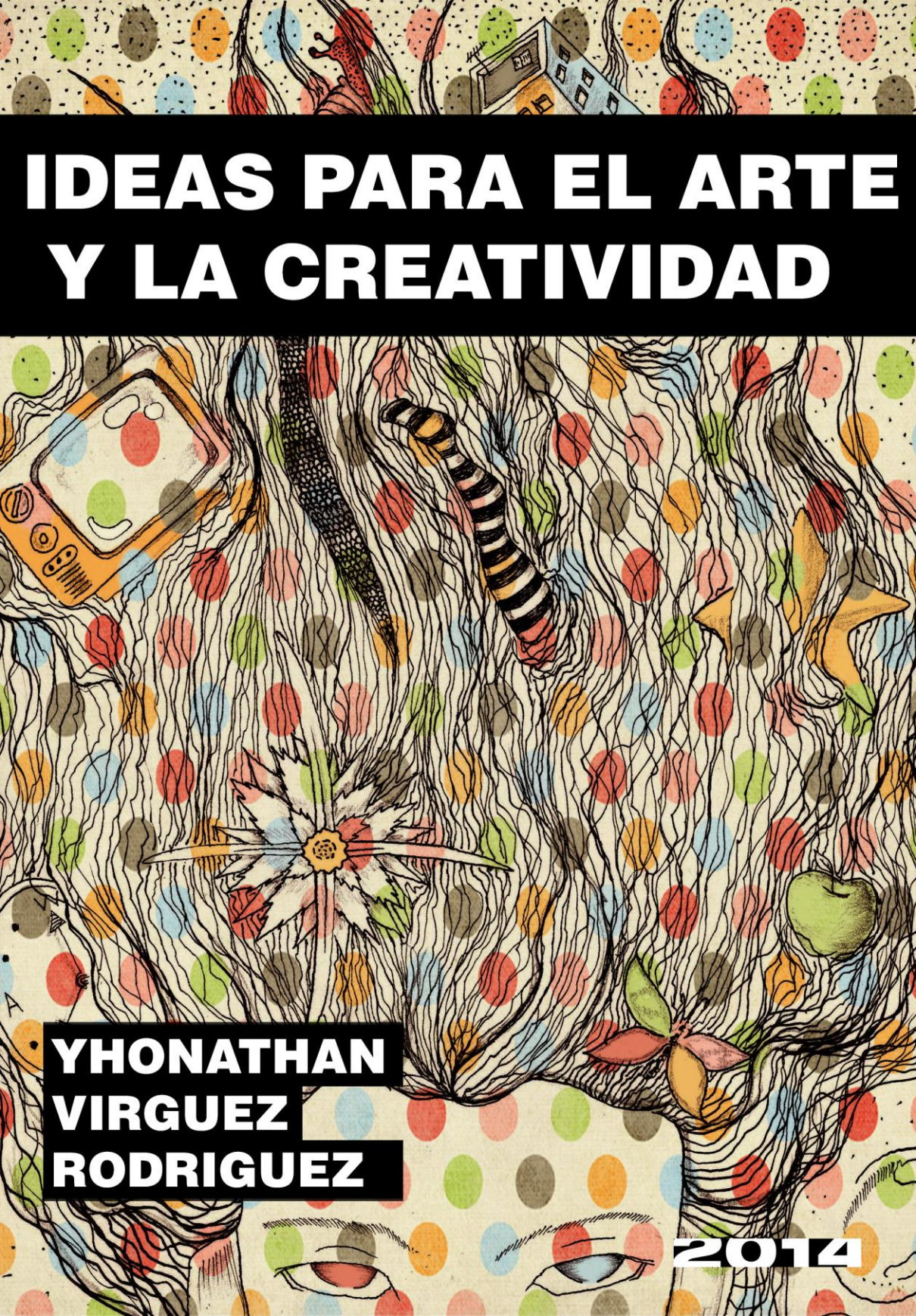
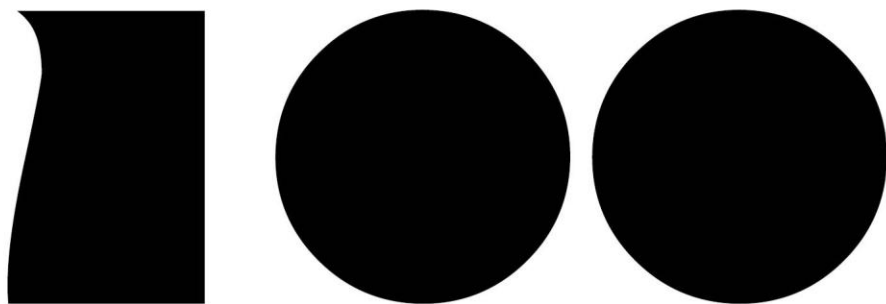




IDEAS PARA EL ARTE Y LA CREATIVIDAD

**YHONATHAN
VIRGUEZ
RODRIGUEZ**

2014



**IDEAS
PARA EL ARTE
Y LA CREATIVIDAD**

YHONATHAN VIRGUEZ RODRÍGUEZ



“La creatividad
es inteligencia
divirtiéndose”

ALBERT EINSTEIN

PRESENTACIÓN

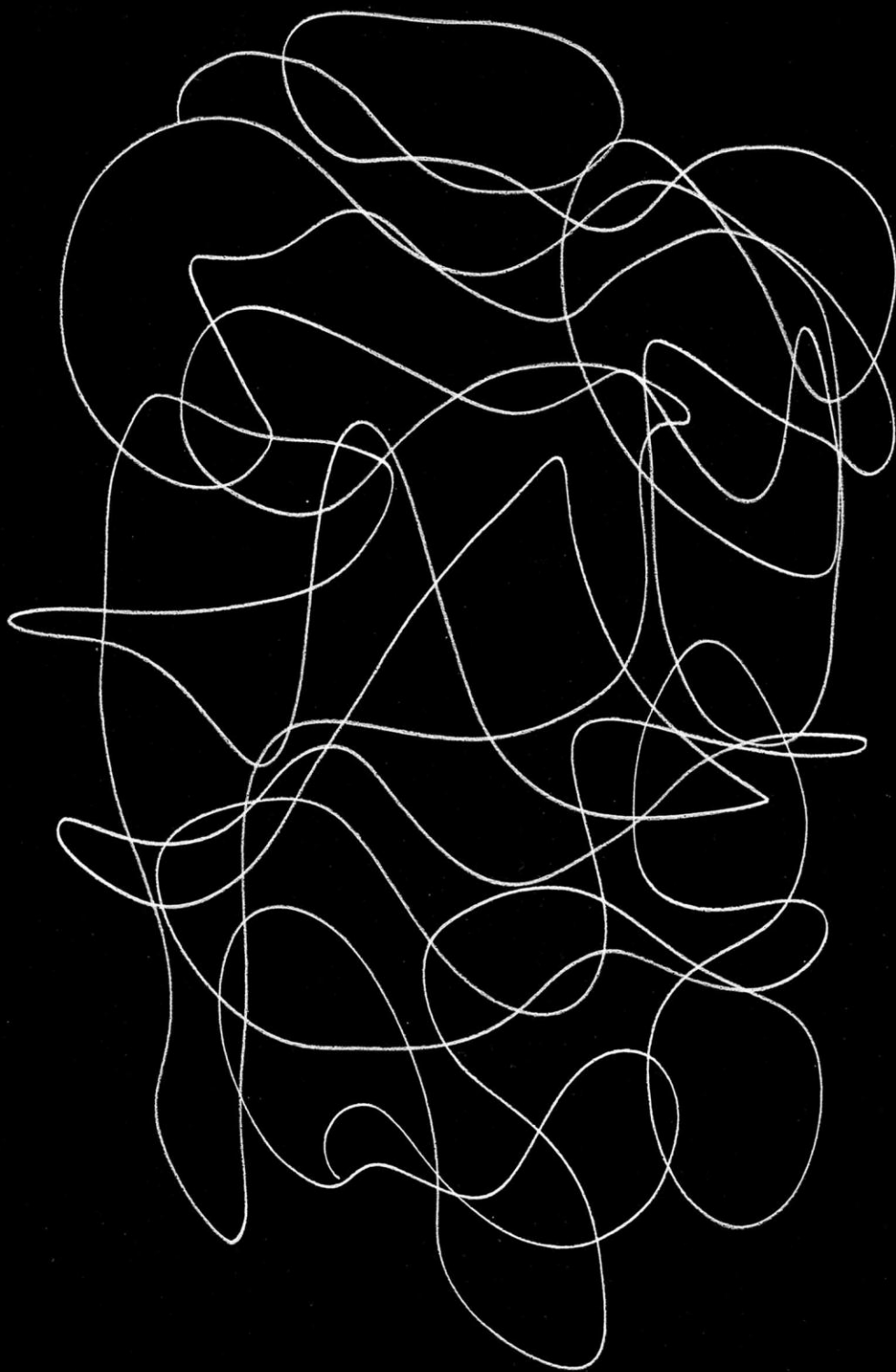
Esta cartilla es mi primera construcción hacia el desarrollo de nuevas metodologías que exploren la creatividad e innovación en los niños. Que la destreza técnica sea un proceso importante pero no la finalidad de una clase de arte, que la experiencia estética en un ambiente enriquecido de aprendizaje sea un nuevo aporte a desarrollar los talentos y las habilidades creadoras propias de quien realice las propuestas que comparto, este libro es una primera muestra de miles de posibilidades que en nuestro cerebro cohabitan,

Invito a lector / Creador que cada ejercicio sea un punto de partida para compartir experiencias y para crear nuevas rutas este libro no tiene una edad determinada, tiene como meta compartir una experiencia creadora de nuevos mundos posibles.

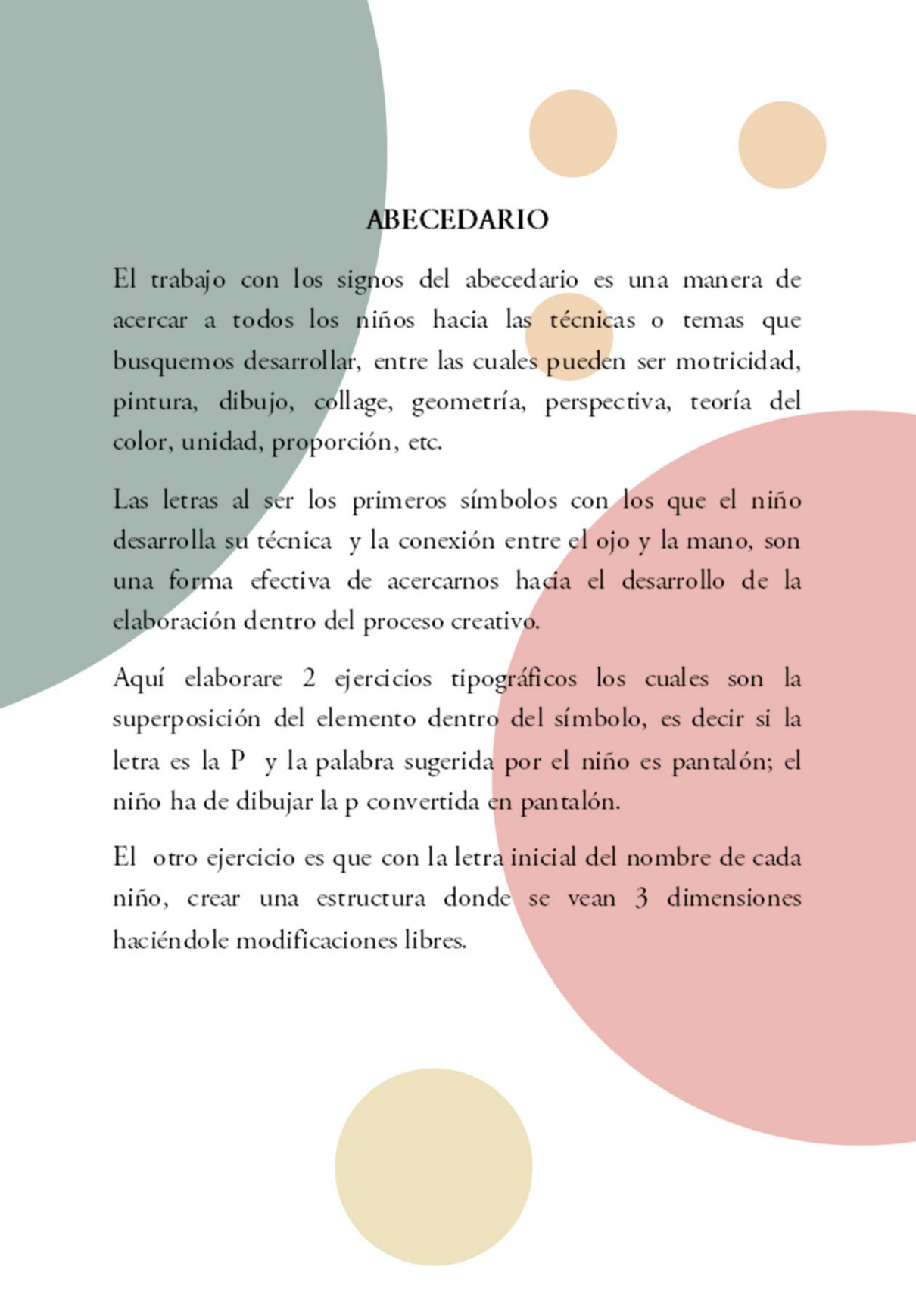
DESCUBRIENDO FORMAS

El juego con la línea es la mejor manera de acercar al niño a la fluidez del trazo y los calibres de línea, además de soltar los trazos fuertes y marcados que ellos realizan. Los niños todavía no tienen un control de motricidad desarrollado con lo cual en la mayoría de los casos, sus trazos o son muy fuertes lo cual hace que se cansen muy rápido del oficio del dibujo y en la práctica o muy débiles lo que no deja una buena impresión en el papel y hace que se pierda la línea y la imagen.

Este ejercicio en donde de manera orgánica y libre se realizan trazos a lápiz en todo el papel generalmente en un formato de 1/8 y luego se puede proceder a manejar formatos más grandes como 1/4 , busca que desarrollen de la creatividad la flexibilidad de pensamiento y la elaboración de múltiples ideas a partir de los espacios que quedaron entre las líneas, inicialmente se recomienda dejar libre y si se piensa aplicar en edades mayores, se puede realizar con temas específicos como escribir una frase en los espacios, grupos de temas, animales salvajes, elementos de la casa, herramientas etc.







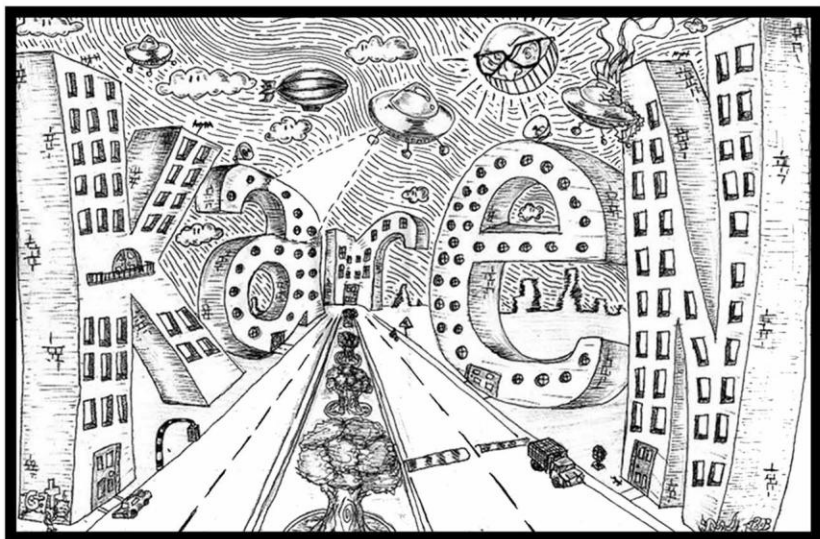
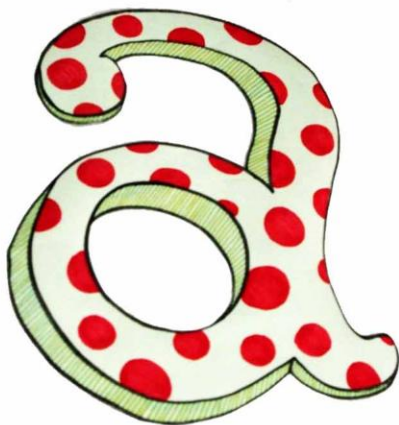
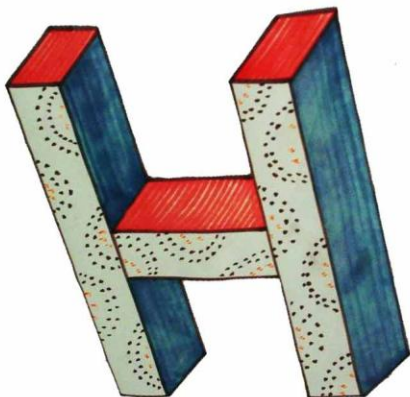
ABECEDARIO

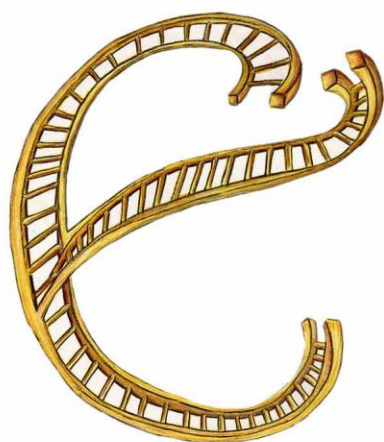
El trabajo con los signos del abecedario es una manera de acercar a todos los niños hacia las técnicas o temas que busquemos desarrollar, entre las cuales pueden ser motricidad, pintura, dibujo, collage, geometría, perspectiva, teoría del color, unidad, proporción, etc.

Las letras al ser los primeros símbolos con los que el niño desarrolla su técnica y la conexión entre el ojo y la mano, son una forma efectiva de acercarnos hacia el desarrollo de la elaboración dentro del proceso creativo.

Aquí elaborare 2 ejercicios tipográficos los cuales son la superposición del elemento dentro del símbolo, es decir si la letra es la P y la palabra sugerida por el niño es pantalón; el niño ha de dibujar la p convertida en pantalón.

El otro ejercicio es que con la letra inicial del nombre de cada niño, crear una estructura donde se vean 3 dimensiones haciéndole modificaciones libres.

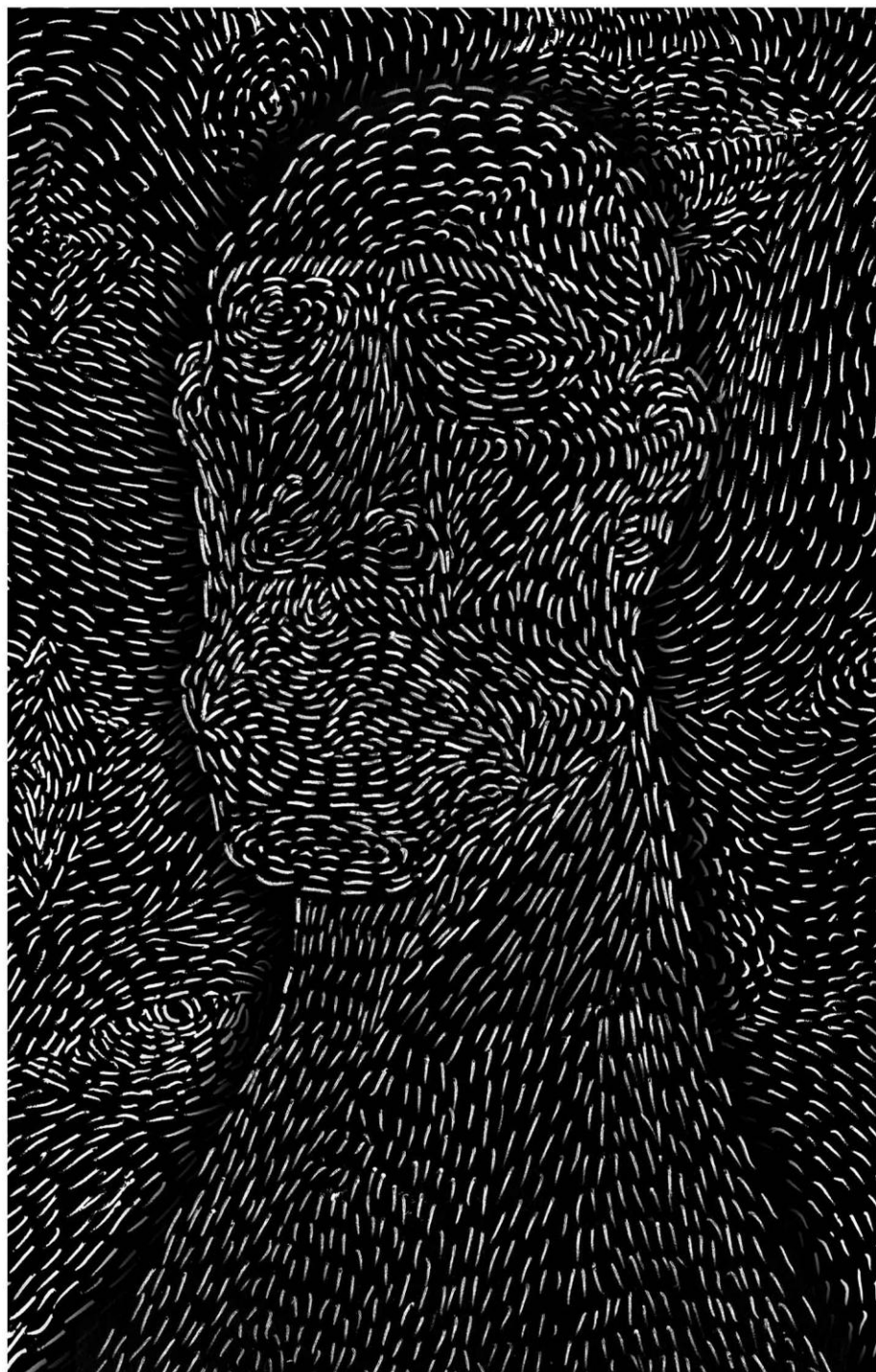


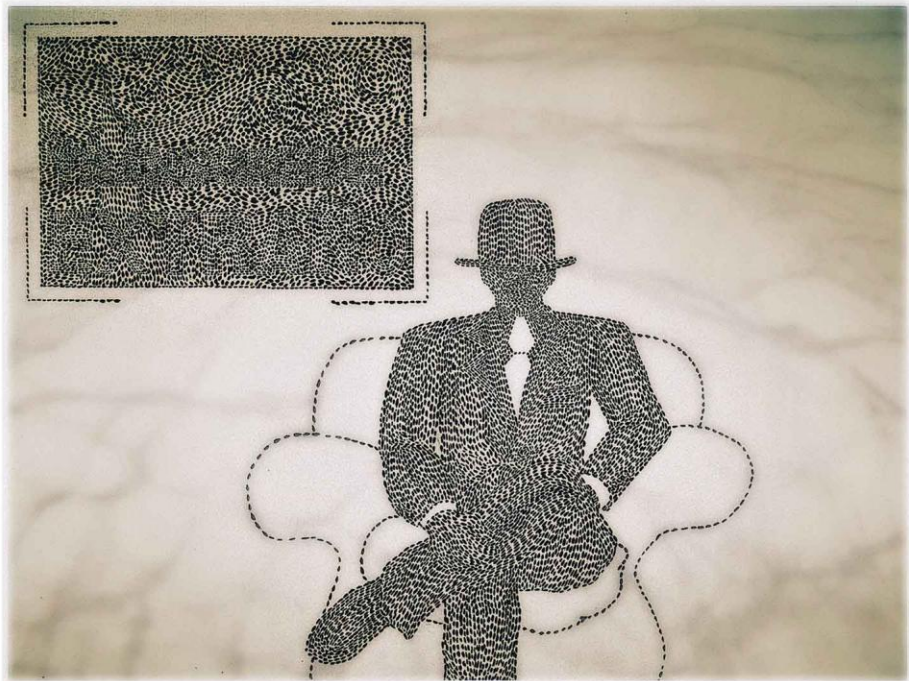
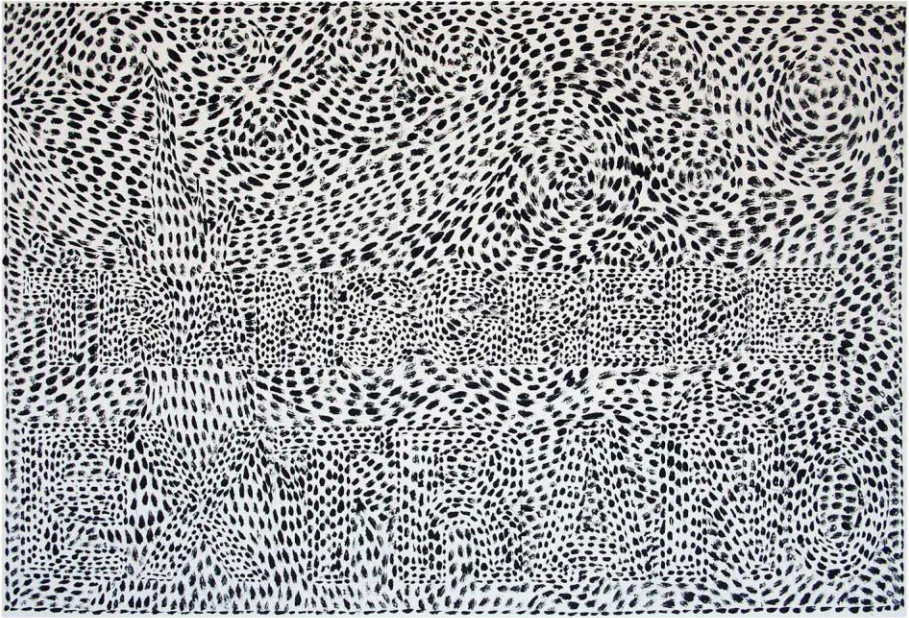


LÍNEAS PUNTEADAS

Este ejercicio se crea a partir de puntos o líneas ayuda a tener un mayor equilibrio en el peso del formato y necesita de nociones básicas de anatomía, su meta es ampliar s trazos y complementar el trabajo de la línea dando herramientas para la creación e innovación de piezas graficas.

Inicialmente se recomienda hacer una guía con lápiz para poder definir los contornos de la forma a crear, pero se recomienda que gradualmente se le solicite al niño que deje esta guía y cree la forma a partir de líneas o puntos. Por la cantidad de ejercicios se recomienda que los formatos a trabajar por niño sea máximo de 1/8 para evitar el agotamiento, cuando la técnica esté desarrollada por el estudiante la idea es que en sus creaciones artísticas, utilice todos los tipos de línea para hacer una imagen mucho más rica en textura y fuerza visual.



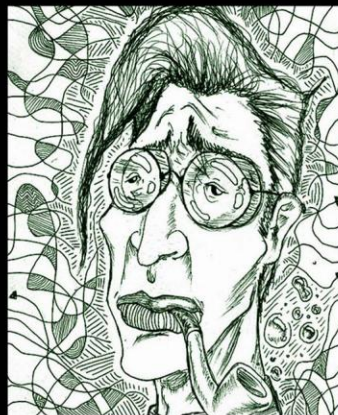


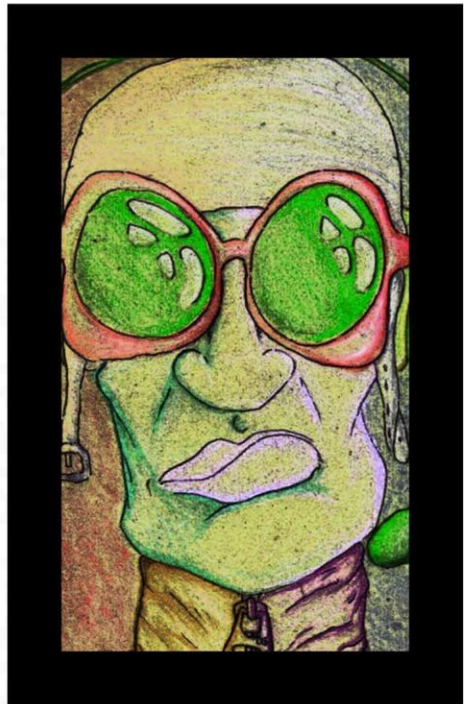
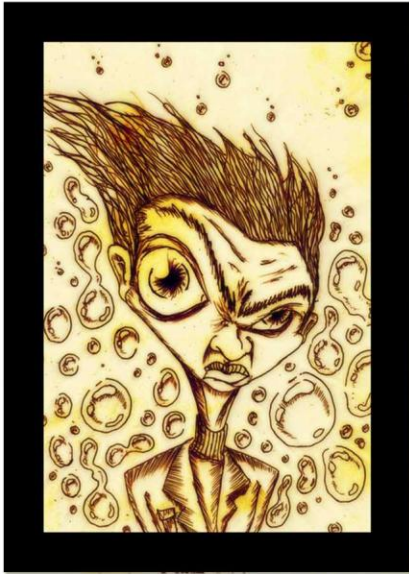
LA CARICATURA

La caricatura siempre ha sido fuente de poder y conocimiento de la anatomía humana, es innato en los seres humanos su utilización para el humor y el entretenimiento, y sobre todo para el desarrollo de la paciencia en los niños y la observación detallada.

Los chicos generalmente en los momentos de ocio o de aburrimiento acostumbra a caricaturizar a sus profesores compañeros o así mismos, esta actividad no hay que criminalizarla sino incentivarla, teniendo ciertos límites de control en su creación con el fin de no herir las susceptibilidades ni la auto estima de sus compañeros, para este ejercicio antes de comenzar se debe aclarar que la idea de humor tiene muchos matices pero que por una línea mal intencionada puede terminar en un acto de mal gusto o hiriente.

Se puede colocar de a parejas y que exageren los rasgos, faciales, las posturas, las actividades etc., El uso de la sátira es en buena medida una herramienta para la convivencia si se hace, con una introducción previa del respeto y la alegría del dibujo.



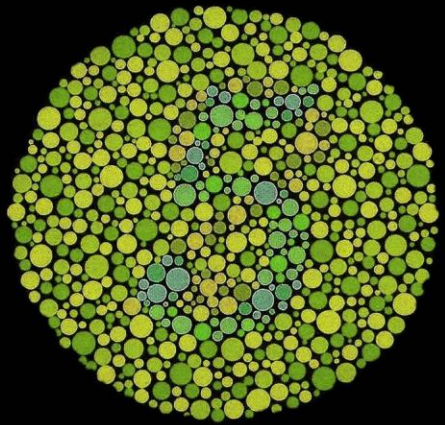
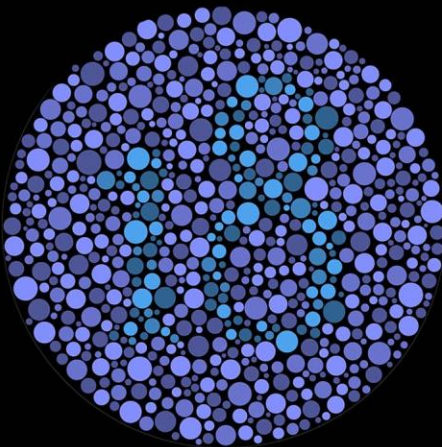
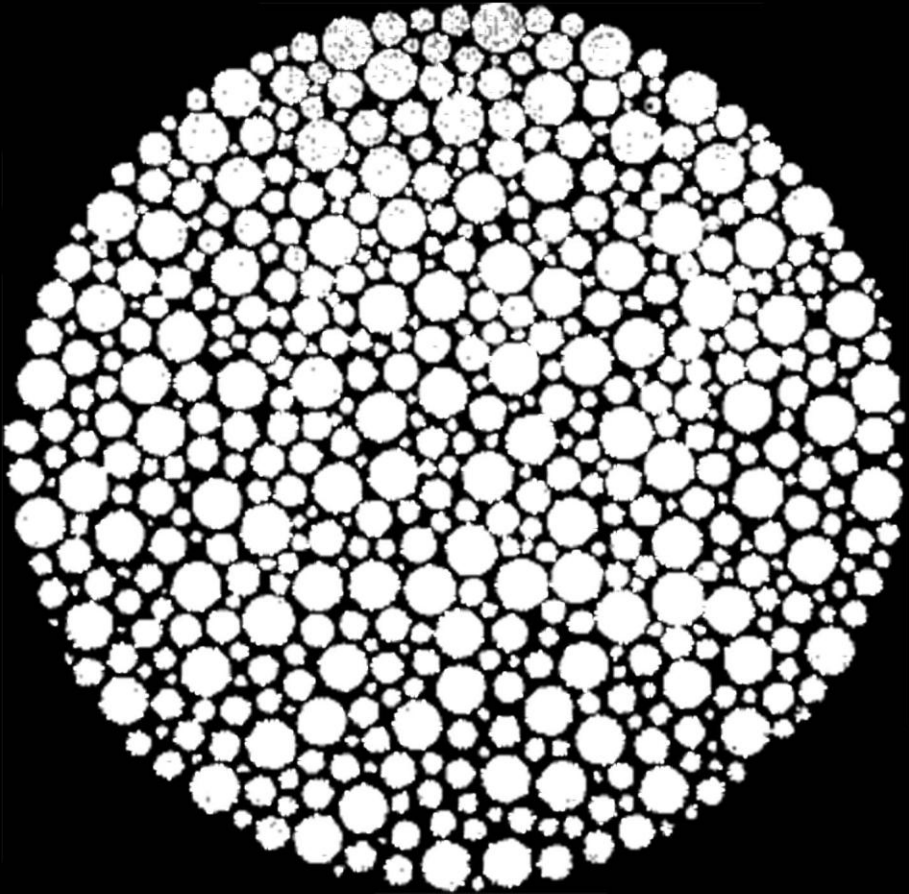


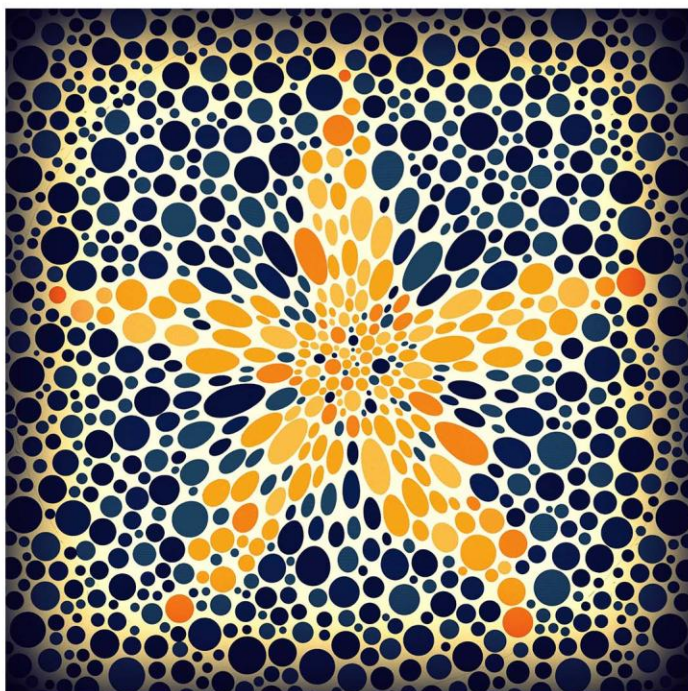
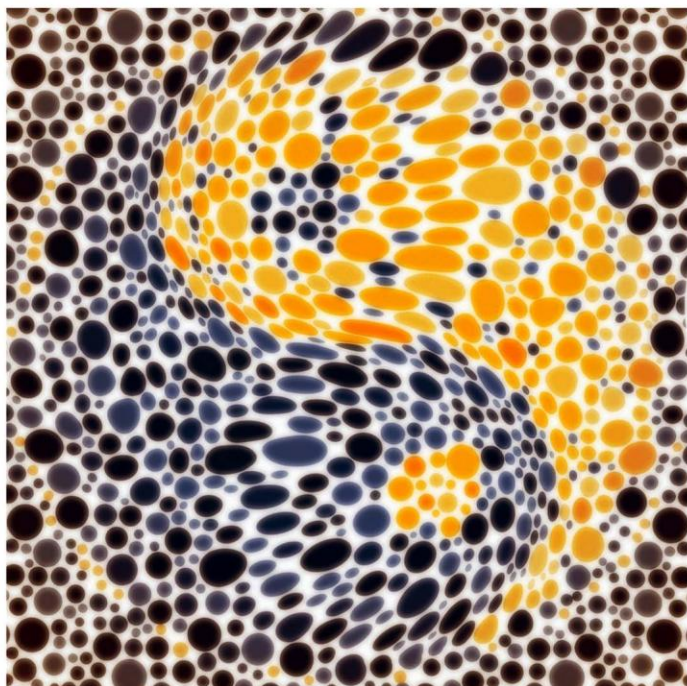
LAS CARTAS DE ISHIHARA

Otro ejercicio para trabajar teoría del color y además ayuda a identificar posibles problemas de daltonismo es trabajar con las cartas de Ishihara, se utiliza una plantilla base, para el que chico la traspase a su hoja a partir de esta guía, el chico creará imágenes dentro de esta retícula circular.

Para comenzar se recomienda usar como paleta de color los mismo colores que están en las cartas, hasta que la confianza y la técnica este desarrollada, luego de ese proceso se recomienda la utilización de nuevas paletas de color con el fin de realizar sus propias creaciones.

Son millares las posibilidades de creación dentro de este formato orgánico circular.



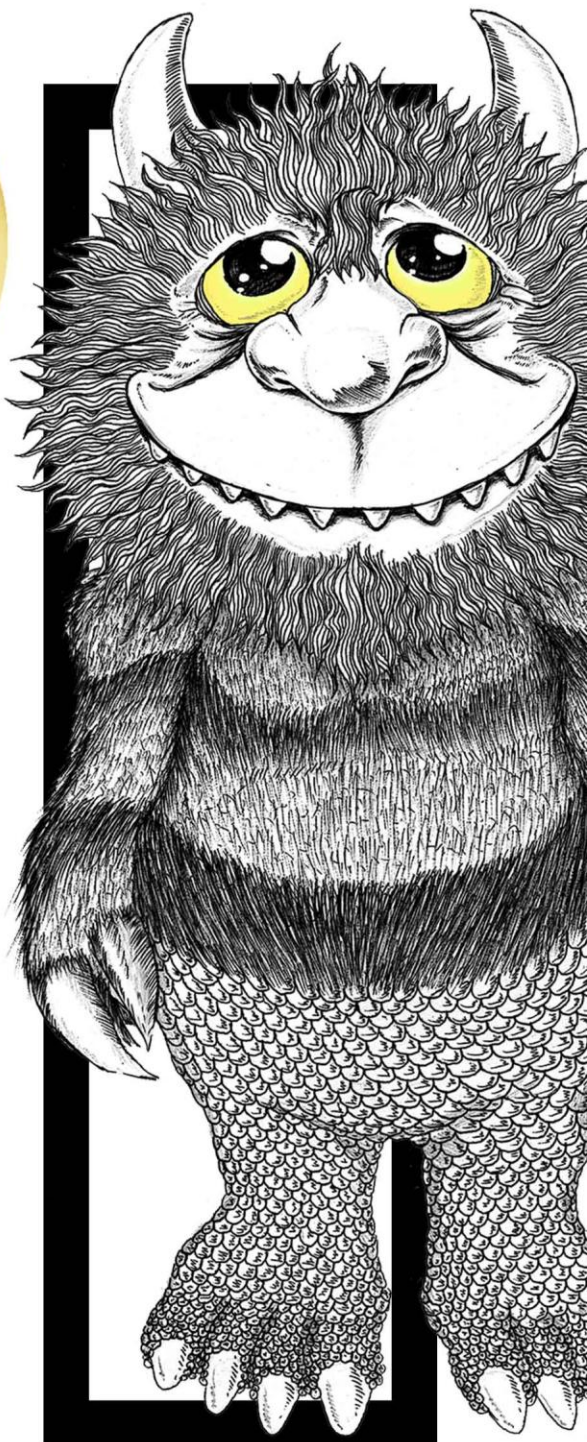


MOSTRUOS

La creación de nuevas criaturas es una gran herramienta para incentivar la creatividad, ya que se alimenta de los propios imaginarios de nuestros chicos, todos nosotros recordábamos algo que nos asustaba de pequeños y que se convertía en una combinación de muchas cosas que nos rodeaba la vida, los monstruos de las películas las sombras en la noche los lugares solos, los ruidos, y algunos animales si podemos combinarlos para crear un personaje podemos aceptar nuestros miedos y afrontarlos de una manera más tranquila para superarlos.

Al crear un monstruo se puede comenzar a partir de nuestros propios miedos a algo, haciendo nuestra versión de monstruos mitológicos o combinando nuestros miedos para representarlo de alguna manera, estos nuevos seres creados han de tener un nombre, un hábitat, un tipo de alimentación, una historia de vida y como todos nosotros también le debe tener miedo a algo, es una sugerencia este proceso creativo entre texto biográfico e imagen ya que ayuda de alguna manera a los niños a conocerse un poco mejor desde sus propios misterios.

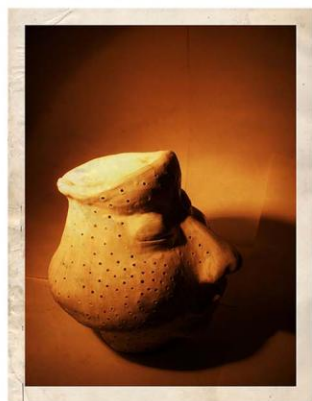
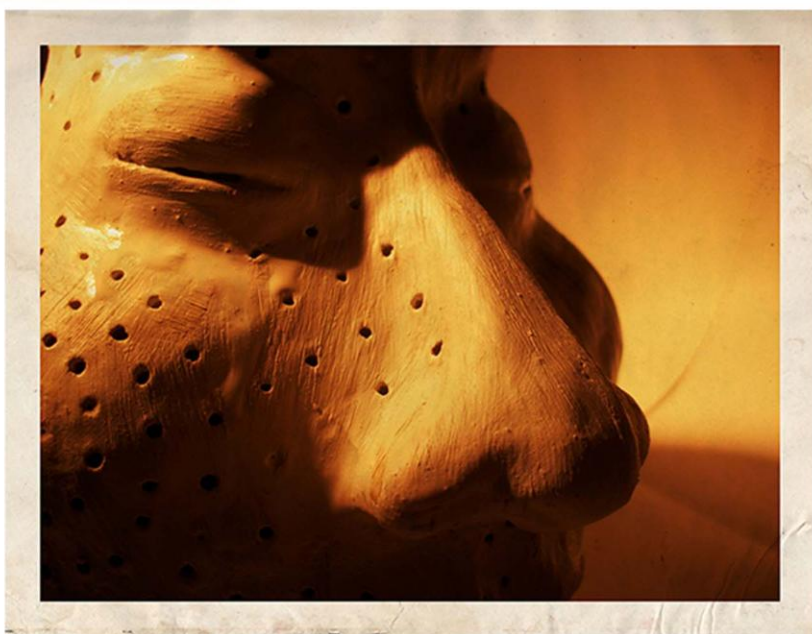
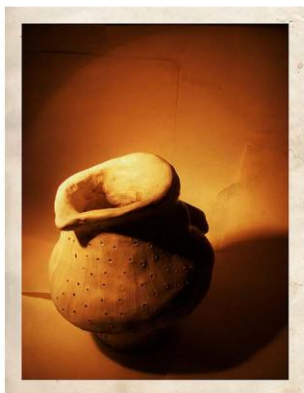




MODELADO CON ARCILLA

La arcilla es un material utilizado ancestralmente, no existen comunidad en el mundo que no la utilice para la creación de objetos de uso cotidiano o como expresión plástica de la sensibilidad. Por su maleabilidad sus usos son infinitos para el desarrollo de la creatividad en los niños, la exploración y el trabajo con el material requiere algunos elementos básicos para su utilización, como: Delantal – Limpión - Vaso de agua – arcilla - Palos de pinchos o palillos - Tabla o plástico

Existen varias formas de hacer una clase saliéndose de los parámetros ya existentes podemos comenzar con objetos utilitarios para luego mezclarlos con formas, se pueden realizar medallones, cartografías de ciudad, rostros, mascarar, manillas, figuras geométricas o creaciones colectivas por ensamble; de todos estos trabajos buscaremos como hacer un trabajo en equipo ya que, al ser un material tan rico en textura, hace que en los niños más un disfrute que una meta a cumplir, esto requiere de una gran cantidad de paciencia y de disfrute del acto creativo, para tener como objetivo el desarrollo de herramientas creativas y no del objeto en sí.



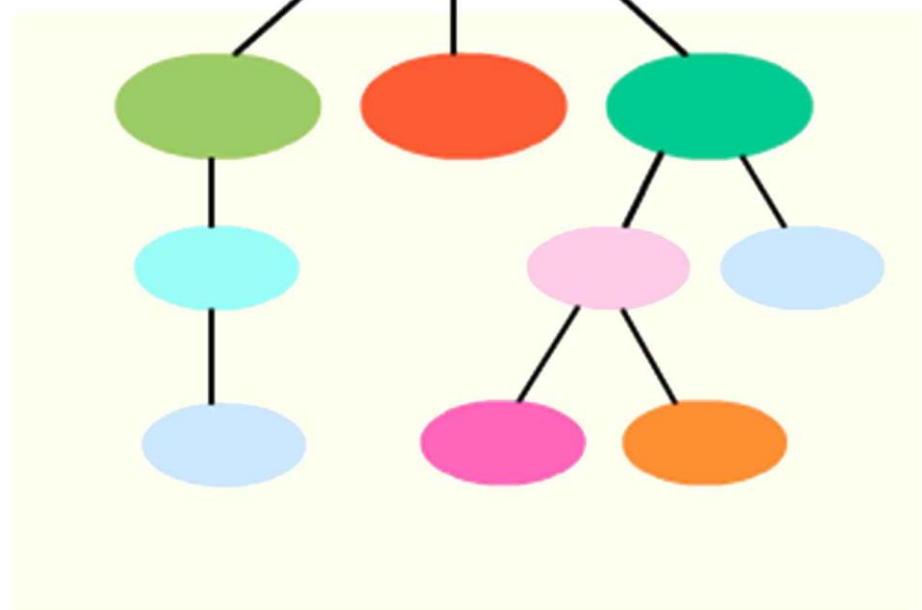


EL JUEGO STOP COMO HERRAMIENTA DE CONSTRUCCIÓN DE MAPAS CONCEPTUALES

Existen un sin número de juegos de tradición occidental los cuales los chicos utilizan con el fin de pasar el tiempo o entretenerse, entre ellos stop, este juego se ha utilizado con el fin de desarrollar la habilidad de acción y respuesta frente a unos temas preestablecidos en torno a una inicial.

Esta actividad estimula el vocabulario y la síntesis en los conceptos, esto quiere decir que si antes de realizar mapas conceptuales hacemos que los niños jueguen stop con una retícula previamente diseñada podemos estimular, la cantidad de recepción y palabras a utilizar durante el juego y facilitara la construcción de mapas, la estructura principal del stop es una inicial y unas variables escogidas en un formato peor estas variables las podemos cambiar con el fin de complementar nuestra actividad, por ejemplo en el área de lenguaje tenemos nombres, verbos, adjetivos, lugares, escenas, personajes etc. El área de ciencias naturales tenemos, verduras, insectos, animales, elementos químicos etc. Las posibilidades son infinitas y ayudara a activar y disfrutar la creación de mapas conceptuales.

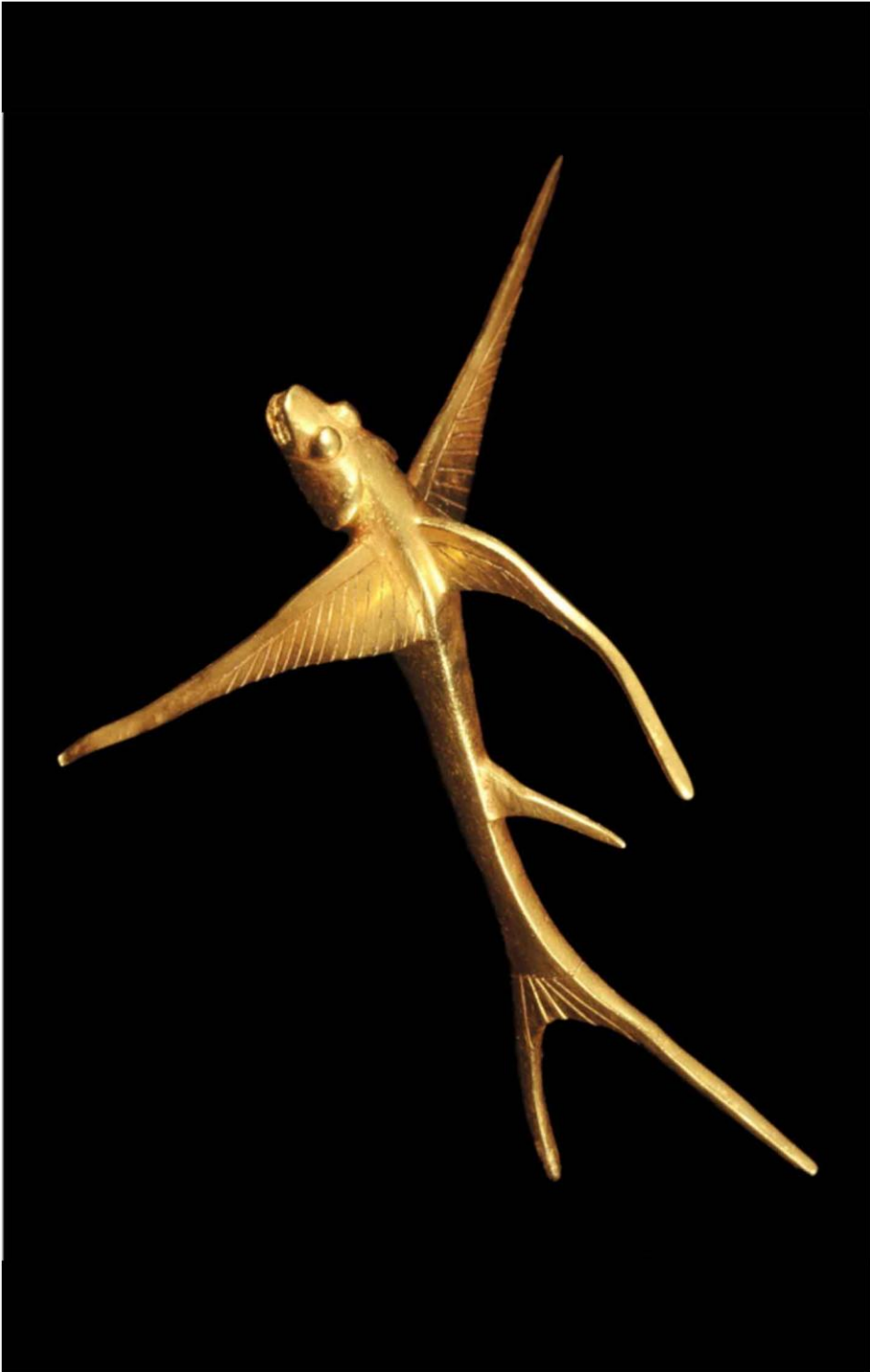
Letra	Nombre	Comida	Cosa	Animal	Pais	Provincia	Ciudad	total
A								
S								
B								
T								
L								
G								
M								
C								
D								
F								
V								
R								
P								
A								
S								
B								
T								
L								
G								
M								
C								
D								



LA MODIFICACIÓN DEL CALCO

Una de las actividades más criticadas en la enseñanza básica de la educación artística ha sido el calco, de imágenes, esto se ve como algo deshonroso dentro de los ámbitos pedagógicos y entre los mismos estudiantes, pero el calco tiene una característica y es que da seguridad a aquellos niños, que no la tienen y empiezan a dudar de sus habilidades para el dibujo. Generalmente se utiliza en ciencias sociales para pasar, partes del cuerpo, cartografías, etc. Pero es una técnica de gran valor si la utilizamos para incentivar la creatividad y las formas visuales dentro de las piezas graficas.

Podemos utilizar cualquier imagen de revista, periódico, o publicidad para calcar pero el fin último no será transcribir la imagen tal como está sino debe quedar otra totalmente diferente, para utilizar la imagen como una plantilla y crear una nueva imagen a partir de la misma.

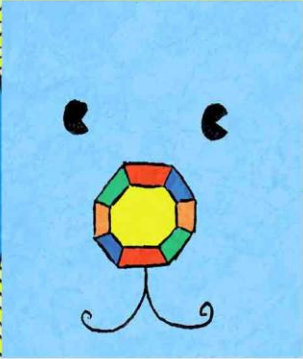
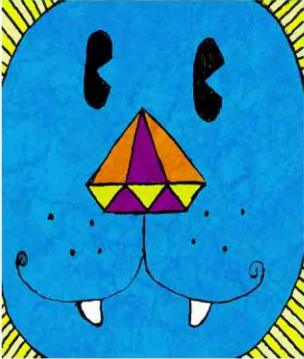
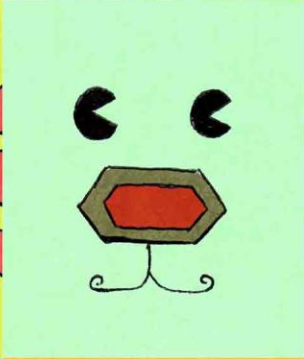
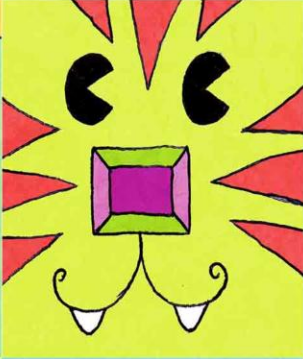
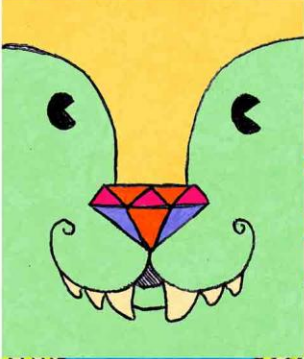
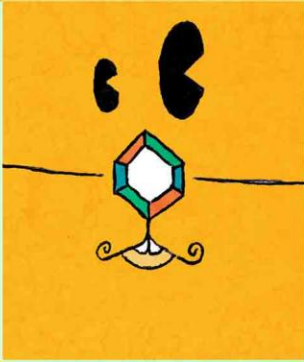
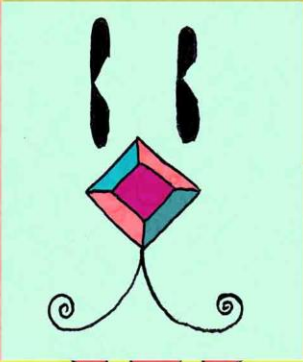
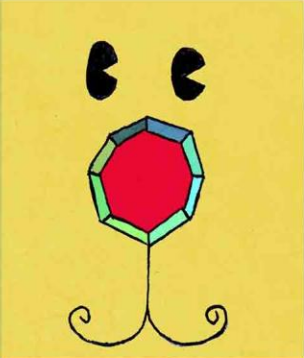
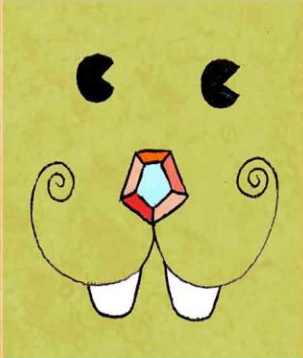
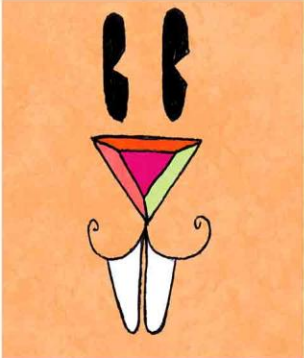


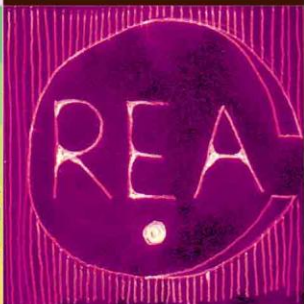
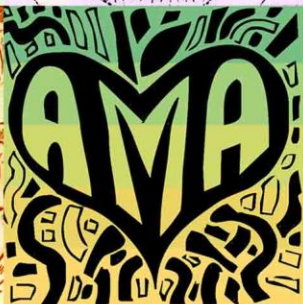
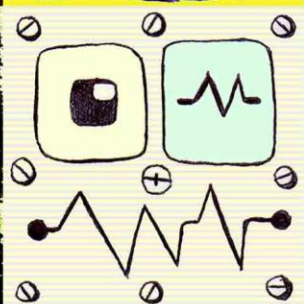
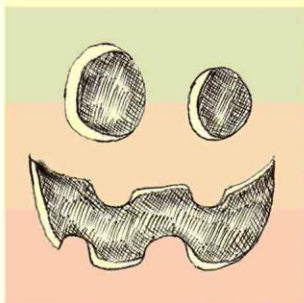


LOS DOCE CUADROS

Esta estrategia creativa nos obliga a pensar en unidad o, en diferentes ideas en una misma imagen, creando múltiples posibilidades y obligándonos a crear imágenes a través de cercanía o casualidad.

Es papel de 1/8 se hace una retícula para doce cuadros en los cuales los chicos dibujaran un tema libre o un tema específico, por ejemplo como tema específico pueden escoger , caras de animales con pelo, caras de animales con escamas, cosas cuadradas de mi casa, etc.







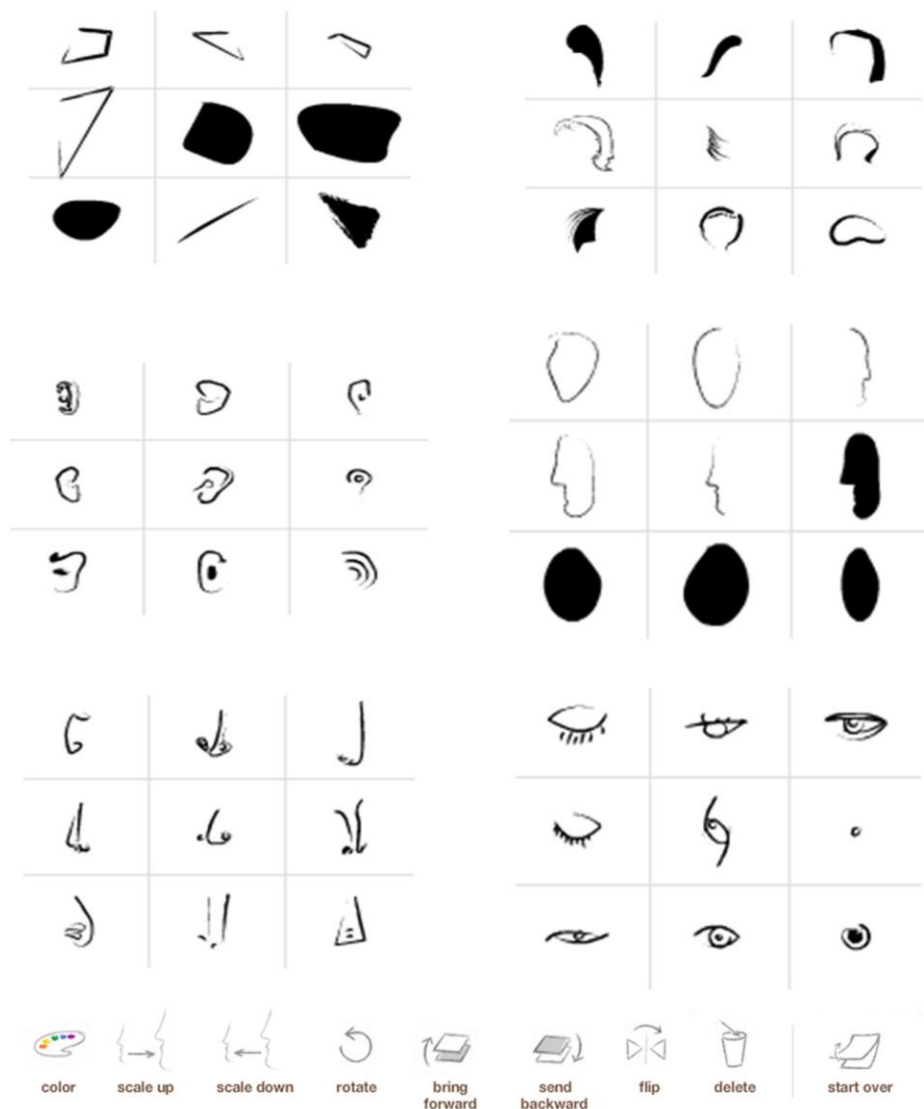
PICASSO HEAD

Es una herramienta digital muy divertida para acercar a los chicos a la vanguardia del cubismo y de todas las perspectivas en 1 sola cara, es una forma de creación a través de plantillas de formas utilizadas por Pablo Picasso, es muy divertida porque la composición de lo que es una cara, sale del marco tradicional, sale de la estructura de la realidad para crear nuevas formas diferentes de creación para los estudiantes.

El trabajo creativo en esta herramienta digital está en la experimentación ya que la técnica la ser digital facilita los procesos de construcción de imagen dejando más tiempo para la experimentación y la valoración estética.

www.picassohead.com

picassohead



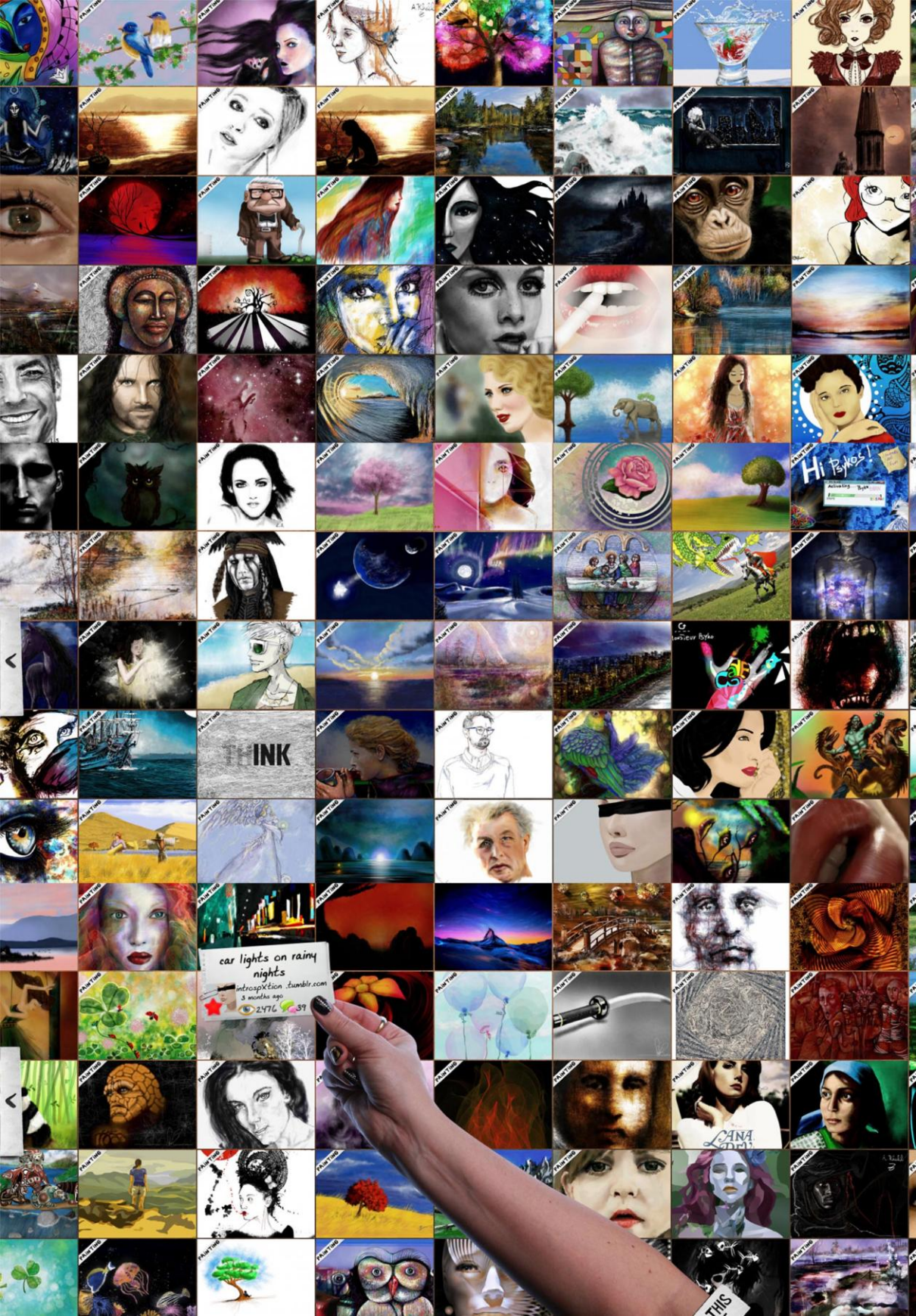


PSYKO*PAINT

Simple innovador y loco es como así mismos se describen en psyko paint, esta herramienta funciona como un editor de fotografías aunque también puedes utilizarlo para trabajar desde cero en un lienzo en blanco, a través de sus herramientas, las cuales son pinceles de diferentes tipos y tamaños puedes crear texturas y efectos simulando los trazos de grandes artistas como Van Gogh, Monet, Manet entre muchos otros.

Esta página no te hace más creativo por el simple hecho de usar las herramientas que aquí te ofrecen, lo que te hace creativo es la forma como utilizas, el color, es la forma como manipulas las composiciones, como mezclas texturas y creas tu propia visión del mundo, comprender que tu eres cada vez más creativo cuando enfrentas un problema y encuentras cada vez miles de caminos para solucionarlo, si dominas una técnica eres capaz de realizar un oficio, pero si conoces tus niveles de invención y los desarrollas, y estimulas tú creatividad serás exitoso y feliz en tu vida.





LAS 15 COSAS

Muchas veces tratamos de encontrar nuevos caminos para crear imágenes y estamos bloqueados, las ideas no nos salen o sencillamente no podemos organizar nuestros deseos, un ejercicio sencillo para crear personajes, escenarios, o ideas son las 15 cosas puedes definir las de la manera que quieras 15 cosas que te gusten o 15 cosas que no te gusten, es un ejemplo pero puede ser también, 15 lugares, 10 personajes favoritos de dibujos animados, 20 cosas que todos los días utilizas.

En fin, muchas veces estas ideas de la cotidianidad nos llevan a ideas mucho más elaboradas sobre paisajes, narraciones o propuestas creativas, el suave viento del aleteo de una mariposa puede desencadenar tormentas al otro lado del mundo, este principio existe en nuestras mentes, puede que un simple dibujo trabajándolo se convierta en una gran obra maestra.



15 COSAS que me gustan



SEMBRAR



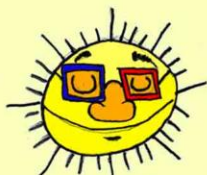
DORMIR



EL JUGO



DIBUJAR



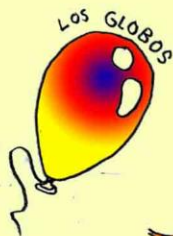
EL SOL



Los PLANETAS



LA LUNA



Los GLOBOS



VIAJAR



Los VIDEOJUEGOS



Los LABIOS



EL CAFE



EL FUEGO



LAS FOTOS

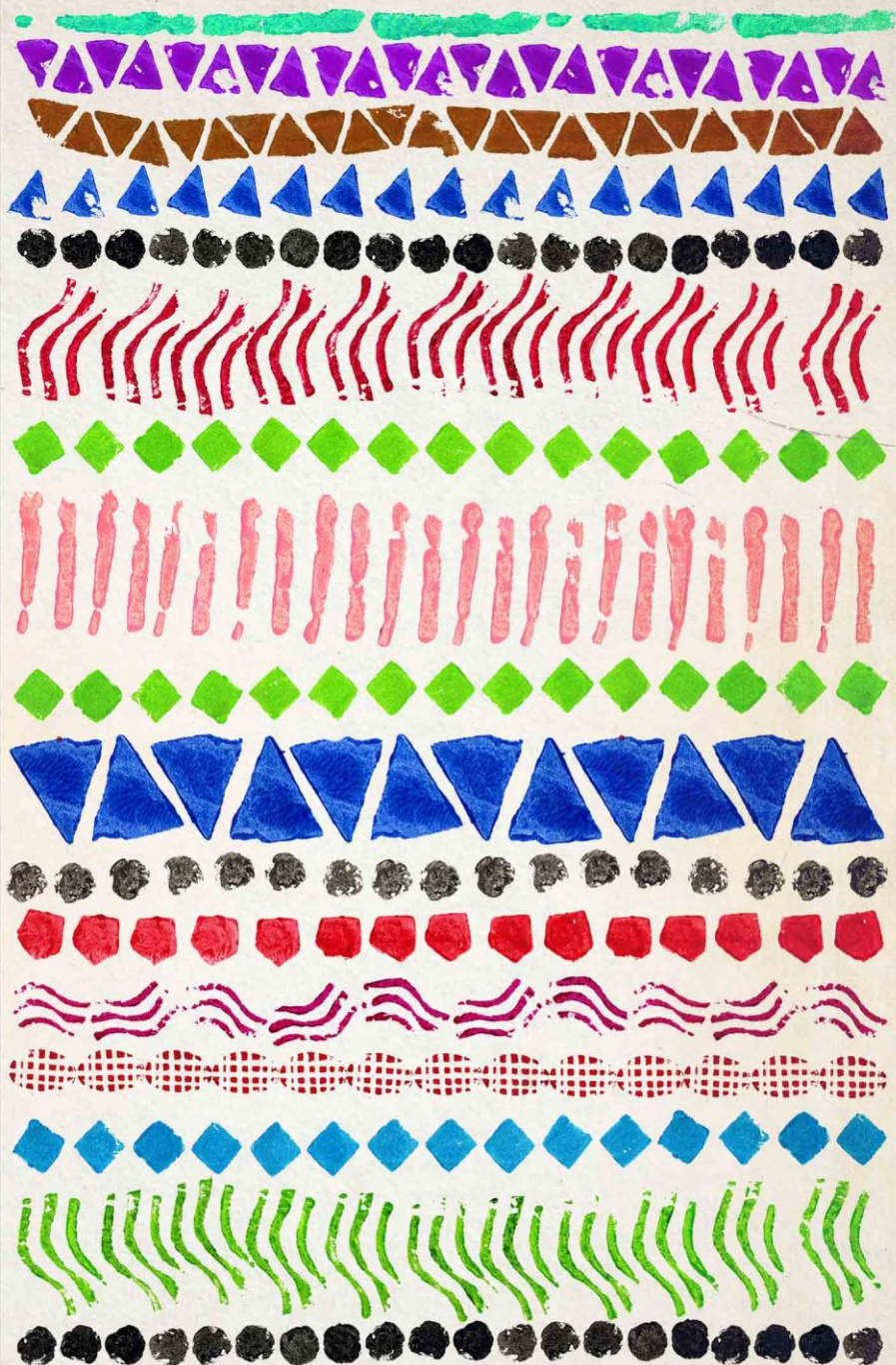


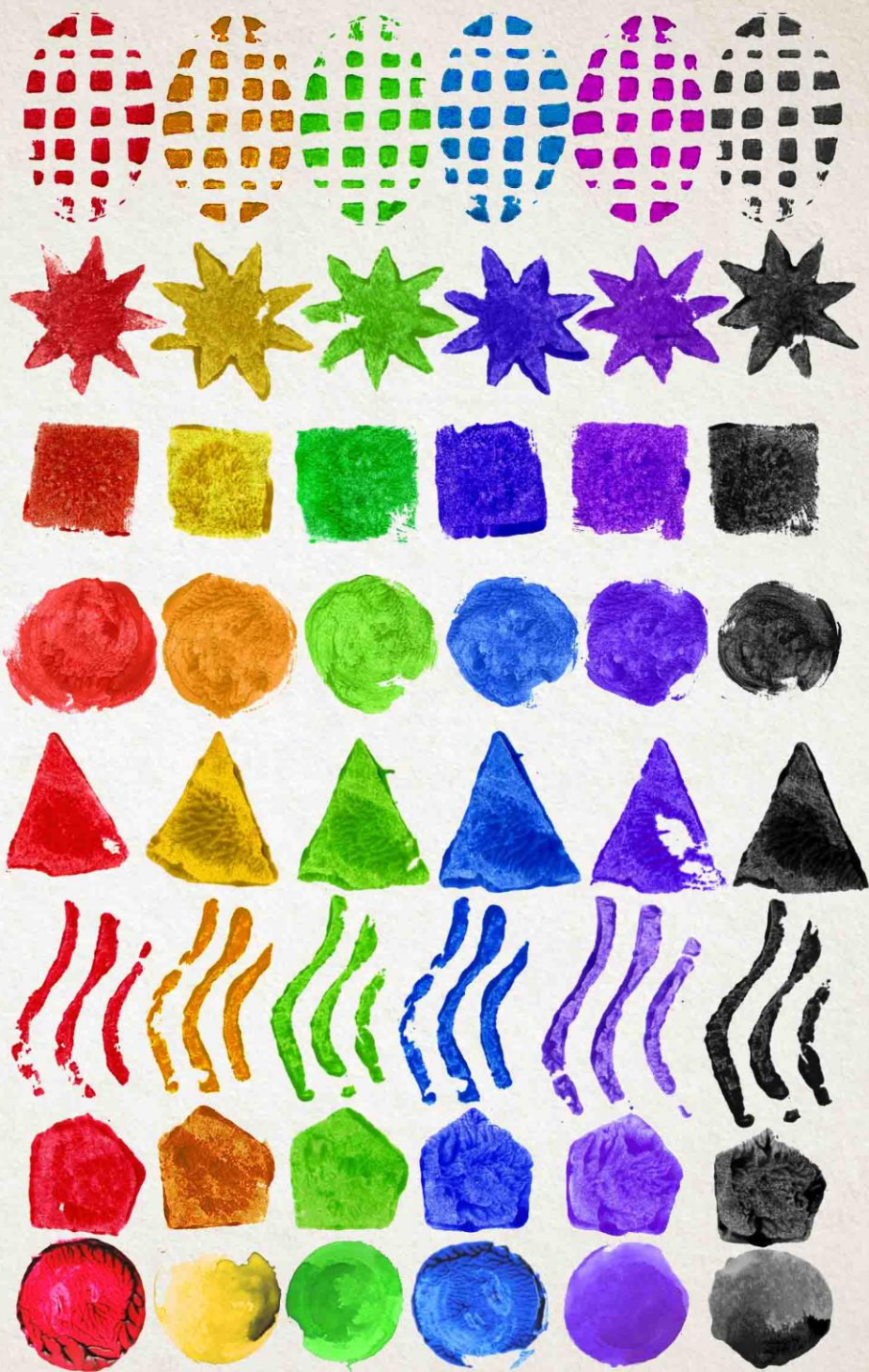
INTERNET

SELLOS CON VERDURAS

Esta técnica muy utilizada por los maestros se puede realizar con el fin de ir cambiando la finalidad de su uso, la viabilidad del sello consiste en su reproductibilidad, y esta característica es muy útil para la construcción de patrones, o para la construcción de mantras geométricos.

Lo geométrico y repetitivo, con lo orgánico y texturizado le dan una característica única a las piezas realizadas con esta técnica, lo importante a desarrollar en este proceso es la finalidad de la idea, que a través de la herramienta se puede lograr. De nada sirve construir muchos sellos sin que experimentemos, formas o conceptos a través de ellos, además como hablamos de verduras cada una de ellas tiene componentes moleculares y químicos que dan características únicas a las piezas no es lo mismo realizar un sello con una zanahoria que hacerlo con una ahuyama, o una piña, etc. Las fibras, la humedad, la capacidad de absorción del pigmento crea formas únicas con herramientas únicas.



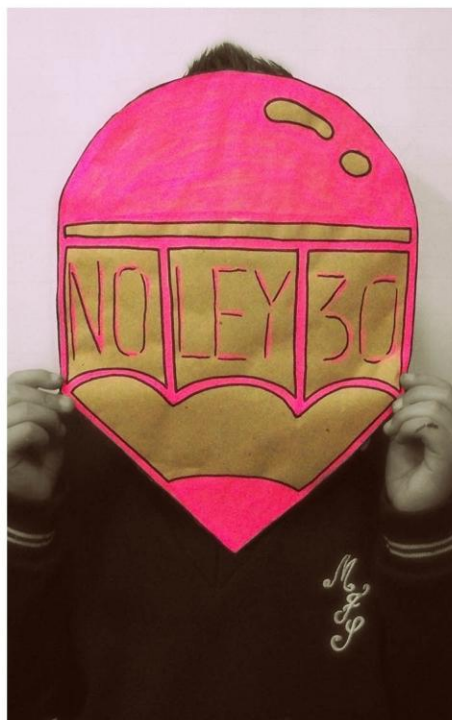
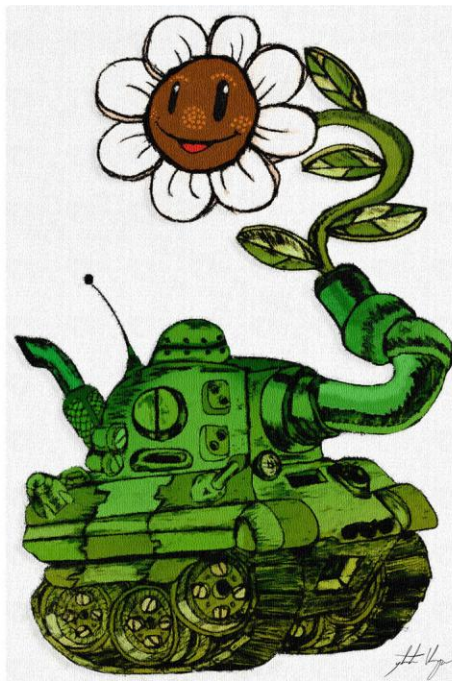


EL CARTEL

Los carteles son una manera de sintetizar una idea compleja en su máxima expresión, generalmente es un material gráfico en donde podemos explorar, diferentes tipos de composición con el fin de crear puntos de tensión, gradación, semejanza, concentración, anomalías, repeticiones, radiaciones, etc.

Dentro de esta parte, la composición bidimensional obliga a pensar, la síntesis de la imagen como lenguaje conceptual, la forma la repetición, la estructura, la similitud, la gradación, el contraste, concentración, textura y espacio. Definen, una composición limpia y obligan a pensar formas creativas de contar una historia.

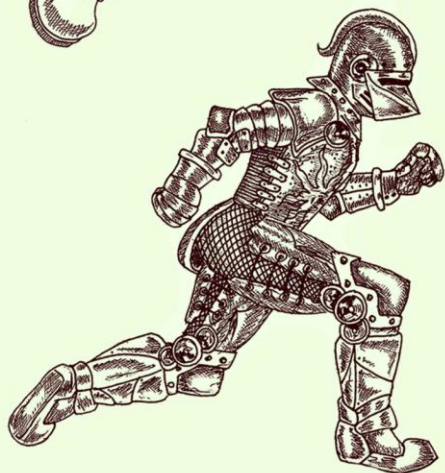
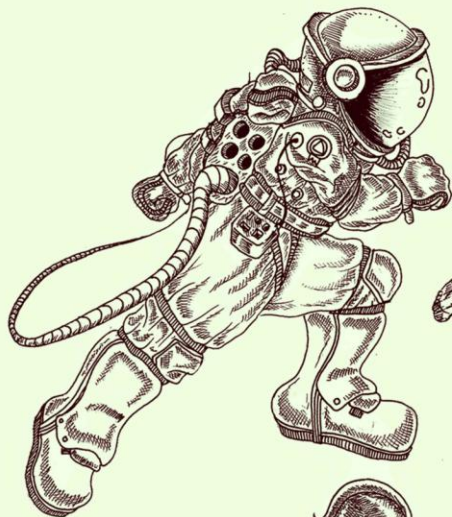
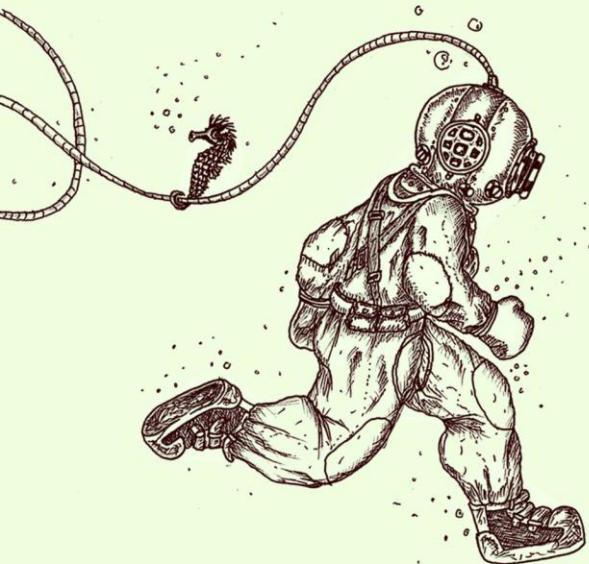


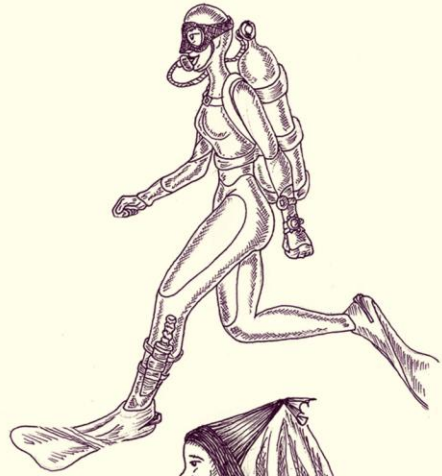
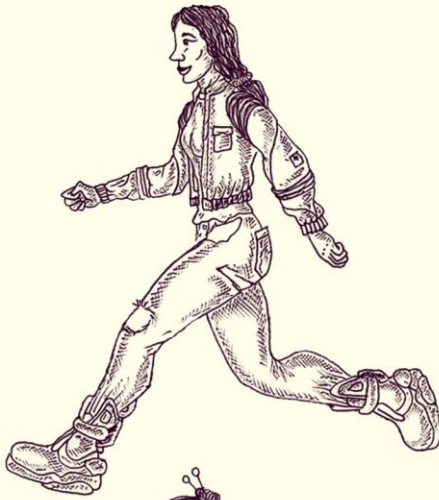


TRAJES

Los trajes nos obligan a pensar en una época a pensar en materiales, en texturas en movimientos en espacios, en historias, contextos, cada traje trae consigo el espíritu de una época realizarlos o mezclarlos conlleva a pensar un mundo, en el cine cada traje esta cuidadosamente pensado para el personaje a interpretar; en el dibujo el traje narra.

Cada textura pliegue, dobles en el material dice de la historia o ser a retratar, solamente al colocar dos trajes de diferente época ya estamos creando un nuevo contenido narrativo, la creación e innovación es fundamental hacia lo inexplorado pero también hacia lo recorrido y olvidado hacia la cercanía con nuestra historia y nuestro futuro.



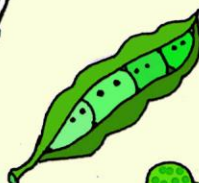
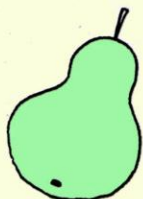
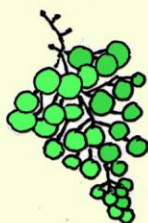
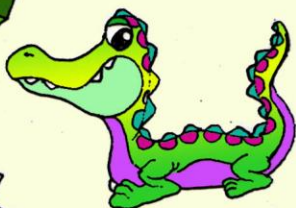
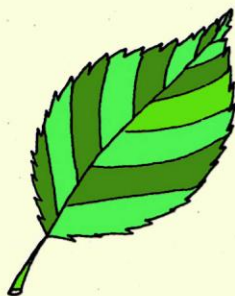


EL MUNDO Y LOS COLORES

En nuestra idea de lo real esta codificado por como nuestro cerebro interpreta los colores que perciben nuestros ojos, en nuestra cotidianidad, los colores están en cada lugar del mundo en el campo en las frutas en las comidas, en el transporte, y a cada color le damos una significación y también una relevancia, cada ser humano jerarquiza unas cosas más que otras y esa clasificación ya crea una característica única del mundo, y de cómo cada ser humano ve el mundo.

Como construimos las actividades un numero la azar un color, o una clasificación solo al hacer esa definición ya nuestro cerebro busca links y además busca crear nuevos conectores nos obliga a leer el mundo en otros niveles y a crear imágenes en un contexto al final obtendremos nuestra mirada desde un color específico determinado, aunque también podemos clasificar temperatura, texturas, emociones etc.



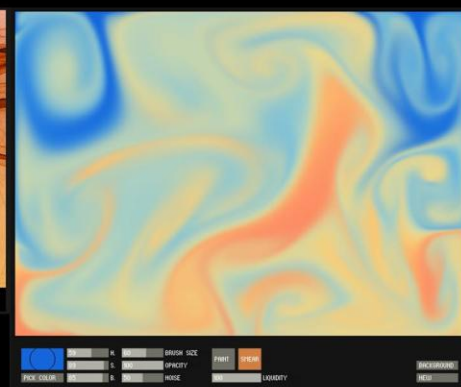
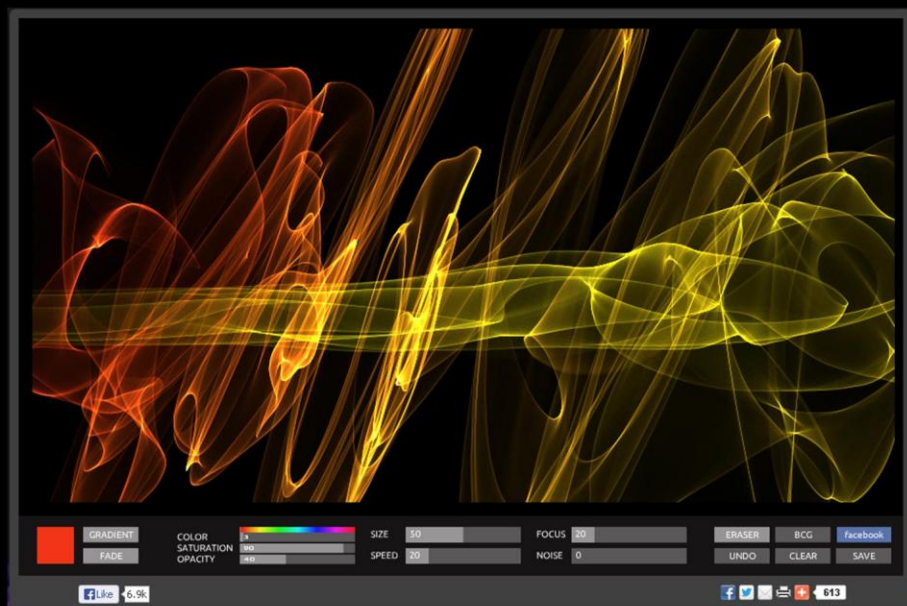


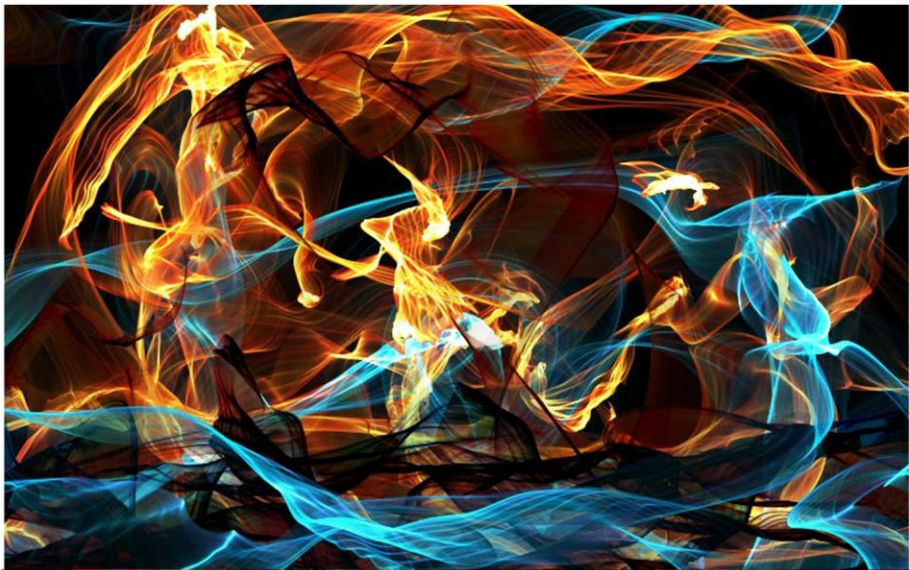
FLAMER PAINTER

Flamer Painter es un programa único de pintura, pertenece a un proyecto experimental online. Creo que con las herramientas que tiene te inspira, todo el mundo puede ser artista. Puedes probarlo aquí, cambiar diferentes ajustes de pincel y pintar sus propios cuadros de fuego. Cuando se cambia el fondo de negro a blanco, los cambios de la gama de aditivos para sustractivo y el sentimiento de la pintura es muy diferente. No es fácil de explicar todos los parámetros de pincel, así que les dejo esto para su experimentación.

No es lo mismo pintar con las manos a que virtualmente domines el fuego y crees nuevas maneras de crear el fuego es liberador en nuestra mística ancestral, que será de la imagen si el fuego es lo que construyes. Experimentar es el camino más fácil de desarrollar la creatividad.

<http://www.escapemotions.com/>





InspirARTion

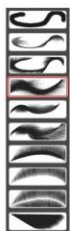
Explora tu creatividad. Aplicación de dibujo con una serie de pinceles dinámicos, modos de simetría, funciones para compartir. Inspirado por la Armonía.

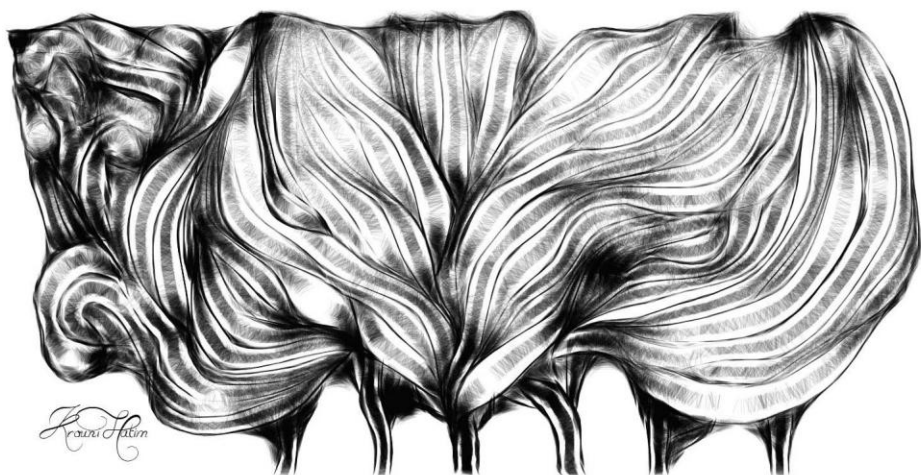
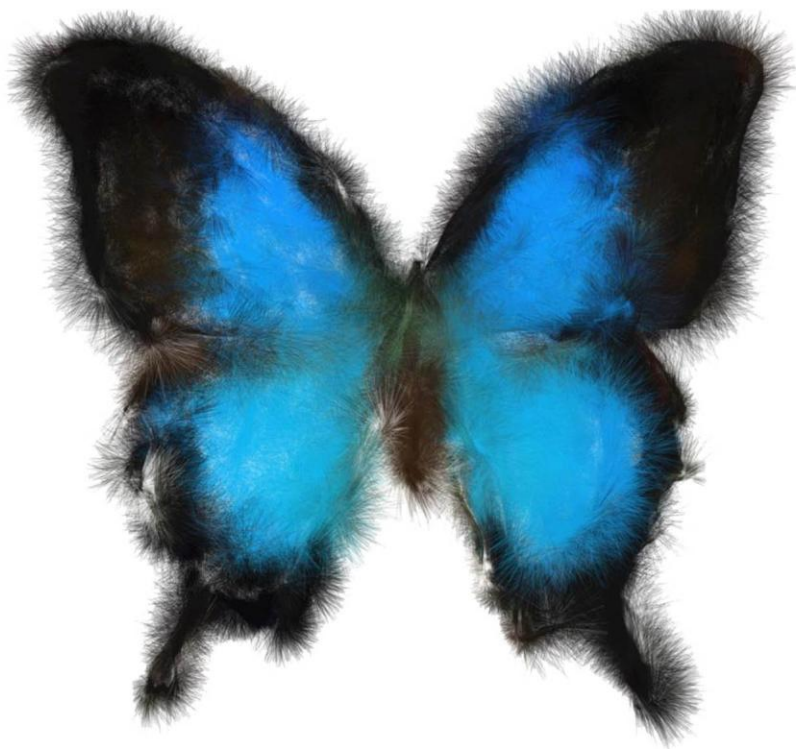
Abre la creatividad con esta aplicación fácil de usar. Numerosos de pinceles impresionantes que dan una forma de crear hermosas obras de arte sólo en unos pocos trazos. Prueba los modos de simetría para crear un efecto interesante. Ahorrar creaciones o compartirlo usted con tus amigos.

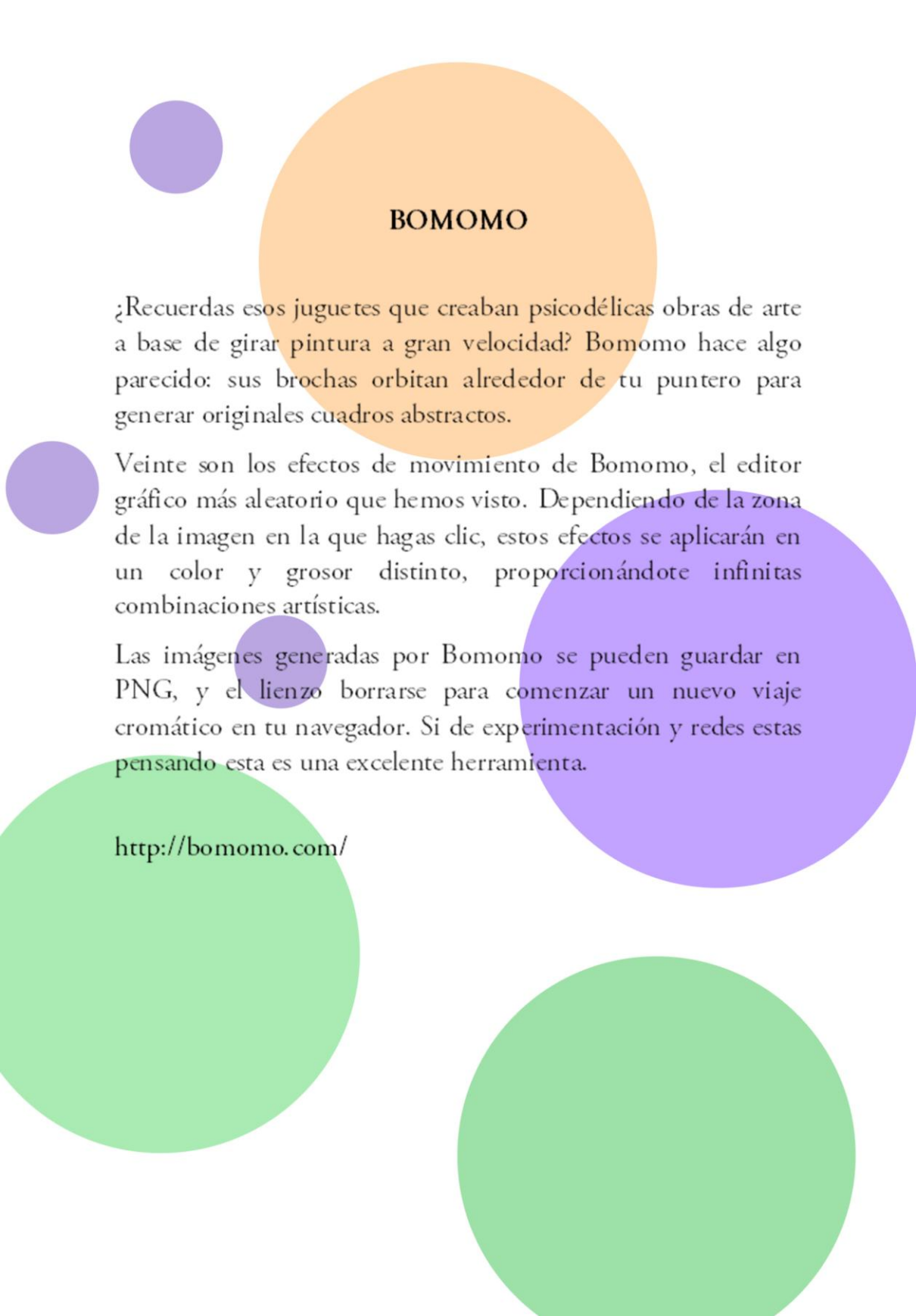
- La manera de explorar tu creatividad
- Pinceles asombrosos
- Modos de Simetría

<http://intellaware.com/art/>

InspirARTion







BOMOMO

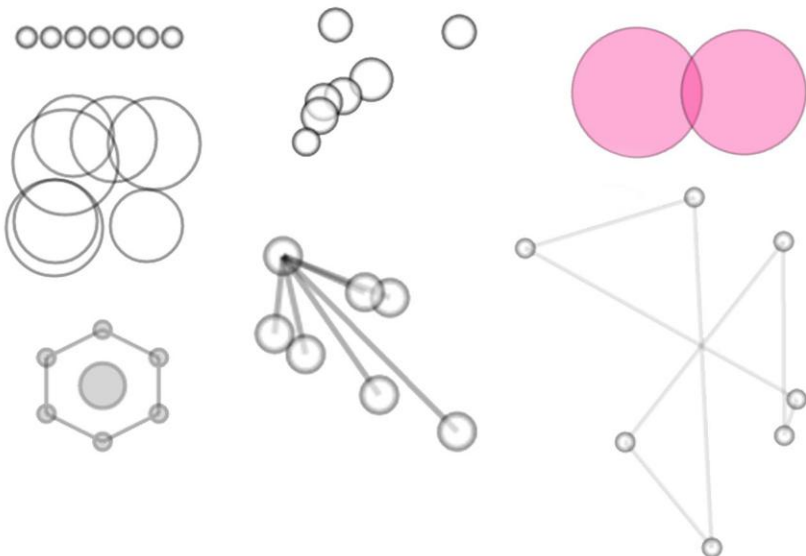
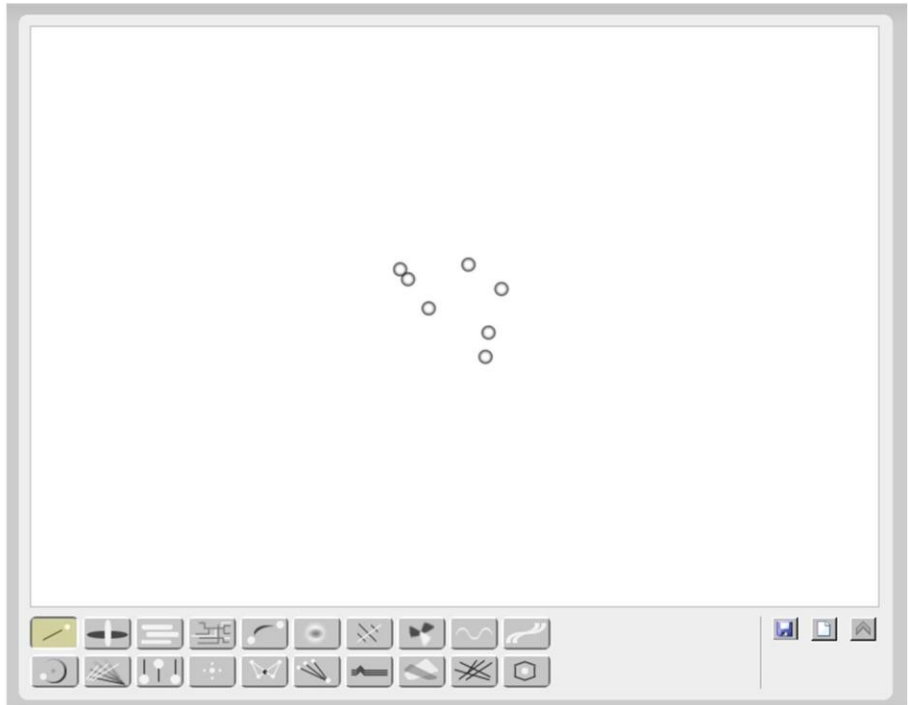
¿Recuerdas esos juguetes que creaban psicodélicas obras de arte a base de girar pintura a gran velocidad? Bomomo hace algo parecido: sus brochas orbitan alrededor de tu puntero para generar originales cuadros abstractos.

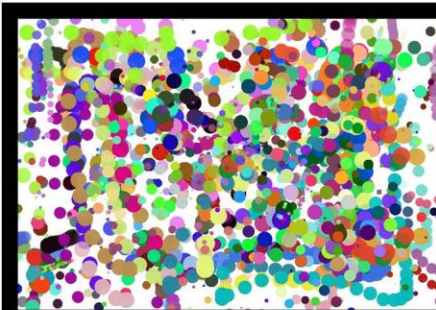
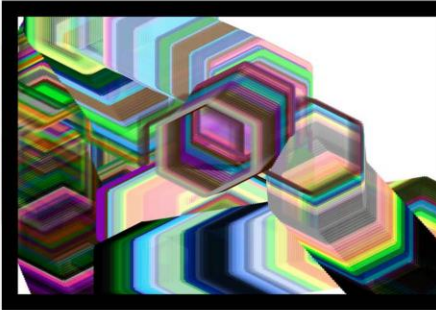
Veinte son los efectos de movimiento de Bomomo, el editor gráfico más aleatorio que hemos visto. Dependiendo de la zona de la imagen en la que hagas clic, estos efectos se aplicarán en un color y grosor distinto, proporcionándote infinitas combinaciones artísticas.

Las imágenes generadas por Bomomo se pueden guardar en PNG, y el lienzo borrarse para comenzar un nuevo viaje cromático en tu navegador. Si de experimentación y redes estas pensando esta es una excelente herramienta.

<http://bomomo.com/>

<http://bomomo.com/>





ZEFRANK.SCRIBBLER

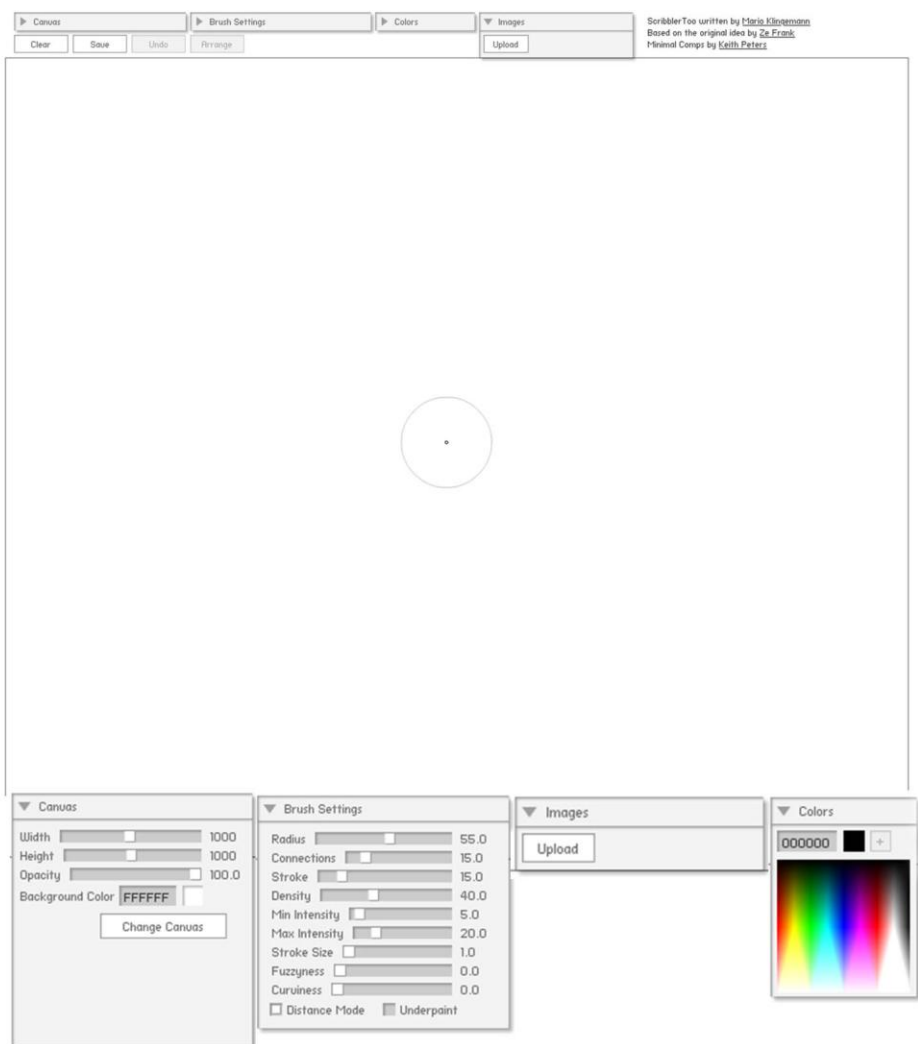
El Scribbler toma un vector basado en la entrada sencilla (en el caso de los juguetes en línea, el dibujo) y crea su propio dibujo en la parte superior de la misma sobre la base de una serie de reglas simples. Cuando se crea una nueva línea garabato escoge algunos números al azar que a la larga a determinan qué tipo de línea que va a dibujar.

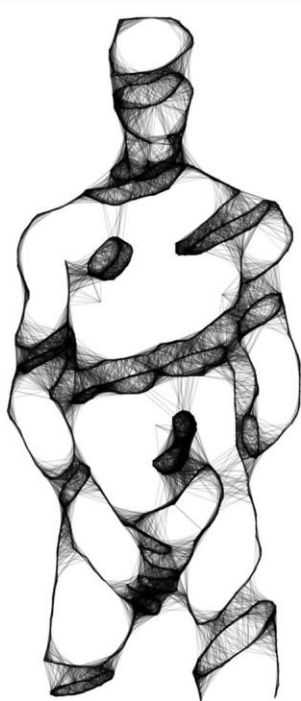
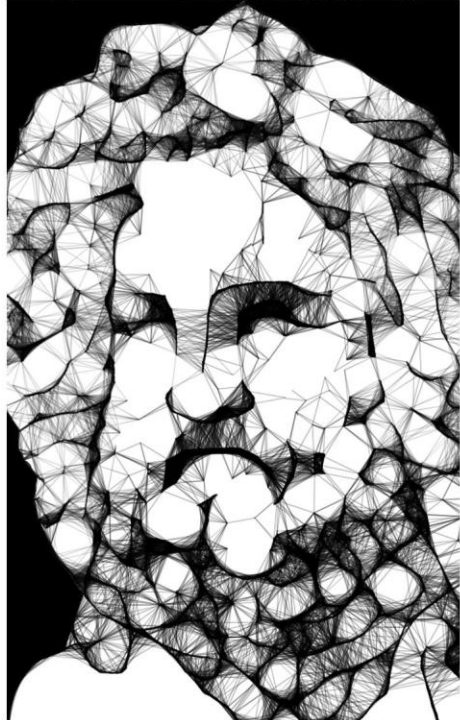
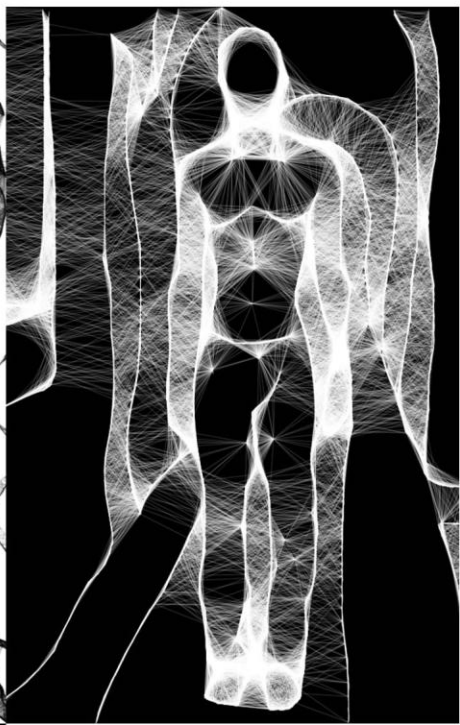
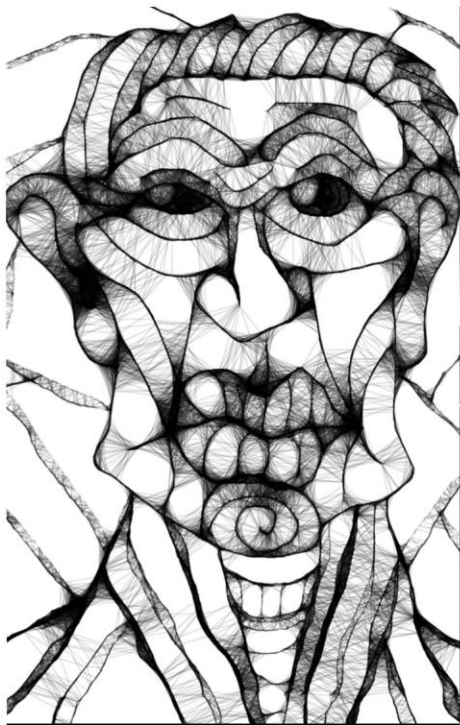
A medida que comienza a dibujar un ajuste de precisión esos valores con el tipo de dibujo que has hecho. Algunos garabatos son mejores siguiendo trayectorias rectas, otros son mejores en las curvas que describen, y otros son mejores para rellenar grandes áreas de color. Debido a que existe aleatoriedad incorporado en el programa, cada garabato es único.

En la versión que he publicado en línea que usted puede ajustar algunos de los valores que Scribbler normalmente elegir al azar, tales como el grosor de línea, color de línea, y el recelo ajuste scribbliness etiquetado, que en este caso determina la longitud máxima de una línea garabato. Usted está colaborando fundamentalmente con el Scribbler en un dibujo.

<http://www.zefrank.com/>

<http://www.zefrank.com/scribbler/scribblertool/>





MORISAWAFONTPARK

Mueve, gira, amplia, borra, añade y copia el silabario y los kanjis del idioma japonés para dibujar lo que quieras.

Se trata de una aplicación web muy divertida que te permite usar como paleta de dibujo parte del silabario hiragana y varios kanjis. Con un poco de paciencia puedes llegar a hacer un dibujo muy chulo. Además, una vez terminas el dibujo “tipográfico”, se crea una animación acelerada de tus movimientos creativos. Date una vuelta por la galería y asómbtrate con los dibujos de los demás.

Este juego viene de la mano de Morisawa Inc., una empresa japonesa con sede en Osaka fundada a principios del siglo XX que se dedica al diseño tipográfico y al desarrollo de sistemas de composición tipográfica.

Juega y crea con Fontpark2.0

<http://fontpark.morisawa.co.jp/>

MORISAWA *fontpark* 2.0

POWERED BY MORISAWA FONT.

[VIEW GALLERY](#) | [PLAY & CREATE](#) | [HOWTO](#) | [ABOUT](#) | [MORISAWA](#) | [SCREEN SAVER - NEW!](#) | [SOUND / OFF](#)

RESET

SUBMIT

色は匂へど散りぬるを我が世誰そ常ならむ有為の奥山今日越えて浅き夢見じ

MORISAWA *fontpark* 2.0 POWERED BY MORISAWA FONT.

PLEASE INPUT TEXT

A1000

ADD LETTERS

HOW TO PLAY FONTPARK



MOVE / ROTATE :	MOUSE DRAG
CHANGE SCALE :	MOUSE WHEEL / UP & DOWN ARROW KEY
DUPLICATE :	DOUBLE CLICK
GROUP EDIT :	SELECT AREA
DELETE :	DRAG OFF STAGE

文字の移動 / 回転 :	マウスドラッグ
文字の拡大 / 縮小 :	マウスホイール / 上下矢印キー
文字の複製 :	ダブルクリック
文字のグループ化 :	ステージ上で範囲選択
文字の消去 :	画面外に捨てる

Drag with the mouse to move and rotate.
マウスをドラッグして移動・回転します。



TYPEDRAWING

Este es nuevo proyecto: una creativa plataforma para realizar imágenes con tipografía, su nombre este software "TypeDrawing". Siento un gran interés en la aplicación o software para comunicar y representar a la mente imagen y texto a través de internet. (BBS) que es algo muy fácil y útil para la comunicación.

Desde cualquier dispositivo conectado a internet está evolucionando día a día. Pero ¿por qué tenemos que escribir las palabras de la misma manera como escribir de izquierda a derecha. Que es típico y fácil de reconocer, pero no es interesante, a veces aburrido.

Esta es una de la forma más fácil y exquisita de mostrar la palabra dada. Se puede decir cualquier cosa con sus cartas dibujándolos. Siéntase libre para representar sus tipos y palabras que decir. Es sólo una cosa fácil y divertido.

<http://storyabout.net/typedrawing/typedrawing.php>



TYPEDRAWING
HTML5 VERSION 1.0 | 17 February 2015

GALLERY**DRAWING**

LETTERS

TYPEFACE

COLOR

DATA

NAME

COMMENT

YOUR SITE

E-MAIL

☐ Help ☐ Minimize ☐ Close CREATED BY STORYABOUT

