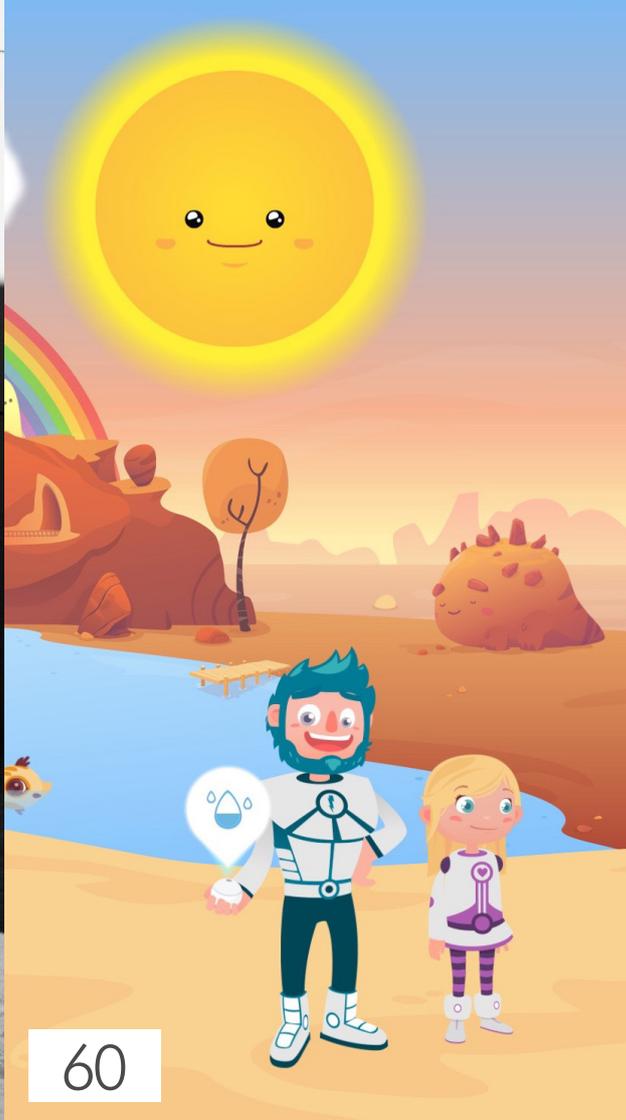
REVERBERACIONES IMPRESAS DE SÍNDROMES EN RELATO CORTO
ÁNGELES JURADO

86

“REN-HU” UN JUEGO HARDCORE HECHO EN CANARIAS

98

DE INTERÉS



**SR. TIPO
UNA NOVELA
TIPOGRÁFICA**

El curso básico de tipografía más ameno, divertido y novelesco del mundo! Adéntrate en el mundo de la tipografía a través de las aventuras y desventuras del Sr. Tipo, Raton y Tilde, los tres protagonistas de esta ingeniosa novela tipo-grafiada por Alessio Leonardi. Con su gran saber acumulado y su encantador humor italoberlinés, el Sr. Tipo nos guiará por algunos de los aspectos fundamentales de la tipografía –su historia, la anatomía de la letra, los estándares de codificación– y nos ayudará a desenterrar ese maravilloso tesoro que es la tipografía.

Alessio Leonardi es diseñador gráfico y tipógrafo. Dirige el estudio de diseño Leonardi y es profesor de comunicación visual en la University of Applied Science and Art of Hildesheim (HAWK). Escribe habitualmente en diversas revistas internacionales de tipografía y diseño y muchas de sus tipografías han sido publicadas por FontShop Internacional y Linotype.

17 x 24 cm
98 páginas
ISBN: 9788425228841
Carlone
2016

98

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://ggilli.com/es/tienda/productos/refine>



**TEJIDOS INTELIGENTES
PARA DISEÑADORES**

Tejidos inteligentes para diseñadores presenta las características y las propiedades que se pueden integrar, coser y aplicar a las telas y observa los diversos contextos en los que se pueden usar los tejidos inteligentes, desde la medicina a la alta costura, de la extinción de incendios a la ropa de deporte. La clasificación de telas específicas agrupadas según sus características se convierte en un punto de referencia clave y una paleta a partir de la cual los diseñadores pueden trabajar. Este libro también examina de cerca cinco enfoques de diseño diferentes y cuenta con imágenes y entrevistas a diseñadores y equipos de diseñadores destacados para mostrar sus procesos y métodos de trabajo.

Pailles-Friedman, Rebecca
colección: Moda
código: P02779
ISBN: 9788434210721
formato: 190x257
páginas: 192
nº edición: 1

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

http://www.parramon.com/ficha_mox/codig02779



DIRECTORIO DE CREATIVOS

DISEÑADORES, ILUSTRADORES, FOTÓGRAFOS, ESCULTORES,
MÚSICOS, PROGRAMADORES, PINTORES, ESCRITORES...

**SEA CUAL SEA TU DISCIPLINA. SEA CUAL SEA TU
CURRÍCULUM. SEA CUAL SEA TU EXPERIENCIA.**

SI QUIERES, ESTÁS.

Un espacio dedicado para darnos a conocer entre todos. Un simple y directo listado de contacto con creativos organizado por disciplinas.

Tan fácil como rellenar el formulario que encontrarás, darnos un par de días para procesar tu petición y aparecer en el directorio que reúne a los que nos dedicamos a la creatividad de las islas.

Sin recibir publicidad, sin pagar, sin nada de nada....

F
A
N

Z

I

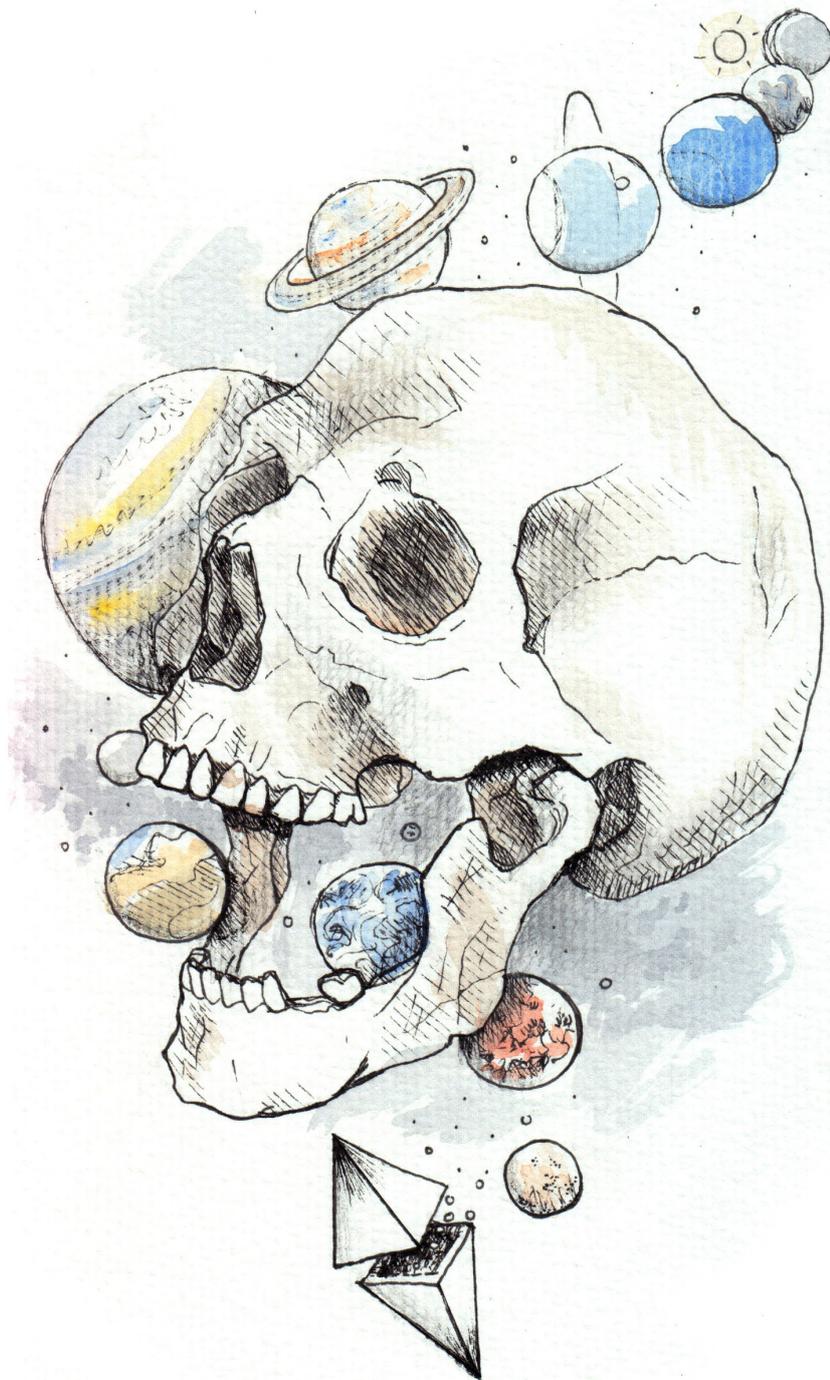
N

E

2016: una Odisea en el trazo

FÁTIMA MENCHÉN
ANA MARTÍN - LA PRINCESA ILUSTRADORA

LAS PROPUESTAS SE PUBLICAN POR ESTRICTO ORDEN DE LLEGADA AL CORREO
atencion@canariascreativa.com



2016: una Odisea en el trazo

Fátima Menchén

<https://www.facebook.com/FatimaMenchen/>

<http://fatimamenchen.tumblr.com/>

2016,



Odisea
en
el

Podía hablar en infierno,
del temor
o de la lucha infernal,
pero hoy elijo no hacerlo.

(j)

Horrajada
Acción - Edición - Reacción

2016: una Odisea en el trazo

Ana Martín - La Princesa Ilustradora
<http://animartin.blogspot.com>
<http://nubedelecheyarte.blogspot.com>
Facebook: La Princesa Ilustradora



DARENS / 13



Pintor realista

Buenos días Francisco y gracias por aceptar la entrevista. ¿Quién es Francisco Darens?

¡Buenos días! ¿Qué quién soy?. Pues yo diría que soy un pintor artístico que intenta tener su sitio en un oficio complicado como es este del arte.

En el preámbulo de esta entrevista, me comentabas que desde muy pequeño sentiste inquietudes artísticas. ¿Cuál es tu primer recuerdo en este sentido?

Efectivamente, mis primeros recuerdos artísticos son con once o doce años y en ellos estoy dibujando y coloreando con lápices de colores y rotuladores, diferentes tipos de dibujos e imágenes que tenía a mano y otros que inventaba.

¿Conservas algunas de esas obras?

Creo que es importante cuando hablamos de experiencias vitales y el dibujo para mí lo es, conservar aquello que te recuerda como empezaste puesto que son tus primeros pasos en el arte, siempre te van a recordar alguna sensación por pequeña que sea además que son fiel testigo de tu evolución artística. Así que sí, guardo gran parte de los dibujos que me ayudaron a evolucionar.

Tu formación la comienzas en la Escuela de Artes Aplicadas y Oficios Artísticos de Las Palmas. ¿Qué te aportó dicha formación en lo personal y en lo formal, artísticamente hablando?

Cuando entré a estudiar en la Escuela de Artes y Oficios de Las Palmas, lo hice con muchas ganas y mucha ilusión por aprender las técnicas de dibujo y pintura que tanto deseaba y tenía grandes expectativas. Hay que tener en cuenta que era mi primer contacto de una manera mucho más académica con el mundo artístico y todo lo que conlleva. Disfruté del tiempo que estuve en la escuela y de hecho guardo muy buen recuerdo de

FRANCISCO DARENS

Su obra denota mucha paciencia; en lo conceptual y en lo técnico. Su trabajo, de eminente corte realista, destaca por sus fotográficos trazos y sus profundas composiciones.

MÁS INFORMACIÓN EN:

<http://franciscodarens.jimdo.com/>

esa época de estudio. La base artística que tengo y con la cual he conseguido en parte desarrollar mis capacidades artísticas a día de hoy, es gracias a este comienzo.

La Escuela Luján Pérez: ¿qué añadió al anterior periplo formativo?

En la Escuela de Luján Pérez estuve solo un año y puedo decir que también guardo un buen recuerdo de mí paso por allí. Luján Pérez era una escuela donde ibas a practicar dibujo y pintura según tus necesidades y me aportó un ambiente artístico de libre interpretación y conocer gente de la que aprender.

Tu variado trabajo demuestra tu confianza con diversas técnicas: óleo, tintas chinas, acrílicos.... ¿Con cuál te sientes más cómodo?

Creo que el artista debe intentar en la medida de lo posible conocer cada una de las técnicas que pueda tener a su alcance e intentar también sentirse cómodo con cada una de ellas al margen que tenga su zona de confort. En mi caso me siento cómodo o a gusto con todas las que he usado porque aprendo,

me desafían a romper mis limitaciones y crezco como artista. Si es cierto que en la actualidad trabajo más con óleo y grafito que con cualquier otra técnica, son las dos que más uso pero como te digo, estoy saltando de una técnica a otra siempre dentro de mis posibilidades.

¿Y qué te aporta cada una de esas técnicas? ¿Cómo difieres entre ellas cuando planteas una nueva obra?

Cada técnica me aporta el aprendizaje en el conocimiento de su manejo intentando desvelar sus secretos y el disfrute en su aplicación. A la hora de plantear una obra y qué técnica usar para realizarla, pues normalmente la imagen me sugiere la técnica, es decir, hay imágenes que cuando las veo tengo claro que cobrarían más fuerza en blanco y negro y otras las acepto en color y en el caso de la técnica a elegir tengo en cuenta la posibilidad de la imagen a la hora de realizarla en una u otra técnica, esto también cuenta y mucho.

Hablemos de inspiración. ¿Qué es la inspiración?

Es como una fiebre de creatividad, es una necesidad imperiosa de expresarme con la pintura.

Conocía tu obra antes de que estableciéramos contacto, por un óleo de la Plaza del Pilar Nuevo que descubrí en redes sociales y me fascinó. ¿Qué hace que un artista se decante por el realismo y no por otros caminos como la abstracción?

Me alegra que te haya gustado tanto el cuadro de La Plaza del Pilar Nuevo. Es un óleo que disfruté mucho pintando ya que Vegueta es una zona que me ha gustado mucho desde que era niño y la situación de la Plaza pues es indiscutiblemente una confluencia o cruce de caminos de varios sitios históricos de la ciudad además de tener una arquitectura que en mi opinión es muy pictórica.

¿Qué hizo que me decantase por el realismo y no por otras corrientes modernas como la abstracción?

Pues esto es algo que tuve muy claro desde el principio, mi camino en el arte sería el realismo. Bueno, yo creo que mi interés por el realismo comenzó cuando veía a los retratistas callejeros trabajando, aunque como he dicho antes cuando era pequeño siempre hacía dibujos que tendían hacia el realismo, claro está con la visión de un niño. Más adelante cuando estaba estudiando empezaba a ver en los libros de historia pinturas clásicas y ves que te gustan mucho y de esa forma empezaba queriendo hacer algo parecido.

¿Un pintor realista tiene que tener grandes dosis de paciencia?

El pintor realista primero tiene que tener materiales, después ganas y por último saber el tiempo que le quiere dedicar a la obra para obtener el resultado que desea. Cada cual dosifica su tiempo según su idea.

Si tuviéramos que hablar de porcentajes, ¿qué valor le darías al estudio previo, el desarrollo inicial y la realización final de una obra?

Indudablemente cada paso que se da en la realización de una obra tiene su valor. En el estudio previo ves las mejores posibilidades para componer la obra y un bosquejo del resultado final. Pero realmente diría que no se puede hablar en sí de valores por etapas ya que todo forma parte de un conjunto y el resultado final es el testigo de ese conjunto.

Si me viera obligado a dar porcentajes serían: 10 por ciento el boceto, 10 por ciento para la mancha y 80 por ciento para el resto.

¿Y cuándo das por concluida una obra?

Aunque sé que suena a tópico, es difícil dar una obra por concluida propiamente dicho. Decía Botero que él dejaba obras apartadas durante meses incluso años hasta que creía que podía darlas por terminada. Creo que esta frase se podría extender a muchos artistas tanto actuales como clásicos. En mi caso no las doy por terminadas como tal, es decir, llega un punto en que miro la obra y me convence. Hay que tener en cuenta que el ojo del artista siempre va a ver posibles mejoras en su trabajo y la evolución que coges a lo largo del tiempo con la práctica hará que veas obras hechas tiempo atrás con nuevas posibilidades.

Hablemos de referentes. ¿Qué escuela o pintor marca tu carrera?

No puedo hablar solo de una Escuela ni de un solo pintor que haya marcado o influenciado mi carrera. Primeramente tengo que nombrar a dos pintores Canarios que para mí son estandartes y que su obra siempre me ha inspirado y me inspiran, Néstor Martín Fernández de la Torre y Nicolás Alfaro. Fuera ya de mi tierra me gustan la Escuela Española en la que contamos con Velásquez, Ribera, Murillo, Zurbarán y un largo etc. de pintores españoles. La Escuela Italiana con las grandes figuras del Renacimiento como Da Vinci, Miguel Ángel, Rafael, Botticelli, Caravaggio, etc., ...la escuela italiana da para mucho. La Escuela Holandesa con Rubens, Rembrandt, Van Dick, Vermeer, etc.

Éstas podría decir que principalmente son las escuelas y pintores que han influido de manera más notoria en mi aprendizaje artístico. No quisiera dejar de nombrar la Escuela Prerrafaelista que si bien supe de ella más tarde, no deja de maravillarme.

Si tuvieras que definir tu propio trabajo en una cita ajena, ¿con cuál lo harías?

No podría. Las citas, ajenas o no, difícilmente pueden definir todo un estilo o técnica.

¿Y si lo defines con tus propias palabras?

La pintura para mí es una filosofía de vida, una forma de expresión. Como ya dije en una ocasión, veo el mundo en líneas y lo disfruto en colores

¿Para cuándo una exposición individual?

Eso es algo que ahora mismo no sabría contestar. Casi prefiero las colectivas. Las individuales exigen un sacrificio difícilmente aceptable debido a las faltas de garantías y ganancias, bajo mi punto de vista, claro.

Vayamos con el test rápido. ¿Cómo rompes el blanco del lienzo?

Cuando ya tengo decidido con qué romperlo, lo hago o con carboncillo, grafito o directamente con óleo.

¿Bocetos o directo al tajo?

Depende. En algunos casos bocetos y en otros directamente. Lo normal y más aconsejable es hacer boceto pero cuando la inspiración te toca fuerte y tienes



un lienzo delante, no hay boceto que valga.

¿Óleo o acrílico? Y por qué.

Principalmente óleo. Porque me gusta su plasticidad y los resultados que ofrece además de ser la principal técnica utilizada por los maestros de la pintura.

Banda sonora para trabajar

Pues justamente soy muy aficionado a las bandas sonoras instrumentales y las he escuchado a lo largo de mis sesiones de trabajo delante de la obra pero también estas cuestiones van por temporadas al menos en mi caso y ahora me decanto más por escuchar programas de radio tanto de variedades como especializados. Y como te decía en cuanto a programas de radio pues escucho algunos de diferente temática pero con los que siempre aprendo algo nuevo, pintar y aprender tiempo doblemente ganado.. También tengo que decir que pintar en silencio es muy agradable.

¿Y para celebrar el final de un trabajo?

Empezar el siguiente.

Un instante a pintar....

Buff !!...me resulta complicado responder a eso, hay tantos.

Alguien a quien pintar

Alguien en particular no, muchas personas captan mi atención y me inspiran para pintarlas.

Un sitio donde sueñes exponer...

Museo del Prado o cualquier otro gran museo del mundo. Sé que suena a tópico pero es que es verdad y creo que a cualquier artista le gustaría exponer en un gran museo.

Un maestro que te haya dejado huella y por qué...

Caravaggio. La maestría en el manejo de la luz, la sombra y los colores en su pintura barroca.

¿Se puede vivir del arte en Canarias?

Creo que es muy complicado. Conozco a artistas que tienen sus academias de arte y viven de ello pero directamente de su obra creo que no.

Una inspiración

Principalmente la naturaleza.

Un referente internacional

Da Vinci

Uno nacional

Velázquez

Y otro regional

Néstor de la Torre

¿Qué tienes entre manos ahora?

Pues ahora estoy trabajando en varias obras entre ellas algunos retratos.

¿Algo más que añadir?

Lo que siempre digo cuando me hacen esta pregunta y es que no dejen de ver arte y de apoyar a los artistas.

Pues muchísimas gracias, nuevamente, y mucha suerte en la andadura.

Muchas gracias a ti por darme la oportunidad de tener esta entrevista y para quien le apetezca seguir mi trabajo aparte de mi página web, puede hacerlo en Facebook en Darens Arte.



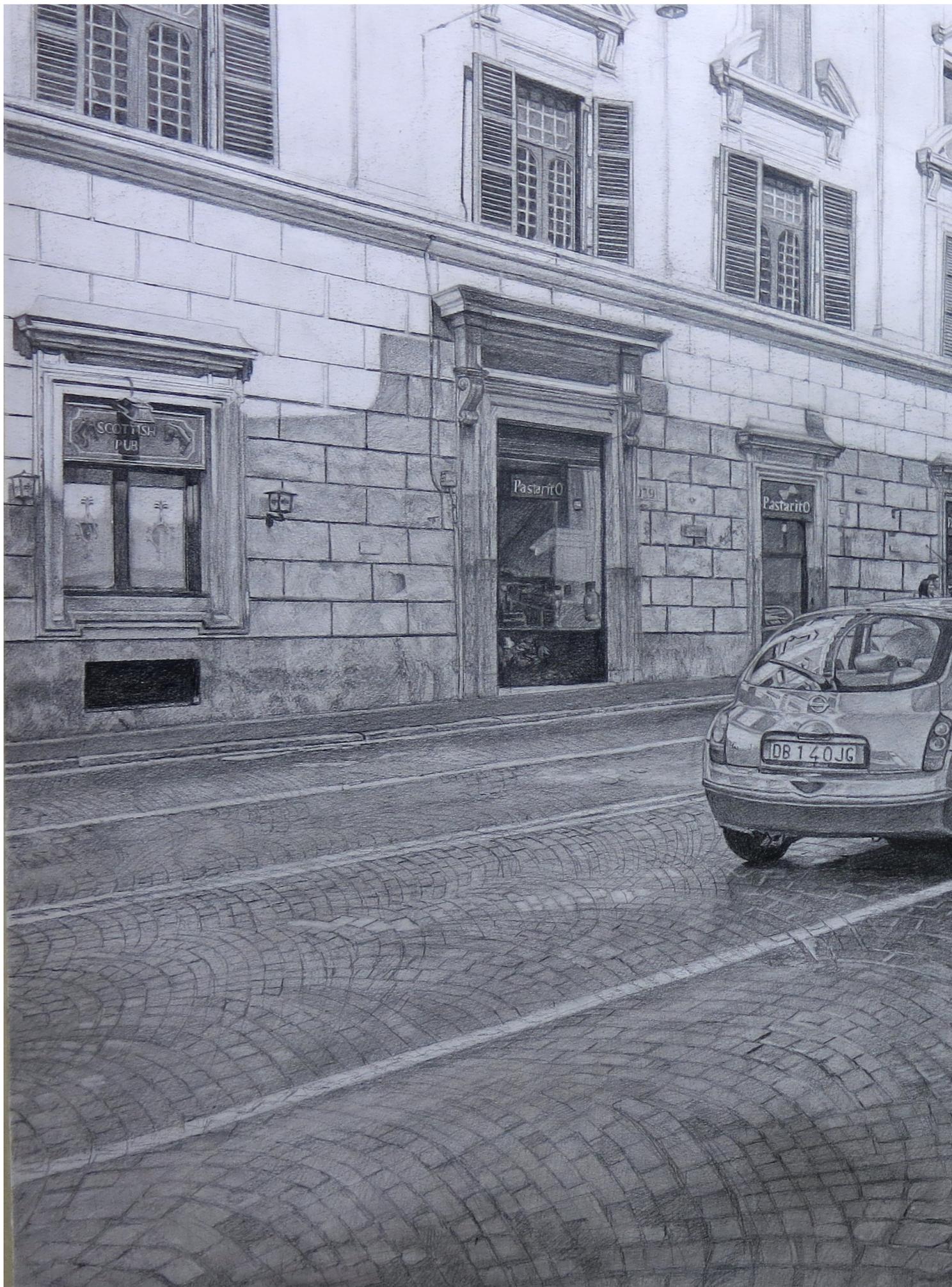


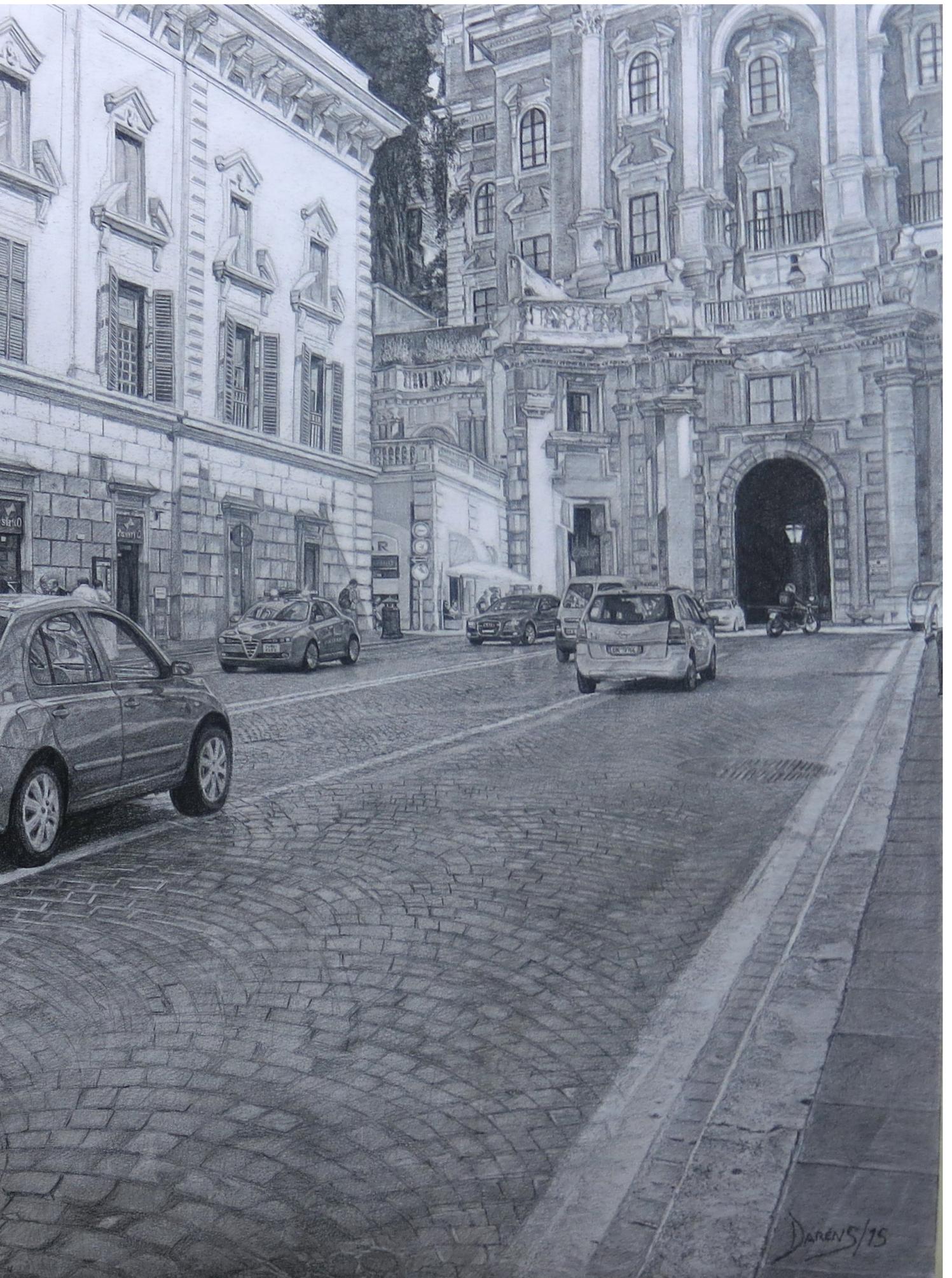
















La evolución de los entornos.

(Con permiso de Darwin)

Buenas tardes, tocayo, y gracias por esta entrevista. ¿Quién es Sergio Acosta y cómo ha sido el periplo hasta llegar al día de hoy?

Digamos que como tantos y tantos en nuestras islas, soy un descendiente de la diáspora canaria de mediados del siglo XX. De madre lagunera y padre ariquero, mi infancia y parte de mi juventud transcurrió con un pie en Tenerife y otro en Venezuela en un constante ir y venir. Luego, hace ya bastantes años decidí hacer mi vida definitivamente en Tenerife y en eso estamos hasta el día de hoy.

Tu formación es en Ingeniería Civil, con masters en GIS (Sistemas de Información Geográfica) e Ingeniería Ambiental. ¿De dónde te viene la fotografía?

Esto viene desde antes o a la par de mi formación académica, desde muy jovencito. Siendo niño mis padres nos llevaban regularmente a museos y a ver exposiciones. Siempre que llegaba alguna muestra interesante al museo de arte contemporáneo nos íbamos todos juntos a verla.

Por otra parte hacíamos muchas actividades en la montaña, excursiones y mucho deporte. Entiendo que esto me marcó desde muy niño y fue el germen de una cierta sensibilidad por el arte y también por el deporte.

Después a lo largo de los años siempre he estado vinculado al mundo del montañismo y la escalada. En mis años de facultad viajábamos mucho por Sudamérica para ir a escalar y subir montañas como posesos. En esos años creo que empiezo a tener una conciencia más clara del hecho fotográfico.

SERGIO ACOSTA

Fotografía el equilibrio entre el humano y su entorno. Lo hace desde la sensibilidad de su visión, su formación técnica y su experiencia vital.

MÁS INFORMACIÓN EN:

<http://www.sergioacosta.es/>

Al principio con una intención meramente testimonial, para documentar el paso por aquellos lugares alucinantes que visitábamos, pero ya por aquel entonces con una inquietud por la calidad y estética de la imagen.

A lo largo de los años en la facultad vas creciendo, vas madurando en todos los sentidos. No soy consciente cuando se produjo el cambio, pero sería en esos años, llega un momento en el que hay un click en tu cerebro, tomas otra conciencia y pasas de la imagen testimonial a la imagen significada, posteriormente a querer expresar cosas a través de la fotografía y luego al proceso artístico más conscientes y desarrollados.

A priori puede parecer que la formación en ingeniería se encuentra alejada del mundo del arte, pero no es así, depende de la sensibilidad de cada uno claro, pero hoy por hoy los procesos artísticos tienen mucho de procesos de investigación y por ello bastante más relación con la ingeniería de los que muchos se pueden imaginar.





¿Dónde te encuentras más cómodo? ¿Tras la cámara o tras los proyectos?

Creo que la cámara no es más que una herramienta y la fotografía un medio, no son un fin último por sí mismos, hay que tener algo que expresar, que contar o transmitir. Me gusta investigar, trabajar una idea, desarrollarla, hurgar dentro y fuera de mí para descubrir las claves que me conecta a un determinado concepto. Como decía antes, los procesos artísticos contemporáneos tienen mucho de procesos de investigación y en ese sentido, creo que lo interesante es que exista un proyecto, un proceso artístico o como lo queramos definir, luego se expresa a través de un medio y sus herramientas.

En el medio fotográfico siempre me he sentido muy cómodo y me apasiona, pero no descarto otros. Dependiendo del proceso o proyecto artístico en el que estés sumergido, la parte formal o el medio idóneo para representarlo puede ser fotográfico, puede ser el vídeo, un planteamiento performativo, la pintura, la escultura o una de mezcla varios.

Cuéntanos cómo entiendes esta doble dedicación profesional y artística.

Para mí es un contrapunto vital y necesario. Estoy sumergido en ambos mundos, en el de la ingeniería y en el del arte y la fotografía, los disfruto y me apasionan. No sería capaz de poner uno delante del otro. La ingeniería me aporta certezas, método y marcos de referencia objetivos, en el arte encuentro cierta subjetividad, fluidez y me permite indagar en mi parte interior y emocional. Creo que es una combinación interesante en la que me encuentro muy bien y me da equilibrio.

Tu fotografía ha sido protagonista de diversas exposiciones y en 2013 recibió, además el Premio de Artes Plásticas Manolo Millares, de la Fundación Caja Canarias. ¿Cómo podrías definirla?

Es complicado para mí definirla y si lo hago es según claves muy personales, que no siempre son vistas de igual manera desde fuera. Es cualquier caso, al final de todo es para mí un medio de reflexión, de estudio y aprendizaje continuo que me permite crecer en todos los sentidos para luego compartirlo con los demás.

Comentaba en la entradilla que entiendo tu fotografía como un equilibrio entre el entorno y el ser humano, si bien su ausencia física en tu trabajo es un punto de inflexión y reflexión. ¿Qué buscas transmitir con tus instantáneas?

Creo que en general parten de reflexiones personales y al final buscan generar reflexiones similares en quien las observa, aunque esto es relativo ya que las interpretaciones del observador son libres. Siempre me ha gustado trabajar las ausencias, los silencios y la belleza de lo anodino. Por lo general en mis obras huyo de lo evidente y me gusta trabajar las ideas y los conceptos a través de sus derivadas, sus consecuencias o de las estelas van dejando.

¿La lectura visual del entorno deja de ser objetiva desde el momento en que decides el encuadre y el momento que la define?

En esto hay dos partes, por un lado, la lectura visual de quien emite y por otro lado la de quien recibe. Evidentemente nuestra lectura visual, nuestra interpretación de lo que vemos viene condicionada por nuestra cultura, ideología, forma de pensar, además de otras muchas cosas y siempre

dentro de unos cánones más o menos comunes en la cultura contemporánea. Lo realmente importante es ser consciente de ello y en consecuencia como se actúa una vez se ha tomado esa consciencia, sobre todo desde la parte emisora del mensaje. Hay maneras de afrontar los temas, los encuadres o los momentos, con la intención premeditada de influir en el espectador o por el contrario, se puede tener la intención de transmitir al espectador un mensaje y que este saque sus propias conclusiones.

Esto es válido para todo tipo de lenguaje, en el fotográfico o cinematográfico por ejemplo, existen multitud de maneras, no es lo mismo lo que se transmite con un contrapicado que con un plano medio, con la utilización de una óptica en particular o la utilización de un tipo de luz u otra.

El tema de la objetividad es uno de los grandes debates históricos de la fotografía, en mis imágenes busco cierto distanciamiento y una intencionada tendencia a la neutralidad.

¿Qué es, para ti, el paisaje?

Es una difícil pregunta ya que puede llegar a ser un concepto bastante subjetivo, del que se ha escrito mucho y hay extensa literatura para todos los gustos.

Mi idea del paisaje, digamos que se aleja de los románticos, de las consideraciones meramente estéticas, aunque me interesan también mucho, y se acerca más bien a la idea de una lectura del territorio en el que se conjugan gran cantidad de aspectos naturales, culturales, ambientales, económicos o sociales vistos desde el prisma y la sensibilidad de cada uno con sus consecuentes consideraciones perceptivas, éticas y estéticas personales.

Todo ello además, en un determinado espacio-tiempo que va cambiando según las épocas. Me interesa mucho esa interacción en la que todos estos elementos se interrelacionan y son dependientes los unos de los otros configurando finalmente la sociedad y el territorio.

¿Y cómo debemos protegerlo?

Bueno, no hay una receta única para ello. Creo que lejos de posturas utópicas debemos buscar el equilibrio. Existen muchísimos aspectos ambientales y naturales que merecen nuestra atención, existe una rica biodiversidad que debemos valorar y conservar, hábitats que por su singularidad y especificidad debemos proteger, creo que a estas alturas nadie puede poner esto en duda, pero es que incluso desde un punto de vista antropocéntrico, nuestra existencia como seres humanos no puede prescindir del medio ambiente y el territorio para subsistir, por esto es impensable que el ser humano no pretenda asegurar y proteger su medio de subsistencia.

La clave está en tomar conciencia y en educar en ese sentido. En cuanto mejor sea el estado de conservación de su medio de subsistencia, en este caso el medio ambiente y el territorio, mejor será la calidad de vida del ser humano, es de perogrullo.

¿El ser humano evoluciona según su entorno o viceversa?

El ser humano no es un elemento ajeno al medio, forma parte de él y es una pieza más que interactúa con el resto de elementos que conforman el entorno. En consecuencia influye y es influido por lo que le rodea en esa interacción. En unos casos el entorno es mucho más fuerte que el hombre y lo doblega, en otros casos ocurre justo lo contrario.

Tu fotografía no habla de sentimiento, sino de equilibrio. ¿Por qué el silencio del objeto y no el diálogo del humano?

Creo que hay un poco de ambas cosas, por una parte el objeto y sus silencios al final hablan y dicen mucho de lo humano. Por otro lado, me gusta mucho el juego de lo sugerido y se puede dialogar mucho sobre lo humano sin tan siquiera mostrarlo. Por otro lado, si la obra artística a través de múltiples sensaciones genera una emoción en el observador, como consecuencia se genera un sentimiento. En cualquiera de los casos sí que hay una búsqueda consciente del equilibrio en mi fotografía.

¿Cómo definirías Canarias desde el punto de vista visual?

Un territorio muy diverso en el que puedes encontrar de todo a nivel visual. Costas, playas, parajes desérticos, pinares y bosques subtropicales de laurisilva, alta montaña, volcanes, tramas urbanas, ciudades, pueblos con encanto... En fin, de todo. Si a todo esto le sumas un clima benévolo y un promedio de horas de sol anuales altísimo, resulta que tenemos un entorno visual envidiable.

No en vano las islas se han convertido en un destino importante para muchas producciones publicitarias, cinematográficas y de la industria audiovisual.

El silencio, me reitero en la afirmación, en tus instantáneas entre casi en contraposición con la imagen de la Canarias de naturaleza invadida por la obra humana que muchos ven en su litoral. ¿En qué punto del equilibrio nos encontramos?

Distantes del equilibrio y resulta paradójico, por ejemplo en caso de Tenerife que es similar al de otras islas, tenemos algo más del cincuenta por ciento del territorio con alguna forma de protección de las existentes ya sea parque nacional, parque natural, parque rural, reserva u otros. Esta es un circunstancia destacable y un logro muy positivo, teniendo en cuenta que la media nacional está en un entorno poco superior al quince por ciento.

Por otra parte, del cincuenta por ciento restante, un veinticinco por ciento son fincas rústicas y el restante veinticinco es lo que corresponde a suelo urbano. Aunque hay muchas cosas mejorables en las tres cuartas partes que corresponden a suelo rústico y protegido, el gran problema lo tenemos en la cuarta parte urbana, sobre la que se ejerce una presión muy considerable.

Decían antiguas tribus que la fotografía caza el alma del retratado. ¿Qué roba tu fotografía del entorno?

Lo intangible, los silencios, los vacíos...

¿Cuál es el sitio más insospechado donde has llegado a sacar una fotografía?

Una vez me encontré fotografiando una tribu de la etnia akha en las montañas del norte de Tailandia celebrando una misa cristiana, fue un poco surrealista.

¿Qué tiene la luz de las islas para que sea tan especial?

La gran variedad de tipos y matices que te ofrece. Desde las más duras hasta las más suaves, saturaciones para todos los gustos. Tenemos una latitud y un clima que hacen de las islas un paraíso de la luz.

Vayamos al test rápido, si te parece. ¿Análogo o digital?

Digital, no soy nostálgico en esto.

Un fotógrafo que te haya influido en tu carrera....

En una época, en mi búsqueda de los orígenes, descubrí la obra de Paul Strand y todo lo que vino como consecuencia de su trabajo, eso marcó mucho mi línea de estudio y cambió mi visión.

Un paisaje a proteger.

Canarias en su conjunto

Un sitio preciado para la fotografía

Las periferias urbanas me atraen mucho, entre otros sitios.

Un referente en las islas.

Dos personas con las que he debatido, compartido y aprendido mucho de fotografía, Damián Borges y José Oller, ambos excelentes fotógrafos canarios.

¿Banda sonora para trabajar?

Jan Garbarek o jazz en general.

¿Y para celebrar el fin de un trabajo?

Últimamente me viene mucho a la mente "Magia" de Gustavo Cerati, una especie de himno de reafirmación.

El mejor amigo del fotógrafo es...

La pasión por lo que hace.

¿Y su mayor enemigo?

El ego.

¿Qué es la inspiración?

Ese estado de lucidez que te da la dedicación y la constancia.

Nada más por mi parte. ¿Deseas añadir algo?

Darles las gracias y felicitarles por la gran labor que desarrolla Canarias Creativa.

Muchísimas gracias por esta entrevista y suerte en la andadura.































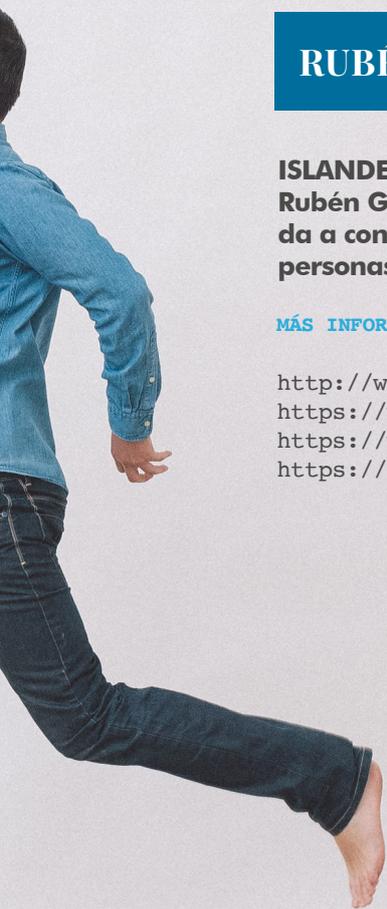
Retratos de alisio y sal

RUBÉN GRIMÓN

ISLANDERS es un proyecto del fotógrafo canario Rubén Grimón que, mediante el retrato fotográfico, da a conocer pequeñas historias anónimas de personas rodeadas de mar.

MÁS INFORMACIÓN EN:

<http://www.rubengrimon.com/>
<https://www.facebook.com/islanders.co/>
<https://www.instagram.com/rubengrimon/>
<https://vimeo.com/user22177967>



Buenos días Rubén. Lo primero: gracias por apuntarte a la entrevista. Lo segundo, para quienes no conozcan tu trabajo: ¿quién es Rubén Grimón?

Soy un fotógrafo social de 36 años al que le gusta fotografiar gente dándole una visión cercana, casi intimista y, es en los eventos sociales donde he encontrado la unión de elementos para desarrollar mi trabajo.

¿Cómo llega la fotografía a tu vida? ¿Hace cuánto de ello?

Pues de la manera más natural posible, creo que se alinearon los planetas. De chiquillo siempre llevaba una pequeña cámara de carrete a mis escapadas a La Graciosa, fui el primero del grupo en comprarse una videocámara, etc...

Aquel mundillo me llamaba la atención. A eso hay que sumarle que no me apetecía nada ir a la universidad y por medio de unos amigos, Sergio y Cathaysa, me enteré que empezaba un ciclo de grado superior de fotografía artística y no me lo pensé dos veces.

Tu formación la realizas en Barcelona. ¿Qué motivó el éxodo y qué te aportó en lo profesional?

Aquí poco más se podía estudiar, la formación que habíamos recibido en Gran Canaria era bastante pobre y no quedó más remedio que salir fuera. A nivel profesional me hizo conocer gente muy potente de la que aprendí, pero realmente aquella época me hizo crecer en lo personal. No fue precisamente un camino de rosas.

Los que conocemos tu trabajo desde hace años conocemos la fotografía alrededor del mundo del surf, y posteriormente tu trabajo como fotógrafo viajero. ¿Cómo recuerdas aquella época?

Fue una época increíble, viajábamos con lo justo y nos adaptábamos a lo que iba surgiendo. Hice grandes amistades alrededor del mundo y conocí lugares que difícilmente podría haber conocido de otra manera. Contactar con otras culturas, otros paisajes, otras luces, fue una experiencia brutal. Con el tiempo te das cuenta que la fotografía fue una excusa para salir fuera y conocer.

¿Qué sientes, como profesional, al ver el trabajo de aquel entonces?

Viajar abrió mi mente a unos niveles insospechados. Cuanto más viajaba, más mejoraban mis fotos. Crecía como fotógrafo y por supuesto como persona. Las fotos que hice en Sudáfrica en 2009 son un claro ejemplo. Tengo algunos paisajes y retratos que, a día de hoy, me siguen sorprendiendo.

¿Y ahora, a día de hoy, qué tipo de fotografía estás realizando?

Si te refieres a las que pagan las facturas, industrial y social. A nivel personal sigo siendo un fotógrafo viajero pero dentro de mi propia isla.

Islanders es uno de tus proyectos actuales y en el que llevas muchos años. ¿Cómo surge y qué premisas lo definen?

Surge a partir del micro proyecto #losretratosdegrimon. Subí un retrato al día durante el mes de diciembre acompañado de ese hashtag. Al terminar, mi amigo Borja (el primer Islander) me animó a que siguiera adelante con los retratos pero

acompañado de una pequeña historia al estilo Humans of New York.

El titular de esta entrevista es exactamente el que describe dicho proyecto. ¿Define también a su autor?

Sin duda, pero mi historia se cuenta desde la montaña mirando al mar.

¿Qué tiene el retrato que tanto apasiona a los fotógrafos?

Somos seres sociales. Siempre nos ha gustado interactuar y creo que retratar es una más de esas interacciones.

¿Cuántas instantáneas conforman a día de hoy el proyecto?

De momento son pocas, me he propuesto hacer un retrato a la semana y empecé en enero.

Hablemos de su hoja de ruta. ¿Qué o quién tiene cabida en Islanders?

Todas aquellas personas que tengan una historia que contar, sean canarios de nacimiento o de adopción. Vivimos rodeados de mar y esto supone un vínculo súper fuerte, seas de aquí o de allá.

¿Y hasta cuándo llegará Islanders?

¡Hasta que el cuerpo o mi paciencia aguante! jajaja

Por sus tomas han pasado artistas, recoge pelotas, tenderas, cantantes, fotógrafos..... ¿La multidiversidad en imágenes?

¿Qué es Canarias sino eso? Es un punto de encuentro en medio del atlántico donde puedes descubrir de casi todo.

¿Qué tiene la luz de Canarias que la diferencie de otras ubicaciones?

Sobre todo la de primavera, es súper suave y cálida. Ver esas imágenes con sombras alargadas a última hora de la tarde con esos colores, esa atmósfera que lo envuelve todo, es algo increíble.

Si eligieses una única localización de las islas para la más especial de las fotografías a sacar, ¿dónde sería?

En algún paraje de Lanzarote.

Islanders habla de las personas o de sus historias?

El retrato habla de la persona, el texto de su historia. Con esta pregunta me has hecho pensar un buen rato.

Muchas exposiciones a tus espaldas a pesar de tu juventud. ¿Para cuándo romperá el silencio positivo el proyecto Islanders?

Imagino que 2017/18. Estas cosas evolucionan y crecen con el tiempo. La exposición me hace mucha ilusión pero tengo que admitir que un libro me alegraría mucho más.

¿Qué referentes visuales se respiran en Islanders?

Como proyecto, el gran referente es Humans of New York. Fue, sin duda alguna, el pionero. Lo que me diferencia con





respecto a HONY es que Islanders le da prioridad absoluta a la fotografía. La historia es importante pero sin un buen retrato no la subiría a la página.

A nivel fotográfico desde Avedon, Jimmy Nelson, Lubezki, etc...

Permíteme una perspectiva porque parece que ignoro el resto de tu espléndido trabajo. Los retratos de Grimón: ¿en qué se diferencia el proyecto de este Islanders y por qué decides ponerle fin a tan espectacular serie en 2015?

O le ponía fin al proyecto o se lo ponía mi salud jajajaja. Tener disponible un retrato al día es super complejo. Incluso con Islanders, que es uno por semana, cuesta conseguirlos. Me he tropezado gente que cree que busco algo a cambio o personas que directamente me dicen que ya tienen suficiente popularidad como para salir en internet.

La diferencia fundamental entre #losretratosdegrimón e Islanders es la historia que lo acompaña.

¿Pasamos al test rápido? Ataquemos.... ¿Blanco y negro o color?

Ambas.

¿Digital o analógico?

Digital.

La mejor amistad de un fotógrafo es.....

Otro fotógrafo.

¿Y su mayor enemigo?

Otro fotógrafo cabrón.

¿Se puede vivir de la fotografía en Canarias?

Claro que se puede. Todo depende de cuáles sean tus metas en la vida. Si quieres un cochazo, una gran cuenta corriente y vacaciones pagadas, evidentemente esta no es tu profesión.

¿Banda sonora para trabajar?

Debe ser cosa de la edad, a veces me gusta poner las noticias de fondo en la televisión. Suelo usar mucho mis variadas listas de spotify; Johnny Cash, Ralph Stanley, Sia, Metronomy, Los Rodríguez, Eddie Vedder, Empire of the Sun....

¿Improvisación o producción muy medida?

Siempre voy con todo bastante planificado pero no me cierro en banda. Si hay que improvisar se hace.

¿Estudio o exteriores?

Exteriores.

¿Qué es la inspiración?

Es esa cosa que cuando estás viendo una película o un videoclip te hace levantarte del sofá y apuntar en una libreta las ideas que revolotean por tu cabeza.

Un referente internacional

Muchos pero te diría que Steve McCurry, Richard Avedon...

Uno local

Dos, Joaquín Ponce de Leon y Marcos Cabrera.

La mejor foto de la historia es....

No tengo respuesta para esto. Si me preguntas por la mejor pintura de la historia te diría que el caminante sobre el mar de nubes de Caspar David Friedrich.

Un consejo para quienes estén ahora pensando si estudiar o dedicarse a la fotografía.

Paciencia.

Te dejo ya tranquilo. ¿Algo que desees añadir y que haya dejado atrás en la conversación?

Sí, llevo un tiempo haciendo videos junto a Jose Hernández. Hemos creado Minsk Studio para dar salida a todas nuestras ideas y en este enlace puedes ver algunos de nuestros trabajos. <https://vimeo.com/user22177967>

Muchas gracias por todo y mucha suerte en la andadura.

Gracias a ti por esta labor incansable que nos ayuda a los creadores canarios a tener esta ventana para mostrar nuestro trabajo.







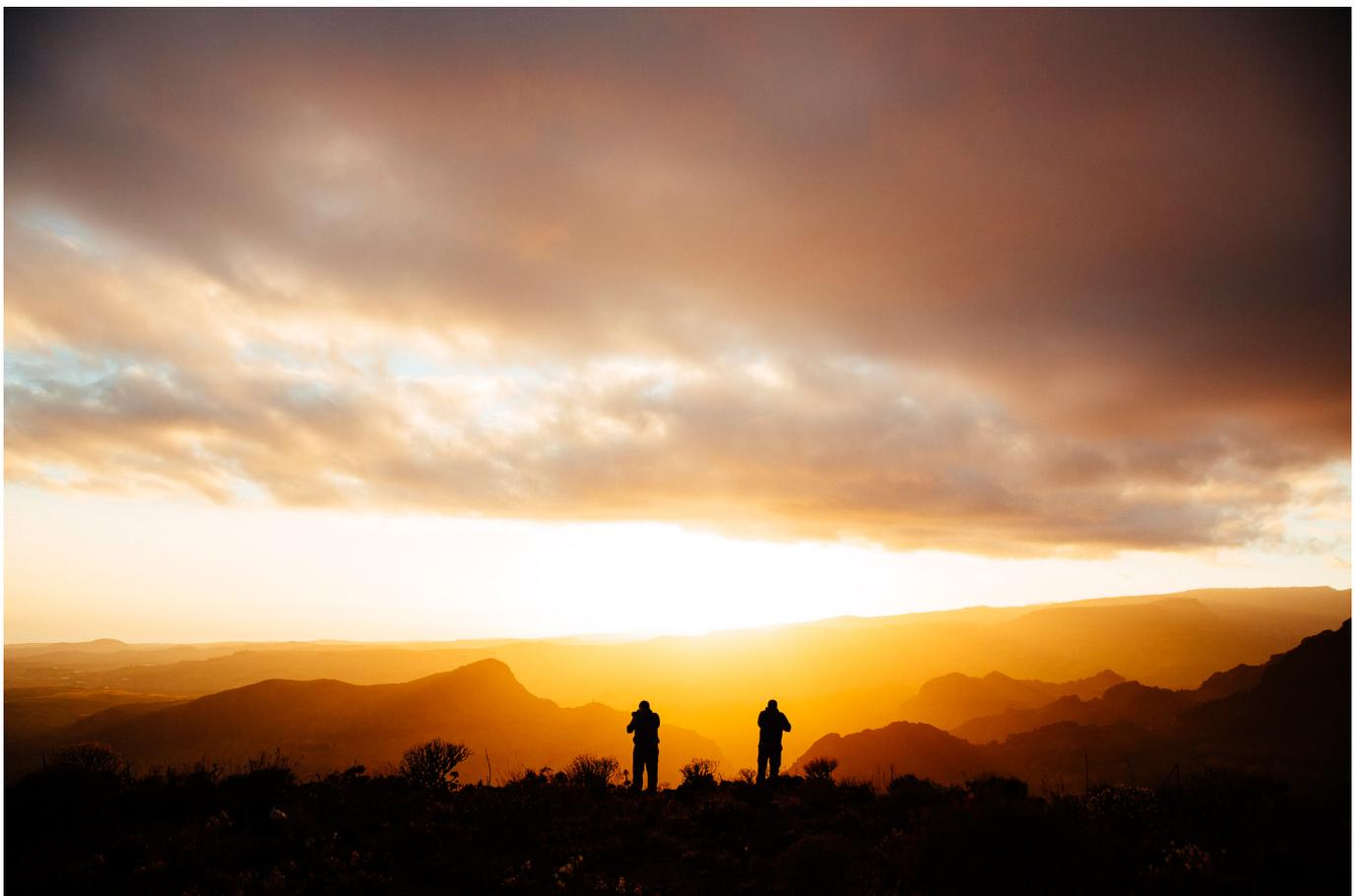


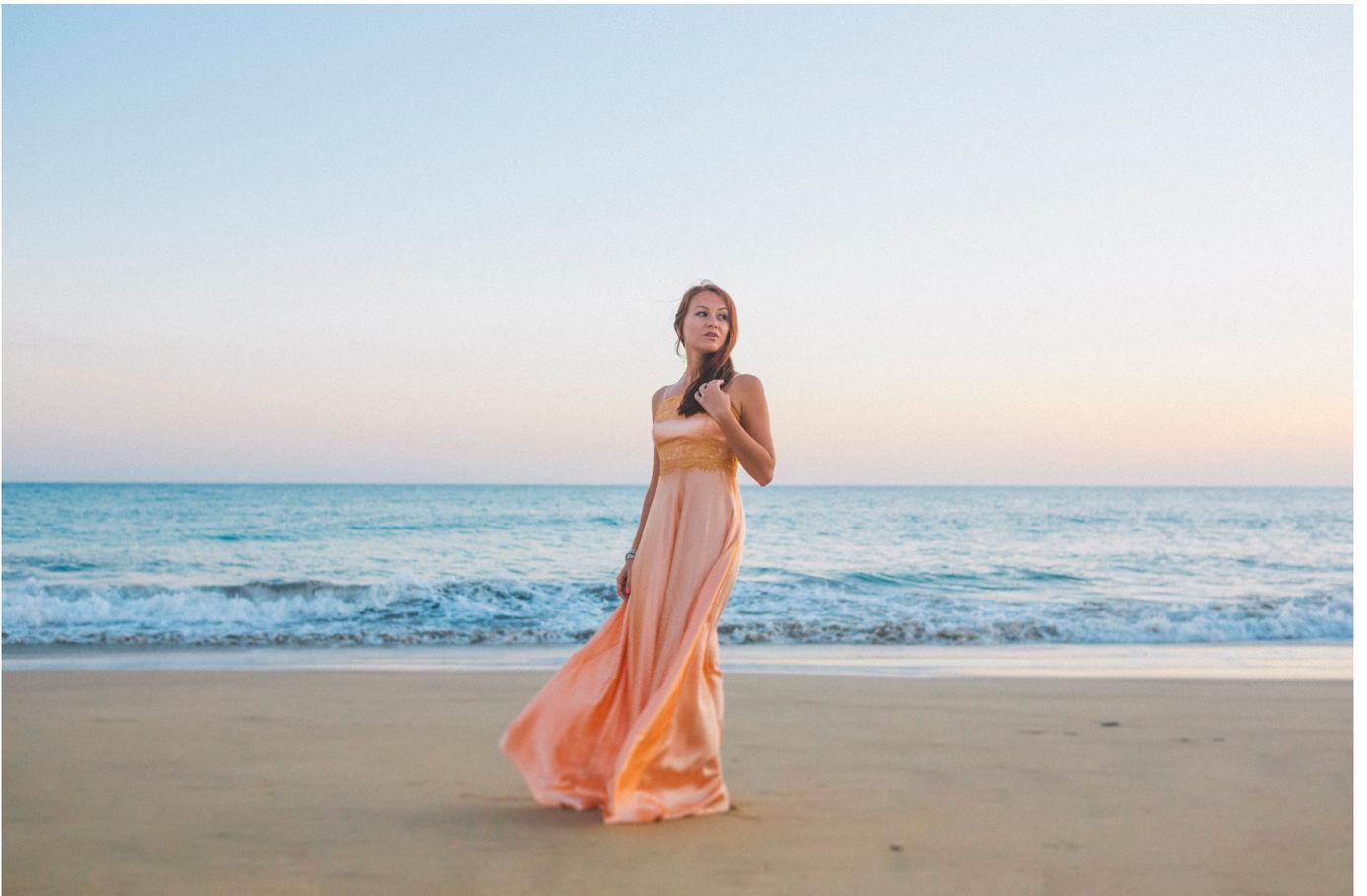






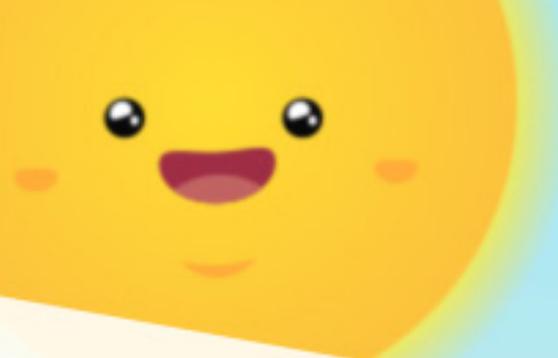












TINY COSMONAUTS

Aventuras a lo grande con cosmonautas en miniatura

Tiny Cosmonauts es una nueva marca de las islas que se aventura en el siempre difícil mundo de los videojuegos. Su sello: desarrollar apps infantiles, educativas y con respeto a sus usuarios.

MÁS INFORMACIÓN EN:

- <http://www.tinycosmonauts.com/>
- <http://www.tinycosmonauts.com/tinytrees.html>
- <http://www.tinycosmonauts.com/blog/2016/03/29/la-infancia-y-las-apps/>





Buenos días, equipo. ¿Qué es Tiny Cosmonauts y cómo surge el proyecto?

Somos un grupo de intrépidos profesionales, (psicóloga de la educación, diseñadora, animador, ilustrador y programador) que trabajamos de forma remota desde diferentes puntos de España. Estamos centrados en crear proyectos infantiles educativos desde una perspectiva en la que el niño pueda aprender a través de la creatividad, la imaginación y el juego y siempre desde una postura de respeto hacia el niño.

Surge de la necesidad, como padre, de cambiar ciertas cosas que no encajaban correctamente en mi vida en el momento de tener a nuestra primera hija. Nace como respuesta a una pregunta muy compleja, que creo que habría que hacerse cada poco tiempo: ¿qué tipo de padre y de modelo quiero ser para mis hijas?

La respuesta en aquel momento apareció clara: mi intención es transmitirle a mis hijas que soy un padre creativo y feliz, que disfruta con su trabajo, que se esfuerza por llevarlo a cabo y que lucha por convertir sus sueños en realidad. Y durante el proceso, además, hacerlas partícipes de estas creaciones para que imaginen, sueñen y se diviertan aprendiendo.

Tiny Cosmonauts se forma a partir de esa premisa y de la unión de unos maravillosos profesionales que decidieron acompañarme en este viaje.

¿Quiénes conforman el equipo en la actualidad?

Nuria Esteban, diseñadora, creativa y soñadora.
José Luis Nuñez, ilustrador y diseñador
Juan Carlos Cruz, ilustrador y animador
Dácil Martín, psicóloga de educación
Óscar Rama, músico y compositor
Chema Juárez, programador

Un equipo con gente de mucha experiencia y de diversas localizaciones. ¿La des-localización es una premisa a tener en cuenta a la hora de montar proyectos tecnológicos?

En nuestro caso ha sido imperativo porque estamos todos repartidos por el mapa. En esta primera parte del proyecto nos ha venido estupendamente para poder continuar con nuestras profesiones y nuestras vidas.

Reconozco que nos ayudaría poder vernos y tomarnos unos mojitos juntos de vez en cuando y hablar de nuestras ilusiones, próximos proyectos y poder darnos un abrazo y echarnos unas risas. Que es algo que no hemos podido hacer aún. Y es una de nuestras prioridades a corto plazo.

Hablando de premisas, hablemos de las que conforman vuestra filosofía. ¿Cuáles son los ejes conductores del trabajo actual y futuro?

Nos encanta jugar, crear, compartir, y colaborar con otras personas para desarrollar nuevos proyectos. Creemos en un uso responsable de la tecnología, en cuidar cada detalle de cada proyecto como si fuera el mejor presente para el niño al que más queremos. Buscamos potenciar su imaginación con historias llenas de fantasía, ciencia ficción y naturaleza. Y todo siempre hecho con el corazón.

Aunque está de sobra contestada en una muy completa entrada de vuestro blog, ¿es bueno introducir las nuevas tecnologías en edades tempranas?

Como bien dices nuestra visión queda perfectamente recogida en esa entrada del blog que escribió nuestra psicóloga de la educación Dácil Martín.

Pero, por supuesto te respondo, creemos que para niños que en un futuro van a usar la tecnología, tanto en el ámbito profesional como personal, es interesante introducirles, siempre de forma supervisada y moderada, en edades tempranas en el uso de la misma. Y hago hincapié en la supervisión y la moderación porque me parece que son la clave del buen uso de la misma. Es decir, hay que ver a la tecnología como lo que es: una herramienta, y como tal no es buena ni mala. Es el uso de la misma lo que puede ser beneficioso o perjudicial para los usuarios.

De esta manera yo separaría esta responsabilidad en dos actores claramente diferenciados: por un lado las personas y empresas que desarrollan contenido infantil para este tipo de dispositivos y por otro los padres, o tutores, que supervisan que ese contenido sea apropiado para sus hijos y el tiempo y la forma en la que lo consumen.

En Tiny Cosmonauts, como desarrolladores de contenido, hemos sido totalmente conscientes en todo momento, de que el producto que queríamos publicar cumpliera con todos los requisitos que hacen a Tiny Trees un juego educativo y respetuoso.

Hablemos del primer juego: TinyTrees. ¿Cuál es su argumento y cómo se desarrolla?

Tiny Trees es una de las aventuras de Cosmo y su curiosa hija Nora. En él encuentran una cápsula flotando en el espacio y en cuyo interior se aloja la semilla de un árbol mágico (llamado Alegría. Ésta es una información exclusiva para los lectores de canariascreeativa ;)).

La misión del niño y de sus protagonistas es cuidar y alimentar a la semilla hasta que se convierta en un precioso árbol y dé frutos (los riquísimos fruitimelos).

¿Desde cuándo llevan trabajando en él y cómo ha sido el proceso de desarrollo? Quienes no estén iniciados en el mundo de desarrollo de las apps pueden llegar a pensar que este tipo de cosas se hacen en dos semanas....

Uy, pregunta complicada. El proyecto comenzó hace ya tres largos años. En un primer momento sólo estábamos José Luis y yo ideando el concepto, la trama, parte de las mecánicas y escenas que formarían el juego.

Cuando empezamos con el proyecto no estábamos tan involucrados como ahora y trabajábamos cuando nos lo permitían el resto de cosas. Pero hará aproximadamente un año, se unieron Nuria y Juan Carlos y el desarrollo pasó a un primer plano. Desde entonces no hemos parado. Si tuviese que hacer un cómputo de tiempo total, lo estimaríamos en un año.

Como bien dices, es posible que los iniciados en el mundo del desarrollo, piensen que un proyecto así se hace en poco tiempo porque lo que se ve es el producto finalizado. Es normal caer en esa trampa, a mi también me pasó con Tiny Trees, pese a que llevo en el mundo del desarrollo muchos años, pensé que lo terminaríamos en pocos meses. Pero hay que pensar que detrás de eso hay una historia, unos personajes, mecánicas, animaciones, interacción, programación; y que cada pequeño detalle, por lo general, lo cambias 80 veces hasta que queda como lo tenías en la cabeza o hasta que funciona como se espera.





Hablemos de los valores que el juego busca transmitir. ¿Qué factores educativos inculca en sus usuarios?

Tiene un claro mensaje ecológico y educativo, no tiene premios ni castigos, ofrece la oportunidad de colaborar en el juego, está libre de sexismo, violencia, racismo, ofrece una imagen de familia diferente a la que estamos acostumbrados y presenta un nivel justo de dificultad, que estimula el ingenio.

Un extremo que me llama poderosamente la atención, y es de halagar mucho, es que dedican bastante espacio a comunicar aquellos aspectos de la privacidad que el juego maneja.....

Sí; nos parece de vital importancia la privacidad de los menores. Como comentaba en anteriores preguntas en todo momento nuestra visión ha sido la de respetar por encima de todo a los niños. No podemos permitir que en nuestros juegos aparezcan anuncios de terceros o compras, o que de alguna manera la privacidad del menor pueda estar comprometida. Queremos hacer productos que garanticen estos principios, que nos parecen básicos, cuando hablamos de menores.

Nora tiene, junto a su padre Cosmo, la misión de cuidar una pequeña semilla hasta conseguir que sea un árbol. ¿Qué tipo de actividades nos encontraremos dentro de TinyTrees durante ese transcurso?

En el juego hay un montón de actividades muy divertidas y diversas. Para empezar, tenemos una serie de acciones principales que cumplir para alimentar a nuestra planta, que cómo todos sabemos necesita de agua, luz y sales minerales (y según parece también les gusta mucho la música marchosa).

Esas acciones no siempre están al alcance de la mano, si no que tendremos que tocar, utilizar la lógica e investigar dentro del juego para poder conseguir las.

Después, además, hay un montón de actividades secundarias, como globos que explotar, cohetes que lanzar, aviones pilotados por cobayas, etc... ¡Ah! Y hay una Gusaraña muy gruñona que se pasa el día molestándonos y un Monstruo hecho de roca con algunos problemas gastrointestinales porque se alimenta de piedras preciosas y eso, como todos sabemos, siempre produce algunos gases.

¿Y cuando se acaben? ¿Tienen pensados próximos lanzamientos con nueva actividades?

Como hito inmediato en el calendario tenemos el desarrollo de una versión reducida y gratuita de Tiny Trees, para que la barrera económica no suponga ningún problema a la hora de probar el juego.

Mientras una parte del equipo está centrado en el desarrollo de un cuento ilustrado interactivo, donde podremos conocer aún mejor a Cosmo y a Nora, la otra parte está enfocada en el desarrollo de un proyecto educativo súper emocionante, en el que mediante una serie de juegos queremos enseñar a los niños a programar sin pantallas, participando en la creación y elaboración de los mismos.

Hablemos de negocio, puesto que el producto tiene que ser rentable. ¿Cómo son las previsiones de negocio de un videojuego como éste? ¿En cuántos países se ha lanzado?

Para nosotros Tiny Trees es nuestra toma de contacto, es un Holaaaaa Tiny Cosmonauts ha llegado. Sabemos que hay mucho trabajo por hacer, pero vamos poco a poco. Tenemos claro que queremos sacar productos diferentes y no caer en la maquinaria de venta de donuts.

En cuanto a los países. El juego está traducido a 7 idiomas (español, inglés, alemán, italiano, francés, portugués y holandés) y aunque el App Store es un



mercado mundial, nos estamos centrando en hacer la promoción inicial en el mercado español para ver qué tal funciona y recopilar información. En cuanto podamos empezaremos a expandirnos al resto de países.

Hablamos de un producto que actualmente está en la Appstore. ¿Tienen planificada versión para Google Play? ¿Para cuándo?

Sí, estamos valorando esta opción muy seriamente y tenemos mucho interés en que salga cuanto antes una versión para Android. Pero aún no podemos dar fechas.

¿Tiny Cosmonauts es, lo que se denomina, una startup?

Pues la verdad es que es un término que está muy de moda y, quizás por eso, me siento un poco reacio a usarlo para nosotros. Pero sí, creo que la definición cuadra con el espíritu de Tiny Cosmonauts.

Pasemos al test rápido. ¿Se puede vivir del desarrollo de videojuegos en Canarias o desde Canarias?

En nuestro caso concreto, no.

Un niño es feliz si.....

Se le respeta.

La tecnología puede ayudar a crear un mundo mejor si.....

Se usa de manera consciente.

¿Qué es la inspiración?

Aquello que te tiene que encontrar trabajando, como dijo aquel gran pintor.

¿Banda sonora para trabajar?

Ufff podría decir un montón, sobre todo de *65 days of static* con ellos me concentro mucho. Pero creo que el 90% del desarrollo de Tiny Trees he intentado estar en silencio absoluto, algo curioso ahora que me preguntas.

¿Bocetaje a mano alzada o directos al ordenador?

Mano alzada siempre (por lo que he visto a mis compañeros)

La mejor excusa para trabajar con niños es....

Volver a ser uno de ellos.

La mayor responsabilidad de hacerlo es....

No perder los valores de respeto marcados por Tiny Cosmonauts.

¿Algo que deseen añadir a esta entrevista?

Sí, que te agradecemos muchísimo esta entrevista y la oportunidad que nos brindas de hablar de nuestro libro, como Paco Umbral :P.

Y que cómo equipo colaborativo remoto que somos, si hay algún loco que quiera compartir sus super poderes con nosotros o su cartera (jejeje) que, por favor, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Millones de gracias, nos vemos en el espacio.

Muchísimas gracias por todo, y nos vemos en la andadura.

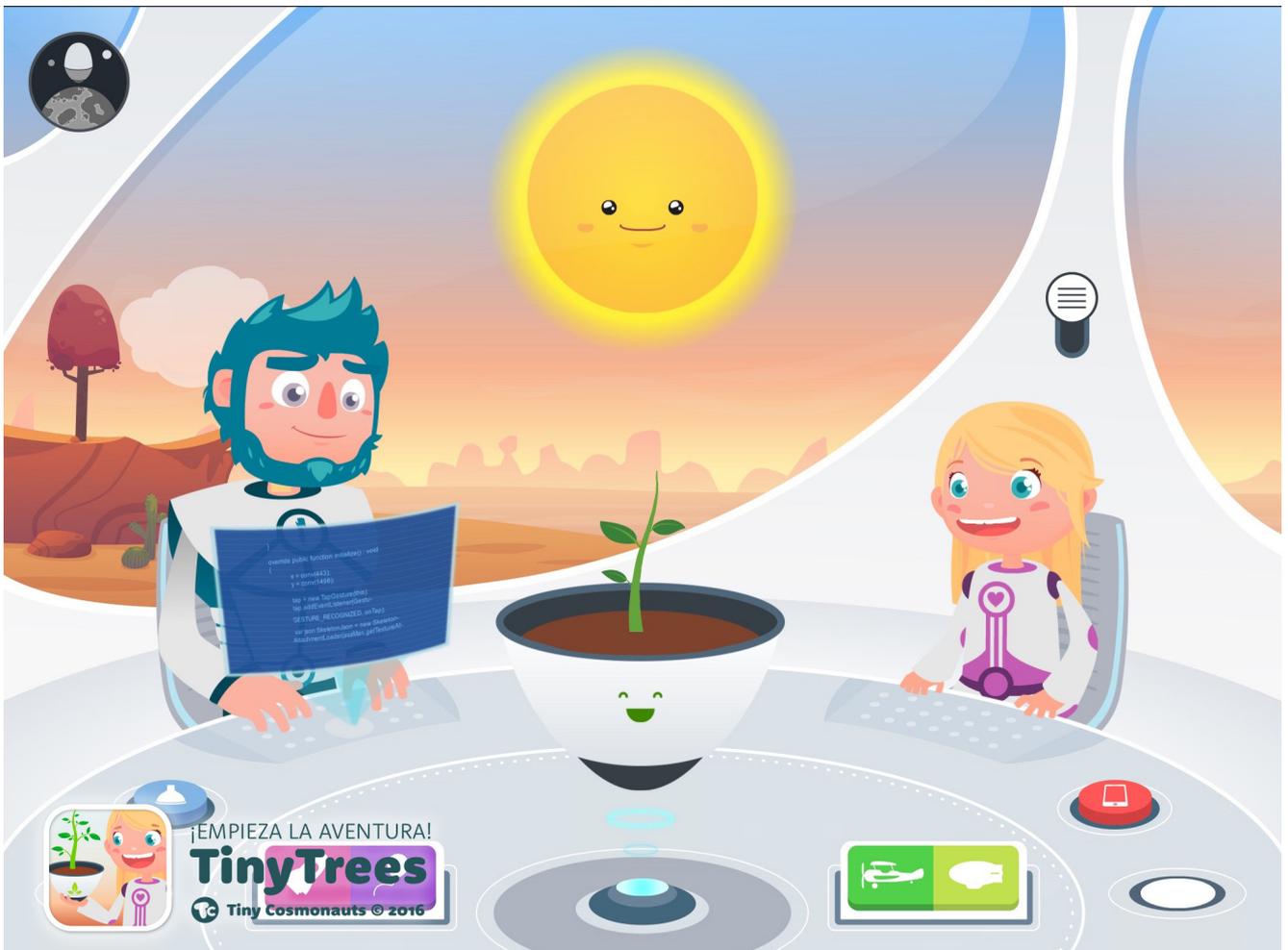
For parents



¡EMPIEZA LA AVENTURA!

TinyTrees

 Tiny Cosmonauts © 2016







¡EMPIEZA LA AVENTURA!

TinyTrees

Tiny Cosmonauts © 2016



¡EMPIEZA LA AVENTURA!

TinyTrees

Tiny Cosmonauts © 2016



HACKFORGOOD CANARIAS

25 | 26 | 27 FEB 2016

www.hackforgood.net

- Campus Obelisco. Espacio polivalente -
UNIVERSIDAD LAS PALMAS DE GRAN CANARIA



BIG DATA

El petróleo del siglo XXI

ORGANIZAN

Telefonica



PATROCINAN



LOPESAN
GRUPO



THINK
BIG



Asociación de Profesionales y
Empresas de Diseño de Canarias





Todos los premiados de HackForGood Canarias

Más de 1000 HackersForGood de 20 universidades participaron del 25 al 27 de febrero. Madrid, Barcelona, Valencia, Alicante, Murcia, Ciudad Real, Sevilla, Málaga, Las Palmas GC, Cáceres, Salamanca, Valladolid, León y Vigo serán sede de la 4ª edición de HackForGood. Los retos de HackForGood 2016 giraron en torno al desarrollo de aplicaciones y servicios que contribuyan a crear un mundo mejor a partir del uso masivo de datos (Big Data).

Llegó de nuevo HackForGood, un evento en el que la ULPGC es pionera junto a otras universidades españolas y Telefónica. Esta es la cuarta edición desde que en el 2013 se iniciara la serie de eventos.

En Las Palmas de Gran Canaria sus promotores son la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) y AVATARA, y cuentan con el patrocinio de Abanico Networks, el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, Inerza, Lopesan y la Sociedad de Promoción de Gran Canaria; además, cuentan

con la colaboración de Bicompatible, C7D y di-Ca (Asociación de Profesionales y Empresas de Diseño de Canarias).

Los días 25, 26 y 27 de febrero tuvo lugar en estas 14 ciudades esta iniciativa, que pretende reunir a más de mil HackersForGood y cuyo foco principal fue hacer uso de la enorme cantidad de datos que se generan en la era digital (Big Data) para desarrollar aplicaciones y servicios que contribuyan a mejorar la vida de las personas.

En la primera parte del evento tuvo lugar, de forma simultánea en cada una de las sedes, el Startups University Day en el que se presentaron las mejores prácticas de emprendimiento en cada una de las 20 universidades participantes. Posteriormente hubo una presentación global por videoconferencia con conexión de todas las sedes.

En la segunda parte del evento los equipos desarrollaron aplicaciones y soluciones a los retos planteados, valorándose la formación de grupos multidisciplinares que incluyeron todos los perfiles necesarios para el desarrollo de servicios y aplicaciones -técnicos, diseñadores, informáticos, sociólogos, ingenieros, emprendedores sociales y personas del ámbito social, etc...

PREMIADOS EN LA SEDE DE CANARIAS

Primer Premio Cátedra Telefónica HackForGood – Local – 1000€ + Pulsera FitBit

3basket (R234)

GC01 – Nuria López, Víctor Medina, Irene García, Néstor Santiago, M^a Teresa Cabrera, Patricia Bermudo, Luis Robaina.

Descripción: Inclusión y sensibilización sobre la diversidad funcional mediante el baloncesto, fomentando quedadas para partidos y eventos. Con esta plataforma pretendemos resolver objetivos sociales como: fomentar la vida saludable, la inclusión social de personas con diversidad funcional y la concienciación sobre los problemas que sufre este colectivo; todo esto a través del baloncesto. En este evento nos hemos centrado en las personas en silla de ruedas en Gran Canaria pero la idea es extrapolarlo a otro tipo de diversidades funcionales y otros lugares del mundo.

Segundo Premio Cátedra Telefónica HackForGood – Local – 600€

Moodtracking (R73)

GC-06 (El diván): Mario Lemes Medina, Luisa Toledo Marrero, Lorena Ramírez Strecker, Yanira García Santana, Marina Ramos Vicente.

Descripción: Identificar, analizar, predecir y mejorar estados de ánimo con fines terapéuticos. Proyecto para identificar estados de ánimo analizarlos, predecirlos y mejorarlos, con fines terapéuticos. La aplicación cubre las necesidades terapéuticas de personas con trastorno del estado de ánimo, pero también de las personas que buscan promocionar su salud y su autoconocimiento, además de perseguir su felicidad.

Tercer Premio Cátedra Telefónica HackForGood – Local – 400€

Guaguas4everyone (G4E) (R226)

GC-05: Ángeles Fuentes Exposito, Carla Díaz Santana, Ana Díaz Santana, Killian López Sánchez, Jose Daniel Déniz Cerpa, Juan Ignacio Isern Ghosn, Axel Cabrera Rodríguez

Descripción: El proyecto: solucionar los problemas que hay en el transporte público y así mejorar la accesibilidad para personas con diversidad funcional. El usuario podrá conocer a tiempo real el estado de los servicios que ofrece el transporte público, sobre todo enfocado a personas con diversidad funcional. Esta recoge datos de uso de servicios de accesibilidad generando BIG DATA y se utiliza OPEN DATA generando la información a tiempo real, que será visible para todos los ciudadanos mediante la aplicación Guaguas4Everyone, basada en la ya existente GuaguasLPA, la cual hemos mejorado ampliamente en funciones, eficiencia y accesibilidad para cualquier ciudadano.

Premios ThinkBig Jóvenes: Fin de semana formativo en emprendimiento social .

Hackers premiados:

Mario Lemes Medina (Moodtracking – GC-06)
Lorena Ramírez Strecker (Moodtracking – GC-06)

Premio Social City LPA, Ayuntamiento Las Palmas de Gran Canaria: Mejor proyecto con finalidades

sociales y con potencial de aplicación en la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria, que haya usado los OpenData de dicha entidad. Único premio en metálico por valor de 600 €.

Guaguas4everyone (G4E) (R226)

GC-05: Ángeles Fuentes Exposito, Carla Díaz Santana, Ana Díaz Santana, Killian López Sánchez, Jose Daniel Déniz Cerpa, Juan Ignacio Isern Ghosn, Axel Cabrera Rodríguez

Descripción: El proyecto: solucionar los problemas que hay en el transporte público y así mejorar la accesibilidad para personas con diversidad funcional. El usuario podrá conocer a tiempo real el estado de los servicios que ofrece el transporte público, sobre todo enfocado a personas con diversidad funcional. Esta recoge datos de uso de servicios de accesibilidad generando BIG DATA y se utiliza OPEN DATA generando la información a tiempo real, que será visible para todos los ciudadanos mediante la aplicación Guaguas4Everyone, basada en la ya existente GuaguasLPA, la cual hemos mejorado ampliamente en funciones, eficiencia y accesibilidad para cualquier ciudadano.

Premios SPEGC: Formación individualizada para hackers distinguidos en el H4G Las Palmas. 4 Cursos gratuitos dentro de la iniciativa COMPITE-2, a otorgar a cada uno de los cuatro hackers que se premie de forma individual.

Hackers:

Axel Cabrera Rodríguez (GC-05)
Carlos Guerra Yáñez (GC-04)
Luisa Toledo Marrero (GC-06)
Nuria López Hernández (GC-01)

Premio LOPESAN al mejor hacker, elegido por los mentores

Alejandro Andrés Moreno (GC-02)

Premio LOPESAN al mejor mentor, elegido por los hackers

Nayra Quesada. Mentora de Gestión de Proyectos, de la empresa BiCompatible.

CANDIDATOS CANARIOS a PREMIOS GLOBALES:

Premio Cooperación UPM – HackForGood. Premio a la mejor contribución para la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030:

Candidato canario: DietON (R244 – Concienciación Alimentaria)

Equipo GC-04: Andrés Palacio, Iván Ojeda, Pablo Armas, Carlos Guerra, Ildefonso Páez, Adrián Alcalde y Estefanía Herrera

Descripción: Partiendo de la causa social de la obesidad infantil, generamos una propuesta educativa gamificada para la comprensión de la necesidad de cuidar la alimentación y la huella ecológica de los niños. Eligiendo la causa social de la obesidad infantil, presente en el 22% de la población menor de edad de Canarias, tratamos de educar en la necesidad de una dieta equilibrada para el niño. Mediante el escaneo de códigos de barras que recogen valores nutricionales y

la huella ecológica que posee cada producto, informamos y concienciamos al público infantil al tiempo que le ofrecemos un entretenimiento por medio de una aplicación gamificada, donde sus hábitos alimenticios afectarán al personaje y paisaje de su juego.

Premio Telefónica – Telecomunicaciones en Situaciones de Emergencia . Premio a la mejor contribución para encontrar soluciones que a través de tecnología móvil o el análisis de datos permitan atender o mejorar la información en situaciones de emergencia:

Candidato canario: CanariasForGood (R236)

Equipo GC-07: Álvaro, Jorge, Brian, Tanausú, Desireé y Carla

Descripción: Predicción de accidentes de personas mayores solas en el hogar con pulseras inteligentes y #BIGDATA . En un principio el proyecto se enfocó en solucionar la desorientación de las personas con algún tipo de limitación en las ciudades. Sin embargo, valorando la infraestructura existente y viendo las posibilidades de implantación hemos reconsiderado la idea cambiando del exterior hacia el interior de los hogares. El objetivo final de este proyecto es el diseño y desarrollo de un servicio de prevención y ayuda para personas con enfermedades crónicas y edad avanzada, con el cual podremos monitorizar a los usuarios mediante los cuales podremos establecer pautas de comportamiento y protocolos de actuación en caso de emergencia o preemergencia. https://www.youtube.com/watch?v=4rkffle_RyA

Premio INCIBE a la mejor solución a un reto que te tenga en cuenta la ciberseguridad:

Candidato canario: sirYA (R281)

Equipo GC-013: Edoardo Odorico (Leader), Davide Brunetti, Denis Vreshtazi

Descripción: Alrededor de 4.6 millones de refugiados son Sirios... “sirYa” app ha llegado para ayudarles a reagrupar a sus familias y amigos. Hemos desarrollado a una aplicación pensada para la reunificación familiar de expatriados sirios. La aplicación es utilizada principalmente por los refugiados y las ONG para reunir a las familias, a través de relaciones triangular diametradas.

Premio UNIR – HackForGood Beca Máster en Ingeniería del Software y Sistemas Informáticos:

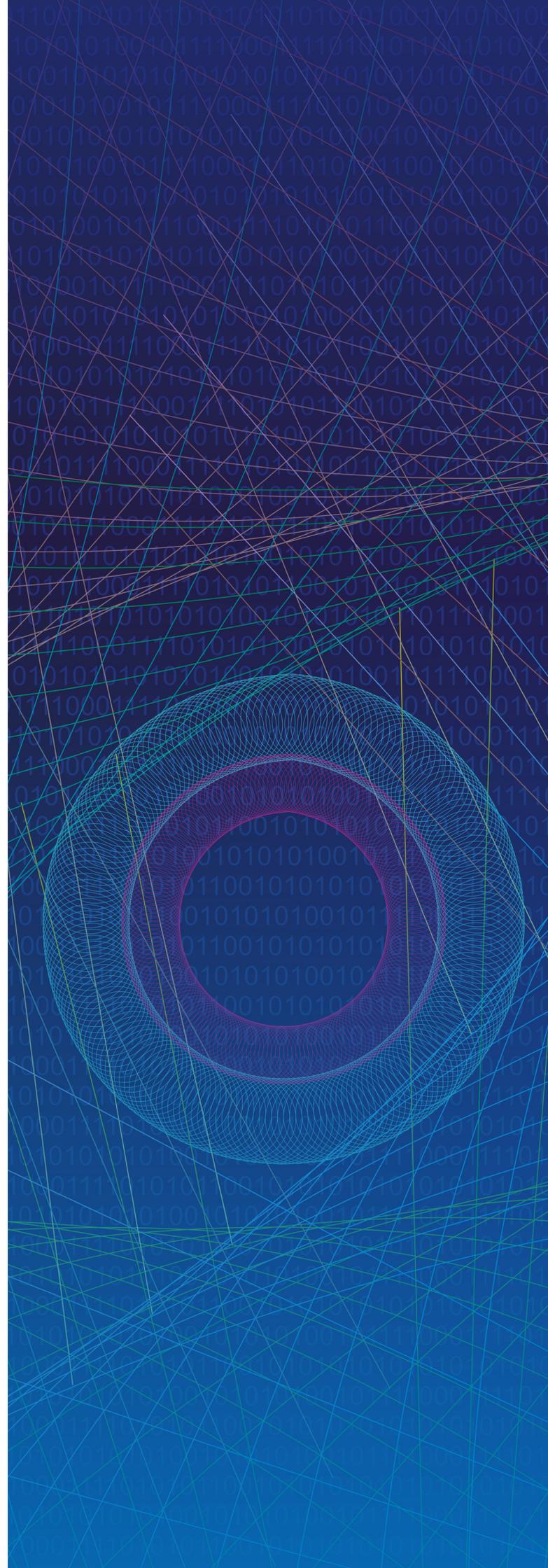
Candidato canario: Néstor Santiago Ávila. (GC-01)

Premio SolidQ – HackForGood a la reutilización de datos abiertos:

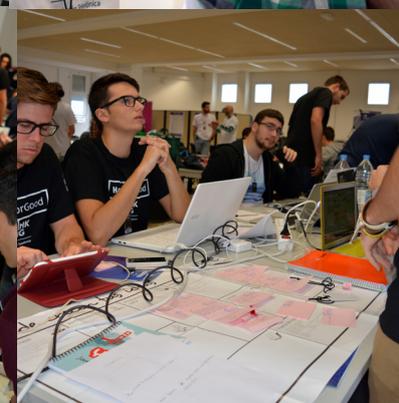
Candidato canario: Axel Cabrera Rodríguez. (GC-05)

Premio UPM – HackForGood MBA online. Consiste en una beca completa para cursar el Máster de Administración y Dirección de Empresas. Modalidad online:

Candidato canario: Alejandro Andrés Moreno. (GC-02)



















Reverberaciones impresas de síndromes en relato corto

Buenas tardes Angie, y gracias por apuntarte a este atraco a tipografía armada. Para quienes no te conozcan, cuéntanos tu biografía en un microrelato :D

Gracias a ti por la elección y por la paciencia :)

Nací en una ciudad con mar y entré en el periodismo más por amor a la literatura y los viajes y por curiosidad hacia otras personas que por vocación real. Me encontré con África por el camino y allí me quedé varada. Me dio un hijo. Y más ganas de leer, escribir, viajar, conocer gente.

Eso te mantiene joven, con los ojos niños. A veces pienso en cambiar de continente y en dedicarme a otras cosas.

Hacer pan artesano, diseñar bikinis para tallas grandes, ejercer de dependienta en una librería. O dedicarme a la jardinería. Parece una vida simple, al sol, sin ruido.

Sobre tus hombros descansa gran cantidad de trabajo editorial y narrativo. A ver cómo empezamos el periplo... Tus estudios de periodismo los realizas en la Complutense en Madrid, cursas periodismo online en la Universidad de Estocolmo, y un máster

ÁNGELES JURADO

Ángeles Jurado emana empatía; es de esos seres que iluminan con su mirada y sonrisa allá donde la encuentres. Pero, además de su innegable magnetismo vital, su capacidad narrativa para embeber al lector en su obra es punto y aparte.

MÁS INFORMACIÓN EN:

<http://libros.elmundo.es/SINDROMES-DE-ESTOCOLMO-ANGELES-JURADO-QUINTANA-IDEA-LibroEbook-ES-SPB0001209.html>

<http://www.canarias7.es/blogs/sinaja/>
<https://sinaja.wordpress.com/>

<http://blogs.elpais.com/africa-no-es-un-pais/>

http://elpais.com/elpais/planeta_futuro.html

en ayuda humanitaria en University College Dublin. ¿Chica inquieta? ¿Qué te lleva a estudiar periodismo? ¿Desde cuándo te llamaban las letras para vivir con ellas?

Me gusta aprender :) Estudié periodismo porque no se me ocurría otra cosa. No podía pensar en otra carrera en la que estuvieras en contacto con gente, viajaras y sobre todo, trabajaras con las palabras. Las letras me llamaban desde chica. En el colegio descubrí los libros. En casa tenía uno de Julio Verne y otro de Robert L. Stevenson. El capitán de 15 años y La isla del tesoro. Las letras me hacían viajar y descubrir nuevos mundos. Los libros eran como billetes que me teletransportaban a otras épocas, otras vidas. Quería siempre quedarme allí.

Mucha de esa experiencia vital en Estocolmo, aparecieron en forma de columnas en el La otra mirada de la desaparecida cabecera La Tribuna de Canarias. Y años más tarde se publicaron, recopiladas, bajo el nombre *Síndromes de Estocolmo*. Sin ánimo de pedirte un spoiler, ¿qué nos podemos esperar en dicha publicación?

Las experiencias de una chica que llega a estudiar a Estocolmo, harta de la vida sin estaciones y el aplanamiento subtropical, y que desea sentir la nieve y vivir otras vidas.

Sus encuentros con suecos. Sus debacles amorosas. Su magua por Las Canteras y Tejeda. Su frustración ante los malentendidos culturales. Su pasión por los dulces suecos y el cielo veraniego sobre Estocolmo. Su personal síndrome de ídem.

Ya en las islas, trabajas para diversos medios informativos y otras empresas. En tu época en Canarias7, repites andadura editorial en *Salvapantallas* en la que recopilabas columnas periodísticas de dicho medio. Entrás a trabajar en Casa África, en su equipo de comunicación, y ahora mismo lo compaginas escribiendo sobre temas africanos en el blog *África no es un país* y el portal especializado *Planeta Futuro*. ¿De dónde sacas tiempo para tu familia y tu misma?

No lo sé. Como diría una querida excompañera de redacción en Canarias 7, vivo en un grito. Tengo una tendencia suicida a decir que sí a todos los proyectos que me presentan. Si no me los encuentro, los invento.

Me da la impresión siempre de que hago mil cosas y todas mal, mientras pienso en las siguientes mil cosas que destrozará si me dejan.

Una de tus facetas que me gustaría aflorar es la de bloguera de la denominada Gofiosfera. Porque has mantenido diversos blogs: *Cartas a Sinaja* (en Canarias7), y *Sinaja tiene quien le escriba*. Primero, y como dirían tus blogs: ¿Por qué me has abandonado?

Ays. Porque trabajar para mantener una familia y criar a esa familia hacen que la inspiración acabe entre las sábanas, conmigo, a las 10 de la noche. No me dan los días para tantas cosas. La sensación de culpabilidad es tremenda. Y no tengo huecos de silencio y tiempo para ir digiriendo experiencias y estímulos y transformarlo todo en un texto propio con sentido. Siempre hay un niño tirándome de la manga. O una fecha límite para escribir algo urgente.

Cada una de sus entradas era una rebelde llamada

literaria en relato corto. ¡La de carcajadas que habré soltado con ellas!! ¿Qué opinas del renacer del fenómeno bloguero? ¿Para cuándo un blog de moda made in Sinaja? XD

:D Moda, no, gracias. No hay peor tortura para mí que intentar describir un escote. Quizás el tono de un traje, si se sale de la escala de los colores primarios. Soy nula con esas cosas. Prefiero escribir sobre temas que, más o menos, comprendo y que, sin duda, quiero ;)

Volvamos a lo editorial. Cambio de rumbo y otras historias pigmeas y Breviario de lametones, mordiscos y besos podríamos decir que completan tu, hasta ahora, periplo editorial en solitario. Empecemos por Cambio de... obra en la que se entrelazan microrrelatos en los que el ser humano es protagonista con sus antagonismo y anhelos. ¿Qué puede encontrar el lector en dicha sucesión de microhistorias?

Que, a veces, estoy muy orgullosa cuando leo algunas. Otras veces no, pero es algo que creo que compartimos muchos de los que nos dedicamos a esto de juntar letras. Eres tu peor crítico y un perfeccionista sin solución, que no dejaría de toquetear y retoquetear sus textos hasta la muerte.

Me parece que algunos de los micros de este libro son evocadores. Otros, tiernos. Algunos, muy siniestros. Carmen Delia Aranda me descubrió la vena negra, algo que creo que subyace en muchas de mis historias y que debe ser parte de mi manera de ver el mundo. Intento jugar también con la ironía y un sentido del humor que, a veces, temo que entiendo yo sola.

En *Breviario de...* encontramos microhistorias en las que el desenfreno, la soledad y los desencuentros marcan sus destinos. ¿Qué hay de su autora en cada uno de esos relatos?

Algunos son autobiográficos. Otros, prestados de otras biografías. En general, escribo sobre cosas que me pasan, que otros me cuentan, que leo y que me interesan, que capturan mi atención. A veces, un simple recorte de periódico. Prefiero no hablar de lo que es autobiográfico y lo que no. Eso me costó ya algún disgusto con mi madre.

Desde el punto de vista humano. ¿Qué se siente cuando una editorial decide, podríamos añadir un “por fin”, apostar por tu obra para que sea publicada?

Me alegra que me hagas esa pregunta. La verdad es que me parece que los escritores tenemos el ego frágil. O yo nací con ese defecto. Los premios, las publicaciones y los comentarios de algunas personas ayudan a que el ego se te reponga un poco de su habitual anemia.

En el caso de las publicaciones, sobre todo, si tienen reseñas (positivas) y si la editorial hace una apuesta seria por lo que escribes y tiene confianza en ti, te promociona, no te esconde o publica para meter tus libros en una caja y justificar una subvención. Eso anima a seguir escribiendo, emociona.

¿Y los premios? Porque has recibido varios de ellos en certámenes nacionales... ¿Son un empujón a seguir con el tesón de la escritura?

Sí, aunque a veces te preguntes qué bebieron durante las deliberaciones para darte un premio precisamente a ti. Pero sí, animan a seguir trabajando, le inflan a una la moral y las ganas.

En tu caso, tu nombre firma mucho contenido en





obras editoriales de formato coral. ¿El lector es más proclive hoy en día al consumo de historias cortas?

No conozco las estadísticas. Creo que la novela sigue siendo la gran vencedora en todas las encuestas. Sin embargo, me parece que el cuento y las historias cortas están ganando prestigio, quitándose el sambenito de obra menor. Antes parecía que, si no firmabas una novela, no podías considerarte escritor. Sin embargo, hay autores que hacen todo el camino en el micro o la poesía o el teatro y que son valorados como maestros de lo suyo y como escritores.

A mí me gustan los micros y los relatos cortos. Quizás sea cosa de la edad y una cierta amnesia, una incapacidad de concentrarme mucho rato sobre algo. Ya no leo mazacotes de 700 páginas ni so pena de conciertos de Justin Bieber.

¿Por qué tu arraigo con el microrrelato? ¿Te sientes más cómoda en este formato?

Sí. No es fácil. Es duro y muy preciso. Exige lograr una impresión muy específica en una medida muy determinada también. Pero me encanta leerlo y me encanta perpetrarlo. Crear una estructura, podarla, cambiar palabras de sitio, darle vueltas para producir un efecto, volver loca, seguir modificándolo, querer quemar el ordenador.

Hablemos de la narrativa y literatura canaria. ¿Cómo definirías el momento actual? ¿Se puede vivir de la creación literaria?

Empezando por el final, no. Que yo sepa, a menos que te apellides Vargas Llosa. Estoy un poco desconectada de la narrativa canaria actual. Si me sacas de África, estoy desconectada de lo que pasa en el mundo. En general. Literatura incluida.

Sin embargo, veo que estamos rompiendo barreras y los canarios se dan a conocer fuera, que es el gran objetivo, supongo: poner las Islas en el mapa. Y a Alexis Ravelo, sobre todo, me refiero. Mucho trabajo duro y silencioso durante años y ha llegado ahí, a ponernos en el mapa. Es para sentirse muy orgullosos.

¿Es internet el futuro de la distribución literaria?

Parece que sí. Es el futuro en todo, creo. Aunque espero que haya una manera de combinar eso con las librerías de toda la vida.

Pasemos al test de microrrelatos a modo de respuestas: ¿un referente de la creación literaria?

Ag. Odio quedarme con una sola cosa. La brevedad no me da para tanto. Y cambio constantemente... ¿Chejov? ¿Jane Austen? ¿Stevenson? ¿Spark? ¿Dickens?

Un libro que debe estar en toda estantería que se precie.

Uf ¿El amor en los tiempos del cólera? ¿Canción de Navidad? ¿Jane Eyre?

Un escritor internacional.

Hoy, Fatou Diome. O Mia Couto.

Uno nacional.

Odio los test de este tipo. Alexis Ravelo.

Uno de las islas.

Alexis Ravelo ;)

¿Papel o digital?

Papel.

¿Qué es la inspiración?

Algo que necesita tiempo, espacio y alimento.

¿Banda sonora para trabajar?

Depende. Hoy, Massive Attack.

Para celebrar el fin de una novela....

No sé todavía ¿Un viaje?

¿En qué andas metido ahora mismo?

Recuperar el pulso del blog. Escribir artículos y entradas de blog. Planificar viajes.

¿Plan a largo plazo?

Un patio con un mango bien grande y frondoso bajo el que escribir y leer.

¿Cómo sería un microrrelato que resumiese esta entrevista?

La brevedad le iba bien para la ficción escrita. Quizás así, con pocas palabras muy escogidas, compensaba la incontinencia de su lengua y su legendaria indecisión.

Te dejo ya tranquila... ¿Algo que desees añadir? (Y no, no vale decir que por qué no te he preguntado por Viggo Mortensen).

¿Por qué no me has preguntado por Viggo Mortensen?

¡Muchísimas gracias y suerte en la andadura!



REN HU

“REN-HU”

Un juego hardcore hecho en Canarias

Lethal Games es el primer estudio de juegos de las Islas Canarias centrado en la creación de juego “hardcore”. Fundado por Giacomo Vaccari -fundador de IGDA Spain y poseedor de 40 récords mundiales-, Lethal Games combina metodologías de desarrollo occidentales y japonesas, contando con miembros en 4 países. Tras colaborar con varios estudios indie y AAA, Giacomo volvió a su raíces en Canarias para crear el primer estudio canario centrado en crear juegos “hardcore” inspirados por juegos de los años 90.

Desde esa semilla nace “Ren Hu”, inspirado por el mundo post-humano de “Panzer Dragoon” y la profundidad en jugabilidad del clásico de culto “God Hand”. “Ren Hu” está en beta y su primer capítulo “Ren Hu: Rebel yell” salió gratuitamente al mercado el 20 de abril del 2016, a la vez que la campaña de kickstarter que permitirá desarrollar 4 capítulos adicionales disponibles a lo largo del 2016.

“Ren Hu” es un sucesor espiritual de “God Hand”, que pretende desafiar a los jugadores mas habilidosos con acción a alta velocidad, combos personalizables en tiempo real y jugabilidad emergente, a la vez que muestra por primera vez en un juego el estilo visual “bitstream” y canciones synthwave de los artistas Ogre y Ex-Machina. “Rebel Yell” es el primer capítulo de 5 contando la historia post-humana basada en juegos clásicos como “Panzer Dragoon”, obras literarias como la serie de los robots de Isaac Asimov, y “Naussicaa del valle del viento” de Hayao Miyazaki.

Durante estos 5 capítulos se exploran 3 filosofías a través de varios personajes: neo-darwinismo, ultra-liberalismo y libertad personal. Estas filosofías se exploran contra el fondo de un mundo post-humano donde tras la gran guerra cibernética los humanos restantes deben sobrevivir a un mundo moribundo. “Ren Hu” toma lugar en La Frontera que separa a Las Maquinas que causaron la caída de Los Antiguos. Finalmente, “Ren Hu” cuenta con 4 finales alternativos, cada uno de los cuales reflejando una decisión diferente de Hu a lo largo de la historia. ¡Para poder ver todos los finales harán falta jugar el juego 4 veces!

“Ren Hu” se encuentra en etapa de beta abierta y su primer capítulo saldrá gratuitamente en PC (Window, Linux y OsX) el 20 de abril del 2016, para apoyar la campaña de kickstarter que permitirá el desarrollo de los 4 siguientes capítulos que

LETHAL GAMES

MÁS INFORMACIÓN EN:

<http://lethal-games.com/>
<https://www.kickstarter.com/projects/lethalgames/267616626>

estarán disponibles al público a lo largo del año 2016, con la salida del último capítulo planeada para otoño del 2016.

Repercusión en prensa:

Diversos medios se han hecho eco de este lanzamiento, y han expresado sus muy favorables opiniones:

“Uno de esos títulos de la escena independiente española que aspiran a convertirse en fijos en la lista de los mejores del año” – IGN España
 “Uno de los indie del año” “Mucha personalidad” – Gamika
 “Un homenaje a God hand” – Meristation
 “Un estilo futurista que rinde tributo a los clásicos” – Hobby Consolas
 “El primer juego de Lethal Games nos llena de orgullo” – Nivel Oculito

Características

“Ren Hu” es un sucesor espiritual de “God Hand”, con dificultad clásica y varias formas de vencer a cada enemigo. Sistema de combos personalizable con más de 50 ataques y 3 niveles de poder, creando cientos de formas de superar cada situación. Historia que combina ideas occidentales como neo-darwinismo, ultra-liberalismo, libertad personal, y mitologías orientales. Estilo visual creado por Sylvia Ritter nunca utilizado antes en juegos, llamado “Bitstream”. Banda sonora por artistas ganadores de premios en el estilo Synthwave como Ogre y Ex-Machina. Cuando se escriben estas líneas, uno de los juegos mas grandes de la historia en HTML5. 4 finales distintos.



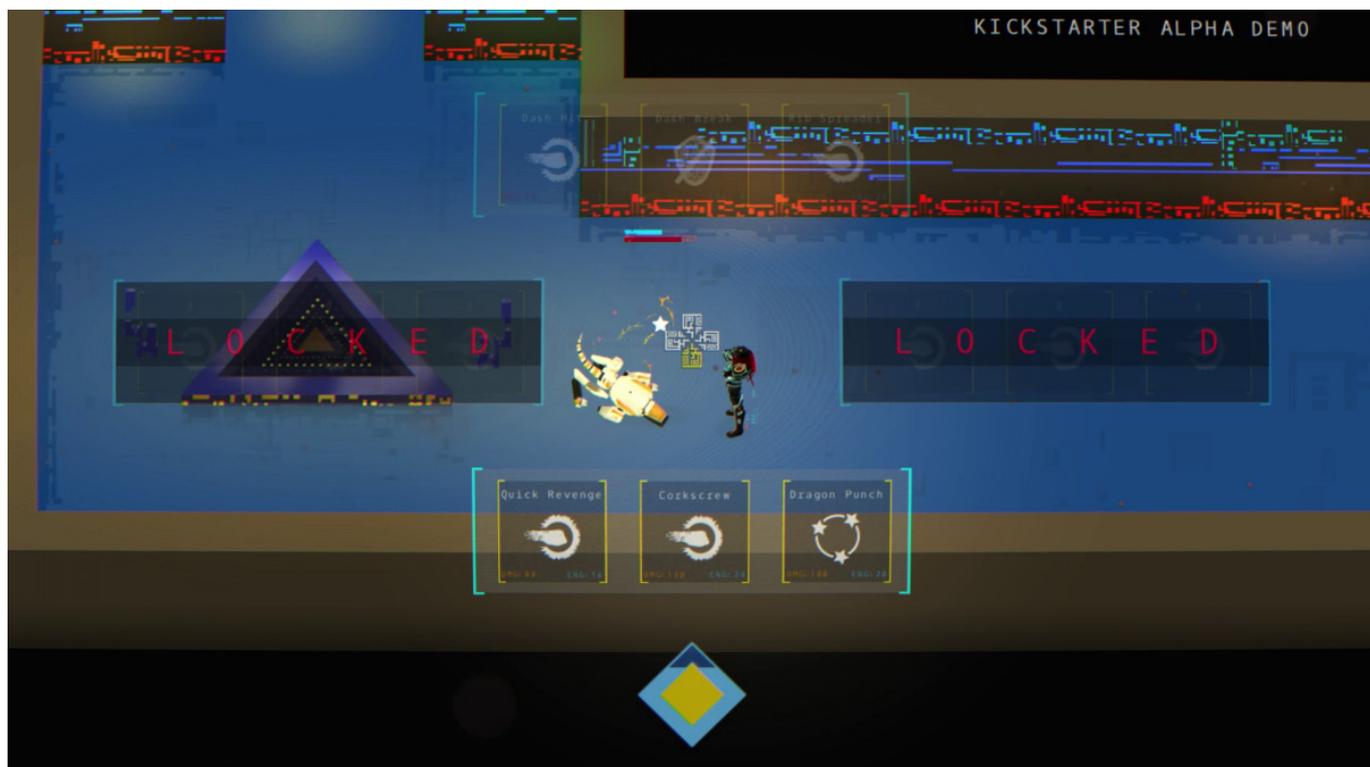
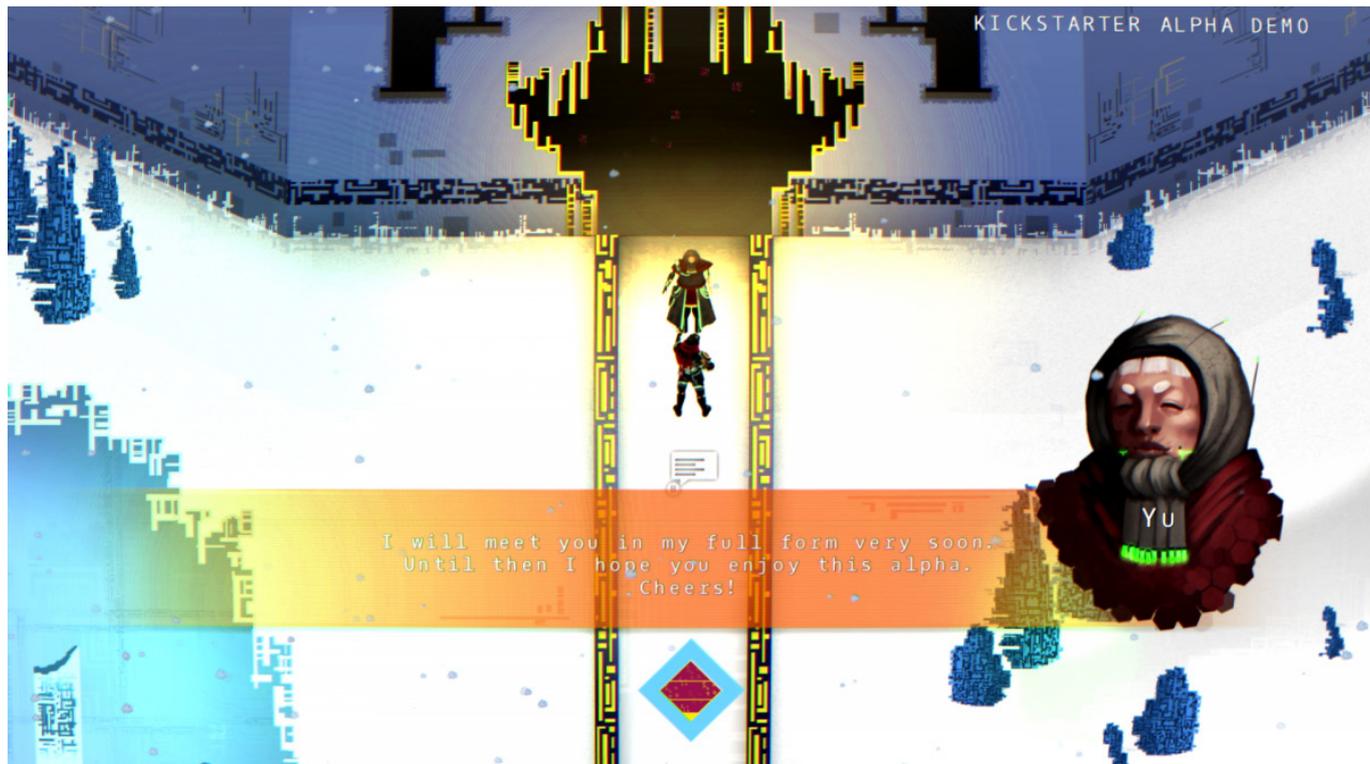


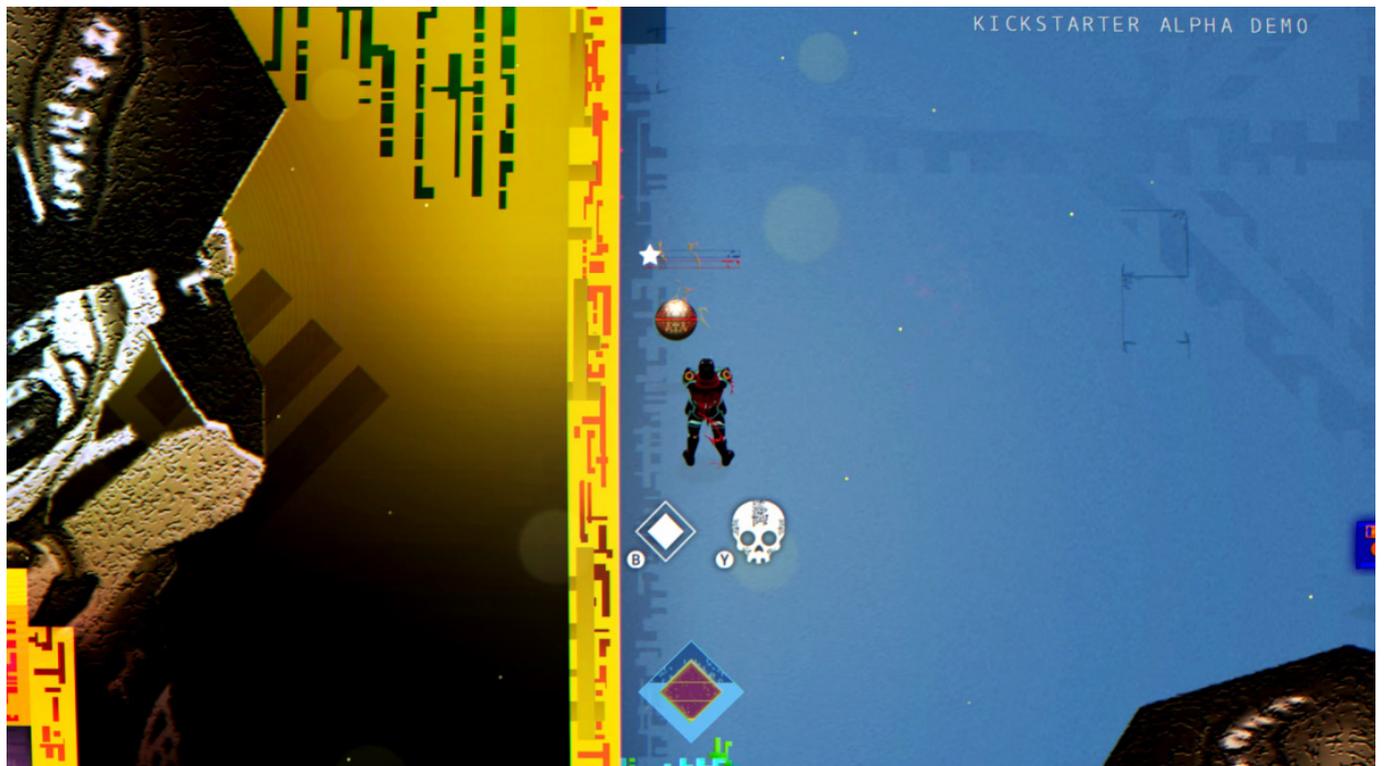




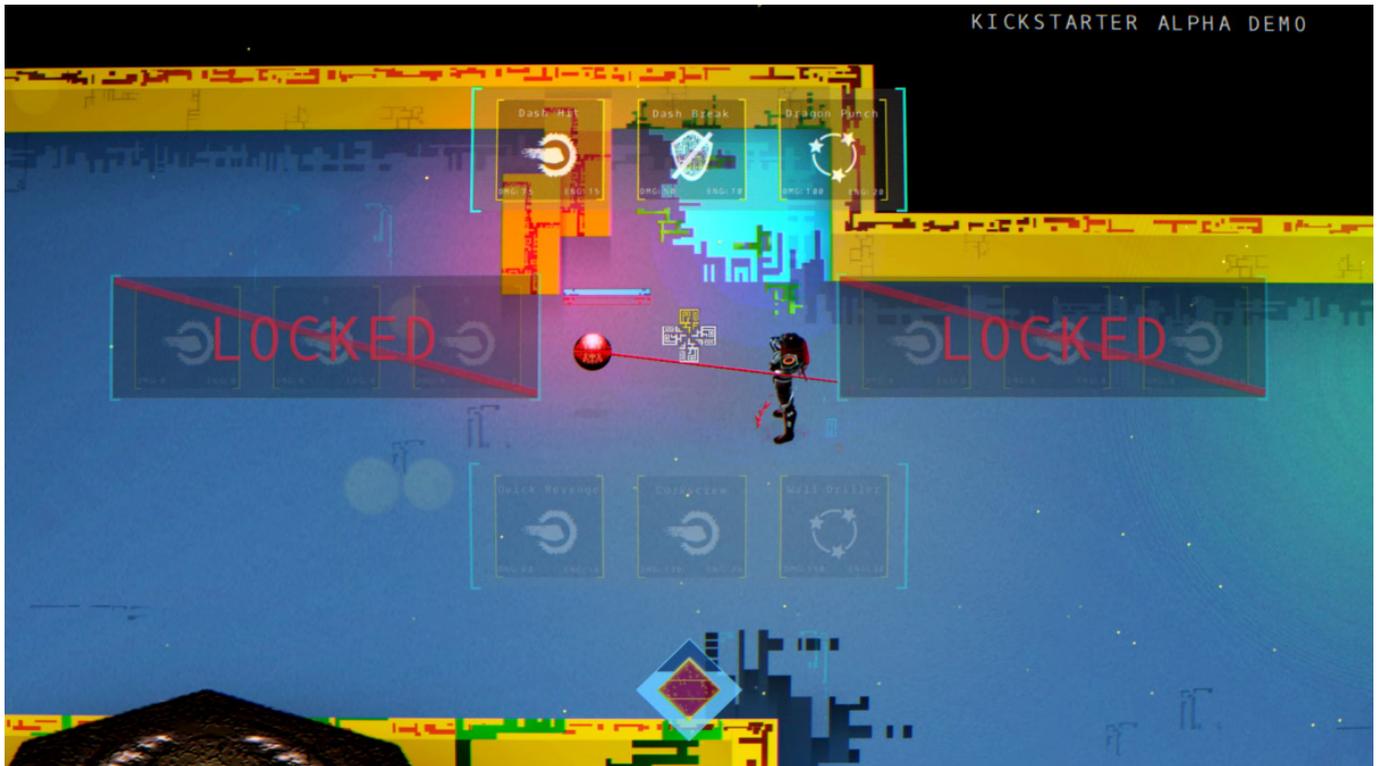
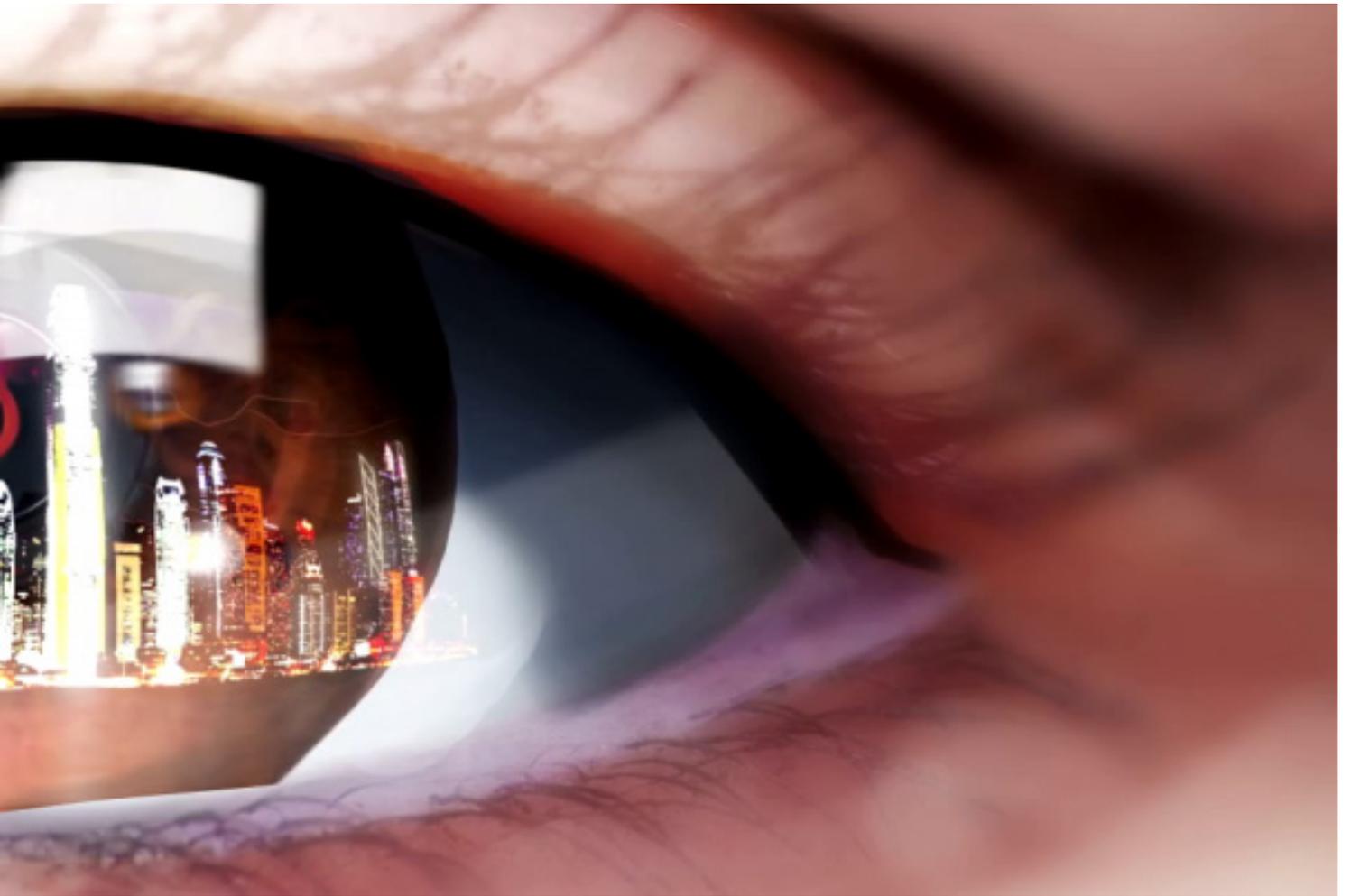


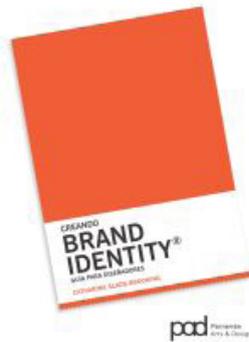












CREANDO BRAND IDENTITY

Creando Brand Identity, o identidad de marca, es un reto fascinante y complejo para los diseñadores gráficos. Requiere habilidades prácticas de diseño y un impulso creativo, así como conocimientos de marketing y del comportamiento de los consumidores. Este manual práctico constituye una completa introducción a este proceso multifacético.

Los ejercicios y ejemplos ponen de relieve las principales actividades que llevan a cabo los diseñadores para crear identidades de éxito: definir el público, analizar a la competencia, crear paneles de sensaciones, elegir el nombre de la marca, diseñar logos, presentar el diseño a los clientes o rediseñar y lanzar nuevas identidades.

Los casos prácticos incluidos muestran identidades de marcas de todo el mundo, pertenecientes a diferentes sectores: medios digitales, moda, publicidad, diseño de productos, embalaje, venta al por menor, entre otros.

código: P02770
ISBN: 9788434210424
formato: 190x230
páginas: 160
nº edición: 1
fecha edición: 12/07/2015

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://www.parramon.com/ficha.aspx?cod=P02770>



ENCUADERNACION DIY

El movimiento "do it yourself" ha crecido mucho en los últimos años y es fácil entender el porque: aprender a realizar proyectos divertidos usando tus propias manos es la desconexión ideal de un mundo cada vez más gobernado por la tecnología. Si dispones de una hora libre, puedes realizar una pieza única para ti mismo o para regalar a alguien. BIY te muestra todas las técnicas y trucos para hacer libretas y otras creaciones encuadernadas de forma original y funcional, creadas totalmente por ti mismo. El libro contiene diferentes proyectos que requieren materiales muy sencillos, incluyendo las instrucciones detalladas paso a paso para que sea más fácil realizar la obra. Déjate inspirar por estos proyectos y usa tu imaginación para darle tu toque personal. ¡Elige un capítulo y empieza a desarrollar tu creatividad aprendiendo a encuadernar tú mismo!

Editorial: Handy Books
Año: 2014
Páginas: 108 páginas
Formato: 18.5 x 24 cm
Peso: 0.6 Kg
Características: rústica con solapas
Idiomas: Castellano
ISBN: 9788494211355
REF: 6369

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://www.indexbook.com/libro/encuadernacion-diy-1546/>



SR. TIPO UNA NOVELA TIPOGRÁFICA

¡El curso básico de tipografía más ameno, divertido y novelesco del mundo! Adéntrate en el mundo de la tipografía a través de las aventuras y desventuras del Sr. Tipo, Ratón y Tilde, los tres protagonistas de esta ingeniosa novela tipo-grafiada por Alessio Leonardi. Con su gran saber acumulado y su encantador humor italoberlinés, el Sr. Tipo nos guiará por algunos de los aspectos fundamentales de la tipografía –su historia, la anatomía de la letra, los estándares de codificación– y nos ayudará a desenterrar ese maravilloso tesoro que es la tipografía.

Alessio Leonardi es diseñador gráfico y tipógrafo. Dirige el estudio de diseño Leonardi y es profesor de comunicación visual en la University of Applied Science and Art de Hildesheim (HAWK). Escribe habitualmente en diversas revistas internacionales de tipografía y diseño y muchas de sus tipografías han sido publicadas por FontShop Internacional y Linotype.

17 x 24 cm
98 páginas
ISBN: 9788425228841
Cartoné
2016

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://ggili.com/es/tienda/productos/sr-tipo>



TEJIDOS INTELIGENTES PARA DISEÑADORES

Tejidos inteligentes para diseñadores presenta las características y las propiedades que se pueden integrar, coser y aplicar a las telas y observa los diversos contextos en los que se pueden usar los tejidos inteligentes, desde la medicina a la alta costura, de la extinción de incendios a la ropa de deporte. La clasificación de telas específicas agrupadas según sus características se convierte en un punto de referencia clave y una paleta a partir de la cual los diseñadores pueden trabajar. Este libro también examina de cerca cinco enfoques de diseño diferentes y cuenta con imágenes y entrevistas a diseñadores y equipos de diseñadores destacados para mostrar sus procesos y métodos de trabajo.

Pailles-Friedman, Rebecca
colección: Moda
código: P02779
ISBN: 9788434210721
formato: 190x257
páginas: 192
nº edición: 1

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://www.parramon.com/ficha.aspx?cod=P02779>



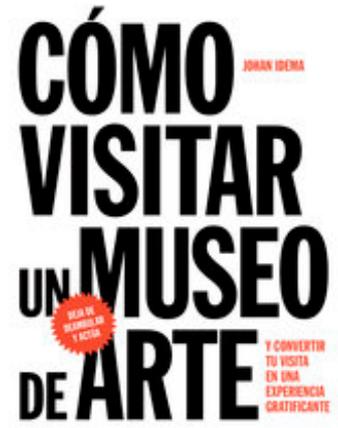
ESTUCHE PETER JENNY DIBUJO ANATÓMICO

Sketchbook
Cuaderno de dibujo de edición exclusiva para este estuche. Pon en práctica las técnicas artísticas de Peter Jenny en este Sketchbook, ilisto para llevar siempre encima! (180 páginas, papel de 120 gramos).

11 x 15 cm
ISBN: 9788425229060
Cartoné
2015
Solo a la venta en ggili.com

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://ggili.com/es/tienda/productos/estuche-peter-jenny>



CÓMO VISITAR UN MUSEO DE ARTE...

Cómo visitar un museo de arte es una guía amena e imaginativa para visitar un museo de otra manera. Johan Idema ha sabido identificar aquellos códigos de conducta, situaciones recurrentes y lugares comunes de los museos y les ha dado la vuelta audazmente. El resultado es un manual divertido e informativo que nos reta a transgredir nuestras costumbres para permitirnos disfrutar de la visita a un museo de manera realmente activa, crítica y, ante todo, motivadora.

Johan Idema (1973), formado en gestión cultural en la Technische Universiteit Delft y la New York University, es consultor, autor y promotor. Su extensa trayectoria como consultor cultural lo ha llevado a colaborar instituciones como el Lincoln Center for the Performing Arts de Nueva York, el Netherlands Architecture Institute de Róterdam o la Design Academy Eindhoven, entre otras entidades del mundo de la cultura, el arte y el diseño.

14.5 x 18 cm
128 páginas
ISBN: 9788425229367
Rústica
2016

SI QUIERES AMPLIAR INFORMACIÓN:

<http://ggili.com/es/tienda/productos/como-visitar-un-museo-de-arte>



PRÓXIMA EDICIÓN
Fanzine #37:

Boli malo, boli bueno.



AV▲T▲RA