

PandemiaFanzine

#14

Salvavidas

Tipografía: Brig Maven

Imágenes: 12 bancos

Caligráficas: 60 typos

Entre el lápiz y la
pared

Carlos Araujo

Cajón desastre

3 pasos para encajar

bien tus proyectos

Sección temática

Invento

13/07/2010



PANDEMIA FANZINE

Creado por:

Mágoz
Miguel Montaner Llorente

Portada:

Miguel Montaner Llorente

Imagen de cierre:

Mágoz

1 Designios pag. 4

2 Sección temática pag. 6

A · B · C · D · E · F · G · H · I · J · K · L · M · N · O · P ·
Q · R · S · T · U · V · W · X · Y · Z

3 Salvavidas pag. 14

4 Entre el lápiz y la pared pag. 17

5 Libre albedrío pag. 32

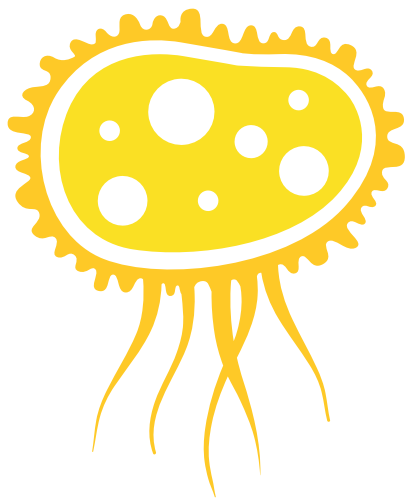
6 Cajón desastre pag. 37

7 ¿Y ahora qué? pag. 41

8 Contacta pag. 42

9 Imagen de cierre pag. 43





La creatividad es al humano lo que el agua es al cuerpo. Está por todas partes y cuanto más fluye, más fuerte y sano está el ente.

Nosotros, los ilustradores y diseñadores, no somos los únicos que la moldeamos. Cualquier persona en cualquier profesión se sirve de ella, a veces de forma inconsciente, para seguir adelante.

Este número es un homenaje a la creatividad, a la forma de solucionar problemas de forma nueva o incluso resolver aquellos que nunca han tenido solución.

Como la creatividad no entiende de límites, podemos inventar todo aquello que nos apetezca, sin condiciones.

Muchas gracias a todos los Pandemios.

El equipo de Pandemia Fanzine

NO ROBES.

El gobierno odia la competencia

INVENTO

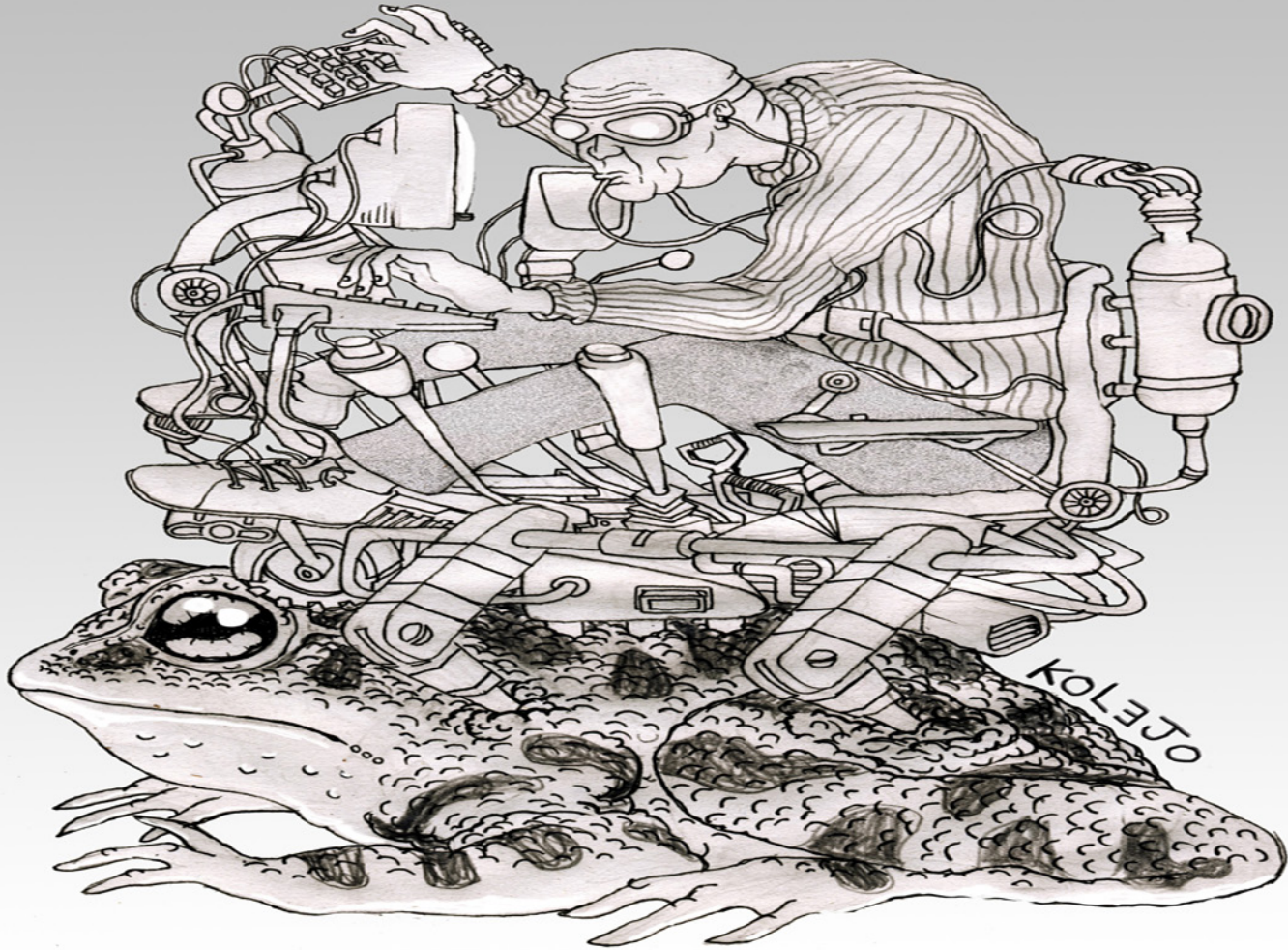
* Invento o invención es un objeto, técnica o proceso, el cual posee características novedosas de transformar una nueva invención. Sin embargo, algunas invenciones también representan una creación innovadora sin antecedentes en la ciencia o la tecnología que amplían los límites del conocimiento humano.

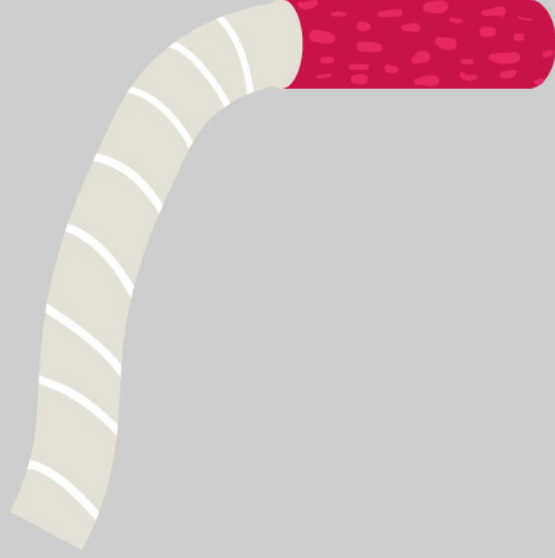
















60 tipografías caligráficas:

<http://www.ateneupopular.com/tipografia/60-tipografias-caligraficas-para-descargar/>



Tipografía Brig Maven:

<http://www.ateneupopular.com/tipografia/tipografia-brig-maven-para-descargar/>

Brig Maven

abcdefghijklmnopqrstuvwxy
ABCDEFGHIJKLMNPNOPQRSTUVWXYZ

12 bancos de imágenes gratuitos:

<http://www.ateneupopular.com/recursos/12-bancos-de-imagenes-gratuitos/>



Las seis reglas de oro de un buen curriculum

1. Un buen curriculum se escribe en una página, a lo sumo en dos.

- No emplees dos palabras para lo que puedas decir en una.
- No escribas frases inútiles que no aportan nada.
- Evita “frases hechas” y redundantes.
- Expresa una idea en cada frase.
- Utiliza palabras cortas, frases cortas y párrafos cortos.

2. Refleja en el curriculum que reúnes las exigencias del puesto de trabajo.

Al igual que nunca hay dos personas iguales, tampoco hay dos empresas iguales, y menos dos puestos de trabajos iguales.

Por lo tanto, si esto es así, tu curriculum deberá reflejar las diferencias, deberá hacer mayor énfasis en aquellas características, tanto personales como profesionales, que posees, que te hacen especialmente apto para el puesto.

3. El curriculum se debe enviar siempre en original.

Olvídate de las fotocopias. Deberás imprimir un original para cada solicitud. Recuerda que el Curriculum es, por el momento, el único espejo que el seleccionador tiene de tí; por esto, cuida mucho la imagen y presentación.

- Fotografías originales (en el caso de incluirla).
- Papel consistente, no debe ser blanco obligatoriamente.
- Evitar colores estridentes.
- Cuida el diseño, esto hará que destaque por encima de los demás.

4. Un buen curriculum debe estar bien estructurado.

Cada dato tiene que estar bien localizado en el curriculum.

Apartados: Datos personales

Experiencia profesional

Formación académica

Formación extra académica

Idiomas

Publicaciones y otras actividades profesionales

Otros datos de interés

5. Es conveniente que feches el curriculum

Un detalle que a muchos pasa desapercibido, es la conveniencia de incluir la fecha en el C.V., ya que le otorga una referencia en el tiempo, tratándose de tu situación profesional en este momento y pudiendo lógicamente variar. Esta regla cobra mayor sentido sobre todo si se trata de una carta “en frío”, que no responde a una oferta concreta.

6. Destaca tus cualidades y ten cuidado si vas a mentir.

Recuerda que un buen curriculum debe ser:

- Claro, concreto y conciso, la extensión mínima y máxima debe ser de 1 ó 2 páginas.
- Facilita su lectura en todo lo que puedas.
- Mecanografiado (por ordenador), sin errores ni correcciones.
- Espaciado y con amplios márgenes
- Remarca los titulares y aspectos más importantes o interesantes.
- Cuida todos los detalles (abreviaturas, fechas, etc.).

**Yo nunca llego tarde,
sólo genero expectativa.**

Entrevista a Carlos Araujo

Carlos comenzó diseñando webs. A veces esos proyectos requerían realizar alguna que otra ilustración. En ese momento se dio cuenta que disfrutaba más ilustrando que realizando webs y animación.

Dejó su trabajo diario e hizo una web experimental con sus ilustraciones para conseguir trabajo por su cuenta. Poco después tuvo la oportunidad de realizar una mascota y una serie de ilustraciones para una página web. Casi al mismo tiempo, y con la impresión que causaron sus ilustraciones, comenzó a trabajar más duro hasta encontrar un estilo con el que se sentía cómodo, “una combinación de siluetas, altas cifras de contraste en ambientes surrealistas y caprichosos”.

Hoy en día podemos encontrar sus ilustraciones en folletos y revistas como Playboy (edición brasileña), Información Corporativa (una revista brasileña), Aventuras Na História, etc.

¿Por qué te dedicas a la ilustración?

Antes de tornarme ilustrador, he trabajado algunos años como diseñador gráfico. Con el tiempo, me di cuenta de que el trabajo que me gustó más fueron los que me permitieron crear ilustraciones. Así que decidí centrar mi carrera en la ilustración. Creo que uno debe oír el corazón siempre. Además, actualmente hay pocas cosas que me interesen que no sea crear ilustraciones

¿Te ha costado mucho trabajar para el extranjero?

No. En realidad, comencé a crear ilustraciones para el extranjero. Solamente después fui a buscar trabajo en mi propio país. Pero no fue algo planeado, simplemente me pasó a mí de esta manera.

¿Que importancia tiene para ti el ordenador?

Puedo utilizar los ordenadores para crear mi obra, pero no me importaría hacer uso de las técnicas más tradicionales. El ordenador es potente, pero no hace milagros.

Test psicológico con imagen. Mira la siguiente imagen y dinos qué ves en ella o qué representa para ti.



Veo a un Bufón. Los bufones tienen la prerrogativa de decir la verdad al rey, por mucho que fuera, y por lo tanto eran más fiables que los consejeros reales. Las apariencias engañan y hay que mirar y escuchar con atención y afecto del mundo que nos rodea.



¿Quisiste ser ilustrador desde siempre o la vida te ha llevado a serlo?

¡Yo siempre pensé que sería escritor de cómics! Durante mucho tiempo los cómics eran lo único que me interesaba. Pero creo que podemos decir que la vida me convirtió en ilustrador... Al final, fue la cosa más importante que hice con mi vida. Ilustrar es bueno para el alma.

¿Te riges a un horario para trabajar o lo haces cuando te apetece?

Trato de mantener un horario regular, ya que me ayuda a mantener organizados y dividir mi atención a otras cosas importantes, como mi familia, por ejemplo. Pero a veces, la inspiración no elige horas epara aparecer y luego...

¿La aplicación de texturas es una parte de tu registro o tiene algún tipo de funcionalidad?

La textura da una vida especial a la ilustración, en especial a las imágenes creadas digitalmente. Hace que la imagen sea más real, más humana y menos sintética, menos robótica.

¿Alguna vez has deseado no haber escogido esta profesión? Si es así ¿qué pasó y cuando fue?

Todavía no, gracias a Dios! Convertirme en un ilustrador era inevitable, era algo que me pasaría tarde o temprano, porque me encanta la ilustración. Si no fuera a trabajar como ilustrador, probablemente sería muy infeliz.

¿Estética o conceptualismo?

Las dos cosas. ¿Puedo ponerlo verdad? jajajaja

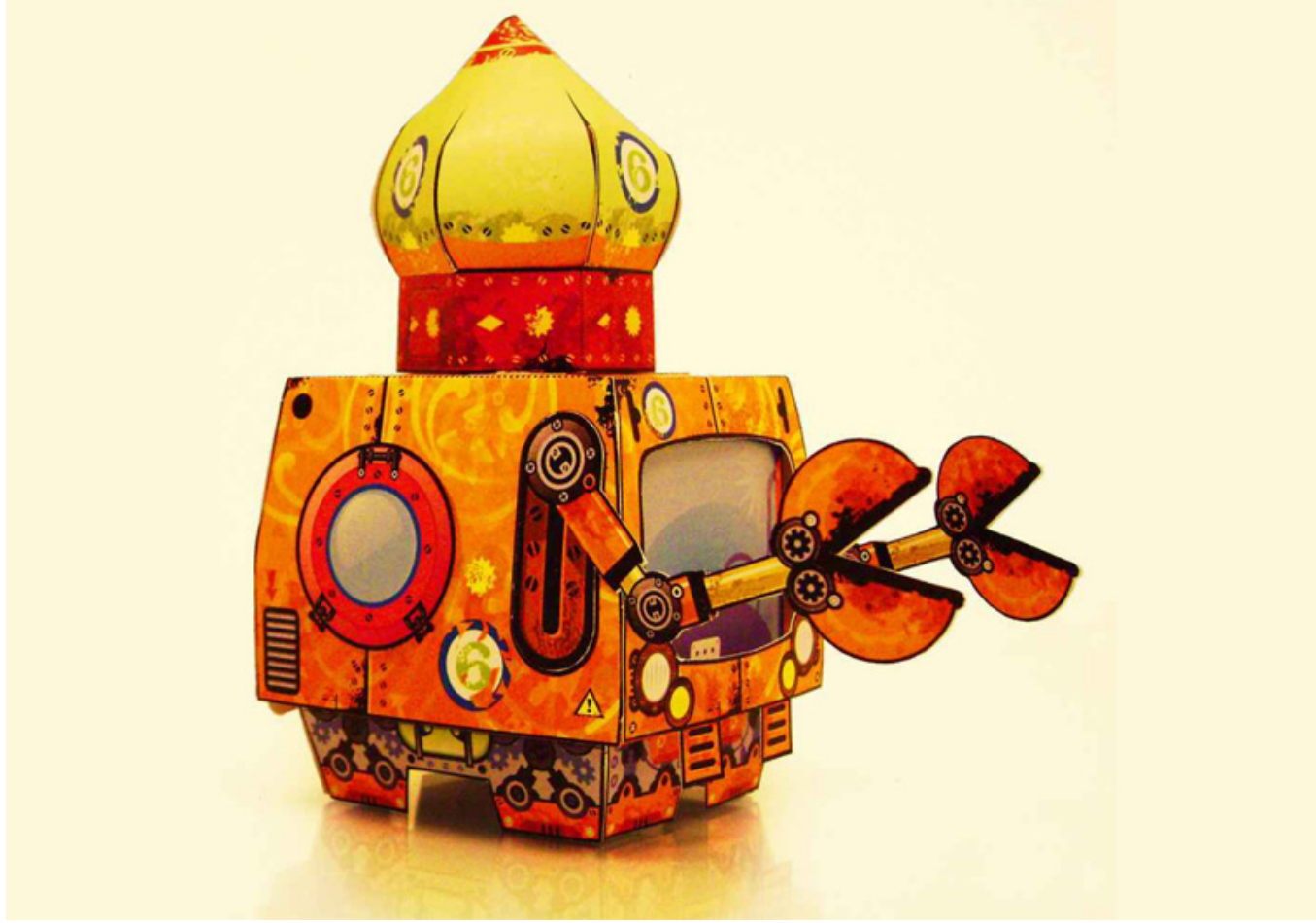
Supongamos que cada oficio se corresponde a un animal, ¿Qué animal serías teniendo en cuenta tu trabajo, tu personalidad y tu estilo?

Bueno, el trabajo, la personalidad y el estilo son muy diferentes entre sí, aunque están muy vinculados. Así que creo que el animal sería un... ¡Ornintorrinco!







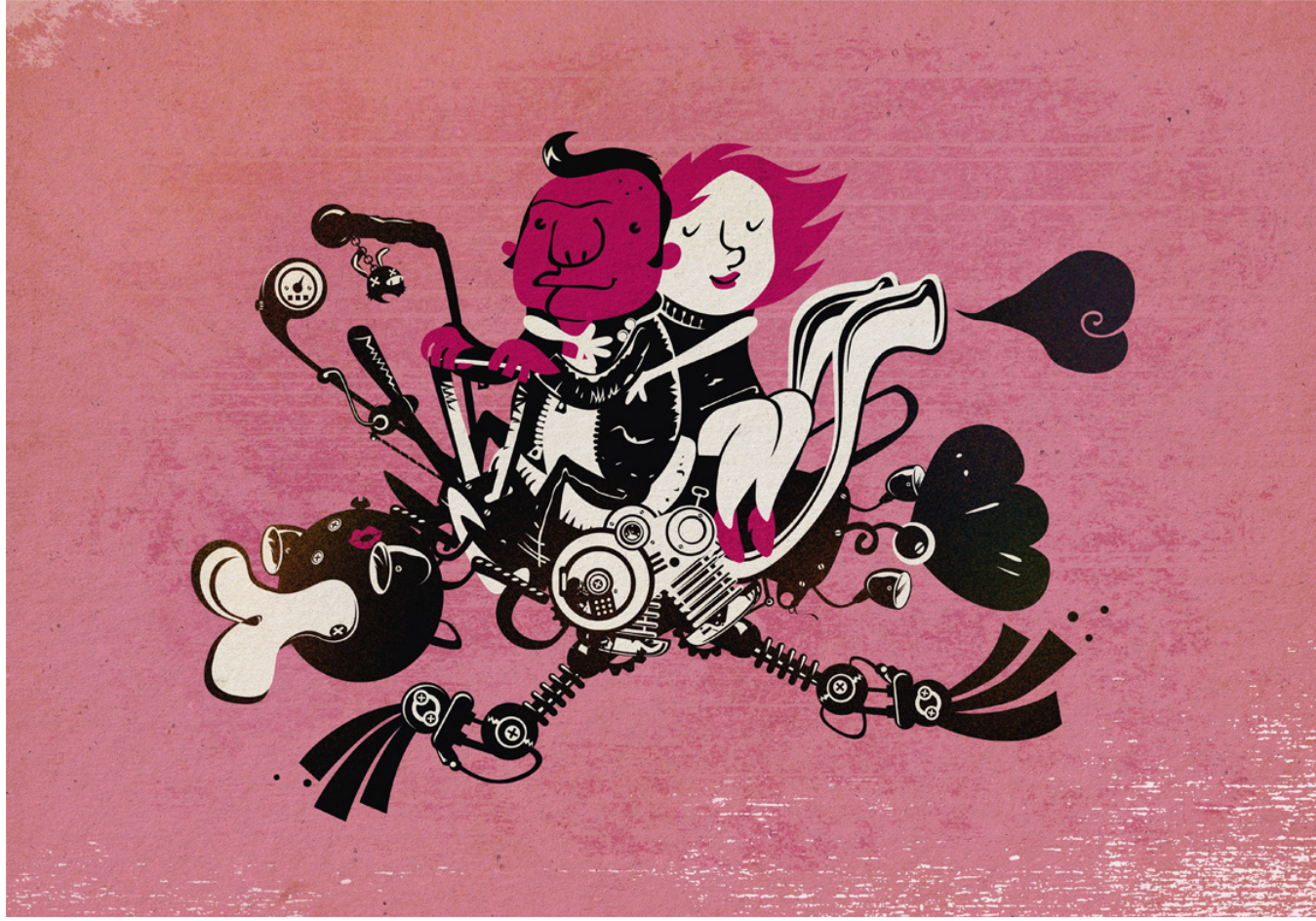
















**Si buscas
una mano
que te ayude,
la encontrarás
al final de tu brazo.**

¡**Refreescanos!**

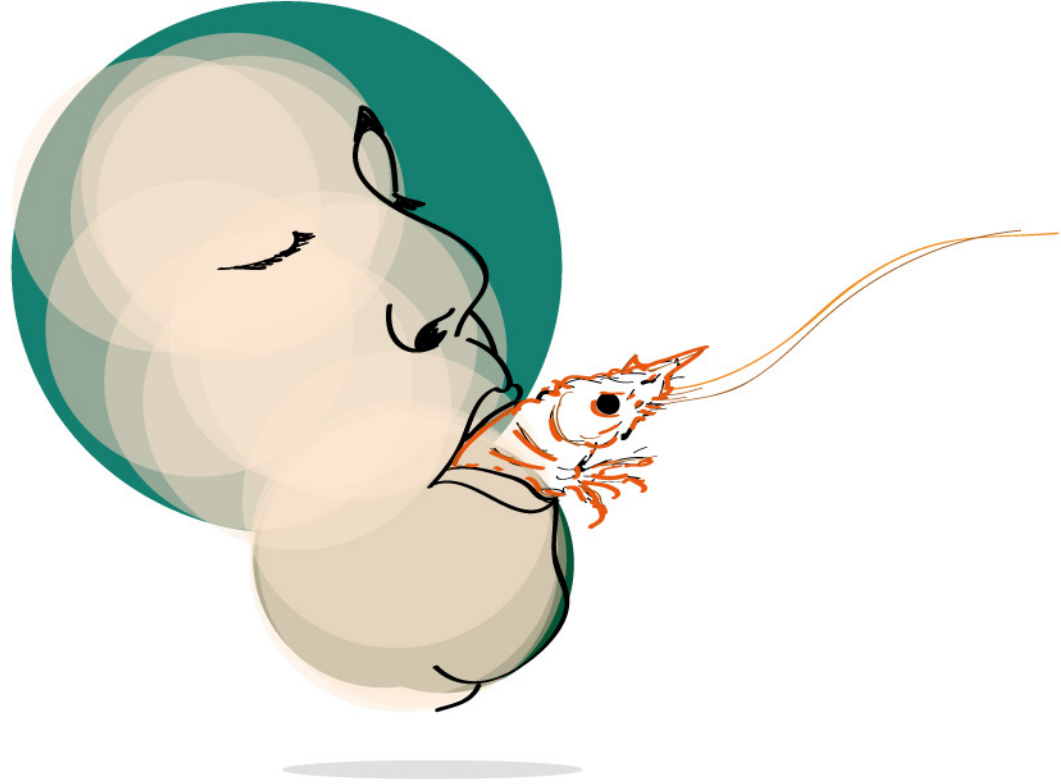
Aquí todo tiene cabida

Envía lo que quieras a
colaboraciones@pandemiafanzine.com









Sueños:

Hay veces que me gustaría no despertar. Hay veces que simplemente no puedo comprender por qué sueño lo que sueño, y vivo lo que vivo. Es triste comprobar que no existe una relación directa entre mis sueños, y lo que la realidad me brinda.

En mis sueños no existe la desidia, no padezco enfermedades, mis padres se quieren y mi familia existe. En mis sueños, sus labios siempre esperan ser besados, sus ojos desean ser mirados, y su cuerpo ansía ser abrazado.

En mis sueños soy dueño de mis actos, tomo decisiones que determinarán mi vida, y siempre resultan ser acertadas. En esos sueños la palabra tristeza carece de significado, y soledad es sólo un nombre de mujer. Tampoco tengo miedos ni temores, ni tan siquiera me preocupa el futuro, porque mi presente soñado es mejor que cualquier idílico futuro. Las mentiras no existen y el amor nunca fue un gran fraude. Nada me borra la sonrisa porque soy sonrisa.

Soñar despierto se ha convertido en la única manera de conectar la realidad con el mundo que mis cansadas neuronas crean cada noche mientras duermo. Pero no quiero seguir soñando despierto, no. Quiero que esos sueños dejen de ser sólo sueños. Quiero vivirlos, para poder seguir soñando, añorando, deseando...

En un mundo perfecto yo viviría mis sueños, y soñaría vuestra realidad. En ese mundo, un estornudo significaría que en la realidad, yo estaría sintiendo un orgasmo. En ese mismo mundo, cada vez que sintiese la piel de gallina, alguien me estaría abrazando de verdad. En ese mundo... sentir el calor de sus labios significaría que en vuestra realidad, yo estaría soñando.

Por un mundo perfecto en el que nadie pueda decir "yo no tengo sueños".

3 pasos para encarar bien tus proyectos

A la hora de enfrentarte a un nuevo proyecto puedes hacerlo de mil formas. Pero es necesario —imprescindible— contar con un plan. Trabajar en tu proyecto sin un plan es como explorar sin un mapa. Te vas a perder, y trabajarás sin parar sin ver resultados.

Paso 1: Planificación

Para mí una de las partes más importantes (si no la que más) que habitualmente se pasa por alto o se ningunea. Nos lanzamos directamente al tajo sin este paso que, bien hecho, te puede ahorrar montones de problemas, dolores de cabeza y retrasos posteriores.

Tres pistas para no fallar en la Planificación:

- Dedica tiempo a planificar
- Divide el proyecto en fases
- Deja margen para los imprevistos

Paso 2: Ejecución

Bien, ya tienes el mapa del camino que tienes que recorrer. Ahora más vale que te pongas en marcha. Porque para caminar hay que dar un paso y otro y otro. Aunque hay muchas, te propongo estas tres claves:

- Sacar partido del lunes y viernes
- Recoge los cambios e ideas
- Minireuniones durante la semana

Paso 3: Dificultades

Es esta parte es donde salen a la luz los profesionales, los líderes, los timoratos y los mediocres. Cualquier idiota puede hacer lo fácil. Es en las crisis y dificultades donde uno crece y mejora de forma continua. Tres últimas ideas para esta importante e inevitable parte:

- Ten presente tus Motivaciones
- Enfréntate a los Retrasos
- Cambio de Objetivos

Recomendaciones

Película: *Peur(s) du Noir*

La crème de la crème del cómic y la ilustración se ponen al servicio del cine para crear una película colectiva centrada en el miedo a aquello que no se ve. La variedad de nombres se traslada al plano estético que va desde la geometría pura a trazos más figurativos y las historias transcurren por distintos senderos del terror: un hombre atrapado en una casa, niños que desaparecen, pesadillas e insectos devoradores. El resultado, sin embargo, posee una misteriosa unidad, el secreto de toda una revolución de la animación.

Novela gráfica: *Chicos del siglo XX*

Una trama realmente original y compleja, a la par de apasionante, una historia con reminiscencias del Stephen King de *Stand By Me* y los *X-Files*, a medio camino entre el relato de reminiscencias juveniles y la ciencia ficción que adquiere en las viñetas de Urasawa una capacidad de sorprender y de tener al lector enganchado durante miles páginas como no se había visto nunca.

Documental: *Hair India*

Una familia humilde que vive en una pequeña población rural en la India emprende un viaje de peregrinación de cinco días hasta el templo de Simachalam para entregar sus cabellos.

En Bombay, una editora de la sección de moda de una revista femenina decide ponerse extensiones en el pelo para asistir al desfile de moda del año. Al otro lado del mundo, un poderoso fabricante de extensiones italiano espera la llegada de un pedido de toneladas de pelo procedente de la India que venderá a precio de oro.

Mientras tanto, en Bangalore, su socio indio busca por los templos de toda la región el mejor material para las cabelleras más célebres de Oriente y de Occidente.

Una historia sobre el culto a la belleza en la era de la globalización. Una visión original sobre la India de hoy y sus contradicciones, donde se mezclan modernidad, crecimiento económico, pobreza y tradición

**No soy un completo inútil,
por lo menos sirvo de mal ejemplo.**

PRÓXIMO NÚMERO:

Si te apetece colaborar puedes hacerlo en varias secciones y puedes enviar tantas ilustraciones como quieras **antes del día 10 de cada mes.**

Sección temática:

Tema nº15 (Septiembre): **EVOLUCIÓN**

Esta imagen puede ser realizada con cualquier técnica y con los recursos que creas necesarios mientras se adapte al tema concreto del mes (literal o conceptualmente).

Especificaciones técnicas:

19 x 15 cm (HORIZONTAL)

RGB

150ppp

Libre albedrío:

Esta sección está dedicada a todo aquel que quiera colaborar en el fanzine y no quiera ceñirse a la temática mensual propuesta. Puedes colaborar con cualquier creación: ilustración, cómic, diseño, poema, escritos, etc.

Especificaciones técnicas:

19 x 15 cm (HORIZONTAL)

RGB

150ppp

Imagen de cierre:

Una ilustración/diseño que simbolice el acto de cerrar. Será utilizada una única imagen por número.

Especificaciones técnicas:

20 x 15 cm (HORIZONTAL)

RGB

150ppp

Todas las colaboraciones deberán estar en JPG e incluir el nombre del autor en el archivo. En el e-mail de la colaboración se deberá incluir la sección a la que va destinada la colaboración, el nombre del autor, el lugar de origen y una página web (si la hay).

Colabora:

colaboraciones@pandemiafanzine.com

Sugiere/critica/comenta:

www.pandemiafanzine.com/social/comentarios
hello@pandemiafanzine.com

Síguenos la pista:

www.pandemiafanzine.com/social/blog

Insúltanos:

www.magoz1.com
www.miguelmontaner.com

Para todo lo demás:

www.pandemiafanzine.com

¿Cómo nos has conocido?

