

ImyPress

REVISTA DE L'OPTATIVA DE PERIODISME I
PUBLICITAT

JUNY 2026



Seccions

1 EDITORIAL

Qui som? Ens presentem.

2 VIATGES I NATURA

Explorem el món i la natura que ens envolta.

3 VEUS

Què és el coneixement sense l'experiència? La ciència sense l'opinió? I la teoria sense la pràctica?

4 ZONA CRÍTICA

Opinions sense filtres sobre IA, youtubers i més.

5 LABORATORI CREATIU

Art, paraules i creació feta per vosaltres.

6 RADAR CULTURAL

Cinema, música i llibres que has de conèixer.

7 ORIENTACIONS

Guia pràctica per navegar per la vida a l'institut.

8 DENÚNCIES

El que ningú diu en veu alta, aquí té espai.



El nostre equip

Caps de secció

1 EDITORIAL

M. Gomila

2 VIATGES I NATURA

M. Gomila, C. Roig i V. Azzalin

3 VEUS

C. Guzman

4 ZONA CRÍTICA

M. Gomila

5 LABORATORI CREATIU

F. Imbrogiano

6 RADAR CULTURAL

F. Imbrogiano, A. Masip, N. Valencia,
L. Miró, J. Sicart i N. De Luca

7 ORIENTACIONS

N. Díaz i E. Osaro

8 DENÚNCIES

A. Martínez i N. Estrada

9 MAQUETACIÓ

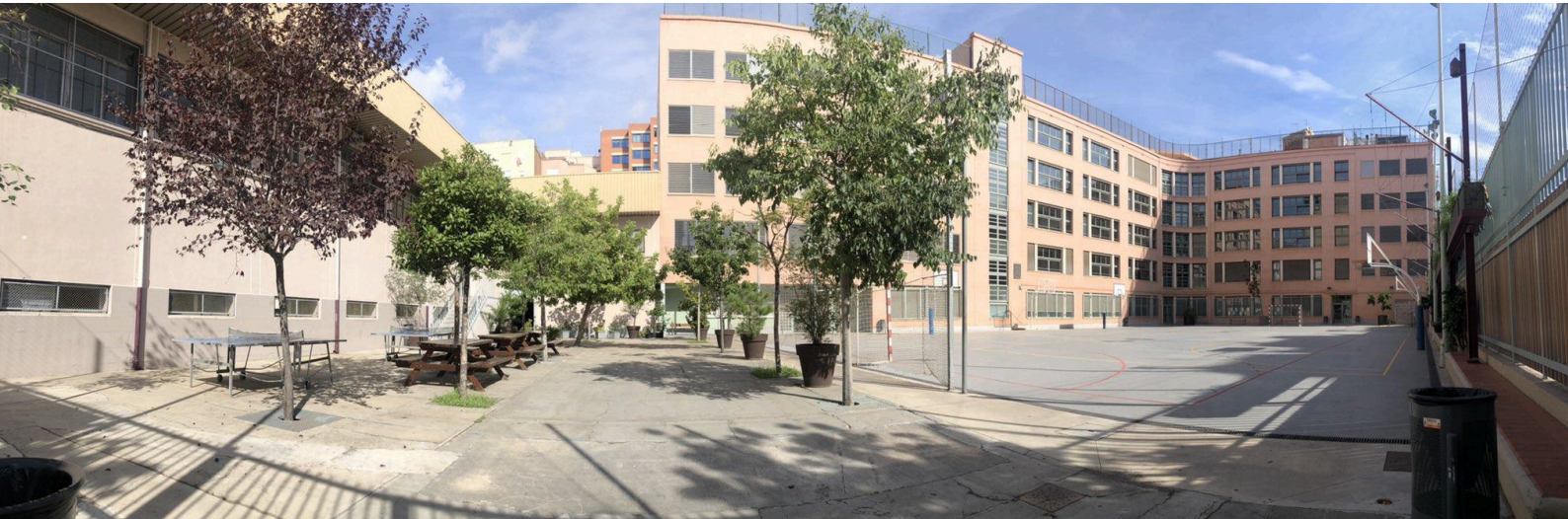
I. Di Masso i R. Janué

10 DIRECTORA EDITORIAL

A. Balagueró

EDITORIAL

La veu del Menéndez



Què passa quan un grup de joves decideix observar el món amb ulls de periodista?

I... creus que és possible capturar un instant a través de les paraules, donar veu a una idea o transformar una simple curiositat en una crònica?

AIXÒ ÉS EXACTAMENT EL QUE HEM FET.

Som l'alumnat de l'optativa de Periodisme i Publicitat de 1r de Batxillerat. Al llarg del curs, hem descobert que darrere de cada notícia hi ha una història, darrere de cada anunci hi ha un projecte i darrere de cada paraula hi ha la possibilitat de deixar empremta.

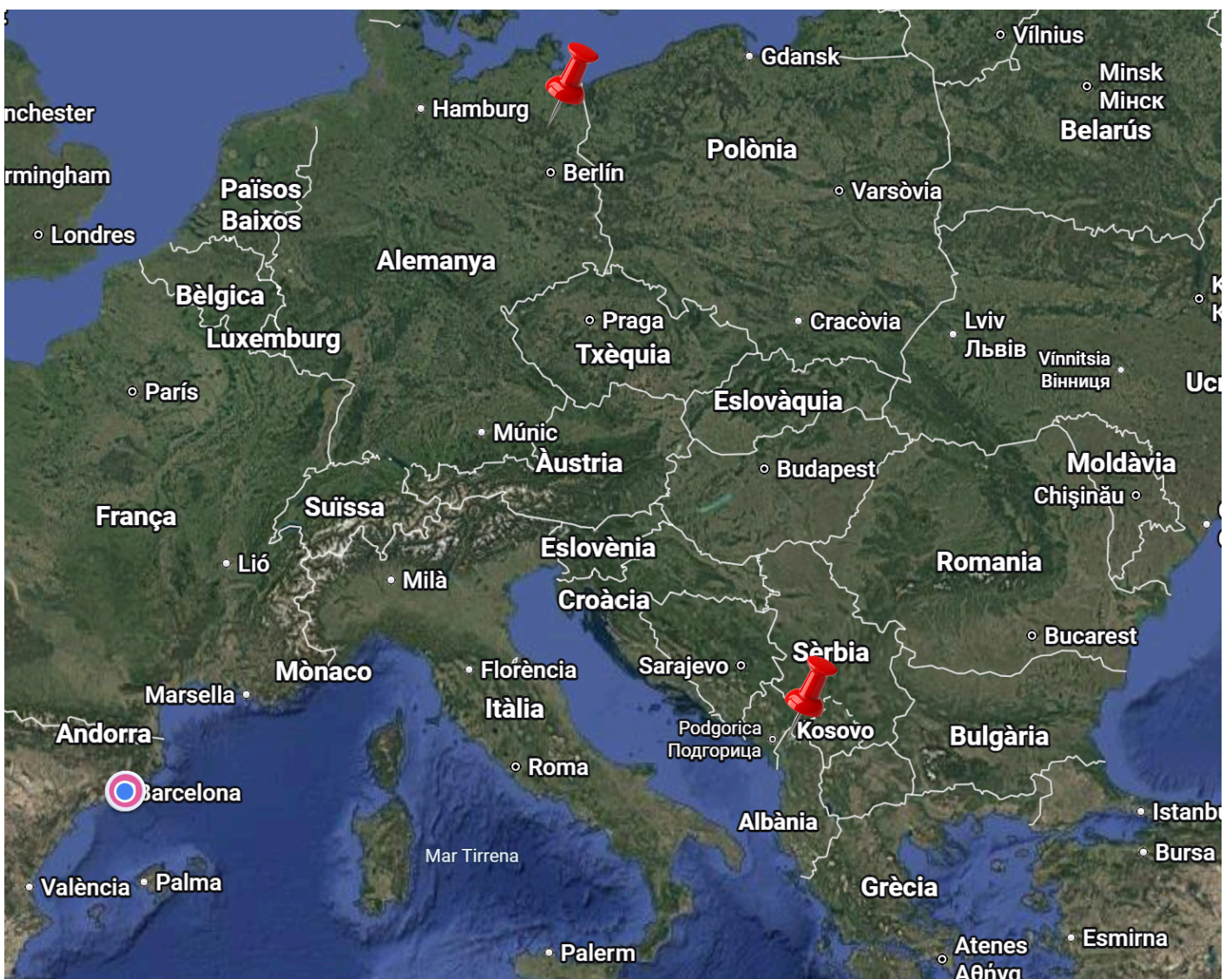
Aquesta REVISTA és molt més que un recull d'articles i treballs. És un espai on la inspiració pren forma, on les inquietuds es converteixen en reportatges i on la creativitat es barreja amb informació. Hem investigat, hem entrevistat, hem redactat, hem escoltat i dissenyat amb un objectiu clar: comunicar allò que ens interessa.

Volem demostrar que el periodisme no és només explicar què passa, sinó entendre-ho, qüestionar-ho i compartir-ho.

Volem despertar curiositats, generar reflexió i demostrar que la nostra generació té moltes coses a dir, preguntes a fer i històries per explicar.

VIATGES I NATURA

Viatjar és deixar que les imatges ens escriguin històries noves a la retina. Hi ha viatges que es queden a la memòria del mòbil, però n'hi ha d'altres que acaben formant part de nosaltres. En aquesta secció us portem dues experiències ben diferents, però igualment fascinants: la intensitat històrica, artística i urbana de Berlín i la calma mediterrània i acollidora de Durrës. Dos destins, dues maneres d'entendre Europa i infinites vivències que demostren que cada lloc que descobrim deixa, inevitablement, una nova mirada dins nostre.





CRÒNICA DE DURRËS

per M. Gomila

RETRAT D'UNA CIUTAT ALBANESA: LA GRAN PARADOXA

Arribar a Durrës és topar amb una Albània que es resisteix a les categories simples. La ciutat costanera, amb el seu passeig marítim que mira desafiant cap a l'Adriàtic, m'ha deixat amb una sensació ambivalent que encara ara, setmanes després, intento desxifrar.

No és una frase feta: l'hospitalitat albanesa existeix,

i a Durrës es manifesta amb una intensitat que em va agafar desprevinguda.

Al supermercat de la cantonada l'empleada no només recordava el meu nom al segon dia, sinó que insistia a recomanar-me llocs per visitar: la mesquita, l'amfiteatre, cales idíl·liques... Al mercat et regalaven taronges si compraves tomàquets: "les millors del món", ens deien. I no hi havia dia que no s'oblidessin de desitjar-nos un bon dia: Kalofshi një ditë të mirë!

Aquesta calidesa humana contrasta, però, amb una realitat que costa d'ignorar. Els carrers mostren una deixadesa que sorprèn. La SH2, carretera que connecta la capital amb Durrës, està coberta d'abocadors improvisats i les platges estan folrades de plàstics.

Xemeneies de fum en molts solars i una ferum que et talla la respiració: tot són fems socarrimats.

No és menyspreu el que escric, sinó perplexitat. Com pot conviure tanta generositat personal amb tanta desatenció de l'espai?

Potser són les ferides d'una història complicada, dècades de dictadura comunista seguides d'una transició caòtica que encara no ha acabat de resoldre's. El que sé és que Durrës m'ha ensenyat que un lloc no es defineix per una sola característica. Me'n vaig amb records fraternals de les persones que vaig conèixer, i amb l'esperança que aquest país tan acollidor trobi també la manera de cuidar el seu entorn com cuida els seus visitants.

EXPERIÈNCIA BERLINESA: VISITANT ELS FANTASMES DE LA GUERRA



Caminant per Berlín, la capital d'Alemanya, i alguns dels llocs emblemàtics de la ciutat com el Checkpoint Charlie, el monument als jueus assassinats d'Europa, el parlament alemany, el Mur de Berlín o el Museu Jueu, observo com la Segona Guerra Mundial i la posterior guerra freda han deixat una empremta permanent en la ciutat.

Berlín és una de les grans capitals d'Europa i bull d'activitat, festes i grups amb tota mena de persones. Fa goig caminar pels carrers del barri Kreuzberg com també descansar al verd del Tiergarten. Però no sempre ha estat així, rere aquesta majestuositat i heterogeneïtat actual la ciutat sagna història.

En arribar, el primer que em transmet la metròpoli és fred, però alhora vida, conviu el clima plujós i trist amb un frenètic anar i venir de gent, festa i art.

Em dirigeixo al Checkpoint Charlie, actualment una cabina sense ús que recorda l'època en què la ciutat estava dividida, però no només és un símbol, sinó que va ser el pas fronterer més utilitzat entre Berlín Occidental i Oriental durant la guerra freda. Observant com els cotxes passen sense dubtar per aquesta vella frontera penso. "Com pot una ciutat estar dividida en dos? Com han acceptat el canvi aquells que van viure en aquell antic Berlín?" Comença a ploure i em compro un paraigua.

Camino quinze minuts i arribo al monument als jueus assassinats d'Europa. La pluja cau sobre la pedra seca i deixa un rastre moll amb forma de llàgrimes fosques que cauen lentament a banda i banda de cada bloc. Em toco les galtes i noto la humitat de les meves pròpies llàgrimes sobre la pell, tanco els ulls i lliuro un minut del meu temps, d'aquesta vida ràpida i atrafegada en què existim, per honorar tots els qui van morir durant la guerra.

Reprenc el camí que havia aturat i arribo a l'edifici Reichstag, la seu del parlament alemany. El corona una cúpula de cristall que la ciutat mostra orgullosa, és el símbol de la reunificació alemanya i la transparència democràtica establerta després de la caiguda del Mur de Berlín el 1989, és el símbol de la nova Berlín.



Agafó l'autobús i veig els barris passar, tots testimonis i víctimes de la despiadada guerra. Trenta-cinc minuts després arribo al que queda del Mur de Berlín, ara ja només resta en peu un fragment per no oblidar-lo, però no podem ignorar que fa menys de quaranta anys encara era en peus i dividia no només una ciutat sinó també famílies, amics i una cultura sencera. Llogo una bici i recorro la vora del mur observant la varietat d'obres, dibuixos i artistes que donen color a allò tan groller com només ho pot ser un mur de pedra enmig d'una ciutat.

Segueixo el camí del carril bici i arribo al Museu Jueu de Berlín inaugurat el 2001. Aquest utilitzant obres artístiques, objectes de la vida quotidiana i fins i tot l'art mateix de l'edifici intenta transmetre l'asfíxia, estrès i pànic de la guerra.

No hi ha paraules que expressin el patiment que ha viscut tanta gent. És aquest l'objectiu del conjunt d'obres, monuments i commemoratius que emplen l'empori, intenten conscienciar i recordar el mal que fa una guerra. La ciutat sencera traspua història i conviurà sempre amb aquesta realitat.

per F. Imbrogiano

RUTES D'ALTA MUNTANYA

PLANOLES

Petit poble de muntanya amb molta tradició. Malgrat la seva mida, no li falta res: comerços, restaurants i tres rutes que van des de la mitja muntanya fins al cim del Pirineu.



DIFICULTAT PRINCIPIANT

Refugi del Corral
Blanc i Collet de les
Barraques

- 11 km · anar i tornar
- 4 hores
- 1.800 m · +700 m desnivell

Dels boscos de roure als de pi negre. Al Collet, un dels millors miradors del Puigmal i prats alpins on sovint pasturen cavalls.

DIFICULTAT INTERMIG

Cim de la Covil i
Costa Pubilla

- 16 km · circular
- 6 hores
- 2.050 m · +1.100 m desnivell

Ruta de carena espectacular. Vistes 360°: Puigmal al nord, Pedraforca i Montserrat al sud. Zona molt solitària, requereix bona resistència.

DIFICULTAT EXPERT

El Puigmal (2.913 m)
des del poble

- 24 km · anar i tornar
- 9-10 hores
- 2.913 m · +1.800 m desnivell

El repte definitiu. Tarteres, isards i la creu del cim. Panoràmica de tot el Pirineu català i francès. Terreny pedregós, dur si bufa la tramuntana.

A L T A S E G A R R A

CASTELL DE BOIXADORS

Recorregut de 15 km en total (7,5 per trajecte), durada 4 h. Té un desnivell de 300 metres, nivell fàcil. Caminaràs entre camps de cereals que canvien de color segons l'estació, masies aïllades i petits nuclis de pedra com la Llavinera.

Per arribar al començament de l'excursió des de Barcelona, hauràs d'agafar la línia R12, i la pots trobar a les estacions l'Hospitalet de Llobregat, Barcelona-Sants, Plaça Catalunya o Arc de Triomf. És una línia gratuïta amb la targeta T-Jove, i es tarda aproximadament 1:45/2 h, hauràs de baixar a l'estació Sant Martí Seseigües. Important: freqüència molt limitada (mira els horaris!).

El Castell de Boixadors és una fortalesa medieval del segle XI situada dalt d'un turó que domina tota l'Alta Segarra. Des del seu cim gaudiràs d'una panoràmica espectacular de 360 graus que inclou Montserrat, el Prepirineu i els extensos camps de cereal de la zona.



B A G E S

MONTSERRAT SANT JERONI

Destaca per la seva bellesa singular i única, també compta amb una obra artística molt interessant. Molt fàcil accés.

1000 m de desnivell positiu i 1000 m de negatiu (es pot escurçar agafant l'aeri o el funicular). Tenint en compte les 2 h de transport i la nostra recomanació de fer una visita gratuïta al monestir estimem una durada total de 9 h.

TRANSPORT: Gratuïta amb T-Jove, 1 h des de plaça Espanya a l'estació de ferrocarrils, línia R6.

VEUS

RECORDANT PUIG ANTICH A L'INSTITUT

El periodista Jordi Panyella ha vingut a rememorar la seva història en el 50è aniversari de la mort de Franco

El dia 20 de novembre ha vingut el periodista Jordi Panyella a fer una xerrada per l'optativa de periodisme. Ha parlat del cas de Salvador Puig Antich i de com s'ha tornat a obrir i a revisar: ell ha estat un dels responsables de la investigació.

Jordi Panyella és un periodista d'investigació especialitzat en l'àmbit judicial.

Fa més de trenta anys que es dedica a la premsa, al diari El Punt Avui, i ha sigut un dels investigadors principals del cas obert de Puig Antich. N'ha escrit el llibre "Salvador Puig Antich, cas obert: La revisió definitiva del procés". Ara fa xerrades a instituts per explicar la història. Aquest cop ha vingut a l'institut Menéndez y Pelayo i ha parlat del cas, de totes les irregularitats

A que s'hi van trobar i de com ell, amb el gran suport de les germanes d'en Salvador, ha tornat a revisar el cas per fer-li justícia.

A més, en el 50è aniversari de la mort de Franco, també ha parlat de franquisme i l'ha relacionat amb la història de Puig Antich, que va ser una de les víctimes d'aquesta dictadura.

Per: C. Guzman



PERIODISME EN PRIMERA PERSONA: DAVID GUZMAN VISITA L'INSTITUT MENÉNDEZ Y PELAYO

El periodista David Guzman visita la classe de Periodisme per reflexionar sobre el periodisme actual i comentar la seva trajectòria professional.

El passat dimarts 18 de novembre, l'especialista en literatura i música, reconegut per la seva tasca a Catalunya Ràdio i Betevé, va oferir als estudiants una xerrada sobre els reptes del periodisme contemporani i la seva pròpia experiència als mitjans de comunicació. Durant la seva intervenció, David Guzman va destacar la importància de mantenir la curiositat i el pensament crític en un moment en què les notícies circulen a gran velocitat i sovint sense contrastar.

Va remarcar que el periodisme actual requereix professionals capaços de combinar rigor informatiu amb sensibilitat cultural i va animar els joves a consumir informació de manera responsable. La seva reflexió va connectar amb els alumnes, que van poder plantejar qüestions sobre el paper dels mitjans en la societat actual. Guzman també va repassar la seva trajectòria, iniciada a Catalunya Ràdio el 2005, on ha participat en programes com El cafè de la República, Catalunya vespre, o El suplement.

Actualment dirigeix els espais literaris Ciutat Maragda i L'irradiador i ha estat presentador de programes televisius com Qwerty o Terrícoles. A més, col·labora amb els diaris El País, El Periódico i La Vanguardia i és professor del Màster en Edició a la Universitat Autònoma de Barcelona. La seva experiència, reconeguda amb el premi Difusió de la setmana del llibre en català 2025, el consolida com una de les veus més influents del periodisme cultural català actual.

Per: I. Di Masso

AITOR ÁLVAREZ APROPA EL MÓN DEL PERIODISME ALS ALUMNES DEL MENÉNDEZ Y PELAYO

Aitor Álvarez explica la seva experiència professional a l'alumnat de primer de batxillerat de l'optativa de periodisme i publicitat.

El passat 27 de gener, el periodista Aitor Álvarez va visitar l'Institut Menéndez y Pelayo per fer una xerrada als alumnes de primer de batxillerat de l'optativa de Periodisme i Publicitat, on va parlar sobre la seva trajectòria i el món del periodisme.

Durant la xerrada, Aitor Álvarez va explicar com va començar en el món del periodisme i va comentar diverses notícies en les quals ha treballat al llarg de la seva carrera professional.

Per: A. Masip



A més, el periodista va parlar dels diferents tipus de periodisme que existeixen, com el polític, el social, l'esportiu o el cultural, entre d'altres. La visita d'Aitor Álvarez va permetre als alumnes acostar-se al periodisme des d'una perspectiva real, conèixer la trajectòria d'un professional i entendre millor les diferents àrees en què treballen els periodistes.

L'objectiu principal de la visita era apropar aquesta professió als estudiants i mostrar com és realment el treball d'un periodista.

SECRETS DEL MÓN EDITORIAL AMB ÀNGELS BALAGUER

L'editora de Duomo Ediciones comparteix la seva experiència en el màrqueting editorial

Àngels Balaguer va visitar el centre el passat 26 de març, per explicar a l'alumnat de 1r de batxillerat de l'optativa de periodisme i publicitat el funcionament del món editorial i estratègies de màrqueting.

Durant la xerrada, Àngels Balaguer va comentar el recorregut que segueixen els llibres a l'editorial des que els reben fins al seu llançament a les llibreries.

També va destacar la importància d'assabentar-se en tot moment de les tendències i gustos del públic per poder aprofitar-les més endavant. A més, va definir el procés d'una coberta i el perquè del seu disseny.



D'altra banda, va fer arribar als estudiants l'objectiu principal de l'editorial. Aconseguir una estètica luxosa però amb preus assequibles. És per això que va explicar com al principi l'editorial Duomo ediciones pateix el risc de no obtenir cap guany, a més a més va explicar les estratègies de màrqueting que segueix l'editorial. En un moment de la xerrada va debatre sobre els preus de llibres i alguns d'ells van sorprendre l'alumnat per ser molt econòmics

Per finalitzar la xerrada l'editora va organitzar un sorteig de llibres entre alumnes i alguns d'ells van tenir l'oportunitat de guanyar-ne alguns.

Per: N. Estrada

ROGER JANUÉ: QUAN ALGÚ CREU EN TU, JUGUES DIFERENT.

Roger Janué Balagué, 16 anys. Estudiant, veí de Barcelona i jugador de futbol. Un noi tranquil, constant i amb les idees clares, que entén l'esport com una manera de créixer tant dins com fora del camp.

Què t'ha ensenyat el futbol sobre tu mateix?

El futbol m'ha fet descobrir coses que, si no fos per aquest esport, potser no hauria vist mai. He après com reacciono quan tot va en contra, quan fallo una passada fàcil o quan l'equip necessita que faci un pas endavant. M'ha ensenyat que soc més constant del que pensava i que, quan em cau una porta al davant, busco una finestra. També m'ha fet veure que necessito sentir-me part d'un grup, que rendeixo millor quan noto que confien en mi. Sobretot, m'ha ensenyat que l'esforç diari, encara que no es vegi, sempre acaba sortint.

Què sents just abans d'entrar al camp els dies de partit?

És una sensació molt meva. No és por, però tampoc és calma. És com tenir el cor accelerat però la ment molt clara. Penso en els entrenaments de la setmana, en els detalls que hem treballat, en el que vull fer bé. I quan trepitjo la gespa, tot això desapareix i només queda el partit. És un moment que em recorda per què jugo: perquè m'agrada competir i perquè m'agrada sentir que puc ajudar l'equip.

Quin diries que és el teu punt fort com a jugador?

Em sento fort en espais reduïts. Quan rebo amb un rival enganxat, és quan més gaudeixo. M'agrada tenir la pilota als peus i buscar aquella mitja volta o aquell regat curt que obre una jugada. També crec que tinc personalitat per demanar la pilota quan el partit s'encalla. No sempre surt bé, però no m'amago.



Quin creus que és el teu punt feble i com el treballaries?

La velocitat és el meu punt feble. Ho noto sobretot quan el partit es trenca i toca córrer enrere. Per això intento treballar molt l'explosivitat i la força de cames. Però també he entès que la velocitat no és només córrer: és pensar abans, orientar bé el cos, saber on vols rebre. Això també ho estic intentant millorar.

Qui t'ha ajudat més en el teu camí en el futbol?

Va haver-hi un entrenador que va apostar per mi quan no era el jugador que destacava més. Em va donar minuts en moments importants i em va fer sentir que podia ser útil. Aquella confiança em va canviar. Quan algú creu en tu, jugues diferent, entrenes diferent i fins i tot camines diferent.

Com compagines el futbol amb els estudis?

No és fàcil, però crec que és necessari. El futbol és una part molt gran de la meva vida, però sé que no tot depèn de mi. Per això intento organitzar-me, aprofitar les estones lliures i no deixar que una cosa anul·li l'altra. Em dona tranquil·litat saber que tinc més camins oberts.

Com ets fora del camp?

Soc tranquil. M'agrada estar amb la família, sortir a passejar el gos, quedar amb els amics per fer un cafè o mirar un partit. No necessito grans plans. Amb coses simples ja em sento bé.

Quin paper juga la teva família en la teva carrera esportiva?

La meva família és el meu punt d'equilibri. Són els que em celebren les coses bones i els que m'aturen quan em passo de voltes. Mai m'han pressionat perquè triés aquest camí ni m'han posat expectatives que no pogués assumir, i això és algo que els hi agraeixo moltíssim. Sempre han respectat les meves decisions i m'han deixat créixer al meu ritme. Però alhora, sempre han estat allà, en els bons moments i en els difícils. Quan torno d'un partit, sigui bo o dolent, sé que els tinc. I saber-ho fa que tot sigui més fàcil. Hi ha moments en la carrera d'un esportista en què el dubte et menja per dins, en què et preguntes si vals prou o si vas pel bon camí, i en aquests moments la família és l'àncora que et torna a posar els peus a terra. No et diuen el que vols sentir, et diuen el que necessites sentir. I això, en aquest món, té un valor incalculable.

Tens altres passions a part del futbol?

M'agrada molt seguir altres esports. La Fórmula 1, el bàsquet, el tennis... m'agrada analitzar-los, entendre per què passen les coses. L'esport, en general, forma part de com entenc el dia a dia i de com intento millorar com a persona i com a esportista. M'adono que moltes de les coses que admiro en un pilot de Fórmula 1 o en un jugador de bàsquet, com la concentració, la gestió de la pressió o la capacitat de reinventar-se, són qualitats que intento aplicar també al futbol. Al final, els grans esportistes es poden inspirar els uns als altres, independentment de la disciplina. És una font d'aprenentatge constant que no vull deixar de banda mai.

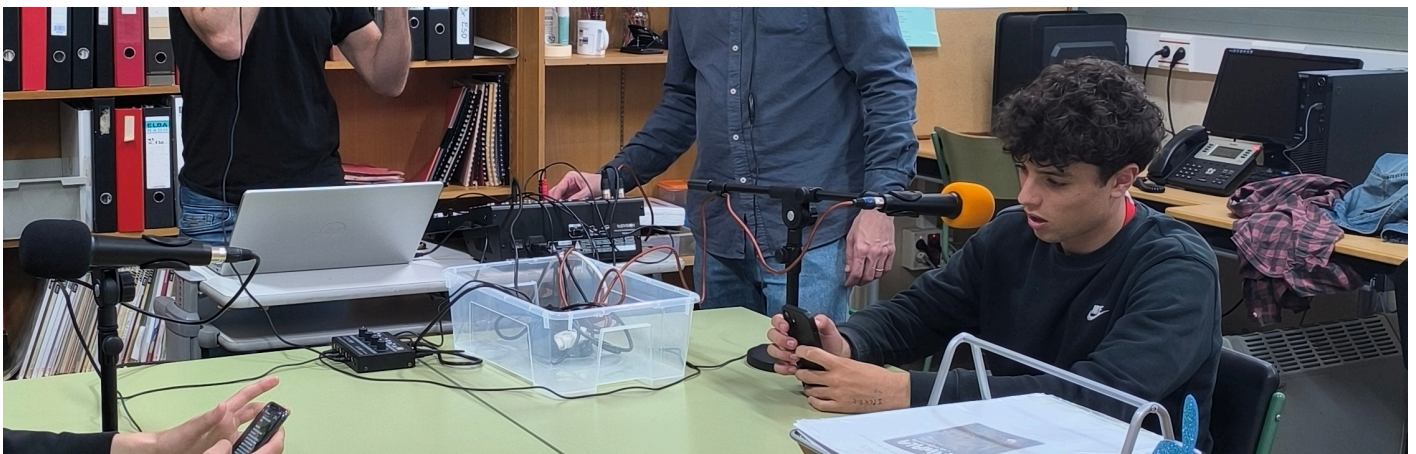
Com t'imagines en un futur d'aquí uns quants anys?

M'agradaria seguir dins del futbol. Si és com a jugador, perfecte. Si no, com a entrenador o en algun rol que em permeti estar a prop del camp. I si la vida em porta per un altre camí, vull que sigui un camí tranquil, estable i envoltat de la meva gent, que al final és el que de veritat importa. Crec que el més important és no perdre mai de vista qui ets i d'on vens, perquè és molt fàcil deixar-se endur per les circumstàncies i oblidar les coses fonamentals. Vull ser una persona que quan miri enrere pugui dir que ha donat el màxim en tot el que ha fet i que ha tractat bé la gent que ha tingut al costat. Amb això en tindria prou.

L'entrevista amb Roger deixa clara una cosa: darrere d'un jove de 16 anys hi ha algú que sap què vol i, sobretot, com vol arribar-hi. No parla per quedar bé, parla des de l'experiència i des de la humilitat. Des del primer moment, les seves paraules transmeten una maduresa que sorprèn, però que alhora resulta completament natural en ell. Té valors sòlids, una mirada madura i una manera d'entendre el futbol que va més enllà del resultat del cap de setmana. Sap què significa esforçar-se, què implica liderar i què vol dir formar part d'un equip. Per a ell, el futbol és un vehicle per créixer com a persona, i aquesta manera d'entendre l'esport és precisament el que el fa diferent.

I, al mateix temps, manté els peus a terra, envoltat de la seva gent i amb un futur obert però ple d'intenció. Roger és, en definitiva, un dels perfils que el futbol necessita: jove, honest i amb les idees molt clares. El millor, sens dubte, encara està per venir.

Per: I. Di Masso



IRI DI MASSO ZAHIR SABOLO: L'ACTUALITAT DEL FUTBOL

“M'he trobat en situacions en què he hagut d'intervenir, i haver de viure-ho no és gens agradable.”

Iri Di Masso un jove de setze anys amant del futbol, català de família Argentino Marroquí, estudiant de batxillerat a l'Institut Menéndez y Pelayo i jugador actual de l' A.E. Montserrat ha concedit una entrevista per parlar sobre els problemes i conflictes que es poden viure en el futbol base d'aquest país, segurament el millor del món.

Bon dia, Iri, encantat de tenir-te aquí, si et sembla comencem amb les preguntes. Creus que avui en dia hi ha respecte entre les persones que participen en el futbol formatiu, és a dir, entre jugadors, àrbitres i entrenadors?

- Crec que es veu clarament que les mesures contra la violència i les faltes de respecte estan cada dia més controlades, tot i això és totalment visible que en diferents categories alguns jugadors i entrenadors cometen faltes de respecte i inclús agressions entre ells mateixos i sobretot als àrbitres, tacant la reputació del futbol base del nostre país, Catalunya. Aquestes actituds no haurien de ser permeses i s'haurien de sancionar durament, si cal, amb una sanció de per vida. -

Respecte la primera pregunta, has viscut personalment alguna situació com les esmentades anteriorment en partits? Com et va fer sentir?

- Tot i la meua edat, setze anys, he viscut diverses situacions de violència o falta de respecte, i en algunes he hagut d'intervenir i tot. Per exemple fa dues jornades en el partit contra el Màgic Sants, on dos jugadors del rival van rebre targeta vermella per agressió, i es va formar una tangana a mig camp contra l'àrbitre, qui realment no estava fent una actuació tan dolenta. Haver d'intervenir en una d'aquestes situacions és un fet molt desagradable, una experiència per oblidar, m'agradaria que per part dels clubs s'incloués als entrenadors aquesta faceta de respecte que falta en els seus equips. -

Continuem amb la tercera qüestió. Als teus setze anys, creus que guanyar és més important que gaudir i aprendre d'aquesta meravellosa disciplina?

- Sí que és veritat que aprendre és la base d'aquest esport, ja que sense aprenentatge no hi ha creixement físic ni mental, però també hi ha una altra part en mi que pensa que guanyar és clau i fonamental. Sense aquest esperit guanyador ni amb l'ambició de victòria o d'èxit crec que no podria arribar mai enlloc. Per això sempre intento esforçar-me i millorar per poder guanyar, i si no es guanya, per descomptat, aprendre. -

Creus que alguns pares o famílies pressionen massa els seus fills en el futbol formatiu? Com creus que es pot arribar a notar aquesta pressió exercida sobre aquests nens?

- Molt bona pregunta. Crec que està claríssim que hi ha pares i famílies que porten els seus fills al partit i l'únic que fan és incomodar-los i crear tensions. Hi ha part d'ells que es creuen els entrenadors, no, no és la seva feina. Aquesta pressió excessiva, han de ser conscients, que només afectarà en els seus fills; els pot afectar anímicament i fins i tot pot repercutir en l'àmbit físic. -

Una pregunta relacionada amb el tema anterior. Creus que el comportament dels pares o aficionats pot afectar el clima i respecte existents en un partit?

- Crec que la situació existent a casa de les respectives famílies es veu reflectit en el comportament dels nens i joves, és veritat que el motiu principal o un dels principals de "tanganes" o agressions és la grada, comentaris o insults no adients que acaben en un conflicte major. -

Respecte això, què o com creus que haurien d'actuar o fer els pares per ajudar als seus fills a notar una millora com a futbolistes i sobretot com a persones?

- Els pares haurien d'entendre que són els seus fills els que juguen, no ells. Si es donés alguna de les situacions anteriorment esmentades el millor que poden fer seria entrar a separar i a posar calma, i posteriorment a casa tenir una conversa seriosa i començar a aplicar el respecte com a eina principal per la vida. -

Creus que en còmput general els entrenadors donen prou importància als valors ètics o que només es fixen en els resultats esportius del seu equip?

-Hi ha casos i casos, però en aquesta societat que en general intenta millorar i prosperar, crec que tard o d'hora el respecte, companyerisme i esforç seran pràcticament obligatoris en el futbol. I els entrenadors que no vulguin seguir els valors fonamentals mencionats no haurien de poder tenir lloc en una disciplina tan bonica com el futbol. -

Creus que el futbol, actualment, està més centrat en els diners i les aparences que en el sentiment que produïa aquest esport a generacions anteriors? I en el futbol formatiu?

- Ara centrant-me més en l'àmbit professional, crec que el futbol avui en dia s'ha convertit en una espècie de monopoli o circ que és mou sobretot pels interessos econòmics i per influències o interessos personals.

Com per exemple amb la Supercopa d'Espanya; un torneig espanyol que es juga a l'Aràbia Saudita. S'hauria de promoure més el sentiment per l'esport. -

Si poguessis fer algun canvi en el futbol base actual quin canvi seria?

- Estic molt content amb el que és el futbol formatiu d'avui en dia aquí a Catalunya, té un gran format que permet donar-li una gran importància. Som sense dubte el país amb millor cicle formatiu de futbol del món. Sempre hi ha coses a corregir, però sembla que les coses s'estan fent bé i que no parem de créixer. -

Com creus que influeixen les xarxes socials i alguns comportaments d'atletes d'elit en els joves esportistes en fase formativa?

- Òbviament, els màxims referents d'aquests joves són els atletes professionals, que són els majors representants de cada disciplina. Però crec que en el segle XXI, amb l'avenç tan gran i ràpid de la tecnologia i la facilitat per tothom d'entrar a les xarxes socials, els joves reben massa inputs que poden moltes vegades influenciar-los de manera errònia. D'altra banda penso també que hi ha referents que transmeten el contrari, gestos, opinions, comportaments ètics i respectuosos per tothom i això és totalment exemplar. -

Moltes gràcies, Iri, per haver compartit amb mi la teva experiència i les teves reflexions sobre el futbol. Ha estat molt interessant conèixer el punt de vista d'un jugador jove que viu aquesta realitat de prop. Et desitgem molta sort tant en la teva carrera acadèmica com en la teva trajectòria esportiva.

- Moltes gràcies a tu per donar-me l'oportunitat de parlar sobre aquest tema. Ha estat un plaer poder compartir la meva experiència i espero que, entre tots, puguem continuar millorant el futbol base perquè sigui un espai de respecte, aprenentatge i passió per aquest esport. -

Per: R. Janué

ANDREU GOMILA I LLOBERA

“EL QUE ESCRIC SOC”

Andreu Gomila i Llobera (Palma, 22 de gener de 1977) és periodista, crític teatral, poeta i traductor. Va començar la seva trajectòria professional en el periodisme internacional i va treballar com a corresponsal a Buenos Aires. Posteriorment, va dirigir la revista Time Out Barcelona, que va viure una etapa de gran transformació sota la seva direcció. Ha publicat diversos llibres i ha desenvolupat una intensa activitat com a crític cultural i traductor literari.

Hi ha alguna autora, autor o llibre que hagi estat especialment determinant en la teva formació com a escriptor?

– N’hi ha molts. Les dones i els dies de Gabriel Ferrer, Bruixa de dol de Maria Mercè Marçal, L’home sense qualitats de Robert Musil. Molts llibres de Blai Bonet: L’Evangeli segons un de tants, Nova York, Teatre de Gran Verd, el Mar. I un autor anglès que vaig descobrir de molt jove: W.H. Auden. També, Antonio Machado.

Penses que dins teu hi ha personalitats diferents entre el poeta, el crític de teatre, el periodista i el traductor?

– La diferència principal és el ritme: el periodisme o la crítica de teatre són més immediats, mentre que la literatura té un altre tempo.

Quan tradueixes no ets tu, és a dir, ets tu però amb la veu d’una altra persona. Jo quan tradueix, tradueix no faig versions. Sí que alguna vegada traduint un llibre que anava sobre el mar deia: aquí posaré un capficó, en lloc de capbussada.

Què busques com a crític quan analitzes un espectacle?

– Cal tenir-ho tot en compte: la interpretació, l’espai, el moviment, la direcció; però sempre depèn de l’espectacle: n’hi ha de més visuals i d’altres de més textuals. Al final, el teatre és una cosa molt simple, algú que t’explica una història en directe, i la funció de dijous no serà igual a la de dissabte. Sempre dic que no pots ser crític de teatre abans dels 35 anys, perquè necessites experiència. Pots llegir els llibres més importants o veure les millors pel·lícules en un any, però no podràs veure les grans obres del teatre universal perquè el teatre no es repeteix i el teatre en vídeo no és teatre.

Què va significar per a tu l'experiència de treballar com a corresponçal a Buenos Aires?

– Va ser el meu somni quan estudiava periodisme. I de fet, me'n vaig anar a Buenos Aires perquè tenia moltes ganes d'anar a fora i, justament, volia anar allà, ja que era una època que llegia molts escriptors argentins (Cortázar, Luis Borges...), em cridava l'atenció. Aquella experiència em va obrir moltes portes professionals. A la vida, de vegades, cal arriscar-se i és important tenir aspiracions.

De tots els projectes professionals que has fet, quin ha sigut el més significatiu?

– Crec que he tingut tres vides laborals. La primera, de ben jove, fent política internacional. La més emocionant, ha estat fer créixer una revista i una marca com Time Out Barcelona. Hi vaig entrar quan tenia 33 anys, era una revista en paper i de pagament i, quan vaig marxar havia passat a ser pràcticament digital, gratuïta i amb cinquanta mil exemplars a la setmana.

Després, amb la covid, vaig perdre la feina i vaig haver de reinventar-me, a través de la traducció. Vaig haver-me de buscar la vida pel meu compte.

Per: M. Gomila



POL CODÓ I OSCAR COMES, CREADORS DE VIDEOJOCOS

“Hi ha videojocs per tothom i això és preciós”

Aquí tenim en Pol Codó i l'Oscar Comes, que són estudiants de segon de Cicle Mitjà i creadors de videojocs. Com esteu?

Bé, contents.

Estudieu a l'institut Deià d'art i disseny, que és l'únic institut públic a Catalunya on ofereixen estudis enfocats als videojocs. Què esteu estudiant exactament?

Oscar: Estem estudiant un grau mitjà de Gràfica Interactiva.

I què en penseu del cicle que esteu fent i del centre?

Pol: Bé, en ser l'única opció pública a Catalunya, és bastant viable per la gent que no pot permetre's uns estudis privats o no s'hi pot implicar del tot.

Oscar: Sí, com ha dit en Pol, com a educació pública està molt bé, ja que és dels pocs centres que hi ha. Tot i això, la formació encara està una mica verda, ja sigui per les assignatures que es fan (n'hi ha algunes que es podrien enfocar millor) o pels professors, que normalment no estan dins de la indústria dels videojocs o no tenen gaire idea de com funciona. També s'ha de comentar que el que estem fent és el Grau Mitjà. Hi ha un Grau Superior, que sí que està una mica més elaborat. O sigui que ho veiem des de la perspectiva de Cicle de Grau Mitjà de Gràfica Interactiva.

Bé, gràcies per aquesta opinió sobre el centre i el cicle. Però a part d'estudiants, també sou uns apassionats dels videojocs. Em podríeu explicar una mica quan va néixer aquest interès, quina és la vostra experiència en aquest món?

Pol: Doncs jo tinc un record de quan era bastant petit, quan tenia, no sé, set anys o cinc. Amb el meu pare sempre agafàvem el tren, ell, jo i la meua germana, i el nostre passatemps al tren era jugar al Subway Surfers amb el mòbil, a veure qui treia millor puntuació. Era un moment bastant esperat quan sabíem que havíem d'agafar el tren, perquè es va convertir en una petita tradició de família. Això em porta a un altre punt d'interès, que va ser quan el meu germà gran va aparèixer amb una Nintendo 3ds, i clar, jo com a nen petit, també en vaig voler una.

Llavors quina consideres que va ser la teua primera experiència de contacte amb els videojocs, la primera significativa?

Pol: Home, emocionalment jo diria la Nintendo 3ds. Va ser la primera consola que vaig tenir, i el Pokémon X que va ser un dels meus primers jocs... I abans d'això, vaig tenir una cangur que per l'aniversari em va regalar una Wii en versió falsa, i vaig estar jugant amb allò bastant de temps. La primera consola que va ser meua, i més em vaig estimar va ser la Nintendo 3ds. Sobretot, és la que més recordaré. I Pokémon va ser un dels meus primers jocs.

I tu, Oscar?

Jo, dels primers records que tinc amb els videojocs era de quan era bastant petit. Els meus pares van comprar una Wii i un dels primers jocs al que vaig jugar va ser el Wii Sports. A partir d'aquí, he estat tota la vida jugant a videojocs, sobretot amb la Nintendo, i també he crescut mirant gameplays a YouTube i practicant. Els jocs a què més he jugat són els de la Wii, per exemple el Kirby's return to Dreamland, que és un joc excel·lentíssim i li vaig dedicar moltíssimes hores, o el New Super Mario Bros Wii i el Mario Kart.

I quin d'aquests jocs que has dit el consideres el primer important, el que et va marcar més?

Dels primers jocs, el que recordo més és el Wii Sports, totalment. Després clar, hi ha molts jocs que són importants per mi, i em costa recordar-los tots. Però sí, un dels que més he gaudit és el Kirby's return to Dreamland, en tinc molt bons records i és un joc boníssim.

Ja veig que teniu molt bons records amb els videojocs i que sobretot formen part de la vostra vida des que éreu petits, però clar, una cosa és jugar a videojocs i l'altre és fer-ne, no? Quan va néixer el vostre interès per crear jocs?

Pol: De petit ja havia decidit (per tal de copiar el meu millor amic) que jo volia dedicar-me a fer videojocs. Però va ser als 12 anys quan em vaig preguntar com es creava un joc, perquè si intentava imaginar-m'ho no podia, em preguntava "com?". I llavors vaig buscar-ho, però no vaig buscar tutorials sinó que vaig buscar pàgines web per crear jocs.

T'explicaven com fer-ho, et donaven eines...?

Bé, vaig buscar-ho, en la meva innocència de "no sé com es fa un joc". I això em va portar a diferents pàgines que prometien deixar-me fer jocs, i jo vaig entrar-hi i ho vaig provar. No entenia res, era massa complex per mi, fins i tot en la simplicitat de la pàgina. Jo vaig buscar pàgines per fer jocs abans de buscar com es feien. I a partir d'allà ja vaig començar a fer el que havia de fer des del principi, que era buscar com es fa un joc.

Per on ho vas buscar?

Per internet, Google i YouTube principalment. YouTube era el meu professor, com a molta gent li ha passat, que ha après coses allà, YouTube ha estat un gran professor. Però també ha tingut coses dolentes eh, hi ha hagut moltes coses que al llarg dels anys he anat millorant perquè les havia après mal degut a contingut d'allà. Però no passa res, és part del procés.

I tu Oscar, com vas començar a interessar-t'hi?

Jo, tota la meua vida he crescut creient-me una persona no creativa.

Tenies un bloqueig amb la creativitat?

Més que res sentia que era una cosa que la tenies, o no. I jo sempre m'he cregut no-creatiu. Sí que vaig fer algun curs de videojocs, amb deu-dotze anys, però no va ser un foc que continués avivant-se, per dir-ho així.

No va ser la teua gran vocació des del principi?

No, no. Jo he tingut moltes vocacions, hi ha moments que volia ser atleta, he estudiat cuina... Però als 14 anys em va venir la idea de fer joc. El primer que vaig fer va ser aprendre a crear pixel art. A partir d'allà vaig començar a practicar moltíssim el pixel art, aprendre mirant vídeos a YouTube, i em vaig interessar més per l'art que per la creació de videojocs. També vaig començar a llegir més, a apreciar més la lectura, i llavors quan vaig començar a fer Pixel Art vaig estar un temps fent-ne.

En aquesta època tenia moltes opcions de futur. Quina edat tenies llavors?

Quinze anys, quan vaig acabar l'ESO. Després vaig començar a estudiar cuina, i al cap de poc temps de començar em vaig adonar que el que jo volia fer era fer videojocs. Vaig estar allà dos anys, perquè ja que l'havia començat el vaig acabar. I no me'n penedeixo d'haver-ho fet, és una experiència. En aquests anys de cuina vaig començar a mirar vídeos de com fer jocs. Més específicament de game design, no programació sinó la part de com transformes una idea en un joc. Vaig veure vídeos, i sempre vaig estar en connexió amb l'art, practicant. Quan vaig començar aquest cicle a l'escola Deià, tot això va començar a escalar. Vaig començar a posar reptes a la meua creativitat, a gaudir l'art, a no tenir gens de por de fer coses... I ara estic en un punt en què tinc unes ganes insaciables d'aprendre.

I per tu està al mateix nivell l'interès pels videojocs i l'interès per l'art?

Sento que m'agrada més l'art, m'hi sento més còmode. Però al final els videojocs i l'art estan lligadíssims, o sigui que ja va bé.

Doncs bé, m'agraden molt les històries dels dos, dels vostres inicis. Tu tens el camí molt clar, Pol, i tu Oscar és una passada, perquè t'agraden moltes coses.

Oscar: Sí, aquest era un problema!

Pol: Un problema i una virtut, perquè en sap molt de tot. Una cosa que té és que ja pots mencionar qualsevol joc que t'hagis trobat que el coneix, i hi ha jugat, i això està molt bé perquè sempre té referències.

Doncs ara que em deies això que van començar a escalar totes aquestes aficions quan vas arribar al Dejà, no sé a què et vols dedicar, començo a tenir els meus dubtes perquè t'agraden moltes coses! Però tant amb això com amb l'art, quan vas decidir que t'hi volies dedicar professionalment?

Oscar: Crec que va ser quan vaig començar a fer pixel art, que va ser quan ho vaig començar a notar. Però ho vaig veure més intensament quan vaig tenir clara la idea de fer videojocs. Jo ja sé que es pot viure d'això, i ja tinc clar que vull això, només em queda esforçar-me moltíssim i viure-ho tot a flor de pell.

I tu Pol, quan vas decidir que t'hi volies dedicar?

Des que vaig fer el primer joc, als tretze anys. No era ben bé un joc, però va ser important perquè va ser el que em va fer veure-ho clar.ada vegada ho tenia més clar perquè ho veia més viable, ja que era el que m'agradava i m'omplia. Realment a mi el que m'apassiona és crear, sigui una cançó, un dibuix o un joc. Però el tema dels jocs és que són molt més complexos i puc crear moltes més coses a partir d'allà. És un tema que m'encanta, aquesta relació tan bona amb els videojocs, llavors per què no fer-ho?

El Pol, Gatrxo com a creador, ja ha fet uns quants projectes en solitari, com el joc Who am I, que és el seu treball més important fins al moment i el podreu descarregar gratuïtament a itch.io. L'Oscar encara no ha fet cap joc en solitari, però sí que ha col·laborat en diversos jocs. Tots dos són amics, companys d'institut i des de fa un temps també són un duo creatiu, ja que acaben de fer un joc junts que es diu Guspira. Podríeu explicar de què va aquest joc?

Oscar: Guspira és un joc petit basat en mitologia catalana que està ambientat a Collserola. És un metroidbania, que és gènere de videojocs que ens agrada molt. En el joc controles a una noia que es diu Guisla, que ha de salvar aquesta muntanya vençant enemics com dones d'aigua, bruixes, un gegant... I salvar Collserola.

I podries explicar una mica què és el gènere metroidbania?

Oscar: El nom metroidbania surt de dos jocs: Supermetroid, que va ser un joc molt important, i Castelvania Symphony of the Night.

I en què consisteix aquest gènere, què el defineix?

Pol: Aquest gènere el defineix sobretot l'exploració en un món, generalment fictici, on la part més característica és que tot i semblar un món obert (és a dir que pots anar on vulguis), està molt limitat per les teves capacitats com a jugador. Però el que passa és que a mesura que vas avançant el joc, vas obtenint habilitats. Aquestes habilitats poden ser fantàstiques, com volar, o típiques habilitats mecàniques, com un salt doble. També poden ser habilitats més realistes com ara eines o gadgets que et permeten trencar barreres que abans t'impedien anar a noves zones del món. En general, tots els jocs de metroidbania tenen un objectiu final, que és el que t'impulsa durant tota l'aventura a seguir endavant. Aquest és el motiu per què has d'aconseguir tot el que has d'aconseguir i arribar on has d'arribar.

M'ha quedat clar que Guspira està dins d'aquest gènere, i que el coneixeu molt bé. Aprofito per preguntar-vos, quines han sigut les vostres fonts d'inspiració per crear el joc?

Oscar: Principalment, la influència ha vingut d'un dels jocs més revolucionaris a la indústria aquest any, que es diu Hollow Night. Molt famós, una obra mestra. També hi ha hagut algunes pinzellades d'un altre joc, que es diu Celeste.

I són fonts d'inspiració en l'estil i funcionament del joc o també en el sentit estètic?

Pol: Guspira beu molt de tot el funcionament tècnic de Hollow Night, agafant inspiració en habilitats, mecàniques i moviments, en el gamefeel en si. I de Celeste la influència més rellevant és l'estètica. Hem escollit una estètica pixel art per dues raons: la primera és que era un dels requisits pel treball d'on ha sortit aquest joc, i la segona és que ens hi sentíem molt còmodes.

Com que teniu tan clar en què us heu inspirat i com va el vostre joc, m'agradaria saber com funcioneu com a equip creatiu, qui fa què. Us repartiu tasques, ho feu tot junts?

Pol: La millor part de compartir un projecte amb l'Oscar és que tenim aquest funcionament perfecte i imperfecte a la vegada. Crec que és bastant clixé però bastant real. Jo m'especialitzo en la programació perquè he estat molts anys aprenent-ne i fent moltes coses, tot i que també he fet art i disseny.

Podries dir que saps una mica de tot?

Sí, una mica de tot. 2D, 3D, música...

L'Oscar s'especialitza molt en el game design. És una gran ajuda, és la part que a mi em faltava, perquè fins ara no li havia donat prou importància. Sabia en què consistia, però no hi havia profunditzat. Per mi tots els meus projectes han sigut una demostració de capacitats en programació.

Però el tema és donar-li la màxima importància a l'experiència del jugador, per com de bé s'ho passa, o si se sent còmode amb el joc. I sobretot un concepte que és molt present en els metroidbania és conduir el jugador sense dir-li on anar. Perquè si el jugador es perd, sentirà que el joc és avorrit, o que no s'entén i és injust, i tancarà el joc o no el gaudirà. I per l'altra banda, si li dones tot fet sentirà que és massa fàcil. Per això hi ha aquest art de conduir el jugador sense pujar-lo al cotxe i conduir tu. En aquest aspecte l'Oscar aporta moltíssim i sento que per l'altra banda, amb tota la idea i tot ben muntat, jo com a programador també aporto el que falta. Per això crec que treballem de manera tan perfecta com imperfecta, perquè moltes vegades tenim opinions totalment diferents, i quan dic moltes vegades és en gairebé tot el que s'ha de fer. Per sort hem après a trobar un punt mig, generalment consultant a un tercer o com a mínim escoltant a l'altre.

És a dir, heu après a entendre-us tot i les vostres diferències d'opinió.

Sí. A cedir, s'aprèn molt a cedir.

Doncs ara que hem parlat de com funcioneu com a equip, m'agradaria tornar una mica als vostres gustos personals: quin és el tipus de videojoc a què us agrada més jugar?

Pol: Tot i apreciar molt els jocs amb històries i amor a darrere, com el Hollow Night, també he gaudit sempre de jocs multijugador amb amics. Amb els meus amics no hi ha res que ens defineixi més que els matins i tardes jugant a videojocs. Hi va haver una època en què cada dissabte i diumenge ens llevàvem i jugàvem junts, i aquesta va ser una època que em va marcar molt, i més endavant vam seguir amb jocs com el Valorant o el Minecraft. Són videojocs que no són de començar i acabar, i també els he gaudit molt. Així que jo em quedaria amb aquests dos: jocs a què se'ls hi ha posat molt d'amor i que tenen una història, i els multijugador.

I pots posar algun exemple de cada un?

Ja fa anys que jugo bastant al Valorant, que és un joc famós avui en dia, i com que és competitiu hi ha gent que s'hi dedica. A una escala més petita, amb uns jugadors casuals com som jo i els meus col·legues, hi juguem de tant en tant i m'agrada molt. És un joc d'estratègia, i això fa que em mantingui entretingut. Un altre joc que em va agradar molt és un joc català que es diu Gris, que és un dels orgulls de Catalunya en el món dels videojocs i és famós mundialment. Tracta de les fases del dol, perquè la protagonista és una noia que ha de passar per totes les fases representades per un color, i d'aquí ve el títol, Gris, que és el color sense colors. Crec que la temàtica està integrada perfectament, perquè no t'explica una història, sinó que cadascú en viurà una diferent tot i que el joc és el mateix. Perquè a tu et donen aquest tema, i tu ho sents segons el que tu hagis viscut, i clar, això és el millor. Mecànicament i com a experiència per un jugador és molt fluid, és interessant, és divertit... És més relaxant que frenètic, però també t'ho passes bé, perquè és molt immersiu. És en 2D, però té un art preciós, al nivell d'una obra mestra.

I tu, Oscar?

Als catorze anys vaig començar a jugar a Super Smash Bros Ultimate per la Nintendo Switch, i aquesta va ser la meva primera interacció amb una manera de gaudir els videojocs: com un esport. El joc té una profunditat infinita, i també competeix amb altres persones. Llavors hi ha mil conceptes per aprendre, sempre es pot millorar, estudiar... O sigui, és com un esport. I això va ser la porta per entrar a la comunitat de jocs de lluita, com el molt famós Street Fighter. És un joc al qual segurament tothom ha jugat en algun punt de la seva vida, però imagina't que agafes Street Fighter i comences a gaudir-lo de forma més seriosa. Aprens què són els footsies, què són els match-ups, les mecàniques de cada joc, vas a tornejos a jugar, coneixes a gent que t'ensenya... Els jocs de lluita són un gènere preciós, que té molts jocs amb profunditat infinita i et dona una connexió molt bonica amb la gent.

Per: C. Guzman

Amb això va començar el meu gust pels videojocs que demanen una complexitat per part del jugador. No només jocs competitius, sinó jocs que demanen esforç i aprenentatge. Un exemple d'aquests és Dark Souls. El resum és que aquesta part competitiva que et poden oferir tots els jocs de lluita ajuda a créixer com a jugador. Això és el que m'agrada més, però també m'agrada una gran varietat de gèneres.

Gràcies per compartir totes aquestes experiències. Guspira és el vostre primer joc junts i queda clar que sou un gran equip. Teniu previst fer algun joc més? Quin futur voleu com a parella creativa?

Pol: Ara per ara, tenim claríssim que volem seguir endavant fent jocs, i sobretot tenim molt clar que volem començar a fer Game Jams, que són concursos de creació de videojocs amb una temàtica i temps establerts. Això sembla que quedi bastant fora del que és fer un joc normal com a projecte de feina o de vida, però és la traducció directa de quan vols aprendre un idioma i et diuen "ves al país on el parlen". Moltes vegades ens perdem fent jocs, i participar en una Game Jam és la manera més directa de fer-ne, perquè és molt immediat: el fas i l'acabes. El millor d'aquests concursos és que si el guanyes i el projecte t'ho permet, es pot convertir en un joc popular. Hi ha molts jocs famosos que han sortit de Game Jams, com Celeste, per exemple.

Oscar: Volem créixer com a desenvolupadors de videojocs acompanyant-nos en el camí, perquè tenim molt a aprendre l'un de l'altre.

Doncs gràcies per aquesta entrevista, heu dit coses que segur que interessaran als gamers i als que no ho són. Us desitjo un futur molt bo i ple de jocs genials.

Oscar: Puc fer una aportació a favor dels videojocs?

Sí, clar.

És una discussió que ja està una mica obsoleta, però els videojocs són art.

I realment penso que hi ha videojocs per tothom i això és preciós.

ZONA CRÍTICA

Opinions sense filtres sobre IA, youtubers i més.

EL NOU PODER DE LA INDÚSTRIA DIGITAL

La monetització de l'atenció i l'impacte dels youtubers en el consum cultural actual

En els darrers anys els youtubers no només han guanyat popularitat sinó que s'han anat apropiant progressivament de la indústria, cultura i publicitat. El que va començar com una activitat a les xarxes socials han convertit en un negoci altament rendible.

Aquesta nova indústria es basa en la monetització d'atenció. Les marques ja no busquen espais publicitaris clàssics sinó persones amb la capacitat d'influència directa sobre comunitats digitals. D'aquesta manera els youtubers esdevenen empreses en si mateixos: gestionen la seva imatge com una marca personal, construeixen una identitat pública cuidada i coherent, negocien contractes amb empreses i condicionen tendències culturals que es reproduïxen ràpidament a les xarxes.



Tanmateix, aquest model també genera precarietat, competència constant i una pressió elevada per mantenir la visibilitat, ja que l'èxit depèn de l'algoritme, de la constància en la producció de contingut i de l'interès canviant del públic, factors que poden provocar inestabilitat econòmica i emocional.

En definitiva, els youtubers i influencers s'han apropiat d'una part important de la indústria cultural perquè han sabut adaptar-se millor a les lògiques del món digital i a les noves formes de comunicació contemporànies. Han ocupat un espai que abans estava dominat pels mitjans tradicionals i han redefinit la manera com es crea, es distribueix i es consumeix contingut.

Tot i això, cal qüestionar fins a quin punt aquest poder està regulat i quines conseqüències té sobre els valors culturals, la informació i les noves generacions que els prenen com a referents, sovint sense prou eines per distingir entre contingut genuí i contingut patrocinat.

Per: N. Valencia

ZONA CRÍTICA

Opinions sense filtres sobre IA, youtubers i més.

CONFIA?

L'evolució de l'home està marcada per un gran descobriment, però hem d'implantar completament aquest avenç a la nostra vida?

Una de les millors eines que ha creat l'ésser humà és la intel·ligència artificial, però és una arma de doble tall. Està demostrat que fer-ne un ús erroni o excessiu pot portar greus conseqüències. Donat això, hauríem de limitar-ne l'accés o la manera en què la fem servir?

Objectivament, aquesta limitació hauria d'haver estat marcada des del primer moment en què la IA va estar a disposició d'un públic no específic, ja que tothom pot fer-la servir. Cada vegada que fem ús de la intel·ligència artificial li donem la llibertat, de manera inconscient quasi sempre, d'utilitzar les nostres recerques i, fins i tot, les nostres dades personals per ajudar altres usuaris.

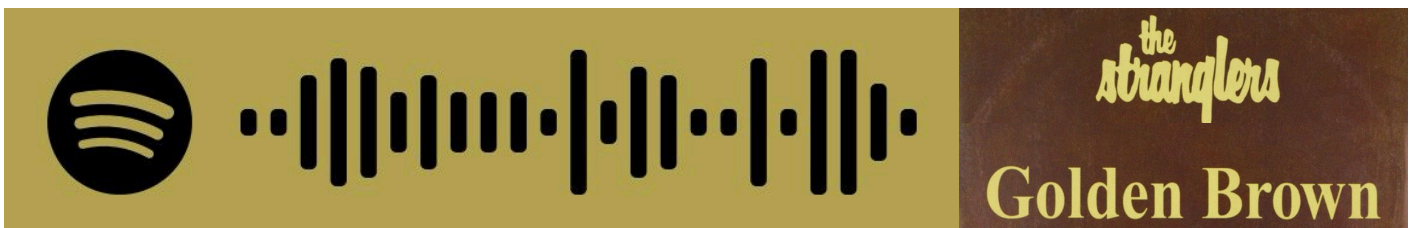
Aquest fet afecta directament la nostra intimitat, pel fet que tot queda registrat a una base de dades que es fa servir per millorar les respostes o tractar de fer-les més encertades. El sistema central –la base de dades – emmagatzema totes les preguntes i, si tenim en compte que avui dia la gent usa les aplicacions com ChatGPT per fer tota mena de preguntes, fins i tot personals, qualsevol persona que tingui accés a aquest gran magatzem o que faci una pregunta relacionada amb alguna recerca que hàgim fet, probablement tindrà accés a les nostres dades. D'altra banda, aquestes aplicacions ens aporten comoditat, ja que fan el que els demanem i en menys de mig minut tenim al nostre abast un munt d'informació.

El problema és que la rapidesa no aporta eficàcia. Aquesta eina funciona a la perfecció a l'hora de fer petites recerques: el significat d'un mot, maneres d'arreglar algun objecte... Mentre que quan demanes una cosa més elaborada com contrastar alguna notícia o fer un breu resum sobre la pel·lícula nova que hi ha al cinema, no tota la informació que ens dona és correcta, millor dit; sol tenir més errors que coses encertades. Això genera una cadena d'informació errònia que, moltes vegades, porta a la creació de fake news.



LABORATORI CREATIVU

ART, PARAULES I CREACIÓ FETES PER NOSALTRES



Eren les dotze passades, i la princesa Dafne encara no havia trobat la manera de fugir del castell. Feia estona que ho intentava, però ni tan sols havia aconseguit apropar-se a cap porta de les que hi havia a la sala. Tothom ballava sense aturar-se i els vestits acampanats de les dames giravoltaven sense parar al ritme d'aquell vals agitat. Va tornar a mirar cap a la porta, i aquest cop, el va veure a ell. S'estava quiet mirant-la fixament, amb aquell somriure que la feia tremolar. Somriure de poder, somriure de maldat pura. Va intentar concentrar-se en el ball, en les mans de la seva parella, que la sostenien mentre sentia com la seva pau anava defallint. Va mirar a una altra porta, i ell també era allà, observant-la. L'angoixa li va començar a pujar pel coll. Li faltava aire. Necessitava escapar, però no podia. Estava reclosa en aquella sala fosca de finestrals alts, atrapada en aquella melodia diabòlica que no s'aturava i que sentia cada vegada més fort.

Però llavors, en l'enèsima volta que feia, va aconseguir acostar-se a una porta. Ningú sabia que allò era una sortida, perquè tots hi veien una paret. Així que va empènyer i de seguida va ser davant de les escales secretes que conduïen al bosc. Va encendre un canelobre i va afanyar-se a sortir del castell: no podia perdre temps. Qualsevol persona s'hauria rendit davant d'aquella situació, però ella no. Ella era la princesa Dafne, i ho havia d'aconseguir encara que la seva única esperança fos ella mateixa. Va arribar al vestíbul i va apagar el llum. Va anar a fora, on ni tan sols la lluna il·luminava el bosc funest que l'esperava. Va començar a córrer enmig de les tenebres, sense veure què hi havia davant o darrere. Corria pensant només a fugir, però el vestit era llarg i li feia difícil avançar. Va caure a terra. Era al Saló Hexagonal, la sala que tenia més portes del palau, i irònicament, no en podia sortir

La faldilla se li havia enganxat a l'arrel d'un arbre. El patiment era cada vegada més gran mentre intentava sortir d'allà sense èxit, perquè sabia que ell hi era. No necessitava veure'l ni sentir-lo; la seva presència era dolorosa com un punyal, inexplicable però evident. I podia notar com s'anava acostant. Va notar els seus ulls sobre ella, violents, decidits. No li quedava gaire temps.

Però de sobte, una llum daurada va aparèixer a l'aire. La va resseguir amb la mà: era brillant i havia aparegut del no-res. I la va il·luminar per complet. El marró del seu vestit es va tenyir d'aquella lluentor, i va sentir com s'allunyava de terra i s'elevava cada cop més. Lluny d'ell, del perill, de les parets del castell. Etèria i enlluernada, es va esvaïr en el cor de la llum.

--

Per: C. Guzman

LABORATORI CREATIU

ENCARA HI HA UNA FLOR

Parlo amb les pedres
que guarden els noms
dels qui han marxat.
Una finestra esberlada
plora vidres inservibles.
Ciutat fragmentada
– carrers que giren com rutes
d'ànimes perdudes –
el vent recull passos que s'esvaeixen.
I jo em pregunto:
si oblidem els terrats caiguts,
qui recordarà la fragilitat
d'unes teules que van albergar vides?
Cada pany de paret
és un poema silenciats,
cada ombra, un crit
que ningú no escolta.
I encara, enmig del soroll
una flor brota,
com qui desafia el temps i la fosca
com qui pregunta
si la memòria és més forta
que la destrucció.

Per: M. Gomila



ROSERAIÉ

Diana vivia en una gran mansió als afores d'un petit poble a la costa atlàntica de França. Els seus pares, en morir, li havien deixat en herència una gran casa, terres amples i un llegat de dolor i tristesa.

Feia gairebé dos anys que sentia una presència immaterial cada vegada que recorria els passadissos de la casa. Havia començat a notar-la dies després de la mort dels seus pares, amb només quinze anys. Al principi ho va associar amb el trauma d'haver-los perdut i no li va concedir gaire importància. Tot i això, amb el transcurs dels mesos, la tristesa d'haver perdut els seus genitors la va anar abandonant a poc a poc; ja no plorava amargues llàgrimes cada nit en veure la foto dels tres junts sobre la seva tauleta de nit; ja no passava corrent davant la porta de l'habitació dels pares, i fins i tot alguna vegada s'havia sentit temptada d'entrar-hi. Però, amb el pas de les jornades, la tristesa i el desconsol van fer pas al terror i l'angoixa.

Per: S. Casanovas

Si vols continuar llegint:

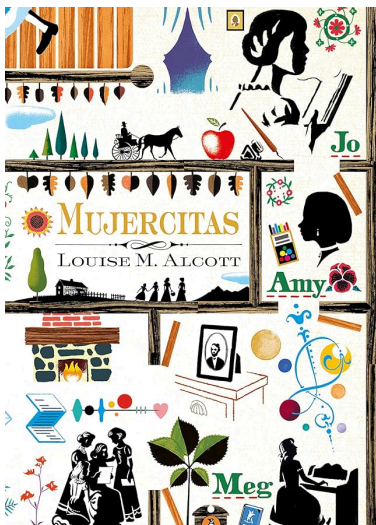
https://docs.google.com/document/d/1nBpdqSbXYcGwzZvu-k_Nkl4oiDbIHJqQKXfzeoVCvRI/edit?usp=sharing

RADAR CULTURAL

Llegir, mirar pel·lícules i escoltar música és una manera de descobrir nous mons i entendre millor el que ens envolta. Les tres formes d'expressió artística comparteixen una bellesa senzilla que ens fa pensar, sentir i créixer. Per això, aquestes recomanacions són una invitació a gaudir i deixar-se portar per les històries.

Lectures imprescindibles

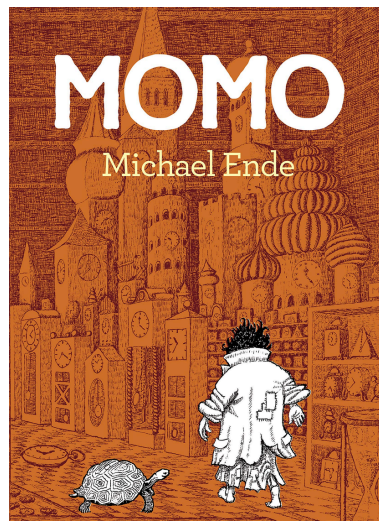
DONETES



Louisa M. Alcott

És una història commovedora que et transporta al segle XIX per presenciar i entendre la relació entre quatre germanes en plena adolescència que s'han d'enfrontar a elles mateixes i a la societat per créixer i convertir-se en donetes.

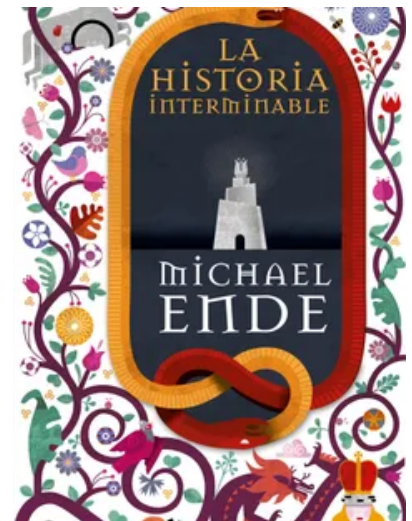
MOMO



Michael Ende

Momo és una noia pobre que viu d'explicar històries i escoltar a la gent del barri. Poc a poc, els seus veïns deixen d'anar a escoltar-la i s'haurà d'enfrontar als homes grisos, uns personatges que roben el temps a tothom.

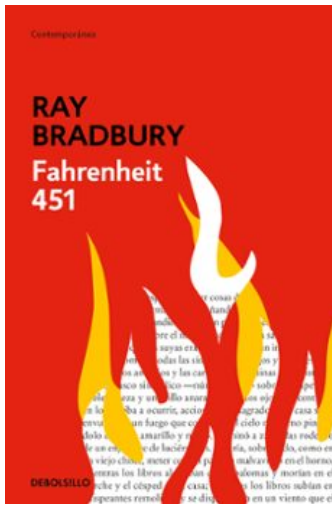
LA HISTÒRIA INTERMINABLE



Michael Ende

En Bastian descobreix un llibre misteriós que el porta a endinsar-se en un món de fantasia en perill de desaparèixer. Mentre segueix les aventures d'Atreyu, acabarà formant part de la història i el seu destí. Algunes edicions canvien el color de la lletra quan narra la realitat i la fantasia. És molt curiós i divertit.

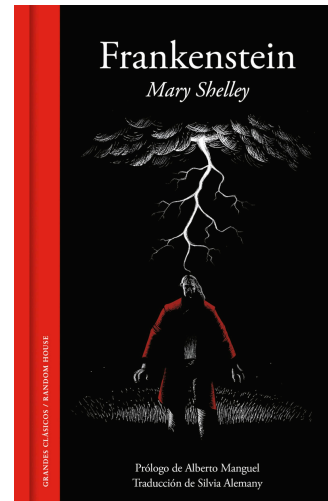
FARHENHEIT 451



Ray Bradbury

En Montag és un bomber que es dedica a cremar llibres en una societat on pensar està prohibit. Quan la trobada amb una persona el fa començar-se a qüestionar-se el món que l'envolta, descobrirà el poder del coneixement i el perill de la censura. És una lectura breu però impactant que impulsa i dona valor al pensament crític i la llibertat.

FRANKESTEIN



Mary Shelley

Un científic crea una criatura i li dona vida, però l'abandona en veure el resultat. El monstre, sol i rebutjat, busca comprensió i venjança en un món que el tem. La criatura porta a reflexionar sobre quin paper juga l'exclusió i marginació en la naturalesa d'un ésser innocent.

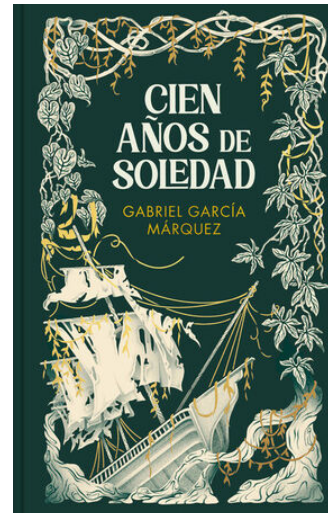
MECANOSCRIT DEL SEGON ORIGEN



Manuel de Pedrolo

L'Alba i en Dídac sobreviuen a una catàstrofe que destrueix la humanitat i han de començar de nou. Junts aprenen a viure en un món buit mentre intenten reconstruir la civilització. La lectura és àgil i combina acció i reflexió.

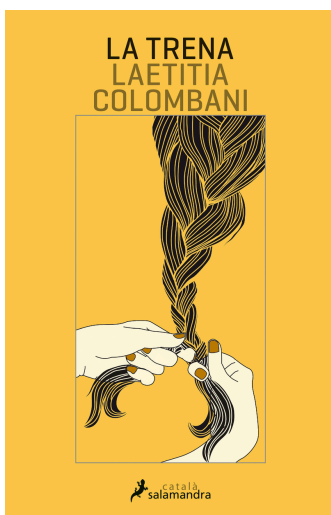
CENT ANYS DE SOLITUD



Gabriel García Márquez

A través de la novel·la seguim la història de la família Buendía al poble de Macondo al llarg de set generacions. El relat està marcat per amors, tragèdies i destins que es repeteixen barrejant realitat i màgia.

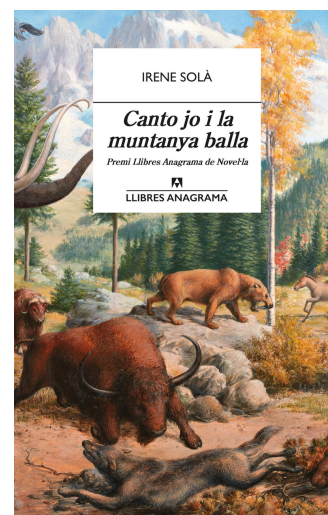
LA TRENA



Laetitia Colomane

En un racó dels Pirineus, humans, animals i fins i tot la natura prenen la paraula per explicar una història marcada per la vida, la mort i la memòria. És un relat poètic que connecta l'ésser humà amb la natura i on les veus s'entrellacen per revelar un món ple de força, bellesa i misteri.

CANTO JO I LA MUNTANYA BALLA



Irene Solà

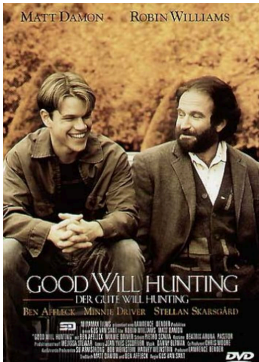
Tres dones, tres continents, tres històries que no tenen res en comú. Unides per un fil invisible de coratge i esperança. La Smita, la Giulia i la Sarah afronten moments decisius que canviaran les seves vides per sempre. Tot i no conèixer-se, els seus destins s'entrellacen d'una manera inesperada.

Món cinematogràfic

Volem obrir una finestra a històries que ens fan sentir, pensar, i de vegades, veure el món amb uns altres ulls. El cinema i les sèries no són només entreteniment sinó una forma d'expressió artística on cada imatge, cada silenci i cada paraula tenen un significat.

Recomanacions

GOOD WILL HUNTING



És una pel·lícula sobre un jove geni amb problemes personals que, amb ajuda d'un terapeuta i la gent que estima, aprèn a superar el seu passat i créixer emocionalment.

Gus Van Sant
1997

DIED POETS SOCIETY



És una pel·lícula inspirada en un professor que anima als seus alumnes a pensar per si mateixos, trencar les regles i viure amb passió.

Peter Weir
1989

ROMERÍA



La pel·lícula tracta la història íntima sobre la història familiar i les arrels, un una jove inetnta reconstruir el passat mentre descobreix qui és realment.

Carla Simón
2025

THE BRIDGE



És un sèrie de drama policíac centrat en la deteciva nord-americana Sonya Cross (Diane Kruger) i el detectiu mexicà Marco Ruiz (Demián Bichir). Tots dos han de col·laborar per atrapar un assassí en sèrie que opera a la frontera entre El Paso (Texas) i Juárez (Mèxic).

Eric Steel
2013

BOJACK HORSEMAN



És una aclamada sèrie animada que segueix un cavall antropomòrfic, exestrella d'una comèdia dels anys 90, que intenta recuperar la fama i donar sentit a la seva vida personal i professional. La trama aborda temes profunds com ara la depressió, l'addicció i l'existencialisme

Mike Hollignsworth
2014

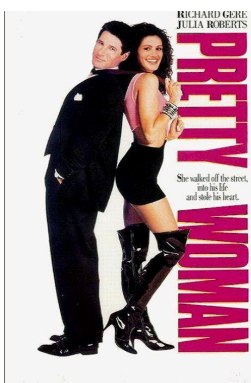
THE ODISSEY



És una nova adaptació cinematogràfica inspirada en el poema èpic d'Homer, qui narra el llarg viatge d'Ulisses per tornar a Ítaca després de la guerra de Troia. L'aventura combina acció, fantasia i mites de la cultura grega.

Cristopher Nolan 2026

PRETTY WOMAN



A la pel·lícula, Edward Lewis (Richard Gere), un empresari ric i fred, contracta a Vivian Ward (Julia Roberts), una jove prostituta de Hollywood, perquè sigui la seva acompanyant durant una setmana d'esdeveniments socials.

Garry Marshall 1990

SUPERGIRL



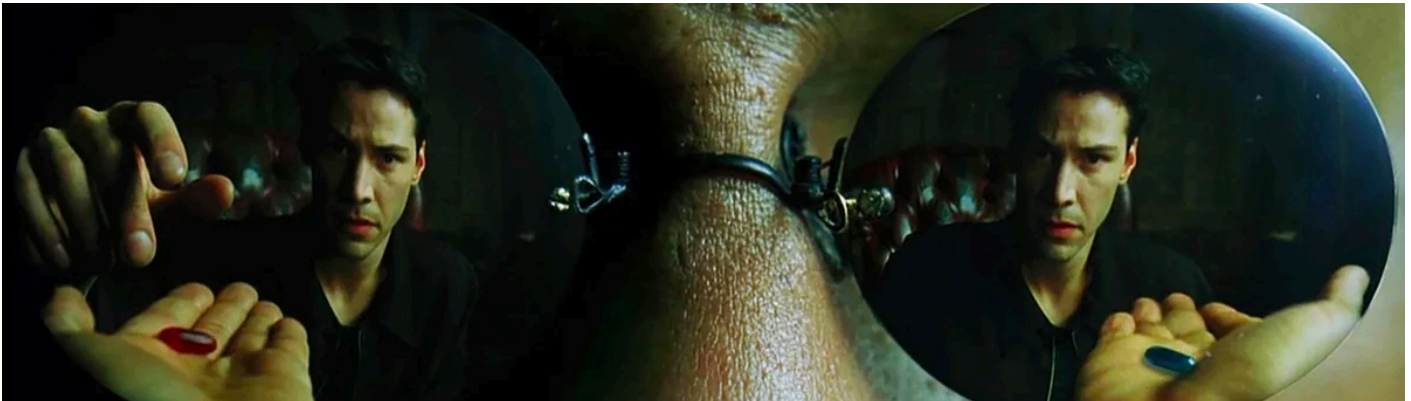
Segueix la història de Kara Zor-El, cosina de Superman, mentre intenta compaginar la seva vida quotidiana amb la responsabilitat de protegir la Terra amb els seus poders extraordinaris. La nova pel·lícula promet acció, ciència-ficció i aventures de superherois

Craig Gillespies 2026

CRÍTICA: THE MATRIX

“AQUESTA ÉS LA TEVA DARRERA OPORTUNITAT. DESPRÉS D'AIXÒ, NO HI HA MARXA ENRERE. PRENS LA PASTILLA BLAVA, LA HISTÒRIA ACABA, ET DESPERTES AL TEU LLIT I CREUS EL QUE VULGUIS CREURE.”

És Matrix una reflexió més del present que del futur? Volen les germanes Wachowski trobar pensaments semblants als de Neo en els espectadors i crear un precedent?



Si fem una mirada a Matrix ens endinsem en un viatge incertant. Aquesta pel·lícula combina l'acció de Hollywood amb reflexions profundes sobre la realitat pròpies de pel·lícules guardonades europees.

Les ara germanes Wachowski capten l'atenció del seu públic principalment per la manera com expliquen la història, en aquest film combinen l'entreteniment amb la reflexió. A més a també té una estructura sòlida que obliga l'espectador a mantenir-se enganxat a través del seu ritme intens i una narrativa que es desenvolupa al llarg del temps.

La història comença amb un aire místic i manté el públic en suspens en diferents punts fins que finalment revela la veritat sobre el món que hi ha darrere de la realitat en què existeix Neo. L'eficàcia d'aquest mètode de narració es representa fent que el públic, a més de Neo, passi per la mateixa confusió i, posteriorment, per les mateixes possibilitats de descobriment.

Una de les reflexions claus de la pel·lícula apareix al començament; descobrir la veritat i patir les conseqüències o quedar-te en un món de mentides, però feliç. Aquesta reflexió s'ha convertit en un fet clau actualment a la societat així com el concepte de “pastilla vermella”.

Sobre els personatges principals de la pel·lícula, Neo és retratat com un heroi tradicional que es transforma al llarg de la pel·lícula. Al principi, és un personatge insegur i indecís que té crisis d'identitat sobre si mateix. A mesura que avança la història, es converteix en un individu decidit que entén el seu propòsit

A més, el moment de la gravació no és un qualsevol, gravat l'any 1999 indica el canvi d'un mil·lenni, el canvi d'una tendència i exemplifica totes les pors que hi havia en aquell moment.

Matrix és una pel·lícula molt impactant tant des del punt de vista narratiu com visual; la capacitat d'innovació del film, juntament amb la manera com es van construir els personatges i una estètica que ha canviat la manera com veiem les pel·lícules al llarg de la història, i continuarà destacant per aquestes coses. Recomano que si no heu vist la pel·lícula us endinseu en el món de Matriu i descobriu el que us espera, sempre des d'una visió crítica i comparativa amb la realitat.

Per: N. De Luca

D'altra banda, Morpheus es converteix en la clau del desenvolupament personal de Neo.

Pel que fa al paper de Trinity, la noia de la pel·lícula, no només actua com a personatge secundari, sinó que també mostra força i intel·ligència. A més podem reflexionar en com les germanes Wachowski intenten reflectir el seu canvi de gènere mostrant una Trinity molt semblant a Neo, que es un personatge masculí.

L'antagonista, l'agent Smith, anomenat l'antivirus del sistema i necessari per posar fi a Neo, personifica l'autoritat, la naturalesa disciplinaria i manté una tensió constant quan entra en escena.

La posada en escena de la pel·lícula també n'és un element molt rellevant. Els colors estan pensats per aconseguir diferents sensacions i endinsar l'espectador al context de la pel·lícula. Tots els altres elements, com el vestuari, la il·luminació, els decorats, etc., també estan molt relacionats amb la creació d'una identitat visual molt recognoscible. A més, tota l'estètica de la pel·lícula està al servei de la narrativa.

Altres factors clau són les seqüències d'acció. Les arts marcials, l'impactant escena on Neo esquivava una bala, els efectes de cable, els efectes visuals innovadors i la cinematografia acaben creant una nova manera impressionant de mostrar escenes de lluita. Gràcies a aquestes noves tecnologies de gravació, Matrix va crear un precedent al sector de les pel·lícules d'acció.

Matrix no només parla d'un possible futur en el qual les màquines ens governaran, parla de com en el present o en el passat ens hem convertit en titelles de les forces que ens manen segons el seu criteri.

L'AURICULAR DEL MENÉNDEZ



Les noves generacions continuen transformant l'escena urbana amb sons cada cop més personals i innovadors. En aquesta secció repassem alguns dels llançaments i artistes que més estan marcant el panorama musical actual.

Per: Nil D. León M. Jan S.

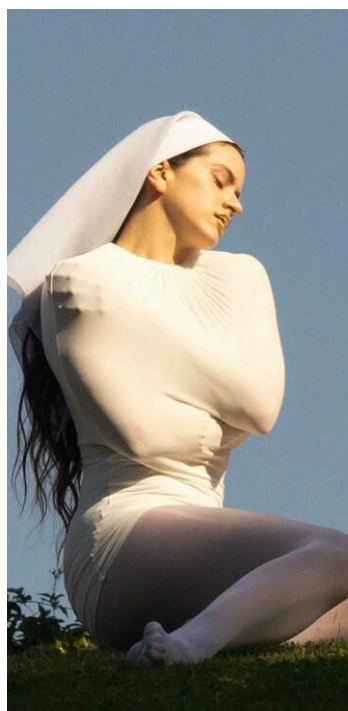
EP "NO VUELVE A SUCEDER" de Clarent

El nou EP de Clarent és un dels projectes més esperats pels seus seguidors, especialment per la quantitat de temes filtrats que finalment han vist la llum oficialment. El disc destaca per la seva varietat d'estils dins del trap i el reggaeton, mantenint una identitat molt marcada.

Cançons com "Bienvenida" i "Baller Freestyle" representen la part més intensa i clàssica del seu so, amb bases electròniques i molta força en la producció. En canvi, temes com "Esta Vida" (amb Morad) aporten un to més calm i emocional, centrat en la vida de carrer i les relacions personals.

El punt més destacat del projecte és "OH MY", una cançó que s'allunya del seu estil habitual amb un reggaeton més melòdic i que molts consideren la millor del disc. També sobresurten "Maldad", més suau i progressiva, i "Love", una peça ja coneguda que parla de l'amor amb un enfocament més íntim.

Per: L Miró



Lux, l'evolució de l'ànima de Rosalía,

El passat 7 de novembre, Rosalía va publicar Lux, el seu projecte més ambiciós fins ara. El disc es presenta com una simfonia clàssica dividida en quatre moviments que explora la dualitat entre el món sagrat i el terrenal, combinant cors litúrgics amb bases electròniques. A diferència de MOTOMAMI o El mal querer, la narrativa és més lineal i introspectiva, tot i que l'excés de simbolisme i metàfores dificulten la comprensió del missatge sense una preparació prèvia.

El moviment I reflexiona sobre la devoció i la fragilitat humana. Cançons com Sexo, Violencia y Llantas, que contraposa la realitat física i l'espiritual, o Reliquia, que defineix els humans com a relíquies de tot allò viscut, estableixen el context del disc. Divinize tracta el paper de la dona en la religió, però sense aportar idees noves.

El moviment II explora el desig i la rendició. Berghain utilitza el famós club berlinès com a símbol d'alliberació emocional, mentre que Un mundo nuevo torna als orígens del flamenc per parlar del penediment. En general, aquest moviment resulta el menys cohesionat del disc.

El moviment III és la part més reeixida del projecte. Dios es un stalker connecta la vigilància divina amb la toxicitat de les xarxes socials, i Focuranni reivindica la llibertat individual en l'amor amb una lletra especialment potent.

El moviment IV tanca el recorregut amb desigualtat. Novia robot és una crítica impactant a la cosificació del cos femení, on l'ús del xinès reforça la idea de deshumanització. Les dues últimes peces, Memoria i Magnolias, aconsegueixen tancar el disc amb una sensació de pau i tancament.

Per: F. Imbrogiano

RECOMANACIONS

MANSORY - DYSTINCT ft. Morad

És una col·laboració que s'esperava perquè tots dos porten temps movent-se en cercles similars. Va d'una ex que ja no hi és, i el seient buit del Mansory és el símbol de tot. Barreja àrab, castellà i francès sense forçar-ho gens, i sona molt natural. Morad hi posa aquell punt melancòlic que té i que li queda bé a qualsevol tema. Dels temes de ruptura que no fan plorar però et deixen una cosa rara al pit.



SENTIMIENTO FLAITE - Deery ft. VISIONARI

Dos minuts justos de trap xilè que et posen en mode carrer. Flaite és la paraula que a Xile té el mateix rollo que caní aquí, i Deery la porta com una medalla. L'instrumental és senzill però efectiu, i la lletra va directa al gra sense embolics. Forma part d'un EP de quatre cançons que va sortir el juliol del 2025 i que confirma que Deery i Visionari junts funcionen molt bé. Repetició assegurada.



NANANA - Bouza ft. El Bobe

Bouza i El Bobe, la parella musical que sempre entrega. El Bobe és d'aquells artistes que porten el drill britànic al trap llatí sense que soni forçat, i en Bouza hi afegeix el seu flow mediterrani i tanquen el tema rodó. "NANANA" forma part del projecte SOY 019 i és groove pur, d'aquells temes que et queden al cap sense saber ni quan van entrar. La col·laboració ja s'esperava i no decepciona gens.



LOVE - CLARENT-

És la seva segona cançó en solitari més escoltada. Ja estava publicada abans de l'EP. L'instrumental és suau i et deixa centrar en la lletra, que parla d'amor i de com afecta la seva vida. Molts la consideren la millor cançó seva.



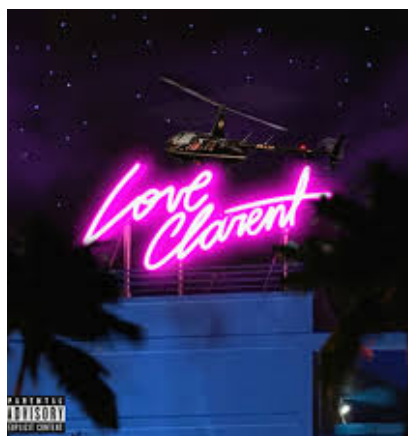
SIN FORZAR - Pirlo

Pirlo és el colombià de Cali que va arrencar a les batalles de freestyle el 2020 i que en poc temps ha acabat col·laborant amb Feid i Maluma. "Sin Forzar" és d'aquells temes que van petar en el seu moment i continuen sonant igual de bé. Flow natural, producció que no molesta i una lletra que explica una connexió entre dues persones sense drames ni complicacions. Un clàssic recent que aguanta molt bé el pas del temps.



WoW - Yk It's Junaa

El dominicà amb el flow rapidíssim i zero filtres. "WoW" forma part del seu àlbum Huracan i és carrer pur, sense adornaments ni concessions. Per als que volen energia directa al cervell sense pensar massa. Té aquella cosa que fan els artistes caribenys quan estan en el seu element: et fa moure sense demanar-t'ho.



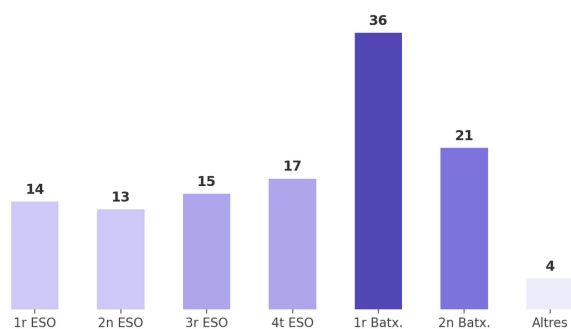
Com escoltem música al Menéndez?

Hem preguntat als estudiants de tot l'institut sobre com, quina, quan i on escolten música.

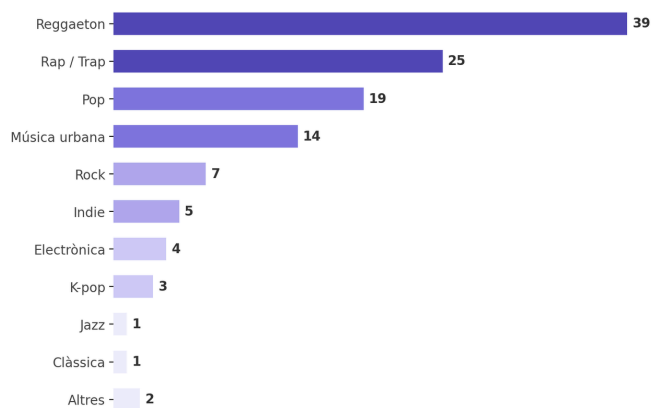
Les respostes us sorprendran!

Per:
N. de Luca
L. Miró
J. Sicart

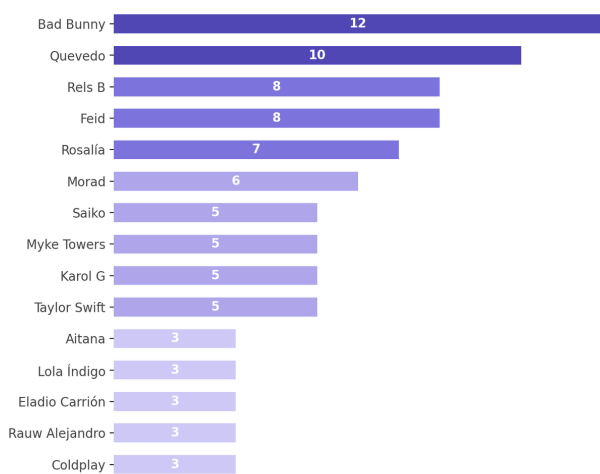
1. Quin és el teu curs?



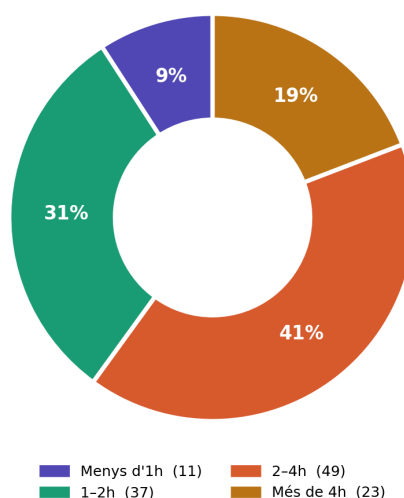
2. Gènere musical escoltat més sovint



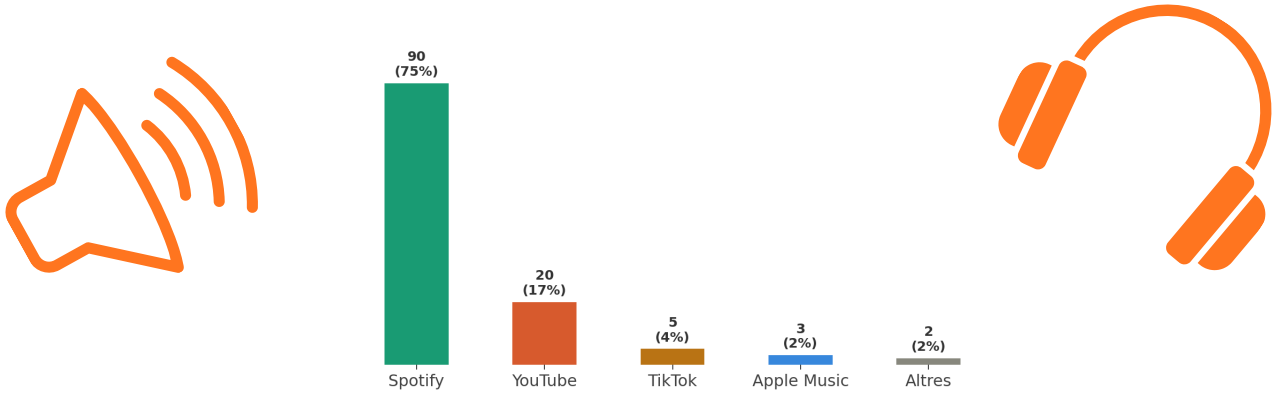
3. Artistes preferits — top 15



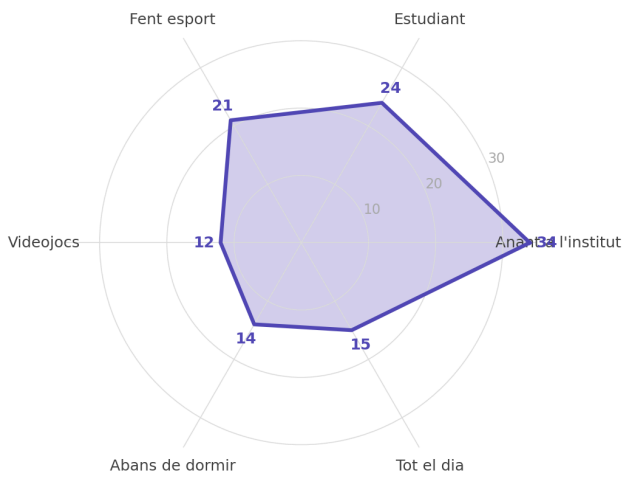
4. Hores d'escolta al dia



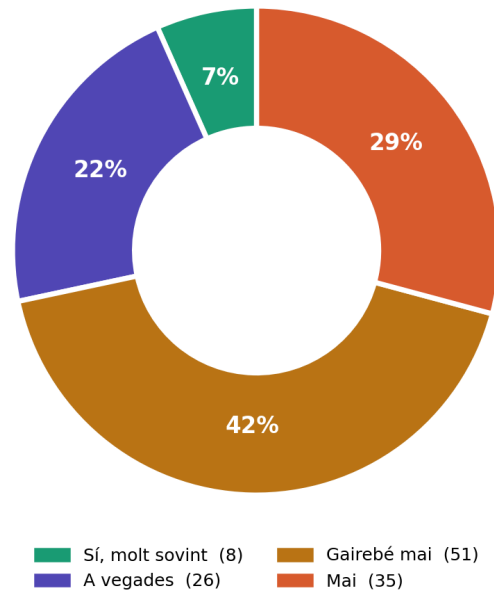
6. Plataforma preferida



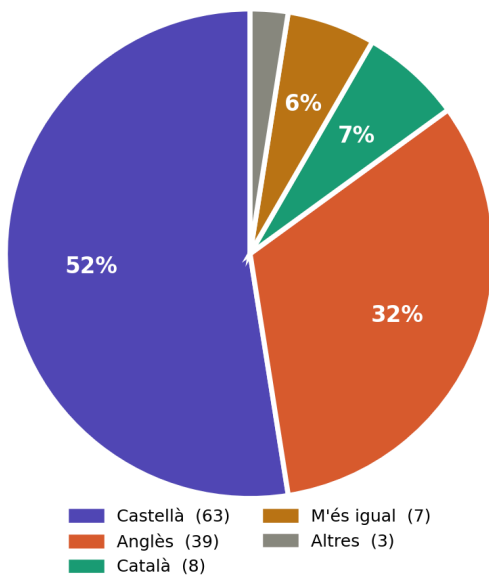
5. Quan escoltes música?



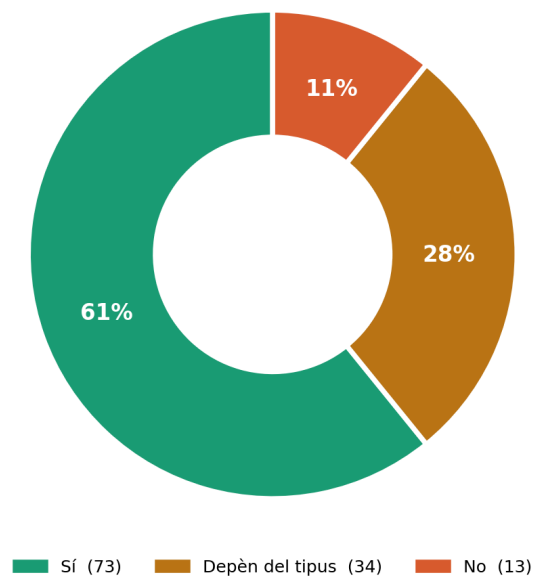
7. Escoltes música en català?



8. Idioma preferit a les cançons



9. La música t'ajuda a concentrar-te?



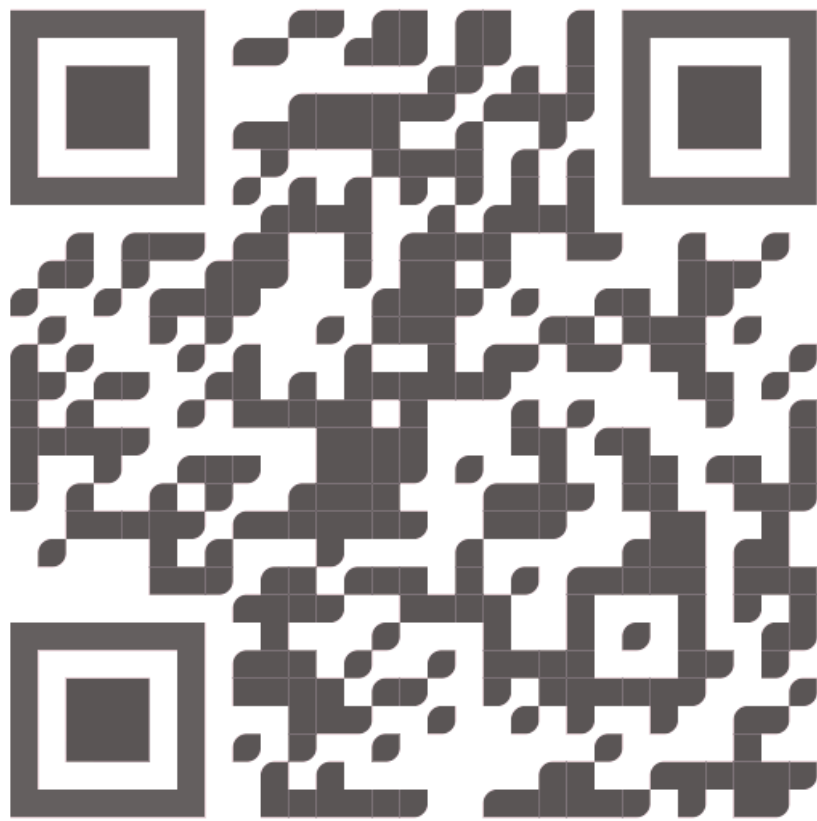
ORIENTACIONS

Consells per estudiar i organitzar-se en els estudis

A tothom li costa posar-se a estudiar, organitzar les hores d'estudi quan hi han setmanes d'exàmens o evitar l'estrès durant el període escolar.

Aquí deixem una guia plena de consells per ajudar-te en aquest àmbit.

Per: N. Díaz i E. Osaro



Organitza't

DENÚNCIES

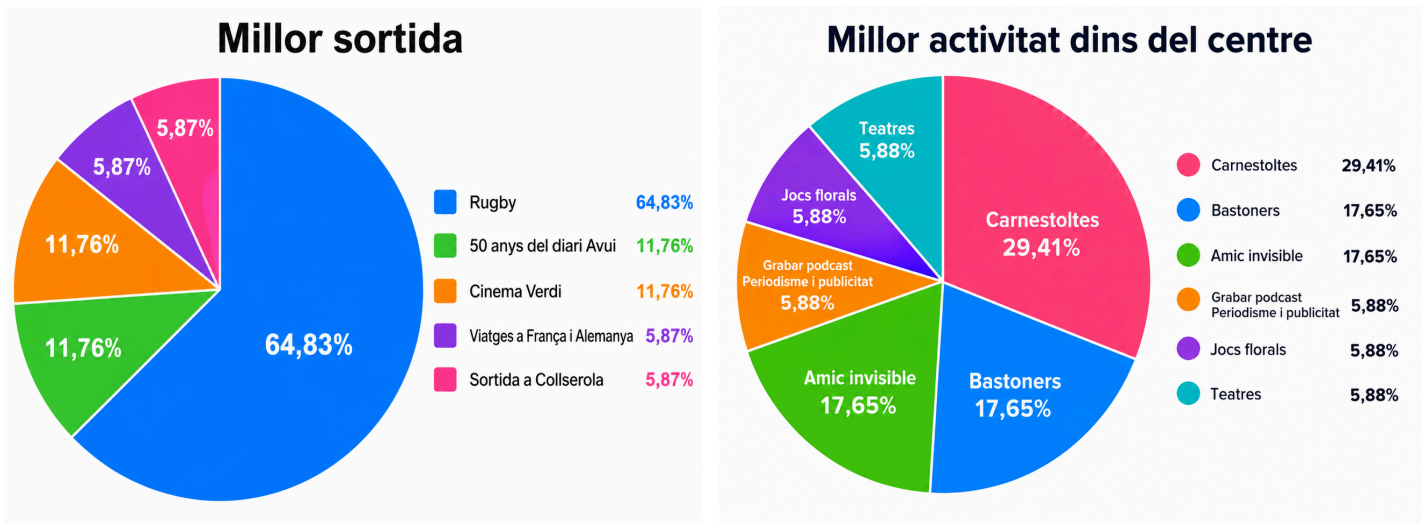
LA VEU DEL PATI

Hem preguntat als estudiants de tot l'institut sobre el funcionament de diversos aspectes. Fent mitjana hem descobert que ha estat un bon curs pel que fa a l'ambient a les classes; aproximadament un 70% de les persones enquestades han afirmat que puntuen l'experiència a l'aula amb un $\frac{4}{5}$, això vol dir que l'ambient ha estat correcte o quasi perfecte.

D'altra banda, les relacions socials no s'han mantingut tan estables, les respostes recollides oscil·len entre el $\frac{2}{5}$ i el $\frac{4}{5}$. Molt poques persones han tingut una vida social perfecta dins del centre.

Més igualades han estat les relacions alumnes-professors. Les respostes es troben entre el $\frac{3}{5}$ (47,1%) i el $\frac{4}{5}$ (52,9%). Podríem dir que, per sorpresa, ens trobem davant de quasi una unanimitat.

En conclusió i fent mitjana, ens hem trobat un curs que frega l'excel·lència.



Les enquestes revelen tres grans mancances al centre: condicions deficientes als lavabos (portes, sabó), calefacció insuficient a les plantes superiors i mala organització dels períodes d'exàmens, recuperacions i lliuraments, sovint amb poc marge de temps.

Com a millores es proposen cinc minuts de cortesia a l'entrada al matí i la possibilitat de marxar quan un professor falta.