



Área de Innovación/Polo Nacional de Contenidos Digitales

## EL POLO DE CONTENIDOS DIGITALES ACOGE UNA EXPOSICIÓN DE OBRAS DIGITALES DE CUATRO ARTISTAS MALAGUEÑOS DE PROYECCIÓN INTERNACIONAL

La muestra podrá visitarse de manera gratuita hasta el 23 de enero

La inauguración de la exposición se ha hecho coincidir con la IV edición de Winter Polo, una jornada de networking con emprendedores del sector de creativo cultural, audiovisual y de entretenimiento que se celebra cada Navidad en este espacio

17/12/2021.- El Polo Nacional de Contenidos Digitales, en Tabacalera, ha inaugurado hoy una exposición de obras digitales de cuatro artistas malagueños de proyección internacional. Esta muestra puede visitarse de forma gratuita hasta el próximo 23 de enero. En concreto, muestra los trabajos de Pablo Dawid, con una exposición de superposición de fotografías digitales; José Serrano "The Itinerarium", con una selección de mapas cartográficos en 3D; Artaffa Studio, con colecciones temáticas certificadas con tokens, y Manuel Camino, con una selección de animaciones e ilustraciones.

Los trabajos de **Pablo Dawid** tratan sobre la velocidad en un mundo global y digital que nos permite trasladarnos en segundos de un lugar a otro del mundo sin apenas esfuerzo. Dawid ([www.instagram.com/pablo\\_dawid\\_artist/](http://www.instagram.com/pablo_dawid_artist/)) es arquitecto y ha trabajado en Malasia, Singapur y Londres, lugares en los que ha desarrollado su profesión a la vez que ha expuesto sus creaciones en diversos lugares, entre otros la National Library de Singapur y arte mural en Old Street London. Actualmente combina su labor creativa con la enseñanza en el colegio El Romeral de Málaga en asignaturas como tecnología, dibujo técnico y plástica.

**Xebius** ([www.instagram.com/xebius\\_art/](http://www.instagram.com/xebius_art/)) es el nombre artístico de **Manuel Camino**. Este director creativo publicitario y artista visual, es el diseñador de la consola de videojuegos Xbox 360. Para sus obras utiliza técnicas de ilustración, foto-manipulación y 3D. Este artista, "medio malagueño medio canario", ha desarrollado una amplia carrera en el mundo publicitario desarrollando campañas para firmas tan importantes como Nike, Xbox, Suzuki, Sony, Footlocker, Mercedes, Microsoft, Nestlé, Johnnie Walker, Heineken, Twitter, Samsung, HP, o KIA. Ha trabajado en España, Suecia, Países Bajos, Reino Unido, Estados Unidos, Vietnam, Tailandia, Singapur y Japón.



**Artaffa** ([www.artaffa.com](http://www.artaffa.com)) es un estudio de Arte Digital, liderado por **Milena Rojas y Diana Martínez**, dos emprendedoras del Polo Digital que desarrollan su trabajo por Series o Colecciones temáticas agrupadas en el tiempo; su aplicación se hace sobre diversos sustratos y sectores, desde el Digital, pasando por Fashion, Gourmet o Arquitectura. Actualmente certifica su trabajo en Tokens con Blockchain.

**Juan J. Serrano** nació en Málaga en 1985. Desde pequeño, sintió fascinación por la cartografía; probablemente, desde mucho antes incluso de saber qué significaba esa palabra. Ahora, desde Bydgoszcz (Polonia), donde actualmente reside y trabaja como diseñador gráfico, nos presenta su primera exposición en su tierra natal, consistente en 10 elevaciones en 3D de mapas de distintas partes de España en **The Itinerarium** ([www.instagram.com/the.itinerarium/](https://www.instagram.com/the.itinerarium/))

Esta exposición digital y los vídeos de los emprendedores podrá visitarse de manera gratuita y abierta al público general del 17 de diciembre al 23 de enero de 2022 (salvo días festivos) en horario de 8:00 a 22:00h horas en las instalaciones del Polo de Contenidos Digitales, en Tabacalera, Málaga.

#### CUARTA EDICIÓN DE WINTER POLO

La inauguración de esta exposición se ha hecho coincidir con la celebración, esta mañana, de la cuarta edición de Winter Polo 2021, una jornada de networking con emprendedores del sector de creativo cultural, audiovisual y de entretenimiento. Con este evento, de carácter navideño, se pretende dar a conocer el talento local de profesionales en Málaga, así como facilitar un punto de encuentro para nuevas generaciones de jóvenes creativos desde el Polo Digital, en su apuesta por la cultura a través del uso del audiovisual como herramienta.

Este año, la jornada ha comenzado con un taller de marketing en videojuegos, organizado por el programa Go2Work de la Escuela de Organización Industrial (EOI) y el Ayuntamiento, e impartido por Ian Bermejo, CEO de Cooking and Publishing. El objetivo es dar a conocer estrategias de marketing para vender y comercializar videojuegos o contenidos audiovisuales en las diferentes plataformas y consolas.

Igualmente se han proyectado vídeos realizados por las propias empresas y emprendedores audiovisuales alojados en el Polo, en los que han presentado sus proyectos. A esto se han añadido actividades como un torneo de ping-pong y un networking navideño, en el que los más de 100 habitantes del Polo han jugado a videojuegos.

Más información en: [www.polodigital.eu/evento/winter-polo-2021/](http://www.polodigital.eu/evento/winter-polo-2021/)

