

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

## **Dossier de Prensa**

**«No leáis para divertir os o instruíros.  
Leed para vivir»**

**Gustave Flaubert**



# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

**Fundación  
Germán  
Sánchez  
Ruipérez**

## La Fundación Germán Sánchez Ruipérez

Germán Sánchez Ruipérez creó la Fundación que lleva su nombre el 27 de octubre de 1981.

Desde su propio origen, la Fundación ha centrado su actividad en el ámbito educativo y cultural y, de manera específica, en la promoción de la lectura y del libro.

Su labor se desarrolla a través de la actividad de cada uno de los diferentes Centros técnicos que definen y estructuran la Fundación: el Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil (desde 1985, en Salamanca); el Centro de Desarrollo Sociocultural (desde 1989, en Peñaranda de Bracamonte, provincia de Salamanca y ciudad natal de Germán Sánchez Ruipérez); el Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (desde 2006, también en Peñaranda de Bracamonte); y finalmente, el Centro Internacional para la Investigación, el Desarrollo y la Innovación de la Lectura / Casa del Lector, ubicado en Madrid y que oficialmente se inaugurará el 17 de octubre de 2012, bajo la presidencia de Sus Altezas Reales los Príncipes de Asturias.

Si bien cada uno de los Centros obedece a un ámbito concreto de actuación, lo que determina de forma precisa tanto cada proyecto en sí como sus diversas actividades, todos ellos comparten una misma vocación:

- El carácter social de todas sus propuestas, abiertas sin limitación alguna al conjunto de la sociedad, tanto urbana como rural.
- El afán innovador.
- La utilidad real de sus actividades, procurando responder siempre a las demandas planteadas por los propios usuarios.
- La experimentación e investigación como base de cada una de las propuestas, tratando de crear nuevos modelos de actuación de posible generalización futura.
- La colaboración constante con otras instituciones, tanto públicas como privadas.
- La evaluación continua y pública de lo que la propia Fundación realiza como forma de medición de la idoneidad de sus propuestas y recurso indispensable para al área de Iberoamérica.
- El carácter internacional de cada una de sus actuaciones, con especial dedicación y vocación al mundo iberoamericano.
- La independencia en su actuación, entendida ésta no sólo como el ejercicio de la autonomía sino, al tiempo, como el afán de diálogo con el entorno que enriquezca la propia identidad fundacional.
- La profesionalidad y objetividad como patrones que rigen su actividad.

DEL

## Órganos de Gobierno

La Fundación Germán Sánchez Ruipérez tiene al Patronato como su máximo órgano de Gobierno. Actualmente está compuesto por los siguientes miembros:

**Presidenta.** María Isabel de Andrés Bravo

**Vicepresidente ejecutivo y director general.** Antonio Basanta Reyes

**Secretaria general.** Ofelia Grande de Andrés

### Patronos

Alberto Corazón

Adela Cortina

Luis Alberto de Cuenca

Guillermo de la Dehesa

Ángel Durández

Víctor Fernández Freixanes

Álvaro Gil-Robles

Carmen Iglesias

Teo Marcos

Eugenio Nasarre

Fernando Rodríguez Lafuente

## Equipo directivo Fundación Germán Sánchez Ruipérez

**Vicepresidente ejecutivo y director general.** Antonio Basanta

**Director general adjunto.** Luis González

### Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil (Salamanca)

**Directora.** Dolores González López-Casero

### Centro de Desarrollo Sociocultural (Peñaranda)

**Director.** Javier Valbuena Rodríguez

### Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas (CITA) (Peñaranda)

**Director.** Joaquín Pinto Escribano

### Departamento de Análisis y Estudios (DAE)

**Director.** Hilario Hernández Sánchez

## Distinciones y reconocimientos

A lo largo de sus más de treinta años de andadura, la Fundación Germán Sánchez Ruipérez ha recibido multitud de galardones y reconocimientos, entre los que cabría citar:

- Premio AEDME al Mecenazgo Cultural. 2000
- Premio Liber. Federación de Gremios de Editores de España. 2001
- Premio Nacional al Fomento de la Lectura. Ministerio de Cultura. 2002
- Premio de la Confederación Española de Gremios y Asociaciones de Libreros. 2002
- Premio Solidaridad. Cruz Roja Española. 2003
- Premio Internet. Junta de Castilla y León. 2004
- Premio Clarín. Asociación de Libreros de Asturias. 2004
- Premio Montblanc. Fundación Montblanc. 2005
- Medalla de Honor de la Asociación Española de Fundaciones. 2006
- Medalla de Oro de Madrid. Ayuntamiento de Madrid. 2008

## Los Centros de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez

### Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil

Desde 1985. Salamanca

Dedicado por entero a la lectura y literatura infantil y juvenil, realiza una innovadora labor de fomento de la lectura, en colaboración con el sistema educativo, las familias y otras instituciones.

Su biblioteca, con más de 130.000 volúmenes, es la primera de España en su especialidad. Posee salas de lectura por edades. Y, en España, fue el primer Centro que puso en marcha una biblioteca para prelectores (de seis meses a tres años de edad) así como una biblioteca específicamente juvenil.

A todo ello suma el Centro de Documentación, primero también de los existentes en nuestro país, y cuya labor se destina preferentemente a docentes, investigadores, universitarios y mediadores de lectura. Cuenta con más de 30.000 recursos documentales, accesibles a través de los servicios automatizados que el Centro posee.

El Área de Formación del Centro organiza diversos cursos, así como encuentros, seminarios, jornadas y congresos.

Finalmente, el Área de Extensión Cultural se ocupa de la realización de diversas exposiciones, muchas de ellas con función itinerante.

Además de la actividad desarrollada en sus propias instalaciones, el Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil lleva a cabo programas de fomento de lectura en centros escolares, bibliotecas rurales, hospitales y centros de salud de la ciudad de Salamanca.

Su labor se recoge en una línea de publicaciones así como en los diversos programas *online*.

DEL





## **Centro de Desarrollo Sociocultural Desde 1989. Peñaranda de Bracamonte (Salamanca)**

Nace con la intención de lograr la dinamización económica y social de la población peñarandina y su comarca, a través de una apuesta decidida y constante por la educación y la cultura.

Con fuerte presencia de la lectura y el libro –hoy Peñaranda arroja los más altos índices lectores en poblaciones españolas de su rango– la biblioteca es el centro neurálgico de toda la actividad desarrollada, que se extiende además a áreas como la formación en nuevas tecnologías, idiomas, artes musicales, plásticas y escénicas.

Para la realización de su labor, el Centro dispone de diversas salas de lectura así como de un auditorio-teatro, área de exposiciones, aulas de formación, laboratorio experimental.

Característica destacada del Centro es su modelo de gestión compartida, donde participa tanto el Ayuntamiento de la localidad, como la Diputación salmantina, la Junta de Castilla y León, la representación vecinal y la propia Fundación.

El Centro de Desarrollo Sociocultural se ha convertido en el referente cultural de Peñaranda de Bracamonte y su comarca. Y en la mejor comprobación del potencial que albergan las áreas rurales en nuestro país.

DEL



# CASA

## Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas para el Medio Rural Desde 2006. Peñaranda de Bracamonte (Salamanca)

Creado para dar un impulso aún mayor a la labor formativa y de difusión que, en el campo de las nuevas tecnologías, realizó desde su origen el Centro de Desarrollo Sociocultural.

Con el apoyo de la Unión Europea y de entidades regionales y nacionales, su labor incide muy especialmente en el ámbito educativo, cultural y empresarial.

Sus programas incluyen una amplia oferta formativa que abarca desde la capacitación intensiva a másteres universitarios.

El auditorio del Centro es sede permanente de reuniones y encuentros profesionales, así como de actividades divulgativas.

Completa el Centro su laboratorio, desde donde se coordina la totalidad de programas que realiza así como la presencia de la Fundación en internet.



Fundación Germán Sánchez Ruipérez

DEL

**... Y Casa del Lector,  
Centro Internacional para la Investigación,  
el Desarrollo y la Innovación de la Lectura  
Desde 2012. Madrid**

Ubicada en varias de las naves del complejo Matadero Madrid, en una superficie que supera los 8.000 metros cuadrados, Casa del Lector significa la culminación del diseño estructural de la propia Fundación.

Como los demás Centros de la Fundación, hace de la lectura el eje principal de su identidad pero tomada ésta preferentemente desde la perspectiva del futuro, de las nuevas y revolucionarias formas de leer que ya están surgiendo en nuestra sociedad y de cuantas otras puedan nacer en los años venideros.

La lectura entendida no tanto como habilidad o destreza, sino como actitud vital, como forma de interpretar y comprender la realidad, como descifradora de cuanto nos rodea para tratar de conseguir ciudadanos con pensamiento propio, analítico, crítico, creativo y solidario. Es decir: lectores.

En Casa del Lector queremos que convivan todas las facetas de la lectura y todas las personas que en torno a ella desarrollan su labor. Somos lectores de palabras, pero también de imágenes, de músicas, de arte, de ciencia... Y en Casa del Lector siempre serán bienvenidos autores, guionistas, traductores, editores, distribuidores, librerías... Ilustradores, diseñadores, bibliotecarios, docentes, padres y madres de familia, lectores infantiles, juveniles y adultos. Objetos lectores de siempre y los nuevos transmisores de la lectura digital, perspectiva ésta que abre horizontes realmente apasionantes.

**DEL**

Para el desempeño de su labor, Casa del Lector define su actividad en torno a varios ejes fundamentales:

- La Información
- La Formación
- La Creación
- La Investigación
- La Experimentación
- La Difusión.

Todas las instalaciones con que cuenta Casa del Lector se orientan a la actividad desarrollada en cada uno de los anteriores epígrafes: aulas, área de exposición, espacios infantiles y juveniles, biblioteca histórica y de documentación, auditorio, área de talleres...

Casa del Lector, a su vez, desea incorporarse al proyecto de gestión compartida que significa Matadero Madrid. Y hacerlo reivindicando el papel creativo que toda lectura tiene –frente al viejo concepto del lector que únicamente es receptor– y a la necesidad urgente que nuestra contemporaneidad tiene de la lectura. Pues una sociedad de la información sólo se justifica y sostiene si da paso a una verdadera sociedad de lectores.

## Equipo Directivo Casa del Lector

**Director.** César Antonio Molina

**Director adjunto.** Javier Lanza

**Directora de Comunicación.** Diana Lara

**Director de Programas.** Xosé Luis García Canido

**Subdirección de Programas y relaciones internacionales.** Isabel Grande

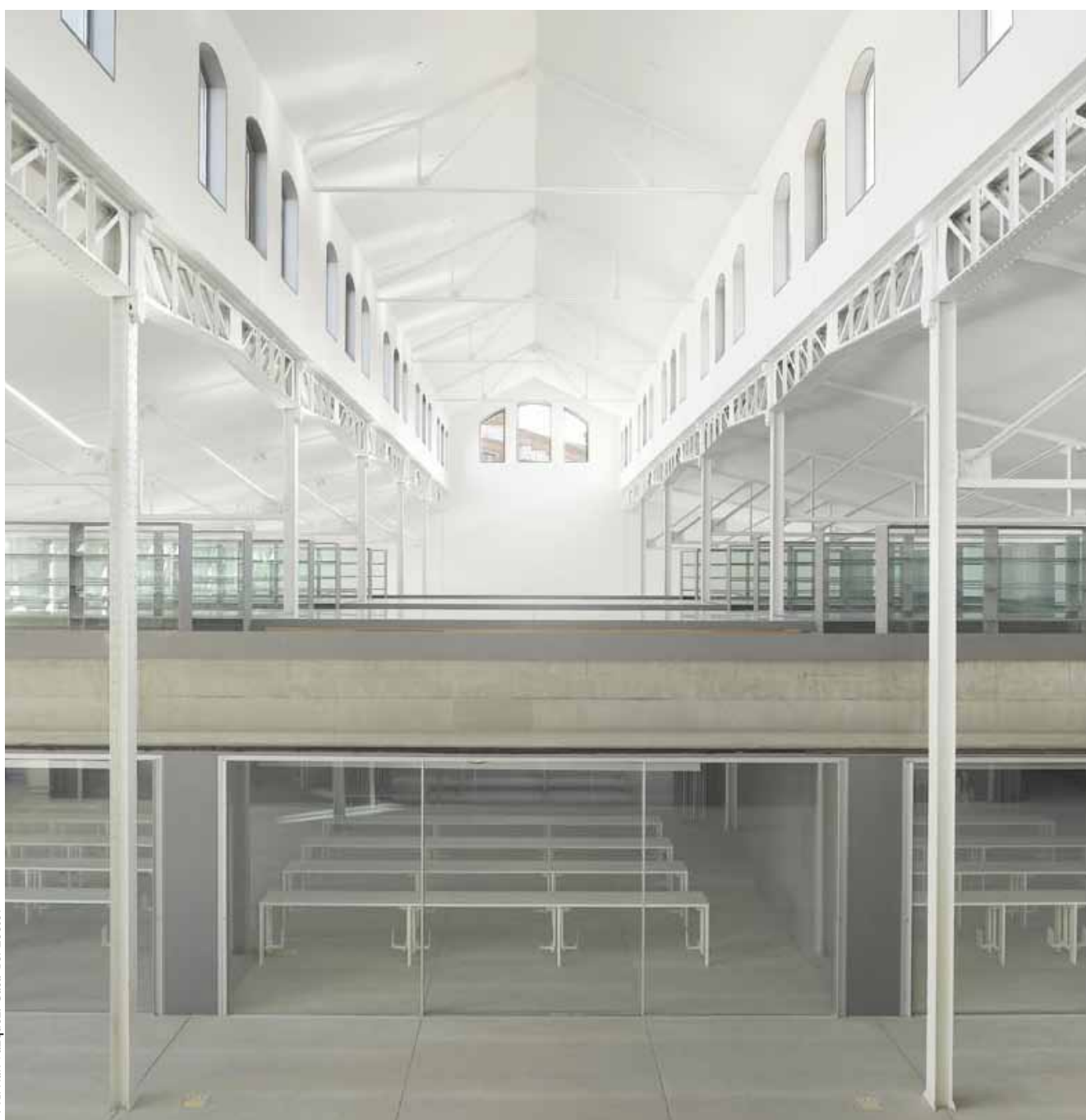
### Coordinación

Aitor Ibáñez

Gonzalo Pascual

Maura Sánchez

Carlota Taboada



Adrián Vázquez. Casa del Lector

DEL

LECTOR

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

**Tu nueva Casa,  
Casa del Lector**



## Casa del Lector. Matadero Madrid

### Leer el espacio por Antón García-Abril & Débora Mesa

El antiguo Matadero de Madrid se está transformando en un centro de creación contemporánea de referencia para la ciudad, convocando concursos de arquitectura que permitan recuperar sus 148.300 m<sup>2</sup> para destinarlos a procesos creativos, formación artística participativa y diálogo entre las artes.

El proyecto de Casa del Lector es el resultado de un concurso restringido, celebrado en 2006, en el que Ensemble Studio obtuvo el primer premio. El objeto del concurso era un proyecto de reforma de las naves 13, 14, 17b y 17c del antiguo Matadero.

La propuesta realizada por Ensemble Studio mantiene y potencia el carácter original del conjunto, industrial y fabril, mediante la imposición de un nuevo orden en las naves existentes. La confluencia y relación del nuevo sistema y el preexistente conforma un nuevo espacio. Se establecen dos niveles físicos, perceptivos y de actividad, que configuran un escenario cambiante. El plano superior, construido con vigas prefabricadas de hormigón pretensado de 52 T de peso, es un espacio de investigación y trabajo. Frente a la estructura basilical de las naves, longitudinal, ligera y metálica, los puentes de hormigón se insertan atravesando los huecos existentes y cosen el espacio transversalmente, dotando de unidad al conjunto de las naves 13 y 14, hasta entonces edificios independientes. El plano inferior participa, sin someterse, del ritmo pautado por el nivel superior. Dinámico y mutable, acogerá las actividades de formación y difusión cultural, permitiendo su futura redescipción.

La nave 17c acoge el área de oficinas, mientras que en la nave 17b se ubica el Auditorio. Su cubierta a dos aguas se reconstruye, manteniendo el perfil original de la nave 17b. El interior, sin embargo, se envuelve, reviste y baña de luz a través de un arco generado por lamas de aluminio.

La paleta material recoge la tradición industrial del conjunto del antiguo Matadero de Madrid. Granitos, acero, hormigón prefabricado, visten el espacio.

El conjunto arquitectónico protegido requirió una operación de cirugía de máxima precisión para conservar su aspecto exterior y su estructura interna, al mismo tiempo que incorporar el nuevo uso. La intervención plantea así desde el inicio la consolidación de la estructura preexistente, en estado precario de estabilidad, y la inserción de una nueva estructura que permite la transformación del espacio para la nueva actividad respetando en todo momento los elementos estructurales originales. La delicada estructura metálica interior y el muro perimetral de fábrica que definían el contenedor original, hoy lo siguen definiendo, y se complementan con la estructura añadida de hormigón prefabricado que claramente se diferencia de lo que anteriormente estaba allí, conservando la memoria del lugar e iniciando en él una nueva historia.

Sabemos que la lectura alfabética se inicia tras descodificar un protocolo de signos que la retina escanea. Luego el cerebro entra en ebullición para crear las imágenes, emociones y estructuras de razón que permiten procesar las ideas previamente escondidas tras la compleja combinación. Es una construcción intelectual, de gran abstracción, y un acto creativo de enorme intimidad. También leer es un acto de comunicación que enlaza la vida de los hombres, que provoca el diálogo con todo aquello que nos rodea. Este principio de conectividad es el que mantiene la necesidad de leer, y se amplía continuamente con nuevos lenguajes, herramientas, soportes, etcétera. La tecnología ha revolucionado en los últimos años este principio, permitiendo que la comunicación, la lectura, sea la línea entre los nodos de una red humana; y los soportes y contenedores reconfiguran su forma y su función para someterse al principal cometido que es la transmisión de ideas entre personas. La biblioteca que fuera el cobijo de los libros, ha evolucionado recientemente en una mediateca capaz de acoger más formatos. Y ahora que parece que los objetos desean ser los sujetos lectores (la pantalla del nuevo iPad 3 se llama “retina”), es cuando se construye Casa del Lector, el espacio más propio del individuo que lee, al que de manera natural nos dirigimos.

La arquitectura reúne masas en equilibrio mecánico y termodinámico: sólidos, líquidos y gases; construye espacios perceptivos que conectan a través de los sentidos con el hombre. “Leer el espacio” es comprender las variables que equilibran el conjunto de reacciones físicas del sistema arquitectónico. Mientras que la lectura alfabética es una creación abstracta que interpreta el orden de signos codificados, el espacio arquitectónico es una creación concreta que estructura energías y fuerzas compensadas, pero que requiere una interpretación para ser leído y actividad para cobrar sentido.

# DEL

Con la Fundación Germán Sánchez Ruipérez abordamos la misión de proyectar y construir el espacio que representaría y haría realidad esta idea, replanteándonos todo desde su origen conceptual. Desde la definición de la necesidad programática, hasta su expresión material y su semántica. Encontramos el lugar, el antiguo Matadero de Madrid, extraordinariamente rico en significados, estratégico tanto en su localización en el espacio metropolitano de Madrid como en el tiempo en que nacía el proyecto. Un recinto cuasi urbano, aislado aparentemente de la fábrica de la ciudad, pero de repente enlazado con la mayor red infraestructural y paisajística que se crea sobre la traza del Manzanares: el parque lineal Madrid Río. Esta médula de conexiones y de espacio público es el eje más relevante de la anatomía urbana de Madrid. Y su presencia nos ayudó a entender que la ciudad es también una construcción que enlaza la vida de las personas. Y que los edificios deben ser el soporte de esta unión y la conectividad el principio básico del sistema. Quisimos por lo tanto materializar este entramado de conexiones y trazar puentes hacia la lectura. Casa del Lector dará vida a la unión entre las personas y la lectura.

## A propósito de la señalética de Casa del Lector por Alberto Corazón

Mi relación como diseñador con Germán Sánchez Ruipérez se remonta ya a 1982. Germán me encargó que renovase toda la gráfica editorial de los libros de texto de Anaya. Y desde luego que lo conseguimos. Tanto desde el desarrollo de los contenidos, como desde su gráfica editorial, el libro de texto tiene un antes y un después marcado por Anaya.

Unos años más tarde, la directora de la sede de la Fundación en Madrid, Felicidad Orquín, me llamó para hacerme cargo de la identidad gráfica de la institución. Primero con las ediciones de libros y, un poco más adelante, en el diseño de los Centros que se iban creando. Ya a cargo del vicepresidente, Antonio Basanta, fui involucrándome cada vez más en el desarrollo de la Fundación. Hasta que, con la construcción del Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas para el medio rural, el CITA, con un proyecto arquitectónico espléndido de Álvaro Siza y Juan Miguel Hernández de León, mi participación como diseñador se dio desde el anteproyecto. No solo en los aspectos señaléticos, sino en otros espacios inéditos, como el jardín en el que incorporé un “hortus tipográficus”, la plaza, el muro exterior o el recorrido de entrada, fueron objeto de intervenciones de diseño innovadores y relevantes. No creo que nunca un diseñador haya contado con la amplitud de miras y el respeto por su trabajo como se dio en este enclave insólito en las llanuras de Peñaranda de Bracamonte.

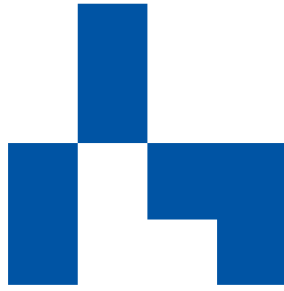
Una colaboración que ahora culmina con las naves de Matadero Madrid, en las que emerge este Centro Internacional para la Investigación, Desarrollo e Innovación de la Lectura. Con un apellido entrañable, Casa del Lector, el Centro, respetando escrupulosamente el espíritu y la arquitectura de las Naves, ha tenido la fortuna de ser intervenido con un proyecto arquitectónico tan radical como sutil, con tanto carácter como elegancia tranquila, de Antón García Abril. También aquí, caso insólito en las rutinas de la construcción, el papel del diseñador y del diseño ha sido reclamado desde el anteproyecto. El estudio Investigación Gráfica, Alberto y Oyer Corazón, cuando la excavación ni siquiera había comenzado, diseñó una gran flecha, como caída del espacio, que señalizaba el territorio intervenido.

A partir de ahí hubo una primera fase de “diseño de información para las visitas de obra” que, a través de paneles y flechas, indicaba el alcance conceptual y material del proyecto. Paralelamente, estructuramos el apartado señalético, criterios, tipografías, gama cromática, que servía al mismo tiempo como referente tanto para el proyecto de arquitectura como para el interiorismo. Creamos una tipografía corporativa, la Futura Lectora, interviniendo sutilmente en el diseño admirable del maestro Paul Renner. Tras múltiples ensayos nos decantamos finalmente por una Futura Lectora exclusivamente de versales, que tiene como tipografías complementarias la Helvética Condensed y la Gill Sans.

El proyecto conceptual de Casa del Lector se plantea como abierto, pluridisciplinar y sin jerarquías, de estructura horizontal. De acuerdo con estas características, lo hemos dotado de una identidad gráfica muy versátil en la que nos manejaremos, de acuerdo con las exigencias de cada soporte, con dos herramientas: el Logo y el Icono. El Logo se configura como el nombre en continuo desplazamiento sobre un cuadrado.

DEL





El Icono, a su vez, es una construcción gráfica puramente gestáltica, rápidamente memorizable, con una excelente respuesta tanto en tamaños muy pequeños para desarrollos digitales, como en formatos importantes tanto en dos dimensiones como volumétricos.

A estas tres herramientas gráficas, Logo, Icono y alfabeto Futura Lectora, hemos incorporado otra conceptual: la palabra, como soporte primario del hecho lector.

Palabras luminosas, palabras que flotan en el aire. Con la inestimable colaboración de Signes, hemos explorado las posibilidades que nos ofrecía el tubo de neón. Un recurso que, desgraciadamente está a punto de desaparecer sustituido por la tecnología led. Frente a él, el neón ofrece una luz tamizada, amable, que no deslumbra, unos colores que no proyectan sino que salen del interior mismo del tubo de vidrio.

Para la señalización exterior hemos recuperado el rótulo luminoso, la caja tipográfica con una luz en su interior que se esparce en los bordes de la letra. Siempre sobre la base de la Futura Lectora, los rótulos de Casa del Lector, Auditorio y Fundación Germán Sánchez Ruipérez, integrados con la arquitectura de las naves, ofrecen ya en el paseo de entrada a Matadero, una atmósfera de “casticismo moderno”, de recuperación atemporal y contundente, del “rótulo de toda la vida”.

DEL

La señalética de despachos, aseos, espacios, aulas y naves, siempre sobre la base tipográfica de la Futura Lectora, ha sido desarrollada por Oyer Corazón con la extrema legibilidad y al mismo tiempo discreción que está en el principio básico que siempre nos ha regido: evitar la polución gráfica. Planificar una buena estrategia que nos permita reducir al mínimo las señales, y que éstas sean percibidas solo cuando se está buscando información.

En las oficinas de la Fundación desarrollamos dos soportes experimentales. El primero es el aire, palabras en descarnado neón, que floten en el espacio de trabajo de una Fundación profundamente humanista. El otro soporte es un gran muro tipográfico con reflexiones del fundador, Germán Sánchez Ruipérez, sobre la cultura, el libro y la lectura. La tipografía, bidimensional por su propia naturaleza, adquiere aquí un volumen de luces y sombras delicadas.

Finalmente, Casa del Lector necesitaba una barandilla para proteger la diferencia de cota en la entrada, para lo que diseñamos una protección que además de salvaguardar ofrece un asiento ergonómico que ayudará a la conversación, la lectura, el intercambio y la meditación.

Adrián Vázquez, Casa del Lector



Adrián Vázquez, Casa del Lector



Adrián Vázquez, Casa del Lector



DEL

## Interiorismo por Jesús Moreno

El proyecto de interiorismo de Casa del Lector responde a una necesidad de diversificación de grandes espacios diáfanos mediante actuaciones autónomas y elementos heterogéneos, dentro de una intención formal uniforme. Un diseño estricto y racional conjugado con una cuidada elección de materiales y tratamientos cromáticos variados que dialogan y complementan unos espacios de gran riqueza espacial.

Es un diseño en evolución, que se enfrenta a unos espacios que se construirán en un futuro con el uso, con un planteamiento muy abierto y con intervenciones cautelosas. A partir de la apertura del edificio, el diseño irá evolucionando, teniendo en cuenta la versatilidad de uso y la adaptación a sus diferentes funciones, permitiendo que las nuevas tecnologías convivan con las prácticas tradicionales en el campo de la lectura.

Las características finales del proyecto surgen de la colaboración multidisciplinar entre los tres estudios participantes: arquitectura, diseño gráfico e interiorismo. Esto ha generado una actuación homogénea, equilibrada e integradora de enriquecimiento mutuo y una solución final serena y de gran belleza.



Adrián Yáñez. Casa del Lector

DEL

## **Colección Fernando Eguidazu de Novela Popular**

La Colección Fernando Eguidazu de Novela Popular consta de aproximadamente 50.000 títulos y cubre el período comprendido entre mediados del siglo XIX y la actualidad. Entre ellos se incluyen también publicaciones de otros países, como Argentina, México, Estados Unidos o Francia, entre otros.

A efectos de la colección, se engloban bajo el concepto de “novela popular” aquellas publicaciones que iban dirigidas a un público amplio y que no tenían otra pretensión que el mero entretenimiento. Se ha considerado tradicionalmente que su público lector lo constituían las llamadas “clases populares” (de ahí la denominación de este tipo de literatura), es decir, personas sin demasiada formación cultural, pero lo cierto es que también fueron frecuentemente leídas por personas de más amplia cultura que, por una u otra razón, buscaban en algunos momentos el entretenimiento puro y sin complicaciones que estas novelas ofrecían.

Tradicionalmente menospreciada y marginada como infraliteratura, esta novela popular tiene sin embargo su importancia, que la hace merecedora de atención: en primer lugar, y guste o no admitirlo, era lo que leía la gente común; de hecho, lo único que leía en la mayoría de los casos. Y desde luego constituyó la iniciación a la lectura de la mayoría de los adolescentes. En segundo lugar, fue un fenómeno editorial, y por tanto empresarial, de enorme importancia. Las editoriales dedicadas a la novela popular editaron millones de ejemplares anuales y algunas de ellas, con su expansión en Iberoamérica, se convirtieron en las primeras multinacionales españolas. Y en tercer lugar, si su interés literario fue ciertamente escaso, no puede decirse lo mismo de su interés sociológico. En esta literatura se reflejan muchos de los valores y preocupaciones de la sociedad de su época y constituye por tanto una valiosa fuente de conocimiento de dicha sociedad.

**DEL**

Así lo han entendido en otros países en los que el estudio de su literatura popular ha superado desde hace tiempo los prejuicios que en el nuestro aún la tienen poco explorada, y donde existen colecciones amplias y bien catalogadas a disposición de estudiosos e investigadores.

En España también existen colecciones de novela popular, y algunas importantes, en manos privadas. Pero obviamente esas colecciones no están accesibles sino a sus propietarios. Y en cuanto a los fondos existentes en entidades públicas, aunque pudiera pensarse que están, teóricamente, abiertos a su consulta para estudiosos e investigadores, lo cierto es que en la práctica son muy difícilmente accesibles, entre otras cosas por falta de catalogación.

El propósito de la incorporación de esta colección a Casa del Lector es, precisamente, permitir, a quien se interese por esta materia, el acceso a unos fondos que faciliten el estudio o, simplemente, el conocimiento de una parte no desdeñable (por las razones antes expuestas) de la literatura española. La colección es una de las mayores de España y en algunas de sus secciones, como la relativa a las novelas por fascículos del período 1900-1936, la mayor de las escasísimas existentes. Si esta colección llega a convertirse, de una u otra forma, en un lugar de referencia de los estudiosos, investigadores o simples aficionados a estas materias, se habrá logrado el objetivo perseguido.

La Colección está estructurada en varios bloques ordenados por épocas:

El primero comprende el siglo XIX, y más concretamente su segunda mitad. Lo forman ejemplares de las “aleluyas”, las coplas y los denominados romances de ciego que se leían en voz alta por barrios y pueblos, a un público predominantemente analfabeto. Constituyen lo que podría denominarse la prehistoria de la novela popular. Les siguen los folletines que se insertaban por entregas en la prensa diaria y en las revistas, como medio para fidelizar al lector. Y, sobre todo, las novelas por fascículos que se publicaban semanalmente por entregas, y que se vendían directamente por suscripción, o bien en las librerías o en la propia imprenta que los editaba. Los fascículos publicados eran puras entregas de texto, sin portada, que se iban siguiendo semanalmente por los lectores y que, concluida la obra, se encuadernaban. Y en cuanto a su temática, se trataba de historias lacrimosas de viudas y huérfanos, cuando no de víctimas de la injusticia social. Sus autores escribían simultáneamente a su publicación y su extensión dependía del interés del público, concluyendo tan pronto las ventas disminuían. Hubo obras que rebasaron las 2.000 páginas.

El segundo, sin duda el más valioso de la colección, corresponde al período 1900-1936. Lo integran alrededor de 20.000 fascículos, integrados en más de 600 colecciones. A diferencia de los fascículos de la novela popular del XIX, éstos tenían vistosas portadas a todo color. Y como eran historias de aventuras, viajes por lugares exóticos, piratas o luchas con pieles rojas o tribus salvajes, tales portadas resultaban sumamente atractivas, llenas de acción y colorido. Sin duda son estas portadas lo que especialmente atrae a los coleccionistas actuales. Se agrupaban en colecciones claramente diferenciadas por la temática: policíacas, de piratas, del Oeste americano, de terror, ciencia ficción, viajes, aventuras exóticas en selvas o lugares remotos... En algunos casos cada fascículo era un episodio completo, ligados entre ellos por el personaje, mientras que en otros –la mayoría– se trataba de una novela larga que se prolongaba en tantos fascículos como soportara la fidelidad de los lectores. A esta época corresponde también la aparición de importantes colecciones de novela popular cuya andadura se prolongaría después de la guerra civil, como “La Novela Rosa” de la Editorial Juventud, las colecciones de novelas del Oeste y de Aventuras de Ediciones Iberia o de la antes mencionada Editorial Juventud, la popularísima “Biblioteca Oro” de la Editorial Molino, o la no menos popular colección “Hombres Audaces” de la misma editorial.

El tercer grupo (tras el paréntesis de la Guerra Civil, del que la colección contiene también algunos títulos) corresponde a los años cuarenta, la que se conoce como la edad de oro de la novela popular española. Son los años del Coyote de José Mallorquí, del Pirata Negro de Pedro Debrigode (alias Arnaldo Visconti), del Encapuchado de Guillermo López Hipkiss y de tantos otros personajes como MacLarry, Mike Palabras, Jíbaro, Jim Texas o el Vengador. En un país surgido de una cruel Guerra Civil, inmerso en un largo período de penuria y sin apenas otros recursos de ocio que el cine y la radio, la novela popular se convirtió en uno de los principales recursos de entretenimiento y en un poderoso configurador del imaginario colectivo. No es fácil valorar hoy en día la importancia que en este imaginario tuvo, en aquellos años, por ejemplo, el personaje del Coyote. La colección cuenta con prácticamente todo lo que se publicó en esos años cuarenta.

El siguiente grupo lo constituye la novela popular publicada a partir de 1950. Son los años del llamado bolsilibro. La literatura de quiosco (denominación atinada por cuanto tales novelitas se vendían mayormente en los quioscos de prensa) adoptó, ya para siempre el formato pequeño, apto para

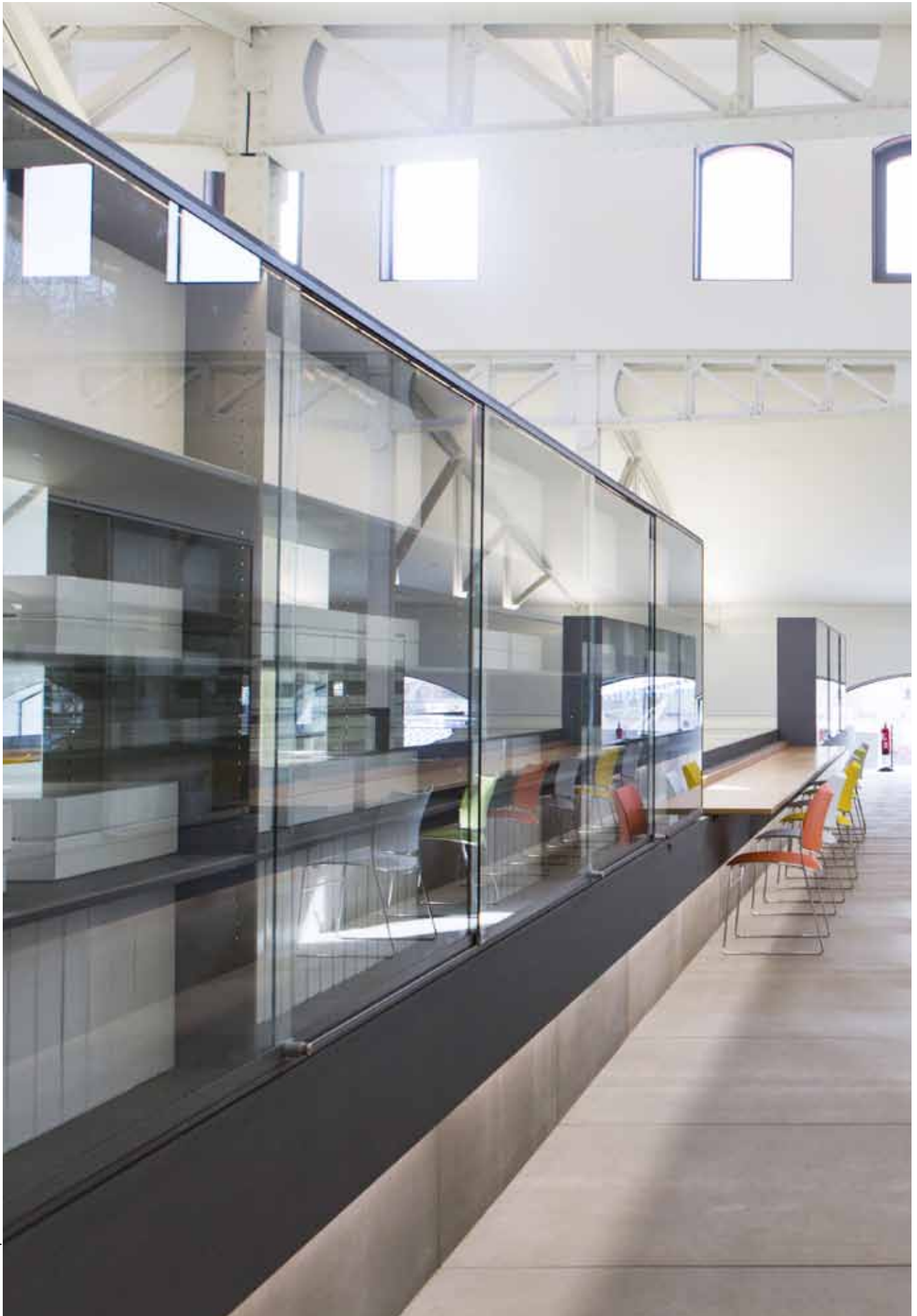


llevarlas en el bolsillo. Se leían no solo en casa, o en los ratos perdidos, sino también en el metro o el tranvía, y tal formato era obviamente el más adecuado. Se editaron por millares (ediciones semanales de 50.000 ejemplares o en el caso de algunos autores, muchos más), inundaron los quioscos con miles de títulos, fundamentalmente consagrados al Oeste, la novela policíaca y la novela rosa, consagraron colecciones como Rodeo, FBI, Servicio Secreto, Bisonte, Amapola, Madreperla o Rosaura, editoriales como Bruguera –la campeona indiscutible–, Rollán, Molino o Valenciana, e hicieron famosos a autores como Corín Tellado, Marcial Lafuente Estefanía, Fidel Prado o Alf Manz.

Si los años cuarenta fueron la edad de oro de la novela popular, los cincuenta y los sesenta fueron sin duda la edad de oro de las editoriales. Publicaron millones de ejemplares anuales y expandieron su mercado a toda Latinoamérica. Pero el interés de esta literatura comenzó claramente a descender. Los argumentos se estereotiparon, la calidad de los textos (que nunca había sido demasiado alta, la verdad, salvo contadas excepciones) fue decayendo cada vez más, las novelas se fueron convirtiendo en un producto industrial, adocenado, convencional, ajustado a unos clichés que se repetían de forma mecánica... Todo esto llevó algún tiempo, y su devenir se puede seguir fácilmente a lo largo de los miles de títulos que de este período hay en la colección.

Llegamos finalmente al último grupo, que contiene lo publicado a partir de los años setenta. Es el ocaso de la novela popular: no solo por su ya ínfima calidad, fuera de algún nuevo interesante autor, sino porque el mayor nivel de vida –y de cultura– de la población, la competencia imbatible de la televisión y el acceso a nuevas opciones de ocio, fueron relegando las ediciones de novelas populares a una dimensión mucho más modesta. Las colecciones supervivientes en los quioscos fueron escasas. Y poco a poco, las editoriales que habían protagonizado el boom de la literatura de quiosco, Rollán, Valenciana, Bruguera... terminaron por cerrar. No puede extrañar por lo dicho que en este grupo (años setenta en adelante), el número de títulos de la colección sea más escaso que en los anteriores.

Dos observaciones más conviene hacer respecto a la colección: primero, que al tratarse de una colección viva, continuará engrosándose con nuevos ejemplares; y segundo, que se complementa con un fondo documental de libros, artículos, fotografías y documentos de todo tipo que, igualmente, se seguirá incrementando y para el que serán bienvenidas las aportaciones que se quieran hacer.



Adrián Vázquez. Casa del Lector

DEL

LECTOR

## ONO, socio tecnológico de Casa del Lector

Uno de los objetivos prioritarios para ONO, compañía líder en telecomunicaciones por fibra óptica en España, es contribuir al desarrollo de la sociedad y al interés por la cultura a través de la evolución de las nuevas tecnologías, poniendo de manifiesto el alto potencial del mundo digital para el aprendizaje interactivo y los nuevos métodos de lectura que las nuevas herramientas y gadgets tecnológicos hacen posible.

Con este propósito, ONO firmó en 2011 un acuerdo de colaboración con la Fundación Germán Sánchez Ruipérez a través del cual el operador se constituye como socio tecnológico del proyecto Casa del Lector.



Germán Sánchez Ruipérez y José María Castellano, presidente de ONO, en el momento de la firma del acuerdo.

ONO ofrecerá los servicios y tecnologías más avanzados del mercado de las telecomunicaciones gracias a la implantación de una red de fibra óptica de alta capacidad en el centro, que permiten la conexión a internet a 1 Gbps, así como acceso WiFi, entre otros. Además, en las instalaciones también se ubicará el Centro de Innovación Digital (CID) de ONO, un espacio abierto al público basado en la investigación experimental de todos los nuevos contenidos y servicios digitales que están al servicio del desarrollo cultural, social y empresarial. Este lugar pondrá de manifiesto el alto potencial del mundo digital para el aprendizaje interactivo de cualquier ámbito de conocimiento.

Con todo ello, ONO pretende contribuir al desarrollo de un centro llamado a ser referente en el mundo de la lectura, por lo que colaborará con Casa del Lector en los distintos eventos socioculturales, debates y ciclos de conferencias, sesiones de experimentación de nuevas tecnologías, charlas educativas y actos institucionales.



# CASA

Todo esto supone que ONO no sólo proporcionará los servicios de telecomunicaciones a este proyecto puntero, sino que además contribuirá al desarrollo del mismo a través de sus activos y mediante la realización de eventos y actos institucionales.

A través de este acuerdo, la compañía fomentará el interés por la lectura y el conocimiento entre sus grupos de interés, contribuyendo a crear una red de enlaces interrelacionando al público con los profesionales y a la cultura con la red.

DEL

LECTOR

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

## Exposiciones

## El hilo de Ariadna. Lectores/navegantes

**En octubre, Casa del Lector inaugura la exposición *El hilo de Ariadna. Lectores/navegantes*, en Matadero Madrid, dedicada a la lectura como el hilo que nos guía y orienta**

El hilo de Ariadna. Lectores, navegantes, organizada por Casa del Lector y Acción Cultural Española (AC/E), ofrece al espectador el posible viaje de los saberes a través de la lectura mostrando distintos laberintos y dibujando un recorrido que abarca desde el territorio del mito a las redes de comunicación actuales pasando por otras formas de transmisión del saber como pueden ser las estructuras biológicas creadas por la Naturaleza.

Francisco Jarauta es el comisario de esta exposición que reúne una veintena de obras entre litografías, óleos, dibujos, documentales, proyecciones de vídeo, instalaciones y vinilos de escritores y artistas de dentro y fuera de nuestras fronteras que permiten al visitante acercarse al mundo de la lectura y el saber en un recorrido que aún en un mismo espacio el laberinto pintado en el peristilo de la Casa de Lucrecio de Pompeya y la planta del palacio de Knosos en Creta (reproducidos en la pared) con el Opuscula varia de Llull, Rayuela de Julio Cortázar o el Hipocampo dibujado en 1901 por Ramón y Cajal con litografías y obras de Jaume Plensa (Barcelona, 1955), Robert Morris (Kansas City, 1931), Robert Smithson (Passaic 1938 - Amarillo 1973), Adolph Gottlieb (Nueva York, 1903-1974), Constant (Ámsterdam, 1920 – Utrecht, 2005), Rosó Cusó (Barcelona, 1965), Eugeni Bonet (Barcelona, 1954) y Charles Sandison (Haltwhistl, Escocia 1969) entre otros.

DEL

La exposición incluye también instalaciones que se han adaptado y construido in situ para la ocasión como Postcapital de Daniel García Andújar (Almoradí, 1966), una torre elaborada con estanterías vacías, mesas y ordenadores; la instalación con conexión a Internet The file room, de Antoni Muntadas (Barcelona, 1942); The Work v03 de Imogen Stidworthy (Liverpool, 1963); la instalación interactiva visual y sonora The Oracle: Tell me a secret, de Gema Álava (Madrid, 1973) y Josué Moreno (Jaén, 1980) o la espectacular instalación interactiva del Museo de Herculano.

La muestra se completará con un Twitwall en el que los visitantes podrán comentar lo que más les ha interesado de la muestra. En el muro digital cada una de las obras se identificará con un hashtag # que indicará a qué obra se refiere cada comentario. De esta forma el usuario podrá acceder a la una información online específica de cada pieza a la vez o contemplar el variado mosaico del panel general físico.

## El Hilo de Ariadna por Francisco Jarauta

### 1. La figura del laberinto

Gustav René Hocke en su ya clásico estudio *Die Welt als Labyrinth*, traza la línea de continuidad, a lo largo de las épocas, de esta figura que, en sus variaciones, expresa como ninguna otra la concepción del mundo que ha tenido la civilización occidental. Desde el laberinto clásico, el de Cnosos, que dio lugar al mito en su primer relato, hasta las formas medievales o manieristas que en la época moderna dibujan la errancia del hombre barroco, perdido en un mundo de signos que intenta descifrar, viajan diversas expresiones que en la historia de la iconografía moderna nos muestran el complejo repertorio de interpretaciones del laberinto.

La centralidad de esta figura y su permanencia a lo largo de la historia nos permite pensar que ella como ninguna otra expresa la naturaleza humana en sus condiciones antropológicas, como seres abocados a un destino o historia inciertos, sin un horizonte claro, sino marcado por los enigmas, por aquel espacio que el mito dibuja como camino tortuoso hacia el sentido o la verdad a través de aquellas formas del saber que toda cultura construye. Se podría decir incluso que la figura del laberinto funda como ningún otro relato mítico la verdad de la experiencia humana. Mejor aún, el laberinto podría ser la figura que funda un inicio de la historia de la humanidad; su final sería narrado desde otra figura que se halla en sus extremos y que no es sino la del naufragio. La historia se inicia en el centro del laberinto desde el que partirá el largo viaje de Ariadna y se proyectará en el tiempo de una historia que otra tradición asocia a las formas del naufragio.

Borges interpreta la permanencia del laberinto en la cultura occidental a partir de la pérdida de transparencia o de lo que él llama “la opacidad del mundo”, la dificultad para explicar o entender la ley de los acontecimientos, la historia o el destino. El mito inicial fundó la frontera de los saberes humanos, de todo aquello que se resiste a ser sabido o conocido. Para Borges el mito y los relatos que le siguen mantienen la relevancia y atención de toda exégesis e interpretación. Son los mitos los que custodian las preguntas y los enigmas y es la historia la que se aventura en el juego de las interpretaciones. De ahí la importancia absoluta de la lectura como registro fundamental no sólo del reconocimiento de los saberes sino también del descubrimiento del sentido más allá del laberinto o del naufragio. Es en este aspecto que Borges en el ensayo *La esfera de Pascal* traza una pauta interpretativa de una historia que puede leerse anclada en sus momentos fundacionales, entendiendo su evolución como capítulos de una misma pregunta. “Quizá la historia universal es la historia de unas cuantas metáforas”, escribe, para concluir, como si se tratara de una pensada simetría, lo de “quizá la historia universal es la historia de la diversa entonación de algunas metáforas”.

En efecto, en la figura el laberinto, en primer lugar, se reconoce la condición humana, su preguntar, aquella sed que recorre los relatos de las estepas asiáticas, que ven en la sed el atributo principal del ser humano. Una sed que se hace pregunta y que moverá al Ulises homérico a iniciar el viaje. Y en segundo lugar, de la mano de Ariadna, la atención gira sobre la construcción de las formas de la cultura, la religión, la ciencia, el arte... que el hombre construye cuando abandona el laberinto. Es el viaje que la escritura hace posible, mostrándonos la compleja construcción de los discursos y saberes, tal como sugiere el Seminario del Collège de France de 1980, dirigido por Roland Barthes bajo el título de *La métaphore du Labyrinthe*.

DEL

En el laberinto gira toda la cultura occidental, sus orígenes, su historia, sus desafíos últimos, aquellas ideas que la orientaron, su verdad y su sombra, la obtusa insistencia por conquistar nuevas transparencias ahí donde sus saberes se revisan desde la dificultad impuesta por la propia pasión del conocimiento. Al igual que Dürrenmatt sugiere en su *Minotaurus. Eine Ballade*, la permanencia del enigma es la garantía última de la verdad del mito y sus versiones nos remiten una y otra vez necesariamente a la galería de espejos que su laberinto nos propone. Un juego infinito en el que se dan cita las diversas literaturas y las formas que la escritura ha ido intentando tejer para construir ese tapiz del mundo en el que se albergan relatos e imágenes – Dédalo su primer inventor– de todo aquello que se oculta entre las sombras, protegiendo su misterio.

Hans Blumenberg habla en su *Paradigmen für eine Metaphorologie* de “metáforas absolutas” que operan en el campo del discurso y de la representación del mundo como metáforas que se sitúan más allá del campo estrictamente lógico y conceptual, articulando un esquema antropológico radical que permite la comprensión de las relaciones que el mito funda. Sin duda alguna, la figura del laberinto es una de estas metáforas absolutas y su historia y formas vuelven a la historia de la cultura con sus registros iconográficos más variados, pero siempre cercanas a la pregunta inicial, a aquel enigma que fundó la historia del primer laberinto y que iluminará la ejemplar secuencia histórica que Hermann Kern nos muestra en su *Labyrinthe*. Un viaje que llega a nosotros y que volvemos a interpretar más cercanos a los problemas de nuestro mundo.

## 2. Del mito a la literatura

La amplísima literatura sobre el tema del laberinto ha recorrido caminos varios, apoyados por exégesis e interpretaciones que desde presupuestos no siempre convergentes han intentado iluminar los diferentes aspectos de la cuestión. Los trabajos de Sir Arthur Evans en las excavaciones del palacio de Cnosos entre 1900 y 1906 ofrecieron en su momento una documentación que permitió abrir nuevas direcciones de estudio en relación a los contextos culturales desde los que leer los documentos antiguos. Pero lo más curioso es que no disponemos de una versión canónica del mito, sino de diversos materiales, cuya variación nos muestra la permanente elaboración que la literatura sobre el laberinto sufrió a lo largo del periodo clásico.

Hoy cualquier aproximación al tema no puede dejar de apoyarse en aquellos testimonios que la Antigüedad nos ha transmitido. Junto al relato encontramos ya la lectura y juicio de su significado. Valga en primer lugar el minucioso relato de Plutarco, quien desde un inquietante pesimismo, acierta a reunir en un solo fragmento todos los testimonios antiguos acerca de la figura del laberinto (Teseo, 15-21), afirmando la sinuosidad de los testimonios que se pierden en la suma de variantes, algunas entre sí no concordantes. O habría que acudir a los grandes recopiladores antiguos como Diodoro Sículo (*Biblioteca*. I, 61 ss), Plinio (*Historia natural* XXXVI 85 ss.), Apolodoro (III, 1) o Isidoro de Sevilla (*Etimologías* XV 2 36). Y sin olvidar los lugares fundamentales de los grandes poetas que desde Virgilio (*Eneida* V 588 ss. y VI 14 ss.) a Ovidio (*Metamorfosis*, VIII 151-259) y al más arcaico Homero (*Iliada*, XVIII, 590 ss), nos relatan la importancia del mito sobre el Minotauro.

En todos ellos vendrá a narrarse una historia que cuenta cómo Dédalo construye por orden de Minos un laberinto para custodiar al Minotauro al que Teseo mata con la ayuda de Ariadna, hija de Minos. Se trata en efecto de una historia que pasa a la literatura con una excepcional fuerza dando lugar a una

compleja recepción e interpretación de los hechos, cuya verosimilitud no ha sido probada. Lo que importa es, como afirma Penelope Redd Doob en su *The idea of the Labyrinth*, la aparición de un mito que muy pronto será aceptado como referencia de algo que trasciende la historia para hablar de la condición humana misma.

Qué hay detrás de esta “métaphore sans référent” como dice A. Peyronie, en qué se funda su fuerza y eficacia al animar una serie de variaciones sucesivas cuya intención no es otra que la de repensar el mito original, aquel encierro del Minotauro, encierro debido a su monstruosidad, humano con cabeza de toro, que Minos custodia y protege en su secreto, y al que Teseo con la ayuda de Ariadna dará muerte. Una vez más es Borges quien ha vuelto a hacerse esta misma pregunta dándonos una lectura de indiscutible interés. En *La casa de Asterión*, conciso y sorprendente fragmento de *El Aleph*, Borges planea que la idea del laberinto es extensible al mundo. En el centro del laberinto Borges sitúa a un Yo narrador que recorre las salas y corredores de la casa o palacio, encerrado entre “galerías de piedra” por las que discurre enajenado, sabedor de ser él mismo el verdadero autor. “El hecho es que soy único”, extrañeza que le lleva a imaginar un mundo igual que la casa o palacio en el que vive”... Pero dos cosas hay en el mundo que parecen estar una sola vez: arriba, el intrincado sol; abajo, Asterión. Quizá yo he creado las estrellas y el sol y la enorme casa, pero ya no me acuerdo”. La conciencia del monstruo, Minotauro o Asterión, se desdobra y borra. De nuevo regresa a la encrucijada del no saber, de aquella condición de prisionero involuntario, sometido al poder de Minos, en el encierro por excelencia de toda la mitología antigua. Y mientras seguirá a la espera de su redentor. “¿Cómo será mi redentor? me pregunto. ¿Será un toro o un hombre? ¿Será quizá un toro con cara de hombre? ¿O será como yo?”. Y si su redentor fuese Teseo, que con la muerte acaba con la ambigüedad monstruosa del destino, abriendo la puerta al sentido, aquel sentido que se construye contra el enigma, siempre irresoluble, imposible de atravesar. Qué extraña liberación, la sugerida por el texto borgiano, cuando ya la escritura termina siendo la verdadera puerta abierta para abandonar el laberinto, comenzando así aquel viaje que Teseo y Ariadna iniciarán con su huida.

Viaje que desde una cercana perspectiva Dürrenmatt nos propone al imaginar un nuevo laberinto en el que el Minotauro encerrado espera la llegada del enemigo. Todos somos, nos reconocemos en la figura del Minotauro, somos Minotauro. Y todo él proyectado en una galería de espejos que nos devuelve imagen a imagen la circularidad del engaño. Hasta Teseo irrumpirá en la escena, cubierto de una cabeza de toro, jugando al desdoblamiento que arrastrará al verdadero Minotauro a la muerte. Lo que está en juego es el orden del mundo, de las cosas, más allá de la trágica ambigüedad que el mito nos propone. Teseo anuncia un nuevo orden más allá del laberinto “para que el mundo conserve su orden y no se convierta en laberinto y así caer en el caos del que había brotado”. Dürrenmatt nos presenta un Minotauro melancólico, solitario, atento a ordenar el caos de imágenes que el laberinto le propone en su extraño desdoblamiento. Su negación dará paso a otro orden que significará el final del laberinto. Las cosas comenzarán a tener nombres, apariencias verdaderas, entrarán en la secuencia del mundo como cosas, sin el insoportable peso de su enmascaramiento. Y al intuir este paso salvador el Minotauro iniciará su danza que dionisiacamente anuncia su metamorfosis. Su melancolía cederá al contemplar a Ariadna que entra en el laberinto con paso de danza. “Vino danzando con el ovillo de lana que desenrollaba, y danzando, casi con delicadeza, enrolló el hilo rojo a sus cuernos, y se marchó siguiendo el hilo y danzando, y cuando el Minotauro se despertó, una vidriosa mañana, vio venir hacia él un Minotauro reflejado innumerables veces, con los ojos fijos en el hilo de lana como si fuese un rastro de sangre. En aquel momento, el Minotauro pensó que era su imagen, aunque seguía

sin entender lo que es una imagen, pero luego se dio cuenta de que el otro Minotauro venía a su encuentro mientras que él estaba tendido en el suelo. Aquello le desorientó. El Minotauro se levantó y no se dio cuenta de que el cabo del hilo rojo de lana estaba enrollado en sus cuernos. El otro se aproximó”. Este final que Dürrenmatt propone de la muerte del Minotauro está asociado al juego que Teseo y Ariadna representan, precedido por la danza de Ariadna.

Ha sido Karl Kerényi en su estudio *Vom Labyrinth zum Syrtos: Gedanken über den griechischen Tanz* quien ha insistido en el carácter central de la danza en el proceso de liberación del laberinto. Cercano a los estudios de W.F. Otto, Kerényi sugiere que el laberinto debe ser pensado más en el contexto de la danza que en el de la arquitectura. Los referentes históricos, arqueológicos y literarios que Plutarco ya recoge y que relatan cómo Teseo junto a Ariadna y los jóvenes liberados del laberinto danzan a la memoria del acontecimiento de su liberación e inauguran así un nuevo tiempo que la danza celebra instaurando un nuevo modo, otro movimiento contra la circularidad del laberinto. La danza se expande y recorre el espacio abierto, contra la obsesiva esfera que Borges atribuye a la arquitectura y tiempo del laberinto. Danza y muerte se contraponen y desde la tradición dionisiaca, afirma Kerényi, se construye el nuevo viaje que Ariadna simboliza de forma excelsa. Sin duda estas ideas siguen teniendo una indiscutible utilidad a la hora de pensar las relaciones entre literatura y mito, entre el tiempo de la danza y el tiempo del laberinto. Así lo han entendido filósofos e historiadores del mundo antiguo como Detienne, Borgeaud, entre otros, que han estudiado las relaciones antropológicas de la cultura clásica con las otras formas de saber. Es en el contexto reconstruido por los citados trabajos que de nuevo el tema del laberinto ha regresado a las preocupaciones contemporáneas con nueva intensidad y en cuya orientación se inscribe el proyecto de esta exposición sobre *El hilo de Ariadna*.

### 3. Lectores y navegantes

Entre los textos que acompañan el catálogo del Centre Georges Pompidou, *Cartes et figures de la Terre* (1980), Pierre Rosenstiehl vuelve a uno de sus temas preferidos con el ensayo *Les mots du labyrinthe*. “La exploración del laberinto es un arquetipo del hombre que busca”, es decir, en el laberinto se reconocen aquellas tensiones que desde el mundo clásico han señalado la búsqueda del conocimiento y del saber acerca del mundo, una forma de hacer frente al destino como escribieron Nietzsche y Bataille. El paso del laberinto al sentido marcaría la dirección de la civilización occidental en su búsqueda de conocer y nombrar las cosas, el mundo, de dar nombre a la experiencia en sus diferentes manifestaciones.

J. Hillis Miller en su ensayo *Ariadne's Thread* sitúa la escritura en el centro de un proceso de configuración de aquellas formas que toda cultura define a través de sus procesos de conocimiento. Cercano a la idea de Kerényi sobre la danza de Ariadna señala el papel fundamental de la escritura, una escritura que abarca también la memoria, el saber de lo que ya ha sido, entendido ahora desde el ejercicio reflexivo del tiempo. J. Hillis Miller, cercano de Montaigne, hace suya la observación del autor de los *Essais*: “Toute bonne mémoire est écriture. Elle retient sa figure”. Figura que necesariamente nos remite a un análisis para el que el cuerpo de la memoria proyecta el tiempo de lo pensado. Sin duda alguna, una intención que no sólo orienta los análisis de Hillis Miller sino que los abre a posibles problemas que trazan la complejidad de toda cultura. Este mismo punto de vista fue ya abordado por Hans Blumenberg en su conocido estudio *Die Lesbarkeit der Welt*, es decir, sobre la legibilidad del

mundo, que es tanto como decir sobre los procesos que definen la transparencia de las cosas, del mundo y su acceso a los nombres. Fue el mismo Blumenberg quien proponía la experiencia moderna como la de un proceso de nueva semantización del mundo, siendo las páginas de la *Encyclopédie* la expresión máxima de tal transparencia y adecuación entre lenguaje y mundo. Sin embargo es curioso observar cómo paralelo al proceso de adecuación podemos identificar en el nacimiento de la cultura moderna una presencia intensa de todos aquellos elementos iconográficos que tienen al laberinto como referente. Si por una parte, el escepticismo moderno, de clara inspiración nominalista, seguía interrogando los presupuestos de la ciencia desde una problemática específica como era la del lenguaje, por otra la recepción del mundo antiguo abría las puertas a una serie de temas nuevos que pronto hallan acogida en la reflexión moral de dicho escepticismo. En el caso de la metáfora del laberinto la fortuna es inmensa. Y sería de gran interés seguir los trabajos de Hermann Kern o de Gustav René Hocke, ya citados, a fin de ampliar esta problemática, es decir, la permanencia en la época moderna de la figura del laberinto y su correspondiente significado.

Y si el proyecto de *Cartes et figures de la Terre*, arriba citado, nos proponía un viaje por la historia de la cartografía y por las rutas de los viajeros que en su singladura habían abrazado la tierra, de nuevo la historia de los mapas y las navegaciones que los suponen nos mostraba la inmensa dificultad de establecer correspondencias objetivas entre mapa y mundo sean cuales sean sus condiciones formales y empíricas. La apasionante historia que ha llevado al hombre a intentar construir el Atlas del mundo pertenece a un sueño, hecho realidad, a pesar del relativismo que podemos atribuir a la cartografía. La mirada de los navegantes iba trazando otros hilos rojos que servirían de base para la composición de nuevos modelos y representaciones de la tierra.

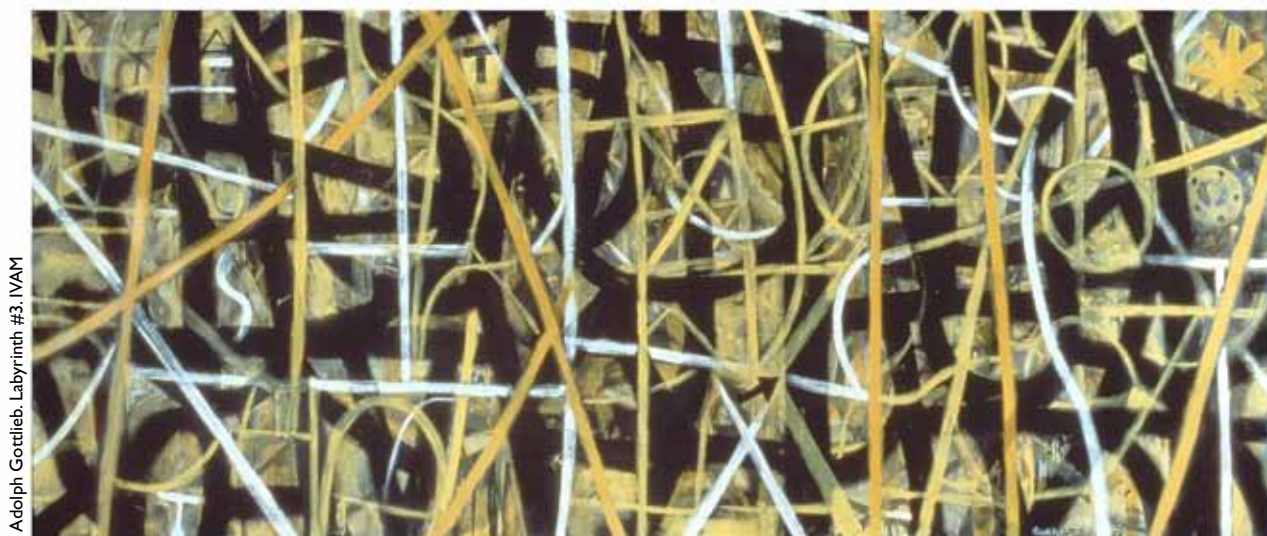
Hoy asistimos a una situación totalmente nueva, resultado de los grandes cambios económicos, tecnológicos, sociales y culturales del mundo actual. Asistimos a cambios que han modificado profundamente nuestra mirada, nuestra forma de leer y entender, de establecer relaciones de conocimiento y de escritura. Ha nacido un nuevo lector que navega por los circuitos de la información con la misma libertad que pudieran tener en su día aquellos viajeros de mares conocidos, guiados por los portulanos de la época. Hoy todo ha sufrido unas profundas transformaciones. Sobre la sociedad de la información se ha construido la llamada sociedad del conocimiento que da acceso a todo tipo de información sobre los más lejanos problemas del saber. Todo queda a la mano y el lector se ha transformado en un nuevo navegante de los circuitos de la información. Surge así un mundo virtual que sustituye al mundo real, como dice Paul Virilio, que pasa a un segundo plano. El poder de la información tiene que ver con esta capacidad de sustitución y con la aparente autonomía de las fuentes de la información, nada ajenas a las fuentes del poder, como bien sabemos.

Es curioso observar cómo el mundo moderno ha restaurado la presencia y sentido del laberinto, asociándolo a los nuevos campos del saber y de la información. Tanto en el ámbito de las ciencias naturales, físicas y biológicas, como en el de las ciencias sociales, todo se nos presenta bajo la forma de un complejo sistema de formas que nos recuerda la verosimilitud del antiguo laberinto, llevándonos a habitarlo en sus dimensiones contemporáneas. Y si antes el trabajo del lector era recorrer el tapiz que la Ariadna liberada iba tejiendo a lo largo de los tiempos, es ahora un nuevo lector, navegante por excelencia de otros universos, el que traza las rutas de mundos posibles, cuya articulación y sintaxis se definen a partir de los procesos de interacción e intercambio de saberes y discursos.



# CASA

Hace ya unos años, George Steiner en su conocido *After Babel* señalaba el cambio de escenario para toda la cultura del lenguaje y la comunicación, en el que estaba apareciendo una “nueva gnosis” como comportamiento y actitud intelectual. La palabra se situaba más allá del objeto, es decir, el lenguaje más allá de la realidad y volvía a producirse una nueva especie de juegos nominalistas que terminaban sustituyendo a la realidad. Lo que hace unos años se presentaba como una premonición hoy puede considerarse un hecho consumado. De ahí que sea absolutamente urgente abordar aquellos procesos que hagan posible la formación de un nuevo lector, capaz de navegar en los espacios de la sociedad de la información y del conocimiento y que sepa establecer una crítica relación con el mundo virtual que ya es nuestro mundo. Es necesaria una ética del lector que oriente y decida sobre los mundos que constituyen el laberinto contemporáneo.



Adolph Gottlieb. Labyrinth #3. IVAM

DEL

## Organizadores

Casa del Lector  
AC/E Acción Cultural Española

## Comisario

Francisco Jarauta

## Artistas

Gema Álava, Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, Constant, Roso Cusó, Daniel García Andújar, Adolph Gottlieb, Ramón Llull, Josué Moreno, Robert Morris, Antoni Muntadas, Jaume Plensa, Santiago Ramón y Cajal, Charles Sandison, Robert Smithson, Ramón Sobrino, Imogen Stidworthy

## Fechas

17 de octubre de 2012 a 17 de marzo de 2013

LECTOR

## Visitas-taller para escolares y familias a la exposición: *El hilo de Ariadna. Lectores/ navegantes*

La actividad, destinada a grupos de escolares y familias con niños de 6 a 12 años, consiste en una visita dinámica por la sala de exposiciones donde los participantes podrán descubrir, de manera amena y práctica, interpretaciones y lecturas de la idea del laberinto. En la parte del taller, cada grupo podrá abordar los temas de la exposición desde una visión experimental y creativa.

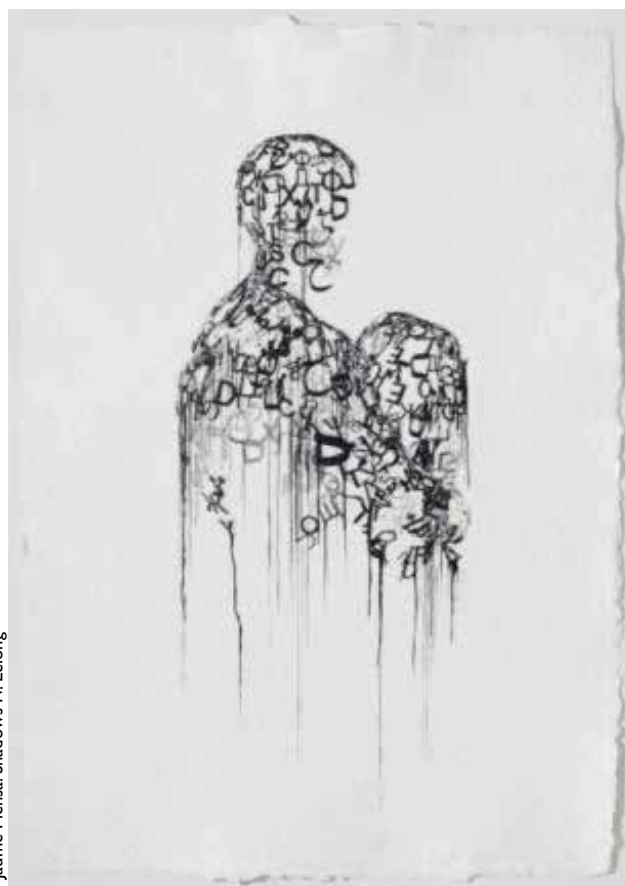
Pierced Spiral. Robert Smithson. IVAM



Hablar en Arte. Sofia de Juan



Jaume Plensa. Shadows IV. Lelong



DEL

### Coordinación

Hablar en Arte

### Fechas

De martes a sábado, desde octubre de 2012 a marzo de 2013

### Colegios participantes

CEIP Ciudad de Badajoz, Colegio San Alberto Magno, CEIP Julián Besteiro, Colegio de la Asunción-Vallecas, Colegio Público Julián Beceiro, Colegio Afuera III, CEIP San Juan Bosco, CEIP Nuestra Señora de la Almudena, Colegio Luz Casanova, Colegio Purísima Concepción

## Germán

### Exposición sobre Germán Sánchez Ruipérez

#### Casa del Lector dedica una exposición a la trayectoria vital y profesional de Germán Sánchez Ruipérez

Casa del Lector es inexplicable sin Germán Sánchez Ruipérez. Sin su generosidad al costear, con sus propios recursos, la totalidad de la inversión de este proyecto. Sin su ilusión. Sin su visión de futuro.

Por todo ello, ahora que tristemente Germán no puede físicamente acompañarnos, decidimos dedicarle una de nuestras primeras exposiciones, en la que recoger no sólo su trayectoria profesional sino también, y muy en especial, su registro más personal.

Hemos querido mostrar la ejecutoria de uno de los grandes modernizadores de la edición española contemporánea, pero, al tiempo, recoger y reflejar su escala más personal. Cómo alguien, nacido en un pequeño pueblo de Salamanca, Peñaranda de Bracamonte, que en su vida tuvo que afrontar circunstancias de máxima dificultad, fue capaz de sobreponerse a todas ellas y poner en marcha un proyecto, inicialmente muy modesto, pero que, al cabo de no muchos años, se convirtió en uno de los grupos editoriales más importantes de Europa: el Grupo Anaya.

Por eso, la exposición se llama *Germán*, sin apellidos que lo acompañen. Porque él sin duda fue uno de los nombres propios principales de la edición en España. Y porque es su dimensión humana la que mejor explica la razón de su obra, coronada por la Fundación que lleva su nombre y que él siempre consideró, de entre todas sus creaciones, como la más querida.

La exposición ha sido comisariada por Jesús Marchamalo y Antonio Basanta. Y exhibe muy diverso material -libros, documentos, fotografías, objetos...-, la mayor parte del cual procede del archivo privado de Germán Sánchez Ruipérez.

#### Nacimiento y familia

Nací el 12 de septiembre de 1926 en Peñaranda de Bracamonte, provincia de Salamanca; el mediano de cinco hermanos de una familia de larga tradición docente y librera.

Allí transcurrieron mis primeros años: asistiendo a la escuela, ayudando a mi padre en la imprenta y librería que él regentaba y disfrutando de los inolvidables paseos en compañía de la persona que más influyó en mi vida: mi abuelo materno Higinio Ruipérez. Un hombre extraordinario, hecho a sí mismo, modelo de inteligencia y de honradez. De él recibí enseñanzas inolvidables. Y él fue quien me inició en la pasión de leer, que felizmente nunca ya me ha abandonado.

DEL

## La guerra

Apenas se inició la guerra, mis padres fueron encarcelados, junto a muchos de mis familiares. Se nos requisó todo nuestro patrimonio -la librería, la casa, hasta mi querida y llorada bicicleta...- y nosotros, junto a varios de mis primos, fuimos recogidos por el abuelo Higinio, que años antes había enviudado.

Vivíamos en su casa, sin abandonar nuestros estudios, hasta que, en 1938, nos trasladamos a vivir a Salamanca.

## Salamanca. La Librería Cervantes

Cuando felizmente mis padres fueron excarcelados, nos reunimos todos en Salamanca.

Y poco tiempo después, en noviembre de 1942, mi padre adquirió la Librería Cervantes.

Como, para poder atender al negocio, necesitaba nuestra ayuda, yo me brindé a ello.

Y así, un día, en lugar de emprender camino al instituto en que cursaba el quinto de bachillerato, me fui a la librería. Al verme, mi padre me saludó y luego me dijo: “coge la escoba, la palangana del serrín y barre el suelo de la librería”. De ese modo tan singular se inició mi relación profesional con el mundo del libro. Luego, pasé toda la mañana organizando la sección de libros escolares, al frente de la cual estuve siempre desde mi incorporación a Cervantes.

DEL

## La profesión de librero

Para mí, la Librería Cervantes fue una auténtica universidad.

En ella descubrí y aprendí las claves del mundo del libro, además de conocer las necesidades y apetencias de cuantas personas visitaban nuestro establecimiento, muchos de ellos magníficos profesores de la Universidad de Salamanca.

De entre todos ellos, para mí siempre el primero fue Fernando Lázaro Carreter que, en 1946, había llegado a Salamanca como el Catedrático universitario más joven de España.

Con él trabé una fraternal amistad, y una exitosísima relación profesional, prolongada a lo largo de más de cincuenta años.

## Autodidacta

También la librería me brindaba la oportunidad de leer obras fundamentales para mi formación profesional.

Mi proyecto, como el de toda mi familia, era hacer de Cervantes la mejor librería de España. Y lo conseguimos, tuvimos que trabajar muy duramente. Pero yo siempre recordaba las palabras del abuelo Higinio: -“Germán, en la vida, trata siempre de ser el primero. ¿Barrendero? Pues barrendero. Pero el mejor barrendero. Haz lo que quieras, pero sin dejar nunca de aspirar a ser el mejor”.

La Librería Cervantes, en palabras del propio Germán Sánchez Ruipérez, fue su particular universidad del libro. Además del contacto con autores, editores y librerías le permitió ir adquiriendo una formación profesional autodidacta, como se refleja en la selección de libros que a continuación se muestran, procedentes todos ellos de su biblioteca personal.

## La vocación de editor

De entre la mucha información que recibíamos en la librería, un día del año 1945, descubrí una que me pareció de enorme interés: en Madrid, ligado a la Feria del Libro instalada en el parque de El Retiro, iba a celebrarse el Congreso Nacional de Editores.

Y decidí acudir.

Fue una experiencia inolvidable. Participaron los más importantes editores nacionales y extranjeros. Y, de entre éstos, el presidente de los editores europeos, Sir Stanley Unwin, quien, como editor, había dado a conocer la obra de Tolkien.

Pronunció una conferencia inolvidable que cerró con una frase para mí iluminadora: “en el mundo del libro, el príncipe es el editor”.

Algo en mi interior comenzó entonces a arraigar.

## Ofelia

5 De enero de 1952. Yo estaba ordenando la zona de novedades literarias, cuando vi que entró en la librería una joven alta, elegante...

Se acercó a mí y me pidió un libro de regalo para su madre. Yo, bastante azorado, la atendí y le ofrecí la edición que Destino acababa de publicar de *La familia de Pascual Duarte*.

No me preguntéis por qué, pero, en ese mismo momento, supe que ella era la mujer de mi vida.

Al cabo de unos meses, iniciamos nuestra relación y nos casamos en junio de 1953.

Nada de lo que he conseguido hacer en la vida hubiera sido posible sin ella. Sin su ayuda. Sin su apoyo. Sin su cariño.

Compartir mi vida con Ofelia me ha hecho sentirme siempre el hombre más afortunado del mundo.

## De BBC News a Anaya

“El dominio de los idiomas abre todas las puertas”. Lo decía insistentemente mi padre.

Yo sabía francés por mi bachillerato. Y el inglés lo aprendí gracias a mi afición a la radio, pues la BBC diariamente transmitía un programa *-English by radio-* que seguí con interés y aplicación.

Fue en ese programa donde me enteré de que, en Londres, en junio de 1954, iba a realizarse un curso para la formación de editores.

Y, después de consultarlo con Ofelia, y de que ella se brindara a acompañarme, allá que me fui. ¡Cuál no sería mi sorpresa cuando descubrí que el director de dicho curso era el mismísimo Stanley Unwin!

Fue el impulso definitivo que necesitaba: porque, a mi regreso a España, como una línea de la Librería Cervantes, por fin edité mis primeros libros, con el pie editorial de Anaya.

## El nacimiento de Anaya como empresa independiente

En los años siguientes, no dejé de ampliar el catálogo que, desde el principio, se especializó en libros escolares y manuales universitarios.

Y tan fuerte era el crecimiento, que llegó un día en que me vi obligado a optar: o la librería o la edición. Y me decidí por la segunda.

Dejaba lo seguro por lo probable.

Y sin más capital que nuestros escasos ahorros y la enorme ilusión por el nuevo proyecto, un 27 de octubre de 1959, curiosamente el mismo día del cumpleaños de Ofelia, Anaya iniciaba su andadura como empresa independiente.

## Una editorial en Vespa

Ofelia y yo hacíamos de todo: encargar la obra a los autores, corregir pruebas de imprenta, redactar la publicidad, empaquetar los lotes. Y finalmente, acudir a las librerías, colegios e institutos a tratar de vender nuestros libros.

A lomos de mi Vespa verde, recorrí toda Salamanca. Y, cuando un cliente me reclamaba más allá, no dudaba en coger el tren, o el coche de línea, y presentarme a atender su solicitud.

El calor y el frío que, a menudo, he tenido que soportar hasta que me recibían... mas yo tenía la convicción de que, si conseguía que conocieran mis libros, los terminarían adoptando.

Y así empezó a suceder cada vez con más frecuencia.

## El salto a Madrid

Sabía que, para crecer, tenía también que establecerme en Madrid. Por eso, tan sólo un año más tarde de haber creado la empresa, abrí nuestra primera sede en la capital de España. Era un piso pequeño, en la calle Santiago, que nos valía de almacén, oficina y vivienda.

De este modo pude estar al tanto de las decisiones de la administración educativa que orientaban mis apuestas como editor; conocer a otros tantos profesionales; y, sobre todo, entrar en contacto con multitud de nuevos autores que enriquecieron extraordinariamente el fondo de mi editorial. Madrid me recibió con los brazos abiertos. Y, desde entonces, contraí con esta ciudad una sincera deuda de gratitud.

## La Ley General de Educación

A finales de los sesenta, Anaya había crecido notablemente: éramos más de 300 personas en la empresa, nuestro catálogo contenía medio millar de referencias... Y lo más importante: nos habíamos acreditado como una editorial de prestigio.

Pero aún faltaba por llegar el despegue definitivo.

Se produjo con la puesta en marcha en España de la Ley General de Educación que, por vez primera en nuestra historia, garantizaba una educación básica gratuita a toda la población hasta los 14 años. Supimos aprovechar la oportunidad. Y, en escaso tiempo, Anaya se convirtió ya en líder destacado de la edición escolar.

¡Qué enorme orgullo! ¡y qué inmensa responsabilidad!

## Grupo Anaya

Ya desde sus orígenes, Anaya no sólo abarcaba la edición escolar, sino que atendía también a otras tantas temáticas y áreas.

Llegó un momento en que necesitábamos de una mejor organización de nuestras publicaciones. Y decidí abrir líneas independientes que atendieran campos diversos de especialidad.

Así nacieron, como primeras iniciativas, Ediciones Cátedra y Editorial Pirámide, el germen de un grupo de empresas editoras que, año tras año fue creciendo, hasta que, a finales de los ochenta, bajo la matriz de Grupo Anaya, se congregaban más de cincuenta empresas editoras, gráficas, comercializadoras y distribuidoras, incluidas aquellas que proyectaban la enriquecedora variedad lingüística y cultural de nuestro país.



## Sueños rotos

Mi bisabuelo Bernardino fue el creador y editor del primer seminario de información local de la región: se llamaba La voz de Peñaranda.

Quizás por ello, siempre tuve en mente la ilusión de vivir la experiencia de los medios de comunicación, que también veía como prolongación y proyección de mi grupo de empresas.

A ello obedeció el hecho de ser socio fundador y primer presidente de Tele 5. Y de poner en circulación el diario *El Sol*.

Por diversas razones, ninguna de estas dos experiencias fueron satisfactorias para mí.

Pero no me arrepiento de ninguna de ellas. Trabajé con toda la ilusión, aunque no fuera capaz de lograr que ese esfuerzo fructificase en lo que yo había soñado.

Uno aprende del éxito, pero mucho más aún de los errores... Equivocarse no es una tragedia. Ni tampoco una derrota. Y siempre es una enseñanza para aprender cómo no volver a tropezar.

Para ganar hay que saber perder.

## Haciendo las Américas

DEL

Recorrí buena parte de América ya en el año 1961. Quería dar a conocer mi proyecto en aquel continente, que siempre he juzgado como proyección natural de nuestro territorio.

En América me he sentido como en mi segunda casa. En ella conservo amigos muy queridos. Y en América también amplí mi desarrollo editorial.

Adquirí en Nueva York la más importante librería y distribuidora de fondos en español: la Spanish Book Center. Y, desde ella, fui completando mi implantación americana, bien a través de la presencia del propio Grupo Anaya, o de empresas independientes a él que -con la colaboración de socios locales- están presentes en Estados Unidos, Costa Rica, Puerto Rico, Colombia, Venezuela, Argentina, Méjico y Chile.

## El equipo

Para acometer cualquier proyecto, lo fundamental es rodearse de los mejores colaboradores.

Yo he tenido la inmensa fortuna de contar con equipos de inmensa valía.

Desde el primer gerente de aquella inicial Anaya, Antonio Justo Cuevas, a cuantos, años más tarde, fueron los responsables de la dirección y presidencia ejecutiva del Grupo: Ambrosio Ochoa, Juan José



Losada, Isabel de Andrés Bravo, Francesc Guardans, Antonio Basanta, José Manuel Gómez...

Y, junto a ellos, todos y cada uno de los profesionales que han dado vida a mis empresas.

Y los miles, millones de lectores que, año tras año, me premiaron con su fidelidad, su interés y su aprecio.

A todos, mi más sincero reconocimiento. Y mi emocionada gratitud.

## **La Fundación Germán Sánchez Ruipérez**

De todos los proyectos que he emprendido en mi vida, el más querido es la Fundación que lleva mi nombre. Porque, tal vez, es quien mejor me contiene. Y, sin duda, a través del que puedo expresar mi vocación de compromiso con esta España que quiero desde lo más profundo.

La nuestra es una Fundación al servicio de las personas. Que desea ser ágil, moderna, objetiva y profesional. Y que ha hecho de la lectura su principal seña de identidad. Porque de la calidad y frecuencia de nuestra lectura, derivará buena parte de nuestro mejor futuro.

Nació un 27 de octubre de 1981 -de nuevo el 27 de octubre como fecha- y es el proyecto en el que, en estos últimos años, he volcado todas mis ilusiones y energías.

Grupo Anaya sigue su feliz singladura, integrado ahora en uno de los más prestigiosos grupos europeos de la edición.

Y yo he podido así dedicarme plenamente a la Fundación. En ella siempre me encontraréis.

Y cuando, como dice el poeta, me llegue el día del último viaje, quiero que la Fundación siga expresando mi eterna confianza en el ser humano.

Mis deseos de prosperidad para todos.

Y mi certeza de que la Cultura y la Educación son la base más sólida para una vida en plenitud.

**Relación de empresas editoriales, sellos, gráficas, comercializadoras y distribuidoras creadas, adquiridas o participadas por Germán Sánchez Ruipérez.**

### **En España**

Algaida (Andalucía)

Alianza Editorial

América Ibérica (Editora de publicaciones periódicas)

Anaya Educación

# CASA

Anaya Infantil y Juvenil  
Anaya Grandes Obras  
Anaya Interactiva  
Anaya Mario Muchnick  
Anaya Multimedia  
Anaya TV  
Anaya Touring  
Aura Comunicación  
Baranova (Cataluña)  
Bibliograf  
Cátedra  
CAI (Centro Anaya de investigación)  
Cecisa (Empresa editora de El sol)  
Comercial Grupo Anaya (distribuidora y comercializadora)  
Credsa (comercializadora de venta a crédito)  
Dispania (distribuidora de revistas)  
Distesa (equipamientos educativos y culturales)  
Ediciones Altaya  
Ediciones del Tormes  
Ediciones del Prado  
El brocense (librería)  
Eudema  
Gráficas Ortega  
Gráficas Josmar  
Haritza (País Vasco)  
Hédera (comercializadora online)  
Herbe (distribuidora de videojuegos y publicaciones electrónicas)  
Integral press (gráficas periodísticas)  
Lidusa (distribuidora)  
Oberon  
Pirámide  
Siruela  
Tecnos  
Telépolis (servicios editoriales en internet)  
Versal  
Vox  
Xerais (Galicia)

## **Fuera de España**

Aique (Argentina)  
America Publishing Group (Estados Unidos)  
Anaya Costa Rica (Costa Rica)  
Anaya Editeurs (Francia)

DEL

Anaya Editoriale (Italia)  
Anaya Publishers (Reino Unido)  
Anaya Puerto Rico (Puerto Rico)  
Anaya Venezuela (Venezuela)  
Arrayán (Chile)  
Ediciones Don Quixote (Portugal)  
Educar (Colombia)  
Losada (México)  
Publicaciones Cultural (México)  
Publicaciones Patria (México)  
Rei América (Estados Unidos)

## **Monográfico Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil.**

En el año 1985, en la ciudad de Salamanca, la Fundación crea el primero de sus centros técnicos: el Centro Internacional del Libro Infantil y Juvenil.

Dedicado por entero a la lectura y literatura infantil y juvenil, realiza una innovadora labor de fomento de la lectura, en colaboración con el sistema educativo, las familias y otras instituciones.

Su biblioteca, con más de 130.000 volúmenes, es la primera de España en su campo de especialidad.

A ello suma el Centro de Documentación, destinado preferentemente a docentes, investigadores y mediadores de lectura, con servicios automatizados y un amplísimo y permanentemente actualizado fondo documental.

El área de formación del centro organiza diversos cursos, así como encuentros, seminarios, jornadas y congresos.

Finalmente, el área de extensión cultural se ocupa de la realización de diversas exposiciones, muchas de ellas con función itinerante.

## **Monográfico: Centro de Desarrollo Sociocultural**

Creado en 1989, en Peñaranda de Bracamonte (Salamanca), ciudad natal de Germán Sánchez Ruipérez, el Centro nace con la intención de, a través de la apuesta por la cultura y la educación, lograr la dinamización económica y social de la población y su amplio marco de influencia.

Con fuerte presencia de la lectura y el libro, a través de la biblioteca municipal que el centro integra y potencia, el centro igualmente desarrolla multitud de actividades en el campo de las nuevas tecnologías, los idiomas, las artes musicales, plásticas y escénicas.

Para la realización de su labor, el Centro dispone de bibliotecas, auditorio, sala de exposiciones,

aulas..., habiéndose convertido en la seña de identidad principal de la localidad, así como en referente para toda España, gracias también a su labor de difusión, desempeñada a través de su amplia línea editorial.

## **Monográfico: Centro Internacional de Tecnologías Avanzadas para el Medio Rural**

Creado en el año 2006, también en Peñaranda de Bracamonte (Salamanca), nace para dar un impulso aún mayor a la labor formativa y de difusión que, en el campo de las nuevas tecnologías, realizó desde su origen el Centro de Desarrollo Sociocultural.

Con el apoyo de la Unión Europea, y de entidades regionales y nacionales, su labor incide muy especialmente en el ámbito educativo, cultural y empresarial.

Sus programas incluyen una amplia oferta formativa que abarca desde la capacitación acelerada a masters universitarios.

El auditorio del centro es sede asidua de reuniones y encuentros profesionales, así como de actividades divulgativas. Completa el centro su laboratorio, desde donde se coordina la totalidad de programas que el Centro realiza así como la presencia de la totalidad de la Fundación en internet.

## **Monográfico: Centro Internacional para la Investigación, el Desarrollo y la Innovación de la Lectura/ Casa del Lector**

# DEL

Inaugurado en el año 2012, completa el diseño estructural de la propia Fundación.

Y significa la puesta en marcha de un proyecto que, haciendo de la lectura su núcleo fundamental, se abre a la totalidad de manifestaciones de ésta, cada día más diversas e imprescindibles en la contemporánea sociedad de la información y la comunicación.

La creación, la formación, la investigación, la experimentación y la difusión son los ámbitos básicos del proyecto que desea reunir en torno a sí a la totalidad de protagonistas del hecho lector: del autor a quien lo lee; del público infantil al adulto; del profesional al público en general; del docente al bibliotecario; del humanista al científico...

Un universo completo al servicio de las personas y su actitud lectora.

### **Comisarios**

Jesús Marchamalo y Antonio Basanta

### **Fechas**

17 de octubre de 2012 a 17 de marzo 2013

CASA



Germán Sánchez Rujpérez. Archivo privado

DEL

LECTOR

## Lenguas para una Arquitectura por José Freixanes

Los alfabetos son las arquitecturas en las que se perpetúan las lenguas.

La obra nos sensibiliza sobre la riqueza y variedad de estas arquitecturas. Su construcción, sus orígenes y sus derivaciones.

La exposición se divide en cinco apartados principales en los que se muestran los cinco alfabetos hegemónicos en los que hoy se asientan la gran mayoría de las lenguas: el latino, el centroeuropeo, el árabe, la influencia oriental (la India) y el ideograma en Extremo Oriente.

Otros tres paneles nos acercan a los orígenes de estos alfabetos, a su geometría y al dibujo de sus formas.

Dibujo y alfabeto son dos conceptos aquí íntimamente ligados y, a pesar de que en Occidente estas concepciones se han ido separando, en Oriente han permanecido unidos gracias a la concepción ideográfica del lenguaje.

Lejos de lo que se piensa, estas arquitecturas están en constante renovación. En la segunda década del siglo XX, motivado por la independencia colonial, se han creado infinidad de alfabetos para poder perpetuar lenguas que habían vivido en clandestinidad.

También es cierto que día a día van desapareciendo alfabetos al ser absorbidas las lenguas por el desarrollo tecnológico y globalizador.

Esta obra, que tiene un afán didáctico, quiere acercarnos a la riqueza del dibujo y a la variedad de formas que el ser humano ha ideado en relación con el entorno y con los materiales de los que disponía para su ejecución. Estos materiales: la talla en piedra, el papiro, los pinceles... condicionaron muchas veces la estética en la que se construyeron los lenguajes.

DEL

### Coordinación

Casa del Lector

### Fechas

A partir del 17 de octubre



## Matadero

En la exposición que Casa del Lector presenta sobre el Matadero se podrá viajar a través de la historia de este espacio arquitectónico mientras se conocen sus usos y funciones durante más de cien años.

El recorrido por la historia del conjunto municipal, con una interesante arquitectura industrial del siglo XX en Madrid, se nutre de fotografías y documentos de diversas instituciones de la ciudad como el Archivo de Villa, la Biblioteca Histórica, el Archivo Regional de la Comunidad de Madrid o el Museo de Historia.

La exposición se divide en los siguientes apartados:

### La historia de los mataderos – Paisaje de la ciudad

Los mataderos y mercados de ganado eran espacios que pertenecían, históricamente, al paisaje de las zonas urbanas. A finales del siglo XIX los dos establecimientos para abasto de carnes de la capital, el Matadero del Rastro y el Matadero de la Puerta de Toledo, resultaban insuficientes para una población que se había triplicado en sólo cincuenta años. Por este motivo, salió a concurso la construcción de un nuevo espacio destinado a convertirse en el Matadero y Mercado de ganados de la capital.

DEL

### El proyecto de Luis Bellido

En 1907, el arquitecto Luis Bellido recibía el encargo de poner en marcha un proyecto para acoger al nuevo Matadero y Mercado de ganados de Madrid. Después de realizar diversos estudios, se decidió ubicarlo en la Dehesa de la Arganzuela por el gran terreno disponible, la proximidad al río y a los ferrocarriles. El arquitecto hizo una división del solar en dos sectores principales para conseguir un funcionamiento óptimo: el del Mercado de ganados y el del Matadero, ajustando el resto de espacios según su relación con los dos grandes protagonistas.

Finalmente, en julio de 1924 quedó inaugurado el Mercado de abasto y en octubre el Matadero. La vida diaria comenzó a desarrollarse, los madrileños visitaban el conjunto, que al ser un espacio público permitía encontrar distintas anécdotas y comentarios que la gente de la ciudad hacía sobre la vida dentro del edificio y sus alrededores.

La arquitectura del espacio fue intervenida en distintas ocasiones para adecuarlo a nuevas necesidades.

### La desocupación del espacio (1996-2006)

A finales de los años 80 debido a la imposibilidad de modernizar las instalaciones y a los altos costes de mantenimiento por su baja productividad, era evidente que el uso para el que habían sido

proyectados era cada vez más cuestionable, y otros muy diferentes se iban adaptando en las naves, que, desde hacía tiempo, ya se encontraban vacías o semivacías.

## El proyecto Matadero

En 1997, el Plan General de Ordenación Urbana de Madrid incluyó el Matadero Municipal en el Catálogo de Edificios Protegidos, afectando a todo su perímetro y a cuarenta y ocho edificios independientes.

Desde entonces empezaron a proyectarse diversos usos culturales y de ocio para este recinto. Todas las iniciativas tenían que ser respetuosas con la arquitectura del antiguo Matadero y Mercado de Ganados de Madrid.

De este modo, fueron pasando por el Matadero un museo del aire y otro del agua, un teatro experimental, estudios para artistas, alquilados a pintores y escultores o talleres de artesanía hispanoamericana, aunque la única utilización real y parcial hasta entonces fuera la de plató cinematográfico para el rodaje de películas.

En 2002 se aprobó el Plan especial de intervención, adecuación arquitectónica y control urbanístico-ambiental para comenzar sus reformas y convertirlo en un nuevo centro cultural para la ciudad.

DEL

## Las naves de Casa del Lector

En el año 2002 la Fundación Germán Sánchez Ruipérez firmó un convenio con el Ayuntamiento de Madrid, en el que se le cedían, por cincuenta años, las antiguas naves de degüello de ganado vacuno (naves 13 y 14), la antigua cochera (nave 17 b) y parte de los colgaderos (nave 17 c) para la creación de este espacio cultural que centra su atención en lectores, lectoras y lecturas, haciendo de todos y de todas sus protagonistas principales.

## Coordinación

Casa del Lector

## Fecha

17 de octubre al 27 de noviembre de 2012

# CASA

Calle principal del Matadero Municipal. Museo de Historia.



# DEL

Interior de una nave de degüello vacuno del Matadero Municipal. Museo de Historia



# LECTOR

## Exposición de la I edición del Máster en Álbum Infantil Ilustrado

**Los 25 alumnos del Máster podrán exponer su primer álbum ilustrado en Casa del Lector**

La primera edición del Máster en Álbum Infantil Ilustrado, modalidad presencial, finalizará en diciembre de 2012. A lo largo del año de duración del programa, los participantes han desarrollado un proyecto personal de álbum ilustrado que ha ido enriqueciéndose a través de las clases del Máster y definiéndose con la ayuda de los mentores personales que realizan el seguimiento de cada uno de los alumnos.

El objetivo es que al finalizar el Máster se realice una exposición con los proyectos de cada uno de los alumnos, abierta al público, con especial interés en que se pueda mostrar parte del proceso de creación además del resultado final.

Desde el ámbito profesional, por un lado, reforzará el apoyo a ilustradores emergentes, hará posible presentar el trabajo realizado al sector editorial de álbum ilustrado y proyectará la labor que se desarrolla en el Máster. Desde el punto de vista de público general, será una propuesta que atraiga la atención del público familiar que visite Casa del Lector.



Escuela i con i.

DEL

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar

## ¿Le gusta leer?

**Con motivo de la celebración de su 50.º aniversario, Círculo de Lectores organiza la exposición *¿Le gusta leer?***

El 11 de septiembre de 1962 salía a la calle la primera revista de Círculo de Lectores. Cincuenta años después, el club, convertido en referencia de la edición española, se adentra en la era digital fiel a sus criterios de excelencia y al convencimiento de que la cultura es un elemento fundamental para superar los difíciles retos actuales.

Con motivo de la celebración de su 50 aniversario, Círculo de Lectores organiza la exposición *¿Le gusta leer?*, comisariada por el poeta y escritor César Antonio Molina. Estructurada a partir de un recorrido por las cinco décadas de existencia de Círculo, la muestra —bibliográfica y documental— se contextualiza en los acontecimientos nacionales e internacionales más relevantes de cada periodo y mostrará al público una rica selección de los libros más populares, pero también de aquellas ediciones que pueden considerarse emblema del club y de la edición española e hispánica.

Cartas y fotos de los autores, vídeos de su participación en actividades públicas del club, prensa y radio del momento, completan unas de las muestras probablemente más ricas sobre la reciente historia del libro y de la lectura; retrato de época, de los gustos y tendencias estéticas de los españoles y de los cambios en los diseños y tipografías del libro.

Círculo de Lectores fue fundado en 1962 por el empresario alemán Reinhard Mohn, presidente del grupo Bertelsmann (empresa que nació en 1835 como editorial de cantorales y libros religiosos; creadora en plena posguerra, 1949, del primer club del libro europeo, Lesering) y por José Esteve, de la editorial española Vergara, quien después se retiraría del proyecto. Desde 2010 es propiedad de Bertelsmann y del grupo Planeta, sociedad paritaria que sitúa al club en una posición privilegiada para afrontar los retos del siglo XXI.

Círculo de Lectores, una de las marcas más reconocibles por los españoles, se ha volcado desde su origen en la difusión del libro y el fomento de la lectura. El club arranca en un momento en el que el país comienza a recuperarse de la postración económica y coincide con un fuerte crecimiento demográfico. Tras décadas de penuria, índices elevados de analfabetismo y aún pocas librerías y bibliotecas, España encaraba un incipiente desarrollo económico y el libro y la cultura comenzaban a entenderse como instrumentos de progreso social.

Durante los primeros años de andadura, que se centraron en la publicación a precios ventajosos de clásicos españoles y universales, literatura popular, obras de divulgación y libros de consulta, libros infantiles y música —una constante en el programa del club—, las tiradas alcanzaron cifras espectaculares para la época, haciendo realidad un lema muy querido: *Sembramos libros, cosechamos lectores*; y las figuras del promotor y del agente de Círculo se hicieron familiares en las ciudades y pueblos de toda España.

Así como en los primeros años la popularización del libro fue uno de los méritos esenciales del

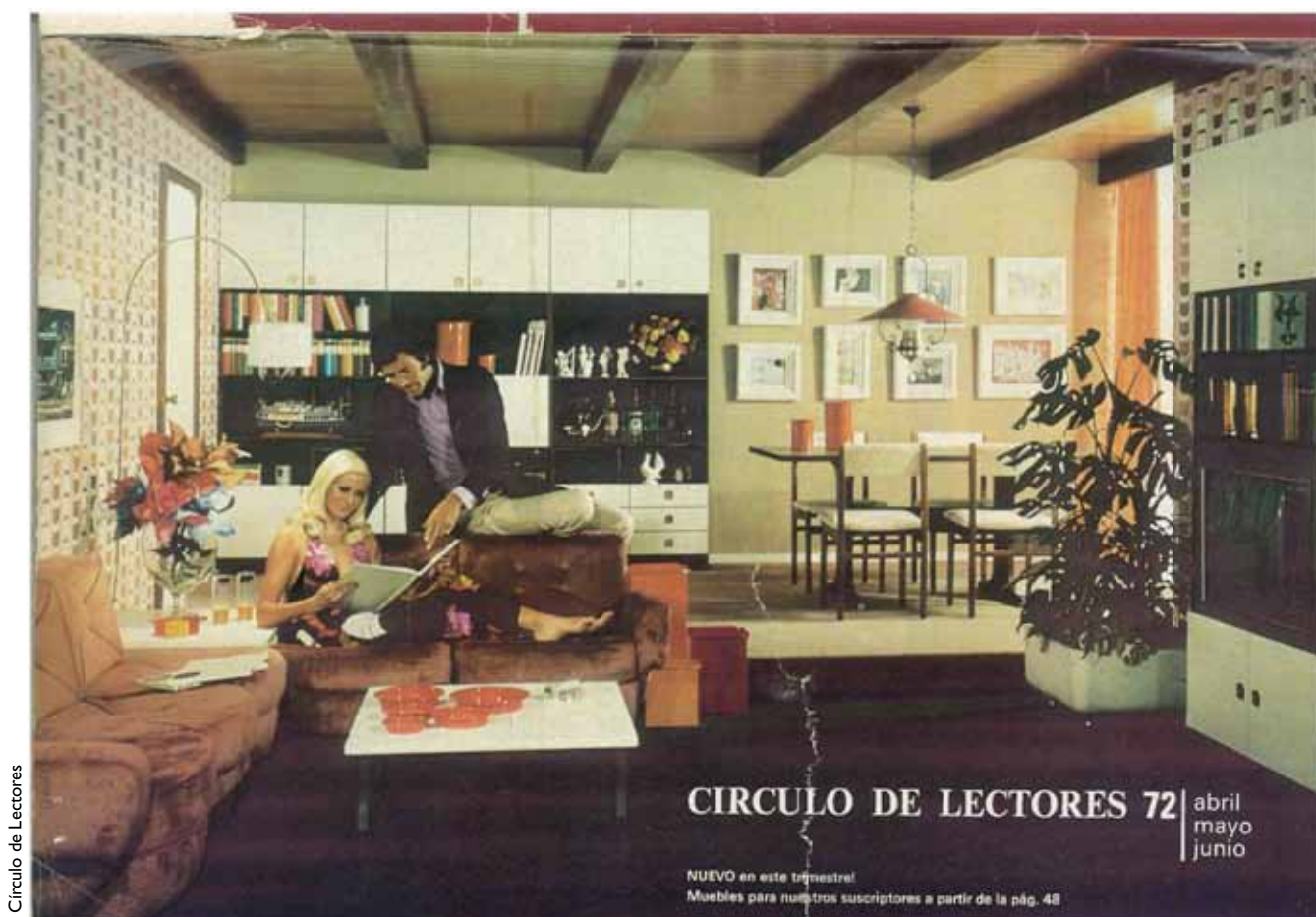
DEL



# CASA

trabajo de Círculo -el club de lectura ha facilitado el acceso al libro a amplios segmentos de la sociedad española-, en las últimas décadas la apuesta por la excelencia ha sido la seña de identidad. En su trabajo en favor de la extensión de los hábitos de lectura, Círculo ha involucrado a premios Nobel, líderes políticos, prestigiosos escritores y artistas plásticos, eminentes investigadores, teóricos y músicos, que han hecho del club punto de encuentro entre autores, artistas y lectores.

El lanzamiento en marzo de 2012 de Booquo señala la entrada de Círculo en la lectura digital y lo convierte en el primer club que combina el acceso legal y seguro a contenidos electrónicos con una comunidad virtual de amantes de la cultura. En Círculo amamos los libros; en uno u otro soporte, siempre disfrutaremos del placer de leer una buena historia.



DEL

## Comisario

César Antonio Molina

## Fechas

Septiembre a Diciembre de 2013

LECTOR



## Lecturas de cabecera

### **Casa del Lector expone 150 obras de los artistas más destacados de la ilustración infantil contemporánea**

Tras su paso por el Museu da Electricidade en Lisboa y por la Academia de Bellas Artes de Ghent en Bélgica, *Ilustrarte, Bienal Internacional de Ilustração para a infância* llega a Casa del Lector, situando este espacio en la ruta de los grandes eventos internacionales que existen en el sector de la ilustración y reforzando su papel como referente de las distintas formas de lectura contemporáneas, incluida la ilustración infantil.

Esta Bienal reúne en Lisboa, desde 2003, a ilustradores, escritores y lectores de todas las edades, en torno a una de las más destacadas selecciones de ilustración infantil contemporánea. Sus comisarios, Eduardo Filipe y Ju Godinho, pusieron en marcha este proyecto movidos por la voluntad de compartir su pasión por las imágenes que cuentan historias y la certeza de que un libro ilustrado puede ser un vehículo del mejor Arte.

En su V edición, *Ilustrarte 2012* se ha afirmado, una vez más, como un espacio de encuentro y discusión de la mejor ilustración infantil internacional. Cerca de 1.600 ilustradores de 65 países participaron en esta edición. El jurado, compuesto por Martin Jarrie (ilustrador y pintor francés), Isidro Ferrer (ilustrador y diseñador español), Isabelle Vandenabeele, (ilustradora belga, vencedora de *Ilustrarte 09*), Paolo Canton (editor italiano) y João Paulo Cotrim (escritor y periodista portugués), atribuyó el Premio *Ilustrarte 2012* al ilustrador italiano Valerio Vidali y dos menciones especiales al ilustrador italiano Simone Rea y a la pareja de ilustradoras suizas Nina Wehrle y Evelyn Laube. Las 150 ilustraciones de los 50 artistas seleccionados para la exposición son un buen reflejo del estado actual de la ilustración internacional: una mezcla de estilos y técnicas, nombres consagrados al lado de valores emergentes y jóvenes ilustradores nunca publicados.

Bajo la línea de programación “Lecturas de cabecera”, la exposición servirá como referente visual para una serie de actividades para todo tipo de públicos que repasarán las lecturas ilustradas de cabecera y la multiplicidad de lenguajes, técnicas y estilos que nos encontramos en esta forma de narrar y leer a través de imágenes. Con un original diseño expositivo, que muestra las ilustraciones en grandes mesillas de noche, *Ilustrarte 2012* propone también un paseo por las imágenes que, antes de caer dormidos, nos inducen al sueño.

### **Comisarios**

Eduardo Filipe y Ju Godinho

### **Fecha**

Por concretar

Ilustrarte



DEL

Ilustrarte



LECTOR

## Drácula, un monstruo sin reflejo. Cien años sin Bram Stoker (1847-1912)

### La exposición plantea un recorrido por la novela más famosa de Bram Stoker

Los vampiros han estado presentes desde hace miles de años en fenómenos culturales de distintas civilizaciones. *Drácula*, la novela escrita por Bram Stoker en 1897, conjuga estas tradiciones con nuevos ingredientes como el folclore procedente del Este europeo, de los mitos de lobos y otros monstruos. El autor dota al personaje de esta obra de una identidad distinta a las comunes, de detalles que permiten conocer a un particular protagonista con matices únicos. Hoy podemos encontrar muestras del legado y fuerza que esta novela ha tenido en fenómenos actuales que retoman la esencia del personaje para crear historias inspiradas en él.

En la exposición *Drácula, un monstruo sin reflejo. Cien años sin Bram Stoker (1847-1912)* el visitante encontrará una atmósfera acorde al ambiente que se crea en la novela. Salas vestidas de negro y rojo, imágenes de Drácula y fragmentos de la obra se mostrarán a lo largo del recorrido.

El montaje se compone de cuatro secciones que aluden a distintas temáticas en relación con el autor y la novela: *Antes del monstruo*, donde se muestra qué inspiró a Bram Stoker a escribir su más famosa novela y las influencias literarias y artísticas que lo marcaron; *Bram Stoker*, dedicada al estudio de su vida, relacionada siempre con su obra, pues Stoker siempre estaba detrás del mito que creó; *Drácula*, donde el mito del vampiro se convierte en una obra literaria, en un clásico de la literatura inglesa; y finalmente, *El reflejo del monstruo* da a conocer al vampiro más famoso del mundo, el que ha inspirado a tantos para crear nuevas historias.

A lo largo de la exposición se podrán encontrar libros —primeras ediciones de la novela—, cómics, grabados, fotografías, proyecciones fílmicas, series de televisión, documentos y cartas personales de la vida del autor y otros materiales relacionados con Bram Stoker y su más famosa novela: *Drácula*.

### Coordinación

Jesús Egido y Eduardo Riestra

### Fechas

Por concretar

## (Re)lectura en el Vesubio

**Casa del Lector expondrá, por primera vez en España, papiros de Herculano gracias a la colaboración de la Biblioteca Nacional de Nápoles**

La exposición mostrará la escritura y la lectura en la antigua Roma a través de los últimos avances en arqueología virtual y también contará con testimonios arqueológicos de Herculano y Pompeya, las ciudades sepultadas por el Vesubio en el año 79 de nuestra era. En una segunda parte se recrearán las excavaciones que a mitad del siglo XVIII desenterraron estas ciudades con el propósito de presentarlas como una relectura del mundo clásico y su impacto en la historia cultural de Europa.

### Primera parte: Lectura y escritura en Herculano y Pompeya, año 79

#### I.1. Domus (espacio privado)

A través de la reconstrucción virtual de una *domus* pompeyana nos adentraremos en las formas de lectura privada en la antigua Roma. Nos ocuparemos tanto de la materialidad de los textos (tabletas de cera, papiro y el posterior pergamino) como de las prácticas de los lectores.

#### I.2. Escuela (espacio privado y público)

Reconstrucción virtual de una escuela romana y de las prácticas de lectura y escritura que allí tenían lugar.

#### I.3. Foro (espacio público)

En este espacio mostraremos reconstrucciones virtuales de la lectura pública en Roma (a través de las *recitaciones* o presentaciones en público de las obras literarias) y, sobre todo, de la escritura pública, *expuesta* (cipos, monumentos, estelas funerarias y grafitis).

#### I.4. Villa de los papiros

En este apartado, central en la exposición, se reconstruirá virtualmente la villa de los papiros de Herculano, la única biblioteca de la antigüedad que ha llegado a nuestros días. La reconstrucción se realizará con la información arqueológica obtenida durante las más recientes excavaciones.

### Segunda parte: Excavaciones en Herculano y Pompeya en el siglo XVIII

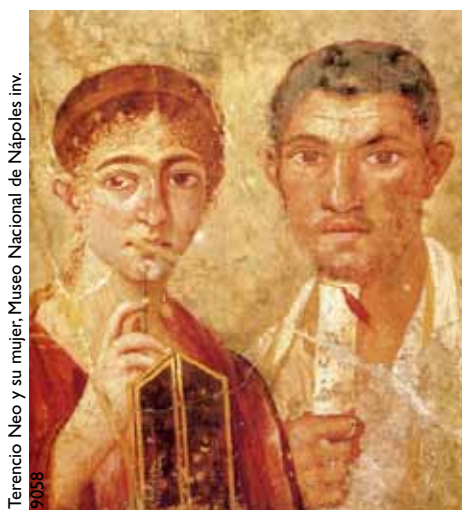
De la mano del que sería nuestro Carlos III, entonces rey de Nápoles, tuvieron lugar las excavaciones que descubrieron a Europa el mundo clásico a través de las ciudades de Herculano y Pompeya.

En esta sección consideraremos las excavaciones en su condición de relectura del mundo clásico, así como el impacto cultural que esa operación tuvo en toda Europa.

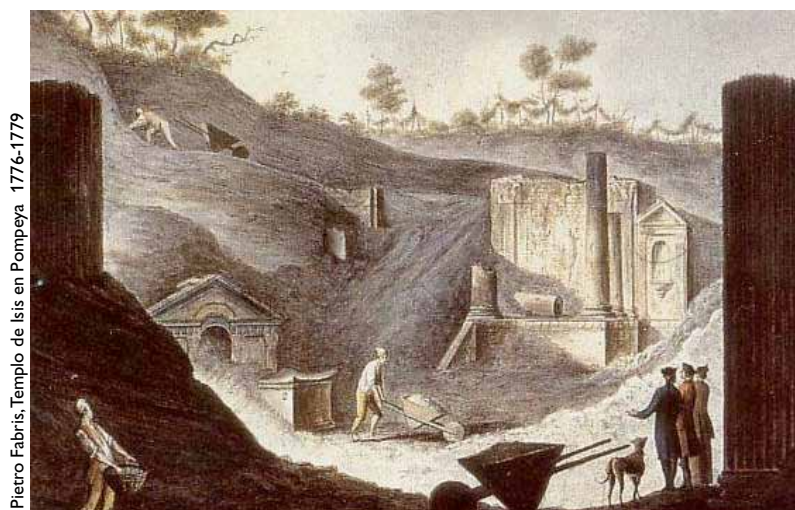
Para ilustrarlo reconstruiremos a escala real la Villa de los Papiros en esta sección, a partir de los planos del arqueólogo Weber, el primero que la estudió. Dentro de este espacio se expondrán:

# CASA

- Documentos originales de las excavaciones (entre ellos el diario del español Roque Joaquín de Alcubierre, su primer responsable)
- La máquina diseñada por el escolapio Antonio Piaggio para abrir los papiros.
- Una exposición bibliográfica con los fondos de la Stamperia Regia de Nápoles, el proyecto editorial de Carlos III en Nápoles para dar a conocer los hallazgos de las excavaciones.
- Las obras de los intelectuales europeos que difundieron las excavaciones en Europa hasta 1800.
- Y tendremos, por primera vez en España, papiros de Herculano gracias a la colaboración de la Biblioteca Nacional de Nápoles, donde se conservan. También contamos con la colaboración del Ministerio de Cultura italiano a través de la Soprintendenza Archeologica Napoli e Pompei para exponer pintura mural de la época que recoja escenas de lectura y escritura, así como los utensilios, soportes y materiales que se usaban para leer y escribir.



Terencio Neco y su mujer, Museo Nacional de Nápoles. inv. 9058



Pietro Fabris, Templo de Isis en Pompeya. 1776-1779

DEL

## Comisario

José Vicente Quirante

## Fechas

Septiembre 2013 a marzo 2014

LECTOR



## Exposición Tadeusz Kantor

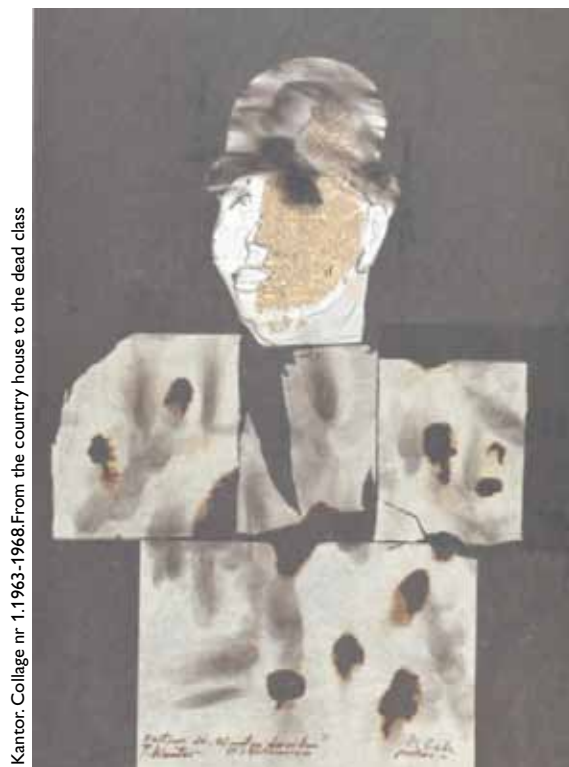
### Casa del Lector realizará una muestra del prolífico artista polaco Tadeusz Kantor

Ampliamente reconocido como la mayor figura del teatro de vanguardia, Tadeusz Kantor (1915-1990) fue también pintor, poeta y teórico del arte polaco. Sus presentaciones teatrales fueron revolucionarias tanto en Polonia como en el extranjero. Nacido en Galitzia, una provincia entonces parte del Imperio austrohúngaro, Kantor vivió la época más cruda de la historia polaca: desde la ocupación nazi y el estalinismo, hasta la caída del régimen comunista polaco.

En este contexto, Kantor se gradúa de la Academia de Bellas Artes de Cracovia en 1939. Durante la ocupación nazi de Polonia, funda el Teatro Independiente y ejerce como profesor de la Academia de Bellas Artes, así como de director de teatro experimental en Cracovia de 1942 a 1944. Después de la guerra, se hace conocido por su trabajo vanguardista en el diseño de escena, incluyendo el diseño para *San Juan* (1956) y *Medida a medida* (1956). Entre los cambios específicos al teatro tradicional se encuentran los escenarios extendidos hacia la audiencia y el uso de maniquíes como actores reales.

Desencantado por la creciente institucionalización del vanguardismo, en 1955 forma un nuevo *ensemble* teatral con un grupo de artistas visuales: Cricot 2, inspirándose en los experimentos dadaístas y surrealistas de Alfred Jarry, Antonin Artaud, Samuel Beckett y Edward Gordon Craig. En los años 1960, Cricot 2 realiza presentaciones en muchos teatros de Polonia y el extranjero, obteniendo reconocimiento por sus *happenings* en escena. Su interés estuvo centrado principalmente en el absurdismo y en el escritor y dramaturgo polaco Stanisław Ignacy Witkiewicz (también conocido como “Witkacy”). Las producciones teatrales de las obras de Witkacy *La sepia* (1953) y *La gallina de agua* (1969) fueron vistas como sus mayores logros durante esta época.

DEL

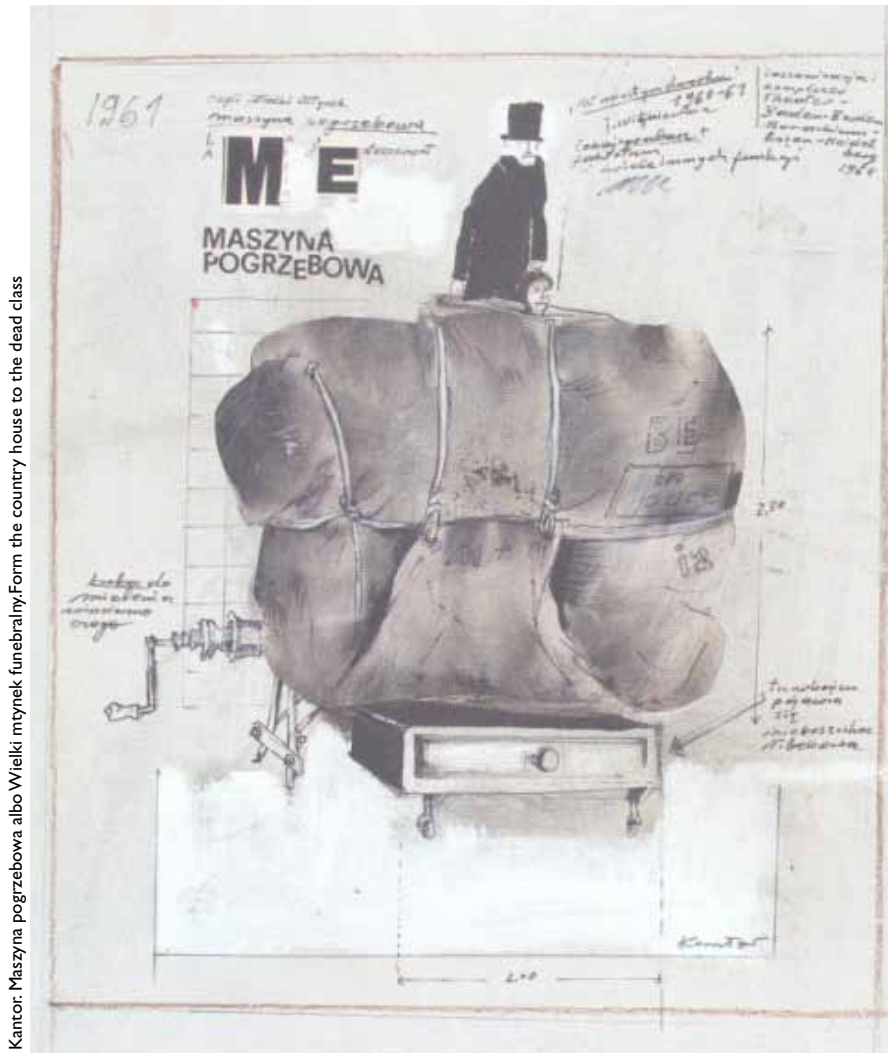


Kantor: Collage nr 1, 1963-1968. From the country house to the dead class



En los años setenta, *La clase muerta* (1975) fue la más famosa de sus piezas teatrales. En esta obra, el propio Kantor da vida a un maestro que preside una clase de personajes aparentemente muertos que son confrontados por maniquíes que los representan a ellos mismos más jóvenes. Ya en los años cincuenta, Kantor había empezado a experimentar con la yuxtaposición de maniquíes y actores vivos. Sus últimos trabajos en los años ochenta fueron reflexiones muy personales. Como en *La clase muerta*, algunas veces se representaría a sí mismo en escena. En los años noventa, su trabajo se hizo famoso en los Estados Unidos gracias a las presentaciones del Club de teatro experimental de Ellen Stewart.

A lo largo de toda su obra, Kantor lucha contra la ilusión y explora los límites entre lo visual y lo teatral, entre lo estático y el movimiento, lo figurativo y lo abstracto, la memoria y la muerte, la realidad más mundana y lo sublime. Su inagotable búsqueda de expresión llevó a Kantor a dominar todo tipo de técnicas y movimientos, empleando con soltura todo tipo de materiales y técnicas y navegando por todas las corrientes, desde el constructivismo y el cubismo, pasando por el surrealismo y la abstracción, hasta los happenings y performances.



Kantor: Maszyna pogrzebowa albo Wielki młynek funebralny. Form the country house to the dead class

DEL

Colabora

Instituto Polaco de Cultura

**CASA DEL LECTOR**

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

**Biblioteca  
digital  
Casa del Lector**

## Biblioteca Digital Casa del Lector (BDCL)

**La Biblioteca Digital de Casa del Lector albergará un gran fondo de obras de autores que escriben en soporte digital**

La biblioteca digital se articula en tres espacios:

- a) el espacio digital (la Red)
- b) el espacio electrónico (las pantallas)
- c) el espacio arquitectónico (Casa del Lector)

a) La Red es un espacio sin lugares. Los libros en la Red se hacen ubicuos; así que pueden ser accesibles desde cualquier parte. Incluso pueden estar desencuadernados, es decir, sus páginas no necesitan estar reunidas.

b) El contacto con este mundo virtual de la Red lo hacemos a través de una interfaz electrónica. Ésta ha evolucionado espectacularmente en los últimos años. Su evolución se caracteriza por tender a ser una prótesis. Condición de una prótesis es que se note lo menos posible, hasta hacerse invisible. Precio, consistencia, ergonomía, miniaturización han conseguido que se haya difundido con una rapidez y extensión únicas en la historia de los artefactos. El móvil, la tableta, el portátil, se manifiestan ya como prótesis de alta tecnología pero de fácil consecución.

c) Los libros residen ubicuos en la Red. Y el artefacto de lectura lo lleva incorporado el lector. ¿Qué función tiene entonces el espacio de una biblioteca? Pues que el libro tenga lugar. “Tener lugar” supone que algo sucede y que eso se manifiesta en un lugar y en un tiempo.

La BDCL (Biblioteca Digital de Casa del Lector) interpreta estos tres espacios y esa interpretación le dará su identidad.

a) En el espacio de la Red existen dos tipos de libros: los que han migrado (por el proceso de la digitalización) de la estantería a la Red, del papel al soporte digital; y aquellos que se han creado directamente en y para el soporte digital. Podemos denominar a los primeros libros electrónicos y a los segundos, libros digitales. La BDCL ofrecería acceso gratuito a los libros electrónicos. Y otra intervención que podría tener la Biblioteca sería crear una interfaz sugerente de accesos a bibliotecas del mundo y a determinados de sus contenidos digitalizados.

El libro digital es un fenómeno de escritura y de lectura nuevo que sí da sentido a una biblioteca, de otra manera concebida. Lo atractivo de escribir en soporte digital en vez de hacerlo en papel es que la escritura adquiere unas propiedades nuevas que abren posibilidades extraordinariamente sugerentes. Con la escritura digital (y no la digitalización de lo escrito para la página o como si fuera una página) hay un campo de creatividad muy atrayente. La primera intervención de la BDCL sería alojar estas obras. El autor de estas obras digitales realiza en la mayor parte de los casos un trabajo artesanal (pues dispone también de los medios de producir un libro) que completa cuando su obra encuentra un alojamiento en la Red que le proporcione visibilidad, accesibilidad y confianza. Los

“fondos” de la BDCL se crearían a partir del “alojamiento” de estas obras. Hay obras y autores muy interesantes que no se benefician de este concepto adecuado de Biblioteca Digital y que se alojarían muy gustosos en la BDCL.

Como el libro digital contiene siempre una parte de experimentación, los fondos de la BDCL contendrían obras que además de lo que aporten sus contenidos ofrecerán los ensayos de escribir para la pantalla y sobre soporte digital. Así que esos fondos guardarán una interesante trayectoria de esta experimentación, inseparable hoy de la escritura digital.

b) Con el libro electrónico y el digital se ha dissociado el texto del artefacto de lectura. El texto y el ingenioso artefacto hecho de hojas de papel son inseparables en el libro códice. Pero cuando el texto está escrito con ceros y unos no tiene la materialidad que le proporciona el códice: está en la Red y se manifiesta en un instrumento electrónico. El libro digital no tiene copias, es un único texto al que se accede desde muchos instrumentos de lectura. Curiosamente, la biblioteca digital, con sus “fondos” de libros digitales, se parece más a una biblioteca de libros manuscritos. De ahí la importancia de conseguir crear estos fondos.

Así que la principal función está en esos “manuscritos”, no en los artefactos de lectura. No por ello hay que prescindir de estos aparatos en la Biblioteca. La BDCL proporciona un espacio cómodo y estimulante para la lectura y unos artefactos de lectura. Los lectores pueden utilizarlos o recurrir a los suyos y se accedería sólo a los fondos de la biblioteca.

c) La BDCL aporta también un tercer e imprescindible espacio para la concepción de una biblioteca digital, que no es (muy importante esta distinción) una mediateca ni una biblioteca virtual. Este tercer espacio es para que tengan lugar los libros digitales, que se encuentran en el espacio sin lugares de la Red.

DEL

Una forma de dar lugar a un libro intangible que está ubicuo en el espacio virtual de la Red es colocarlo en un muro, es decir, una representación en las paredes de una sala de exposiciones. Esta visualización de una obra con un texto organizado de manera bien distinta al de un libro impreso y darle la tangibilidad que no tiene por ser virtual supone una actuación expositiva novedosa y muy sugerente. Cada obra tiene una concepción muy distinta de la organización hipertextual del texto, el mostrarla de alguna manera sobre un muro, en un lugar como una sala, es una actividad original, con muchas posibilidades, del uso de espacios expositivos.

Conversaciones con el autor, mesas redondas, análisis de obras que tengan lugar en las salas de la CL son otras formas de interpretar este tercer espacio de la biblioteca digital.

Un libro del fondo de la BDCL no se mostraría como una referencia en un catálogo sino acompañado del registro de las distintas actuaciones que hayan sido hechas.

La propuesta se puede resumir en estos puntos:

1. La biblioteca digital articulada en tres espacios (el digital, el electrónico y el arquitectónico).

2. Creación de unos fondos de libros digitales. Se podría hacer una primera lista de autores y obras. Y un esbozo de la organización, interfaz, etcétera de la biblioteca en su parte virtual.

3. Conveniencia de tabletas digitales para el segundo espacio, el electrónico, con acceso sólo a los fondos.

4. Representación en un espacio expositivo de sucesivas obras. El libro digital tiene además del contenido una arquitectura del texto (hipertextualidad) que hace distinta, original, cada obra. Las exposiciones tendrían la función de visualizar estas arquitecturas, de dar lugar en una sala a un libro virtual que existe en el espacio digital.

5. En Casa del Lector tienen lugar conversaciones, coloquios, análisis sobre las obras, y sus registros pasan junto con comentarios de los lectores, redes sociales... a formar un entorno de la obra. De manera que el libro digital no está en una estantería (aunque sea virtual) ni se registra tan sólo en un catálogo, sino que se aloja en una biblioteca con este valor añadido y también creciente ya que se integra en un proceso de exploración muy creativo (contenido en los fondos de la biblioteca) de nuevas formas de concebir el libro, la escritura y la lectura.

## Coordinación

Antonio Rodríguez de las Heras

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

## **Clubes de Lectura**

## Clubes de Lectura

### Casa del Lector pone en marcha sus primeros clubes de lectura

Leer es un acto colectivo. Y para dar alas a esta nada utópica afirmación se dan cita en Casa del Lector cuatro Clubes de Lectura aptos para todo público. Así, el Club de Lectura para adultos *La literatura como juego* se aprovecha de este lujo al alcance de cada mano y todos los ojos, para proponer una serie de lecturas activas en las que el juego de la literatura se convierte, por fin, en el deporte rey. *La altura del azar*, dirigido a personas mayores de 55 años, propone una fantástica serie de lecturas que tienen al laberinto y al puzzle como actores principales de la trama. Por último, *La jaula y el pájaro*, un Club orientado a jóvenes y adolescentes, está pensando como herramienta donde encontrar apoyo para la compleja tarea de crecer. Y finalmente, el Club de Lectura de Filosofía *El saber no ocupa lugar*, apto para todo público, surge con la fuerza y la convicción de que la Filosofía es un objeto literario de goce en sí mismo.

Disfrutar de la lectura, analizar todo lo lúdico y vital que tiene la literatura, armar nuestra propia biblioteca, aprender a pensar con criterio propio, entender la importancia que tiene convivir de manera solidaria, orientar las lecturas hacia textos de calidad y considerar a la lectura de calidad entre las herramientas esenciales a la hora de desarrollarse críticamente, tanto a nivel personal como social, son algunos de los objetivos que se plantean los Clubes de Lectura de Casa del Lector.

Cada mes, los participantes comentarán y analizarán una obra literaria de la mano del escritor Pablo Nacach. Además, se propondrán actividades alternativas como acudir a exposiciones, organizar charlas con escritores, participación en concursos de lectura y escritura, encuentros con otros Clubes de Lectura, etcétera.

DEL

Centro de Desarrollo Sociocultural. Peñaranda de Bracamonte



Centro de Desarrollo Sociocultural. Peñaranda de Bracamonte



**Coordinación**  
Pablo Nacach



## Club de lectura para adultos: La literatura como juego

### El Club de Lectura para adultos de Casa del Lector propone un recorrido lúdico por la literatura

La lectura es el hilo que nos guía: entregado ovillo de Ariadna o evanescente miga de pan de Pulgarcito, el acto creativo de leer y leer nos baja, nos convoca, nos eleva y protege de esa parte algo extraña de la vida a la que habitualmente llamamos “realidad”. Como la literatura universal ha creado para nosotros un universo lúdico (y) fantástico, el Club de Lectura de Casa del Lector *La literatura como juego* se aprovecha de esta fantasía fabulosa, de este lujo tan al alcance de cada mano y de todos los ojos, para proponer una serie de lecturas activas, atractivas y colectivas en las que el juego de la literatura se convierte, al fin, en el deporte rey.

#### **Libro I: *Final del juego*, de Julio Cortázar (Sudamericana, 1964).**

*Ficciones*, de Jorge Luis Borges (Emecé, 1974).

*Las cosas*, de Georges Perec (Anagrama, 1992).

*Final de partida*, de Samuel Beckett (Tusquets, 1986).

Para el comienzo, un final; para hablar del juego, más juego; para la vida, Julio Cortázar, que en estos estremecedores relatos se dedica a continuar por los parques, hablar de flores amarillas o conversar con Torito. Para suplecomplementar al autor de *Rayuela*, otros tres que también se las traen: Borges con sus laberintos de senderos que se bifurcan y de ruinas circulares, Perec con sus cosas y sus cosillas y Beckett con una nada absurda obra de teatro.

DEL

#### **Libro II: *La conjura de los necios*, de John Kennedy Toole (Anagrama, 1980).**

*Paisaje pintado con té*, de Milorad Pavic (Anagrama, 1991).

*El azul del cielo*, de Georges Bataille (La sonrisa vertical, 1985).

*El juguete rabioso*, de Roberto Arlt (Cátedra, 2011).

Oponiéndose al juego, la realidad. O quizás no tanto, o tal vez no siempre, pero de la mano de John Kennedy Toole, el bueno de Ignatius Reilly nos demostrará cuán delgada puede ser la línea que separa la locura de la salud mental, la realidad de la dura realidad. Para no dejarlo tan solo, de soledad y de solamente, Pavic, Bataille y Roberto Arlt nos prestan sus plumas, sus sabidurías y sus propias conjuras literarias y vitales.

#### **Libro III: *El jugador*, de Fiodor Dostoyevski (Alianza, 1995).**

*La música del azar*, de Paul Auster (Anagrama, 2006).

*Todas las cósmicas*, de Italo Calvino (Siruela, 2011).

*El delantero centro fue asesinado al atardecer*, de M.V. Montalbán (Planeta, 1988).

Juegos, jugadores y juguetes, marionetas todos de la Locura, se dan cita en esta magnífica novela de Fiodor Dostoyevski, que escribiera en tan sólo un mes para, dicen las malas lenguas, pagar sus deudas de juego. Acompañando al autor de *Crimen y castigo*, Auster con una novela de músicas y de azares, Calvino pintando el lienzo de la ciencia y la ficción y Vázquez Montalbán con una de fútbol.

# CASA

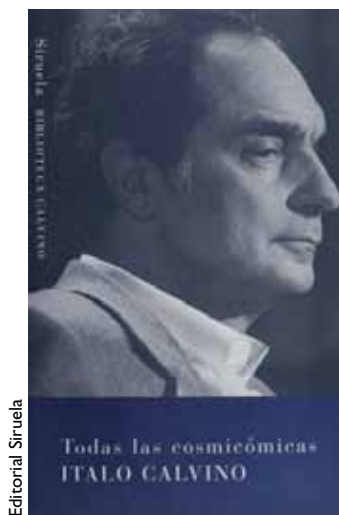
## Libro IV: *La defensa*, de Vladimir Nabokov (Anagrama, 1999).

*Novela de ajedrez*, de Stefan Zweig (Acantilado, 2001).

*La novela de don Sandalio, jugador de ajedrez*, de M. de Unamuno (Siruela, 2005).

*Cosmos*, de Witold Gombrowicz (Seix Barral, 1982).

Además de eximio cazador de mariposas —la *Nabokovia cuzquenha* lleva su nombre—, Vladimir Nabokov es un magnífico clasificador de las pasiones humanas. Y qué mejor excusa que el juego del ajedrez para demostrarlo. Acompañando al creador de *Ada o el ardor*, en libros suplecomplementarios nos hablan de ajedrez y de la vida Zweig, Unamuno y Gombrowicz.



DEL

## Coordinación

Pablo Nacach

## Fechas

Primer miércoles de cada mes:

7 de noviembre y 5 de diciembre de 2012;

9 de enero y 6 de febrero de 2013

LECTOR

## Club de lectura para jóvenes: La jaula y el pájaro

### Literatura y cine se unen en el Club de Lectura para jóvenes de Casa del lector

Adolescencia y (primera) juventud no son, como suele decirse, sólo períodos oscuros y tormentosos: también, y sobre todo, son etapas de inquietudes y lucidez. Fragilidad y fortaleza, urgencia y solidaridad se unen en un territorio nada desértico en el que convergen el ansia de la libertad y el temor de conseguirla.

¿Qué mejor entonces, aquí y ahora, que la buena lectura, capaz como ninguna otra herramienta de ordenar sin dar órdenes, de recetar sin suministrar remedios, para apoyar a jóvenes y adolescentes en la compleja tarea de crecer y seguir creciendo?

#### **Libro I: *La conjura de los necios*, de John Kennedy Toole (Anagrama, 1980).**

*Desesperación*, de Vladimir Nabokov (Anagrama, 1999).

*El azul del cielo*, de Georges Bataille (La sonrisa vertical, 1985).

*El juguete rabioso*, de Roberto Arlt (Cátedra, 2011).

🎬 *Network*, de Sidney Lumet (EE.UU., 1976).

Oponiéndose al juego, la realidad. O quizás no tanto, o tal vez no siempre, pero de la mano de John Kennedy Toole, el bueno de Ignatius Reilly nos demostrará cuán delgada puede ser la línea que separa la locura de la salud mental, la realidad de la dura realidad. Para no dejarlo tan solo, de soledad y de solamente, Pavic, Bataille y Roberto Arlt nos prestan sus plumas, sus sabidurías y sus propias conjuras literarias y vitales. Sidney Lumet nos ofrece su visión de las cosas en una magnífica película de los '70 que tiene una rabiosa actualidad.

DEL

#### **Libro II: *El desierto de los tártaros*, de Dino Buzzati (Alianza, 1999).**

*Operación masacre*, de Rodolfo Walsh (451, 2008).

*El cielo está rojo*, de Giuseppe Berto (Hispano-Americana, 1948).

*El Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert L. Stevenson (Alianza, 2011).

🎬 *Happiness*, de Todd Solondz (EE.UU., 1998).

En las antípodas del juego, la guerra. Y pocas sensibilidades mejores que la del teniente Drogo creado por Dino Buzzati para hablarnos del páramo más difícil: el desierto de la soledad. Junto a él y junto a Ella, el impecable relato de Rodolfo Walsh sobre una masacre orquestada, una impactante novela de Berto sobre una guerra que es todas las guerras y el relato de una soledad bífida creado por Stevenson. En su película, Todd Solondz ahonda en las soledades cotidianas que se llevan demasiado adentro.

#### **Libro III: *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll (Siruela, 2004).**

*A través del espejo*, de Lewis Carroll (Alianza, 2010).

“Del juego ideal”, en *Lógica del sentido*, de Gilles Deleuze (Paidós, 1989).

# CASA

*Hipnos*, de Javier Azpeitia (Lengua de trapo, 1996).

🎬 *The game*, de David Fincher (EE.UU., 1997).

En el ecuador del Club, cómo no, como no podía ser de otra manera, cómo vivir sin Alicia y más Alicia. De la mano del genial Lewis Carroll, nos adentramos en un mundo tan particular que es de todas y de todos y es también de nadie. A la vera de Alicia, además del Gato, una parte de un capítulo de un texto del filósofo francés Gilles Deleuze que intenta explicar “algo” y una trepidante novela de Javier Azpeitia que va de hilos, laberintos, mitos y demás. David Fincher nos cuenta en su película un juego que nunca es sueño y siempre es parte de la realidad.

**Libro IV: *El jugador*, de Fiodor Dostoyevski (Alianza, 1995).**

*La música del azar*, de Paul Auster (Anagrama, 2006).

*Todas las cosmicómicas*, de Italo Calvino (Siruela, 2011).

*Rastros de carmín*, de Greil Marcus (Anagrama, 1993).

🎬 *Haz lo que debas*, de Spike Lee (EE.UU., 1989).

Juegos, jugadores y juguetes, marionetas todos de la Locura, se dan cita en esta extraordinaria novela de Fiodor Dostoyevski, que escribiera en tan sólo un mes para, dicen las malas lenguas, pagar sus deudas de juego. Suplecomplementando al autor de *Crimen y castigo*, Auster con una novela de músicas y de azares, Calvino pintando el lienzo de la ciencia y la ficción, y un gran ensayo novelado de Greil Marcus, que nos cuenta en un susurro la historia secreta del siglo XX. Spike Lee en su película nos pone frente a frente con decisiones controvertidas.

DEL



## Coordinación

Pablo Nacach

## Fechas

Segundo miércoles de cada mes:

14 de noviembre y 12 de diciembre de 2012;

16 de enero y 13 de febrero de 2013

## Club de lectura para mayores de 55 años: La altura del azar

### El laberinto y el puzzle serán los protagonistas del Club de Lectura para mayores de 55 años

Leer es un acto colectivo: para dar alas a esta nada utópica afirmación se dan cita, en el Club de Lectura de Casa del Lector *La altura del azar*, una extraordinaria serie de lecturas que tienen al juego, al laberinto y al *puzzle* como actores principales de la trama.

De este modo, si Dino Buzzati nos cuenta que en las antípodas del juego está la guerra pero no la soledad, Jorge Luis Borges construye especialmente una serie de laberintos (como) senderos inescrutables; si entre libros y mariposas Vladimir Nabokov nos sugiere que no hay mejor defensa que un buen ataque, el Nobel japonés Yasunari Kawabata establece un parangón entre grandes maestros y grandes discípulos del juego del Go.

#### **Libro I: *El desierto de los tártaros*, de Dino Buzzati (Alianza, 1999).**

*Operación masacre*, de Rodolfo Walsh (451, 2008).

*El cielo está rojo*, de Giuseppe Berto (Hispano-Americana, 1948).

*El Dr. Jekyll y Mr. Hyde*, de Robert L. Stevenson (Alianza, 2011).

En la antípodas del juego, la guerra. Y pocas sensibilidades mejores que la del teniente Drogo creado por Dino Buzzati para hablarnos del páramo más difícil: el desierto de la soledad. Junto a él y junto a Ella, el impecable relato de Rodolfo Walsh sobre una masacre orquestada, una impactante novela de Berto sobre una guerra que es todas las guerras, y el relato de una soledad bífida creado por Stevenson.

DEL

#### **Libro II: *Ficciones*, de Jorge Luis Borges (Emecé, 1974).**

*Ficciones*, de Pablo Martín Sánchez (e.d.a., 2011).

*Paisaje pintado con té*, de Milorad Pavic (Anagrama, 1991).

*Cosmos*, de Witold Gombrowicz (Seix Barral, 1982).

El laberinto y la idea de laberinto podrían haber sido perfectamente inventados por Jorge Luis Borges, que en este libro extraordinario nos propone mil y una maneras de entrar tan anchos y salir —¡si podemos!— de senderos que se bifurcan, ruinas circulares, loterías de Babilonia y bibliotecas de Babel. Junto al autor de *Fervor de Buenos Aires*, Martín Sánchez juega con erratas natura y naturae, Pavic nos invita a tomar un té (bien cargado) y Gombrowicz, y Gombrowicz...

#### **Libro III: *El maestro de Go*, de Yasunari Kawabata (Emecé, 2007).**

*El castillo de los destinos cruzados*, de Italo Calvino (Siruela, 1999).

*El tablero de la oca*, de María José Martínez (451, 2008).

*Juego de cartas*, de Max Aub (Cuadernos del Vigía, 2010).

Si el ajedrez es un juego —¡un arte!— milenario, el Go no se queda atrás. Y así nos lo confirma el japonés Yasunari Kawabata, Premio Nobel 1968, en una novela donde los grandes maestros

## CASA

coinciden con los grandes discípulos, y la gran muerte empequeñece, como siempre, a la vida efímera. Haciéndole compañía, dos preciosos libros ilustrados de ocas y de cartas y un castillo de naipes levantado por Calvino con la precisión a la que nos tiene acostumbrados.

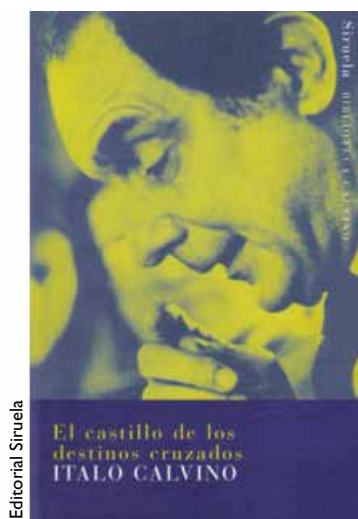
### **Libro IV: *La defensa*, de Vladimir Nabokov (Anagrama, 1999).**

*Novela de ajedrez*, de Stefan Zweig (Acantilado, 2001).

*La torre herida por el rayo*, de Fernando Arrabal (Destino, 1983).

*El delantero centro fue asesinado al atardecer*, de M.V. Montalbán (Planeta, 1988).

Además de exímio cazador de mariposas –la *Nabokovia cuzquenha* lleva su nombre–, Vladimir Nabokov es un magnífico clasificador de las pasiones humanas. Y qué mejor excusa que el juego del ajedrez para demostrarlo. Acompañando al creador de *Ada o el ardor*, en libros suplecomplementarios, nos hablan de ajedrez y de la vida Zweig y Arrabal y, en una de fútbol, Manolo Vázquez Montalbán.



DEL

### **Coordinación**

Pablo Nacach

### **Fechas**

Tercer miércoles de cada mes:

21 de noviembre y 19 de diciembre de 2012;

23 de enero y 20 de febrero de 2013

LECTOR



## Club de lectura de Filosofía: El saber no ocupa lugar

### Nietzsche, Benjamin o Girard protagonistas del Club de Lectura filosófico de Casa del Lector

Apto para todo público, el Club de Lectura de Filosofía *El saber no ocupa lugar* surge con la fuerza y la convicción de que la Filosofía es un objeto literario de goce en sí mismo. Y para demostrarlo (y disfrutarlo), en este primer recorrido propone la lectura de 4 libros universales 4 –que diría un buen pregonero– de autores de la talla de Nietzsche, Simmel, Cataluccio y Simone Weil, arropados por fieles escuderos complementarios que nos acompañarán en la aventura como Bataille, Blanchot, Benjamin, Girard o Clarice Lispector.

#### **Libro I: *Ecce Homo*, de Friedrich Nietzsche (Alianza, 2011).**

*El nacimiento de la Filosofía*, de Giorgio Colli (Tusquets, 1994).

*La parte maldita*, de Georges Bataille (Icaria, 1987).

*Thomas el oscuro*, de Maurice Blanchot (Pre-Textos, 2002).

Filosofía, autoayuda o terapia de *shock*, la biografía que para sí mismo Friedrich Nietzsche escribiera al borde de la locura es un canto apasionado a la salud mental. Para desentrañar el visceral pensamiento del autor de *Así habló Zaratustra* les pedimos que nos acompañen en el viaje al traductor italiano de su obra, Giorgio Colli, y a dos grandes conocedores de oscuridades y partes malditas: Georges Bataille y Maurice Blanchot.

DEL

#### **Libro II: *El individuo y la libertad*, de Georg Simmel (Península, 2001).**

*Angelus Novus*, de Walter Benjamin (Edhasa, 1971).

*Técnica y civilización*, de Lewis Mumford (Alianza, 2002).

*Las metáforas de la memoria*, de Douwe Draaisma (Alianza, 1998).

El concepto de individuo y la idea de libertad no serían aquello que (deberían) ser sin la extrema lucidez que nos regala Georg Simmel, en este inventario de lo ínfimo y lo macroscópico. Lo acompañan para complementarlo escuderos de lujo: un par de escritos esenciales del esencial Walter Benjamin, un incisivo recorrido por la historia de la técnica del antropólogo Lewis Mumford, y un ensayo interesantísimo sobre la condición de la memoria del psicólogo Douwe Draaisma.

#### **Libro III: *Inmadurez, la enfermedad de nuestro tiempo*, de Francesco Cataluccio (Siruela, 2006).**

*Vida y muerte de la imagen*, de Régis Debray (Paidós, 1998).

*El estilo del mundo*, de Vicente Verdú (Anagrama, 2003).

*Mal de ojo*, de Christian Ferrer (Octaedro, 2000).

En este magnífico ensayo, Francesco Cataluccio ha realizado un indispensable registro del infantilismo y la inmadurez presentes en la sociedad actual, la que tiene nuestra edad y nuestra geografía. Lo flanquean un exhaustivo recorrido por la historia de la imagen en Occidente escrito por Régis Debray, la estupenda caracterización del capitalismo de ficción llevada a cabo por Vicente Verdú, y un intenso ensayo sobre la violencia técnica elaborado por Christian Ferrer.

# CASA

**Libro IV: *La gravedad y la gracia*, de Simone Weil (Trotta, 1994).**

*Aprendizaje o el libro de los placeres*, de Clarice Lispector (Siruela, 2008).

*La violencia y lo sagrado*, de René Girard (Anagrama, 2005).

*Los mitos griegos*, de Robert Graves (Alianza, 1994).

El afilado escalpelo de Simone Weil, quizás más poetisa que filósofa, se pone de manifiesto en este libro serio, profundo y ligero a la vez. Sumergiéndose con ella en las placenteras aguas de la vida, Clarice Lispector con un texto tan brillante como inclasificable, René Girard poniendo los puntos sobre las íes en lo que a la violencia y a lo sagrado se refiere, y Robert Graves contándonos cómo eran las palabras y las cosas cuando no había solamente un Dios.



DEL

## Coordinación

Pablo Nacach

## Fechas

Último miércoles de cada mes:

28 de noviembre y 19 de diciembre de 2012;

30 de enero y 27 de febrero de 2013

LECTOR

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

## Talleres

## Lectura del paisaje a través del arte

### Casa del Lector propone un taller en el que practicar la lectura visual y experimental a través del arte

Las artes ofrecen oportunidades para la perspectiva, para la percepción de formas alternativas de trascender y de estar en el mundo.

La artista Valerie de la Dehesa pretende en este taller fomentar la lectura visual, interactiva, experimental y performática en torno a la mirada del paisaje y sus diferentes manifestaciones artísticas sobre él, a través de ejercicios prácticos basados en textos de artistas visuales que trabajan con el paisaje así como con imágenes, vídeos y performances donde se interactúa con él. Además, se desarrollarán diferentes actividades prácticas en equipo y sesiones críticas en torno al arte contemporáneo relacionado con el paisaje.

La metodología se basa en los siguientes aspectos: se propondrán textos de artistas que trabajan con el paisaje, los alumnos elegirán y comentarán los textos abiertamente y después, se mostrarán vídeos y obras de artistas visuales, proponiendo un tema relacionado con el paisaje que cada alumno deberá desarrollar visual y teóricamente. Cada alumno traerá una propuesta con documentación gráfica para apoyar la idea que quieran desarrollar en el paisaje. Estos trabajos se expondrán, habrá una crítica y una elección entre todos de la mejor propuesta.

El taller va dirigido a interesados o pertenecientes al entorno de bellas artes a partir de los 18 años, quienes desarrollarán diferentes actividades prácticas en equipo, así como sesiones críticas en torno al arte contemporáneo relacionado con el paisaje.

DEL

## Programa

### Primer día. Teoría

Presentación mediante imágenes comentadas y vídeos de los diferentes artistas contemporáneos que trabajan con el paisaje, para que sirvan como inspiración a los alumnos en su ejercicio práctico. Dentro de esa presentación se propondrán varias imágenes y textos de artistas que se repartirán entre los alumnos que podrán elegir y relacionar con su propuesta práctica-artística de instalación efímera en Matadero. Tormenta de ideas.

### Segundo día. Artista invitado

El artista elegido expondrá su obra a los alumnos mediante una proyección, teniendo también la opción de realizar una obra performática o una intervención en el espacio Matadero. Ciclo de preguntas.

# CASA

La artista invitada Lucía Loren presentará su obra relacionada con la intervención artística en la naturaleza y su proceso de entretejido entretejiendo con ella hasta crear una armonía.

El artista invitado Evaristo Bellotti escultor, poeta y performer, presentará el proceso de su obra de mármol instalada en el Palacio de Cristal en la Exposición del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía en 2008.

## Tercer día. Presentación de alumnos

Cada alumno traerá una propuesta documentada en un *pendrive* con documentación gráfica que sustentará la idea que quieren instalar en el paisaje (alrededores de Matadero), lo expondrán y habrá una crítica entre todos.

## Cuarto día. Instalación de obras de los alumnos

Los alumnos traerán los materiales y se procederá a las diferentes intervenciones artísticas en el entorno de Matadero como paisaje efímero. Transformación en el taller y sacar al lugar o paisaje elegido. Todas las obras se documentarán para su proyección abierta.

## Exposición proyectada en el Auditorio de Casa del Lector

Las obras de los alumnos serán proyectadas en la pantalla del Auditorio de Casa del Lector de manera abierta al público en general.

DEL

### Coordinación

Valerie de la Dehesa

### Artistas invitados

Lucía Loren y Evaristo Bellotti

### Fechas

Miércoles 14, jueves 15, viernes 16 y sábado 17 de noviembre de 2012



En obra, Julio Acián

## Talleres pedagógicos para colegios de Arganzuela

La actividad está dirigida a alumnos de primaria y secundaria, en colaboración con sus profesores y colegios. Se impartirán clases de un tema concreto de una asignatura desde un enfoque lector.

Diez clases magistrales de diferentes materias y con diferentes formadores de prestigio en cada una de sus áreas.

DEL

### Fechas

Jueves 22 y jueves 29 de noviembre de 2012;  
jueves 13 y jueves 20 de diciembre de 2012;  
jueves 10 y jueves 17 de enero de 2013;  
jueves 7 y jueves 14 de febrero de 2013;  
jueves 7 y jueves 14 de marzo de 2013

LECTOR



## La ciudad desvelada Lab 1. Cartografías inéditas

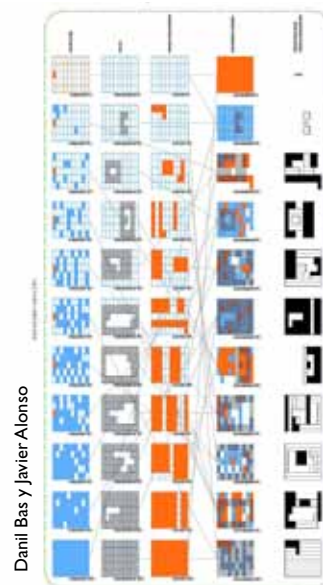
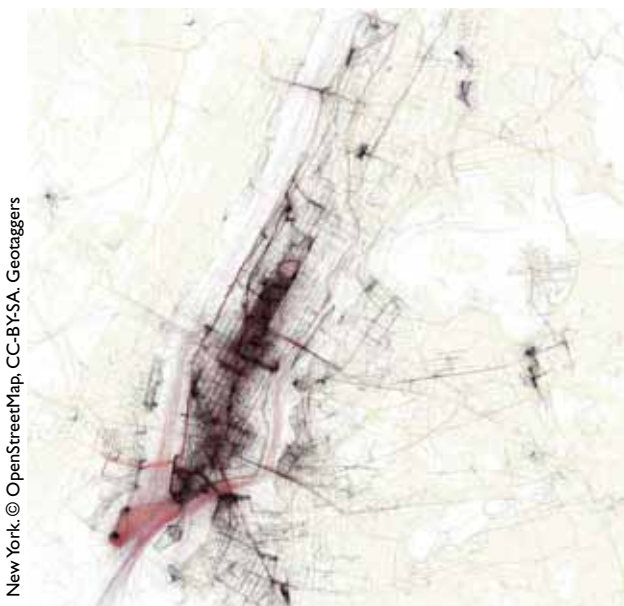
### Casa del Lector cambiará la cartografía de Madrid con el taller *La ciudad desvelada*

Los arquitectos José Ballesteros y Paula Montoya y Casa del Lector proponen un taller en el que se invitará a los participantes a seleccionar una parte o aspecto de Madrid y a delimitarlo para insertar una propuesta de cambio.

La ciudad pasa a entenderse como un soporte de expresiones culturales que utilizan tanto el ámbito textual como el gráfico para el desarrollo de propuestas artísticas y políticas. Desde ese planteamiento, se elaborarán catálogos de rastreo y hallazgos de intervenciones espontáneas en la ciudad. El taller será un trabajo de campo, de recolección de muestras gráficas, sonoras o documentales para la elaboración de un libro multi-soporte editable y actualizable desde un usuario doméstico. Se fabricará un mapa evolutivo que irá incorporando propuestas sobre la ciudad original.

Cada grupo extraerá de un trabajo previo ajeno material suficiente para detectar e implantar una actuación a nivel textual, narrativo o físico. Para ello podrán realizar fotos digitales, dibujos o cualquier otro acto de documentación y apropiación. Además, los coordinadores del taller propondrán un personaje vinculado a la acción sobre la ciudad, tanto literaria como artística. Este personaje apadrinará a los estudiantes e impartirá una charla inicial describiendo su visión del tema o proponiendo formas de participación.

DEL



### Coordinación

José Ballesteros y Paula Montoya

### Fechas

Miércoles 12, jueves 13, viernes 14; miércoles 19, jueves 20 y viernes 21 de diciembre de 2012

## **Cómo se escribe una novela (Curso intensivo de narración)**

**El escritor Jorge Eduardo Benavides  
enseñará los mecanismos básicos de composición  
de una novela en un curso en Casa del Lector**

A través de clases teóricas y prácticas desarrolladas con dinámicas, lecturas y ejercicios, el escritor hispano peruano Jorge Eduardo Benavides plantea un curso-taller intensivo a lo largo de tres meses, al finalizar el cual, los participantes estarán en condiciones de proyectar los primeros cimientos de una novela y de conocer cómo funcionan géneros como el de la novela negra, la novela histórica y el *best seller*.

El curso está orientado a toda persona que tenga interés en aprender los mecanismos básicos de la composición de una novela. Se tratarán temas como la construcción del personaje, el ritmo del relato o la verosimilitud del diálogo. *Cómo se escribe una novela* se nutrirá de la lectura y análisis de varias obras y conferencias de escritores invitados.

DEL

### **Coordinación**

Jorge Eduardo Benavides

### **Fechas**

Todos los miércoles,  
desde el 14 de noviembre de 2012  
al 30 de enero de 2013

# CASA

## Taller de introducción al sonido, la grabación y la interpretación del espacio sonoro local

### El taller capturará el paisaje sonoro de Arganzuela

Este taller se inicia con una charla, *El despertar del oído*, y ejercicios de escucha activa que introducirán a los participantes en el sonido.

Después se estudiarán aspectos conceptuales y técnicos relacionados con el paisaje sonoro y la fonografía.

Finalmente, las últimas dos sesiones se dedicarán a las grabaciones de campo, al procesamiento y subida de fotos que conformarán un mapa sonoro consensuado entre todos los participantes.



DEL

### Coordinación

Carlos Suárez. Escoitar.org

### Fechas

Martes 5, miércoles 6 y jueves 7 de febrero de 2013

LECTOR

## Talleres en torno a la ilustración, entorno creativo y profesional del ilustrador

### Una serie de talleres monográficos para profesionales o para quienes aspiran a convertirse en ilustradores

El objetivo que persiguen estos talleres es, por un lado, dotar a los profesionales de conocimientos y herramientas para el mejor desarrollo tanto en su evolución como artistas como en su desenvolvimiento en el mercado, y por otro, poner a los ilustradores en el contexto de relación en una comunidad en la que puedan compartir experiencias e intercambiar impresiones, superando de este modo la soledad habitual del trabajo del ilustrador y enriqueciendo su visión.

Estos talleres, de corta duración y contenidos monográficos, tienen un componente teórico-práctico y dan cabida a muy variados contenidos en torno a distintos aspectos de interés de aquellos que son ilustradores profesionales o de personas que aspiran a convertirse en ilustradores. Algunos ejemplos son:

- Taller de autor / Jornada de trabajo de mano de un ilustrador de reconocido prestigio y trayectoria, español o extranjero, que pone a disposición de los participantes su experiencia para abordar algún aspecto concreto del trabajo de ilustrador en el que se manifiesta como relevante o referente.
- Taller de *story board*
- Taller de escritura de álbum ilustrado
- Taller de construcción de libros objeto
- Taller de libros *pop up*
- Taller de creación de personajes
- Taller de desarrollo de proyectos para iPad y nuevos soportes
- Taller de entorno legal para ilustradores
- Taller de propiedad intelectual: contrato de edición y nuevos medios
- Taller de narrativa secuencial
- Taller de edición para ilustradores
- Taller de documentación y referencias
- Taller de ilustración de material educativo
- Taller de aproximación al papel del ilustrador en animación
- Taller de aplicación del diseño a la ilustración

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar

## Mirar no es ver: conociendo el libro ilustrado

### Taller de aproximación al libro ilustrado para educadores, mediadores y voluntarios

Este taller está dirigido a profesionales especialmente vinculados con el universo de la ilustración, como los educadores. El libro ilustrado ofrece dos elementos que apasionan a los niños: que les cuenten historias y la presencia de imágenes. Esta herramienta además adquiere un valor mayor cuando es utilizada en entornos de democratización del conocimiento y la belleza, como son los proyectos educativos, la escuela o la biblioteca.

*Mirar no es ver: conociendo el libro ilustrado* es un taller de aproximación al libro ilustrado para educadores, mediadores y voluntarios quienes podrán explorar las posibilidades pedagógicas y de comunicación que poseen este tipo de libros, y hacer que se conviertan en una herramienta de utilidad en la labor del desarrollo de actividades y contenidos en proyectos relacionados con la infancia, que será el público indirectamente beneficiado de la actividad.

El taller se compone de contenidos teóricos y prácticos, que se combinarán a lo largo de las sesiones propuestas, que ayudarán a los participantes a comprender en profundidad los contenidos. De este modo, se facilita la interiorización del aprendizaje y su integración en proyectos propios.

DEL

#### Coordinación

i con i

#### Fechas

Por concretar

## La Biblioteca, un libro abierto

### Taller de formación en lectura de imagen y libro ilustrado para bibliotecarios

El bibliotecario es uno de los agentes esenciales en la promoción del libro y de la lectura. De ellos depende en gran medida que los programas de promoción lectora tengan éxito. Los bibliotecarios señalan como importante su carencia formativa en literatura infantil y más concretamente en libro ilustrado.

Dado que éste suele ser el primer contacto del niño con el libro y la lectura, *i con i* pretende dotar a las bibliotecas de un programa sostenible que capacite a los profesionales en sus funciones de orientadores y agentes responsables de la promoción lectora, especialmente entre el público infantil. A su vez, la formación estable de estos mediadores tiene como finalidad introducir el libro ilustrado infantil como herramienta habitual para el desarrollo de actividades en bibliotecas.

Este taller tiene como objetivo, por un lado, familiarizar al bibliotecario con la ilustración y el libro ilustrado, trabajando la capacidad narrativa de la imagen y proporcionándole diversas herramientas para acercar a los niños y a su entorno familiar a los libros ilustrados y generar hábito lector. Por otro, desarrollar la función formativa del bibliotecario, trabajando las habilidades comunicativas, la transmisión del mensaje y el desarrollo de herramientas.

DEL

#### Coordinación

*i con i*

#### Fechas

Por concretar



## Cuentos dibujados

### Curso de formación en ilustración y libro ilustrado para profesorado

El objetivo principal del taller es acercar al profesorado a la ilustración y los libros ilustrados. Se trabajará la capacidad narrativa y el potencial creativo de cada asistente a través de las imágenes, se proporcionará a los participantes diversas herramientas para acercar a los niños a la lectura de imágenes y se desarrollarán contenidos que les permitan trabajar en el aula en la elaboración de un libro ilustrado, siempre considerando la especial relación que en él se establece entre texto e imagen.

Para los profesores de plástica, la experiencia del taller les aproximará al concepto del dibujo enmarcado en un soporte tan específico como es el álbum ilustrado y necesariamente vinculado con la existencia de un texto. Los profesores de lengua y literatura explorarán las posibilidades de un lenguaje diferente, el de la imagen, para completar, enriquecer y a veces incluso transformar, el lenguaje de las palabras.

Un elemento importante del taller será que tanto profesores de plástica como profesores de lengua, aborden un trabajo en común que contenga los dos elementos que ellos conocen por separado y que cobran una nueva entidad al concebirse conjuntamente. No se trata por tanto de aprender a dibujar o de aprender a escribir, sino de adquirir herramientas para generar un nuevo concepto, el texto ilustrado, y manejarlo eficazmente.

DEL



### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar

## Ilustrar otros mundos

### Taller de acercamiento a la ilustración para adultos

Este taller está enfocado a ampliar la percepción de las personas sobre el arte de la ilustración, profundizando en su capacidad para facilitar y enriquecer un mensaje. En concreto, se trata de conectar los conceptos de representación gráfica, comunicación y su vínculo con otras artes, a través de la conexión de la ilustración con disciplinas con las que tiene puntos de encuentro: los cuentos, el cine, la poesía, el teatro y la música.

A lo largo del taller se desarrollan ejercicios que proponen explorar estos vínculos, al mismo tiempo que dar a conocer, a través de la experiencia personal, qué es ilustrar.

Estará dirigido por un ilustrador profesional especializado en ilustración de libros infantiles.



Escuela i con i

DEL

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar

## Palabras dibujadas

### Talleres sobre lectura de imágenes para familias

No es sencillo encontrar espacios de encuentro entre el universo de los adultos y el de los niños. Pero conocemos uno: el libro infantil ilustrado. A través del libro, el niño comienza a conocer el mundo y el adulto se aproxima tanto al niño que hoy escucha su lectura, como al niño que él fue. Compartir el juego de crear uno de los objetos que más les unen, el libro ilustrado, es una experiencia única para adultos y niños que viven en mundos, en muchas ocasiones, demasiado distantes.

En estos talleres, con la excusa de elaborar una ilustración, los participantes se acercarán a los libros ilustrados activamente, como lectores y creadores, experimentando el poder de la imagen como herramienta de comunicación: los adultos alcanzarán a valorar el libro ilustrado como vehículo de acercamiento a la lectura, independientemente de la edad del niño; los niños disfrutarán descubriendo otro modo de leer y acompañar la lectura.

Los contenidos, dirigidos a la estimulación de la comunicación y la lectura a través de la imagen, se estructurarán en torno a tres bloques básicos: *¿Libros con dibujos? Conocer el libro ilustrado; ¿Leer es mirar? Educar la mirada; y ¿Yo también cuento? La creación del universo propio*, y el hilo conductor que transcurrirá entre ellos será la elaboración de una ilustración por cada participante, en base a un texto, pautada y asistida por el director del taller.



Escuela i con i

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar

DEL

## Al borde de los sueños

**Los niños participantes, acompañados por sus padres, plasmarán su universo onírico en palabras e imágenes**

Enmarcado en la exposición *Ilustrarte, Bienal Internacional de Ilustração para a infância*, el taller para familias *Al borde de los sueños* propone una actividad en la que, partiendo de la hora del cuento, los participantes serán invitados a escribir y dibujar sus sueños, a traducir el universo onírico en palabras e imágenes. Ese rato antes de dormir, suele ser además un tiempo que se comparte con los niños alrededor de los libros. Y al borde de los sueños. La “hora del cuento” es un momento compartido y un momento de magia donde la doble lectura de palabras y de imágenes juega un papel muy especial.

Bajo el concepto *Lecturas de cabecera* podremos jugar con las lecturas referenciales, los referentes de lectura personales y colectivos que existen en las distintas culturas, pero también con las lecturas de antes de dormir, las que están en nuestra mesilla de noche y que nos acompañan en el momento de entrar al sueño, las que nos inducen a la ensoñación, a transformar la realidad...

El taller constará de dos sesiones: una primera para plantear la actividad y, tras un plazo de una o dos semanas, en el que los participantes escribirán sus sueños en un diario, una segunda sesión que se dedicará a la puesta en común final con distintas actividades de dibujo, lectura y escritura de imágenes.



Escuela i con i

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar

DEL

## Asómate al cuento

### Taller para padres sobre libros ilustrados

El objetivo de este taller es acercar a los padres al conocimiento de los libros que leen a sus hijos. Conocer la “trastienda” del proceso creativo que da lugar a una historia, los diferentes niveles de lectura, la interpretación de la imagen en relación al texto... Los padres irán profundizando y adquiriendo la visión del libro ilustrado como primera ventana del niño al mundo y también como pequeño primer museo y acercamiento a una experiencia estética. Se trata de que, después de este taller, los padres tengan información para desarrollar criterios de elección de los libros que leen a sus hijos, y puedan acompañarles en su camino de maduración como lectores y como personas.

Las sesiones complementan sus contenidos teóricos y de exposición de obras con un taller dirigido por un ilustrador profesional especializado en ilustración de libros infantiles.



Escuela i con i

DEL

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar



## El mapa del mundo y el mapa del barrio

### Taller infantil donde el alumnado de Arganzuela reflexionará sobre las ideas de mapa, relato o viaje a través de un taller de cartografía

El proyecto *Cartografía para niños en Arganzuela* tratará las cuestiones de la representación del mundo y la representación del barrio con alumnos de los centros educativos del distrito de Arganzuela.

La idea principal es que cada grupo escolar trabaje tanto la representación del mundo como la de su entorno más inmediato. Así, se podrá analizar y reflexionar sobre las diferentes utopías y relatos que se esconden en los mapas realizados por los alumnos. También se persigue despertar una conciencia cartográfica en ellos que dinamice situaciones de multiculturalismo, que les transmita valores a través del ejercicio cartográfico más acorde con los procesos globalizatorios y, finalmente, que los sitúe en la pluralidad de lugares y relatos que habitan el mundo.

La cartografía para niños tiene un amplio recorrido en el ámbito de la educación, la filosofía, la sociología y otras ciencias. En la última década, la cartografía para niños se ha manifestado como uno de los instrumentos más útiles a la hora de analizar y reflexionar sobre cuestiones y contextos tales como el espacio público, la ciudad, la globalización o las nuevas tecnologías.

Cuando hablamos de cartografía y niños es inevitable pensar en la idea de paisaje, en la parte más pictórica de un mapa, en sus relatos. La imagen que un niño pueda tener de una ciudad, de su barrio o incluso del mundo en su totalidad está a caballo entre la realidad física y una utopía espacial. Esta parte más imaginaria del ejercicio cartográfico señala la importancia de que los mapas también puedan leerse. Ciertamente, las producciones cartográficas son producciones culturales con su lenguaje propio, sus términos y nociones, sus espacios en blanco, que apuntan a un imaginario espacial que termina volcándose sobre la realidad que nos rodea.

El presente proyecto tiene entre sus objetivos más destacados el de establecer un puente entre Casa del Lector y el distrito de Arganzuela. El hecho de que los alumnos y alumnas se acerquen a una “casa” donde “leer” y comprueben que los mapas también pueden leerse es una gran oportunidad para todos los participantes.

A través de cinco sesiones que se desarrollarán tanto en las instalaciones de Casa del Lector como en las propias aulas de los centros educativos, los alumnos podrán reflexionar sobre temas tales como el espacio público, la ciudad, la globalización o las nuevas tecnologías mientras crean sus propios mapas que serán expuestos al finalizar el taller.

#### Actividad 1. ¿Qué es un mapa?

**Objetivos:** Familiarizar al alumno con las distintas dimensiones del espacio geográfico. Estimular su curiosidad a través de cuestiones relativas a la esfericidad de la Tierra. Resaltar y trabajar la relatividad de los mapas.



**Desarrollo:** Se comenzará desarrollando campos semánticos referentes a los términos “mundo” y “mapa” (comentándolos de viva voz y apuntándolos en una pizarra o realizando una sopa de letras). Presentar los globos terráqueos hinchables y ver las correspondencias entre los campos semánticos trabajados. Realización de juegos con los globos terráqueos basados en el movimiento y que pongan de manifiesto el hecho de vivir sobre una esfera (transportar el globo entre dos alumnos entre sus frentes; hacer girar el globo con los ojos cerrados y señalar un punto, imaginando un viaje; saltar sobre un globo girando y caer en un punto distinto...) Por último, convertiremos los globos terráqueos en mapas: desinflaremos los globos y los recortaremos de tal manera que cada alumno pueda elegir qué país quedará en el centro del mapa resultante.

## Actividad 2. Centro y periferia

**Objetivos:** Despertar una conciencia cartográfica que manifieste la relatividad de conceptos como centro y periferia, lejos y cerca. Reflexionar sobre cómo las tecnologías han modificado nuestra manera de comprender estos conceptos. Fomentar nuevos centros y nuevas periferias más acordes con la realidad social y geográfica de nuestro tiempo.

**Desarrollo:** Se utilizarán los mapas producidos en la actividad anterior y se compararán, demostrando que existen muchos centros y muchas periferias. Una vez introducida esta idea se procederá a la realización de juegos que pongan de manifiesto esta realidad (por ejemplo, teléfono roto: se pronunciarán países y el último en escucharlo tendrá que buscarlo en el mapamundi; si el resultado es un nombre incomprensible el alumno situará este nuevo nombre en el lugar del mapa que más le guste, creando un nuevo país). Después se recortarán mapas para producir islas que luego servirán para realizar un mapamundi donde cada alumno pueda elegir qué está cerca y qué está lejos.

DEL

## Actividad 3. Las formas del mundo

**Objetivos:** Trabajar la idea de transformación del espacio a través del tacto y del movimiento, manipulándolo, jugando con él.

**Desarrollo:** Se comenzará por buscar parecidos entre las formas geográficas y otras formas como animales u objetos. Se mostrarán ilustraciones construidas a partir de las formas de diferentes países o continentes. Se procederá a crear diferentes figuras con los mapas de plástico. De esta forma visual de jugar con el espacio se pasará a otra más activa utilizando los mapas de gomaespuma para crear formas distintas. Se realizarán juegos con los mapas de gomaespuma que fomenten el reconocimiento de países y continentes.

## Actividad 4. El relato del mundo

**Objetivos:** Establecer una relación directa entre el relato y la representación. Trabajar la idea del viaje y sus relatos como elementos configuradores de una imagen del mundo. Fomentar la relación entre la lectura y la representación.

# CASA

**Desarrollo:** Se leerán varios cuentos y relatos que describan distintas formas del mundo. A continuación los alumnos desarrollarán un relato sobre sus viajes y sobre cómo es el mundo. Después, cada alumno representará los detalles geográficos de su relato. Se establecerá una relación directa entre el relato y el mapa, resaltando la importancia de los relatos para conocer y dibujar las partes más lejanas del mundo.

## Actividad 5. El paisaje de mi barrio

**Objetivos:** Analizar y trabajar la concepción del espacio inmediato del alumno. Desarrollar la idea de ruta, de camino, de interacción con el entorno geográfico. Crear un lenguaje geográfico que ayude a los alumnos a la comprensión de la especificidad del barrio. Trabajar el lenguaje pictórico de los mapas: ríos, montañas, árboles, edificios, elementos urbanos...

**Desarrollo:** Cada alumno hará un ejercicio de memoria y enumerará los elementos más significativos de su ruta diaria hacia el colegio o hacia algún otro lugar. Con estos elementos se desarrollarán juegos que revelen las diferencias y semejanzas de las distintas rutas de los alumnos. Se jugará con las coincidencias de las rutas, dónde se cruzan los alumnos, qué otros caminos se esconden... Se jugará con estas asociaciones vinculando cada alumno a un elemento significativo del barrio: matadero, parque, colegio, fuente...



### Coordinación

Pablo Jarauta Bernal

### Fechas

Martes 13 de noviembre y martes 11 de diciembre de 2012;

Martes 8 de enero, martes 12 de febrero y martes 12 de marzo de 2013

## Ojobrusco y el laberinto

**Casa del Lector inaugurará la temporada infantil con una singular aventura de la mano de OQO Editora**

A partir de la obra *Ojobrusco*, de Darabuc y Maurizio A. C. Quarello, este taller desarrollará el concepto del camino, del viaje como un laberinto lleno de pruebas para llegar a un destino.

Tras narrar el cuento de *Ojobrusco*, comenzará el viaje, donde los niños y niñas, vestidos con sus chalecos de exploradores, tendrán que superar una serie de pruebas para encontrar el camino correcto y encontrar la salida del laberinto. En la primera de ellas, el *Mar de los manteles*, los participantes dibujarán en un trozo de tela un elemento representativo del viaje al que posteriormente se unirán para conformar un gran mantel, a modo de *collage* o *patchwork*. La siguiente prueba será llegar al *Mar de los trigales*. Para ello, recortarán papeles emulando la forma de las espigas de trigo y se colgarán con ayuda de una cuerda. Gracias al funcionamiento de un ventilador que permanecerá oculto para los ojos de los niños, se evocará el viento en los trigales, moviendo la instalación de espigas de papel de nuestro segundo mundo. La última prueba será el *Mar de las estrellas*, en la que se proyectarán planetas y constelaciones. Los niños, usando globos blancos de distintos tamaños, podrán conformar un nuevo universo con sus propios planetas.

Como premio a haber realizado todas las pruebas, cada niño recibirá un libro, para que pueda revivir siempre que quiera esta aventura.

DEL

Ilustrador Maurizio A. C. Quarello



### Coordinación

OQO Editora

### Fechas

Viernes 16 y sábado 17 de noviembre, viernes 14 y sábado 15 de diciembre de 2012;  
viernes 11 y sábado 12 de enero, viernes 8 y sábado 9 de febrero, viernes 8 y sábado 9 de marzo de 2013

## ¡Yo también animo!

**Niños de entre 8 y 12 años crearán en stop-motion una pieza de animación conjunta a partir de un cuento**

Las propuestas de autores e ilustradores no terminan en las páginas de un libro, los personajes cobrarán vida y saltarán a la pantalla en el taller *¡Yo también animo!* que se desarrollará de noviembre a marzo de 2013 en Casa del Lector.

Niños entre 8 y 12 años se convertirán en guionistas, directores y animadores para crear en común un cortometraje de animación con la técnica de *stop-motion*. Los personajes de un cuento infantil saldrán del papel y a través de la plastilina cada grupo de participantes animará una secuencia con imagen y voz.



**Coordinación**  
OQO Editora

### **Fechas**

Viernes 23 y sábado 24 de noviembre, viernes 28 y sábado 29 de diciembre de 2012;  
viernes 18 y sábado 19 de enero; viernes 15 y sábado 16 de febrero; viernes 15 y sábado 16 de marzo de 2013

## El oído lector

### El proyecto *El oído lector* promueve la lectura entre los más pequeños a través de la literatura oral y los cuentos populares

Casa del Lector acogerá este ambicioso proyecto de promoción de la lectura que se basa en las teorías que defienden que actividades relacionadas con la literatura oral, como escuchar cuentos, crea en el niño el deseo de seguir conociendo historias, idea de la que surge la paradoja del “oído lector”, como formante básico del gusto por la lectura.

El proyecto estará compuesto por una plataforma multimedia que albergará programación descargable en audio, vídeo y textos digitales, diseñada para ser reproducida en diferentes tipos de soporte electrónico y online. Esta plataforma se alimentará de grabaciones de narradores orales y de sus explicaciones teóricas que complementarán los textos y de una serie de actividades infantiles como *Un cuento sin fronteras* en el que se narrarán diversas versiones del mismo cuento provenientes de regiones o países diferentes; *El detective de cuentos*, un concurso para mayores y estudiantes de primaria a quienes les tendrán que narrar un cuento, que presentarán con su audio y transcripción; *Los cuentos que yo pinto*, una muestra de las mejores ilustraciones realizadas entre niños de entre 6 y 12 años, a partir de los cuentos y leyendas que ofrezca la plataforma multimedia *El oído lector*, y finalmente un programa de radio, *El arte de hilar historias*, dirigido a público adulto.

DEL

### Coordinación

Beatriz Rodríguez

### Fechas

### El arte de hilar historias

Participan: Juan Pedro Aparicio, Luis Mateo Díez y José María Merino

Miércoles 28 de noviembre de 2012;

Viernes 25 de enero de 2013;

Viernes 1 de marzo de 2013;

## **Un cuento sin fronteras**

Participan: Boni Ofogo y Ana García-Castellano

Sábado 22 de diciembre de 2012;

Sábado 26 de enero de 2013;

Sábado 2 de marzo de 2013

## **El detective de cuentos**

Imparte: Antonio Rodríguez Almodóvar

Viernes 21 de diciembre de 2012;

Viernes 22 de febrero de 2013;

## **Los cuentos que yo pinto**

Imparte: Paz Rodero

Viernes 30 de noviembre de 2012;

Sábado 23 de febrero de 2013



## La historia de la música enlatada

### Un taller para niños en el que conocerán los diversos soportes que han existido para archivar sonidos

Este taller nace con la idea de facilitar la posibilidad de leer “el ruido de fondo” de los soportes sonoros desde su puesta de largo hace 120 años por el inventor Thomas Edison.

Desde el disco plano hasta el moderno mp3, el soporte sobre el que hemos ido archivando nuestras grabaciones ha experimentado numerosas transformaciones que la actualidad digital ha puesto en valor.

Durante el taller, los participantes realizarán un cilindro fonográfico en vivo tal y como se hacía en los primeros estudios de grabación del siglo XX y compartirán divertidos juegos que les ayudarán a conocer el papel del registro sonoro en nuestro gusto musical.



Julio Gómez. Escoitar.org

DEL

### Coordinación

Julio Gómez. Escoitar.org

### Fechas

Miércoles 2 y jueves 3 de enero de 2013

## Doodles: un, dos, tres al escondite inglés

### Leer historias escondidas a través de las imágenes de los doodles (Taller infantil y exposición)

Los *doodles* esconden historias detrás de las palabras a través de ilustraciones. Son una forma innovadora de leer imágenes, y a través de ellos se pueden unir tres disciplinas muy cercanas a los niños: el dibujo, la lectura y el juego.

Entre las actividades planteadas están: una serie de talleres tanto presenciales como *online* sobre la creación de *doodles* narrativos, un concurso, y una exposición física y online sobre los doodles realizados en los talleres y los del resultado del concurso.

DEL

#### Coordinación

VEGAP / i con i

#### Fechas

Por concretar

## Leer la animación

Familiarizar a los más pequeños con el cine de animación que se hace en España y las técnicas que se emplean para realizarlo. Mediante el enorme atractivo que el cine posee para los niños, *Leer la animación* es una excelente ocasión para que conozcan y valoren la producción que existe en nuestro país dentro de este terreno, más allá de la de origen norteamericano o japonés que están acostumbrados a ver.

Seis sesiones compuestas por una doble actividad: una exposición audiovisual en directo, efectuada por sus responsables, del método de animación empleado en cada película que se ofrezca, con un carácter didáctico y de fácil comprensión, y una proyección de las películas que se citan a continuación: *De Profundis*, de Miguelanxo Prado (2006); *Planet 51*, de Jorge Blanco, Javier Abad y Marcos Martínez (2009); *El tesoro del Rey Midas*, de Maite Ruiz de Austri (2010); *La Tropa de Trapo en el país donde siempre brilla el sol*, de Álex Colls (2010); *Las aventuras de don Quijote*, de Antonio Zurera (2010); programa de Cortometrajes, encabezados por *La bruxa*, de Pedro Solís; y *La dama y la muerte*, de Javier Recio, Goyas al Mejor Corto de Animación 2010 y 2009.

DEL

### Coordinación

Fernando Lara

### Fecha

Primavera 2013

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

## Otras actividades

## Reflexiones sobre la lectura

### Ciclo de conferencias sobre la lectura

#### Jostein Gaarder

Nació en Oslo en 1952 en el seno de una familia pedagógica, su madre era profesora y escritora de libros infantiles y su padre director de un colegio. Estudió Filología escandinava, Historia de las ideas e Historia de la religión en la Universidad de Oslo. Desde 1986 empezó a publicar libros y fue *El mundo de Sofía* (Siruela, 1994) la obra que le catapultó al éxito mundial y que impulsó el interés por la filosofía. Creó la Fundación Sofía, cuyo premio promueve acciones a favor del medio ambiente y el desarrollo y enfatiza en el cambio de conciencia para generar un cambio en la sociedad.

#### Eduardo Lago

Nació en Madrid en 1954 hasta que en 1987 se trasladó a Nueva York, donde se doctoró en Literatura en la Universidad de Nueva York. Su primera novela, *Llámame Brooklyn*, supuso todo un acontecimiento; es un homenaje al poder y al misterio de la palabra escrita, estructurada como una constelación de historias. Ganador del Premio Bartolomé March en 2001 por un estudio sobre las traducciones al castellano de *Ulises*, de Joyce, entre los trabajos de periodismo literario destacan las entrevistas en profundidad realizadas a escritores como Philip Roth, Czeslaw Milosz, Salman Rushdie, Bret Easton Ellis, Norman Mailer o Paul Auster. Actualmente es profesor de Literatura en el prestigioso Sarah Lawrence College de Nueva York y dirigió el Instituto Cervantes en esa ciudad entre 2006 y 2011.

DEL

#### Gustavo Martín Garzo

Nació en Valladolid en 1948. Licenciado en Filosofía y Letras en la especialidad de Psicología, es fundador de las revistas literarias *Un ángel más* y *El signo del gorrión*. Su labor como narrador y ensayista le han convertido en una de las voces más prestigiosas de la literatura española. Destacan entre sus obras *El lenguaje de las fuentes* o *Marea oculta*. Con *Mi querida Eva*, publicada en 2006, se inauguró en Lumen la Biblioteca Martín Garzo, donde han ido apareciendo los títulos más destacados de su producción literaria. En su obra *El hilo azul* recoge los artículos escritos para los diarios ABC y *El País* a lo largo de una década. El título es una metáfora con la tinta de una pluma estilográfica que representa el hilo que une la escritura con la vida, porque para Gustavo Martín Garzo no hay un punto claro que separe los dos dominios.

#### Isabel Coixet

Nació en Barcelona en 1962. Licenciada en Historia por la Universidad de Barcelona. Sus cuatro películas han sido creadas de manera exquisita y delicada, las cuales han definido su trayectoria cinematográfica. Ha sido directora creativa de la agencia JWT, fundadora y directora creativa de la agencia TARGET y la productora EDDIE SAETA, y ha obtenido los más prestigiosos premios en este campo. En el año 2000 creó la productora MISS WASABI FILMS y ha realizado destacados documentales. Con su película, *Mi vida sin mí*, recibió el Premio Ojo Crítico de Cine por la sinceridad y sensibilidad de su lenguaje cinematográfico.

# CASA

## Daniel Cassany

Nació en Vic en 1961. Licenciado en Filología catalana, se doctoró en Enseñanza de Lenguas y Literatura en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de Barcelona. Ha ejercido la enseñanza en varios centros y ha sido profesor de Lengua catalana en la Escuela de Formación de Profesorado de EGB en la Universidad de Barcelona y desde 1993 es profesor de Análisis del Discurso en Lengua catalana de la Universidad Pompeu Fabra. Es autor de libros y ensayos sobre comunicación escrita y didáctica de la lengua.



Jostein Gaarder

DEL

## Coordinación

Casa del Lector

## Fechas

Primer encuentro con Jostein Gaarder, 17 de octubre 19:30

LECTOR

## Publicaciones culturales ante el reto digital. Lecciones aprendidas

Mesa redonda organizada por *Revista de Libros*, que acaba de lanzar su nueva edición en formato digital y en abierto [www.revistadelibros.com](http://www.revistadelibros.com). A través de la experiencia de algunas publicaciones culturales que han conseguido consolidarse en internet, analizaremos las lecciones aprendidas y los desafíos que plantea el entorno digital en estos nuevos tiempos. También contrastaremos la visión de profesionales que han tenido que adaptarse al cambio, con la de nativos digitales.

13 septiembre | 19 octubre

COLECCIÓN LIBROS DE CÁMARA

**RdL**

REVISTA DE LIBROS DE LA FUNDACION CAJA MADRID

CAJA MADRID FUNDACIÓN

inicio sumario blogs archivo

**EL OSO PRIETO**

Profetas y mesías  
Luis Gago

Shakespeareana  
Martín Schifino

Tarzán como almuédano  
Manuel Rodríguez Rivero

**LLUVIA HORIZONTAL**

Arriba y abajo  
Álvaro Delgado-Gal

**NOTAS TONTÍSIMAS**

**Occidente decae por enésima vez**  
Julio Aramberrí

No es nuevo que Occidente se ponga a sí mismo en cuestión. Pero ahora esta tradición autocensuradora ha entrado en combinación con la crisis económica, y conferido a los actos de explotación un perfil

**PUBLICIDAD**

XXI LICEO DE CÁMARA  
Temporada 2012/2013

**E**

contrastes

Telefónica

CAJA MADRID FUNDACIÓN

SÍGUENOS EN

DESDE EL ARCHIVO

Cuatro libros preocupados  
FRANCISCO J. LAPORTA

Después de la gran algarabía política e informativa que se ha venido

Revista de Libros

DEL

### Coordinación

Revista de Libros

### Fecha

Por confirmar



## Acto de entrega del Premio Antonio de Sancha

### La Asociación de Editores de Madrid concede a título póstumo el Premio Antonio de Sancha a Germán Sánchez Ruipérez

Germán Sánchez Ruipérez (Peñaranda de Bracamonte, 1926-República Dominicana, 2012) ha sido uno de los grandes empresarios de la edición española, creador y presidente, durante cerca de cuarenta años, del Grupo Anaya y de la Fundación que lleva su nombre, institución filantrópica española en pro del libro y la cultura lectora. Firmemente ligado a la causa de la educación y la cultura, especialmente en la última década, desplegó una actividad incesante al frente de su Fundación, cuya labor ha sido reconocida con los más prestigiosos galardones nacionales e internacionales.

La Asociación de Editores de Madrid ha decidido conceder el Premio Antonio de Sancha 2012 a Germán Sánchez Ruipérez, a título póstumo, en reconocimiento a su trayectoria empresarial y su compromiso con el desarrollo de la edición y la lectura. Este galardón se otorga anualmente a la persona que se haya distinguido por su labor en defensa de los valores culturales, en general, y del libro y la promoción de la lectura, en particular.

Algunos de los anteriores galardonados con el premio Antonio de Sancha son el periodista Bernard Pivot; el político colombiano y exalcalde de Medellín Sergio Fajardo; el político, jurista y catedrático Gregorio Peces-Barba; el ex director general de la Unesco, Federico Mayor Zaragoza; el escritor y académico Francisco Ayala; el secretario general de la Secretaría General Iberoamericana, Enrique V. Iglesias; la actriz Nuria Espert; el editor Jesús de Polanco o el científico Juan Luis Arsuaga.

El acto de entrega tendrá lugar el próximo 5 de noviembre, en Casa del Lector, bajo la presidencia del Ministro de Educación, Cultura y Deporte.

#### Fecha

Lunes 5 de noviembre de 2012

## I Encuentro de Clubes de Lectura de la Comunidad de Madrid: El club de lectura del siglo XXI

**200 expertos en fomento de la lectura dialogarán sobre innovación, participación y nuevas tecnologías**

Casa del Lector será el escenario del I Encuentro de Clubes de Lectura de la Comunidad de Madrid donde doscientos expertos debatirán sobre las transformaciones en los modos de leer que está originando internet, las nuevas prácticas lectoras que están surgiendo o la convivencia de lo analógico con lo digital.

Pero no sólo será un encuentro presencial, también se conectará por videoconferencia con promotores y dinamizadores de lectura de otros países que compartirán sus experiencias y proyectos con el público asistente, como Otávio Junior, que ha creado una biblioteca itinerante en una de las favelas más peligrosas de Río de Janeiro, o la experiencia de las bibliotecas públicas de Medellín, una ciudad colombiana que destaca por su implicación con la educación y la lectura.

### Programa provisional

**9:00 h:** Recogida de material

**9:30 h – 9:40 h:** Palabras de bienvenida de **César Antonio Molina**

**9:45 h – 10:30 h:** Conversación

**12 TL #lectura3D**

A lo largo de 12 años, los Talleres de Lectura de la Biblioteca Municipal de Peñaranda de Bracamonte (Salamanca), ubicada en el Centro de Desarrollo Sociocultural de la FGSR, han evolucionado de la lectura pautada a las conversaciones a la carta, abriendo nuevas dimensiones en las dinámicas de los clubes de lectura.

**Intervienen:**

- **Javier Valbuena**, director del Centro de Desarrollo Sociocultural (CDS)
- **Florencia Corriero**, subdirectora
- **María Antonia Moreno**, área de biblioteca

**10:45 h – 11:15 h:** Pausa-café

**11:30 h – 12:15 h:** Conversación

**“Internet: herramienta para encontrarnos” (Título provisional)**

Internet es un instrumento de utilidad y eficacia imprescindible para la organización y desarrollo del Club de Lectura del siglo XXI. Es una herramienta que facilita la difusión de la información y la comunicación. La Web 2.0 ha añadido además un elemento innovador: la posibilidad de participación virtual. Es, pues, un espacio lleno de oportunidades pero también de complejidades para la lectura social.

**DEL**

## Intervienen:

- **José Antonio Cordón**. Universidad de Salamanca
- **J. Ricardo García**. Universidad de Salamanca
- **Moderador: Javier Valbuena**. Fundación Germán Sánchez Ruipérez

**12:30 h – 12:45 h:** Panel de experiencias

### “Cuando lo extraordinario es habitual” (Título provisional)

Panel de vídeo donde se mostrarán experiencias significativas de diversos Clubes de Lectura de la Comunidad de Madrid.

**12:45 h – 13:30 h:** Encuentro con **Agustín Fernández-Mallo**

### “Extrarradios, hippies digitales”

Agustín Fernández-Mayo hará un repaso de cuáles son sus influencias y los materiales que usa en el proceso creativo.

**13:45 h – 15:30 h:** Comida

**15:30 h – 16:00 h:** Videoconferencia

### “Cruzando el charco: la experiencia de...” (Título provisional)

Charla por videoconferencia con responsables de fomento de lectura de COMFENALCO Antioquia y con Otávio Junior con su proyecto “Biblioteca Favela”.

**16:00 h – 18:00 h:** Mini Talleres

### “Leer es un acto colectivo”

## 1. Herramientas 2.0: de la participación a la difusión

1.1 Blogs y redes sociales como herramientas de difusión. **Jesús Marchamalo**

1.2 Twitter: ¿una novela de 140 caracteres? **Ricardo García**

1.3 Facebook: cara a cara entre libros y lectores. **José Antonio Cordón**

1.4 Clubes de Lectura online: salvando las distancias. **M.<sup>a</sup> Antonia Moreno**

## 2. Metodología y organización del Club de Lectura

2.1 La figura del dinamizador: coordinación en movimiento. **Carmelo Hernando**

2.2 La participación como pilar: captarla, fomentarla, mantenerla... **Ana Prieto**

2.3 El peligro del *best seller*. **Eduardo Lago**

2.4 Leer para escribir: el paso a la escritura. **Gloria Fernández Rozas**

## 3. Otros lectores

3.1 En medio del laberinto: adolescentes. **Pablo Nacach**

3.2 El club de lectura en familia: Madres y padres, hijas e hijos. **Laura Freixas**

3.3 Leer juntos para encontrarnos: Clubes de lectura para inmigrantes. **Teresa Monje**

## 4. Otras lecturas

4.1 Leer el cine. **Florencia Corrión**

4.2 Leer la música. **Javier Valbuena**

# CASA

4.3 Leer la arquitectura. **José Ballesteros**

4.4 Leer la ciudad. **Lucas F. Burrutia**

**18:30 h:** Clausura

**DEL**

**Coordinación**

Pablo Nacach

**Fecha**

Jueves 15 de noviembre de 2012

**LECTOR**

## El pequeño lector

### Pequeñas dramatizaciones de literatura universal dirigidas a niños y familias

El proyecto *El pequeño lector* pone en escena los espectáculos de pequeño formato familiares, basados en la interpretación y dramatización de la literatura universal.

La idea principal del proyecto es contar o interpretar los textos conocidos utilizando las herramientas teatrales y además introduciendo otras disciplinas artísticas, como la música, la danza, el videoarte o las artes plásticas para su narración. Los espectáculos se caracterizan por su pequeño formato, contando con una media de tres intérpretes. Se trata de una propuesta de espectáculo familiar que va dirigida a los niños de entre cinco y once años, sus familiares y docentes.

El proyecto se desarrollará dedicando cada mes a la representación de una historia (dos representaciones diarias ocho días al mes). Los espectáculos, de duración aproximada de una hora, se presentarán a lo largo de la semana para los niños, así como los fines de semana para las familias en las instalaciones de Casa del Lector.

#### Actividad 1. El pequeño lector lee *Alicia en el país de las maravillas*

Una de las actrices interpretará el personaje de Alicia, mientras que las otras dos asumirán tanto los restantes personajes como el papel de narradoras. Toda la puesta en escena se basará en tonalidades próximas al blanco, gris, azul o violeta; con ello se buscará crear una atmósfera próxima al ensueño. En la interpretación se procurará un intenso trabajo gestual, casi dancístico, así como un estudiado manejo de la palabra. También se perseguirá una clara ruptura de la cuarta pared para encontrar el vínculo con el joven espectador y, en algún caso, su participación. Al tiempo que se narra, se proyectarán las ilustraciones originales del libro e incluso algunas frases del texto. Y se escucharán conocidos fragmentos de música clásica –Mozart, Debussy, Strauss, Tchaikovsky, etcétera– intercalados en la acción y adaptados a ella; así como un tema compuesto para el proyecto. La puesta en escena no olvidará incluir en las imágenes o movimientos la referencia a lo laberíntico y al universo de la lectura.

DEL

#### Actividad 2. El pequeño lector lee *Las fábulas del señor Samaniego en Navidad*

Tres actores en escena. Samaniego educará a una niña rebelde a través de sus fábulas. Le tendrá reservado un especial regalo navideño.

#### Actividad 3. El pequeño lector lee *El Mago de Oz*

Un actor narra, dos bailarinas interpretan a los personajes protagonistas y un grupo de música moderna toca canciones compuestas especialmente para diferentes momentos del espectáculo. La escenografía estará compuesta por un camino de baldosas amarillas que los niños recorren junto a los intérpretes.

## **Actividad 4. El pequeño lector lee *Cuentos de brujas y hadas en Carnaval***

Dos intérpretes de música clásica y dos actores sobre el escenario. Para personificar a los distintos personajes, se utilizarán los elementos de vestuario y atrezzo (disfraces de Carnaval), y los niños también se vestirán con este material. Se narrarán varios cuentos y los músicos interpretarán partituras de compositores conocidos. El argumento partirá de la duda sobre qué disfraz usar para Carnaval.

## **Actividad 5. El pequeño lector lee *Mitos griegos***

Dos actores interpretan a un alumno y un profesor. El alumno viajará a Grecia en vacaciones de Semana Santa. El profesor le aleccionará sobre la belleza de las historias mitológicas. Se proyectarán obras plásticas conocidas sobre los mitos (Waterhouse, Rubens, Rodin, etcétera).

## **Actividad 6. El pequeño lector lee *Poesía del siglo XX***

Dos actrices interpretan a una madre y una hija. La hija no desea dormirse y la madre la conducirá al mundo del sueño a través de la poesía (Lorca, Rubén Darío, etcétera). Se proyectarán dibujos relacionados con los poemas pintados especialmente para el espectáculo. Coincide con la festividad del Día del Libro.

## **Actividad 7. El pequeño lector lee *El cuento del Ratoncito Pérez***

Tres actores en escena. Se contará el cuento escrito por el Padre Coloma y se relacionará con la geografía madrileña. Se proyectarán dibujos, fotografías y planos de la ciudad. Coincide con la fiesta de San Isidro.

**DEL**

### **Dirección**

Ainhoa Amestoy

### **Producción**

Factoría Estival de Arte

### **Fechas**

Diciembre de 2012;

enero, febrero, marzo, abril, mayo y junio de 2013

## IV Jornada Mejora tu Escuela Pública: Saber leer, saber vivir

### Casa del Lector acoge la IV Jornada de la Asociación Mejora tu Escuela Pública

Este acto de periodicidad anual es un lugar de encuentro para las personas vinculadas e interesadas en el proyecto, en el que tiene lugar la puesta en escena de los logros alcanzados por la Asociación durante el año y se dan a conocer sus objetivos.

Es una ocasión de trabajar sobre un tema relacionado con la mejora de la educación, donde desde una perspectiva muy profesional, hay ocasión de reflexionar, debatir y aprender. Se contará con la presencia de personas referentes en cada tema, y abarca desde la parte teórica, incluyendo coloquio y mesa redonda, hasta la práctica, a través de la realización de talleres que aportan herramientas a los docentes que pueden implementar en su centro con sus alumnos, buscando siempre una mejora en los hábitos de trabajo y en los resultados.

Los asistentes valoran la posibilidad que esta jornada aporta para realizar contactos personales, cambiar impresiones y conocer a los autores de algunas de las actividades que se exponen durante la jornada, seleccionadas por haber contribuido a la mejora de la calidad en la escuela pública durante el año.



DEL

### Coordinación

Asociación Mejora tu Escuela Pública

### Fecha

Sábado 1 de diciembre de 2012



## Hierro en sus lectores

**Mesa redonda y encuentro con el público, a través de la privilegiada guía de algunas de las figuras creativas y críticas más relevantes de nuestro ámbito cultural.**

### Intervienen:

César Antonio Molina, da la bienvenida y su visión como lector acerca de José Hierro.

### Miembros de la mesa:

- **Pepe Viyuela.** Poeta, filósofo, actor, conocedor de la obra de Hierro. (El filtro del actor)
- **Blanca Berasategui.** Periodista y persona interesada en Hierro. (La figura del poeta más allá de sus libros)
- **Alberto Schommer.** Fotógrafo de la imagen de Hierro 2012 y conocedor de Hierro. (Otra manera de leer al autor, a través de los ojos)
- **Susana Obrero y Mario García.** Madre e hijo, poetas, admiradores de Hierro. (Cómo llegan los libros y los autores de padres a hijos)
- **Carmen Camacho.** Poeta y gestora cultural, admiradora de Hierro. (Visión de poeta joven y mujer de radio. La lectura a través de la voz)

**DEL**

### Coordinación

Fundación José Hierro

### Fecha

Lunes 3 de diciembre 2012

## Libros iluminados, ¿dónde está la bombilla?

### Conferencia divulgativa sobre lectura de imagen en los libros ilustrados

Conferencia dirigida a público general, con especial interés para bibliotecarios, educadores, libreros, padres, maestros, ilustradores y en general personas con interés en la literatura infantil.

Su objetivo es aproximar al público a la lectura y a la comunicación a través de la imagen en los libros ilustrados para niños.

DEL

#### Coordinación

i con i

#### Fechas

Por concretar

## Certamen de ilustración y animación en la red

Temática: desarrollo de contenido (textos e imágenes) para un libro ilustrado cuyo soporte de lectura sea una tableta

Objetivo: promover la creación específica de narrativa ilustrada en aplicaciones para tableta, impulsar el mercado en este sector y difundir nuevas formas de lectura

Premio para el proyecto ganador: desarrollo efectivo de la aplicación

Participantes: adultos, ilustradores con proyección en todo el ámbito de habla hispana (Iberoamérica)

Visibilidad: organización de una presentación al público y/o exposición de resultados en Casa del Lector. Coloquio en torno a los derechos de autor en el ámbito de las nuevas tecnologías como herramientas de experiencias lectoras.

DEL

### Coordinación

VEGAP / i con i

### Fechas

Por concretar

# CASA DEL LECTOR

CENTRO INTERNACIONAL PARA LA  
INVESTIGACIÓN, EL DESARROLLO  
Y LA INNOVACIÓN DE LA LECTURA

## Formación

## Máster en Álbum infantil ilustrado

**El programa de Máster cuenta con grandes profesionales del mundo de la ilustración y el diseño**

*i con i* ha creado un Máster en Álbum Infantil Ilustrado con el objetivo de recorrer un camino dirigido a profundizar en el mundo del álbum, la escritura, el diseño, la infancia, la ilustración y el mercado editorial. Un sendero apasionante en el que profesionales de prestigio orientarán a los alumnos para que saquen el máximo partido a esta experiencia.

El Máster tendrá tres partes: por un lado, el programa académico; por otro, los encuentros con los profesores invitados; y por último, el proyecto que se desarrollará a lo largo de todo el curso. El programa académico está dividido en cinco grandes bloques: Álbum, Diseño, Infancia, Mercado Editorial y Narración. Los profesores invitados son profesionales de referencia en el sector que dedicarán su sesión a exponer su trayectoria personal y compartir su experiencia profesional y procesos de trabajo. En relación con el proyecto, cada alumno tendrá que elaborar un álbum ilustrado durante el tiempo que se extienda el programa. Una vez finalizado el Máster, los proyectos que realicen los participantes se exhibirán en los espacios de Casa del Lector.

Se ofrecen tres modalidades diferentes para cursarlo: una a tiempo completo que durará un año, de enero a diciembre de 2013, otra a tiempo parcial, que durará dos años, y una *online*, que también durará un año, pero donde las sesiones con los profesores titulares, invitados y con los mentores se llevarán a cabo mediante videoconferencia

DEL



Escuela i con i

### Coordinación

*i con i*

### Fechas

Enero a diciembre de 2013

## Clubes de lectura en la nube

### **Casa del Lector da el salto al club de lectura en la nube a través de un curso dirigido a bibliotecarios**

Un grupo de lectores que leen el mismo libro, al mismo tiempo, de la mano de un dinamizador, es la fórmula básica de los clubes de lectura. A lo largo de más de dos décadas, en España, estos clubes se han multiplicado al tiempo que se iban diversificando según la edad de los lectores, el idioma, la temática de las lecturas o los proyectos específicos de animación lectora.

En este proceso algunos han derivado hacia el espacio virtual, donde los parámetros espaciales y temporales modifican las estrategias de lectura, coordinación y conversación, fuertemente arraigadas en esta práctica bibliotecaria.

Porque los tiempos y los espacios están cambiando, cabe ya pensar en cómo dar el salto a la lectura en la nube. Este curso pretende analizar las transformaciones que están experimentando los agentes críticos que intervienen en la lectura, determinar el esquema general de todos los elementos necesarios en la puesta en marcha de un club de lectura en la nube, dibujar algunos modelos de club de lectura en la nube según la edad, el tipo de público y los soportes de lectura, y finalmente, dar a conocer algunas experiencias.

DEL

#### **Fechas**

Por concretar

## Fomentar la lectura en entornos no convencionales

### Este curso pretende dar a conocer ámbitos de lectura poco usuales

Otras experiencias de fomento de la lectura en espacios de convivencia distintos a las bibliotecas o los centros educativos, será lo que los participantes descubrirán a lo largo de este curso.

Se trata de conocer ámbitos de lectura poco usuales que complementan a los más tradicionales y que garantizan una oferta plural a todo tipo de personas para que el libro llegue a formar parte de su vida cotidiana. Para ello, a lo largo del curso, se hablará sobre la importancia de contar con este tipo de espacios para cubrir las necesidades de personas que, por un motivo u otro, no tienen acceso a bibliotecas físicas. Y se aportarán, además, ideas claves que puedan servir de base para futuras iniciativas de fomento de la lectura aplicables en cualquier tipo de biblioteca o centro de promoción cultural.

Este curso presentará, por tanto, experiencias y estrategias donde predomina, sobre todo, la imaginación, la creatividad y la austeridad a la hora de animar a leer. La crisis económica provoca desánimo entre los ciudadanos pero no afecta a la ilusión y tenacidad de los profesionales que, con muchas de las actividades aquí expuestas, lograrán (sin un solo euro) sortear las tempestades económicas manteniendo más vivas que nunca sus bibliotecas.

DEL

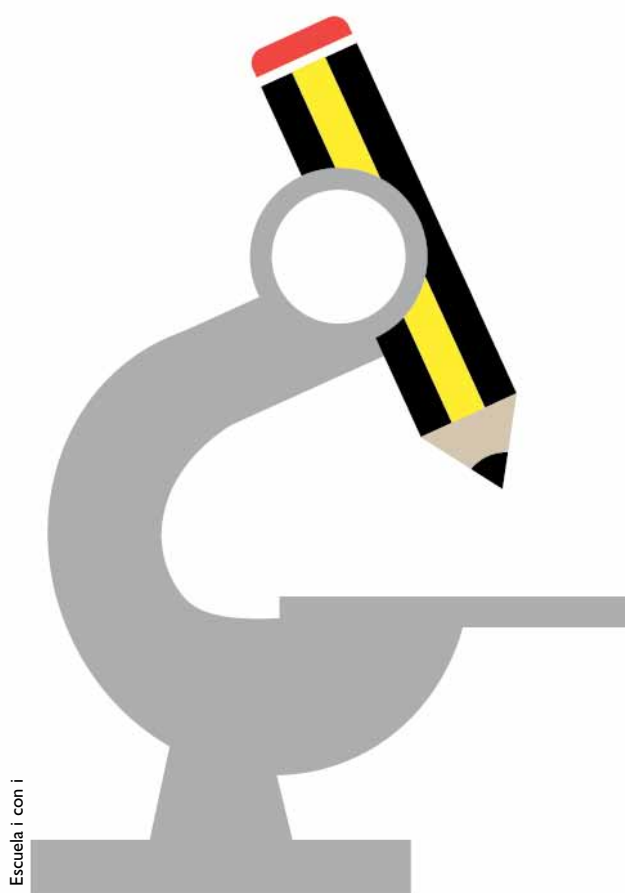
### Fechas

Por concretar



## Ilustralab

Proyecto de dinamización de una comunidad de ilustradores con el objetivo de promover conocimiento, formación e intercambio de experiencias en relación a áreas de interés vinculadas tanto a su actividad como a las diversas manifestaciones de la ilustración.



DEL

### Coordinación

i con i

### Fechas

Por concretar



### Sector de Producción Audiovisual

#### Área de 3D

Los cursos de esta área capacitarán al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando diversos programas para la producción de imágenes 3D, aplicables a cine, televisión, publicidad, etcétera.

#### Objetivos

- Facilitar la adquisición de las habilidades necesarias para la creación de proyectos en 3D.
- Adquirir los conocimientos necesarios para un uso correcto y profesional de las herramientas de animación en 3D.
- Colaborar en la profesionalización de editores de vídeo e infografistas a través del dominio de las nuevas herramientas del mercado para la creación de elementos en tres dimensiones aplicables al sector de imagen y sonido.

#### Cursos

ANIMACIÓN CON 3D STUDIO MAX

ANIMACIÓN EN 3D CON MAYA

ESTEREOSCOPIA

DEL

#### Área de Animación Digital

La animación digital se ha convertido en uno de los géneros más exitosos del sector audiovisual e interactivo: cine de animación, animación para televisión y videojuegos, internet, móvil... Sus aplicaciones a día de hoy son infinitas.

#### Objetivos

- Conocer los criterios a tener en cuenta en la publicación de páginas web.
- Conocer las posibilidades que ofrecen los programas de animación digital.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de animación digital de forma que permitan su publicación online.
- Realizar una sencilla película animada usando las herramientas estudiadas.
- Distinguir las posibilidades de las distintas aplicaciones vistas.

#### Cursos

ANIMACIÓN CON ADOBE FLASH

ANIMACIÓN CON TÉCNICAS DE STOP MOTION

## Área de Audio

A menudo no le damos la importancia que tiene pero el sonido, la música y la voz son un factor muy importante que puede hacernos reír, llorar, pensar, asustarnos, etcétera.

### Objetivos

- Introducir al conocimiento teórico del audio enfocado desde un punto de vista de la aplicación al diseño sonoro del audiovisual.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para usar los distintos programas del mercado como herramienta para crear proyectos, editar, grabar, capturar, procesar y premezclar un trabajo de sonido para audiovisuales.
- Transmitir la importancia del sonido dentro de la creación de cine o vídeo.
- Aprender a grabar audio en soporte digital, eligiendo el micrófono adecuado y optimizando la grabación.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para conocer y controlar la voz de manera profesional.
- Adquirir las habilidades necesarias para una correcta dicción, modulación del tono, colocación e impostación de la voz.
- Adquirir los conocimientos necesarios para conocer y controlar la voz en el desarrollo de una locución profesional.
- Adquirir las habilidades necesarias para una correcta entonación, lectura medida y/o rítmica, así como interpretación y dramatización lectora.

### Cursos

PRO-TOOLS LE

SOUNDTRACK PRO

FONACIÓN E IMPOSTACIÓN VOCAL

FONIATRÍA Y TÉCNICAS DE VOZ

LOCUCIÓN I. FONACIÓN, DICCIÓN Y ORTOLOGÍA DE LA LENGUA

LOCUCIÓN II. LECTURA EN VOZ ALTA

USO PROFESIONAL DE LA VOZ I

USO PROFESIONAL DE LA VOZ II

VOZ HABLADA, DICCIÓN, ENTONACIÓN Y RITMO DEL LENGUAJE

DEL

## Área de Diseño Gráfico

Cuando se habla de diseño gráfico, se lo suele asociar a una expresión artística alejada del mundo frío y abstracto de los negocios. Sin embargo, con la globalización y todo lo que esto implica en términos de competencia empresarial y diversificación de los mercados, el diseño gráfico ha adquirido una importancia superlativa en cuanto al éxito o fracaso de una empresa, ya que la imagen de ésta es el primer punto de contacto con el cliente o consumidor y puede ser el último si el diseño no resulta atractivo. Asimismo, toma importancia para aplicarlo al área de la animación digital.

### Objetivos

- Presentar los conceptos básicos del diseño gráfico para la creación de diferentes productos gráficos, desde logotipos hasta anuncios, capacitando al alumno para incorporar dibujos, fotografías y textos,

mediante el uso de programas de diseño gráfico e ilustración para offset.

- Presentar el diseño gráfico y la creación de gráficos vectoriales partiendo del manejo de la interfaz, la creación de formas básicas, efectos, etcétera. Tiene como propósito conocer el manejo del software y dominar las herramientas más habituales.
- Presentar las herramientas específicas de los distintos programas de maquetación para trabajar con libros y revistas, folletos, carteles o cualquier otro documento en formato papel o para la web, manejando las funciones más comunes del programa para la maquetación básica de libros y revistas.
- Conocer los conceptos de la gestión del color para poder aplicar los perfiles de color en impresoras y programas y cómo afectan al resultado final.

## Cursos

AUTOEDICIÓN: DISEÑO GRÁFICO

AUTOEDICIÓN: ILLUSTRATOR

AUTOEDICIÓN: INDESIGN

COLORIMETRÍA

DISEÑO GRÁFICO DE IMÁGENES

DISEÑO PARA REDES SOCIALES

ECO DISEÑO

GESTIÓN Y TRATAMIENTO DEL COLOR DIGITAL

ILUSTRACIÓN DIGITAL

ILUSTRACIÓN DIGITAL AVANZADA

MAQUETACIÓN

MAQUETACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

DEL

## Área de Edición de Imágenes

Hasta el más famoso de los fotógrafos comete algún error a la hora de tomar una fotografía, ya que las condiciones de luz casi nunca son las ideales y eso hace que al presionar el obturador, no siempre el resultado sea lo que esperábamos ver, o tal vez las imágenes resulten levemente desenfocadas. Los programas de edición existen para agregarle a las fotos la magia que se perdió durante la captura.

## Objetivos

- Adquirir de forma consistente las bases de trabajo en retoque de imágenes con teoría del color, trabajo con capas, mejora de una imagen para su reproducción, etcétera.
- Adquirir las nociones teóricas más relevantes sobre escaneado y formatos de fuentes e imágenes.
- Crear especificaciones de trabajo y enjuiciar la calidad de trabajos de diseño gráfico encargados a terceros.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para retocar fotografías de forma profesional.
- Distinguir los distintos formatos gráficos digitales con precisión y saber aplicarlos.
- Realizar efectos especiales y diseñar nuevos elementos gráficos sobre una imagen escaneada.
- Entender la aplicación de efectos a fotografías y documentos como una parte creativa del trabajo y no únicamente de mejora del original.

## Cursos

EDICIÓN DE FOTOGRAFÍA “LOW COST”

FOTOGRAFÍA DIGITAL Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES  
FOTOMECÁNICA  
PHOTOSHOP INICIAL  
PHOTOSHOP AVANZADO  
POSTPRODUCCIÓN PROFESIONAL DE FOTOGRAFIA DIGITAL  
TRATAMIENTO DE IMÁGENES  
TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

## Área de Edición de Vídeo

En el mundo del cine y vídeo, la edición puede llegar a ser la parte más importante de un film. Es, sin duda, una pieza clave para cualquier film, puesto que, de todas las horas y tomas grabadas en vídeo, se tiene que resumir a un límite de tiempo, y el proceso de elegir la mejor toma, en el mejor tiempo, con el ritmo preciso, y de la manera más conveniente, no es cualquier cosa. De hecho, a veces puede incluso convertirse en una película completamente distinta durante esta fase.

## Objetivos

- Mejorar el conocimiento de programas de edición no lineal.
- Conocer las posibilidades de los distintos programas de edición y montaje de imágenes.
- Adquirir los conocimientos necesarios para el manejo profesional de los programas de edición de vídeo.
- Adquirir habilidades con el programa para comenzar, trabajar y finalizar un proyecto con las herramientas existentes en el mercado.

## Cursos

ADOBE PREMIERE  
AVID AVANZADO  
DE AVID A FINAL CUT Y VICEVERSA. COMPARACIÓN ENTRE HERRAMIENTAS DE MONTAJE  
EDICIÓN DE VÍDEO  
EDICIÓN DE VÍDEO "LOW COST"  
EDICIÓN NO LINEAL CON AVID MEDIA COMPOSER I  
EDICIÓN NO LINEAL CON AVID MEDIA COMPOSER II  
FINAL CUT NIVEL A  
FINAL CUT PRO I  
FINAL CUT PRO II  
FINAL CUT PRO III  
GRAFISMO Y EDICIÓN DE VÍDEO CON FINAL CUT  
AUTORÍA DVD CON DVD STUDIO PRO

## Área De Fotografía

Una buena imagen siempre ayuda, siempre vende y sirve a múltiples objetivos, especialmente en el sector de imagen y sonido. Desde la información a la denuncia social, pasando por la expresión artística, es el elemento fundamental en buena parte de las manifestaciones culturales que nos rodean. La importancia de conocer y dominar las técnicas de fotografía se vuelve fundamental en nuestro

ámbito de actuación.

## Objetivos

- Entender el acto fotográfico no solo desde el punto de vista técnico sino también del artístico.
- Conocer las técnicas necesarias para la recreación de escenarios fotográficos determinados.
- Basar el éxito del trabajo en una buena planificación técnica y estratégica.
- Integrar adecuadamente los conocimientos técnicos en un flujo de trabajo, sea como ayudante de fotógrafo o como el propio fotógrafo.
- Conocer las técnicas de fotografía utilizadas para producciones audiovisuales y saber editar la fotografía dirigida a medios audiovisuales.
- Crear escenarios adecuados para la toma de fotografías digitales mediante la iluminación correcta y la composición anterior a la fotografía.
- Tomar fotografías correctas tanto en interior como en exterior, con una inquietud artística y técnica adecuadas.

## Cursos

FOTOGRAFÍA DIGITAL EN AUDIOVISUALES

FOTOGRAFÍA DIGITAL I

FOTOGRAFÍA DIGITAL II

## Área Jurídica

Como en toda manifestación cultural o artística, la autoría se convierte en un asunto delicado y digno de la mayor de las protecciones. Conocer los derechos del autor así como las formas en que se pueden utilizar ayuda a los profesionales del sector audiovisual a enfrentarse a los trámites administrativos con una mayor seguridad y responsabilidad.

DEL

## Objetivos

- Aprender a detectar las cuestiones jurídicas que deben tenerse en cuenta en cada fase de una producción cinematográfica o audiovisual, así como las herramientas legales imprescindibles para la producción.
- Conocer los aspectos jurídicos que se deben tener en cuenta en cada fase de una producción cinematográfica o audiovisual, para el buen fin de la producción.
- Profundizar en los derechos y deberes relacionados con las obras del sector audiovisual en España y su aplicación práctica.
- Entender el marco general de la propiedad intelectual y su aplicación práctica en el sector audiovisual, y conocer los derechos de autor de las obras audiovisuales.

## Cursos

ASPECTOS CONTRACTUALES EN EL SECTOR AUDIOVISUAL

BASES JURÍDICO ADMINISTRATIVAS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

DERECHOS DE AUTOR

DERECHOS DE PROPIEDAD INTELECTUAL



## Área de Marketing

Desarrollar una estrategia de marketing de éxito, buscar oportunidades para vender productos y servicios y llegar de un modo más eficaz a los clientes actuales y potenciales no son tareas fáciles. En el sector de la producción audiovisual, como en muchos otros, la mayor parte de las empresas son pymes que necesitan conocer las estrategias de marketing tanto o más que las grandes firmas, motivo por el cual se hace tan importante la presente área formativa.

### Objetivos

- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para saber ofrecer nuestro producto de una manera profesional en el sector audiovisual.
- Dominar las estrategias necesarias para gestionar correctamente la imagen corporativa de nuestra empresa.
- Aprender las nuevas formas de hacer marketing que se están imponiendo en el mercado con el auge de las nuevas tecnologías y las redes sociales.
- Conocer y comprender la importancia de la imagen que proyectamos en nuestros clientes potenciales.

### Cursos

CÓMO POSICIONAR PÁGINAS WEB

EL VÍDEOBOOK: UNA HERRAMIENTA DE TRABAJO

IDENTIDAD CORPORATIVA Y AUTOPROMOCIÓN EN TELEVISIÓN

LA FIGURA DEL COMMUNITY MANAGER

PROMOCIÓN Y DIFUSIÓN DE CORTOMETRAJES. VÍAS: MAKING OFF, FOTO FIJA, REDES SOCIALES

CREACIÓN DE APLICACIONES PARA IPAD E IPHONE

DEL

## Área de Posproducción de Vídeo

Con el desarrollo de la informática, una de sus mayores utilidades se ha convertido en producir efectos digitales, pero la edición y montaje (no lineal) del material sigue siendo su máximo cometido. Al igual que ocurre con la fotografía, es casi imposible conseguir una secuencia de vídeo perfecta, por lo que las labores de postproducción se convierten en una parte fundamental del proceso productivo en audiovisuales.

### Objetivos

- Aprender a retocar y corregir una película digitalmente.
- Conocimiento de todas las herramientas y potencialidades que ofrecen las herramientas actuales de postproducción.
- Adquirir las habilidades necesarias para componer, realizar creaciones, aplicar filtros y crear proyectos en 2D y 3D mediante los programas actuales de postproducción.
- Aprender los fundamentos principales en la composición digital multicapa y realizar creaciones, modelados, y rotular en 2D y 3D.

### Cursos

AFTER EFFECTS I

AFTER EFFECTS II  
AFTER EFFECTS III  
AFTER EFFECTS NIVEL A  
APPLE COLOR  
APPLE SHAKE  
COMPOSICIÓN MULTICAPA: AFTER EFFECTS Y COMBUSTION  
CREACIÓN DE TÍTULOS DE CRÉDITO  
DE AFTER EFFECTS A MOTION Y VICEVERSA. COMPARACIÓN ENTRE HERRAMIENTAS DE  
POSTPRODUCCIÓN  
DE SHAKE A COMBUSTION Y VICEVERSA. COMPARACIÓN ENTRE HERRAMIENTAS  
AVANZADAS DE POSTPRODUCCIÓN.  
INFOGRAFÍA AUDIOVISUAL CON AFTER EFFECTS  
MOTION

## Área de Producción y Realización

En toda producción, es fundamental elaborar un plan de trabajo. Dentro de esta planificación, es necesario delimitar claramente: qué se grabará, quién estará presente en la grabación, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará. A pesar de la rígida estructura de la que consta la planificación, la producción no es un proceso en el que la creatividad y la expresividad estén ausentes.

## Objetivos

- Proporcionar a los alumnos un conocimiento profundo sobre la industria audiovisual en sus distintos tipos.
- Profundizar en los procesos de producción cinematográficos, identificando sus diferentes fases y flujos.
- Conocer las diferentes fuentes y formas de financiación de obras cinematográficas.
- Favorecer la formación de productores de programas de radio de perfil muy amplio, es decir, con conocimientos y capacidades para dirigir u operar diferentes etapas de la creación y producción.
- Proporcionar a los alumnos un conocimiento profundo sobre la industria radiofónica.
- Profundizar en los procesos de producción en radio, identificando sus diferentes fases y flujos.
- Conocer los diferentes presupuestos de programas de radio.
- Conocer las bases para la organización y supervisión de la producción de programas radiofónicos.
- Profundizar en el conocimiento del archivo sonoro así como en el tratamiento de la documentación.
- Dotar a los alumnos de los conocimientos e instrumentos necesarios para la producción de programas de radio.
- Proporcionar a los alumnos un conocimiento profundo sobre la industria televisiva.
- Profundizar en los procesos de producción de programas de televisión, identificando sus diferentes fases y flujos.
- Conocer las diferentes fuentes y formas de financiación de emisoras y programas de TV.
- Sentar las bases para la organización de la producción de programas de televisión.
- Incidir en la importancia del control de la producción de programas de TV.
- Profundizar en el conocimiento de los distintos espacios escénicos.
- Dotar a los alumnos de los conocimientos e instrumentos necesarios para la producción de programas de TV.

DEL

## Cursos

MOVIE MAGIC BUDGETING

MOVIE MAGIC SCHEDULING

PRODUCCIÓN DE CINE

PRODUCCIÓN DE RADIO

PRODUCCION DE TELEVISIÓN

EL AYUDANTE DE PRODUCCIÓN

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE CORTOMETRAJES. TALLER PRÁCTICO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE DOCUMENTALES. TALLER PRÁCTICO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE INFORMATIVOS. TALLER PRÁCTICO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE PUBLICIDAD. TALLER PRÁCTICO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE REPORTAJES. TALLER PRÁCTICO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEOCLIPS. TALLER PRÁCTICO

TÉCNICAS DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE VÍDEOS CORPORATIVOS. TALLER PRÁCTICO

CREACIÓN DE UN FORMATO TELEVISIVO Y SU PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

CREACIÓN, GESTIÓN Y PRODUCCIÓN DE EXPOSICIONES TEMPORALES

DISEÑO Y CREACIÓN DE EMPRESAS DE ESPECTÁCULOS

DISEÑO Y CREACIÓN DE PROYECTOS CULTURALES

PROGRAMACIÓN TELEVISIVA

¡MAÑANA TENGO UN CASTING! PREPARACIÓN

# DEL

## Área de Teoría y Práctica Audiovisual

Las bases teóricas del lenguaje audiovisual vertebran un área que se convierte en fundamental en un sector como este. Tener una estructura clara del mensaje a transmitir se vuelve fundamental cuando el vehículo no son solo las palabras, sino la imagen y el sonido. Conocer las estructuras que subyacen en el sector así como el lenguaje audiovisual son parte fundamental del trabajo en esta área.

## Objetivos

- Reforzar y/o adquirir los conocimientos que sustentan el área del lenguaje audiovisual en lo respectivo al plano de grabación, su composición y su relación con el entorno.
- Aprender a estructurar los planos y secuencias con respecto a un estilo predefinido.
- Adquirir las habilidades necesarias para el montaje y conversión para subida a FTP a través de diversos programas de edición de vídeo.
- Aprender las técnicas y métodos de dirección de actores en cine, televisión y otros medios.
- Conocer los métodos y recursos de dirección en los diferentes medios audiovisuales y teniendo en cuenta las relaciones con otros puestos y funciones.
- Aprender las funciones que debe desempeñar un ayudante de dirección, no sólo teóricamente sino en la práctica.
- Conocer las funciones inherentes al puesto de ayudante de dirección y aprender a organizar, coordinar y solucionar imprevistos, así como a hacer de nexo entre producción y dirección.
- Conocer y comprender las funciones de la dirección de arte en todo tipo de eventos audiovisuales.
- Profundizar en la construcción de la estructura dramática del largometraje adecuada para cada historia.

- Aprender los mecanismos que permiten articular con éxito el guión de un largometraje a partir del análisis detallado de varios guiones.

## Cursos

ANÁLISIS DE ESTRUCTURA DE GUIÓN PARA LARGOMETRAJE  
AYUDANTE DE DIRECCIÓN  
AYUDANTE DE DIRECCIÓN EN CINE  
AYUDANTE DE DIRECCIÓN EN PUBLICIDAD  
AYUDANTE DE DIRECCIÓN EN TELEVISIÓN  
AYUDANTE DE REALIZACIÓN  
OPERACION CON CÁMARAS HD  
BASES DE ESCRITURA CREATIVA  
CLAVES DEL GUIÓN CINEMATOGRAFICO  
CORRECCIÓN DE ESTILO  
DIRECCIÓN DE ARTE EN CINE  
DIRECCIÓN DE ARTE EN PUBLICIDAD  
DIRECCIÓN DE ARTE EN TELEVISIÓN  
DIRECCIÓN DE ARTE Y ESCENOGRÁFICA  
DIRECCIÓN DE AUDIOVISUALES  
DIRECCIÓN DE CÁMARA  
DIRECCIÓN FOTOGRÁFICA EN PUBLICIDAD  
DIRECCIÓN DE DOCUMENTALES  
DIRECTORES DE CINE  
SCRIPT  
TÉCNICAS DE DIRECCIÓN: REALIZACIÓN DE SERIES DE TV  
STORYBOARD  
UTILIZACIÓN DE LA CÁMARA (ENG)  
EL LENGUAJE AUDIOVISUAL  
ESCRITURA CREATIVA  
ESCRITURA CREATIVA: GUIONES DE CÓMIC  
ESCRITURA CREATIVA: GUIONES DE NO FICCIÓN  
GUIONIZACIÓN PARA ANIMACIÓN  
PERIODISMO AUDIOVISUAL: GRABACIÓN, REDACCIÓN Y MONTAJE NO LINEAL  
TALLER AVANZADO DE GUIÓN CINEMATOGRAFICO  
TALLER DE PROYECTOS DOCUMENTALES  
TÉCNICAS DE REPORTAJE Y DOCUMENTAL  
TEORÍA DE MONTAJE Y TÉCNICAS DE EDICIÓN

DEL

## Área Web

Las páginas web se han convertido, con el tiempo, en excelentes herramientas de venta y proyección de cualquier tipo de negocio. Gracias a la constante evolución tecnológica, hoy podemos presentar un diseño web atractivo con fotografías, animaciones y vídeos, incluso música. Este tipo de elementos han enriquecido el concepto de “diseño web” elevando su potencial a niveles interesantes. Un diseño web ahora se puede valer de todas estas herramientas visuales que, utilizadas de manera funcional, hacen

que su página sea considerada y valorada por quienes la visitan.

## Objetivos

- Contribuir a la adaptación de los trabajadores a las nuevas tecnologías digitales.
- Conocer los criterios audiovisuales a tener en cuenta en la publicación de páginas web.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de diseño web teniendo en cuenta los valores del diseño actual.
- Definir los conceptos generales sobre internet.
- Distinguir las principales herramientas para el diseño web.
- Diseñar una página web profesional.

## Cursos

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON DREAMWEAVER  
DREAMWEAVER Y FLASH  
GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

## Sector de Publicidad

### Área de 3D

Los cursos de esta área capacitarán al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando diversos programas para la producción de imágenes 3D, aplicables a publicidad, cine, televisión, etc.

DEL

## Objetivos

- Facilitar la adquisición de las habilidades necesarias para la creación de proyectos en 3D.
- Adquirir los conocimientos necesarios para un uso correcto y profesional de las herramientas de animación en 3D.
- Colaborar en la profesionalización de editores e infógrafos a través del dominio de las nuevas herramientas del mercado para la creación de elementos en tres dimensiones aplicables al sector de imagen y sonido.

## Cursos

DENOMINACIÓN  
3D STUDIO MAX  
ANIMACIÓN 3D CON MAYA

### Área De Animación Digital

La animación digital se ha convertido en uno de los géneros más exitosos del sector audiovisual e interactivo: cine de animación, animación para televisión y videojuegos, internet, móvil... Sus aplicaciones a día de hoy son infinitas.

## Objetivos

- Conocer los criterios a tener en cuenta en la publicación de páginas web.

- Conocer las posibilidades que ofrecen los programas de animación digital.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de animación digital de forma que permitan su publicación online.
- Realizar una sencilla película animada usando las herramientas estudiadas.
- Distinguir las posibilidades de las distintas aplicaciones vistas.

## Cursos

ANIMACIÓN WEB CON FLASH

ANIMACIONES PARA WEB CON FLASH

## Área De Diseño Gráfico

Cuando se habla de diseño gráfico, se lo suele asociar a una expresión artística alejada del mundo frío y abstracto de los negocios. Sin embargo, con la globalización y todo lo que esto implica en términos de competencia empresarial y diversificación de los mercados, el diseño gráfico ha adquirido una importancia superlativa en cuanto al éxito o fracaso de una empresa, ya que la imagen de ésta es el primer punto de contacto con el cliente o consumidor y puede ser el último si el diseño no resulta atractivo.

## Objetivos

- Presentar los conceptos básicos del diseño gráfico para la creación de diferentes productos gráficos, desde logotipos hasta anuncios, capacitando al alumno para incorporar dibujos, fotografías y textos, mediante el uso de programas de diseño gráfico e ilustración para offset.
- Presentar el diseño gráfico y la creación de gráficos vectoriales partiendo del manejo de la interfaz, la creación de formas básicas, efectos, etcétera y tiene como propósito conocer el manejo del software y dominar las herramientas más habituales.
- Presentar las herramientas específicas de los distintos programas de maquetación para trabajar con libros y revistas, folletos, carteles o cualquier otro documento en formato papel o para la web, manejando las funciones más comunes del programa para la maquetación básica de libros y revistas.
- Conocer los conceptos de la gestión del color para poder aplicar los perfiles de color en impresoras y programas y cómo afectan los perfiles de color en el resultado final.

## Cursos

AUTOEDICIÓN: DISEÑO GRÁFICO

AUTOEDICIÓN: ILLUSTRATOR

AUTOEDICIÓN: INDESIGN

COLORIMETRÍA

DISEÑO GRÁFICO

FOTOMECÁNICA

GESTIÓN Y TRATAMIENTO DEL COLOR DIGITAL

ILUSTRACIÓN VECTORIAL: ADOBE ILLUSTRATOR

MAQUETACIÓN PROFESIONAL

MAQUETACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

## Área de Edición de Imágenes

Hasta el más famoso de los fotógrafos comete algún error a la hora de tomar una fotografía, ya que las condiciones de luz casi nunca son las ideales y eso hace que al presionar el obturador, no siempre el resultado sea lo que esperábamos ver, o tal vez las imágenes resulten levemente desenfocadas o con el horizonte un poco caído. Para agregarle a las fotos la magia que se perdió durante la captura, es que existen los programas de edición.

### Objetivos

- Adquirir de forma consistente las bases de trabajo en retoque de imágenes con teoría del color, trabajo con capas, mejora de una imagen para su reproducción, etcétera.
- Adquirir las nociones teóricas más relevantes sobre escaneado y formatos de fuentes e imágenes.
- Crear especificaciones de trabajo y enjuiciar la calidad de trabajos de diseño gráfico encargados a terceros.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para retocar fotografías de forma profesional.
- Distinguir los distintos formatos gráficos digitales con precisión y saber aplicarlos.
- Realizar efectos especiales y diseñar nuevos elementos gráficos sobre una imagen escaneada.
- Entender la aplicación de efectos a fotografías y documentos como una parte creativa del trabajo y no únicamente de mejora del original.

### Cursos

AUTOEDICIÓN: PHOTOSHOP BÁSICO

TRATAMIENTO DE IMÁGENES

TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

TRATAMIENTO ELECTRÓNICO DE IMÁGENES: PHOTOSHOP 1

TRATAMIENTO ELECTRÓNICO DE IMÁGENES: PHOTOSHOP 2

DEL

## Área de Edición de Vídeo

En el mundo de la publicidad, la edición puede llegar a ser la parte más importante del trabajo. Es sin duda alguna clave para cualquier pieza puesto que, de todas las horas y tomas grabadas en vídeo, se tiene que resumir a un límite de tiempo, y el proceso de elegir la mejor toma, cada ángulo de cada escena, en el mejor tiempo, con el ritmo preciso, y de la manera más conveniente, no es cualquier cosa.

### Objetivos

- Mejorar el conocimiento de programas de edición no lineal.
- Conocer las posibilidades de los distintos programas de edición y montaje de imágenes.
- Adquirir los conocimientos necesarios para el manejo profesional de los programas de edición de vídeo.
- Adquirir habilidades con el programa para comenzar, trabajar y finalizar un proyecto con las herramientas existentes en el mercado.

### Cursos

EDICIÓN DE AUDIO Y VÍDEO CON FINAL CUT PRO

TÉCNICAS DE EDICIÓN



## Área de Fotografía

Una buena imagen siempre ayuda, siempre vende y sirve a múltiples objetivos, especialmente en el sector de imagen y sonido. Desde la información a la denuncia social, pasando por la expresión artística, es el elemento fundamental en buena parte de las manifestaciones culturales que nos rodean. La importancia de conocer y dominar las técnicas de fotografía se vuelve fundamental en nuestro ámbito de actuación.

### Objetivos

- Entender el acto fotográfico no solo desde el punto de vista técnico sino también del artístico.
- Conocer las técnicas necesarias para la recreación de escenarios fotográficos determinados.
- Basar el éxito del trabajo en una buena planificación técnica y estratégica.
- Integrar adecuadamente los conocimientos técnicos en un flujo de trabajo, sea como ayudante de fotógrafo o como el propio fotógrafo.
- Conocer las técnicas de fotografía utilizadas para producciones audiovisuales y saber editar la fotografía dirigida a medios audiovisuales.
- Crear escenarios adecuados para la toma de fotografías digitales mediante la iluminación correcta y la composición anterior a la fotografía.
- Tomar fotografías correctas tanto en interior como en exterior, con una inquietud artística y técnica adecuadas.

### Cursos

CAPTURA DIGITAL: CÁMARAS DIGITALES  
FOTOGRAFÍA CREATIVA  
FOTOGRAFÍA DIGITAL  
REALIZACIÓN FOTOGRAFICA EN PUBLICIDAD

DEL

## Área de Marketing

Desarrollar una estrategia de marketing de éxito, buscar oportunidades para vender productos y servicios y llegar de un modo más eficaz a los clientes actuales y potenciales no son tareas fáciles. En el sector de la publicidad, como en muchos otros, la mayor parte de las empresas son pymes que necesitan conocer las estrategias de marketing tanto o más que las grandes firmas, motivo por el cual se hace tan importante la presente área formativa.

### Objetivos

- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para saber ofrecer nuestro producto de una manera profesional en el sector publicitario.
- Dominar las estrategias necesarias para gestionar correctamente la imagen corporativa de nuestra empresa.
- Aprender las nuevas formas de hacer marketing que se están imponiendo en el mercado con el auge de las nuevas tecnologías y las redes sociales.
- Conocer y comprender la importancia de la imagen que proyectamos en nuestros clientes potenciales.

## Cursos

COMO POSICIONAR PÁGINAS WEB

CÓMO VENDER EN INTERNET

ESTRATEGIAS PARA GENERAR TRÁFICO EN LA WEB

FOMENTO E INTERCAMBIO DE INFORMACIÓN: WEB 2.0

GESTIÓN DEL PATROCINIO Y DEL MECENAZGO EN LA COMUNICACIÓN EMPRESARIAL

LA PUBLICIDAD CORPORATIVA E INSTITUCIONAL

PUBLICIDAD CON GOOGLE ADWORDS

## Área De Producción

En toda producción, es fundamental elaborar un plan de trabajo. Dentro de esta planificación, es necesario delimitar claramente: qué se grabará, quién estará presente en la grabación, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará. A pesar de la rígida estructura de la que consta la planificación, la producción no es un proceso en el que la creatividad y la expresividad estén ausentes.

## Objetivos

- Proporcionar a los alumnos un conocimiento profundo sobre la industria publicitaria.
- Profundizar en los procesos de producción cinematográficos, identificando sus diferentes fases y flujo.
- Conocer las diferentes fuentes y formas de financiación de piezas publicitarias.
- Favorecer la formación de productores de publicidad de perfil muy amplio, es decir, con conocimientos y capacidades para dirigir u operar diferentes etapas de la creación y producción.
- Proporcionar a los alumnos un conocimiento profundo sobre la industria publicitaria.
- Profundizar en los procesos de producción de publicidad, identificando sus diferentes fases y flujo.
- Conocer las bases para la organización y supervisión de la publicidad en programas radiofónicos, televisivos, etcétera.

## Cursos

COMPOSICIÓN MULTICAPA: AFTER EFFECTS Y COMBUSTION

CREATIVIDAD TOTAL

GESTIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES

PRODUCCIÓN EDITORIAL

REALIZACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS Y MAQUETAS

## Área de Teoría y Práctica Audiovisual

Las bases teóricas del lenguaje audiovisual vertebran un área que se convierte en fundamental en un sector como este. Tener una estructura clara del mensaje a transmitir se vuelve fundamental cuando el vehículo no son solo las palabras, sino la imagen y el sonido. Conocer las estructuras que subyacen en el sector, así como el lenguaje audiovisual son parte fundamental del trabajo en esta área.

## Objetivos

- Reforzar y/o adquirir los conocimientos que sustentan el área del lenguaje audiovisual en lo respectivo al plano de grabación, su composición y su relación con el entorno.

- Aprender a estructurar los planos y secuencias con respecto a un estilo predefinido.
- Adquirir las habilidades necesarias para el montaje y conversión para subida a FTP a través de diversos programas de edición de vídeo.
- Aprender las técnicas y métodos de dirección de actores en cine, televisión y otros medios.
- Conocer los métodos y recursos de dirección en los diferentes medios audiovisuales y teniendo en cuenta las relaciones con otros puestos y funciones.
- Aprender las funciones que debe desempeñar un ayudante de dirección no sólo teóricamente sino en la práctica.
- Conocer y comprender las funciones de la dirección de arte en todo tipo de eventos publicitarios.
- Profundizar en la construcción de la estructura dramática de la pieza publicitaria adecuada para cada historia.
- Aprender los mecanismos que permiten articular con éxito el guión de una pieza publicitaria a partir del análisis detallado de cuatro anuncios.

## Cursos

DENOMINACIÓN

CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECCIÓN DE ARTE

OPERACIÓN CON CÁMARAS HD

REDACCIÓN DE TEXTOS PUBLICITARIOS

REDACCIÓN PUBLICITARIA

TÉCNICAS DE REPORTAJE Y EDICIÓN

DEL

## Área Web

Las páginas web se han convertido, con el tiempo, en excelentes herramientas de venta y proyección de cualquier tipo de negocio. Gracias a la constante evolución tecnológica, hoy podemos presentar un diseño web atractivo con fotografías, animaciones y vídeos, incluso música. Este tipo de elementos han enriquecido el concepto de “diseño web” elevando su potencial a niveles interesantes. Un diseño web ahora se puede valer de todas estas herramientas visuales que, utilizadas de manera funcional, hacen que su página sea considerada y valorada por quienes la visitan.

## Objetivos

- Contribuir a la adaptación de los trabajadores a las nuevas tecnologías digitales.
- Conocer los criterios audiovisuales a tener en cuenta en la publicación de páginas web.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de diseño web teniendo en cuenta los valores del diseño actual.
- Definir los conceptos generales sobre internet.
- Distinguir las principales herramientas para el diseño web.
- Diseñar una página web profesional.

## Cursos

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS

DISEÑO DE PÁGINAS WEB

### Sector de Fotografía

#### Área de 3D

Los cursos de esta área capacitarán al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando diversos programas para la producción de imágenes 3D, aplicables a cine, televisión, etcétera.

#### Objetivos

- Facilitar la adquisición de las habilidades necesarias para la creación de proyectos en 3D.
- Adquirir los conocimientos necesarios para un uso correcto y profesional de las herramientas de animación en 3D.
- Colaborar en la profesionalización de editores e infógrafos a través del dominio de las nuevas herramientas del mercado para la creación de elementos en tres dimensiones aplicables al sector de imagen y sonido.

#### Cursos

DENOMINACIÓN  
3D STUDIO MAX

DEL

#### Área de Diseño Gráfico

Cuando se habla de diseño gráfico, se lo suele asociar a una expresión artística alejada del mundo frío y abstracto de los negocios. Sin embargo, con la globalización y todo lo que esto implica en términos de competencia empresarial y diversificación de los mercados, el diseño gráfico ha adquirido una importancia superlativa en cuanto al éxito o fracaso de una empresa, ya que la imagen de ésta es el primer punto de contacto con el cliente o consumidor y puede ser el último si el diseño no resulta atractivo.

#### Objetivos

- Presentar los conceptos básicos del diseño gráfico para la creación de diferentes productos gráficos, desde logotipos hasta anuncios, capacitando al alumno para incorporar dibujos, fotografías y textos, mediante el uso de programas de diseño gráfico e ilustración postscript.
- Presentar el diseño gráfico y la creación de gráficos vectoriales partiendo del manejo de la interfaz, la creación de formas básicas, efectos, etcétera y tiene como propósito conocer el manejo del software y dominar las herramientas más habituales.
- Presentar las herramientas específicas de los distintos programas de maquetación para trabajar con libros y revistas, folletos, carteles o cualquier otro documento en formato papel o para la web, manejando las funciones más comunes del programa para la maquetación básica de libros y revistas.
- Conocer los conceptos de la gestión del color para poder aplicar los perfiles de color en impresoras y programas y cómo afectan los perfiles de color en el resultado final.

## Cursos

AUTOEDICIÓN: DISEÑO GRÁFICO  
AUTOEDICIÓN: ILLUSTRATOR  
AUTOEDICIÓN: INDESIGN  
DISEÑO Y GESTIÓN DIGITAL DE IMÁGENES  
ESCULTURA Y PINTURA DIGITAL: ZBRUSH 3.0  
GESTIÓN DEL COLOR  
GESTIÓN Y TRATAMIENTO DEL COLOR DIGITAL  
ILUSTRACIÓN DIGITAL  
MAQUETACIÓN  
MAQUETACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

## Área de Edición de Imágenes

Hasta el más famoso de los fotógrafos comete algún error a la hora de tomar una fotografía, ya que las condiciones de luz casi nunca son las ideales y eso hace que al presionar el obturador, no siempre el resultado sea lo que esperábamos ver, o tal vez las imágenes resulten levemente desenfocadas o con el horizonte un poco caído. Para agregarle a las fotos la magia que se perdió durante la captura, es que existen los programas de edición.

## Objetivos

- Adquirir de forma consistente las bases de trabajo en retoque de imágenes con teoría del color, trabajo con capas, mejora de una imagen para su reproducción, etcétera.
- Adquirir las nociones teóricas más relevantes sobre escaneado y formatos de fuentes e imágenes.
- Crear especificaciones de trabajo y enjuiciar la calidad de trabajos de diseño gráfico encargados a terceros.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para retocar fotografías de forma profesional.
- Distinguir los distintos formatos gráficos digitales con precisión y saber aplicarlos.
- Realizar efectos especiales y diseñar nuevos elementos gráficos sobre una imagen escaneada.
- Entender la aplicación de efectos a fotografías y documentos como una parte creativa del trabajo y no únicamente de mejora del original.

DEL

## Cursos

AUTOEDICIÓN: PHOTOSHOP BÁSICO  
DISEÑO Y TRATAMIENTO AVANZADO DE IMÁGENES  
DISEÑO Y TRATAMIENTO INFORMATIZADO DE IMÁGENES I  
DISEÑO Y TRATAMIENTO INFORMATIZADO DE IMÁGENES II  
MOTION  
PHOTOSHOP CS AVANZADO  
PHOTOSHOP CS BÁSICO  
POSTPRODUCCIÓN PROFESIONAL DE FOTOGRAFIA DIGITAL  
POSTPRODUCCIÓN PROFESIONAL DE FOTOGRAFIA DIGITAL  
TRATAMIENTO DE IMÁGENES  
EDICIÓN DE VÍDEO

## Área de Producción

Una buena imagen siempre ayuda, siempre vende y sirve a múltiples objetivos, especialmente en el sector de fotografía. Desde la información a la denuncia social, pasando por la expresión artística, es el elemento fundamental en buena parte de las manifestaciones culturales que nos rodean. La importancia de conocer y dominar las técnicas de fotografía se vuelve fundamental en nuestro ámbito de actuación.

### Objetivos

- Entender el acto fotográfico no solo desde el punto de vista técnico sino también del artístico.
- Conocer las técnicas necesarias para la recreación de escenarios fotográficos determinados.
- Basar el éxito del trabajo en una buena planificación técnica y estratégica.
- Integrar adecuadamente los conocimientos técnicos en un flujo de trabajo, sea como ayudante de fotógrafo o como el propio fotógrafo.
- Conocer las técnicas de fotografía utilizadas para producciones audiovisuales y saber editar la fotografía dirigida a medios audiovisuales.
- Crear escenarios adecuados para la toma de fotografías digitales mediante la iluminación correcta y la composición anterior a la fotografía.
- Tomar fotografías correctas tanto en interior como en exterior, con una inquietud artística y técnica adecuadas.

### Cursos

CAPTURA DIGITAL: CÁMARAS DIGITALES  
FOTOGRAFÍA CREATIVA  
FOTOGRAFÍA DE MODA EN ESTUDIO  
FOTOGRAFÍA DIGITAL  
FOTOGRAFÍA DIGITAL DE ALTA CALIDAD  
FOTOGRAFÍA DIGITAL Y TRATAMIENTO DE IMÁGENES  
FOTOGRAFÍA DIGITAL: PANORÁMICA Y HDR  
FOTOGRAFÍA EDITORIAL  
FOTOPERIODISMO  
FOTOREPORTAJE  
ILUMINACIÓN PROFESIONAL. EL ESTUDIO  
TALLER DE FOTOGRAFÍA DIGITAL

DEL

## Sector de Edición

### Área de 3D

Los cursos de esta área capacitarán al alumno en el diseño asistido por ordenador utilizando diversos programas para la producción de imágenes 3D, aplicables a web, publicidad, etcétera.

### Objetivos

- Facilitar la adquisición de las habilidades necesarias para la creación de proyectos en 3D.

- Adquirir los conocimientos necesarios para un uso correcto y profesional de las herramientas de animación en 3D.
- Colaborar en la profesionalización de editores e infógrafos a través del dominio de las nuevas herramientas del mercado para la creación de elementos en tres dimensiones aplicables al sector editorial.

## Cursos

DENOMINACIÓN

3D STUDIO MAX

ANIMACIÓN 3D CON MAYA

## Área de Animación Digital

La animación digital se ha convertido en uno de los géneros más exitosos del sector editorial: videobooks, animación para web, internet, móvil... Sus aplicaciones hoy son infinitas.

## Objetivos

- Conocer los criterios a tener en cuenta en la publicación de páginas web.
- Conocer las posibilidades que ofrecen los programas de animación digital.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de animación digital de forma que permitan su publicación online.
- Realizar una sencilla película animada usando las herramientas estudiadas
- Distinguir las posibilidades de las distintas aplicaciones vistas.

## Cursos

ADOBE FLASH

ANIMACIÓN CON FLASH

ANIMACIÓN DE IMÁGENES CON FLASH

## Área de Diseño Gráfico

Cuando se habla de diseño gráfico, se lo suele asociar a una expresión artística alejada del mundo frío y abstracto de los negocios. Sin embargo, con la globalización y todo lo que esto implica en términos de competencia empresarial y diversificación de los mercados, el diseño gráfico ha adquirido una importancia superlativa en cuanto al éxito o fracaso de una empresa, ya que la imagen de ésta es el primer punto de contacto con el cliente o consumidor y puede ser el último si el diseño no resulta atractivo.

## Objetivos

- Presentar los conceptos básicos del diseño gráfico para la creación de diferentes productos gráficos, desde logotipos hasta anuncios, capacitando al alumno para incorporar dibujos, fotografías y textos, mediante el uso de programas de diseño gráfico e ilustración postscript.
- Presentar el diseño gráfico y la creación de gráficos vectoriales partiendo del manejo de la interfaz, la creación de formas básicas, efectos, etcétera y tiene como propósito conocer el manejo del software y dominar las herramientas más habituales.



- Presentar las herramientas específicas de los distintos programas de maquetación para trabajar con libros y revistas, folletos, carteles o cualquier otro documento en formato papel o para la web, manejando las funciones más comunes del programa para la maquetación básica de libros y revistas.
- Conocer los conceptos de la gestión del color para poder aplicar los perfiles de color en impresoras y programas y cómo afectan los perfiles de color en el resultado final.

## Cursos

ADOBE ILLUSTRATOR I  
ADOBE ILLUSTRATOR II  
ADOBE INCOPY  
ADOBE INDESIGN I  
ADOBE INDESIGN II  
AUTOEDICIÓN: DISEÑO GRÁFICO  
AUTOEDICIÓN: DISEÑO Y MAQUETACIÓN  
AUTOEDICIÓN: ILLUSTRATOR  
AUTOEDICIÓN: INDESIGN  
COLORIMETRÍA  
DISEÑAR CON TIPOGRAFÍAS  
DISEÑO GRÁFICO DE IMÁGENES  
DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO Y EDITORIAL  
DISEÑO GRÁFICO VECTORIAL  
DISEÑO VECTORIAL  
DISEÑO Y MAQUETACIÓN DE REVISTAS  
FOTOMECÁNICA  
FOTOMECÁNICA DIGITAL  
FUNDAMENTOS CONCEPTUALES DEL DISEÑO GRÁFICO  
FUNDAMENTOS DEL PROCESO GRÁFICO  
GESTIÓN DE COLOR EN IMPRESIÓN DIGITAL  
GESTIÓN DEL COLOR  
GESTIÓN Y DISEÑO DE IMÁGENES EN INTERNET  
GESTIÓN Y TRATAMIENTO DEL COLOR DIGITAL  
ILLUSTRATOR  
ILUSTRACIÓN DIGITAL  
ILUSTRACIÓN DIGITAL AVANZADA  
ILUSTRACIÓN DIGITAL CON ILLUSTRATOR  
INDESIGN  
MAQUETACIÓN DE DISEÑO DE PÁGINA. NIVEL I  
MAQUETACIÓN DE DISEÑO DE PÁGINA. NIVEL II  
MAQUETACIÓN DIGITAL EDITORIAL  
MAQUETACIÓN DIGITAL EDITORIAL AVANZADA  
MAQUETACIÓN DIGITAL ONLINE  
MIGRACIÓN DE FREEHAND A ILLUSTRATOR  
MIGRACIÓN DE FREEHAND MX A ILLUSTRATOR  
MIGRACIÓN DE QUARKXPRESS A INDESIGN  
TÉCNICAS AVANZADAS CON ADOBE ILLUSTRATOR

DEL

## TÉCNICAS AVANZADAS CON ADOBE INDESIGN

### Área de Edición de Imágenes

Hasta el más famoso de los fotógrafos comete algún error a la hora de tomar una fotografía, ya que las condiciones de luz casi nunca son las ideales y eso hace que al presionar el obturador, no siempre el resultado sea lo que esperábamos ver, o tal vez las imágenes resulten levemente desenfocadas. Los programas de edición existen para agregarle a las fotos la magia que se perdió durante la captura.

### Objetivos

- Adquirir de forma consistente las bases de trabajo en retoque de imágenes con teoría del color, trabajo con capas, mejora de una imagen para su reproducción, etcétera.
- Adquirir las nociones teóricas más relevantes sobre escaneado y formatos de fuentes e imágenes.
- Crear especificaciones de trabajo y enjuiciar la calidad de trabajos de diseño gráfico encargados a terceros.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para retocar fotografías de forma profesional.
- Distinguir los distintos formatos gráficos digitales con precisión y saber aplicarlos.
- Realizar efectos especiales y diseñar nuevos elementos gráficos sobre una imagen escaneada.
- Entender la aplicación de efectos a fotografías y documentos como una parte creativa del trabajo y no únicamente de mejora del original.

### Cursos

ADOBE PHOTOSHOP

AUTOEDICIÓN: PHOTOSHOP AVANZADO

AUTOEDICIÓN: PHOTOSHOP BÁSICO

DEL RETOQUE AL FOTOMONTAJE: PHOTOSHOP III

DISEÑO Y TRATAMIENTO AVANZADO DE IMÁGENES

DISEÑO Y TRATAMIENTO INFORMATIZADO DE IMÁGENES. NIVEL I

DISEÑO Y TRATAMIENTO INFORMATIZADO DE IMÁGENES. NIVEL II

POSTPRODUCCIÓN PROFESIONAL DE FOTOGRAFÍA DIGITAL

RETOQUE DIGITAL DE IMÁGENES. PHOTOSHOP II

TIPOS DE FORMATOS DE IMÁGENES DIGITALES

TRATAMIENTO DE IMAGEN DIGITAL: PHOTOSHOP

TRATAMIENTO DE IMÁGENES

TRATAMIENTO DE IMÁGENES ESPECIALIZADO

TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES

TRATAMIENTO ELECTRÓNICO DE LA IMAGEN

DEL

### Área de Edición de Vídeo

En el mundo editorial, la promoción puede llegar a ser la parte más importante de un libro. Es sin duda una pieza clave para cualquier evento promocional puesto que de todas las historias que se pretende contar la más importante es la idea fundamental, se tiene que resumir a un límite de tiempo, y el proceso de elegir el mejor argumento, la esencia de la historia, en el mejor tiempo, con el ritmo preciso, y de la manera más conveniente, no es cualquier cosa.

## Objetivos

- Mejorar el conocimiento de programas de edición no lineal.
- Conocer las posibilidades de los distintos programas de edición y montaje de imágenes.
- Adquirir los conocimientos necesarios para el manejo profesional de los programas de edición de vídeo.
- Adquirir habilidades con el programa para comenzar, trabajar y finalizar un proyecto con las herramientas existentes en el mercado.

## Cursos

ADOBE PREMIERE

EDICIÓN DE VÍDEO: FINAL CUT

## Área de Fotografía

Una buena imagen siempre ayuda, siempre vende y sirve a múltiples objetivos, especialmente en el sector editorial. Desde la información a la denuncia social, pasando por la expresión artística, es el elemento fundamental en buena parte de las manifestaciones culturales que nos rodean. La importancia de conocer y dominar las técnicas de fotografía se vuelve imprescindible en nuestro ámbito de actuación.

## Objetivos

- Entender el acto fotográfico no solo desde el punto de vista técnico sino también del artístico.
- Conocer las técnicas necesarias para la recreación de escenarios fotográficos determinados.
- Basar el éxito del trabajo en una buena planificación técnica y estratégica.
- Integrar adecuadamente los conocimientos técnicos en un flujo de trabajo, sea como ayudante de fotógrafo o como el propio fotógrafo.
- Conocer las técnicas de fotografía utilizadas para producciones audiovisuales y saber editar la fotografía dirigida a medios audiovisuales.
- Crear escenarios adecuados para la toma de fotografías digitales mediante la iluminación correcta y la composición anterior a la fotografía.
- Tomar fotografías correctas tanto en interior como en exterior, con una inquietud artística y técnica adecuadas.

DEL

## Cursos

FOTOGRAFÍA DIGITAL

FOTOGRAFÍA DIGITAL DE ALTA CALIDAD

FOTOGRAFÍA DIGITAL EN LAS ARTES GRÁFICAS

FOTOGRAFÍA DIGITAL PARA EDITORES

FOTOGRAFÍA DIGITAL PARA PROFESIONALES

FOTOGRAFÍA DIGITAL PARA PROFESIONALES NIVEL AVANZADO

FOTOGRAFÍA DIGITAL: PANORÁMICA Y HDR

## Área Jurídica

Como en toda manifestación cultural o artística, la autoría se convierte en un asunto delicado y

digno de la mayor de las protecciones. Conocer los derechos del autor así como las formas en que se pueden utilizar ayuda a los profesionales del sector audiovisual a enfrentarse a los trámites administrativos con una mayor seguridad y responsabilidad.

## Objetivos

- Aprender a detectar las cuestiones jurídicas que se deben tener en cuenta en cada fase de una obra cinematográfica o audiovisual, y las herramientas legales imprescindibles para la producción.
- Conocer los aspectos jurídicos que se deben tener en cuenta en cada fase de una obra cinematográfica o audiovisual, para el buen fin de la producción.
- Profundizar en los derechos y deberes relacionados con las obras del sector audiovisual en España y su aplicación práctica.
- Entender el marco general de la propiedad intelectual y su aplicación práctica en el sector audiovisual, y conocer los derechos de autor de las obras audiovisuales.

## Cursos

GESTIÓN DE DERECHOS DIGITALES Y EN LA RED  
PROPIEDAD INTELECTUAL  
TRANSMISIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

## Área de Producción

En toda producción, es fundamental elaborar un plan de trabajo. Dentro de esta planificación, es necesario delimitar claramente: qué se grabará, quién estará presente en la grabación, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará. A pesar de la rígida estructura de la que consta la planificación, la producción no es un proceso en el que la creatividad y la expresividad estén ausentes.

DEL

## Objetivos

- Determinar las tareas que deben llevarse a cabo en un departamento de producción
- Establecer las posibilidades productivas para distintos tipos de trabajo
- Comprender la terminología asociada a las labores de producción editorial
- Analizar y evaluar de forma eficaz los presupuestos presentados por los proveedores a la empresa
- Ser capaz de elaborar modelos de presupuesto que se ajusten a las necesidades concretas de un proyecto editorial determinado: offset, rotativa, impresión digital...
- Hacer controles de calidad del producto gráfico.
- Facilitar una perspectiva genérica que contiene desde el organigrama de un departamento editorial, la impresión y selección del diseño de edición a la estrategia de marketing y comercialización del producto.
- Dotar a los participantes de los conocimientos suficientes para organizar, controlar y ejecutar un proyecto de edición.
- Optimizar los resultados de cualquier acción de edición emprendida en las empresas de referencia de los participantes.
- Favorecer la estrategia comercial en las empresas de referencia de los participantes.

## Cursos

CONTROL DEL COLOR EN LA PREIMPRESIÓN  
CORRECCIÓN DE ESTILO  
CORRECCIÓN ORTOTIPOGRÁFICA  
CREACIÓN DE PDF  
CREACIÓN EDICIÓN Y COMPORTAMIENTO DE LOS PERFILES ICC  
DIGITALIZACIÓN DE PUBLICACIONES  
DISEÑO Y CREACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES  
EL ARCHIVO PDF: CREACIÓN Y USOS  
EL LIBRO DE ESTILO  
FORMATO PDF, PDF/X Y POSTSCRIPT  
GESTIÓN Y CONTROL DE ALMACÉN  
PDF SIN PROBLEMAS: CREACIÓN Y VERIFICACIÓN DE PDF  
PRODUCCIÓN EDITORIAL  
PRODUCCIÓN EDITORIAL DE LIBROS  
PRODUCCIÓN EDITORIAL GRÁFICA  
REDACCIÓN Y CORRECCIÓN DE TEXTOS  
SISTEMA OPERATIVO MAC OS 10.5 LEOPARD  
TÉCNICAS DE EDICIÓN  
TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN  
TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN EDITORIAL  
TÉCNICAS DE REPORTAJE Y EDICIÓN  
TÉCNICAS PARA LA MAQUETACIÓN DE REVISTAS  
VERIFICACIÓN DE FICHEROS (PDF)

DEL

## Área Web

Las páginas web se han convertido, con el tiempo, en excelentes herramientas de venta y proyección de cualquier tipo de negocio. Gracias a la constante evolución tecnológica, hoy podemos presentar un diseño web atractivo con fotografías, animaciones y videos, incluso música. Este tipo de elementos han enriquecido el concepto de “diseño web” elevando su potencial a niveles interesantes. Un diseño web ahora se puede valer de todas estas herramientas visuales que, utilizadas de manera funcional, hacen que su página sea considerada y valorada por quienes la visitan.

## Objetivos

- Contribuir a la adaptación de los trabajadores a las nuevas tecnologías digitales.
- Conocer los criterios audiovisuales a tener en cuenta en la publicación de páginas web.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de diseño web teniendo en cuenta los valores del diseño actual.
- Definir los conceptos generales sobre internet.
- Distinguir las principales herramientas para el diseño web.
- Diseñar una página web profesional.

## Cursos

CREACIÓN DE PÁGINAS WEB

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB  
CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON DREAMWEAVER  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB NIVEL A  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB NIVEL B  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB: DREAMWEAVER  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB: DREAMWEAVER + FLASH  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB: FLASH  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB: FLASH INICIACIÓN E INTERMEDIO  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB: FLASH PROFESIONAL  
DISEÑO DE PÁGINAS WEB: FLASH Y DREAMWEAVER  
DREAMWEAVER  
DREAMWEAVER II. BASE DE DATOS  
GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES  
PROGRAMACIÓN EN FLASH.ACTION SCRIPT

## Sector de Prensa

### Área de Diseño Gráfico

Cuando se habla de diseño gráfico, se lo suele asociar a una expresión artística alejada del mundo frío y abstracto de los negocios. Sin embargo, con la globalización y todo lo que esto implica en términos de competencia empresarial y diversificación de los mercados, el diseño gráfico ha adquirido una importancia superlativa en cuanto al éxito o fracaso de una empresa, ya que la imagen de ésta es el primer punto de contacto con el cliente o consumidor y puede ser el último si el diseño no resulta atractivo.

DEL

### Objetivos

- Presentar los conceptos básicos del diseño gráfico para la creación de diferentes productos gráficos, desde logotipos hasta anuncios, capacitando al alumno para incorporar dibujos, fotografías y textos, mediante el uso de programas de diseño gráfico e ilustración para offset.
- Presentar el diseño gráfico y la creación de gráficos vectoriales partiendo del manejo de la interfaz, la creación de formas básicas, efectos, etcétera y tiene como propósito conocer el manejo del software y dominar las herramientas más habituales.
- Presentar las herramientas específicas de los distintos programas de maquetación para trabajar con libros y revistas, folletos, carteles o cualquier otro documento en formato papel o para la web, manejando las funciones más comunes del programa para la maquetación básica de libros y revistas.
- Conocer los conceptos de la gestión del color para poder aplicar los perfiles de color en impresoras y programas y cómo afectan los perfiles de color en el resultado final.

### Cursos

AUTOEDICIÓN Y DISEÑO DE ARTÍCULOS EN PRENSA

AUTOEDICIÓN: DISEÑO GRÁFICO  
AUTOEDICIÓN: ILLUSTRATOR  
AUTOEDICIÓN: INDESIGN  
COLORIMETRÍA  
DISEÑO GRÁFICO DE IMÁGENES  
DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO Y EDITORIAL  
GESTIÓN Y TRATAMIENTO DEL COLOR DIGITAL  
ILUSTRACIÓN DIGITAL  
ILUSTRACIÓN DIGITAL AVANZADA  
MAQUETACIÓN DE PRENSA  
MAQUETACIÓN DIGITAL AVANZADA CON ADOBE INDESIGN  
MAQUETACIÓN DIGITAL CON ADOBE INDESIGN  
MAQUETACIÓN DIGITAL ONLINE  
MAQUETACIÓN Y DISEÑO GRÁFICO

## Área de Edición de Imágenes

Hasta el más famoso de los fotógrafos comete algún error a la hora de tomar una fotografía, ya que las condiciones de luz casi nunca son las ideales y eso hace que al presionar el obturador, no siempre el resultado sea lo que esperábamos ver, o tal vez las imágenes resulten levemente desenfocadas. Los programas de edición existen para agregarle a las fotos la magia que se perdió durante la captura.

## Objetivos

- Adquirir de forma consistente las bases de trabajo en retoque de imágenes con teoría del color, trabajo con capas, mejora de una imagen para su reproducción, etcétera.
- Adquirir las nociones teóricas más relevantes sobre escaneado y formatos de fuentes e imágenes.
- Crear especificaciones de trabajo y enjuiciar la calidad de trabajos de diseño gráfico encargados a terceros.
- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para retocar fotografías de forma profesional.
- Distinguir los formatos gráficos digitales con precisión y saber aplicarlos.
- Realizar efectos especiales y diseñar nuevos elementos gráficos sobre una imagen escaneada.
- Entender la aplicación de efectos a fotografías y documentos como una parte creativa del trabajo y no únicamente de mejora del original.

## Cursos

AUTOEDICIÓN: PHOTOSHOP AVANZADO  
DISEÑO Y TRATAMIENTO AVANZADO DE IMÁGENES  
FOTOMECÁNICA  
FOTOMECÁNICA DIGITAL  
FOTOMECÁNICA DIGITAL AVANZADA  
POSTPRODUCCION PROFESIONAL DE FOTOGRAFIA DIGITAL  
TRATAMIENTO DE IMÁGENES  
TRATAMIENTO DIGITAL DE IMÁGENES  
TRATAMIENTO DIGITAL DE LA IMAGEN: PHOTOSHOP 1



## Área de Edición de Vídeo

El sector de la prensa ha sufrido un vuelco en los últimos años. Con la aparición de los periódicos y revistas online se rompe con la estática a la que estaban sujetos por el papel, y se vuelcan en la imagen en movimiento. La prensa, con este salto, se vuelve mucho más interactiva y rica en su información gráfica. Es por esto que agencias de noticias, editoriales de prensa diaria, editoriales de revistas, etcétera, han comprendido la importancia de contar en sus filas con buenos editores que sepan informar casi sin palabras.

### Objetivos

- Mejorar el conocimiento de programas de edición no lineal.
- Conocer las posibilidades de los distintos programas de edición y montaje de imágenes.
- Adquirir los conocimientos necesarios para el manejo profesional de los programas de edición de vídeo.
- Adquirir habilidades con el programa para comenzar, trabajar y finalizar un proyecto con las herramientas existentes en el mercado.

### Cursos

EDICIÓN DE IMÁGENES CON AVID

EDICIÓN DE VÍDEO: FINAL CUT

## Área De Fotografía

Una buena imagen siempre ayuda, siempre vende y sirve a múltiples objetivos, especialmente en el sector editorial. Desde la información a la denuncia social, pasando por la expresión artística, es el elemento fundamental en buena parte de las manifestaciones culturales que nos rodean. La importancia de conocer y dominar las técnicas de fotografía se vuelve fundamental en nuestro ámbito de actuación.

DEL

### Objetivos

- Entender el acto fotográfico no solo desde el punto de vista técnico sino también del artístico.
- Conocer las técnicas necesarias para la recreación de escenarios fotográficos determinados.
- Basar el éxito del trabajo en una buena planificación técnica y estratégica.
- Integrar adecuadamente los conocimientos técnicos en un flujo de trabajo, sea como ayudante de fotógrafo o como el propio fotógrafo.
- Conocer las técnicas de fotografía utilizadas para producciones audiovisuales y saber editar la fotografía dirigida a medios audiovisuales.
- Crear escenarios adecuados para la toma de fotografías digitales mediante la iluminación correcta y la composición anterior a la fotografía.
- Tomar fotografías correctas tanto en interior como en exterior, con una inquietud artística y técnica adecuadas.

### Cursos

FOTOGRAFÍA CREATIVA

FOTOGRAFÍA DIGITAL

FOTOGRAFÍA DIGITAL PARA LA PRENSA

### Área de Marketing

Desarrollar una estrategia de marketing de éxito, buscar oportunidades para vender productos y servicios y llegar de un modo más eficaz a los clientes actuales y potenciales no son tareas fáciles. El sector de la prensa, como en muchos otros, la incidencia de las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones ha abierto un nuevo nicho de negocio, motivo por el cual se hace tan importante la presente área formativa.

### Objetivos

- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para saber ofrecer nuestro producto de una manera profesional en el sector publicitario.
- Dominar las estrategias necesarias para gestionar correctamente la imagen corporativa de nuestra empresa.
- Aprender las nuevas formas de hacer marketing que se están imponiendo en el mercado con el auge de las nuevas tecnologías y las redes sociales.
- Conocer y comprender la importancia de la imagen que proyectamos en nuestros clientes potenciales.

### Cursos

DISTRIBUCIÓN Y CANALES DE VENTA DE PRENSA PUBLICITARIA  
INTRODUCCIÓN A LA ELABORACIÓN DE PIEZAS DE ARGUMENTARIO COMERCIAL PUBLICITARIO  
LAS PROMOCIONES: VÍA DE INGRESO E INCREMENTO DE VENTAS  
PROCESO DE VENTA DE ESPACIOS PUBLICITARIOS EN MEDIOS GRÁFICOS

DEL

### Área de Producción

En toda producción, es fundamental elaborar un plan de trabajo. Dentro de esta planificación, es necesario delimitar claramente: qué se editará, quién estará presente en la obtención de información, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará. A pesar de la rígida estructura de la que consta la planificación, la producción no es un proceso en el que la creatividad y la expresividad estén ausentes.

### Objetivos

- Determinar las tareas que deben llevarse a cabo en un departamento de producción
- Establecer las posibilidades productivas para distintos tipos de trabajo
- Comprender la terminología asociada a las labores de producción editorial
- Analizar y evaluar de forma eficaz los presupuestos presentados por los proveedores a la empresa
- Ser capaz de elaborar modelos de presupuesto que se ajusten a las necesidades concretas de un proyecto editorial determinado: offset, rotativa, impresión digital...
- Hacer controles de calidad del producto gráfico.
- Facilitar una perspectiva genérica que contiene desde el organigrama de un departamento editorial, la impresión y selección del diseño de edición a la estrategia de marketing y comercialización del

producto.

- Dotar a los participantes de los conocimientos suficientes para organizar, controlar y ejecutar un proyecto de edición.
- Optimizar los resultados de cualquier acción de edición emprendida en las empresas de referencia de los participan.
- Favorecer la estrategia comercial en las empresas de referencia de los participantes.

## Cursos

ANÁLISIS PERIODÍSTICO

BASES DE ESCRITURA CREATIVA

BASES DE REDACCIÓN PERIODÍSTICA

CORRECCIÓN DE ESTILO

CORRECCIÓN ORTOTIPOGRÁFICA PARA MEDIOS DE COMUNICACIÓN ESCRITA

CORRECCIÓN ORTOTIPOGRÁFICA PARA MEDIOS DE PRENSA ESCRITA

DISEÑO Y CREACIÓN DE PROYECTOS EDITORIALES

EL LIBRO DE ESTILO EN MEDIOS DE PRENSA ESCRITA

ESCRITURA CREATIVA: TEXTOS DE OPINIÓN

ESCRITURA CREATIVA: TEXTOS NOTICIOSOS Y MIXTOS

FUENTES DE INFORMACIÓN DEL MERCADO PUBLICITARIO

INVESTIGACIÓN PERIODÍSTICA EN INTERNET

NUEVAS TENDENCIAS EN LA REDACCIÓN PERIODÍSTICA

ORATORIA Y CÓMO HABLAR EN PÚBLICO

PLANIFICACIÓN DE MEDIOS GRÁFICOS

PLANIFICACIÓN DE MEDIOS PUBLICITARIOS

PLANIFICACIÓN EN MEDIOS GRÁFICOS

PRODUCCIÓN DE PRENSA DIARIA

PRODUCCIÓN EDITORIAL

REALIZACIÓN DE PROYECTOS GRÁFICOS Y MAQUETAS

REDACCIÓN DE TEXTOS PUBLICITARIOS

REDACCIÓN PERIODÍSTICA

REDACCIÓN PERIODÍSTICA DIGITAL

REDACCIÓN Y CORRECCIÓN DE TEXTOS

TÉCNICAS DE LECTURA RÁPIDA

TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN EDITORIAL

TÉCNICAS DE REPORTAJE Y EDICIÓN

TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE ENTREVISTAS

TÉCNICAS PARA LA MAQUETACIÓN DE REVISTAS

DEL

## Área Web

Las páginas web se han convertido, con el tiempo, en excelentes herramientas de venta y proyección de cualquier tipo de negocio. Gracias a la constante evolución tecnológica, hoy podemos presentar un diseño web atractivo con fotografías, animaciones, vídeos, e incluso música. Este tipo de elementos han enriquecido el concepto de “diseño web” elevando su potencial a niveles interesantes. Un diseño web ahora se puede valer de todas estas herramientas visuales que, utilizadas de manera funcional,

hacen que su página sea considerada y valorada por quienes la visitan.

## Objetivos

- Contribuir a la adaptación de los trabajadores a las nuevas tecnologías digitales.
- Conocer los criterios audiovisuales a tener en cuenta en la publicación de páginas web.
- Saber utilizar de manera profesional y avanzada los programas de diseño web teniendo en cuenta los valores del diseño actual.
- Definir los conceptos generales sobre internet.
- Distinguir las principales herramientas para el diseño web.
- Diseñar una página web profesional.

## Cursos

ANIMACIÓN DE IMÁGENES: FLASH

CREACIÓN Y MANTENIMIENTO DE PÁGINAS WEB

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB

CREACIÓN, PROGRAMACIÓN Y DISEÑO DE PÁGINAS WEB DINÁMICAS

DISEÑO DE PÁGINAS WEB CON DREAMWEAVER

GESTIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES

## Sector de Librería

DEL

### Área de Administración

Como es conocido, el área de administración comprende en las organizaciones modernas una serie de tareas de importancia estratégica. De ella depende la correcta confección de herramientas de gestión como son los informes gerenciales, los presupuestos –base de la planificación–, además de los frecuentes informes elaborados para su presentación ante terceros. Éstas, entre otras muchas actividades, requieren del personal que las ejecuta una adecuada capacitación para realizarlos con creatividad y conciencia de la relevancia del trabajo.

### Objetivos

- Mejorar la eficacia en la librería a través de la cualificación de los trabajadores responsables de su organización.
- Conocer los principios básicos de la organización del comercio.
- Dominar la terminología empleada desde la perspectiva de la organización.
- Conocer las pautas para establecer sistemas de organización.
- Saber diseñar y establecer un plan de organización para el propio comercio.
- Diseñar objetivos de organización.
- Establecer sistemas de control de gestión

### Cursos

GESTIÓN ADMINISTRATIVA DE LA LIBRERÍA

GESTIÓN DEL COMERCIO DETALLISTA

## Área de Logística

La realización de actividades de movimiento y almacenamiento de productos y mercaderías se remonta a los orígenes de la historia. A pesar de todo, estas tareas se realizaban por separado hasta que, hace no muchos años, se comprendió que estaban estrechamente relacionadas. Actualmente la Logística empresarial las incorpora en una disciplina y las trata de forma coordinada. Comprende la planificación, la organización y el control de todas las actividades relacionadas con la obtención, traslado y almacenamiento de materiales y productos, desde la adquisición hasta el consumo, a través de la organización y como un sistema integrado.

### Objetivos

- Conocer y aplicar los aspectos claves y las técnicas para la planificación y gestión del stock.
- Gestionar y elaborar inventarios.
- Aplicar métodos de la gestión de stocks.
- Conocer los modelos de gestión de stocks.
- Identificar la importancia financiera de la gestión de stocks en los beneficios de la empresa.

### Cursos

APROVISIONAMIENTO Y ALMACENAJE EN LA VENTA  
GESTIÓN DE COMPRAS, ALMACÉN Y STOCK  
TÉCNICAS INNOVADORAS PARA LA GESTIÓN DE STOCKS

DEL

## Área De Marketing

Desarrollar una estrategia de marketing de éxito, buscar oportunidades para vender productos y servicios y llegar de un modo más eficaz a los clientes actuales y potenciales no son tareas fáciles. En el sector librero, como en muchos otros, la mayor parte de las empresas son pymes que necesitan conocer las estrategias de marketing tanto o más que las grandes firmas, motivo por el cual se hace tan importante la presente área formativa.

### Objetivos

- Adquirir los conocimientos y habilidades necesarias para saber ofrecer nuestro producto de una manera profesional en el sector.
- Dominar las estrategias necesarias para gestionar correctamente la imagen corporativa de nuestra empresa.
- Aprender las nuevas formas de hacer marketing que se están imponiendo en el mercado con el auge de las nuevas tecnologías y las redes sociales.
- Conocer y comprender la importancia de la imagen que proyectamos en nuestros clientes potenciales.

### Cursos

MARKETING PARA LIBREROS  
SOCIAL MEDIA MARKETING (POTENCIACIÓN DEL PEQUEÑO COMERCIO EN REDES SOCIALES)

## Área De Producción

Con frecuencia, el hecho fundamental de que el personal de una librería debe tener unos mínimos conocimientos de literatura, sobre el contenido de los libros que tiene, sobre las diferentes materias que tratan y la manera cómo se clasifican, es algo que pasamos por alto o, al menos, a lo que no le damos la importancia que realmente tiene. En el contexto de competencia económica actual se hace fundamental que los libreros no sean solo “vendedores de libros”, sino algo mucho más importante: asesores literarios.

## Objetivos

- Conocer mejor los productos con mejor cabida en el mercado, como es el caso de la literatura infantil, con el fin de orientar la labor profesional de los libreros en activo.
- Conocimiento de las actividades de las librerías especializadas
- Conocimiento de la trayectoria y orientación de distintos tipos de obras.
- Conocer las experiencias más destacadas en distintos tipos de librería.
- Saber reorientar un proyecto de librería.

## Cursos

EL LIBRO INFANTIL Y JUVENIL

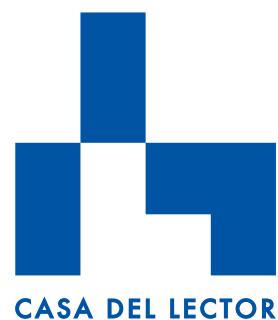
MARCO JURÍDICO DE LA LIBRERÍA: LOPD

TÉCNICAS DE NEGOCIACIÓN

USO DE HERRAMIENTAS DE GESTIÓN EN LIBRERÍAS SINLI / CEGAL EN RED / DILVE

USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN EN LIBRERÍA PARA LA VENTA DE LIBROS

DEL



**Socios Casa del Lector**



DEL





# CASA

## Colaboradores Casa del Lector



OQO

escoitar

HABLAR EN

Siruela



MUSEU  
D'ART CONTEMPORANI  
DE BARCELONA



INSTITUTO  
CAJAL



Instituto de Crédito Oficial

NCG Banco



V  
e  
G  
a  
P



Deputación  
Pontevedra



RoL

GALERIE LELONG



DEL