

Diciembre 2011- Año 0 - nº 04

# LIBRESFERA

TU REVISTA LIBRE

15M.cc

SANTIAGO EXIMENO

DAVID REVOY

LA H SUENA

LIBRESFERA  
 Año 0. Número 04.  
 Diciembre de 2011.  
 www.libresfera.com

DIRECTOR  
 Vicente Pons

REDACCIÓN  
 hola@libresfera.com

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD  
 publi@libresfera.com

DISEÑO ORIGINAL,  
 MAQUETACIÓN Y  
 CREATIVIDAD PUBLICITARIA  
 Ester Cañizares

ADMINISTRACIÓN  
 admin@libresfera.com

EDITA  
 DosDins - Estudio de diseño

Agradecimientos: a todos los entrevistados y colaboradores de la revista, y a todas las personas que apoyan el proyecto.

Autor ilustración portada:  
 David Revoxy.

Libresfera no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores y entrevistados, así como del contenido de los anuncios publicitarios u otros.

Este obra se publica bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-Compartir-Igual 3.0 España.

© 2011, Libresfera. Algunos derechos reservados.

www.libresfera.com



## ¿Es RICHARD STALLMAN TAN PARANOICO?

por Vicente Pons.

Lo entrevistamos el mes pasado y nos contó muchas cosas interesantes. Quizás algunas de ellas parezcan exageradas, e incluso paranoicas. Vayamos con un ejemplo.

Richard Stallman no utiliza teléfono móvil, por que dice que es un dispositivo de vigilancia que puede ser activado para espiar. Esto parece exagerando, ¿verdad? Y más ahora que existen dispositivos con Android, que es libre.

El problema de Android según Stallman es que se puede instalar software privativo en él, y por tanto, estamos en las mismas, puede ser utilizado para rastrear y registrar constantemente donde vamos y dejamos de ir.

Esto hace un mes era una total locura y extravagancia, pero ahora, después de conocer la trama CarrierIQ ya no lo parece tanto. Para quien no lo conozca, CarrierIQ es un software instalado por las operadoras en terminales iPhone, Android, BlackBerry, etc, que se activa sin el consentimiento del usuario y que registra cada tecla que pulsas, la ubicación, SMS y direcciones web a las que se accede, programas instalados, búsquedas encriptadas, etc.

Aunque se ha demostrado que tenía razón, a Richard se le seguirá descalificando, pues estamos tan acostumbrados a la mentira, que ya no nos gusta oír la verdad.

# NUEVO SISTEMA DE ELIMINACIÓN DE GRASAS, LIMPIEZA Y DESINFECCIÓN PARA COCINAS INDUSTRIALES

## ¡ECOLÓGICA!

- **Ahorro de :**  
 Agua, energía, mano de obra, productos de limpieza.
- **LIMPIA SIN FREGAR:**  
 Filtros de campanas, sartenes, paellas, freidoras, parrillas, quemadores, cacerolas, rejillas de hornos, tablas de cortar y utensilios.
- **PRODUCTO BIODEGRADABLE Y NOTÓXICO**
- **REDUCE EL RIESGO DE INCENDIOS**
- **Ayuda a cumplir todos las normativas de limpieza:**  
 ISO 2000, ISO 22000, ISO 14001 y APPCC.



Sistema de Limpieza  
 RECOMENDADO  
 POR :



www.alfagranvia.es

Tel. 96 205 88 88  
 Mov. 626 381 701

## CONTENIDOS DICIEMBRE 2011

### 2 - EDITORIAL

### 6 - OPINIÓN

- RENUNCIAR A LA LIBRETAD... \_06

### 10 - ACTUALIDAD

### 12 - TECNOLOGÍA

- DESARROLLA TU SITIO WEB CON ESTÁNDARES 4 \_ 12  
- MEJORES APLICACIONES LIBRES PARA TWITTER \_ 14

### 15 - CULTURA

- 15M.CC \_ 15  
- SANTIAGO EXIMENO \_ 19  
- DAVID REVOY \_ 23  
- LA H SUENA \_ 31  
- JORGE MARREDO \_ 37

### 38 - Ocio

- PASATIEMPOS \_ 38  
- TIRA CÓMICA / ¿SABÍAS QUE... \_ 40

### FOTOGRAFÍAS GANADORAS DEL CONCURSO "SE PORTADA":

- SEGUNDO PREMIO \_ 07  
- TERCER PREMIO \_ 09  
- MENCIÓN ESPECIAL \_ 39

## ENTREVISTAS...

# 15M. CC

15M.cc \_ 15



SANTIAGO EXIMENO \_ 19



DAVID REVOY \_ 23

# La H suena

LA H SUENA \_ 31

## RENUNCIAR A LA LIBERTAD EN PRO DE LA "HOMOGENEIDAD Y PROGRESO"

Autor: Javier Marín.

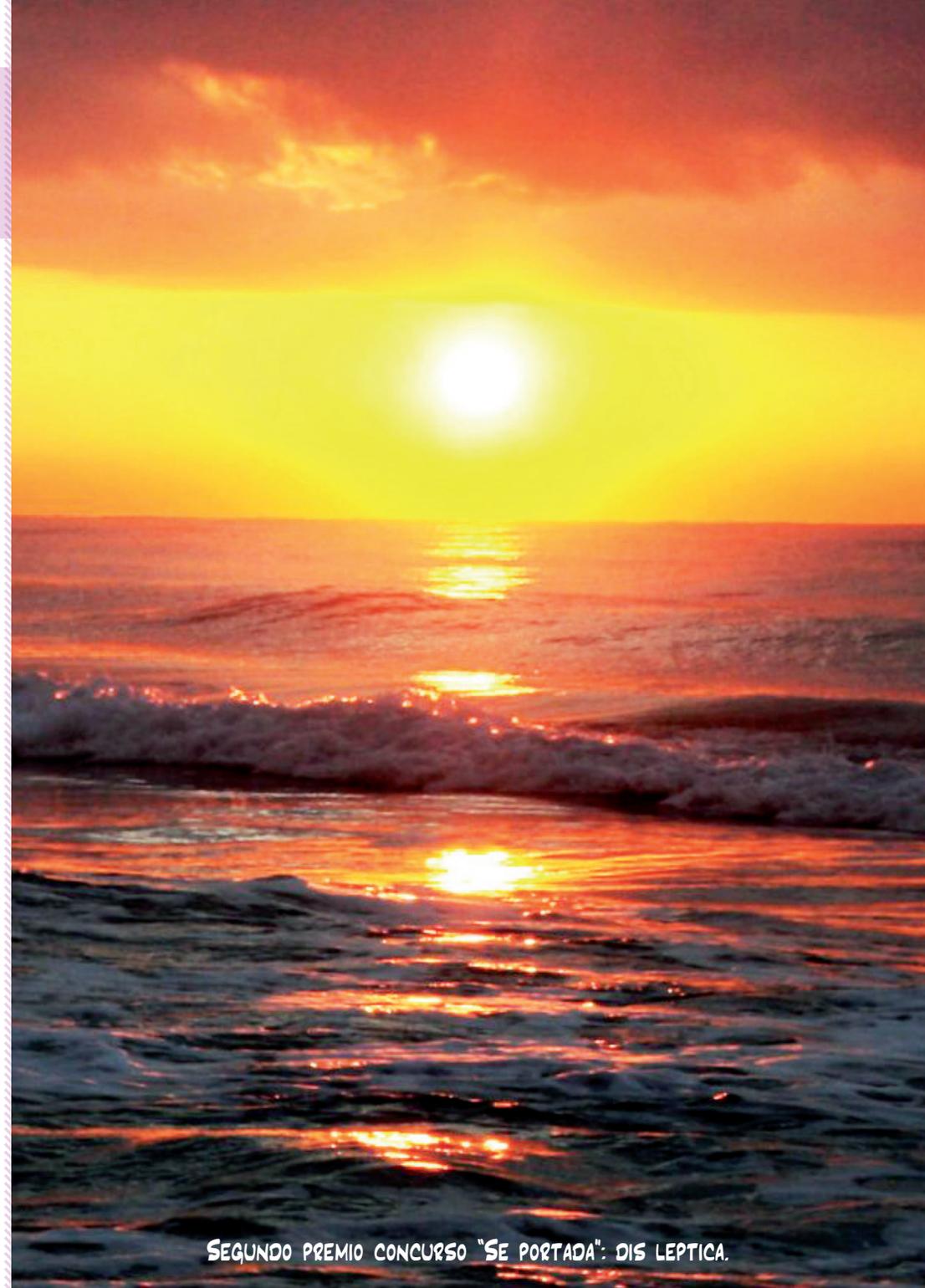


OsamaK

Es a mi parecer un argumento bastante extraño, debo admitir, viniendo de alguien que ha usado Linux y lo ha defendido a capa y espada, [un artículo](#) con bastante controversia que tiene trazas de lógica y verdad pero que a la vez cae en una rebuscada manera de decir que Linux no es un buen sistema o entorno de trabajo por razones que han ido desapareciendo con cada nuevo avance que hace la comunidad.

En esencia el argumento quiere exponer que hemos desaprove-

chado esta libertad que poseemos, que no sabemos usarla y que eso nos estanca, que es mejor no tenerla a mal utilizarla o sub-utilizarla, que no avanzamos por querer hacerlo todo y que a raíz de tanta diversidad y fragmentación el software libre no avanza. Yo no puedo decir que estoy a favor de estas ideas, pero tampoco es que no tengan cierta razón espolvoreada por encima, hay que admitir que la libertad mal ejercida se convierte en libertinaje y caos, pero eso aquí no pasa aún.



Si no avanzamos a pasos enormes, como algunos pueden decir cuando quieren compararnos con otros usuarios o sistemas yo quiero responderles de manera simple: ¿Por qué entonces las tecnologías más usadas son las libres? ¿Por qué siempre los desarrollos más interesantes y novedosos (o casi siempre) son llevados y/o apoyados en el software libre? ¿Ejemplos? Python, PHP, Nepomuk, Meego, etc. Yo creo que es porque la mejor manera de desarrollar es siendo libre, si solo tienes un equipo al que le pagas estás limitado a esa cantidad de personas e ideas, nadie más entra o sale de ahí y todo está cercado, solo se generan ideas internamente y punto.

En cambio cuando eliges desarrollar algo bajo licencias libres la cosa cambia, no eres el único que aporta a la idea, no eres el único que trabaja en ella y obviamente en vez de tener un número limitado de gente trabajando, tienes a una cantidad ilimitada de potenciales desarrolladores a tu disposición.

Otra cosa que se acota en ese artículo es que realmente Linux no es un buen sistema para trabajar, que para eso está Mac, y que para jugar está Windows. Con Windows puedo dar parcialmente la razón, pero como entorno de trabajo debo diferir en gran

medida porque debemos ser sinceros, **Linux si tiene** muchas aplicaciones y programas realmente útiles para trabajar en la oficina, el diseño, el desarrollo, etc.

Pero tal vez lo que más me golpeó el hígado fue esa frase "preferible renunciar a esa libertad para obtener una experiencia más homogénea" (esto parafraseado con mis propias palabras). Sostiene que los usuarios de Mac renuncian gustosamente a esa libertad por un sistema que sí funciona y que sí es realmente unificado y (de vuelta con la palabrita) homogéneo. Pero es que yo no creo eso, tenemos que estar claros, ¿esos usuarios realmente conocen o les importa la libertad como para decidir sacrificarla? Yo no lo creo, yo creo que están acostumbrados a eso y que esos son los paradigmas que ya tienen grabados. Para mi no es posible comparar Linux con otros sistemas en el ámbito del desarrollo o en el contexto del dominio de mercado porque sencillamente no tienen la misma filosofía; lo hermoso de Linux es que solo es un núcleo y a partir de él puedes elegir lo que se te venga en gana, hacer lo que gustes cuando gustes y aprender, crecer, y mucho más. **Linux no busca tener una participación en el mercado como tal, Linux busca dar eso que los otros sistemas no ofrecen: libertad.** Poco a poco crecemos eso no se niega y mientras

más lo hagamos más beneficios obtendremos, pero el objetivo de la comunidad no es ni será comerse el mercado porque sencillamente no es nuestra idea.

Al final, al ser todos libres podemos decir y hacer lo que queramos, yo no apoyo esos argumen-

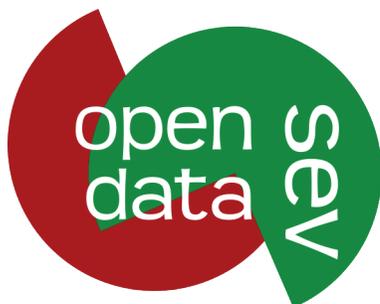
tos ni ideas, pero no pretendo desvirtuarlos, a mi me gusta como avanza linux y si avanza a mayor velocidad, bien, y si no, pues toca trabajar más. Pero la pregunta queda vigente: ¿Renunciarías a tu libertad por una experiencia homogénea y "más avanzada"?

@\_nanodice\_



TERCER PREMIO CONCURSO "SE PORTADA": MARIAN CORNETO Y ÁNGEL BATLLÉS.

## ENCUENTRO OPENDATA SEVILLA



La Asociación Sugus/GNU Linux organiza el Encuentro de OpenData de Sevilla. Este encuentro se celebró el viernes 18 de Noviembre de 2011 en el Edificio Rojo del Campus de Reina Mercedes de la Universidad de Sevilla.

Los objetivos principales son promover los principios sobre la apertura de datos, sus motivaciones, fundamentos y objetivos dentro de la comunidad universitaria, entre profesionales del sector y miembros de las instituciones públicas. Y por otro lado, sentar las bases para formar una comunidad entorno a este movimiento promoviendo la formación de equipos de trabajo para la realización de proyectos e iniciativas alrededor de Opendata.

[opendatasevilla.org](http://opendatasevilla.org)

## REALIDAD Y FICCIÓN SE ENTRECROZAN



El pasado 18 de Noviembre de 2011, se estrenó la película "Interferencias". Con licencia creative commons, film de ficción realista, crítica social que refleja la indignación de las personas que se esta viviendo actualmente frente al tema político, la deuda, etc.

No os la perdáis, se podrá ver en su página web a partir del próximo día 20 de Diciembre.

[interferencias.cc/pelicula](http://interferencias.cc/pelicula)

## ASTURIX, PRIMER ENCUENTRO DE JÓVENES Y CULTURA LIBRE



Se celebró el 26 de noviembre con el objetivo de difundir la cultura libre y por tanto el software libre, mediante un congreso dirigido tanto a jóvenes interesados en estos temas, como también a

asociaciones, centros educativos o simplemente entornos familiares, por la importancia que tiene para los jóvenes conocer nuevas formas de compartir el conocimiento.

## LIBRE SOFTWARE WORLD CONFERENCE



La LSWC'11 ha sido el mayor evento realizado en España sobre el Software Libre con enfoque empresarial y profesional.

Un perfecto escaparate para conocer las principales novedades técnicas, los nuevos productos y los principales proyectos que hay en marcha en nuestro país, además de conocer en persona a sus protagonistas y a buena parte del sector.

Se ha celebrado en Zaragoza los días 9 y 10 de Noviembre.

## AMD COLABORA EN EL DESARROLLO DE GIMP

AMD ha llegado a un acuerdo para patrocinar el desarrollo de OpenCL para GIMP. Una fuerte empujón que sin duda vendrá muy bien a los chicos de este proyecto, que están trabajando muy duro en el próximo GIMP 2.8.



¡Esperamos poder disfrutar de las mejoras que esto supondrá muy pronto!

[gimp.org](http://gimp.org)

## PARTE 4. APRENDE XHTML 1.0 STRICT! DESARROLLA TU SITIO WEB CON ESTÁNDARES.

Autor: Ing. Armando Ibarra

Me complace decirles que estamos por finalizar los artículos sobre el estándar XHTML v1.0 Strict, pero a la vez por comenzar con otro estándar pero orientado a la parte de la presentación (La parte Visual), es decir, las Hojas de Estilo en Cascada (CSS por sus siglas en inglés).

Bueno este último artículo lo dedicaremos a crear la tarea, es decir, la parte de la página web de servicios. La cual espero que hayan realizado y con la que podrán comprobar cuanto han avanzado en XHTML.

En esta ocasión voy a omitir el Mockup de la página de servicios, ya que solo es una lista de XHTML.

Para crear la lista que se muestra utilizaremos listas de XHTML, existen tres:

- Listas ordenadas
- Listas no ordenadas
- Listas de definición

Voy a resumir los conceptos de cada una, la primera trata sobre listas (Tipo viñeta de procesadores de texto) numeradas, las se-

gundas son parecidas pero sin un orden, ni numeración y las ultimas son como un diccionario (o algo más parecido a un glosario). Un ejemplo de las tres listas es el siguiente:

1. Reparación de computadoras
2. Mantenimiento preventivo
3. Mantenimiento correctivo
4. Desarrollo Web
5. Redes (WLAN, WAN, LAN)

- Instalación de Sistema Operativos
- Soporte Técnico
- Programación (C#)

email: [erpmtics@gmail.com](mailto:erpmtics@gmail.com)

Pero como vemos el más parecido o el mejor para mostrar los servicios que ofrece la empresa, seria a mi parecer las listas no ordenadas. Por lo tanto las usaremos para desarrollar la tarea.

Como se ve en la tabla las listas ordenadas y no ordenadas comienzan con un tag diferente pero para cada elemento usa un (li) en los dos casos. Y aunque en las listas de definición es diferente, siguen la misma estructura.

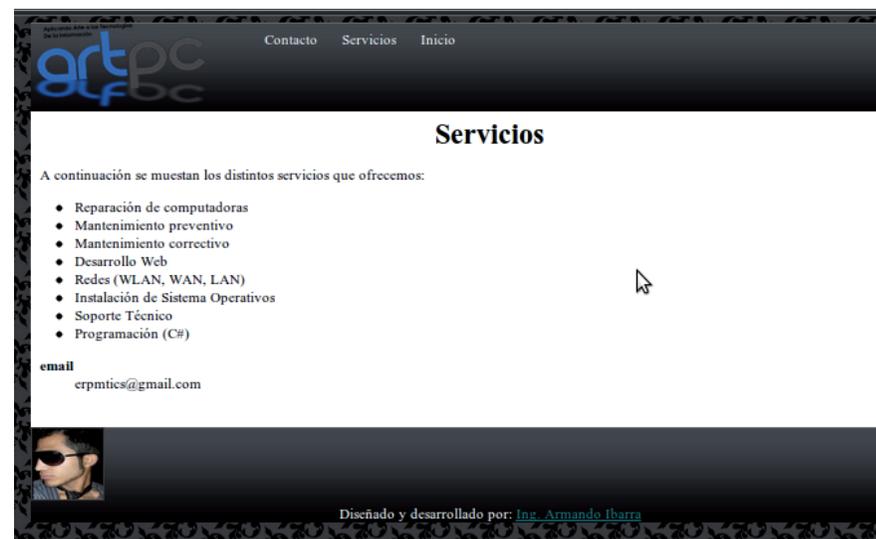
Listas ordenadas	Listas no ordenadas	listas de definición
<pre>&lt;ol&gt; &lt;li&gt;XTML&lt;/li&gt; &lt;/ol&gt;</pre>	<pre>&lt;ul&gt; &lt;li&gt;Inicio&lt;/li&gt; &lt;/ul&gt;</pre>	<pre>&lt;dl&gt; &lt;dt&gt;email&lt;/dt&gt; &lt;dd&gt;erpmtics@gmail.com&lt;/dd&gt; &lt;/dl&gt;</pre>

Algo muy bueno es que se pueden anidar varias listas a otras y de diferentes tipos sin restricciones. Pero bien, una vez visto como se crean las listas, pasemos a crear el código para la pagina de servicios, que solo contendrá una lista de los servicios.

El código de la página de servicios, para que la puedan descargar y analizar, lo teneis en [siguiente enlace](#).

Recuerden el próximo artículo es sobre CSS. Espero que hayan aprendido lo básico de XHTML y que estén interesados en los próximos capítulos. Solo para refrescar un poco nuestra memoria:

XHTML (Estructura y Contenido)  
CSS (Presentación)  
PHP (Funcionalidades)  
Javascript, AJAX, JQuery (Interfaz u/o funcionalidades)



[profiles.google.com/armandoibarra1](https://profiles.google.com/armandoibarra1)  
[armandoibarra1@gmail.com](mailto:armandoibarra1@gmail.com)

## MEJORES APLICACIONES LIBRES PARA:



Ha sido muy difícil realizar este ranking, las aplicaciones de este estilo tienen funcionalidades muy parecidas. Si es verdad que luego cada uno se siente más cómodo con una u otra. Recomendamos que las probéis y os quedéis con las que más os guste.

## Gwibber



Es de los clientes de microblogging más populares para GNU/Linux, pues viene de forma predeterminada en la mayoría de distribuciones.

Ha sufrido un cambio drástico en sus últimas versiones, tanto a nivel interno como externo en su apartado visual. La interfaz, ahora está mucho más cuidada, moderna, minimalista y con mejores animaciones. También ha conseguido mejorar un 40% su rendimiento.

[gwibber.com](http://gwibber.com)

## Turpial



Ciente Twitter desarrollado en Venezuela que se integra perfectamente con el sistema de notificaciones de Ubuntu, y con

un consumo de recursos bastante bajo.

Ofrece utilidades muy interesantes como el "acortador de url integrado" y la posibilidad de subir imágenes a distintos servidores gratis.

Sin duda, uno de los mejores clientes twitter para GNU/Linux.

[turpial.org.ve](http://turpial.org.ve)

## Hotot



Todavía en fase alpha, pero ya podemos disfrutar de un cliente con una interfaz bastante agradable y fácil de utilizar, muy cómoda a la hora de ver tu timeline, las menciones y los mensajes directos.

Cuenta además con auto-completado de nombre, característica que otros clientes no poseen, muy útil para cuando queremos mencionar a alguien en un tweet.

También lo podemos encontrar en la Chrome Store, para instalarlo en nuestro navegador si queremos.

[hotot.org](http://hotot.org)

## UN PROYECTO TRANSMEDIA, COLABORATIVO Y COPYLEFT

@15M\_cc



Pablo Soto, Stéphane M. Grueso y Patricia Horrillo son tres emprendedores de distintos ámbitos, que se han embarcado en este proyecto cuyo objetivo es editar un libro, producir un documental y desarrollar una página web sobre el 15M en España.

Para conseguirlo, están utilizando material creative commons que les proporciona gente interesada en colaborar, y el creado por ellos mismos. Con todo esto, se dará forma a este proyecto transmedia, colaborativo, copyleft y sin ánimo de lucro.

El 14 de diciembre de 18 a 20h, tendrá lugar el primer encuentro presencial, para tener contacto con la comunidad. En el espacio que el propio [Medialab Prado](http://Medialab Prado) ofrece [Plaza de las Letras. C/ Alameda 15, Madrid]. No es necesaria una inscripción previa, pero hay habilitada una [hoja de cálculo](#) para que todos aquellos que queramos asistir, nos apuntemos, ya que el aforo está limitado a unas 100 personas. También se emitirá en streaming y pondrán un hashtag para que interactuéis con ellos.

Si va todo según lo planeado, el próximo 15 de mayo de 2012 se publicará el libro y el documental, y se pondrá a disposición del público para su libre y gratuita descarga en una web interactiva que albergará más contenidos.



Este proyecto tiene como objetivo editar un libro, producir un documental y desarrollar una página web sobre el 15M ¿Cómo nace esta idea y por qué una licencia copyleft?

Después de la manifestación del 15 de mayo y todo lo que siguió a esa jornada, cientos de personas se hicieron habituales en torno a la Puerta del Sol y algunas, como nosotros (Pablo, Stéphane y yo), empezaron a relatar lo que estaba sucediendo a través de las redes sociales y de blogs. El objetivo de los tres era común: aportar nuestro grano de arena al movimiento. Por ese motivo, después de muchas charlas, decidimos poner en marcha este proyecto.

El objetivo de usar una licencia copyleft es que el documental y el libro tengan la mayor difusión posible. También, al usar este

tipo de licencia se produce una devolución al procomún de la obra: se convierte en «un poco de todos», un concepto muy del #15M, entendemos.

Al ser un proyecto libre mucha gente piensa que se hace sin ánimo de lucro, pero vosotros habéis comentado en varias ocasiones, que os gustaría cambiar ese “mito” ¿Cómo pensáis lograr esto?

Aunque partimos inicialmente de una inversión individual de tiempo, dinero y material, no descartamos la idea de recuperar, al menos, la parte económica. Por lo tanto, el propio proyecto será un experimento de financiación y producción en el ámbito de la cultura libre. Publicaremos el presupuesto del proyecto así como los posibles ingresos que vayamos teniendo (donaciones + crowdfunding). En caso de



PaLaSoS  
seNSe fRoNteReS

PaYaSoS  
SIN fRoNteRaS

CLOWNS  
WITHOUT BORDERS

Ayuda Humanitaria  
desde las Artes Escénicas

# Ayúdanos a repartir sonrisas a quien más las necesita

## ¡Únete a Payasos Sin Fronteras!



© PSF/S. Rodríguez Niños y niñas refugiados en Kivu Norte, RD Congo. 2009

## Hazte socio

# WWW.CLOWNS.ORG

# 93 324 84 20

que estos retornos superen el presupuesto del proyecto, se destinarán a conseguir una mayor difusión.

¿Esta siendo complicado encontrar material con licencia Creative Commons que podáis utilizar?

Ya empiezan a encontrarse materiales por Internet con licencias libres y, en cuanto al material que nos hace llegar la gente, estamos haciendo una labor pedagógica para que esas personas nos cedan su material bajo la licencia de nuestro proyecto: BY/SA.



¿Qué pregunta no os han hecho nunca y os gustaría responder? ¿nos la contestáis?

Nos gustaría que alguien que está haciendo un proyecto del tipo que sea nos preguntara si puede utilizar material, información, etc. sacado de nuestro 15M.cc

La respuesta es sencilla: Sí. Ya que utilizamos una licencia de Creative

Commons BY/SA (atribución / compartir igual), todo lo que nosotros publiquemos puede ser reutilizado y remezclado, con la única condición de volver a usar la misma licencia (con lo que se asegura la creación de nuevas obras derivadas).

Imaginamos que todavía queda bastante trabajo por delante, ¡Animar a nuestros lectores a participar en el proyecto! ¿En qué se puede colaborar y como?

Queremos establecer formas de colaboración que no se limiten al mundo online para no dejar fuera a personas que quieran participar pero que no se mueven tanto por redes sociales ni trabajen en la nube. Por lo tanto, habrá una serie de foros vinculados a cada una de las obras pero también organizaremos reuniones presenciales para facilitar la comunicación entre los iniciadores del proyecto y la comunidad.

También, al formar parte del Laboratorio del procomún del Medialab Prado, llevaremos a cabo una vez al mes una reunión de grupos de trabajo para ir analizando los pasos que se van dando y perfilar las formas de participación.

15m.cc

@15M\_CC

## “AUNQUE PAREZCA RARO, YO NO QUIERO VIVIR DE LO QUE ESCRIBO”

Santiago Eximeno



Santiago Eximeno (Madrid, 1973) ha publicado gran cantidad de novelas y relatos cortos, muchos de ellos bajo licencias creative commons.

También es autor de Ediciones Efimeras, proyecto creado sin ánimo de lucro, cuyo propósito es ofrecer un marco atractivo para la difusión de la ficción mínima y el género fantástico. Todas las obras las encontraremos en formato electrónico y bajo licencia Creative Commons de manera gratuita.

Ha publicado novelas como Cazador de Mentiras (Ediciones Jaguar, 2007, a cuatro manos con David Jasso) o Asura (Grupo AJEC, 2004), libros de relatos como Bebés jugando con cuchillos (Grupo AJEC, 2008) u Obituario Privado (23 Escalones, 2010), y numerosos relatos en diferentes antologías y revistas.

También ha sido traducido a varios idiomas y ha ganado varios premios, entre ellos cuatro veces el Premio Ignotus, concedido por la Asociación Española de Fantasía, Ciencia Ficción y Terror (AEFCFT), por sus relatos y antologías.

Tu última novela, *Condenados*, es la primera publicada en castellano gracias al crowdfunding, ¿cómo ha sido esta experiencia? ¿Pensas que este modelo puede sustituir a la edición tradicional?

No, no lo veo como un modelo de negocio que sustituya a la edición tradicional, pero sí como una alternativa a una industria que en muchas ocasiones parece que le cuesta demasiado adaptarse a los cambios. Para mí ha sido una experiencia fantástica porque me ha permitido, además de adentrarme en formas alternativas de edición, acercarme a los lectores y hacerlos partícipes de la creación y posterior distribución de la novela. Sin las aportaciones que los mecenas hicieron la novela no habría podido publicarse bajo licencia Creative Commons.

Aunque no es la primera que escribes bajo licencia creative commons, ¿cómo rentabilizas las obras que ofreces gratuitamente en Internet? ¿Se puede vivir escribiendo solo obras libres?

Me temo que no es posible vivir escribiendo obras libres en castellano. Y si vemos el trabajo de uno de los pioneros en este sentido, Cory Doctorow, podemos ampliarlo a todos los idiomas. Hoy por hoy no veo factible ofrecer tu obra gratuitamente en la red bajo licencia Creative Commons y pretender vivir de ello. Otra cosa es lo que te aporta esa decisión.

En mi caso publicar mis obras de esta forma me permite llegar a más público y que estos nuevos lectores se sientan interesados por mi obra y adquieran el resto de mis libros. Eso desde el punto de vista crematístico, pero no es el único. Creo que es importante que el autor sepa valorar su obra. Para mí por ejemplo *Asura*, cuando se publicó en papel, tuvo su público y me aportó el rendimiento económico que esperaba. Después lo lógico era liberarla. No tenía sentido retener una obra por la que ya había recibido unos ingresos y que, liberándola bajo licencia Creative Commons, podía llegar a mucho más público.

¿Alguna pregunta que nunca te han hecho y te gustaría responder? ¿nos la contestas?

¿Quieres vivir de la literatura? Es una pregunta sobre la que he hablado en muchos foros -y en privado-, pero nunca me la han formulado en una entrevista. Aunque parezca raro, yo no quiero vivir de lo que escribo. Tengo mi trabajo, que no tiene relación con la literatura, y nunca he pensado que lo que escribo deba retirarme. De hecho, si pensar en la literatura como un trabajo no me dedicaría a escribir ficción mínima o relatos, por ejemplo. Me centraría en las novelas y dejaría de lado muchas de las ideas que vuelco en mi obra.

# Santiago Eximeno

## Juan Antonio Ferrando Rodríguez

---

# CONDENADOS

---



Primera novela en castellano publicada mediante «crowd funding»

Una última pregunta, ¿necesitas un ambiente concreto para poder escribir? ¿Con qué trabajo has disfrutado más mientras lo escribías?

Antes sí lo necesitaba. Ahora, con una familia, no puedo exigirlo, y me limito a escribir cuando puedo hacerlo. Ya no tengo un santuario donde recluirme, ahora puedo escribir en el salón de mi casa, en mi dormitorio o en la cocina. Y los horarios son también variables, aunque es cierto que suelo escribir más de madrugada (ayuda padecer insomnio crónico).

Escribir no me resulta placentero. Lo sé, suena raro, pero lo cierto es que escribir me supone un esfuerzo y no siempre es satisfactorio. Lo que sí me llena es revisar el texto, o verlo publicado. Uno de los trabajos de los que estoy más orgulloso es mi próximo libro, Umbría, que probablemente se publicará este mismo año, en Diciembre, gracias a Viaje a Bizancio. He disfrutado mucho preparando este libro y espero que el lector lo note.

edicionesefimeras.com  
eximeno.com

**desfici**

Diseño y desarrollo de aplicaciones  
para dispositivos móviles



www.desfici.com

622 774 224 | info@desfici.com

## “UN MAL TRABAJADOR ACUSA A SUS HERRAMIENTAS”

David Revoy.



David Revoy es un artista digital y conceptual de nuestro país vecino, Francia. Su trabajo es impresionante, y le ha valido para ser recientemente el director de arte de la película de animación Sintel.

Trabaja como freelance desde su casa ofreciendo los servicios de dirección artística, enseñanza, conferencias, etc.

No os perdáis la entrevista, y sobre todo, visitad su pagina web, sus ilustraciones y vídeo tutoriales son increíbles.

Como director artístico y artista conceptual de la última película de Blender, Sintel. ¿Fue muy duro tu trabajo en ella? ¿Qué se busca en este tipo de proyectos libres?

Sintel fue mi primer proyecto como director artístico para un corto de animación. Ser director



Pero quiero desarrollarme de otra manera. Quiero escribir más historias en mi arte, y menos ideas ilustrativas. Tengo muchas historias y conceptos en mi cabeza. Simplemente quiero mostrarlos y darles una oportunidad.

También he encontrado una manera de mezclar simbolismo/surrealismo para expresar historias más complejas dentro de una única obra. Estoy trabajando en unas series de pintura digital sobre esto.

¿Utilizas solo aplicaciones libres para tu trabajo o te ves obligado a usar alguna privativa?

¿Cuál es tu aplicación favorita y cuál es la que más usas?

Solo uso aplicaciones libres en mi trabajo, pero más que el aspecto libre, estoy interesado en la experiencia humana en torno al código abierto y la transparencia del producto. Uso Linux Mint, una distribución abierta basada en Linux. Es un sistema solido y más profesional que otros productos similares propietarios.

Mi aplicación favorita es MyPaint. Es un pequeño programa con un concepto muy inteligente y en mi opinión el primer software que cuida que pintar digitalmente sea un placer. Tiene muchas ideas ergonómicas ingeniosas.

La aplicación que más uso ahora

es Krita. Un programa profesional para la creación 2D. He empezado a usarlo hace solo 2 semanas, pero sigo el proyecto e interactúo con los desarrolladores desde el final de Sintel.

Antes de esto, usaba principalmente Gimp-painter.

¿Hay alguna pregunta que nunca te han hecho y te gustaría responder? ¿Nos la respondes?

¿Es más difícil aprender a usar software libre que software comercial? ¿Por qué?

No pienso que sea más difícil. Son igual de complicados, a veces un poco más, a veces un poco menos. Cada herramienta necesita adaptación, tiempo para los nuevos automatismos y entender como adaptarse a ellos. Las personas que no tienen tiempo, son tontos o no tienen habilidad para adaptarse siempre echan la culpa al software. Como decimos en Francia; « Un mauvaisouvrier accuse ses outils »; que significa « Un mal trabajador acusa a sus herramientas », esta frase también sirve para el software en mi opinión.

Para acabar, hemos visto que también haces tutoriales que la gente puede comprar en la tienda de Blender, y otros disponibles gratuitamente en tu



web. ¿Piensas que cada vez más gente esta aprendiendo a utilizar software libre ?

Primero una nota, todos mis tutoriales son libres, si tu los compras en la tienda de Blender, apoyas mi trabajo y el trabajo de « Blender Foundation » (además recibes los tutoriales empaquetados en un DVD muy bien impreso). Pero están compartidos bajo la licencia « Creative Commons Attribution 3.0 unported », igual que Sintel. Entonces, puedes encontrar mi DVD tutorial en internet dependiendo de como lo distribuya la comunidad.

Si, la gente que usa software libre esta aumentando, y además exponencialmente. La mayoría de usuarios usan software libre y abierto todos los días (Firefox/Wikipedia/Servidores de internet/ Aplicaciones//Android/etc...), y ellos ven que son igual de potentes pero gratis, no solo libres de pago, también libres de estudio, libres de contribución, libres de adaptarlo y compartirlo... conforme con Linus Torvalds, «el futuro es todo código abierto ». Yo pienso lo mismo.

**As Art Director and Concept Artist of Blender's last film, Sintel, Was it too hard to work on it? What is being sought in this kind of free projects?**

Sintel was my first project as an art-director for a short animated movie. Art-direction must involve a lot of communication with the team, and during Sintel I couldn't stay all the production time in the studio. I worked full time in Amsterdam as a salaried workers only the 4 first month for story / concept art during autumn 2009. Unfortunately and cause of the too long story process and continuous rewriting during the pre-production , I had only at the end around 3 weeks to digital paint all the definitive concept art of the movie.

That was a really short time and so it was a hard period, working late, each days without interruption. At the end, I'm really happy with this challenge because it permit me to develop faster a lot of idea, and develop a more solid speed-paintings style in a friendly collaborative environment.

**What new projects do you have in the works?**

Mainly book covers , illustrations and various design for the enteertainment industry. But I developp side of this a new retarget : I want to developp more storytelling in my art, and less only 'illustrating' others ideas. I have so many stories and concept popping in my mind all days long... I simply want to share them and give it a try.



I also found a way with a mix of symbolissism / surrealism to express more complex stories or statement within a single artwork lately. I work on a series of digital painting about it.

**Do you use only free applications for your work or you are forced to use some privative? What is your favorite application and what do you use most?**

I use a 100% free workflow with application , but more than the free aspect, I'm interrested byt the human experience around open-source and the transparency about the product. Open-source distribution system based on Linux as Linux Mint I use are solid system and way more professional similar offer on proprietary.

My favorite application is named

Mypaint , because it's a little painting softwares with very smart concept and who was in my opinion the first software to really care about digital painting as a pleasure. Many ergonomic ideas are just totally genius on it, and made drawing on computer a real pleasure.

The application I use the most is named Krita now. A professional suit for 2D creative. My usage of it is pretty recent ( I switched few weeks ago ) , but I follow the project and interact with developpers since the end of Sintel.

Before that, I was using mainly Gimp-painter.

**Is there any question that has never been asked to you and you would want to answer? Would you?**



Are FOSS more difficult to learn or use than commercial software. Why/why not ?

I don't think it is. They are equally complicated, sometimes a bit more, sometimes a bit less. Each tool needs adaptation and time to have new automatisms with them, and understand how to adapt to them. Peoples who fails by lack of time or by stupidity or non ability of adaption always accuse the softwares. As we said here in France ; "Un mauvais ouvrier accuse ses outils" ; it means a "A bad workman accuses his tools", it works for softwares too in my opinion.

davidrevoy.com  
 deevad.deviantart.com

Traductor: FranVu

And finally, We have found that you also make tutorials that people can buy at the Blender Store, as well as others available for free on your website. Do you think that more and more people are learning with free tools nowadays?

First as a note, all my tutorials are free, if you buy them on the Blender e-shop Store, you support my work and the work of the Blender Foundation ( plus you receive the tutorials packed in a nice DVD box very well printed ) , but they are shared on a licence Creative Commons Attribution 3.0 unported. Same as Sintel. So , you can find even my DVD tutorial on internet depending how community distribute them.

Yes, the number of people using FOSS is increasing, in an exponential way. Most user use Free and Open-source every days , ( Firefox / Wikipedia / Internet servers / Applications / Android / etc... ) and they see they can have the same capable tool for free ; but not only free of paying ; but also free to study , free to contribute, free to adapt it and share it... according to Linus Torvalds, "the future is open source everything." . I think the same.

## LA H SUENA, GRUPO DE MÚSICA.

Entrevista realizada por: María Valiente.



Nunca me ha desagradado el Hip Hop, pero tampoco es un género que escuchase a menudo. Un día, paseando por Cáceres, me encontré un cartel en la puerta de una tienda en la que se publicitaba un grupo llamado "La H Suenas" (ya el nombre me llamó la atención), y que tenían el disco en descarga gratuita. Me lo apunté por curiosidad, lo descargué, y resulta que era un Hip Hop diferente, que me cautivó desde el primer momento, y que a fecha de hoy no puedo dejar de escuchar. Me alegró saber que se distribuían bajo licencia Creative Commons, y fui queriendo saber más de ellos. Como la red es el mejor medio de difusión, sobre todo en estos casos, he llegado a conocer el proyecto Prosodia 2011, que agrupa a diversos raperos extremeños para crear un trabajo de equipo. No me he podido resistir a contactar con los organizadores, La H Suenas, para darlo a conocer en Libresfera. Os lo cuentan todo a continuación.

Vuestro grupo se formó a mediados del año 2009, por el encuentro de RomeRapmen y Layer... en el disco también ha participado El Hispano... Me gustaría que me hablaseis de cuál es la formación oficial del grupo y cuál es el papel que cada uno desempeña...

La H suena nació a mediados de 2009, tras el encuentro fortuito de dos de nosotros: RomeRapmen (Mc) y Layer (Mc y Productor). Al comprobar que teníamos una concepción del Rap muy similar decidimos embarcarnos en un proyecto común: "hacer sonar la H", es decir, devolver la voz a aquella parte del hip hop que había estado "muda". Tuvo así principio un largo peregrinaje que duraría varios inviernos y que acabó cristalizando en nuestro primer disco: Vive y Siente. Para hacerlo decidimos contar con la colaboración de El Hispano (Mc) que acabó uniéndose al grupo. Y esa



es la historia. Hoy, fuera de algunas amistades y algunos libros de filosofía, el ingrato ejercicio de la Escritura llena nuestras vidas. El hip-hop –digámoslo así– es nuestra manera de estar solos.

¿Tenáis experiencia previa en otros grupos o con grabaciones o actuaciones en solitario?

Habíamos escrito mucho por separado, pero ninguno había grabado nada serio.

¿Qué os ha movido a escoger la licencia Creative Commons para vuestro trabajo Vive y Siente?

Dos cosas. Primero, el deseo de compartir nuestra música libremente, sin obligar a la gente a comprarla en el formato tradicional. Segundo: nuestra firme voluntad de hacer que nuestro mensaje trascienda fronteras y suene en América Latina, donde tenemos muchos seguidores.



¿Os parece un modelo sostenible para la música?

Sin duda. Los grupos pioneros en desarrollarlo como, por ejemplo, Radiohead, demostraron que es un modelo viable y lleno de ventajas. La gente puede escuchar tu disco y, si le gusta, comprarlo después e ir a escucharlo en directo. En realidad, así funcionan casi todos los productos del mercado.

¿Vuestro siguiente trabajo lo distribuiréis también de esta manera?

Sin duda. El nuevo disco estará disponible en descarga directa gratuita y, para quienes quieran comprarlo, en iTunes y copias físicas que podrán encargarse por Internet. Así lo hicimos con "Vive y Siente", nuestro primer disco, y

así lo haremos con "Escribiendo el camino".

Vuestra música, tanto las instrumentales como los textos, resulta realmente elegante... ¿Cuáles son vuestros gustos musicales? ¿Hay grupos o artistas que consideréis una influencia importante en vuestro estilo?

Ante todo, La H suena a hip hop, a rap; pero también a reggae, a R&B, a jazz, e incluso a Schubert o Bach. Nuestro trabajo está en las antípodas del purismo musical. Creemos que el hip hop, como cualquier otro género, necesita de la fusión para evolucionar. Por eso, a parte de rap español y francés (Sniper, Saian Supa, Keny Arkana, Kery James, Sinik, Diams...) escuchamos música instrumental (Yann Tiersen,

Bruno Coulais, Yani...), soul (Ottis Reding, Isaac Hayes...), rock, e incluso drum'n bass.

**Para el productor, Layer... ¿Qué herramientas utilizas para las instrumentales? ¿Tienes conocimientos de armonía y composiciones o las creas por intuición?**

La verdad es que prefiero dejar a un lado la intuición y centrarme en el trabajo. Las instrumentales las creo normalmente con Reason 5 y un Akai mpc 1000. Rara vez uso loops sampleados. Prefiero crear mis propias melodías con el piano. Para ello, he estudiado armonía y composición durante más de seis años. Si no lo hubiera hecho, difícilmente podría hacer las instrumentales que hago ahora; me volvería loco buscando la nota adecuada para cada acorde. Cada vez son más los MC's que exigen productores que sepan de música, y eso me gusta: creo que es básico para que el hip hop siga evolucionando.

**En cuanto a las letras... rimáis reposado, vuestros mensajes no son agresivos... ¿Qué os inspira a escribir los textos? ¿Surgen de forma espontánea y rápido o conllevan un trabajo paciente de elaboración?**

Nuestras letras nacen del trabajo y de la reflexión minuciosa. En nuestra opinión, nada es más nocivo para el hip hop que el furor de la inspiración. Aquellos mc's que presumen de escribir sus le-

tras en el estudio, media hora antes de la grabación, suelen ser, en general, aquellos que presentan el mensaje más nocivo y vacío del panorama.

**¿Cuánto tiempo empleasteis en elaborar el disco? ¿En qué estudio trabajasteis?**

El disco es resultado de casi dos años de trabajo. A finales del verano de 2010 terminamos de grabar. Luego Layer pasó casi 6 meses ecualizando, mezclando, editando y masterizando en el estudio con Los Niños de los Ojos Rojos.

**¿Cuáles son vuestros sueños y aspiraciones como grupo?**

Todos y ninguno. No pretendemos vivir de la música sino con ella. Queremos poner nuestro granito de arena en esta maravillosa cultura que los b-boys y las b-girls españoles estamos construyendo. Citando a Pessoa: "No soy nada. Nunca seré nada."



No puedo querer ser nada. A parte de eso, tengo en mi todos los sueños del mundo”.

### ¿Cuáles eran vuestros objetivos cuando pensasteis en Prosodia 2011?

Fundamentalmente queríamos mostrar que en Extremadura el Hip Hop está vivo, y que existe un sentimiento de unión fuerte entre los que formamos parte de esta cultura en nuestra tierra. Todos habíamos oído hablar de todos, pero no nos conocíamos en persona; nos lo planteamos y a Layer se le ocurrió que sería una buena oportunidad el hacer un proyecto como éste.

### ¿Creéis que lo habéis logrado?

Por supuesto, aquel día fue una pasada, todavía recuerdo la cara del dueño del restaurante al que fuimos a comer a medio día todos, al ver entrar a un ejercito de raperos (Risas). El objetivo, que era el inyectar buen rollo entre todos los mc's de Extremadura, se logró de sobra. Todo ello se podrá ver en el making of de la grabación, que aparecerá en youtube próximamente.

lahsuena.info

Autora de la entrevista: María Valiente  
@dreamore85  
mariavalientegarcia.weebly.com

### ¿Ha sido esta una primera edición de algo duradero?

La verdad que estaría bien que la tradición continuase, siempre con grupos nuevos, dándoles así la oportunidad de promocionarse mediante un tema así. Pero bueno, no es algo que podamos asegurar al 100% la verdad. Esto ha sido un proyecto que ha salido desde La H Suena, totalmente financiado y producido por nosotros, y aunque nos gustaría seguir haciéndolo no sabemos si nos será posible.

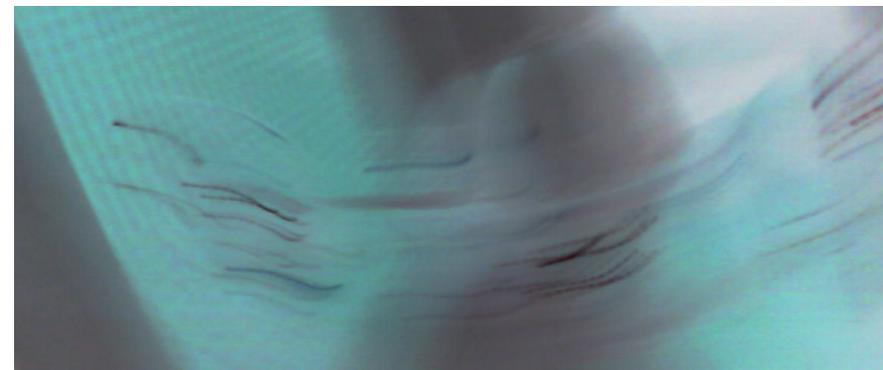
### ¿Qué pregunta no os han hecho nunca, y os gustaría responder? ¿Nos la contestáis?

Pues creo que ésta! (Risas). En realidad estamos contentos con los medios de comunicación. Siempre que nos han entrevistado han respetado bastante el mensaje que queremos transmitir en nuestras letras. Lo único que nos queda es animar a aquella gente que no nos conoce a escuchar nuestro trabajo. Puede sorprenderles de verdad. Ya sabéis:

[www.lahsuena.info](http://www.lahsuena.info)

## MÚSICA EXPERIMENTAL CREATIVE COMMONS

Jorge Marredo.



“Satisfacción Lab” es el “Mr. Hyde” de Jorge Marredo. De formación autodidacta, su trabajo está igualmente influenciado por el minimalismo, la música electrónica experimental, la música para cinta, el radio arte, las grabaciones de campo y la música improvisada.

Toda su obra parte del concepto de inmersión, o lo que es lo mismo, de una concepción experiencial de sonido, el trasladar al oyente a otros niveles de escucha en los que conceptos como melodía, armonía o estribillo son sustituidos por el contacto emocional puro con los sonidos.

Recientemente ha publicado en la netlabel norteamericana Zeronoise (bajo licencia Creative Commons), un EP titulado “Ad nutum” con el seudónimo de Satisfacción Lab. El estilo se podría definir como una mezcla entre música concreta, noise, música para cinta y psicodelia oscura.

Refleja los momentos del día en que nuestra mente trata de escapar de la rutina diaria a través de la fantasía, por lo que se produce una dialéctica entre la atmósfera irreal y los sonidos ordinarios, es decir, una mirada fantástica de lo real y de la parte real de lo fantástico.

Netlabel americana: [zeronoize.org/artist/14](http://zeronoize.org/artist/14)  
El blog: [satisfaccionlab.blogspot.com](http://satisfaccionlab.blogspot.com)  
El soundcloud: [soundcloud.com/satisfaccionlab](http://soundcloud.com/satisfaccionlab)

SUDOKU

7	9	6	1	4	3		5	
4	5					1	3	
	1		7		2			9
9	3	1						5
5						4	9	1
6			8		7		2	
	7	8					1	4
	2		4	3	9	7	6	8

Nivel: Fácil.

\*Soluciones en el próximo número.

BUSCA LAS 7 DIFERENCIAS



Autor de la fotografía original: Lloople.



MENCION ESPECIAL CONCURSO "SE PORTADA": LOURDES LEO.



Estudio de diseño

[hola@dosdins.com](mailto:hola@dosdins.com)



Diseño y programación Web.

Diseño de Logotipos

Identidad corporativa

Retoque fotográfico

Diseñadores de esta revista:

**LIBRESFERA**  
TU REVISTA LIBRE

[dosdins.com](http://dosdins.com)