PANDEMIA

fanzine

PUNTOS DE VISTA: PEP MONTSERRAT ZOOM: GOLDEN COSMOS / BJORN LIE
CON DECORO: OUTSIDERS ÚTILES: INTERNET, ESE GRAN DESCONICIDO

Nº3 / DESCONOCIDO

PANDEMIA FANZINE

Idea original, diseño y dirección:
Mágoz
Miguel Montaner
Miguel Porlan

Comunicación: Miguel Montaner
Maquetación: Guillem Camarós
Facebook: Noble
Twitter: Mágoz

Secciones:

Texto inicial: Mágoz
Puntos de vista: Miguel Montaner
Zoom: Miguel Montaner
Con Decoro: Miguel Porlan
Útiles: Mágoz
En Forma: Fernando Sar

Ilustración portada: Flavio Morais

Agradecimientos:
Flavio Morais, Pep Montserrat, Golden Cosmos, Bjorn Rune Lie y Cocolia.

Pandemia Fanzine está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0.
No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas. Se permite reproducir el contenido total o parcial sin el consentimiento previo del autor siempre que se cite la fuente www.pandemiafanzine.com

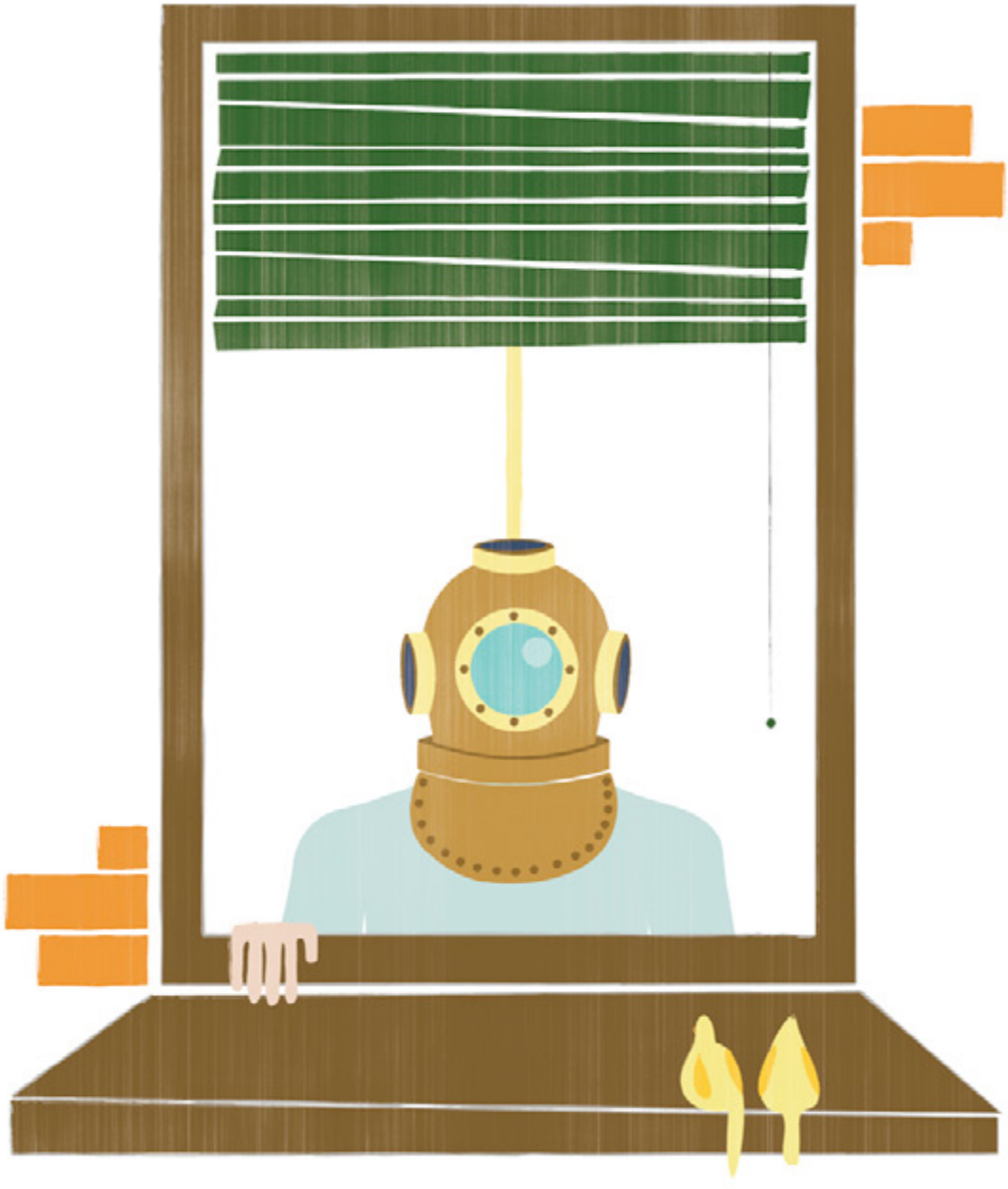
menú

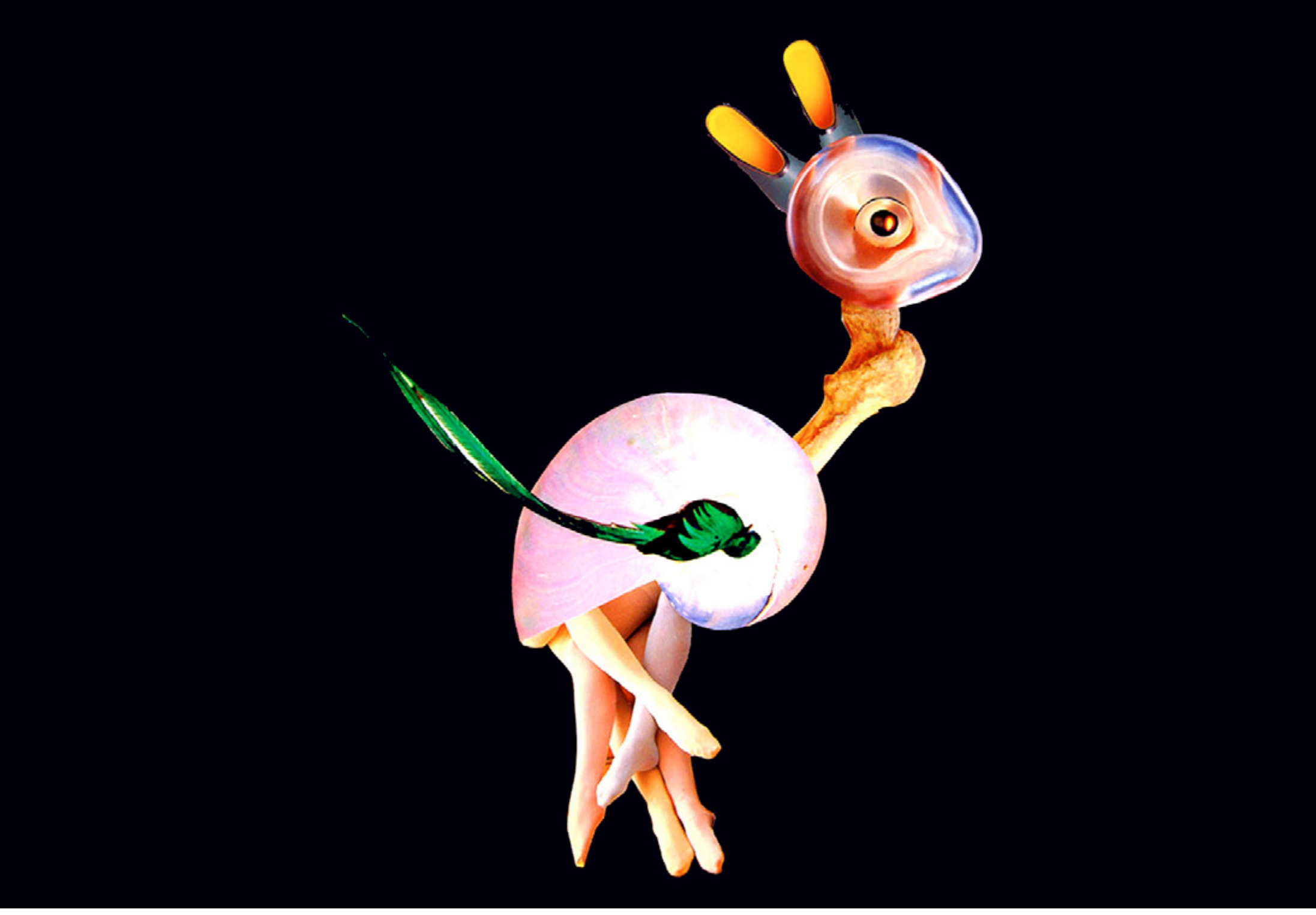
COLABORA _____5
PUNTOS DE VISTA _____34
ZOOM _____52
CON DECORO _____72
ÚTILES _____88
EN FORMA _____106
CONTACTA _____112

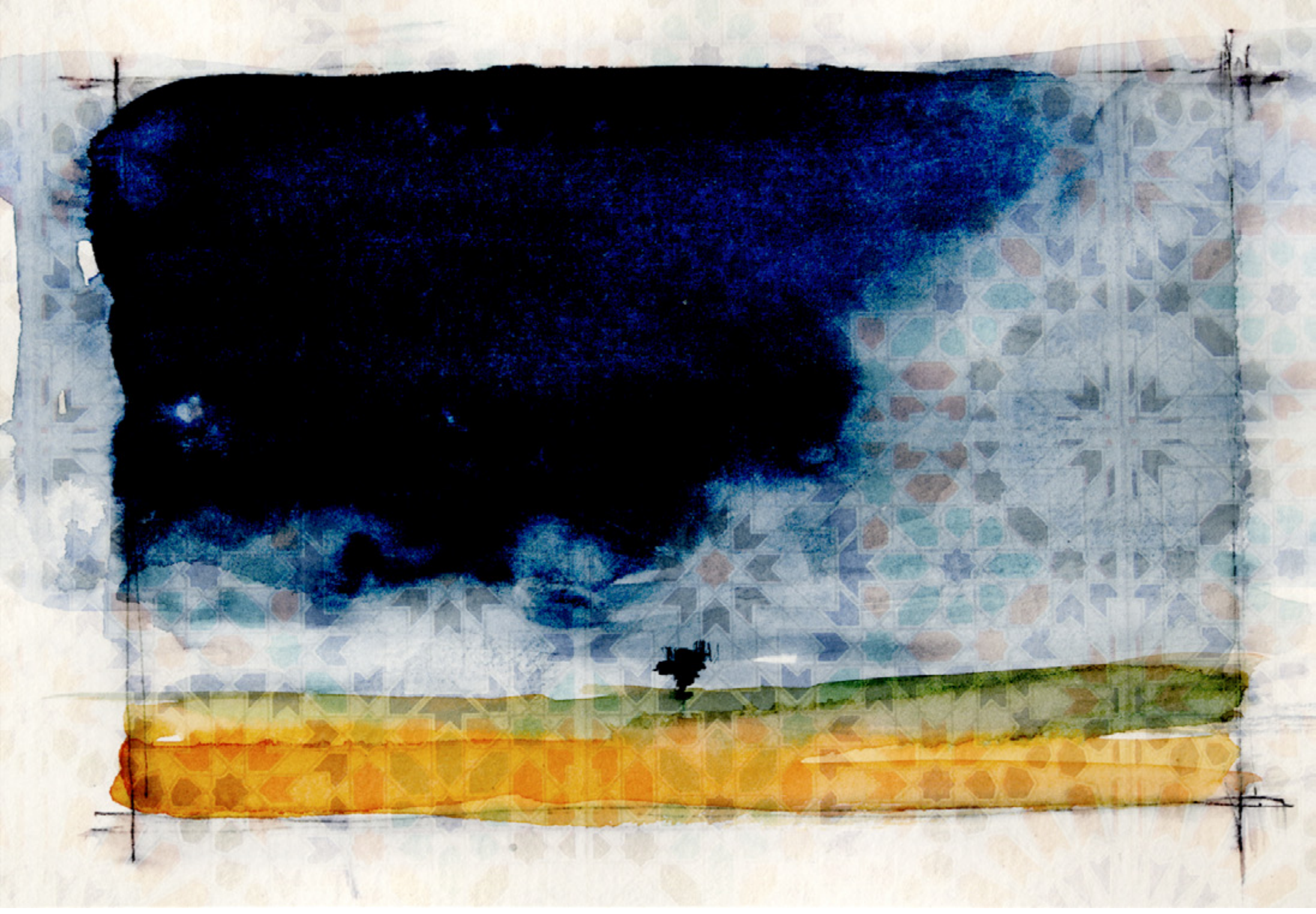
desconocido

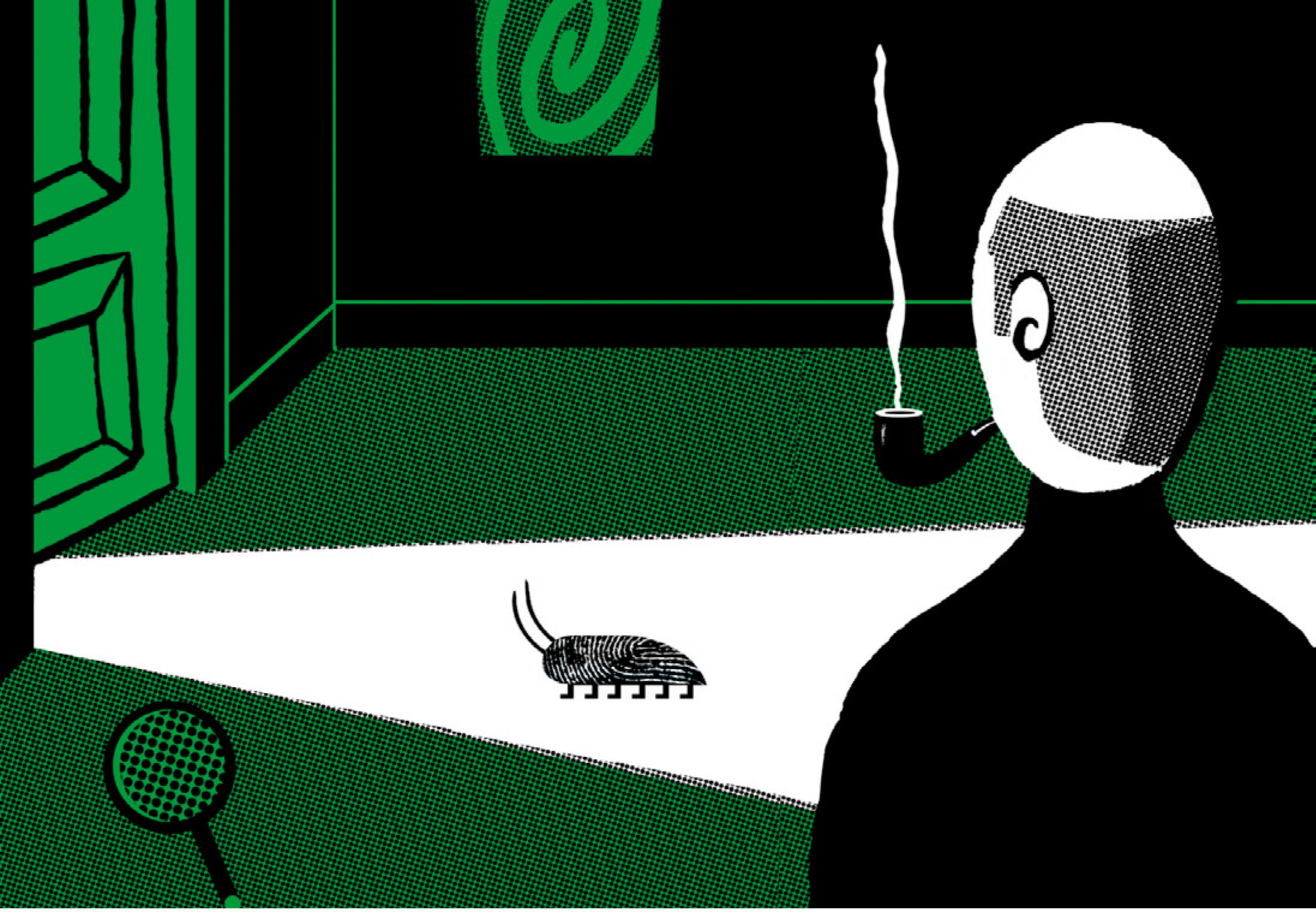
La señal inequívoca del nunca, aquella sumergida en la oscuridad, donde la suposición sustituye a la experiencia. En la sombra, ignorando el cómo, el cuándo y el dónde, aquél que todavía no es será.

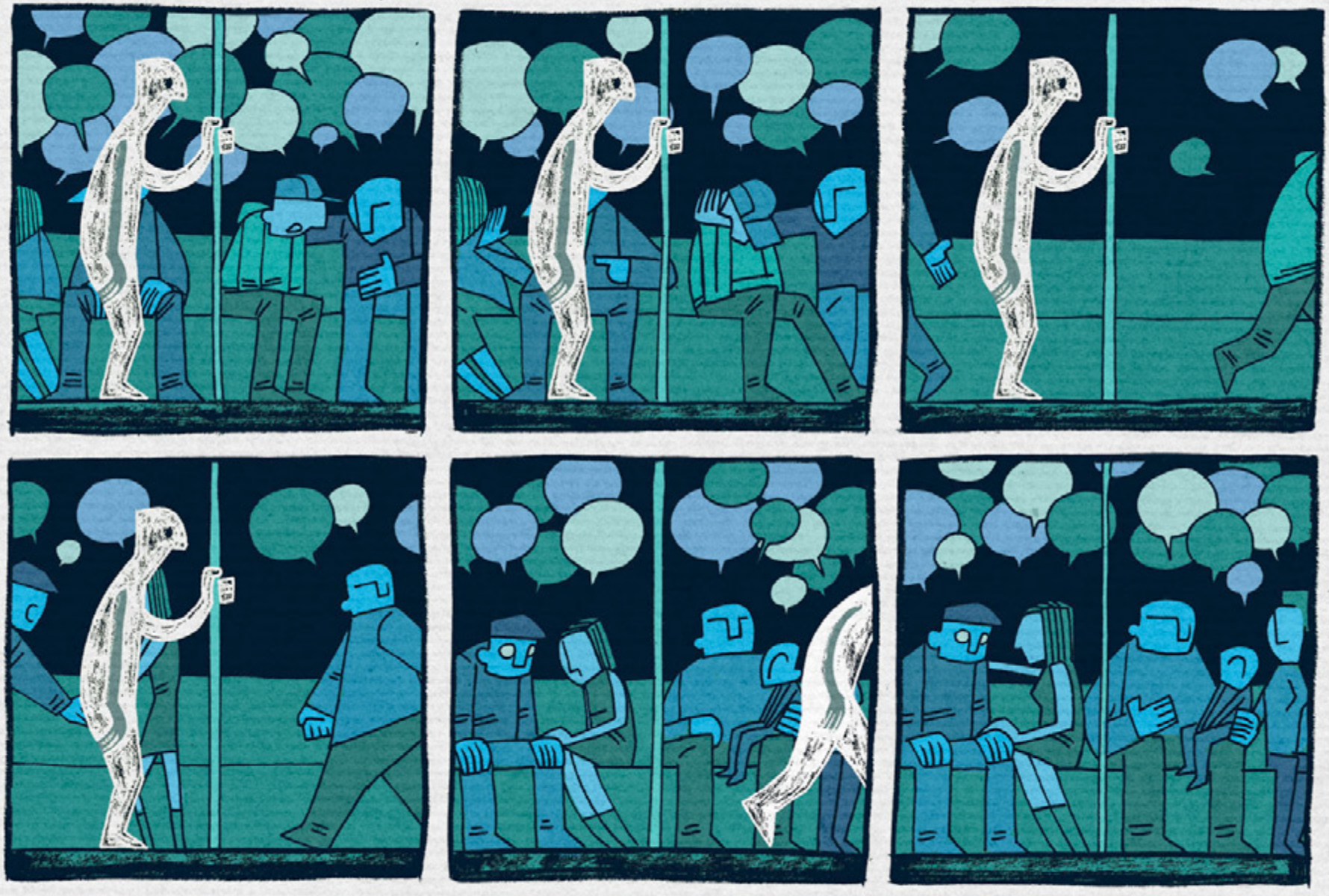
El conocimiento se disfraza de desconocido y permanece oculto, al acecho de ser descubierto.

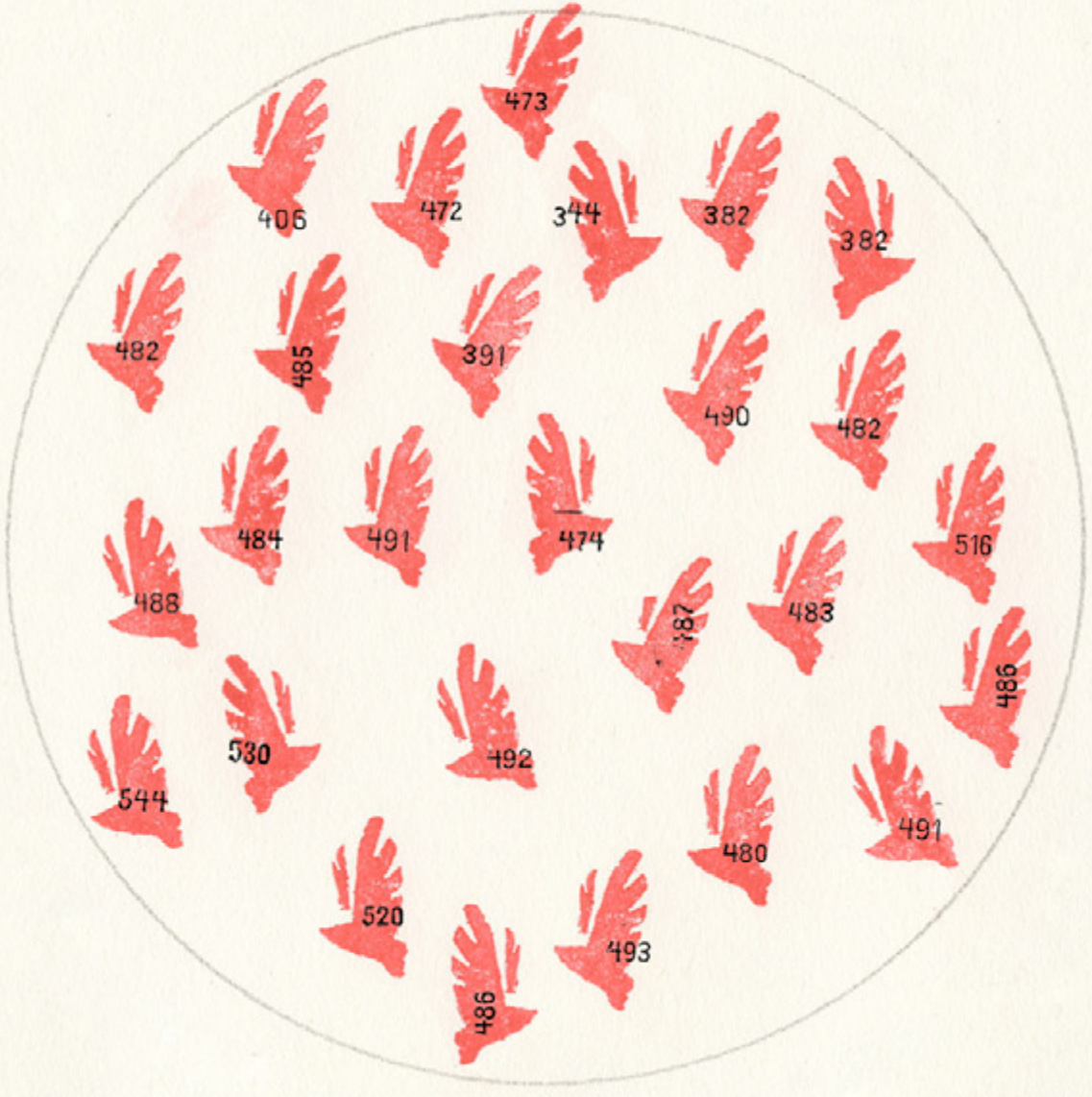











473
406
472
344
382
382
482
485
391
490
482
484
491
474
516
488
487
483
486
530
492
544
480
491
520
493
486

Pep Montserrat

Polifacético ilustrador y profesor en la Escuela Massana desde 1998, Pep ha desarrollado su profesión en distintos campos de la ilustración y la comunicación gráfica, desde el ámbito de la ilustración infanitl y juvenil hasta la prensa nacional e internacional.

Ha publicado libros en distintos países de Europa, América y Asia, sus ilustraciones han aparecido en diarios como The New York Times, The Wall Street Journal o The National of Abu Dhabi a nivel internacional, y El Pais o La Vanguardia a nivel estatal. Su obra ha recibido distintos premios, entre ellos el Nacional del Ministerio de Cultura (1995), el de la Genralitat de Catalunya (1998), mismo año que se incorporó a la lista de honor del IBBY (International Board of Books for Young People).

Se trata de un auténtico todoterreno que parece poder con todo, desenvolviéndose en diversos registros distintos entre sí pero todos propios. A parte de su calidad como dibujante, nos demuestra que domina el lenguaje de la imagen y tiene muy presente sus intenciones. Su pasión por la profesión se refleja en cada uno de los detalles su obra.
Tal y como nos repite, Pep Montserrat hace lo que hace por que es como es.

¿Cuál es la idea más importante que intentas transmitir a tus alumnos?
Bueno, no es solo lo que yo intente sino lo que intentamos transmitir el conjunto de profesores de ilustración en La Massana.

Probablemente la idea que consideramos fundamental transmitir sea la de que da igual lo que se quiera hacer mientras se sea consciente de que el ejercicio del ilustrador conlleva el levantar la mano y pedir atención, y que a eso hay que corresponder con algo con sentido y bien hecho (que no ortodoxamente ejecutado ni relamidamente acabado). Y eso no es algo estrictamente visual, ni mucho menos. Intentamos que el alumno aborde el trabajo con la conciencia clara de que tiene que haber algo que decir, además de algo que contar. El ilustrador cuenta, comunica algo, y al tiempo, dice algo, se expresa como ser humano. Esa es una de las diferencias fundamentales con otras disciplinas de la comunicación como el diseño gráfico. No porque el diseñador no se exprese, sino porque resulta mucho menos relevante el hecho de que lo haga o no.
Y yo personalmente quizás haga un énfasis especial en una idea que se desprende de lo anterior y en la que creo profundamente: la de que hay una relación directa entre ser y hacer. Y que uno hace lo que hace porque es como es, así que hacer con atención es una forma de conocerse y posiblemente crecer. Intento que sean conscientes de esa posibilidad que les brinda la disciplina a la que aspiran dedicarse y que la aprovechen.

El món de Poe. Combel Editorial, 2009 (página anterior).
L'Odissea d'Homer. Combel Editorial, 2008.

The empty nest fills back again. Boston Globe, 2009.

¿Qué aprendes de ellos?
La desvergüenza, la soltura, la ligereza que se tiene cuando no hay que demostrar nada ni satisfacer ninguna expectativa preestablecida. El tesón, la valentía, el entusiasmo y la voluntad de aprender. La información que circula de modo viral más que lineal, que crea un cuadro cultural en su generación distinto del de la mía...

Aprendo todo eso y más de los alumnos, ya que cada año tengo a veinticinco de ellos ante mí, la mayoría cargados de ilusión, dispuestos a trabajar intensamente, a descubrir y a aprender lo máximo posible en el ámbito de la comunicación visual. Lo que significa, por extensión, que cada año me relaciono con veinticinco nuevos seres humanos a un nivel bastante más profundo de lo que suele ser habitual en la vida de un ciudadano medio y lo hago en una posición privilegiada desde la que verlos dudar y decidir, sufrir y disfrutar, vibrar, descubrir, crecer, pasarlo bien o no tanto...

Algunos de esos alumnos serán en unos pocos años ilustradores, algunos de ellos incluso de referencia en su generación. Es muy interesante ver a gente como Mariona Cabassa, Luci Gutiérrez, Pere Ginard, Riki Blanco, Alberto Vázquez, Clara-Tanit Arqué, Alba Marina Rivera, por mencionar solo a algunos que están ya muy consolidados, pasar de tener ganas de dibujar a ser casi casi ellos mismos!

Y con todo eso se aprende muchísimo. Tanto para el trabajo como para la vida.

Tu trabajo se mueve por distintos estilos y parece que te sientes a gusto en todos ¿Por qué decidiste no centrarte en un registro concreto?
En el estilo prefiero no pensar porque es algo que entiendo - y espero - que se exhale a través de los diversos cánones o registros, hecho más de una determinada configuración humana y de una unidad de discurso que de un conjunto acotado de signos gráficos y visuales.

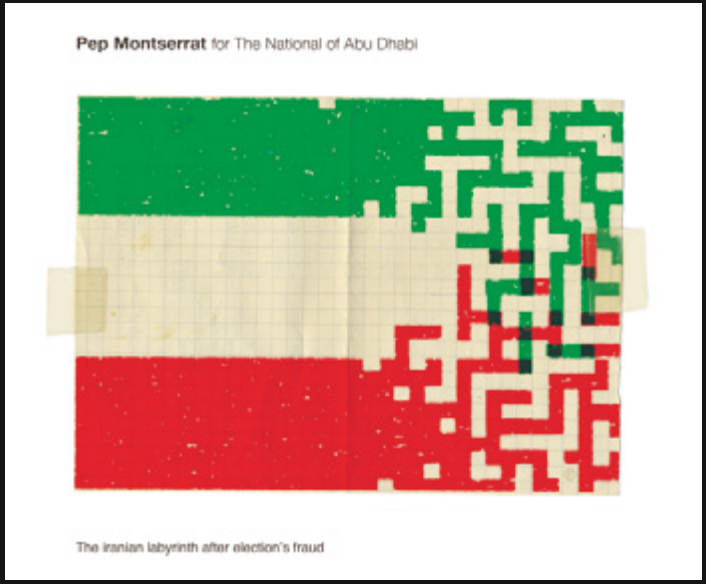
Así que pienso más en cánones que en estilos. Y la búsqueda de un canon es algo que me interesa en sí mismo y en lo que me siento a gusto, lo que no estoy seguro que sea una decisión si no que probablemente se deba a lo que ya mencioné antes, que uno hace lo que hace porque es como es. Si estuviera en mi naturaleza tener un estilo gráfico concreto, constante, basado en una repetición más o menos limitada de recursos cuyo dominio se vaya afinando, ampliando y mejorando con el tiempo, lo habría tenido. Pero no soy así...

Digamos que me siento más inclinado a - o mejor diría que estoy más dotado para - tocar varios instrumentos que a profundizar en uno. Todos los instrumentos que toco juntos son parte del instrumento en el que profundizo sin saber muy bien aún de qué instrumento se trata ni cuales son los límites de su teclado.

Y de momento, mejor así...

Trapped at home by war in Yemen

El Nadal d'un nen de Gales. Dylan Thomas. Viena/Nórdica Libros 2008.



¿En qué se basa tu decisión sobre qué registro utilizar en cada encargo?
En factores diversos, como los estratégicos inherentes al diseño gráfico y a la ilustración publicitaria (¿a quién me dirijo? ¿donde aparecerá esta imagen?) las cuestiones de estilo gráfico para medios concretos (formas de generar imagen de sección de un periódico o de colección de libros) o incluso la más pura intuición. Pero siempre, y por encima de todo o a través de todo, en el texto, en la historia que tengo que ilustrar, en lo que tengo que contar. En su tesis, en su tono, en su poética... o mejor en mi lectura de todas ellas.

¿En qué campo de la ilustración te sientes más cómodo?
Depende de la época. Últimamente más que nada en lo que se conoce como concept-artist en la ilustración de prensa. Y en la literaria sigo disfrutando algunas cosas para niños - aunque a veces sufro unos bloqueos tremendos - y me siguen fascinando los clásicos por lo que les haya llevado a trascenderse en el tiempo.

Sueles utilizar collage para prensa ¿En qué te ayuda?
Básicamente me permite abordar temas muy diferentes entre si de una forma muy abierta, al tiempo que incorpora al proceso de trabajo una considerable cantidad del factor juego, lo que para mí es muy importante.

Sabemos que realizas tus collages digitalmente ¿Qué ventajas tiene este procedimiento sobre el collage manual?
Desde un punto de vista profesional, las ventajas son enormes. El material se puede modificar constantemente, siempre se puede reubicar e incluso puede llegar a generarse de la nada, de manera que lo que no encuentras - cosa que ocurre con relativa frecuencia - puedes hacerlo. En realidad, el trabajo de collage digital tiene bastante más de trampantojo que de collage propiamente dicho. Y el trampantojo, que ha sido siempre un recurso en el arte - menor pero constante en su historia - resulta a veces bastante entretenido de hacer y - siempre que no sea el objetivo final de la pieza - efectivo a mi entender.

"El papel existe. El papel ES en el mundo de la materia, en el mundo en el que respiramos, tocamos, escuchamos, olemos..."

L'Odissea d'Homer. Combel Editorial, 2008.

· El hombre que quiso ser rey. Kipling. MUVIM/Kalandraka 2010.

El hombre que quiso ser rey. Kipling. MUVIM/Kalandraka 2010.

¿Qué encuentras en el ordenador que no tiene el papel y viceversa?
Lo digital es muy funcional, y aunque creo que como medio de expresión artístico es un mundo en sí mismo, temo que para sacarle realmente el potencial creativo que comporta uno debe acercarse a él desde la programación, que es algo que a mi personalmente ni me interesa ni para lo que creo que esté dotado en lo más mínimo.

"En él existe y se permite el error, el tanteo o la duda"

El papel existe. El papel ES en el mundo de la materia, en el mundo en el que respiramos, tocamos, escuchamos, olemos... en él existe y se permite el error, el tanteo o la duda porque conlleva otro tempo de ejecución, más reflexivo y lento... aunque cabe recordar que en ilustración la relación del lector con la imagen se produce en diferido, a través de sistemas de reproducción seriada, por lo que nunca hay una relación directa del espectador con la pieza original. En cualquier caso, no prefiero uno respecto a otro a priori ni en cuanto a resultados, ya que en ambos casos intento que la imagen y el discurso trascienda al medio en que se construye.

¿Hay un tipo de proceso distinto para cada trabajo o sigues algún método general para la mayoría?
Cada trabajo es específico, y requiere de una aproximación distinta, aunque todos ellos empiezan con la lectura. De ella surgen las claves sobre las que construir el proceso.

¿El trabajar para un cliente con una idea preconcebida del encargo afecta directamente al proceso y a su resultado final?
No sé si entiendo la pregunta, porque me parece obvio que así es, no? Lo que entendamos por idea preconcebida es importante, claro. Pero el hecho de elegirlo a uno para hacer un trabajo concreto contiene ya de entrada un cúmulo de ideas preconcebidas. De todas formas, en el resultado final siempre habrá las huellas de factores imponderables como la intuición, el estado de ánimo o algunas querencias que puedan incluso acabar modificando un recorrido lógico en el trabajo tanto como para llevarlo hacia un nuevo lugar.

Dicho de otro modo ¿como sé yo que no se reflejará en algún trabajo próximo la última exposición que haya visto, o el último edificio que haya visitado, que lleve unos días lloviendo, que pase por la crisis de los 40 o que tenga un momento de clarividencia y revelación con respecto a la vía a seguir?

L'Odissea d'Homer. Combel Editorial, 2008.

El Nadal d'un nen de Gales. Dylan Thomas. Viena/Nórdica Libros, 2008.

¿Qué autores han marcado tu carrera como ilustrador y por qué?
Muchos, y muchos de ellos no han sido ilustradores. Pero bueno, aún a riesgo de dejar algunos importantes sin mencionar, diré algunos nombres clave del panorama nacional que fueron significativos al comienzo de mi actividad:
Asun Balzola, por darme a entender con su trabajo que la ilustración infantil podía ir bastante más lejos de lo que había entendido hasta entonces. Arnal Ballester, por ser siempre una referencia en cuanto a la actitud artística y profesional y por ser una de las voces más serias que tengo cerca. Mariscal y Peret, por generación (empecé a trabajar cuando ellos estaban en lo más alto de sus recorridos) y por llevar el dibujo hasta un nivel muy alto uno y por incorporar en la ilustración de prensa elementos ajenos al dibujo que permitan abordar el discurso desde un lugar más amplio y libre el otro. Y los últimos años Alexis Rom, por ser una muestra andante de que se hace lo que se hace porque se es como se es.
Pero hay muchísimos nombres más como digo. Unos en ilustración y muchos otros de otros campos como la música, la fotografía, el cine o la pintura.

Dínos algo que hayas descubierto recientemente y a lo cual le hayas prestado interés.
Entiendo que la pregunta se refiere a ilustración, no? Hace un tiempo que no veo nada que me interese demasiado, aunque lo que vi de Antonio Hervás en el último catálogo de los premios Injuve me gustó mucho por su mezcla de nervio y morosidad en el dibujo y su rico imaginario...

¿Qué es desconocido para Pep Montserrat?
¡Esta es una pregunta capciosa! Obviamente muchas cosas me son desconocidas, prácticamente todas. Unas por desgracia, porque serían buenas. Y otras por suerte, porque serían lo contrario. Pero también hay que decir que algunas cosas sí que ya voy conociendo, y de las que desconozco y necesito conocer, ya me iré ocupando... ●

Golden Cosmos

Berlín / Alemania

¿Qué es desconocido para vosotros?

Dónde vamos a llegar, pero tenemos que ir igualmente.

GOLDEN COSMOS está formado por Doris Freigofas y Daniel Dolz, una pareja afincada en Berlín que comenzó a destacar como co-fundadores del colectivo de diseño e ilustración Nepomuk, junto con Sven Neitzel.

Desde que se graduaron en The School Of Art and the University of Applied Sciences de Berlin en 2010, han estado produciendo e imprimiendo a mano toda clase de libros e ilustraciones.

"Reconocimiento de honor en el concurso internacional Best Designed Books from all over the World 2011"

Uno de las grandes logros que han conseguido ha sido el libro impreso en serigrafía "Von einem, der auszog das Fürchten zu lernen" que fue recompensado con un reconocimiento de honor en el concurso internacional Best Designed Books from all over the World 2011, entre otros premios y menciones.

En estos últimos años han estado desarrollando su propio registro conjuntamente, influyéndose entre sí, no sólo graficamente sino también en la manera de ver las cosas, su propia manera de pensar.

Su estilo sintético y audaz se caracteriza sobretodo por el uso de colores primarios, fuertes y brillantes que, mediante el uso de la sobreimpresión, simulan la técnica de impresión CMYK. ●

www.golden-cosmos.com

Beachbeauties para el calendario serigrafiado "Küssen", 2010 (página anterior).
A few of my favourite things / Nobrow 5, 2011.

Glorious Types, libro serigrafiado y autoeditado, 2010.

Glorious Types, libro serigrafiado y autoeditado, 2010.

LIfe is a Playground 1/4, autoeditado, 2010.

LIfe is a Playground 2/4, autoeditado, 2010.

Top Dog para French Fourch, 2010.

Calendario 2011 autoeditado, 2010.

Bjorn Rune Lie

Bristol / Reino Unido

¿Qué es desconocido para ti?
De qué está hecha la comida de gato.

House, The Wolf's Whistle, 2010 (página anterior).
The getaway, 2011.

BJORN RUNE LIE es un ilustrador que vive y trabaja en Bristol, Inglaterra. El hecho de crecer en la ladera de una hermosa montaña en Drammen (Noruega), hizo que pasara su infancia construyendo casas-árbol, escuchando heavy metal y dibujando cómics.

En 2001 se graduó en Falmouth College of Arts y ha estado trabajando desde entonces como ilustrador freelance, tal y como soñaba.

"Personajes extraños, a menudo situados en paisajes extrañamente bellos"

Sus imágenes han aparecido en cartones de leche, portadas de revistas, libros de texto y portadas de discos.
Ha escrito e ilustrado dos libros ganadores del premio noruego a libros infantiles y su tercer libro, "The Wolf Whistle", ha sido publicado recientemente por Nobrow Press.

Además de trabajar para clientes internacionales, también hace una gran cantidad de ilustraciones y proyectos personales. En los trabajos de Bjorn tienden a aparecer un elenco de personajes extraños, a menudo situados en paisajes extrañamente bellos.

Últimamente, Bjorn se suele inspirar en ilustraciones botánicas antiguas, fotos de la revolución rusa, invernaderos victorianos, dibujos modernistas de planos arquitectónicos, estaciones de energía eléctrica hidráulica y las aventuras de excéntricos exploradores. ●

www.bjornlie.com

A few of my favourite things / Nobrow 5, 2011.

Helicopter, 2011.

Songbirds, 2010.

Hurricane bottle, The Wolf's Whistle, 2010.

Friends, The Wolf's Whistle, 2010.

9am at Waterloo station flat, 2009.

oUtSiDerS

El arte de los no artistas

Aunque se conoce como artista marginal, un ousider, literalmente, sería algo así como un "fuera de lugar", una persona que se sitúa en la periferia de las normas sociales, en este caso, alejado del formalismo artístico. Alguien que observa un grupo desde fuera. El outsider plasma lo que le apetece tal y cómo lo sabe hacer, desprovisto de la presión y las influencias que pueda tener un profesional.

Generalmente se trata de personas sin una formación académica previa, su espíritu creativo es salvaje y auténtico.

Las horas claras (1979), collage del reconocido artista francés Jean Dubuffet. Debajom dibujo del Carlos Arrayás, un dibujante absolutamente desconocido.

No fue hasta 1972 cuando el crítico de arte Roger Cardinal empleó el término "outsider art" para referirse a aquellos artistas naif o autodidactas. Sin embargo fue trasladado al inglés del nombre Art Brut, concebido por el artista francés Jean Dubuffet para huir de la definición de "arte psiquiátrico".

Dubuffet catalgó cerca de 5.000 obras de unos 450 internos recolectadas por el psiquiatra e historiador de arte Hans Prinzhorn desde mediados del s. XIX. Dibujos, pinturas, esculturas y otros trabajos manuales destinadas al análisis y el diagnóstico de los pacientes, cuyas cualidades artísticas no pasaron desapercibidas.

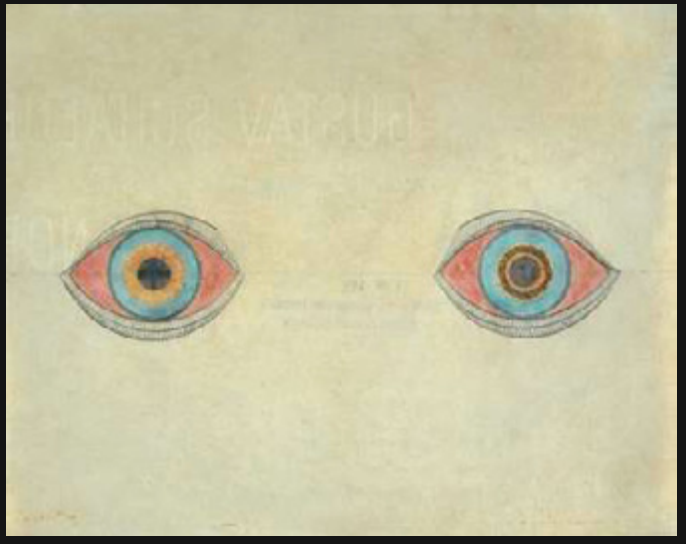
A diferencia del Art Brut, el arte outsider en general no solo se centra en la obra de autores con problemas mentales sino que alude a aquellos autores autodidactas motivados por una llama interna, una voluntad creativa altruista y ajena a los cánones.

A pesar de la importancia de Dubuffet dentro del arte del s. XX, Prinzhon fue uno de los artífices del reconcimento de esta expresión marginal que permaneció en bruto, casi invisible para la cultura del arte oficial.
Una característica general de este tipo de obras es la ingenuidad y el primitivismo. Aspectos que han hecho que sean comparadas con los dibujos de los niños.
Pintores como Paul Klee, Jean Michell Basquiat, Kandinski o el propio Picasso reconocieron en este arte primitivo una visión más profundidad de la realidad ya que permancen fuera de las estructuras sociales.

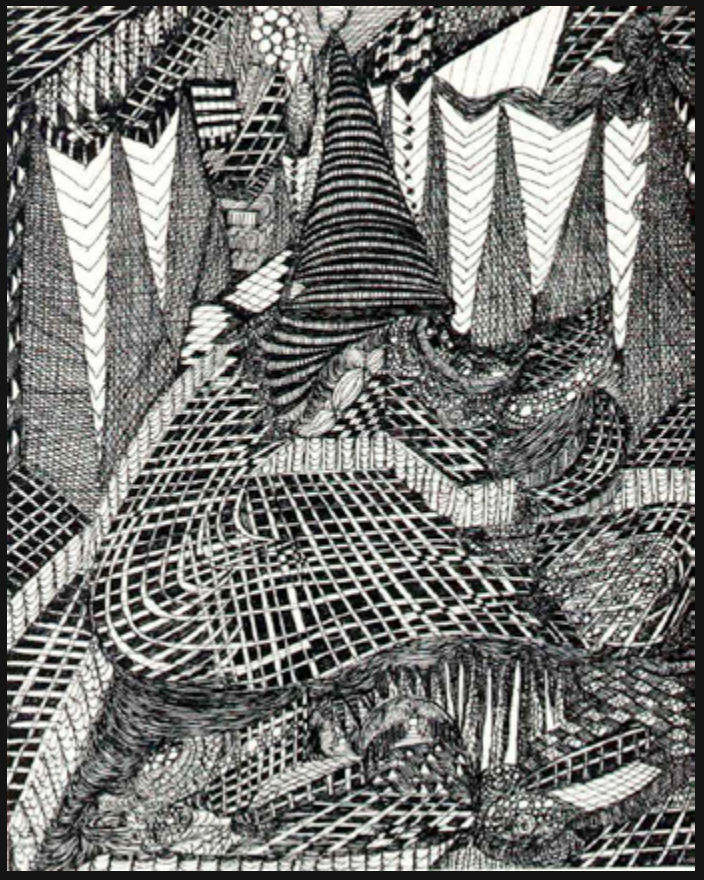
Quizás se trate de un cierto instinto que les lleva a expresarse libremente a través de materiales cercanos o menos sofisticados, muchas veces inéditos. Ya sea con un rotulador sobre cartón, con alambre o tocando con guitarra, el outsider plasma su carácter íntimo, su estado y su fantasía.

"La creatividad artística es una experiencia humana que todos compartimos, y que ésta es capaz de trascender la discapacidad física o mental, el ambiente y la formación académica."

Roger Cardinal



Diibujo de Heinrich Hack de principios de s.XX y My Eyes at Times of Revelation (1911) de August Natterer, Ambas pertenecientes a la Prinzhorn Collection.



Architectuale fantasise . Madge Gill. Prinzhorn Collection.

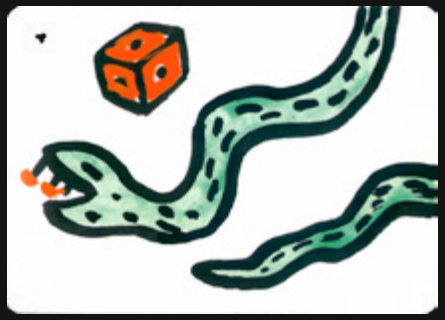
Cabezas de bruja. (1915). Augut Nattere. Prinzhorn Collection.

America Sanchez

Vivimos rodeados de artistas anónimos, personas que desarrollan un grafismo propio en el que las limitaciones técnicas no le impiden llevar a cabo su obra, ya sea un dibujo, un rótulo, texto en caligrafía, etc. Sin embargo no son tantos los que aprecian estas piezas que pasan desapercibidas ante la mirada de la mayoría.

Algunas personas se han dedicado a profundiazar sobre esta interesantísima faceta de la creatividad a nivel internacional. Queremos centrarnos en uno de los de los autores que ha indagado sobre el arte outisder y la gráfica popular: America Sanchez. Este prestigioso diseñador y dibujante argentino se instaló en Barcelona en 1965, ciudad en la que desarrolló una importante labor gráfica que le llevó, entre otros cosas, a la pedagogía o a diseñar el logotipo de los juegos Olímpicos de Barcelona de 1992, el mismo año en el que recibió el Premio Nacional de Diseño.

America Sanchez ha estado especialmente interesado en este tipo de creatividad cotidiana.
— *Son extraordinarios, expertos de la tiza y la pizarra imposibles de copiar, pero de los cuales tenemos mucho que aprender — afirma bromeando entre profesional del gremio —Hay un 90 % de diseñadores anónimos en el mundo. Y nosotros somos cuatro gilipollas.*— Se trata de ilustradores y diseñadores cotidinaos que comunican, transgrediendo lo políticamente correcto, información destinada al público con el que se relacionan, ya sean clientes o no.
Carteles de "cerrado por vacaciones", el menú del día, una hoja de papel anunciando una reunión de vecinos, el precio del quilo de limones, la oferta del mes, etc. Constiuyen un género en el que se encuentran innumerables piezas llenas de frescura, personalidad y encanto.



Dibujos y caligrafías postales de America Sanchez Están realizadas con distintas técnicas y forman parte de una colección ecléctica y experimental donde nos muestra su faceta más outsider.

Tutti Frutti

Estas fotos pertenecen al archivo Tutti Frutti, proyecto encabezado por America Sanchez en el que los participantes tenían que recopilar un mínimo de cien fotografías sobre todo tipo de gráfica popular.

Se recomendaba ir andando siempre con una cámara en el bolsillo y captar todo aquello que por su cualidades gráficas nos llame la atención.
Debían ser obras hechas a mano, realizadas generalmente por no profesionales, aunque también se incluyeron rótulos y otras piezas. que cumplían con estos requisitos.

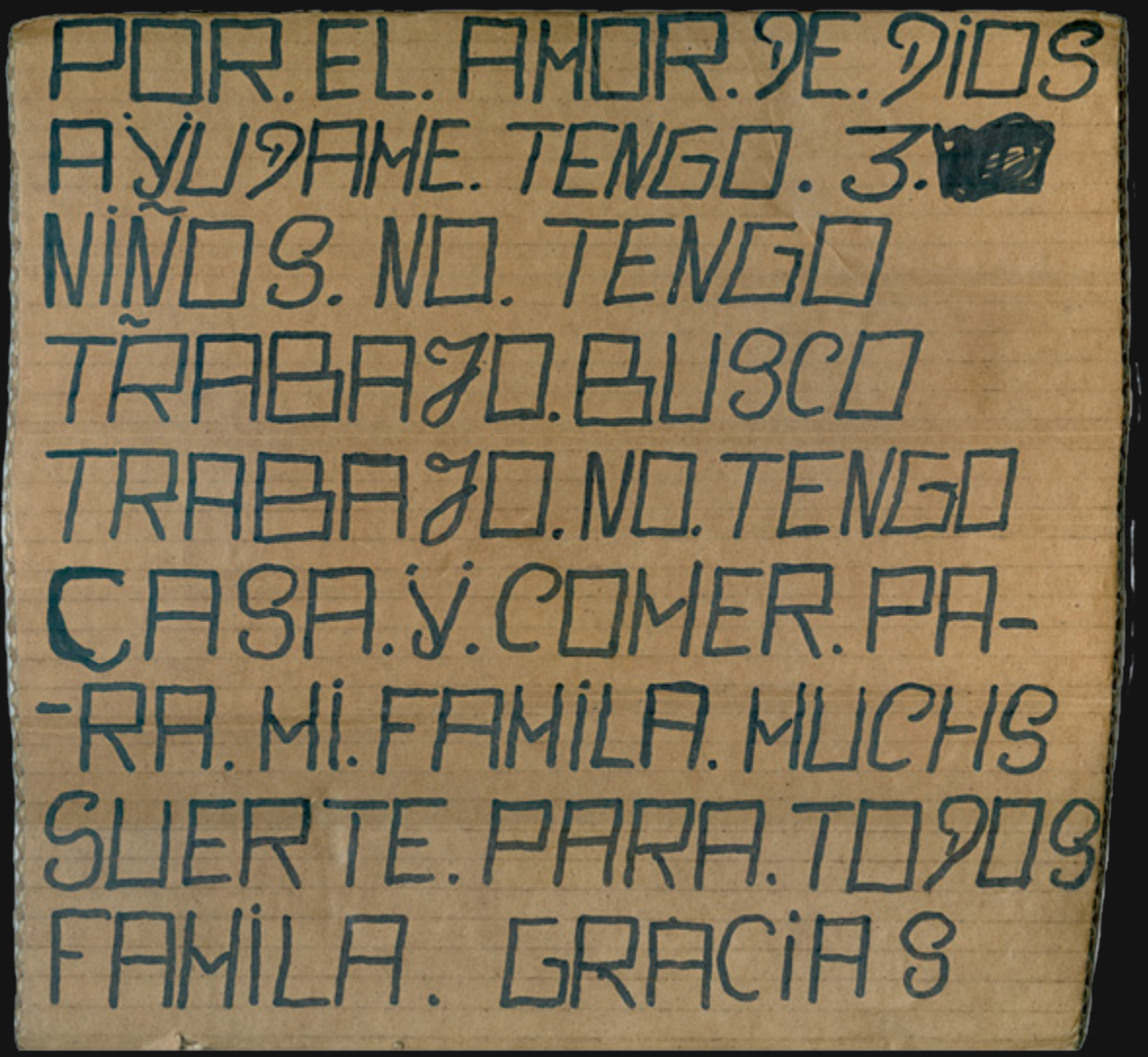
Fotos de Miguel Porlan.

Absolutamente desconocidos

Las tres obras que veremos a continuación pertenecen a autores concocidos prácticamente sólo por sus familiares o amigos, y puede que algún otro curioso que les haya prestado algo de atención. Tres piezas de distintas funciones realizadas manualmente que se desmarcan por completo de una estética ortodoxa o comercial.

Zotan Vasile

Zotan es un hombre desamparado que anda por las calles de Barcelona pidiendo una ayuda. No habla mucho así que escribe lo que quiere decirnos sobre un cartón con una caligrafía absolutamente particular, ecléctica y muy clara. Si nos fijamos vemos que ha cuidado cada una de las letras repetando el espacio. Sin duda es un trabajo manual atractivo que a menudo, tanto su gráfica como su mensaje, suele pasar desapaecibido.



Carlos Arrayás

Dicen que de la vida de Carlos se podría hacer una película. Aunque tuvo una juventud más que turbia, ahora goza de una vida tranquila junto a su perro Lolo, conduciendo hacia cualquier lugar despreocupado del futuro.

Dibuja muy a menudo y normalmente lo hace con bolígrafos sobre libretas o agendas convertidas a libretas. Carlos consigue el claroscuro medieante la insistencia en el garabato. Los motivos suelen repetirse, desde árboles, muros, castillos hasta ambientes espaciales y enigmáticos, su obra desprende vida y refleja un universo un tanto oscuro.

Ron Hoffman

Este americano y dibujante de cómic outsider pertenece al colectivo Doppelganger, un grupo de amigotes que se reunen esporádicamente para emborracharse y dibujar historietas.

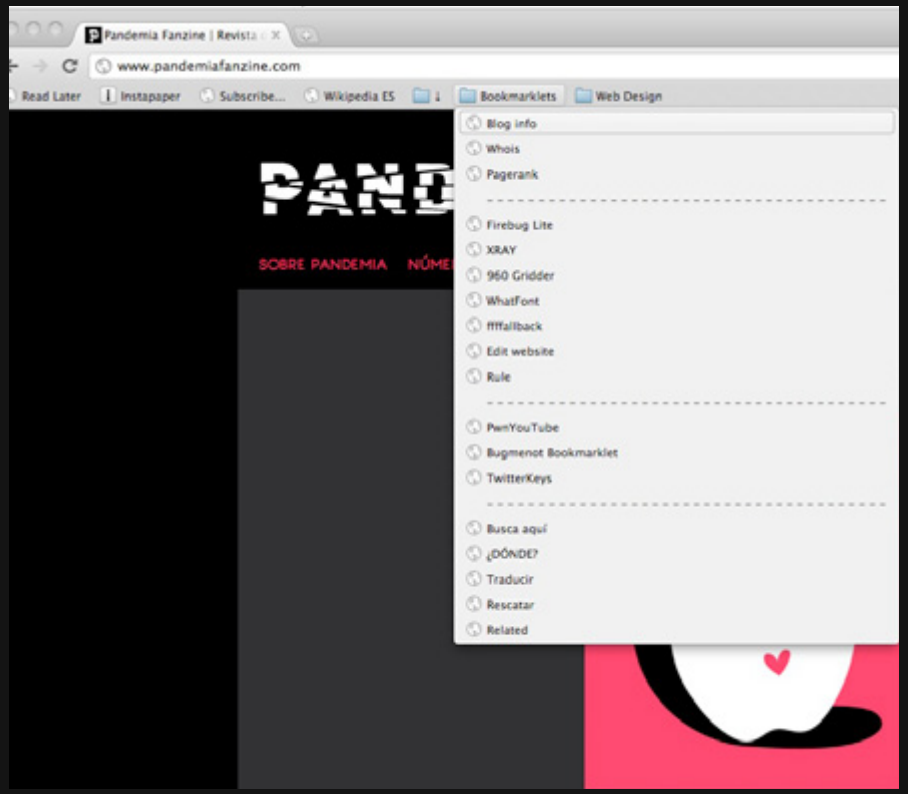
El resultado de esos momentos son los distintos números del fanzine Doppelganger, distintos cómics bizarros sobre historias perversas a las que los rotuladores han dado aspecto totalmente fuera de lugar y absolutamente contracultural. ●

Internet, ese gran desconocido.

Internet se ha convertido en una pieza muy importante para la sociedad. Un nuevo medio que influye en cada vez más aspectos de la vida laboral, del ocio o de la cultura, y que, en definitiva, está marcando y cambiando la vida del ser humano.

Se abre ante nosotros un abanico casi infinito de conocimiento e información, pero también de oportunidades. Internet es una herramienta, y como tal, debemos dominarla lo mejor posible para poder aprovecharla y sacarle el máximo rendimiento. Internet es un arma de doble filo: puede ayudar a alcanzar tus metas o bien sumirte en un estado de improductividad absoluta.

Debemos ser nosotros los que nos esforcemos en aprender a exprimir el jugo de Internet, ya que quién lo haga tendrá una ventaja natural frente al resto.



Bookmarklets

Un bookmarklet es un enlace (ejecuta un pequeño código javascript), almacenado en nuestros favoritos del navegador, que nos permite ejecutar una acción.

Tienen infinidad de usos, desde alterar el diseño de una página web, interactuar con una página o servicio, enviar un correo electrónico, establecer una ubicación...

La principal ventaja de ellos frente a los plugins o extensiones, es que los bookmarklets no requieren de una instalación ni cargan el navegador (únicamente son un enlace en favoritos) y funcionan sobre cualquier navegador, independientemente del que usemos.

Para empezar a usarlos únicamente debemos añadirlos a favoritos. Si los añadimos a la barra de favoritos su funcionalidad aumenta al ser más fácil acceder a ellos. Una vez añadidos, basta con pulsarlos cada vez que queramos utilizarlos.

Si te gustan y necesitas más, puedes visitar la web de Marklets donde encontrarás cientos de ellos debidamente etiquetados, comentados y valorados.

www.marklets.com

Bookmarklets Diarios

Busca dentro de una página:

¿Alguna vez has querido buscar dentro de una página pero ésta no tiene buscador?
Ahora podrás hacerlo con un solo click.

Busca en esta página

Rescatar una página no disponible:

¿Necesitas acceder a una página web que ya no está disponible o que está caída?
Mediante este bookmarklet puedes recuperar esa página web ya que busca directamente en el caché de Google.

Rescata esta página

Busca en Wikipedia:

Selecciona un texto y pulsa el bookmarklet. Automáticamente se te abrirá una página de la Wikipedia buscando el texto que hayas seleccionado.

Busca en Wikipedia

Bugmenot:

¿Has querido entrar en una página pero ésta te obliga a registrarte para acceder a la información?
Con el bookmarklet de Bugmenot podrás acceder a ellas ya que dispones de claves generadas por los usuarios, que son puestas en común para evitar este tedioso proceso.

Login con Bugmenot

Traducir:

Traduce cualquier página escrita en cualquier idioma al español con un simple click.

Tradúcelo

Relacionadas:

Busca páginas similares a la página que estés visitando.

Páginas relacionadas

PwnYouTube:

Descarga el vídeo o el audio de la mayoría de servicios web de vídeo como Youtube o Vimeo.

Descarga vídeo

Bookmarklets Diseño

WhatFont:

Nos permite saber la tipografía usada en una web. Tan solo debemos hacer click sobre el bookmarklet e irnos moviendo por la página web. En el momento que pasemos sobre una tipografía, nos aparecerá instantáneamente el nombre de esta.

What font?

Rule:

Nos permite crear guías y reglas dentro de la página web como si de Photoshop o Illustrator se tratase.

Guías y reglas

Xray:

Potente bookmarklet que nos da información sobre cualquier elemento de una página web: tamaño, posición, propiedades, estilos, etc.

Xray

Firebug Lite:

De los creadores de Firebug (la popular extensión para Firefox) llega el bookmarklet que pretende cumplir las mismas funciones que su hermano mayor. Para quien no lo conozca es una herramienta imprescindible para cualquier desarrollador web que permite editar, depurar y monitorear el código CSS, HTML y Javascript de cualquier página web en vivo.

Firebug

Búsquedas

Internet es una fuente inagotable de información.
Cada vez es más difícil encontrar lo que buscamos y por ese motivo, Internet sería inconcebible sin buscadores.

El rey de los buscadores no es otro que Google. A pesar de parecer simple, es una auténtica bestia y tiene a disposición del usuario un conjunto de operadores muy potentes que permiten acotar las búsquedas para tener mejores resultados.

Una expresión exacta:

Tal vez la más conocida, se utiliza poniendo el conjunto de palabras entre comillas.

Ejemplo: "Pandemia Fanzine".

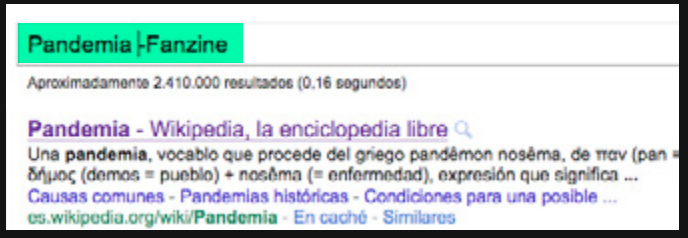
De esta forma nos mostrará únicamente los resultados donde Pandemia y Fanzine estén juntos.

Excluir una palabra:

Mediante el guión podemos excluir una palabra dentro de un conjunto de palabras.

Ejemplo: Pandemia -Fanzine.

Nos mostrará únicamente los resultados para Pandemia que no incluyan Fanzine.



Busca un término u otro:

Busca una palabra u otra utilizando el operador OR en mayúsculas.

Ejemplo: Pandemia OR Fanzine.

De esta manera sólo nos mostrará resultados para Pandemia o para Fanzine.

Buscar dentro de un rango de números:

Sirve para acotar la búsqueda entre un rango de números, añadiendo dos puntos entre los dos números, que pueden ser fechas, precios, longitudes...

Ejemplo: 1989..2009

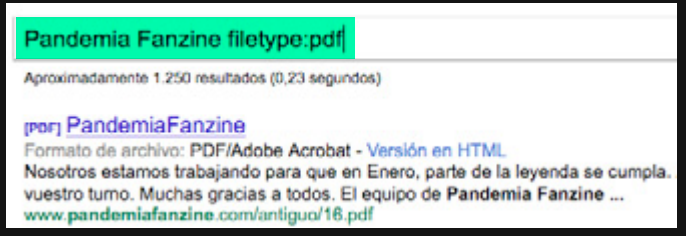
Google entenderá que también debe mostrar los números comprendidos entre esos dos, es decir 1989, 1990, 1991...

Buscar un tipo de archivo específico:

Con el comando filetype: acotamos la búsqueda a un formato de archivo concreto.

Ejemplo: Pandemia Fanzine filetype:pdf

Únicamente nos mostrará resultados en PDF.



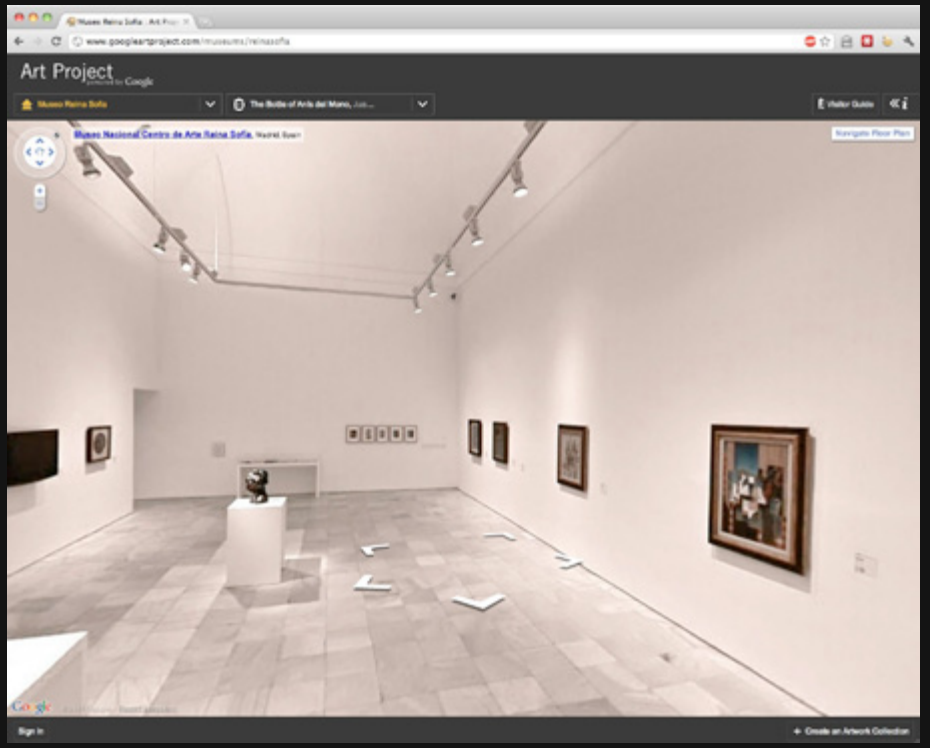
Páginas web

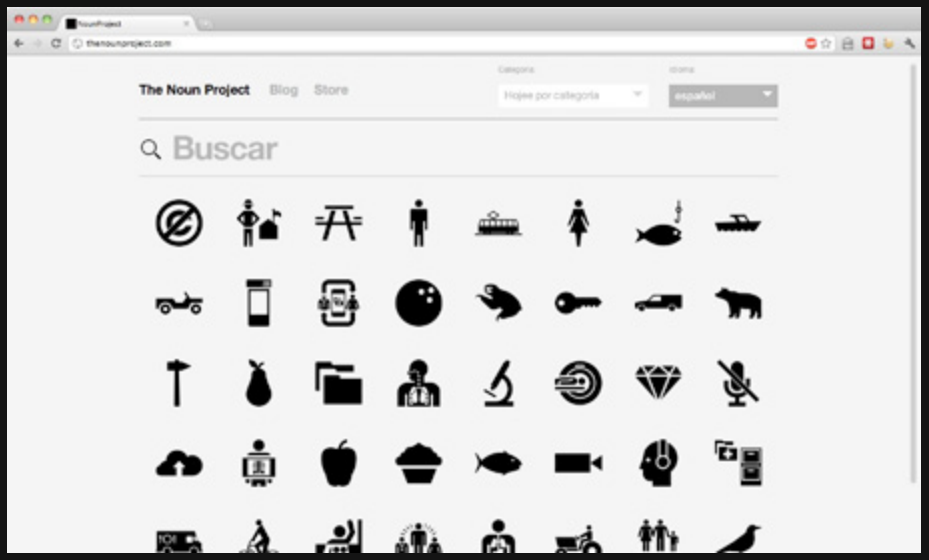
Entre tantas páginas web, es normal que muchas de las más interesantes pasen inadvertidas. Cuando las descubres, te preguntas como es que no las habías encontrado antes.
A continuación os mostramos cinco de ellas que probablemente no conozcas.

GOOGLE ART PROJECT

www.googleartproject.com

Visita virtualmente los museos más importantes alrededor del mundo.
Puedes pasear por sus interiores como si estuvieras físicamente y también explorar en modo galería las obras allí expuestas.
Además, puedes crear tus propias galerías con obras de todos los museos y compartirlas con otros usuarios.
Google está detrás del proyecto, y como la mayoría de servicios que ofrece, es totalmente gratuito.





THE NOUN PROJECT

www.thenounproject.com

The Noun Project es una galería extensísima de símbolos muy reconocibles sobre objetos, oficios y acciones que forman el lenguaje visual global.
Están organizados y etiquetados por áreas y categorías y también cuenta con un potente buscador.
Lo mejor de todo es que puedes descargar cada uno de esos símbolos en vector de forma gratuita.

BUBOK

www.bubok.es

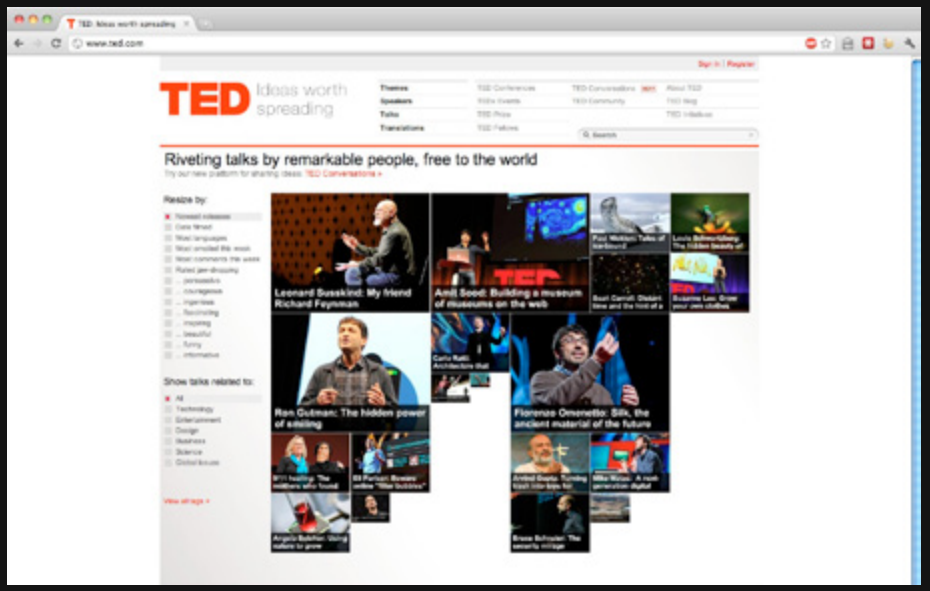
Bubok es un servicio de publicación e impresión de libros bajo demanda desarrollado en España.
Básicamente permite publicar un libro sin coste alguno.
El autor elige el formato, la cubierta, el tipo de papel, el tipo de encuadernación, etc. y le pone precio al libro, tanto a la versión impresa como a la versión digital.

El 80% de los beneficios son para el autor y el 20% para Bubok.
Bubok se encarga de imprimir los libros, distribuirlos y gestionar los pagos, ingresando el porcentaje de beneficio al autor del libro cada vez que se realiza una compra.
El proceso de publicación es muy rápido, sencillo y confiable.
Además cuenta con ciertos servicios adicionales (y de pago) para hacer de tu libro un éxito.

TED
www.ted.com

Las conferencias TED son conferencias sobre Tecnología, Entretenimiento y Diseño que reunen a ponentes de altísimo nivel. Se celebran anualmente y están todas disponibles en su web, la mayoría subtituladas en Español.

Se pueden ver, descargar y compartir de forma gratuita ya que se encuentran bajo licencia Creative Commons.
La mayoría de conferencias, que duran 20 minutos cada una, son magníficas y aportan una visión e ideas punteras en sus respectivos campos.

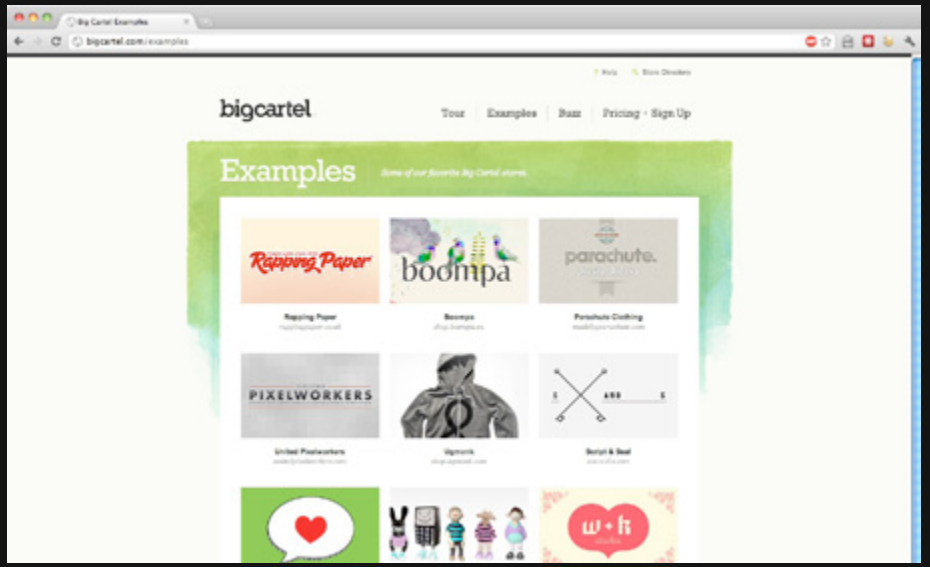


BIGCARTEL
www.bigcartel.com

Bigcartel es un servicio web que permite crear una tienda online para vender productos, especialmente destinada a artistas. Entre los paquetes que ofrecen, existe uno gratuito que te permite vender 5 productos.

Hay más paquetes con mayores funcionalidades que van desde los 10$ hasta los 30$ mensuales.
Bigcartel no se queda con ningún porcentaje de la venta, quedando el 100% para el autor.

Es una buena manera de vender tus creaciones si no cuentas con los conocimientos necesarios para programar un sistema de e-commerce, quieres gastar poco dinero y quieres tener el 100% de beneficios. ●



En Papel

JOE MATT
POBRE CABRÓN

Edición:2006

Editorial: La Cúpula

Nº de páginas: 176

Género: Cómic

Este cómic relata con todo lujo de detalles las desastrosas relaciones con las mujeres que tiene el propio dibujante. Para ello, Joe Matt no nos priva de los detalles más ruines, íntimos y patéticos que pueda mostrarnos para provocar la risa y la simpatía del lector ante sus confesiones.

Es, por tanto, un cómic autobiográfico, pero al mismo tiempo real y curioso ya que nos cuenta su mezquina y penosa personalidad mientras sus allegados contemplan horrorizados como son representados en sus páginas. En algún momento del cómic conoce a un admirador suyo que tiene una novia que le atrae, aunque ésta tenga un culo gordo hará lo posible para acostarse con ella.

Unas páginas más adelante aparecen en escena el fan y la chica con el cómic en la mano insultando y recriminándole lo asqueroso que es.Y es que Joe nos cuenta sin pudor su insaciable afición por la pornografía, su tacañería y su falta de tacto.

Desde luego la sinceridad de Joe Matt es lo que hace grande a esta pequeña joya, sin dejar de lado el dibujo en blanco y negro al más puro estilo underground. Pobre Cabrón es uno de los cómics preferidos de Robert Crumb y Matt Groening. ●

En Pantalla

JEFF FEUERZEIG
THE DEVIL AND
DANIEL JOHNSTON

Año: 2005

País: USA

Duración: 110 min.

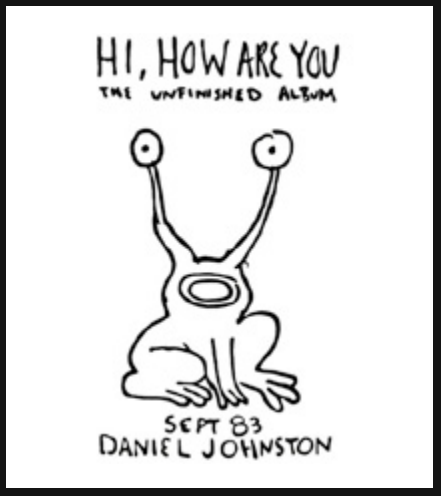
Género: Documental/Biográfico/
Música.

El alma de Daniel Johnston está cargada de verdadero amor al arte. Este músico y dibujante estadounidense, al que los problemas mentales marcaron profundamente, es el protagonista del documental que cuenta como fue y como es la vida de este autor único y genuino.

Su vida personal y las relaciones sociales dejaron una profunda huella en su alma. Su extrema sensibilidad lo hundió en una vida llena de dolor. Atormentado por miedos al diablo u obsesionado con amores platónicos, canta y dibuja aquello que siente, y lo hace en cassettes o papel donde muestra un mundo lleno de simbolismo, reflejo de sus sueños y pesadillas.

Era tal su dedicación que volvía a cantar las canciones y dibujar las portadas en cada nueva copia de sus cassettes. Los dibujos mostraban aquello de lo que hablaban sus canciones, otro de los medios con el que necesitaba expresarse, puro y sin prejuicios.

Uno de los puntos fuertes de este documental es la cantidad de material que se muestra para explicarnos la historia de Daniel. Resulta sorprendente ver gran parte de su vida documentada en vídeos, audios e imágenes originales en las que hasta se pueden escuchar las riñas con su madre cuando aún era adolescente. ●



En Disco

CACTUS
CACTUS

Año: 1970

Estudio: Ultra-Sonic Recording Studios

Sello: Atco

País: USA

Estilo: Hard rock

Banda de rock estadounidense formada en 1969 por los ex componentes de Vanilla Fudge, el bajista Tim Bogert y el batería Carmine Appice, el guitarrista de los Detroit Wheels de Mitch Ryder Jim McCarty, y Rusty Day, el cantante de los Amboy Dukes de Ted Nugent.

"Cactus" (1970) fue el primer álbum del nuevo supergrupo, un disco de intenso hard, blues y boggie rock que incluía dos versiones "Parchman Farm", "You Can't Judge a Book by The Cover" e interesantes temas propios "Bro. Bill", "Let Me Swim" o "My Lady From South of Detroit" con una vibrante ejecución vocal e instrumental que no consiguió excesiva resonancia en ventas.

El grupo se formó como consecuencia del accidente de trafico de Jeff Beck, con el que debían formar un trío. Ante las circunstancias se improvisó uno de los mejores grupos del Hard Rock Puro...

Es una banda poco prolífica (únicamente lanzaron 4 albumes) , sin embargo de una enorme calidad; por desgracia, ha pasado desapercibida dentro de la escena musical, a pesar de ser contemporánea de bandas colosales.

La portada original del disco fue censurada por ciertos parecidos con el sexo masculino. Y hoy por hoy uno de los discos más desconocidos. ●

TEMA Nº4: REACCIÓN

Según la RAE:

- Acción que resiste o se opone a otra acción, obrando en sentido contrario a ella.
- Forma en que alguien o algo se comporta ante un determinado estímulo.
- Efecto secundario inmediato y patente de un medicamento o terapia.

Según Pandemia:

- Respuesta a un hecho.
- Volver a accionar algo inactivo.
- Efecto provocado por alguna causa concreta.

Especificaciones:

- 20cm alto por 29cm ancho
- JPG 150ppp RGB

Envía tu colaboración antes del 10 de Julio a:

colaboraciones@pandemiafanzine.com

CONTACTA

www.pandemiafanzine.com
hello@pandemiafanzine.com

PANDEMIA

fanzine