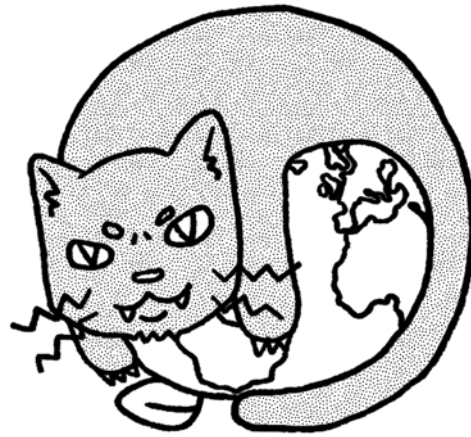


PLANTERRA

Divulgación de permacultura y hábitos sostenibles

Memoria de Proyecto de Final de Grado



PLANTERRA

Planterra. Divulgación de permacultura y hábitos sostenibles.

Autora

Alba Piniés Chávez

Tutor académico

Bernardo Antonio Candela Sanjuán

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

Universidad de La Laguna

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2021 - 2022

Presentación TFG Septiembre 2022

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión por cualquier forma o cualquier medio sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright.

© 2022, Planterra



Comienzo por agradecer a mi tutor Bernardo Antonio Candela Sanjuán, que permitió dar el paso a un trabajo autónomo con coherencia y metodología, gracias al cual he ganado toda la confianza en mi trabajo, y ha ayudado desde el primer momento a acotar las interminables vueltas que podría haberle dado a la investigación y la formalización del proyecto. También mencionar a Carlos Jiménez Martínez, que desde el primer año de carrera nos enseñó que la intersección entre diseño y sostenibilidad es clave, y siempre tiene una fuente constante de conocimientos para ofrecer. Sin olvidarme de Javier Cabrera Correa, no sólo como padrino de graduación, sino como al docente que trajo la serigrafía a la facultad y ha sido una fuente de consulta y apoyo técnico indispensable.

Y no menos importante, al equipo docente responsable de mi formación hasta este momento. Seguidamente, a mis compañeras y compañeros, es especial a Javier y Fede, sentando el antecedente en proyectos y que han ofrecido apoyo, refuerzo e inspiración desde el primer momento.

Agradecer a mi familia y amigos no podría faltar, mencionar a mi padre que ha sido un apoyo fundamental, sin su conocimiento de la materia y sin su capacidad pedagógica este proyecto no habría llegado a puerto. A mi hermana y mi madre por ser esa toma tierra en los momentos de caos vital. Y a todos los amigos a los que apenas he visto en este último año, sobre todo aquellos que me sacaban de casa cuando llevaba días sin ver el sol.

Llegar a este punto en un grado universitario no es fácil, es un cambio de mentalidad y metodología de trabajo. Mantenerse en un ritmo constante y productivo de manera autónoma ha sido el gran reto de este proyecto. Superar las barreras que nos ponemos y que a veces sólo con cambiar la perspectiva con la que conciben las ideas es suficiente para llegar a nuevas y eficaces soluciones. Planterra ha sido un embarazo, un parto, una crianza; no sólo de un proyecto, pero de mi misma.

Ha sido un año de mi vida, y como tal ha sufrido muchos cambios, muchos altos y bajos. Ha pasado por depresión, ansiedad, rupturas; a veces desde lo académico se nos olvida que somos todas humanas. Planterra tomó vida propia y exigió de mi hasta lo que creía que no tenía. Por esto, me agradezco, en último pero no menos importante lugar, me agradezco a mí, por llegar hasta aquí, por no rendirme, por terminar.

El cambio climático y la eco-ansiedad están cada día más presentes en nuestras vidas. El diseño aporta, como para con casi cualquier problemática, herramientas y metodologías que permiten afrontar estas cuestiones de una manera integral, visual y activa. Así nace este proyecto, de la intersección del diseño y de las problemáticas actuales tales como la soberanía alimentaria, la sostenibilidad, o una pérdida de perspectiva de lo global.

Este proyecto trata de actuar a modo de bisagra en la comunicación de hábitos conscientes y de la permacultura, con el objetivo de divulgar conocimiento sobre cultura y hábitos sostenibles, con una comunicación amable, circular, sostenible, creativa. Planterra es un proyecto editorial, visual, pero sobre todo transversal, que contempla el llevar a acciones de dinamización lo aprendido durante el proceso de realización para compartir y fomentar la concienciación colectiva.

Las herramientas y competencias que se han aplicado en el proyecto engloba la creación de una identidad visual propia, tipografía, técnicas y procesos de impresión, ilustración, diseño editorial. Todo esto mediante una aproximación que aúna investigación y experimentación.

Palabras clave

Diseño, fanzine, proyecto editorial, permacultura, autoedición, sostenibilidad, contracultura

Climate change and eco-anxiety are increasingly present in our lives. Design provides, as with almost any problem, tools and methodologies that allow dealing with these issues in a comprehensive, visual and active way. This is how this project was born, from the intersection of design and current problems such as food sovereignty, sustainability, or a loss of global perspective.

This project tries to act as a hinge in the communication of conscious habits and permaculture, with the aim of divulging knowledge about culture and sustainable habits, with kind, circular, sustainable, creative communication. Planterra is an editorial project, visual, but above all transversal, which contemplates carrying out actions to revitalize what was learned during the production process to share and promote collective awareness.

The tools and skills that have been applied in the project encompass the creation of its own visual identity, typography, printing techniques and processes, illustration, editorial design. All through an approach that combines research and experimentation.

Keywords

Design, fanzine, editorial project, permaculture, self-publishing, sustainability, counterculture.

- IVC** Identidad Visual Corporativa
- RSC** Red Canaria de Semillas
- ADP-FEM** Asociación para el Desarrollo de la Permacultura en la Finca el Mato
- LASOS** Laboratorio Agroecológico de Sostenibilidad
- TFG** Trabajo de Fin de Grado

14

INTRODUCCIÓN

18

ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA

22

OBJETIVOS

26

METODOLOGÍA

30

CRONOGRAMA

32

MARCO CONCEPTUAL

Permacultura como agente
de decrecimiento y de
enraizamiento en lo local

34

El Fanzine como medio de
comunicación transdigital
y como fenómeno
contracultural

66

Referencias

82

Conclusiones

86

88

DEFINICIÓN DEL PROYECTO

94

DESARROLLO CONTENIDO PUBLICACIÓN

100

DESARROLLO SISTEMA GRÁFICO

Naming	102
Tipografía	105
Formato y cuadrícula	106
Paleta de Color	108
Logo	109
Tramas, texturas y patrones	112
Pictogramas	113

114 126

DISEÑO DE ACCIONES DE DINAMIZACIÓN

Semilleros de papel reciclado y bombas de semillas	118
Transformando envases en contenedores	120
Creando kits de emergencia alimentaria	122
Propuesta final de Jornadas Planterra	124

FORMALIZACIÓN

Identidad Visual Corporativa	129
Fichas técnicas	130
Zine	132
Minizine	133
Material de las dinámicas	134
Materiales promocionales	136
Materialización y difusión	137

138 142 146

FUTURO DEL PROYECTO

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

00. INTRODUCCIÓN



Nuestro contexto cultural y medio ambiental está atravesando un momento de crisis, y el cambio climático y la eco-ansiedad están cada día más presentes en nuestras vidas. Muchas veces sentimos que nos quedamos sin herramientas y sucumbimos al conformismo, siguiendo un patrón dictado desde lo social y los intereses económicos de una esfera que sólo prioriza el crecimiento capital a costa de la supervivencia del planeta.

Desde la generación milenial, la propia, encontramos una renovada pasión por encontrar medidas para hacernos más responsables con nuestro entorno y la salud de nuestro planeta, recuperando una lucha y dándole de nuevo visualización después de décadas en las que ha perdido relevancia en el ojo público. Pero a veces, esa pasión no encuentra dirección, y se transforma en frustración. Sin herramientas o ideas para darle forma a nuestra preocupación. Como diseñadores, es muy fácil perder la perspectiva y caer en la madriguera del pensamiento conceptual que termina estando tan alejado de la realidad que ofrece poca solución al problema en cuestión.



Muchas veces nos olvidamos de volver al corazón y centrarnos en los problemas reales que tenemos en este momento, que son consecuencias inherentes de la sociedad en la que vivimos y, por lo tanto, requerirán, ante todo, una solución en la sociedad en la que vivimos. Luego podemos continuar, indagar en lo teórico y dejar que este guíe el camino y cambiar el mundo, cambiar la sociedad, pero con los pies en la tierra.

El diseño como disciplina global, pero también local y específica, aporta soluciones adaptativas frente a esta problemática, y lo lleva haciendo desde hace décadas. Gracias al acceso a la información del que gozamos hoy en día, podemos aplicar y mejorar estas soluciones. El mundo en el que vivimos no debería estar dictado por cosas que la mayoría no entiende, conocimientos olvidados y muchas veces borrados, que desde el privilegio se entiende y se guarda, y el diseño sin duda ayuda a visualizar desde una aproximación interdisciplinaria.

De esta intersección de intereses y preocupaciones nace Planterra, de un encuentro entre lo más íntimo y personal, como es la inquietud respecto al futuro y a los efectos que tienen nuestras decisiones individua-

les, con lo práctico y profesional para llevarlo al terreno de lo material, de lo activo.

En esta memoria se recoge el proceso de toma de decisiones, de investigación y las conclusiones alcanzadas, de ideación y creación de los productos finales. En el desarrollo de este proyecto se han puesto en práctica los conocimientos y las metodologías aprendidas en los años de estudio del grado de Diseño, y todos aquellos que se han adquirido durante la realización de este Trabajo de Fin de Grado.

01. ELECCIÓN DE LA TEMÁTICA



¿Por qué permacultura, por qué un fanzine, por qué acciones? La respuesta es lógica, pero no simple, a la vez que cargada de mucho esfuerzo, investigación y horas de reflexión. Es la conclusión de la exploración de disciplinas que mejor complementarían al diseño a la hora de dar solución a las inquietudes que hacen nacer el proyecto original.

La permacultura, como se explora en detalle en el marco conceptual del proyecto, es una aproximación holística a las problemáticas que nos interesan. Es además un tipo de disciplina que ya usa en sus metodologías un sistema de diseño integrado en la resolución de problemas, en la que el estudio de las necesidades y las soluciones se basan en la naturaleza. A su vez contiene conocimientos rescatados, casi olvidados en nuestro contexto económico y social que permiten solventar muchas de las preocupaciones que impulsan este trabajo.

El formato elegido para la publicación del proyecto es un zine que pone en práctica lo aprendido en otros proyectos de autoedición, además de ser casi por definición un medio que da voz fuera de lo establecido, da mucha libertad creativa dentro de los límites de la



autopublicación, ya sea en el propio formato o diseño del objeto, y en definitiva son el vehículo ideal para llevar a cabo el objetivo del proyecto como comisaria y productora de la idea, permitiendo crear una publicación accesible y sostenible.

Y finalmente las acciones. Esta es una conclusión a la que no fue tan fácil alcanzar, y llegó casi al final del desarrollo del proyecto para ponerle el lazo final que le dió la cohesión que necesitaba. Desde los primeros esbozos del proyecto se buscaba que las propuestas que salieran del trabajo no fueran pasivas, que no fueran un proyecto para sacarse de encima la carrera y terminar, sino un proyecto que exigiera todo de mi misma para resolver de manera activa y lo más efectiva posible las preocupaciones que me inspiraban.

Fue la realización de que a lo largo del largo curso, y de la propia investigación y formación durante el Trabajo de Final de Grado, habían sido acciones las que más impacto había causado en mi aprendizaje. Desde seminarios, talleres, cursos, todos ellos con una implicación de personas expertas y una aproximación que combinaba teoría y práctica para obtener una participación y asimilación más efectiva. Es cuando llego a

esta conclusión que impulsa la decisión de cerrar este proyecto con una propuesta de acciones para compartir los conocimientos obtenidos durante el proyecto, ya fuera gracias a las y los profesional que me han formado hasta ahora, o al propio proceso de experimentación durante el desarrollo del trabajo.

A modo de conclusión, todo lo concluido en la fase de investigación es conocimiento valioso que merece ser compartido de manera activa, y en el que humildemente intento usar para aportar mi granito de arena en la lucha a favor de la naturaleza y la sostenibilidad, a través de los canales más efectivos a mi alcance.

02. OBJETIVOS





Objetivo general:

- * Diseñar una publicación divulgativa sobre la permacultura y hábitos sostenibles.

Objetivos específicos:

- * Conocer el movimiento permacultural en Tenerife.
- * Diseñar el sistema de la identidad visual corporativa (IVC) de la línea editorial y su manual correspondiente.
- * Materializar la publicación seleccionando el sistema de impresión, materiales y encuadernación más apropiados.
- * Practicar lo que se predica. Integrando prácticas sostenibles integradas a lo largo de todo el proceso.

03. METODOLOGÍA



Para el desarrollo de este proyecto se ha seguido una metodología mixta, iterativa y dividida en fases y que distribuye las herramientas a usar en cada una de ellas. La organización que aporta esta aproximación, así como los recursos derivados de las demás metodologías utilizadas, son la clave de un cimiento estructural sobre el que construir el proyecto y que permite reconducirlo en los diversos momentos críticos durante el proyecto. Además, se complementa con diversas charlas, cursos de apoyo formativo, y talleres para adquirir conocimientos específicos en el campo de la permacultura y la autopublicación.

Fase de planteamiento

El comienzo del proceso tiene como objetivo definir los intereses y la temática para sentar las bases de un proyecto cohesionado, primero focalizándose en los objetivos y metodología, además de la organización de procesos dentro de un cronograma que permita cumplir los objetivos marcados en tiempo y forma. Con este fin en mente, se procede además a participar en una formación introductoria a la permacultura a través de sesiones de práctica y teoría básicas.

Fase de investigación

Esta etapa consiste en la revisión bibliográfica y el estudio de las temáticas conductoras del proyecto. No es solamente recabar información, sino analizar el sistema que forma la permacultura y sus ramificaciones, detectando las necesidades y oportunidades de intervención.

Basándose en una investigación con aproximación deductiva, desde un inicio general a una conclusión específica, se procede al análisis de bibliografía disponible sobre las temáticas relevantes para el proyec-



to. Para ello se han consultado fuentes tales como libros, artículos, tesis doctorales, etc.

Además se buscan proyectos referentes que hayan adoptado una aproximación similar a la autopublicación como herramienta de comunicación de esta temática. A través de plataformas de e-commerce como Etsy, se han encontrado varios proyectos relevantes.

Fase de ideación

En esta breve pero iterativa fase crucial se da comienzo al desarrollo del contenido del fanzine y diseño de la publicación, una vez profundizado en las temáticas relevantes y obtener suficientes conocimientos sobre las mismas. Basándose en los principios de permacultura y claves de su sistema, y aplicando los datos obtenidos, se busca convertir en algo tangible los resultados de la fase de investigación.

Conjuntamente comienza la creación del sistema gráfico, sintetizando los valores e ideas del proyecto, a través de técnicas creativas de conceptualización de marca como brainstorming o concept sketch.

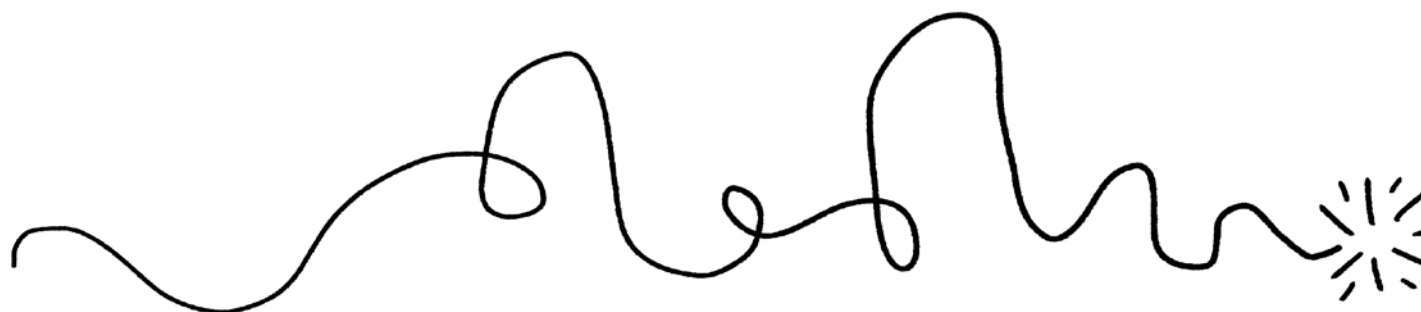
Fase de creación y desarrollo

En esta fase se concentran los esfuerzos en la realización de los objetivos específicos del proyecto, comenzando a la realización de impresiones de prueba, diseño de material promocional, y formalizando los procesos comenzados en la fase anterior, a medida que se vaya cohesionando el contenido del fanzine y el sistema gráfico.

Una vez formalizados y decididos todo el contenido y forma del fanzine, se elaboran los presupuestos para la producción del producto final y los materiales promocionales. A su vez se reúnen todos los aspectos de la identidad visual y sus aplicaciones en el manual de IVC, que se desarrollan en base a las ideas seleccionadas en la fase de creación.

Se concluye esta fase con los manuales terminados y la formalización del fanzine.

04. CRONOGRAMA



05. MARCO CONCEPTUAL



La permacultura no es solo una técnica de huerta orgánica o un método alternativo de cultivo y construcción para aquellos con los metros cuadrados para experimentar.

En un contexto actual en el que el cambio climático y el agotamiento de recursos finitos que han marcado nuestro modo de consumo y la definición de bienestar, es urgente redefinir nuestros modos de vida, construir proyectos sostenibles y resilientes.

Eso es esencialmente la permacultura, una herramienta de diseño con un amplio espectro de acciones tocando cada aspecto de nuestra vida: vivienda, agua, energía, educación, salud y economía. Por lo tanto es una solución para el futuro.

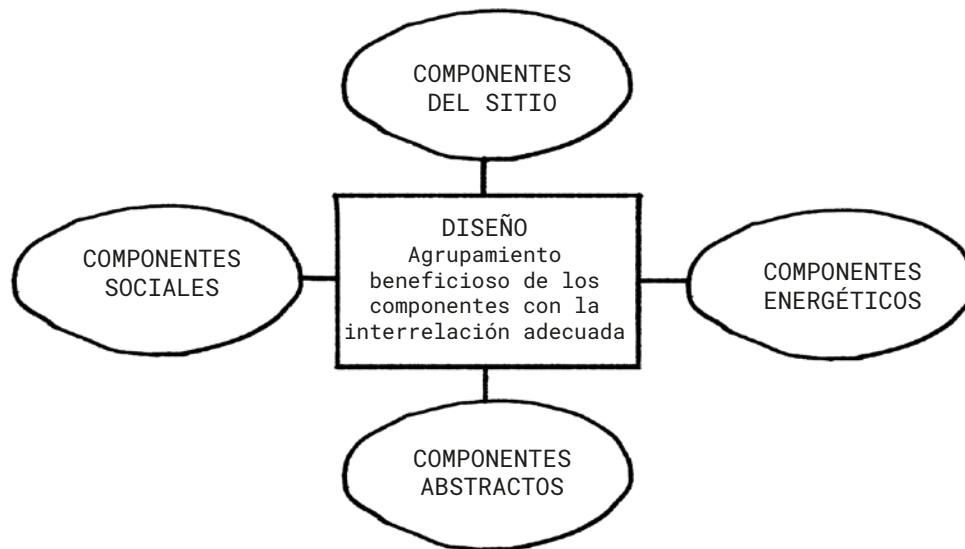


Fig. 1: Gráfico de elaboración propia, adaptado de *Introducción a la Permacultura*, B. Mollison (1994), pág. 2.

05. 1. Breve historia de la permacultura

En 1974, en la Universidad de Tasmania, Bill Mollison y David Holmgren enseñaban una práctica diferenciada de agricultura, bautizada como “permacultura”. Según el propio Mollison, uno de los originadores del concepto, “es una estructura para un sistema de agricultura sostenida, basada en multicultivos (...), para la cual acuñé la palabra” (1994, p.X). El concepto es una contracción de agricultura permanente, y también cultura permanente. Según Holmgren, es el siguiente paso en la evolución de la gestión de los recursos naturales.

Esencialmente, es un sistema de diseño para la creación de medioambientes sostenibles, ecológicamente responsables y económicamente viables. Más completamente, la permacultura es un marco interdisciplinario de “diseño de sistemas completos” con el objetivo principal de crear sistemas de asentamientos humanos y ecosistemas naturales regenerativos, resilientes y sostenibles coexistentes (Kristensen, 2018). Basada en la observación de los sistemas naturales, sistemas tradicionales de granjeo y el conocimiento y la tecnología modernas. Su filosofía se basa en la coexistencia con la naturaleza, del trabajo con ella y

no en contra de esta, y en una concepción interconectada del cultivo, más que el tratamiento de elementos como si fueran productos particulares dentro de un sistema. Es una filosofía de vida, no sólo una manera de utilizar puntualmente los recursos.

Cabe destacar que las prácticas agrícolas y comunitarias que se agrupan en la permacultura de Morrison ya existían y ya se practicaban desde mucho antes, llevadas a cabo por la población aborígen del continente, y Masanobu Fukuoka, un precursor del movimiento que se encuadra dentro del mismo y que caminó la senda que la permacultura iría transitando posteriormente. El propio Morrison no se consideró el más adecuado para inventar o explicar la permacultura, ya que, según sus palabras en la conferencia de Tokio de octubre de 1996: “es esencialmente un sistema abierto, porque acepta información de cualquier fuente ya sea científica o tradicional, y no tiene por lo tanto ninguna forma didáctica o fija de hacer las cosas”.

Mollison defendía que la armonía con la naturaleza era posible únicamente si “abandonamos la idea de superioridad sobre el mundo natural” (Mollison, 1994). Hacía hincapié en que, sin importar dónde viviésemos,

debemos empezar a hacer algo. Consciente de lo complejo que es nuestro modo de vida hoy en día, el sistema de permacultura acoge los distintos elementos que conforman nuestras vidas y los rediseña para acomodarse a una manera ligeramente distinta, pero mucho más coherente de convivencia.

La permacultura es un sistema holístico, una síntesis de disciplinas traducidas en la obtención de rendimientos y productos. Existen infinitos senderos y posibilidades. En las palabras del propio Morrison:

“La permacultura es el uso intensivo de información e imaginación (...). Es la calidad del pensamiento y de la información que utilizamos lo que determina el rendimiento (...) No sólo usamos nuestros recursos físicos sino también nuestra habilidad de acceso a la información y la habilidad para procesarla (...) El único límite para el número de usos posibles de un recurso dentro de un sistema, es el límite de la información y de la imaginación de un diseñador.” (Morrison, 1994, p.32)

Muchos factores han contribuido al desarrollo de la permacultura desde sus inicios, algunas de las claves



entre ellos son: la sincronicidad y colaboración más allá de la diferencias interpersonales; la visión de la permacultura como un movimiento global; el requisito de que los docentes tengan una amplia formación y experiencia de campo, y el mantenimiento de la práctica continua para impartir cursos; la integración de principios éticos y de diseño en todos los aspectos de la teoría y la práctica.

Cabe destacar que la permacultura no es una revolución disfrazada de jardinería, esto es subestimar radicalmente el poder de la permacultura. Sería mucho más exacto decir que “la permacultura es una subversión radical disfrazada de seguridad alimentaria” (Flores, 2022).

En resumen, la permacultura es una herramienta de diseño, inspirada de la naturaleza y de los ecosistemas, cuyo objetivo es diseñar, planificar y construir sociedades humanas ecológicamente sostenibles, socialmente equitativas y económicamente viables. A día de hoy es una respuesta ética, filosófica, pragmática y técnica para la transición a una cultura sostenible de baja intensidad energética y hacer frente a los desafíos de mañana: el cambio climático y el descenso energético.

05. 2. Ética, Principios de Diseño y Actitud

La ética en la permacultura es tripartita, variable para según aquellas personas que la practican. El cuidado de la tierra y el cuidado de la gente son las dos bases coincidentes, mientras que la tercera parte puede variar. Desde la repartición justa, la “distribución de tiempo, dinero y materiales hacia los primeros fines” (Mollison, 1994), o de manera más general, “del cuidado del futuro” (Lorenzo, 2021). La ética se ocupa del “qué” en la permacultura, de todos los aspectos de los sistemas medioambientales, comunitarios y económicos, en los que la clave se halla en la cooperación, no en la competición.

Los principios se encargan del “cómo”. Hay distintos grupos de principios, ya que, de la misma manera que la ética en permacultura, los principios son unas directrices generales, variables según las personas aplicando permacultura en sus vidas y estas adaptan o desarrollan sus propias aproximaciones. Originalmente, Mollison asienta los principios de diseño de permacultura en once partes, además de los nueve

principios de actitud. Por otro lado, años más tarde el co-acuñador de la permacultura, David Holmgren, organizó en los doce principios enfocados en la teoría de sistemas. Estos son los que se conocen generalmente hoy en día como “los principios de diseño en permacultura” (Holmgren, 2002).

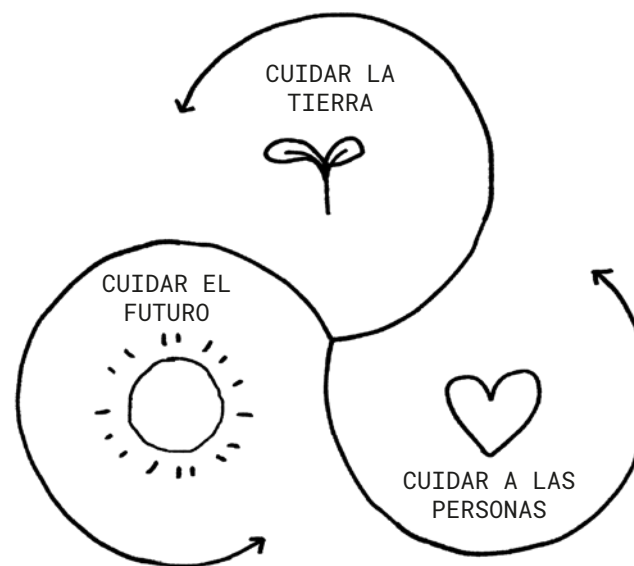


Fig. 2: Gráfico de elaboración propia, adaptado de Jornadas práctico-teóricas para conocer y experimentar técnicas innovadoras, J. Lorenzo, (2021), e Introducción a la Permacultura, B. Mollison (1994), pág. 3.



Principios de diseño (Mollison, 1994)

- * Planificación eficiente en zonas y sectores.
- * Múltiples elementos.
- * Multifuncionalidad.
- * Ubicación relativa.
- * Priorización de recursos biológicos.
- * Reciclar energía.
- * Diversidad en el sistema.
- * Acelerar la sucesión natural.
- * Usar patrones naturales y el efecto de borde.

Principios de actitud Mollison (Mollison, 1994)

- * Observación
- * Trabajar con la naturaleza, no contra ella.
- * El problema es la solución.
- * Mínimo cambio para el máximo efecto.
- * El rendimiento de un sistema es teóricamente ilimitado.
- * Todo afecta a todo.
- * Ley del 80/20.
- * Empezar muy pequeño.
- * La información no es el conocimiento.

Principios de diseño Holmgren (Holmgren, 2002)

- * Observar e interactuar
- * Capturar y guardar energía
- * Obtener un rendimiento.
- * Autorregulación y retroalimentación.
- * Usar y valorar los recursos renovables.
- * No producir residuos.
- * Diseño de los patrones a los detalles.
- * Integrar más que segregar.
- * Utilizar soluciones lentas y pequeñas.
- * Explotar y valorar la diversidad.
- * Emplear los bordes y valorar lo marginal
- * Responder creativamente al cambio.

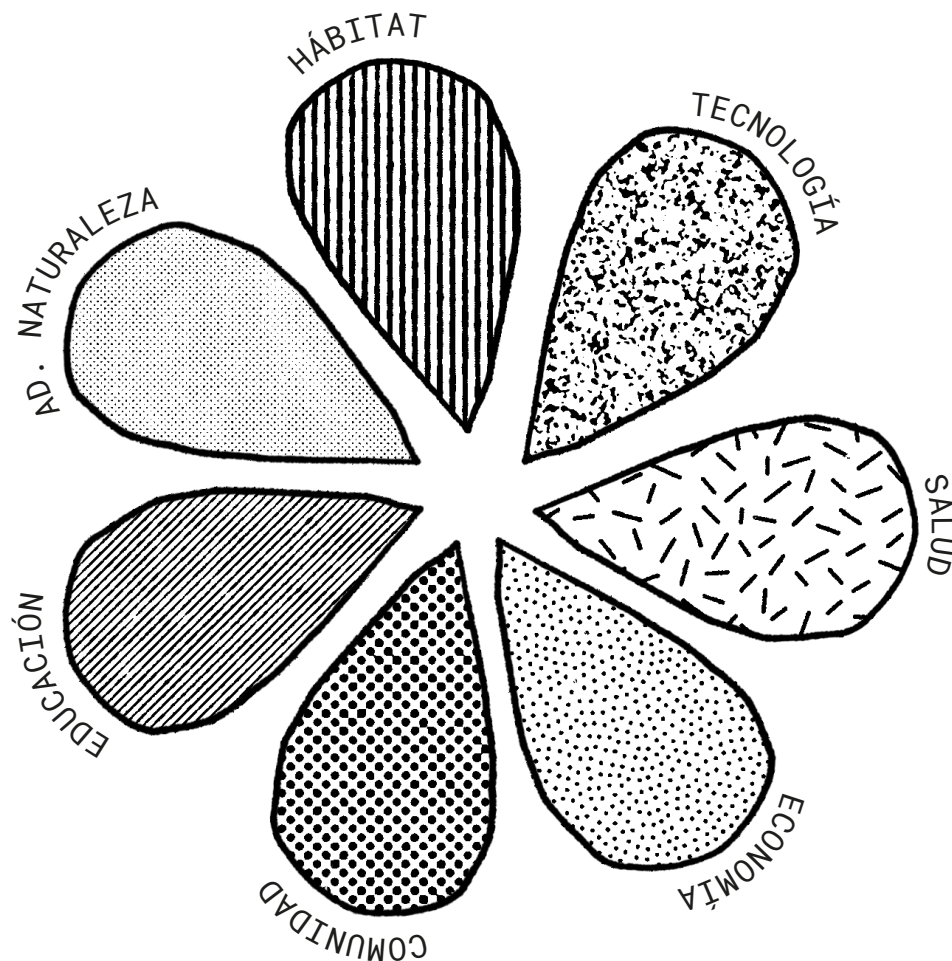


Fig. 3: Gráfico de elaboración propia, adaptado de *Permaculture: Principles & Pathways Beyond Sustainability*, D. Holmgren, (2002), pág. 10.

05. 3. Ámbitos de acción

Dada la naturaleza diversa de las interpretaciones de la permacultura entre sus muchos practicantes, definir de manera general y estándar los ámbitos de la permacultura es complicado. Mollison y Holmgren establecieron y estandarizaron un set de prácticas con base en la filosofía que comienza con las claves éticas y los principios de diseño, que se mueve a través de etapas claves y necesarias para crear un futuro sustentable. Estas etapas se conectan por un camino evolutivo que se representa en forma de espiral, ya que inicialmente es a un nivel personal y local, para después proceder a lo colectivo y global.

Para entender los ámbitos de acción, estos autores nos presentan la figura de la “flor de la permacultura”, una representación de los temas claves o ámbitos que necesitamos transformar para transitar hacia una cultura sostenible. El camino que recorre pasa por dichos ámbitos donde toman forma las acciones que ponen en marcha la aplicación de los principios, siguiendo una dinámica de espiral. Los ámbitos de acción nos indican el “dónde”, y suelen aparecer recogidos gráficamente para visualizar esa dinámica.

Se pueden encontrar muchas interpretaciones de los campos de acción, desde aquellos que siguen los primeros ejemplos presentados por Mollison y Holmgren, o la diversidad que surge de estos. Para este TFG se ha hecho una investigación que aúna las versiones encontradas en manuscritos de expertos permacultores, blog personales de personas experimentadas en la aplicación de permacultura, representando la parte relevantemente práctica de la base académica, además de manuales de formación en permacultura, y formación de campo.

La forma gráfica es siempre una flor con siete pétalos, representando los distintos ámbitos de actuación. Dentro de estos ámbitos o pétalos, vemos algunos de los campos específicos en los que se aplican, o soluciones asociadas al uso generalizado de la permacultura. En el centro encontramos los ya mencionados principios éticos y de diseño, por lo que los pétalos representan las distintas áreas de aplicación de estos principios. Y finalmente alrededor de los pétalos encontramos los elementos, formas o estrategias que se tendrán que utilizar para poder seguir los principios de la Permacultura.

Históricamente, la permacultura se ha enfocado en el pétalo “administración de la tierra y de la naturaleza”, ambas tanto como fuente de inspiración y como lugar de aplicación. Esos principios se aplican hoy en día a otros ámbitos, a los recursos físicos, materiales y energéticos, así como a la organización humana.

Hábitat

Este ámbito trata del entorno construido y de las estrategias para diseñar estructuras habitables. La recolección y reutilización del agua, reciclaje de desechos, el uso de materiales de construcción naturales o ecosostenibles, biotectura, construcción a prueba de desastres naturales, autoconstrucción, o el diseño de sistemas de energía pasivos son algunas de las aplicaciones en este sistema.

Tecnología

Se recogen las herramientas y tecnologías en un sólo ámbito de acción, como son las energías renovables, combustibles de desechos orgánicos, el uso de tecnologías apropiadas, reutilización y reciclaje creativo, restauración y mantención de herramientas manuales



y técnicas tradicionales, transporte autogestionado, cocinas eficientes y poco contaminantes, almacenamiento de energía, o la ingeniería de transición.

Educación

No sólo la educación en el sentido más tradicional o normativo, sino el complejo sistema de cultura y formación que surge del conocimiento. Algunos ejemplos de este ámbito son la lectura del paisaje, música y artes participativas, investigación-acción activa, educación en casa o educación Waldorf, ecología social y la cultura de transición.

Salud

El ámbito de la salud trata no sólo de de la salud física o mental, sino también el bienestar espiritual, la prevención de enfermedades, medicina holística, complementaria e integral, naturalización del parto, amamentación o la muerte, disciplinas del cuerpo/mente/espíritu como el yoga o el Tai Chi, o revivir culturas indígenas que reconectan el lugar/hogar con el espíritu.

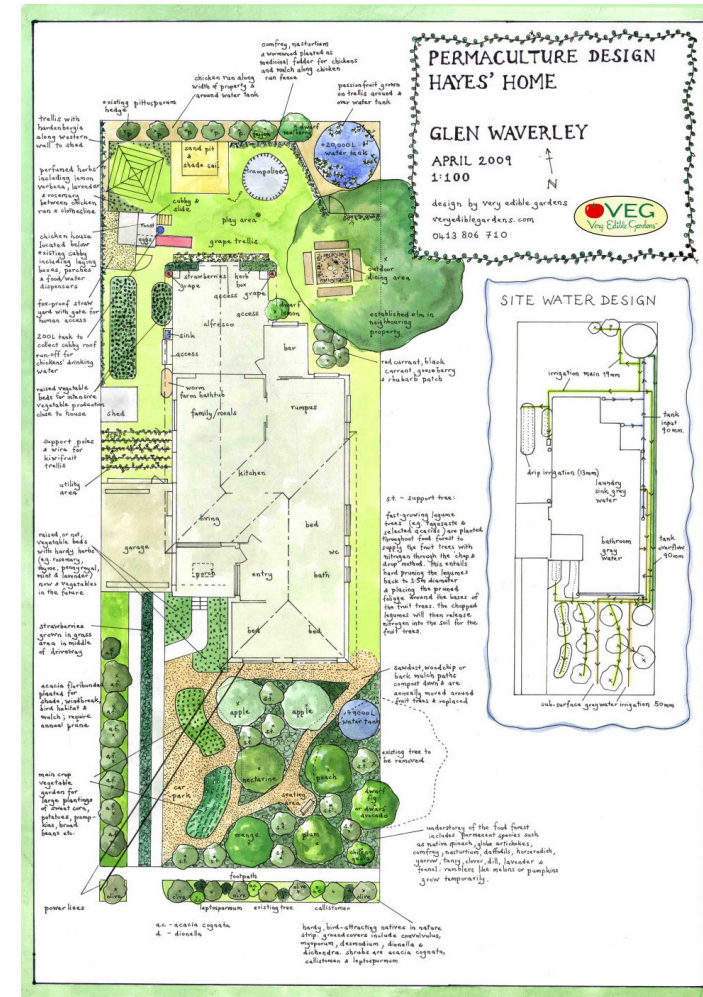


Fig. 4: Ejemplo de diseño urbano usando principios de permacultura. Obtenido de: Urban Design Patterns in Melbourne. Palmer, D. & Very Edible Gardens. (2017) <https://www.permaculturenews.org/2009/07/04/urban-design-patterns-in-melbourne/>

Economía

Un amplio espectro de acción que recoge finanzas y economía, y va desde la contabilidad de la energía, inversión ética, agricultura de responsabilidad compartida, productos de comercio justo, sistemas monetarios locales y regionales hasta acuerdos para compartir vehículos. Es también destacable que también se contempla el trabajo voluntario en granjas orgánicas, la reconstrucción de comunidades o el análisis del ciclo de vida y contabilización de la energía incorporada como aplicaciones dentro de la economía.

Comunidad

La tenencia de la tierra y gobernanación comunitaria son algunas de las aplicaciones de este ámbito de acción, pero también pasa por la resolución de conflictos, establecimiento de ecoaldeas o cohousing, cooperativas, asociaciones de vecinos, otorgación de título nativo y derechos de uso tradicional, o el manejo holístico del territorio.

Administración de recursos naturales

Este es sin duda el ámbito más desarrollado de todos, y en que podemos encontrar acciones más específicas y exploradas anteriormente, y que vienen recogiendo desde las enseñanzas de Mollison o incluso Masanobu Fukuoka. Algunos ejemplos claros son la recolección de agua en línea clave y policultivos acuáticos integrales, sistemas agroforestales y ciencia forestal basada en la naturaleza, agricultura natural, ecológica y biodinámica, bosques comestibles, conservación de semillas, recolección de restos de comida desechada, o métodos de caza y recolección.



05. 4. Sistema de diseño

“La permacultura es una herramienta de diseño que se puede aplicar a todos los proyectos y espacios.”

Maxime Leurent

La permacultura es una ciencia sistémica, una filosofía a través de la ética y una forma de vida. Para poder ser todo esto, propone un método de diseño y desarrollo de ecosistemas cultivados, tanto agrícolas como culturales, que satisfagan las necesidades humanas.

El diseño permacultural es un proceso de concepción holístico, ecológico e integrado, inspirado en el modelo de los ecosistemas naturales para la construcción de proyectos sostenibles. Durante el proceso de diseño el objetivo a perseguir es optimizar las interacciones e intercambios entre los elementos del sistema, pero también optimizar los esfuerzos necesarios para su implementación.

A partir de la observación y análisis del entorno y de los factores externos, además de la comprensión e

integración de nuestras necesidades, se obtiene una visión global del ecosistema donde se pueden encontrar soluciones adaptadas, estables, optimizadas, productivas y respetuosas del medio ambiente.

El diseño de permacultura es un ejercicio iterativo y cíclico. Bill Mollison llegó a escribir que “el principal interés de un diseño, por complejo y preciso que sea, es permitirte empezar” (Mollison, 1970). Esta es la postura de quien defiende ardientemente que un diseño cuidadoso puede evitar un inmenso trabajo correctivo posterior, pero es necesario subrayar que lo esencial sucede siempre en el campo, en las manos y en la tierra y en las cabezas y corazones de los humanos.

Al igual que los principios de David Holmgren que invitan a repetir el mismo proceso ciclo tras ciclo, cada año se realizará un nuevo examen del diseño general de la microgranja para extraer lecciones de la temporada que está terminando y definir las prioridades para aquellos que vienen. El proceso de diseño es permanente, avanza con cada paso de los permacultores que dan realidad a este diseño. Cada logro de campo da ideas, que conducen a nuevos logros.

Para presentar el proceso de diseño que formulan Mollison y Holmgren, el cual han aplicado y modificado permacultores desde hace décadas, se ha sintetizado el método que presenta el grupo Fermes d'Avenir (Red de Granjas del Futuro) una asociación de granjas y productores agrícolas francés, a través del método diseñado por Horizon Permaculture, un estudio también de ámbito francés, de apoyo y formación en permacultura, que aplica metodología de design thinking al proceso de diseño de un espacio.

Documentos del proceso de diseño

Especificaciones: la formulación de los objetivos del proyecto, es compartido por los promotores del proyecto. Esta fase es fundamental, ya que muchos proyectos fracasan porque los objetivos comunes no han sido suficientemente definidos o incluso formulados, lo que a menudo conduce a diferencias en la comprensión de los objetivos de un proyecto por parte de sus diversos actores. La apropiación de los objetivos por parte de los actores clave de un proyecto es condición sine qua non de su éxito.

La definición de objetivos pasa por una fase de entrevistas, en las que se cuestiona a los principales actores del proyecto sobre sus sueños, sus objetivos a corto y mediano plazo. Estas diferentes entrevistas permiten encontrar el denominador común y concretar objetivos muchas veces vagos al principio.

* **Informe de diseño:** aborda tanto los aspectos técnicos del proyecto (técnicas agrícolas utilizadas, especies plantadas, construcción del edificio, etc.) como los aspectos humanos (gobernanza, vínculos entre los diversos interesados en el proyecto) y la economía. Se ocupa de la totalidad de un sistema y los vínculos entre cada elemento integrado en este sistema. Los aspectos humanos son esenciales; los estudios sobre la gestión de proyectos alternativos muestran que el fracaso de los proyectos colectivos se debe generalmente al "precioso factor humano".

Se formula usando el método denominado "OBREDIM", o "ofredim" en castellano (Mnemónico adaptado por A. McKeown, 2008). Este método se puede utilizar para el diseño de una estructura económica o social y no solo para la tierra. Consta de los siguientes pasos, que no son necesariamente cronológicos.



Observación: inventario de la situación (actores, entorno geográfico, institucional, comercial, asociativo, calidad del suelo, clima, etc.).

Fronteras: examen de los límites físicos y humanos del proyecto.

Recursos: análisis de todos los recursos, desde los recursos naturales hasta los recursos humanos (habilidades, tiempo disponible, financiación, red, etc.)

Evaluación: análisis de las necesidades y funciones de cada elemento del diseño para poder crear sinergias asociándolos entre ellos.

Diseño: implementación de elementos físicos sobre un plan, la propuesta de gobernanza humana y un modelo económico.

Implementación: propuesta de planificación y apoyo en la ejecución del diseño.

Mantenimiento: el objetivo es permitir el menor mantenimiento del sistema. Las tecnologías uti-

lizadas son, o las más sencillas posibles, o están bien dominadas.

* **Planos:** permiten ubicar cada elemento del espacio a diseñar (el edificio, las parcelas de cultivo, los invernaderos, los estanques, etc.) en el espacio y en relación entre sí.

* **Hojas de seguimiento:** se llevan a cabo reuniones semanales entre los expertos en diseño y los permacultores. Permiten llevar a cabo la realización concreta del diseño teniendo en cuenta la escalabilidad del sistema. Esta escalabilidad depende de lo que funciona y lo que no funciona, las condiciones climáticas, nuevas ideas, nuevos recursos, y nuevos actores. Estos puntos son una oportunidad para concretar la técnica de horticultura implementada, la colocación de estanques, el diseño más preciso de la bodega enterrada, etc. También son una oportunidad para estrechar lazos dentro del equipo, y para garantizar la coherencia entre los diferentes actores del proyecto, para dar un paso atrás.

Las etapas del proceso para diseñar

1. Observación

La observación es una fase esencial de cualquier diseño inspirado en la permacultura. Lo ideal es poder observar el lugar a lo largo de las cuatro temporadas, ya que la observación durante un año permite ver el efecto de las estaciones sobre el terreno y tomar conciencia del ciclo de la naturaleza. Esta larga duración también permite que las ideas maduren. Poniendo mucho cuidado en las primeras fases del proyecto permite evitar mucho trabajo posterior y, en particular, todo el trabajo que a menudo consiste en corregir errores.

Esta observación libre y no discriminatoria del lugar y de todo lo que puede entrar en el ecosistema pasa por filtros de observación de diferente naturaleza:

* **Observación sensible:** estar atento a lo que ocurre en el suelo con los cinco sentidos. Para eso, basta caminar regular y lentamente sobre su suelo, sentir el viento, el sol, la humedad bajo sus pies.

* **Observación analítica:** documentar, analizar el suelo, el clima, el viento, la lluvia, la exposición solar, pendientes, accesos, microclimas, etc. conocer expertos, etc. La observación de las necesidades humanas también forma parte de esta etapa, como la visión de proyecto y objetivos, las funciones principales a las que deben responder los elementos del sistema, etc.

* **Observación "infantil":** ¿qué inspira este sitio? ¿Qué evoca en la imaginación?

2. Límites o fronteras

El borde en ecosistemas naturales es una zona de gran riqueza, donde la biodiversidad es lo más importante. Los límites pueden ser por tanto paradójicamente elementos de gran riqueza para el diseño. Por esto se buscará maximizar las fronteras físicas, si son "impermeables", se tomarán medidas para hacerlos más permeables.

Gracias a este enfoque, los actores toman conciencia de los límites de cada uno. Esto evita un gran número de malentendidos, e incluso tensiones posteriores.



Conocer los límites externos e internos del proyecto también permite ser colectivamente responsable del éxito del proyecto, ya que tener información constituye la primera palanca de acción.

Por tanto, se anotan los elementos visibles e invisibles que pueden limitar la capacidad de lograr los objetivos. Los elementos visibles tales como los límites del terreno, escasez de recursos (sol, agua, suelo, etc), fauna silvestre, etc. Y los elementos invisibles como las cuestiones legales, presupuesto, conocimientos y habilidades, disponibilidad de tiempo, vecinos, comunicación, etc.

3. Recursos

Es fundamental hacer un inventario de todos los recursos materiales, humanos, geográficos y naturales disponibles para el proyecto. Cuáles son las competencias existentes en el barrio, las redes, los actores dinamizadores, las fuentes de materia orgánica, el aporte del sol, viento, etc. El conocimiento detallado de estos recursos limitará los costos de inversión y operación, creará vínculos con el medio ambiente y también puede guiar el proyecto de maneras inesperadas.

4. Evaluación

Después de las etapas dedicadas a comprender el proyecto y conocer su entorno, es necesario analizar todas las observaciones anteriores, siempre buscando promover las relaciones beneficiosas y los vínculos existentes o por crear entre ambos, para determinar las funciones principales del ecosistema a diseñar, los elementos que responden a esas funciones, y la ubicación de esos elementos. Se enumeran los elementos presentes, y deseados, y se describen sus múltiples funciones posibles, lo que permite evaluar las interacciones positivas que se pueden crear, y establecer sinergias entre ellos.

El diseño de la granja tiene como objetivo permitir un máximo de interacciones positivas para maximizar la eficiencia de la misma granja y garantizar su resiliencia. Es el análisis profundo de las necesidades y objetivos del proyecto lo que proporciona las principales funciones del sistema, así como el listar los elementos existentes en el sitio o la falta de ellos, que pueden responder a esas funciones. Es una parte creativa donde buscamos las interacciones más interesantes para crear el ecosistema.

5. Diseño

El diseño incluye varias partes, el mapa del lugar de todos los elementos elegidos y sus ubicaciones precisas. En el mapa es importante representar también, no necesariamente en un mismo plano, las relaciones entre los elementos. Este dibujo ilustra el diseño físico del proyecto, y va acompañado del diseño humano del proyecto, así como del diseño económico.

Se abordan los elementos visibles, como la colocación de los elementos de la finca en el suelo, y los elementos no visibles, tales como la comercialización, funcionamiento de la finca, vínculos con los consumidores, visitantes, etc.

Esta parte comienza con la descripción de todas las funciones que pueden realizar los elementos de la finca, en donde se buscará la multiplicidad de funcionalidades de cada elemento para permitir una mayor eficiencia y resiliencia real. Luego nos acercamos al “dibujo” de la propia finca.

El análisis de zonas se utiliza para definir el posicionamiento relativo de los elementos entre sí. Una zona se

determina en función de la frecuencia de visitas a un elemento. Esta frecuencia de visitas depende de dos causas, si el elemento necesita ser visitado para su mantenimiento, o el elemento es visitado para satisfacer necesidades humanas.

La disposición más cercana al centro de los elementos que requieren más atención asegura su correcto mantenimiento y minimiza la pérdida de tiempo y energía.

- * **Zona 0:** el hogar o el edificio de usos múltiples.
- * **Zona 1:** visita diaria. El entorno inmediato del edificio de usos múltiples u hogar. Se visita muchas veces al día. Allí se distribuyen el almacén de herramientas, el invernadero de semillas, el secador solar, la bodega, la huerta, etc.
- * **Zona 2:** visita frecuente. Hay varias visitas diarias, situado cerca del edificio de usos múltiples. Cultivos, invernaderos, etc.
- * **Zona 3:** visita ocasional. Toda la parcela de la finca, animales, frutales, compost, colmenas, etc.

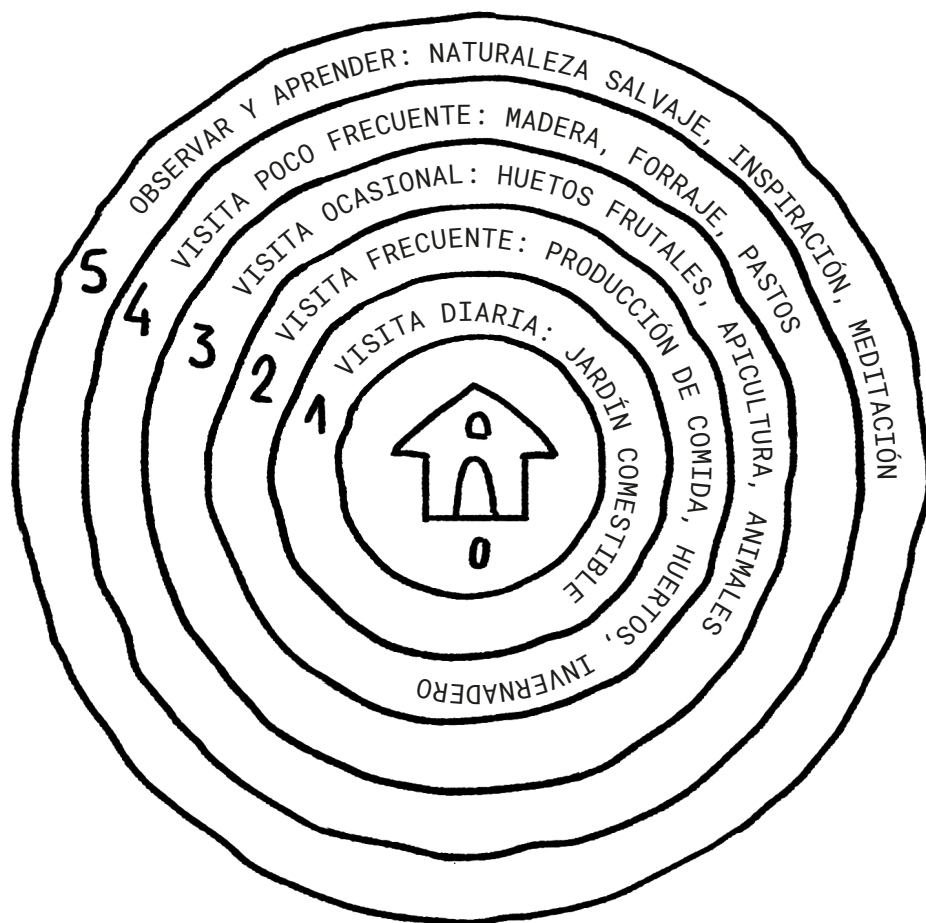


Fig. 5: Gráfico de elaboración propia, adaptado de Designing: Zoning, Permaculture Association (s. f.). <https://www.permaculture.org.uk/design-methods/zoning>

* **Zona 4:** visita poco frecuente. Baja intervención pero aprovechamiento del recurso, como bosque para maderas.

* **Zona 5:** zona dejada a la naturaleza. Área sin intervención, las partes más alejadas del bosque. Hay veces en que tales áreas silvestres no existen, ya que casi todos nuestros ecosistemas han sido modificados por la ocupación humana.

6. Implementación

La implementación es una fase esencial del proceso. Lo escrito y dibujado toma forma en el campo. Esta implementación lleva a adaptar constantemente el diseño, a integrar nuevas oportunidades, nuevas limitaciones, a adaptarse a los plazos reales de finalización, aciertos y “fracasos”.

7. Mantenimiento

El mantenimiento del sistema debe considerarse desde el inicio del diseño ya que es un proceso circular donde volvemos a la observación e interactuamos constantemente.

Las soluciones retenidas en el diseño apuntan al menor mantenimiento posible, con la mayor eficiencia energética. Tratamos en lo posible de lograr autónomamente lo que podamos, de acuerdo con nuestras habilidades.

05. 5. Permacultura Urbana

Es una filosofía de vida inspirada en la ética de la sustentabilidad, una forma de ser y practicar la ecología, de colaborar con la resiliencia planetaria, de consumo consciente sin permisividad y con límites definidos, de vivir y construir ciudades sustentables, y, sobre todo, de ser un ciudadano activo y a favor de las causas y cuestiones socioambientales, la producción más limpia, el comercio justo y solidario, la planificación de su hogar, el sustento de su familia y sus relaciones de consumo, servicio y vecindad, teniendo en cuenta los fundamentos, principios y ética de la permacultura en el día a día, destacándose como un ejemplo positivo en los esfuerzos conjuntos para construir una ciudadanía ambiental global (Neme, 2014).

La agricultura urbana se diferencia de la rural, en varios sentidos, pero principalmente en el que está integrada en el sistema económico y ecológico de las ciudades. Es por esto que se vuelve necesario que se le otorgue una mayor importancia y se la vuelva más operativa, de forma que el concepto se haga más presente dentro de los dominios de los sectores educativos, tecnológicos y de política alimentaria.



Fig. 6: Ejemplo de huerto urbano usando el espacio de una terraza. Fotografía. Obtenido de: Huerto Urbano Azotea, Manos de Tierra (2017). <https://www.youtube.com/watch?v=JeHS35W6v4M>

Históricamente, la agricultura urbana ha jugado un papel de respuesta urgente ante el colapso, pero sin tener que llegar a ese punto podría ser parte de una estrategia más amplia que intente revertir la insostenibilidad del modelo. Para ello la ciudad debe considerarse desde una perspectiva sistémica, atendiendo a una compleja red de factores, como los ciclos del metabolismo urbano, al contexto territorial y a los procesos culturales e identitarios de las sociedades que las habitan. Muchos de estos factores son interseccionales y generan relaciones entre ellos que todavía no son comprendidos a plenitud, como la relación de los niveles de la pobreza urbana y la inseguridad alimentaria. Se debe atender a estos procesos teniendo en cuenta las relaciones y sinergias que se producen entre ellos, y no de manera aislada o individual, como el único modo de incidir de manera efectiva en una regeneración urbana ecológica que debería ser la siguiente gran revolución urbana.

En el primer Congreso Estatal de Agricultura Ecológica Urbana y Periurbana (2011), en Elche, (España), se dejaba claro que en el momento actual la agricultura urbana tiene la potencialidad de ser un instrumento de mejora ambiental y social, colaborando en la sos-

tenibilidad urbana, la lucha contra el cambio climático, la calidad de vida y la creación de ciudades a escala humana. El aporte de la permacultura a las prácticas de jardinería y agricultura en un entorno urbano integra y se extiende también en el ámbito social, político y económico, no sólo el alimentario o medioambiental (Muñiz, 2019).

Poblaciones crecientes, analfabetismo ambiental, consumo exagerado y comportamiento egoísta forman una temible amalgama para la configuración de una etapa de declive en la calidad de la vida humana, vía degradación ambiental, concentración del ingreso y exclusión social. En tales condiciones, el desarrollo sostenible no es ni concebible ni teórico. (Dias, 2002, p.15).

Dentro de los enfoques teóricos de la permacultura se incluyen elementos de la obra de Humberto Maturana y Francisco Varela, El Árbol del Conocimiento, en la que se propone cambiar el sistema patriarcal-capitalista destructivo que actualmente continúa utilizando casi toda nuestra energía, inteligencia y la fuerza vital del planeta para usarlos de una forma más consciente, alineada con la creación y el mantenimiento de una

cultura centrada en la vida (Maturana y Varela, 2004). Esta nueva cultura conduciría a una sociedad más equilibrada, pacífica y sin marcadas jerarquías. La permacultura toma en cuenta también algunos elementos distintivos de la denominada “ecología profunda” del físico Fritjof Capra en su obra La Trama de la Vida, como el cuidado no solamente en mantener y promover la diversidad de los seres vivos y que estos encajen bien en los diferentes ecosistemas, sino también que cada ser pueda desarrollar todas sus potencialidades creando de forma consciente espacios vitales para todas las especies y facilitando las interacciones entre ellas (Capra, 2006).

La permacultura urbana está aplicando ideas y principios de permacultura a entornos urbanos, utilizando la idea de que tomas cualquier espacio que tengas y lo transformas con un diseño de permacultura. Insistiendo en la importancia de nuestro papel activo y pasivo como consumidores que ejerzan buenas prácticas sociales y ambientales. Los techos, los balcones, los macizos de flores, los espacios de los apartamentos e incluso los jardines comunitarios se pueden usar para crear un espacio habitable más sostenible y más el manejo inteligente de los recursos naturales, donde



Fig. 7: Ejemplo de huerta urbana usando el techo de un centro comercial, Shopping Eldorado, en São Paulo. Fotografía. Obtenido de: Revista Pesquisa, Ramos Chaves, L. (2021) <https://revistapesquisa.fapesp.br/es/el-turno-de-la-agricultura-urbana/>

ya es posible cultivar nuestros propios alimentos y satisfacer nuestras necesidades actuales.

Transformando los problemas urbanos en oportunidades de negocio, generación de recursos e inclusión social, la permacultura aplicada al espacio urbano revela tecnologías, mercados, políticas, conceptos y actitudes que ya están presentes en la ética permacultural aplicada a la agricultura y que pueden cambiar efectivamente el funcionamiento de los centros urbanos, mejorar la calidad de vida de sus habitantes y reducir considerablemente los impactos ambientales causados por el estilo de vida actual.

Otro elemento que contribuye como fundamento teórico a la permacultura aplicada al entorno urbano proviene de la teoría de sistemas. Entendiendo y copiando a la naturaleza, se diseña partiendo de lo que ya existe, se integra en vez de segregar, fomentando así las potencialidades de lo que ya se encuentra presente. De una manera consciente se buscan las soluciones que se encuentran en lo pequeño, en lo lento y en lo descentralizado, y se fomenta incrementar la biodiversidad y el desarrollo en las zonas periféricas. Según expone Muñiz (2019), se prepara al individuo para

que pueda actuar de forma creativa y para que acepte los cambios en los ciclos vitales y los acompañe. Se trata de vivir el momento presente, el aquí y el ahora, en vez de solo soñar con un ambicioso proyecto utópico y futuro; hay que reconocer lo que existe ahora, sobreponer el materialismo realista al idealismo onírico.



Fig. 8: Ejemplo de jardín urbano usando los principios de la permacultura, en Sheffield, UK. Fotografía. Obtenido de: Wikipedia, Permacultura, Gregory, C. (2009). https://es.wikipedia.org/wiki/Permacultura#/media/Archivo:Clare_Gregorys_Permaculture_garden.jpg



Fig. 9: Ejemplo de huerta urbana usando la azotea de un edificio, el ØsterGro project, en Østerbro, Copenhagen. Fotografía. Obtenido de: Koven Havnør Gron, Rud, S. <https://www.kobenhavnergron.dk/place/ostergro/?lang=en>



05. 6. Permacultura en Tenerife

Según expone G. D. Calvo Altesor en *Cultivando Permacultura* (2015), la permacultura en Canarias surge como una herramienta de recuperación y mejora de la agricultura mediante la concienciación, la educación ambiental y la fomentación del consumo local. El contexto social y económico bajo el que se encuentra Canarias de turismo y sobreexplotación de los recursos, se encuentra muy alejado de los ideales de sostenibilidad y cuidado de la tierra que promueve la permacultura. La mayoría de proyectos sobre permacultura e iniciativas sobre esta temática que se están desarrollando en nuestro archipiélago se ubican en la zona de medianías, puesto que disponen de las características climáticas ideales para su desarrollo.

Es importante enmarcar el proyecto en un contexto local, tanto geográfico como social. El abarcar el proyecto desde una perspectiva de lo global a lo local es clave “para superar el eurocentrismo y aceptar el periodo de transición paradigmático actual” (Calvo, 2015). Para repensar radicalmente el desarrollo, es preciso atender, entre otros, a comunidades locales;

a su discurso y al poder de transformación política; analizando la capacidad de resistencia, de adaptación y de subvertir al conocimiento dominante, creando su propio conocimiento (Escobar, 2005).

En el área de Tenerife se encuentran varios tipos de proyectos de permacultura, en diferentes grados de maduración, de manera individual o a través de colectivos, y con distintas aproximaciones a la aplicación de los principios de la permacultura.

Asociación para el Desarrollo de la Permacultura en la Finca el Mato

La Finca el Mato es una finca-granja, localizada en el municipio de Tacoronte, Tenerife, de algo más de una hectárea que acumula una práctica de muchos años iniciada como experiencia vital del fundador, Javier Reyes Barroso, quien es a su vez fundador de la ADP-FEM en el 2001. A día de hoy son un espacio referente internacional en materia de permacultura y de iniciativa eco-social, en continua expansión gracias al voluntariado y a los colaboradores que a lo largo de su trayectoria han hecho y hacen posible la continuidad del proyecto en permanente construcción. Además,

el proyecto está sirviendo de terapia y rehabilitación para las personas con enfermedad mental con las que trabajan.

Sus actividades siguen los principios de diseño de la permacultura, integrando el cultivo y la cría de plantas, animales, paisajes, construcciones, tecnologías y asentamientos humanos en sistemas armónicos y simbióticos, logrando una rica diversidad eco-social y ejerciendo una labor de conservación y divulgación del Patrimonio Natural de Canarias, al tiempo que contribuye arduamente en la inserción laboral de personas con necesidades especiales aplicando los principios de la permacultura.

Debido a la orografía de la zona, posee una fuerte pendiente, por lo cual, se han delimitado quince escalones estableciendo las diferentes zonas que componen el área del terreno, buscando aprovechar lo máximo posible el espacio. La finca cuenta con un aula bioclimática en la que se imparten cursos de formación, conferencias y charlas, además de una granja, un vivero, viviendas adaptadas para los voluntarios, un taller de reciclaje y zonas de cultivo.



Fig. 10: Instalaciones de La Asociación para el Desarrollo de la Permacultura, en la Finca el Mato, en Tacoronte, Tenerife. Fotografía. Obtenido de: Permacultura Tenerife, ADP - FEM (2014). <http://www.permaculturatenerife.org/instalaciones.html>

Fig. 11: Otra vista de las instalaciones. Fotografía. Obtenido de: Permacultura Tenerife, ADP - FEM (2014). <http://www.permaculturatenerife.org/instalaciones.html>

[fotografía: finca el mato 2]

Fig. 12: personas trabajando en uno de los huertos de la FEM. Fotografía. Obtenido de: TEA Noticias (2020). <https://teatenerife.es/noticia/fotono-viembre-celebra-la-proxima-semana-en-tea-tenerife-un-taller-de-bombas-de-semillas/1893>



La ADP-FEM constituye el paradigma de la permacultura en Tenerife, reconocida internacionalmente como Buena Práctica para Mejorar las Condiciones de Vida del Programa Hábitat (ONU 2012), lo que la convierte en un potencial objeto de estudio bajo la metodología del poder del ejemplo, y de un proyecto cohesionado que con perseverancia ha conseguido acoger una amplia diversidad de eventos, actividades y proyectos, contribuyendo a su asentamiento como referente de permacultura en la isla.



Laboratorio Agroecológico de Sostenibilidad

Se trata de un proyecto innovador que fue desarrollado durante un taller en la Finca El Mato Tinto por agricultores, investigadores y técnicos de diversas áreas del Cabildo Insular de Tenerife y otras entidades públicas y privadas con el objetivo de promover, potenciar y desarrollar la agroecología y redes de colaboración. El proyecto Laboratorio Agroecológico de Sostenibilidad, LASOS a partir de ahora, puso sobre la mesa la importancia de generar y promover un sistema alimentario autónomo, sostenible, saludable y amigable con los recursos naturales de la isla; al tiempo que contribuye a promover un modelo productivo inclusivo, participativo y eficiente desde el punto de vista de los agroecosistemas.

Realizado en el marco de la convocatoria interna del Cabildo de Tenerife "Tenerife Tres-i: isla más autónoma, isla exterior e isla ultraconectada" del 15 de mayo de 2014 al 30 de abril de 2015. Promovido por el Área de Medio Ambiente, Sostenibilidad Territorial y de Recursos del Cabildo, contó con la participación de la Universidad de La Laguna, el Instituto Canario de Cali-

dad Agroalimentaria del Gobierno de Canarias (ICCA), el Clúster Turisfera, el Clúster RICAM y la Asociación para el Desarrollo de la Permacultura – Finca El Mato (ADP-FEM).

Los dos objetivos del proyecto LASOS fueron, en primer lugar, el fomento de la agroecología como recurso para el suelo rústico insular y sus implicaciones en materia de sostenibilidad; y en segundo lugar, promover, impulsar y desarrollar redes de cooperación entre instancias públicas, privadas y sociedad civil orientado hacia la valorización y potenciación de los recursos endógenos. Para la consecución de los dos objetivos se llevaron a cabo actividades multidisciplinares en las que técnicos, profesionales, agricultores y público en general, colaboraron en el aporte de experiencias, conocimientos y opiniones. En este sentido, es importante recalcar la configuración del proyecto LASOS, cuyo carácter co-creativo facilitó el trabajo colaborativo de diversas instancias.

En virtud de los numerosos estudios que ponen de manifiesto las graves consecuencias de la continuidad de la agricultura convencional, y en el marco del desarrollo sostenible, el Área de Medio Ambiente,



Fig. 13: captura de una actuación en la ADP-FEM. Fotografía. Obtenido de: Laboratorio Agroecológico de Sostenibilidad, Facebook (2016). <https://www.facebook.com/proyectoLASOS/photos/1246886078711291>

Fig. 14: logo del proyecto LASOS. Obtenido de: Laboratorio Agroecológico de Sostenibilidad, Facebook (2016). <https://www.facebook.com/proyecto-LASOS/photos/1246886078711291>

Sostenibilidad Territorial y de Recursos, en el ámbito de sus competencias, entiende que es necesaria la promoción de un sistema económico que sea capaz de generar empleo y bienestar en la población y, al tiempo, reducir los impactos negativos de tales actividades sobre el capital natural. Tenerife, al pertenecer a una región ultra periférica cuya especialización productiva se centra en el sector servicios, se ha convertido en una isla altamente dependiente de recursos exteriores, lo que evidencia un posible punto crítico en la sostenibilidad de la economía tinerfeña en el largo plazo.



Permind

Permind es actualmente una plataforma innovadora de e-learning (www.permind.eu) dirigida a los profesionales que trabajan con personas con enfermedades mentales para aprender a crear huertos-jardines terapéuticos basados en los principios de la permacultura. Unidades didácticas, consejos, vídeos, y una aplicación móvil didáctica que apoya el proceso de aprendizaje al empoderar a los alumnos, siguiendo así la teoría de la coproducción. El proyecto de Permind está intrínsecamente conectado con el Centro Especial para el Empleo que tiene su sede en la Finca El Mato.

El proyecto es una oportunidad para los adultos con malestar psíquico para aprender de la naturaleza, incrementar su autonomía, conocer gente, romper la brecha digital, ser respetuosos con el medio ambiente. Llevado a cabo de forma simultánea en cinco experiencias piloto diferentes, en España, Eslovenia, Grecia y Suecia, entre abril de 2018 y abril de 2019, en las que participaron unas cincuenta personas, que experimentaban la oportunidad de aprender a trabajar con los principios de la permacultura durante todo el año.



Fig. 15: portada digital de la guía formativa de Permind, en la que se ve el domo de la finca El Mato, además de los logos de las entidades dinamizadoras. Imagen. Obtenido de: Portada guía formativa Permind, Permind (2020). <https://vidasana.org/noticias/permacultura-beneficios-sociales>

Fig. 16: el equipo dinamizador de Permind, con miembros de Intras, ADP-FEM, SENT, Changemaker AB y SSP & MH. Fotografía. Obtenido de: Organizations, Permind (2018). <http://www.permind.eu/organizations/>



La idea del curso de formación no es solo enseñar cómo trabajar la tierra de manera sostenible, sino también desarrollar competencias transversales que sean útiles para la integración social y laboral de las personas con malestar psíquico, como por ejemplo aprender a trabajar en equipo, fomentar el compromiso, resiliencia, habilidades organizativas, comunicación, resolución de conflictos, etc., preparando a personas en riesgo de exclusión social para integrarse o reintegrarse en la sociedad. También se centra en sensibilizar a la sociedad en general, a través de un gran esfuerzo en concienciar a la sociedad sobre la enfermedad mental para normalizar la situación; la integración siempre es un trabajo en dos direcciones. De esta manera, la permacultura y la enfermedad mental, dos conceptos que pueden ser totalmente desconocidos para la sociedad, se vuelven algo más cercano e incluso un nuevo aspecto de la vida de todos.



Huertos Urbanos

Como exponen C. S. Martín Fernández y V. O. Martín Martín en su artículo para el Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles (2016), la alternativa a las grandes plataformas agrícolas para producción exterior se canaliza en el auge de la actividad agrícola de producción interior y autoconsumo, por una cuestión de necesidad. Hasta no hace mucho, las principales urbes canarias contenían áreas internas y próximas donde la actividad agraria era su función principal. Debido a la presión demográfica que se ejerció sobre las ciudades canarias que generaron el cambio de modelo económico en la década de los años sesenta, estos espacios desaparecieron.

A mediados de los noventa, impulsada desde una nueva preocupación por la agricultura sostenible, se retoma la actividad agraria en el espacio urbano en relación con la idea del consumo de alimentos de calidad. Es cuando aparecen los denominados huertos urbanos, una propuesta encaminada a revitalizar áreas degradadas y espacios residuales dentro de los entornos urbanos, que busca la transformación de los solares en huertas con un fin educativo, paisajístico, ambiental o de ocio.

Alejados de su función productiva, los primeros huertos urbanos en Canarias aparecen en Las Palmas de Gran Canaria como apéndices de proyectos de Educación Ambiental y vinculados al Plan de Huertos Escolares, cuyo objetivo fundamental era servir de apoyo a programas de intervención formativa y social. Actualmente, los huertos urbanos son “espacios agrícolas vinculados a los núcleos urbanos que combinan las funciones productivas asociadas al consumo familiar, con finalidades sociales y ambientales” (Martín Fernández y Martín Martín, 2016).

Entre sus beneficios destacan la función productiva de autoconsumo, la conservación de valores ecológicos, culturales y paisajísticos de los espacios libres y la función social, a través de las actividades educativas, lúdicas, terapéuticas, etc. La principal finalidad del huerto urbano es el aprovechamiento, de manera temporal, del suelo de parcelas públicas actualmente en desuso, para desarrollar una actividad de interés general, que contribuye a mejorar el medio ambiente.

Según se expone en el Boletín Oficial de la Provincia de Santa Cruz de Tenerife núm. 37 (2013), los huertos urbanos son una alternativa de ocio saludable que

contribuye a tomar contacto con la naturaleza y a producir alimentos sanos y frescos, mediante un acercamiento de la ciudadanía a los métodos sostenibles de producción de alimentos, fomentando a su vez la conservación del medio ambiente. Ofrece la posibilidad del autoabastecimiento y permite la concurrencia de la población en una práctica de participación ciudadana en la que se promueven las buenas prácticas nutricionales y ambientales de los cultivos. Todo esto surge desde la experiencia de tener contacto con la tierra y el agua, que se formaliza en la gestión de residuos, ahorro de agua, agricultura ecológica y recuperación de usos y costumbres tradicionales.

Relacionándolo con los principios de diseño sostenible que presentan Mollison y Holmgren, o incluso los objetivos de desarrollo sostenible 2030 aprobados por la ONU en 2013, la integración de huertos urbanos dentro del sistema de una ciudad consiste en un enclave que promueve la sostenibilidad y la reintegración de la naturaleza a través de la agricultura, por lo que de cierta manera es en sí presenta una incorporación permacultural al entorno urbano.



Fig. 17: vista aérea del espacio que ocupa entre edificios el huerto urbano del Toscal, en SC de Tenerife. Fotografía. Obtenido de: Huerto urbano "El Toscal", Facebook (2021). <https://www.facebook.com/Huerto-urbano-El-Toscal-665515533593353/>

Fig. 18: detalle de una de las áreas del huerto urbano del Sobradillo, en SC de Tenerife. Fotografía. Obtenido de: Huerto urbano el Sobradillo, Asociación Giro (2021). <http://asociaciongiro.org/huerto-urbano-sobradillo/>

Fig. 19: vista aérea de los bancales de las huertas que ofrecen en alquiler con la cercanía del núcleo poblacional, en Bajamar, La Laguna. Fotografía. Obtenido de: Huertas Ecológicas Alquiler Bajamar, Facebook (2016). <https://www.facebook.com/Huertas-Ecol%C3%B3gicas-Alquiler-Bajamar-1746941495520326/photos/1748761275338348>

Como diseñadores actuales estamos muy habituados a las dinámicas de la autopublicación, ya que asumimos individualmente los roles de un equipo, escritores de contenido, ilustradores, maquetadores, editores, etc.

El fanzine supone una de las ramas más conocidas y establecidas de la autopublicación, además de ser una herramienta de los movimientos contraculturales y contrahegemónicos, ya que promoviendo la difusión de ideas desde la libertad de expresión y auto-control del contenido, se cohesiona en una forma de comunicación alternativa, un modo de resistencia cultural, y un medio que democratiza la información, el arte y el diseño, y el acceso a ellas.

Reconociéndose en los últimos años como una herramienta didáctica con mucha potencialidad para el cambio social desde las dinámicas de la producción de contenido y conocimiento, a pesar del carácter “underground” del fanzine este sigue recibiendo mucha aprobación en círculos tan variados como el académico, el artístico, el pedagógico o el político.



Fig. 20: detalle de la colección de zines del New Art Center, Newton, Massachusetts. Fotografía. Obtenido de: Teen Zine GR 9-12 – TCF21601, New Art Center (2021). <https://newartcenter.org/class/teen-zine-gr-9-12-tcf21601/>

05. 7. ¿Qué es un zine?

La Real Academia Española define la palabra fanzine de la siguiente manera:

fanzine:

Del ingl. amer. fanzine, y esteacrón. de fan magazine; literalmente “revista para fans”.

1. m. Revista de escasa tirada y distribución, hecha con pocos medios por aficionados a temas como el cómic, la ciencia ficción, el cine, la música pop, etc.

Lo que actualmente denominamos fanzine podría resumirse en que son un producto editorial “independiente y no comercial producida con medios de bajo coste, creada como un medio de expresión directa y sin el objeto de generar un beneficio económico” (La Fanzinoteca, 2013). “Fanzine” se ha vuelto sinónimo de “auto-publicado” o “auto-editado”, y su variedad de clases y contenido es tan variada como los creadores de estos. No hay un “buen zine” o un “mal zine”, ya

que unas de sus claves es su diversidad, ya sea en estéticas o contenidos. No hay reglas establecidas, contenidos establecidos, y pueden ser tan sencillos o complejos como la persona creadora decida.

Generalmente, el fanzine es una comunicación que “no se queda en la cotidianidad y que se refuerza en su territorio, donde encuentra suelo fértil y crece con descaro y valor en contra de el apático sistema social, es una actitud que se queda en un entorno “clandestino” y underground, haciendo difícil su clasificación” (Nattivi, 2010).

En la práctica muchos zines se producen en ediciones de menos de 100 ejemplares y han servido como un medio de comunicación significativo para varias subculturas y, a menudo, se inspiran en una filosofía del “DIY” (hágalo usted mismo) que hace caso omiso de las convenciones tradicionales de la edición y la publicación. Aunque hay algunas clasificaciones generales de zines, asociados a épocas clave de la creación de zines, o a temáticas y estéticas, lo cierto es que esta narrativa de una “asignación de tipología” propone una visión limitada de la amplia gama de temas, estilos y entornos que ocupan los zines. Como las temáticas y

contenidos de los zines dependen de sus creadores, pueden agruparse a grandes rasgos comunes entre publicaciones, apareciendo términos como “perzine”, “metazine”, o “fotozine” que engloban en base a la intencionalidad y el contenido.

El zine, por tanto, viene a servir de archivo y apoyo de culturas no hegemónicas, ya que no tiene límites de contenido, y permite escapar a las tendencias de fagotización social. Tal como defiende Ego Aguirre en Transdigitalización, “la libertad de formato es lo que hace viable que surjan propuestas fuera de lo comercial, mediático, o incluso dentro de lo que es correcto socialmente” (2018).

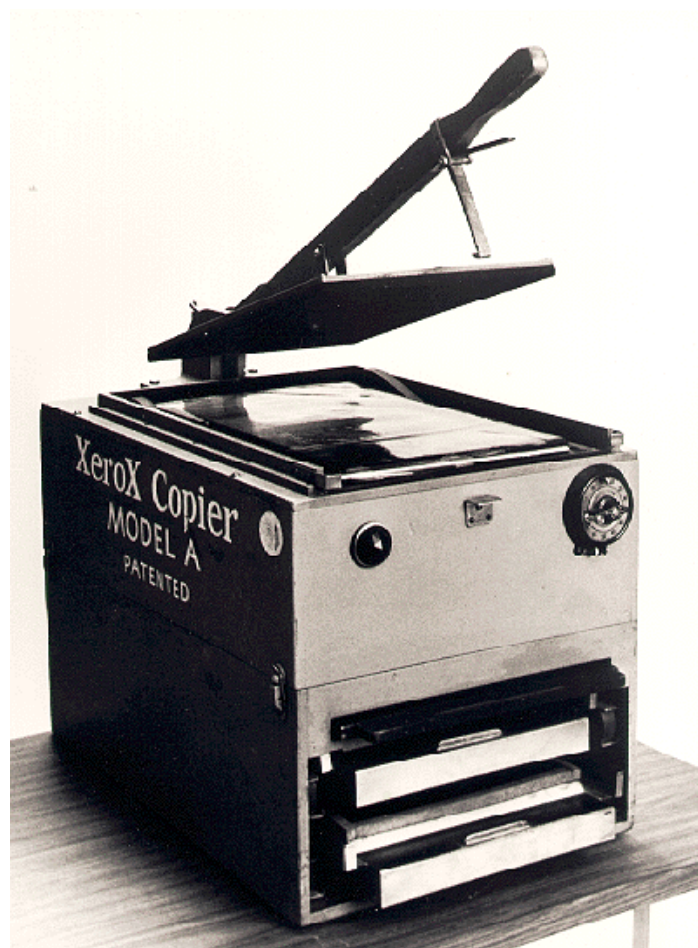


Fig. 21: Xerox Model A Copier, la primera duplicadora por electrofotografía, desarrollada por Chester Carlson en 1949, comercializada por Haloid Company. Fotografía. Obtenido de: Chester Carlson: 1906-1968, Multimedia Man (2011). <https://multimediaman.blog/tag/xerox-model-a-copier/>

05. 8. Una breve historia del zine

Históricamente, el desarrollo de los fanzines está íntimamente ligado al de los medios de edición de bajo costo como la multicopista y la fotocopidora, que también han sido y son soportes para toda clase de folletos, pasquines y octavillas revolucionarias y contraculturales. Aunque podemos remontarnos al siglo XVI y la revolución de la imprenta y los tipos móviles, con la popularización del conocimiento que eso supuso, y por tanto la facilitación del esparcimiento de las contraculturas del momento, el fenómeno fanzine no comienza hasta varios siglos más tarde.

Antes de que existiera twitter, reddit, o los blogs, existía el fanzine, creado originalmente por entusiastas de la ciencia ficción de principios del siglo XX que usaban el medio como un foro de diálogo, libre de editores corporativos o editoriales. Pero el origen del fanzine como lo conocemos hoy en día está vinculado con los movimientos contraculturales que se dieron en la segunda mitad del siglo XX a partir de la llamada “Edad de oro del capitalismo”.

El primer fanzine de ciencia ficción se publicó en 1930 (Oxford Dictionary), y se cree que el término fue acuñado en una publicación de ciencia ficción de nombre "Detours" por Russ Chauvenet en octubre de 1940, como relata Óscar Guayabero en Gráfica (2021), aunque algunos sostienen que fue Thomas Paine quien originó el concepto en 1776, cuando publicó el panfleto "Common Sense". El fanzine que conocemos hoy en día puede haber derivado de varios tipos de publicaciones fuertemente culturales que han ido apareciendo en la historia, como el panfleto, que circulaba para difundir principalmente ideas políticas.

Ese mismo espíritu de libertad de expresión que inspiró a los "nerds" de principio del siglo XIX es lo que llevó a los punks de finales del siglo XX a abrazar los fanzines como complemento de su música y como un medio para desafiar las ideologías dominantes. En los años 80 y 90, los zines se convirtieron en una pieza central de movimientos como Queercore y Riot Grrrl. Si bien el último de estos fue criticado por ser principalmente blanco y heteronormativo, en general, estos movimientos utilizaron fanzines para subvertir las ideologías dominantes y patriarcales a través del intercambio de experiencias vividas. En el núcleo del



Fig. 22: publicidad de Xerox 914, lanzada en 1959, desarrollada después de una década de desarrollo del original modelo A. Póster. Obtenido de: La fotocopiadora que cambió el mundo: así fue la Xerox 914, Fernández, Y., (2018). <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-fotocopiadora-que-cambio-el-mundo-asi-fue-la-xerox-914>

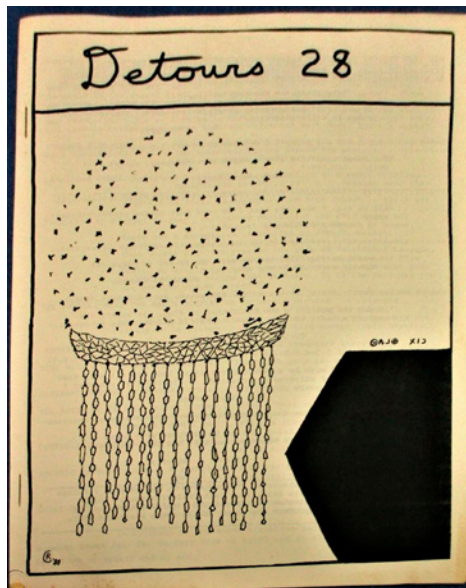


Fig. 23: ejemplar de "Detours" #28, publicado en mayo de 1988. Imagen. Obtenido de: Detours #28 Russ Chauvenet Fapa Fanzine May 1988, Worth Point (2022). <https://www.worthpoint.com/worthopedia/detours-28-russ-chauvenet-fapa-3453754521>

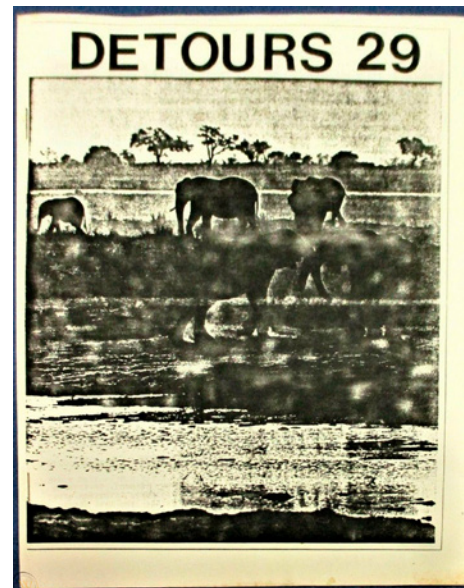


Fig. 24: ejemplar de "Detours" #29, publicado en agosto de 1988. Imagen. Obtenido de: Detours #29 Russ Chauvenet Fapa Fanzine May 1988, Worth Point (2022). <https://www.worthpoint.com/worthopedia/detours-29-russ-chauvenet-fapa-3453754522>

espíritu de hacer zines se encuentran la subversión, la libertad de pensamiento y una actitud de bricolaje o "DIY".

"Tradicionalmente dominado por hombres blancos y heterosexuales, el mundo del zine ha progresado de tal forma en la que múltiples colectivos históricamente marginados puedan ejercer su voz." (Villegas, 2018)

Con el auge de Internet a mediados de la década de 1990, los fanzines inicialmente se desvanecieron de la conciencia pública posiblemente debido a la capacidad de las páginas web privadas para cumplir en gran medida el mismo papel de expresión personal. De hecho, muchos fanzines se transformaron en webzines. Desde entonces, paulatinamente las redes sociales, blogs y vlogs, han adoptado un modelo similar de auto-publicación, ya que han surgido para cumplir con el mismo impulso de expresión personal.

Quizás el resurgir del movimiento zine actual se ha debido a una profunda necesidad de retorno a lo físico después de la resaca digital, además de la romantización de la cultura milenial de las décadas de los 70 hasta los 90, y debido a la censura presente en las

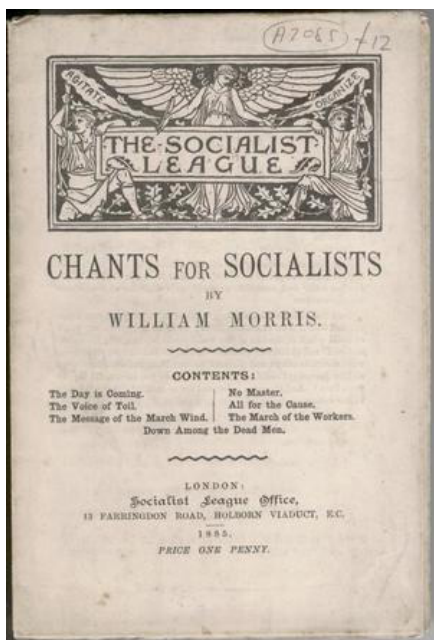
redes sociales y sus principales plataformas, como twitter, instagram o tumblr, donde la comunidad alternativa y disidente se ve cada más asfixiada por la imposición de rígidas normativas moralistas.



Fig. 25: primer número del zine Riot Grrrl, distribuidos en conciertos y enviados por correo a una red cada vez mayor de chicas interesadas en la estética y temática punk. Imagen. Obtenido de: The art and politics of riot grrrl - in pictures, Laing, O., (2013). <https://www.theguardian.com/music/gallery/2013/jun/30/punk-music>

Fig. 26: panfleto que contiene siete poemas escritos por William Morris y publicado por la Liga Socialista en su primer año de existencia. Imagen. Obtenido de: Political Pamphlets, Whitehead, A., (2016). <https://www.andrewwhitehead.net/political-pamphlets.html>

Fig. 27: ejemplo de propaganda soviética en formato panfleto, usado durante la revolución rusa como forma de comunicación con la ciudadanía. Imagen. Obtenido de: Illuminating Explorations: Early Soviet Pamphlets on Revolution and War, TextLibris, Goodale, I., (2019). <https://texlibris.lib.utexas.edu/2019/08/illuminating-explorations-early-soviet-pamphlets-on-revolution-and-war/>



05. 9. Antecedentes: el Panfleto

Un panfleto es un término histórico, tal y como recoge la Encyclopædia Britannica, que se refiere a una publicación pequeña distribuida generalmente mano a mano, y en pequeñas tiradas. En alemán, francés, español e italiano, el panfleto a menudo tiene connotaciones negativas de difamación calumniosa o propaganda religiosa. Las traducciones idiomáticas neutrales del “pamphlet” en inglés incluyen “Flugblatt” y “Broschüre” en alemán, “Fascicule” en francés y “folleto” en español. En ruso y rumano, la palabra “памфлет” en ruso cirílico, “pamflet” en rumano también connota normalmente una obra de propaganda o sátira, por lo que se traduce mejor como “folleto” (“брошюра” en ruso, broșură en rumano).

Los panfletos o folletos funcionaron de la misma manera que lo harían los artículos de las revistas (en la era anterior a las revistas), y que terminó a mediados del siglo XIX. Había cientos de miles de ellos, de manera similar a los zines de hoy en día, ya que eran más baratos de producir que los libros, y se podían distribuir de manera fácil e incluso clandestina, por lo

que han sido durante mucho tiempo una herramienta importante de protesta y campañas políticas. Eran un medio de comunicación primordial para las personas interesadas en cuestiones políticas y religiosas, como la esclavitud en Estados Unidos, o la Revolución Rusa en la Rusia zarista de finales de siglo pasado. Los panfletos no suelen presentar la información de manera imparcial; la mayoría eran abiertamente partidistas, tratando no sólo de informar sino de convencer al lector.

Actualmente, los panfletos siguen en uso en un contexto político o de contracultura, especialmente en zonas de guerra para apoyar “psy-ops” o como forma de comunicación alternativa en países aislados, como puede ser China o Corea del Norte, y pueden contener cualquier cosa, desde propaganda política hasta información médica, religiosa, o mensajes para familiares. Los folletos por otra parte son un recurso muy usado en marketing y publicidad porque son baratos de producir y pueden distribuirse fácilmente a los clientes, conteniendo una amplia variedad de comunicaciones.

Todas estas razones se adhieren a aquellas que motivaron los orígenes del movimiento fanzine, al igual

que las motivaciones de la popularidad de los panfletos, y es por esto que me parecen claros precursores de lo que hoy en día disfrutamos como contenidos autopublicados.





Fig. 28: congregación de personas alrededor de la mesa de Maze y Neiro, en la feria de autoedición Pliegue, Tenerife Espacio de las Artes, SC de Tenerife. Fotografía. Obtenido de: Pliegue 5: una diana en la espalda/encuentro de autoedición y espacios seguros, Ondacorta Lab, Instagram (2022). <https://www.instagram.com/p/Cc2yAVAo5Vc/>

Fig. 29: espacio de mesas expuestas en una feria organizada por Tenderete Festival, en Burjassot, Valencia. Fotografía. Obtenido de: primeras veces y espacios bonitos, Yélamos, C., Instagram (2021). <https://www.instagram.com/p/CUka5LnIbDa/>

05. 10. Creación, distribución, circulación y archivación de zines

De esas icónicas publicaciones originales de los 80 en blanco y negro, impresas en Xerox y engrapadas, a la impresión digital el proceso se ha hecho cada vez más accesible para el público en general. En esa época las herramientas disponibles para el diseño de zines estaban muy lejos del Adobe InDesign que usamos ahora. Se usaban hojas mecanografiadas, ilustraciones y rotulaciones a mano, y fotografías a veces recortadas y ensambladas, “los transferibles, el collage, la apropiación de cualquier imagen que caía en nuestras manos y el copyleft avant la lettre, esa era la metodología” (Guayabero, 2021).

Por supuesto, el hecho de que existan los zines digitales y la impresión bajo demanda no significa que la impresión de fanzines haya desaparecido. Ya sean ediciones especiales o cuadernillos de muchas tiradas, aún se encuentran zines de la variedad original, fotocopiada y grapada, algunos impresos como periódicos. Los puristas insistirán en que tiene que ser una auténtica publicación DIY, está fotocopiada o no es un

zine. Mientras que algunos ven la impresión bajo demanda como un avance tecnológico más, e incluso una práctica más ecológica y ética.

Actualmente, los fanzines se venden, intercambian o regalan en simposios, ferias editoriales, tiendas de discos y librerías y conciertos, a través de medios de comunicación independientes, distribuidoras de fanzines, pedidos por correo o por correspondencia directa con el autor. También se venden online en sitios web de distribución, blogs o perfiles de redes sociales y algunas veces están disponibles para su descarga digital. Si bien los fanzines generalmente se publican por cuenta propia, hay algunas editoriales independientes que se especializan en fanzines de arte. En los últimos años, varios zines han ganado popularidad o estatus profesional, y han encontrado una amplia distribución en librerías y online. Entre estos se destacan Giant Robot Magazine, Dazed & Confused Magazine, Bust Magazine, o Bitch Magazine entre otros. En España destaca Fatbottom, en Barcelona.

Recientemente, muchas organizaciones han comenzado a donar a bibliotecas los zines que conservaban, pudiendo ser archivados y digitalizados para ser con-

sultados desde cualquier parte del mundo. Es destacable que el archivado de zines tiene un fuerte componente digital a día de hoy. Las iniciativas Internet Archive, ZineWiki, o más específicos Queer Zine Archive y Queer Zine Library, así como varias bibliotecas, museos públicos y académicos, importantes a nivel global, tienen fanzines y otras publicaciones de prensa pequeñas de manera reciente, a menudo con un enfoque específico, por ejemplo estudios de género o aquellas que son relevantes para una región local. Ese es el caso de la Biblioteca de Arte ubicada en el TEA en Santa Cruz de Tenerife, que recientemente ha comenzado el archivado de varios zines y libros de artista autopublicados.

Las ferias editoriales de fanzines son un fuerte componente del resurgimiento en la cultura de publicación alternativa a partir de la década de 2010. En cada festival de fanzines, el creador es su propio distribuidor y editor independiente vendiendo o intercambiando su trabajo. Con el tiempo, se han agregado carteles, pegatinas, botones y parches a estos eventos. En muchas bibliotecas, escuelas y centros comunitarios de



todo el mundo, las personas creadoras de fanzines celebran reuniones para crear, compartir y transmitir el arte de hacer fanzines.

Aunque la escena zine tiene mucha popularidad y más presencia de festivales y reuniones en Estados Unidos, a nivel europeo y más cercano destacan algunos festivales por ser espacios creativos donde compartir y crear comunidad, como el Weirdo Zine Fest y DIY Cultures en UK, el Zine Fest Berlin, o el Zine Fest Pt en Porto. En España destaca el Tenderete Festival en Valencia, y en Tenerife se han llevado a cabo cinco ediciones de Pliege, un evento editorial de autopublicación que comenzó en 2013 y acaba de celebrar su última edición en abril.

05. 11. La evolución de los zines

Las publicaciones que va creando el nuevo boom creativo de zines en las últimas décadas son a la par sorprendentes y revolucionarios. Internet y el mundo es testigo y catálogo de las nuevas formas que va tomando este método de creación y comunicación, algunas manteniéndose en la periferia y lo reivindicativo. A través de tres ejemplos, Zine-o-matic, Community Care Closet y Caballo de Troya, se busca dejar de manifiesto la diversidad presente en publicaciones y métodos de distribución y presentación a los que se ha llegado actualmente, como resultado de la evolución constante del movimiento de la autopublicación.

Zine-O-Matic, un servicio mensual de suscripción que trae distintos zines en cada entrega, parte de esa apreciación de lo geniales que son los zines hechos a mano por los propios artistas, reconociendo las dificultades para hacer llegar su trabajo al mundo. Del mismo modo, para las personas a las que les encanta leer o coleccionar zines que no pueden descubrir dónde se esconden. Zine-o-Matic selecciona zines procedentes mayoritariamente de Los Ángeles, Nueva York,

San Francisco, Brooklyn o Chicago, y los prepara en un envío programado todos los meses. Lo mejor de todo según ellos es que, después de la espera, “obienes fanzines para leer mientras haces caca”.

Aproximando la curaduría de cada paquete muy en serio, el envío está repleto de los mejores zines que la comunidad tiene para ofrecer ese mes, asegurándose de que cada selección tenga presente un aspecto diferente de la comunidad de creadores. También incluyen copias antiguas originales de la “Serie de bolsillo de diez centavos” (Ten Cent Pocket Series), una revista de hace 85 años que se hizo como una forma asequible de educación y entretenimiento durante la Gran Depresión.

La instalación de Alexa Kari, diseñada alrededor de los conceptos fundadores del zine, merece ser destacada por su increíble relevancia actual y el nivel de creatividad que expone. Llamada **Community Care Closet** (Armario de Cuidados de la Comunidad), fue terminada en mayo de 2021, y expuesta en la Biblioteca Rolvaag Memorial en St. Olaf College, en Northfield, Minnesota.



Fig. 30: envíos de las suscripciones del mes de Abril. Fotografía. Obtenido de: April shipments going out today! Check your mailboxes, Zineomatic, Instagram (2019). <https://www.instagram.com/p/BvuYuJzBHi0/?hl=en>

Fig. 31: selección de los fanzines del mes de Septiembre. Fotografía. Obtenido de: Need a last minute gift?, Zineomatic, Instagram (2017). <https://www.instagram.com/p/Bcxvo0JgCtj/?hl=en>



Fig. 32: instalación de la obra en la librería de St. Olaf, Minnesota. Fotografía. Obtenido de: Community Care Closet, Kari, A. (2021). <https://alexakari.com/portfolio/2021/5/7/community-care-closet>



Fig. 33: detalle de las piezas que forman parte de la instalación. Obtenido de: Zine Suits (Community Care Playclothes Series), Kari, A. (2021). <https://alexakari.com/portfolio/2021/5/7/zine-suits-community-care-playclothes-series>

Compuesto por un perchero para ropa, organizador para colgar, tela, monos de vinilo, fanzines, y suministros de arte, la autora crea un espacio para su comunidad, tanto para aprender como para enseñarse unos a otros. Utilizando el concepto de un armario para fomentar la exploración de los hábitos diarios personales del cuidado comunitario, diseña y construye dos conjuntos de vinilo transparente que albergan una biblioteca de fanzines comunitarios y materiales para hacer fanzines.

Kari además ofrece todos sus zines de manera digital y gratuita, ya que cree que “los fanzines son la forma más ética y accesible de distribuir el conocimiento” (2021), en los que explora cuestiones relacionadas con el feminismo, la ética y la interseccionalidad de la cultura que le rodea, siendo así un referente muy adecuado para el proyecto.

Caballo de Troya, un taller impartido por la ilustradora Clara Iris Ramos, propone acercarse a algunos formatos de publicación que implican estrategias de ocultación, infiltración y difusión de contenidos en contextos en que hay ciertas limitaciones legales. A su vez, recorre algunos proyectos editoriales que, desde una

concepción experimental, reflexionan sobre el pasado, presente y futuro de la práctica de la microedición y de la técnica de la risografía.

El particular nombre viene de la reflexión sobre cómo la edición siempre ha ido ligada al acceso a ciertos medios, y a las políticas de su reproducibilidad. El cómo alguien acaba ingeniándose para mecanografiar un libro entero, realizar diez copias mimeografiadas en tamaño miniatura, y luego esconderlas en el interior de cajetillas de tabaco, como si de un caballo de Troya se tratase. La respuesta a esta necesidad de conocimiento, que se encuentra en la tradición del samizdat, una actividad que consistía en producir publicaciones y distribuir las de forma clandestina para escapar de la censura del régimen soviético; es uno de los muchos ejemplos de prácticas en las que el acceso al conocimiento pasa por incurrir en la introducción de estos a través de métodos no convencionales.

Clara Iris plantea en el taller desde el cuestionamiento de “¿se puede introducir una edición en un archivo u otro lugar bajo la forma de otro tipo de artefacto?”, y a partir de la metodología de Paul Sollelis, que se basa en agarrar-cazar-realizar material de la red para

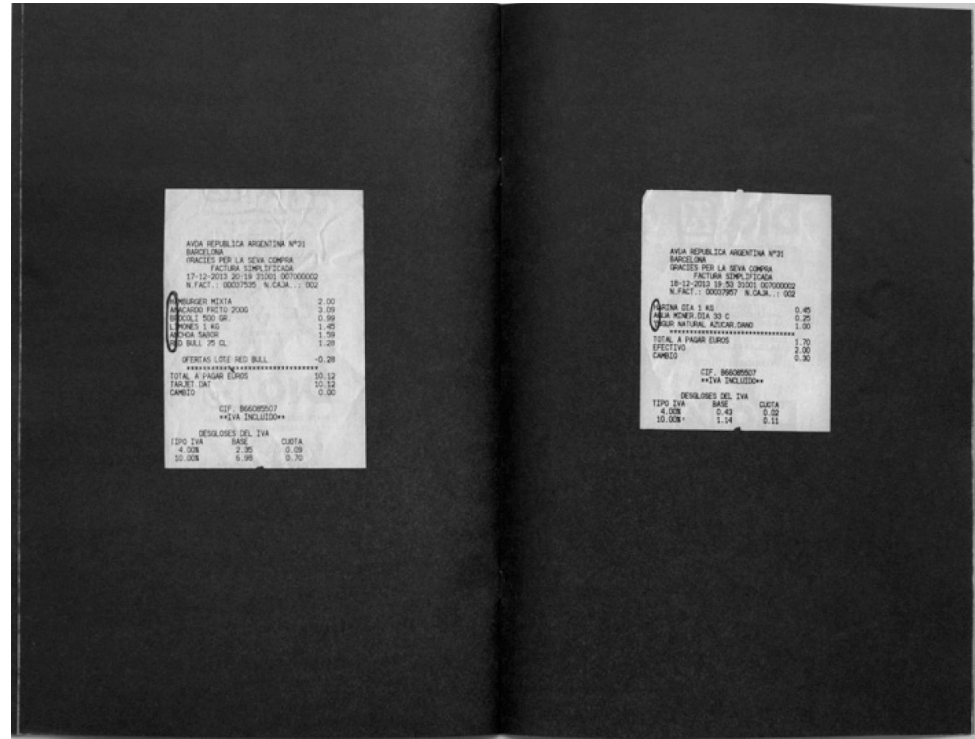




Fig. 34: Detalle de la obra de Clara Iris, en la que produce un mensaje a través de tickets de supermercado. Fotografía. Obtenido de: "Caballo de Troya", por Clara-Iris Ramos, Tenerife Espacio de las Artes (2022). <https://teatenerife.es/actividad/caballo-de-troya-por-clara-iris-ramos/2495>

Fig. 35: uno de los resultados del taller, realizado por @pelocarioca. Fotografía. Obtenido de: "Caballo de Troya", Ondacorta Lab, Instagram (2017). <https://www.instagram.com/p/CeN4VYUIW6P/?hl=en>

convertirlo en material impreso, realizar una publicación cuyo contenido interfiera a la vez que se inserte en el archivo. Las indicaciones para la creación de la publicación es "frente al riesgo de un colapso, ¿qué tipo de contenido sería importante preservar y por qué ocultarlo?".

El resultado fue muy diverso, contemplando micro publicaciones que van desde la historia de las catacumbas bajo París, pasando por posicionamiento web, la inmortalidad de un programa, hasta llegar a la propuesta propia que recoge semillas dentro de un "Kit de Emergencia Alimentaria", para proveer una fuente de comida en caso de colapso social, desabastecimiento o como método de promoción de la soberanía alimentaria, en línea con los planteamientos del proyecto final.

05. 12. Referencias de Fanzines

Durante la investigación, es evidente que el fanzine como práctica, herramienta y vehículo comunicativo, tiene pocos límites. Digital o analógico, tiradas limitadas o impresas en demanda, individuales o varios volúmenes, y todo tipo de formatos. De igual manera, el fin del fanzine es ilimitado, ya que depende de las intenciones de sus creadores y de la recepción de su público.

Para el proceso de ideación y desarrollo del zine se vuelve indispensable la búsqueda y análisis de referencias de otras publicaciones. Entender qué tipo de contenidos se trabajan en publicaciones afines a la temática de este proyecto, cómo se presentan y distribuyen, la construcción visual que tienen, etc., es esencial para entender cómo se hacen este tipo de publicaciones en nuestro contexto actual y el de las últimas décadas.

Se procede a analizar una muestra seleccionada de fanzines de temática y aproximación a la problemática similar, realizando una ficha de análisis que expresa datos generales de cada publicación, como auto-

ría, formato o encuadernación, y una apreciación de los factores más importantes de cada zine. Todo el análisis se encuentra disponible en el **Anexo II. Análisis de Referencias**.

De estas tablas de análisis se desprenden las claves para desarrollar el contenido del zine de este proyecto, a partir de las tendencias observadas en la muestra analizada, constituida por 14 ejemplares relevantes para la temática del proyecto final, y que es pertinente el señalar que estos resultados variarían o se ajustarían al realizarlos con otros ejemplares.

Es notable que el proceso de maquetación es principalmente digital, ya que la muestra contempla ejemplares de las últimas dos décadas con alguna excepción, pero en todos los casos hay una presencia digital de un modo u otro. Así mismo, la distribución también tiene un fuerte presencia en el ámbito digital, llegando incluso a ser el primer método por las revistas con un corte más establecido y menos "DIY", lo cual también es apreciable en cuanto a la maquetación, encontrándonos que hay una tendencia a mantener ese aspecto más analógico en publicaciones con una aproximación menos comercial, y que en este úl-



timo tipo la tendencia es a explotar esa capacidad y aspecto final digital. Extraemos que el método más utilizado es el fotocopiado o la impresión digital, aparte del archivo digital. Las imágenes que se observan son muy variadas, con una mayoría de fotografías e ilustraciones tipo dibujo, y el detalle de los grafismos como apoyo visual. Y los formatos varían generalmente en base al tipo de publicación.

De los elementos a destacar obtenemos los detalles que trascienden los datos generales de análisis, aquellas características que identifican la publicación. Es apreciable mucha relación con movimientos anarquistas, movimientos sociales e intervenciones en el espacio, además de la esperable preocupación por el medio ambiente y el acceso a alimentos sanos. Es interesante que hay presencia de un interés más comercial, podría parecer “práctico”, pero casi siempre va acompañado de un espíritu crítico que busca decodificar y deconstruir cómo se ha llegado a la situación de necesitar que este tipo de información sea distribuida por canales menos oficiales y públicos.

Vemos un claro contraste entre las identidades de fanzines y de publicaciones de índole más industrial

o profesional. Por lo general los fanzines tienen ese carácter poco formal, en el que quizá no se busca sino darle forma al nombre y denotar ese aspecto desenfadado. Por otra parte, las publicaciones periódicas más establecidas si tienen un logotipo, que se repite y reconoce a lo largo de las diversas entregas. Es común el uso de fuentes sólidas y color plano, con ningún imagotipo que acompañe al nombre.

Como punto final, vemos que existen hoy en día diversas iniciativas y publicaciones, alineadas con los objetivos del proyecto, tanto a nivel internacional, nacional y local. Esto es esperanzador a la par que desesperante; esperanzador ya que significa que esta problemática lleva despierta durante muchas décadas, y esta preocupación sigue incitando a la movilización para llevar a cabo acciones de concienciación. Y desesperante porque a pesar de los esfuerzos de todas estas entidades durante años y distintas aproximaciones, aún queda un largo camino por recorrer en la obtención de sostenibilidad y un modo de vida integrado con las posibilidades de nuestro planeta.

05. 13. Referencias de editoriales independientes

Además del análisis de ejemplares relevantes por su relación con la temática del proyecto, es importante el estudio de otros proyectos editoriales, cuyas implicaciones se ramifican más allá de las de publicar o distribuir contenido de manera alternativa e independiente. La indagación se centra en la imagen gráfica, además de observar las redes que se forman en el universo editorial de la autopublicación, y el uso que se hace de su Identidades Visuales Corporativas (en adelante, IVC), si la tiene o no.

Las editoriales independientes son aquellas que no forman parte del mercado editorial mayoritario, y que comparten voces nuevas y en formatos narrativos a menudo más arriesgados, aportando una visión diferente y desde los bordes del tejido social. Desde hace algunos años ha crecido el número de proyectos editoriales de esta índole, ya que se produce el efecto de que el público que buscaba este tipo de contenido también ha ido creciendo. Hay miles de sellos editoriales entre España y Latinoamérica, entre aquellos más frescos y los que ya acumulan décadas de ex-

periencia, con una variedad de catálogos y estilos tan variados como los y las autoras que se publican.

De la misma manera que las referencias de otras publicaciones es indispensable, la búsqueda y análisis de proyectos editoriales es otro pilar fundamental para el desarrollo del proyecto. El estilo de comunicación, el uso de las redes sociales, el estilo gráfico, o que tipo de acciones llevan a cabo como editorial, son todos aspectos importantes que considerar para entender cómo dar forma al proyecto editorial que salga de la investigación. Se procede al análisis mediante una ficha que entra en detalle sobre los usos de la imagen gráfica de cada editorial, que también se encuentra en el **Anexo II** al final de esta memoria.



05. 14. Referencias de acciones

Todos los proyectos analizados, son de alguna manera u otra puestas en acción que refuerzan las ideas que motivaron el proyecto en sí. Vienen en forma de talleres, de encuentros dinamizados, de espacios de intercambio, conferencias, etc., y han supuesto una apreciación de la dinamización del conocimiento que va más allá de los productos que derivan de estas, ya sean en forma de libros, de diapositivas, de informes, fotografías, notas de campo tomadas sobre la marcha.

Esa apreciación pasa por darse cuenta de que la participación en este tipo de actividades es en lo que en muchos casos despierta curiosidades o asienta conocimiento, en una suerte de actividad pedagógica que ayuda a que el conocimiento no se pierda. Se vuelve casi fundamental para un proyecto con la temática que se propone en este TFG, con las preocupaciones que subyacen y el interés común que prima, el analizar algunos de los aspectos de las dinámicas en las que se han participado y que han ayudado a dar forma al impulso que llega hasta el final en esta idea, o aquellas que son relevantes para este tipo de proyecto.

Así mismo, durante y desde la fase de investigación se ha participado en diversas dinámicas para complementar la investigación teórica y bibliográfica. Esto ha resultado una de las claves de integración de conocimientos tangentes al diseño y al proceso de desarrollo del propio proyecto. Para el análisis, también se han añadido otros proyectos que comparten algún aspecto relevante para el estudio y desarrollo de las acciones.

Se procede al análisis de la misma forma que en las otras secciones, mediante una ficha que expresa los datos más relevantes de cada caso estudiado, y que se incluye en el **Anexo II. Análisis de Referencias** al igual que los apartados anteriores.

La investigación ha cubierto no sólo lo necesario para ganar algo de conocimientos sobre las materias más relevantes para este proyecto, sino que han servido para profundizar en la complejidad de las disciplinas que se querían aplicar en la totalidad del trabajo.

Se ha aprendido la importante noción de que la permacultura está fuera de los huertos también, que hay planteamientos y aplicaciones urbanas, que permiten traer esta disciplina a aquellas personas que no tienen acceso a suelo de cultivo. Además, podemos llegar a la conclusión de que la permacultura también es diseño. No sólo porque use una metodología que se nombra como tal, sino que se posiciona como una herramienta capaz de modificar la forma en que los agentes interactúan con el entorno, cumpliendo con una aproximación lógica, que se basa en la observación de la naturaleza para resolver los problemas que surgen. Emplear el diseño como instrumento desde la base proyectual de estos elementos garantiza que el flujo de trabajo sea efectivo, que haya un aprovechamiento de recursos y una itinerancia en el proceso que permita la retroalimentación y la mejora del sistema mientras este funciona. Es a partir de esta idea de donde surge una de las principales motivaciones de

este proyecto, ya que con se busca aplicar la disciplina del diseño universal al caso concreto de un fanzine como una estrategia comunicativa.

Los fanzines promueven el conocimiento descentralizado, local. Es por eso que es capaz de dotar a cualquier persona lectora de estos contenidos que inciden de forma significativa en la conciencia y la manera de percibir nuestra sociedad. Es un tipo de publicación que se refuerza en su territorio, que permite ser conductor de un cambio de consciencia, de llevar consigo información perdida. Frente a la complacencia de los que deberían en teoría estar ocupando la posición de salvaguardar el conocimiento del pueblo, de la cultura local, del territorio, y de aquella sabiduría que permita el desarrollo de una ciudadanía consciente y empoderada, se crean canales alternativos para conservar y compartir esta información. Los fanzines pueden ser una semilla de conocimiento.

Y las semillas, metafóricas o reales, son el futuro. Salvar las semillas es salvar la tierra. La acción más relevante quizás de las analizadas es el taller de semillas dinamizado por la Red Canaria de Semillas, porque no solo transmite la importancia de las semillas locales,



autóctonas y no modificadas genéticamente, sino que subsana el acceso a estas. Además, todas las acciones dinamizadoras que se han estudiado tienen un efecto orgánico de distribución del conocimiento que es la pieza que falta en el proyecto, y que tenemos que seguir fomentando tanto como diseñadores y como participantes activos de la sociedad en la que vivimos.

06. DEFINICIÓN DEL PROYECTO FINAL



El proyecto consiste en **divulgar conocimiento sobre una cultura y hábitos sostenibles**, buscando llegar a personas con un interés previo en la temática, pero con poco conocimiento de cómo llevar a cabo prácticas sostenibles, y toma forma en varios productos editoriales, y varias **acciones de dinamización**, que no tratan específicamente de la permacultura pero que acercan conceptos de esta y de hábitos sostenibles a la cotidianeidad de las personas.

El formato elegido para la publicación del proyecto es un **fanzine** principal que pone en práctica lo aprendido de la investigación, así como un **minizine**, en formatos digital e impreso. Para esto es necesario construir una imagen visual que acompañe al proyecto, tanto los productos editoriales como la campaña que se anexa a las acciones. Por otro lado, se desarrollará un contenido específico para las publicaciones, editando información relevante y creando ilustraciones que acompañen y refuercen el texto. Así mismo, se desarrollarán los materiales y las dinámicas que acompañan la dinamización de las acciones.

El motto que acompaña la formalización del proyecto es «**practica lo que predicas**», ya que se busca inte-

grar el diseño como estrategia, alineado con los objetivos e integrado con las acciones mediante las que se cohesionan las ideas exploradas en el marco conceptual. Es por ello que las soluciones que se buscan van condicionadas por intentar que sean lo más sostenible posible, teniendo en cuenta la materia prima que se va a utilizar, los métodos de reproducción de los materiales, y la huella ecológica de la producción.

Tal y como se describe anteriormente, lo que se quiere conseguir con el proyecto es asentar un interés por lo sostenible entre la población local, de manera orgánica a través de fanzines y acciones. Esto tiene unas consecuencias muy positivas, como que se integren hábitos regulares que fomentan soberanía alimentaria, o una conciencia ecológica, en pro de un cambio de paradigma colectivo. Además de que trae consigo unos aspectos novedosos, como el aplicar aspectos del sistema de diseño de la permacultura y de diseño sostenible de manera total en una publicación local, la integración del diseño en acciones y dinámicas para promover sostenibilidad y una integración de nuevos hábitos, o la creación de redes con otros proyectos para reforzar el impulso hacia el cambio de modo de vida general.



06. 1. Hoja de ruta editorial

Ejemplares

Se hará una primera tirada de la publicación principal, numerada, para la presentación del proyecto, y disponer de algunos ejemplares extra para empezar su distribución; y se hará lo mismo para el minizine. Después, las impresiones se harán en un proceso de «impresión bajo demanda», en base a eventos, pedidos, o acciones planificadas.

Periodicidad

El plan es desarrollar una publicación principal periódica, trimestral, alrededor de las estaciones y de las temáticas que suelen rodear cada una. Las otras publicaciones, el primer minizine y otros posibles, no son periódicas sino temáticas.

Distribución

La intencionalidad no es de venta per se, sino una distribución estilo guerrilla, pero esto presenta la problemática económica. Por esto, para la distribución de

ejemplares en papel con la venta ocasional de ejemplares en ferias, se pedirá cubrir el precio de impresión con aportaciones voluntarias por encima, o intercambios en encuentros. Adicionalmente, el producto digital se obtendrá descargándolo desde el perfil de la publicación en redes sociales.

Público objetivo

El público al que va orientado este proyecto, y por ende el producto editorial y las acciones resultante, es bastante amplio, ya que se busca atraer a personas que les guste la temática, además de personas que tengan cierta apreciación por este estilo de edición, y por tanto no viene definido necesariamente por demográficas. Principalmente, el objetivo es llegar a cualquier persona que sienta esa llamada por lo sostenible, que quiera adquirir conocimiento para volver a unos hábitos que estén en consonancia con los recursos de nuestro entorno, que ya tenga esa curiosidad o preocupación o sea susceptible a esta temática.

06. 2. Características del producto editorial

Papel

Además de las condiciones de coleccionismo o archiverismo que tiene un ejemplar en papel, el objeto tangible es importante para perpetuar la relación con el conocimiento, para hacerlo corpóreo. El mito de que lo digital es más responsable con el medio ambiente está más que rebatido. Hay muchos estudios, con diversos intereses en mente, pero la conclusión empírica es clara, al final un producto de papel es menos contaminante y más respetuoso, porque hay que tener en cuenta todas sus variables, desde su creación hasta su desecho. Es por esto por lo que se continúa con la idea de hacer una publicación en papel

El tipo de papel indicado para el tipo de impresión escogida es papel sin estucar, ecológicamente responsable y de suficiente gramaje para que no se transparente la tinta de una cara a otra. A su vez, se buscará que disponga de un soporte los certificados medioambientales que lo hagan compatible con los objetivos del proyecto.

Impresión

Las tintas de risografía son a base de soja, no tóxicas, lo que las hace fácilmente reciclables y libres de subproductos desagradables. Además de no ajustarse exactamente a ningún estándar de color, las tintas de risografía también son ligeramente transparentes y permiten variaciones en la sobreimpresión y en función del color del papel en el que se imprimen. El método de impresión único de la risografía no sólo produce impresiones muy distintivas, sino que también es una de las formas de impresión más respetuosas con el medio ambiente. La tinta es similar a la que se usa para imprimir periódicos, y al igual que estas, nunca se secan por completo. Por esta razón, sólo se puede imprimir en papeles no estucados.

El método de impresión es altamente eficiente desde el punto de vista energético, ya que es un proceso totalmente frío que consume un 95 % menos de energía que las impresoras basadas en tóner y no emite gases de efecto invernadero. El proceso de impresión utiliza plantillas (o máster) que están hechas de una hoja de fibra de plátano biodegradable termosensible y, a diferencia de la impresión offset, solo se necesita una



sola impresión para que la pantalla esté completamente entintada y lista para imprimir miles de copias.

Este método de impresión se alinea claramente con los objetivos de la permacultura y del propio proyecto y por esto es el elegido para reproducir la publicación.

Formato

El formato es DIN A4 plegado a la mitad para el fanzine principal, resultando en un DIN A5 cerrado. El número de páginas vendrá determinado por múltiplos de cuatro, dado el tipo de encuadernación. La cubierta será también A5, en un papel de gramaje más alto.

Para el minizine también se usará DIN A4 plegado en ocho, resultando en un DIN A6 de seis páginas además de la portada y contraportada.

Encuadernación

Tapa blanda, cosida a máquina.



Fig. 36. Modelo de impresora risográfica RZ200 en el taller de Reset Risografik, ubicado en la facultad de BBAA y dinamizado por Javier Cabrera, profesor del grado de diseño.

07. DESARROLLO CONTENIDO PUBLICACIONES



Este proyecto no es sólo el diseño del envoltorio, sino una acción de comunicación completa, en la que involucrarse en el contenido de la publicación es igual de importante que los aspectos gráficos que acompañan la información. La clave es acercar lo que plantea la permacultura, la integración y restauración con la Tierra, a través de la cotidianeidad, de temas y preocupaciones generales de la sociedad en la que vivimos, no sólo para agricultores; porque todas y todos somos susceptibles de comenzar a adoptar mejores prácticas y así empezar a integrar permacultura y sostenibilidad en nuestras vidas cotidianas.

Siguiendo la estructura temática que nos da el propio sistema de permacultura, en particular los ámbitos de aplicación que vemos en la flor de la permacultura, aplicamos esta serie de temas a la organización del contenido de la publicación en forma de siete secciones (hábitat, tecnología, educación, salud, economía, comunidad, y administración de recursos naturales).

Siguiendo esta estructura, se propone un artículo, ilustración o similar, dentro de cada tema y que irá variando en cada nuevo número de la publicación. Además, se proponen otras secciones fijas concentradas en la

divulgación específica de la permacultura a través de artículos de permacultores experimentados o proyectos interesantes, y una pequeña sección al final de la publicación que actúa como ideario para la búsqueda de recursos mediante palabras clave.

Para el desarrollo del contenido, se buscan temas que pongan en práctica las claves planteadas. Se hace una exploración de redes sociales y blogs que ya tengan en marcha proyectos de divulgación, junto con inquietudes que se han encontrado en personas del entorno directo y que aportan cierta relevancia dentro del público objetivo. De aquí extraemos artículos e información que podemos procesar para integrar en la publicación.

Es importante destacar que no se ha redactado el contenido, ya que no se ha ejercido de redactor (a excepción de la introducción al proyecto y la nota editorial), más bien como editores de la información disponible. Para el desarrollo del contenido textual se han adaptado textos, artículos o entradas de blog, muchas veces combinando información de varias fuentes para conseguir un mensaje más claro y entendible, ya que mucho de este contenido se dirige hacia personas de



otros campos o con más experiencia. Es por esto que se evitan jergas o palabras muy específicas, se redacta con frases cortas, lenguaje sencillo y claro, en un orden coherente, y usando una jerarquía tipográfica que facilite el orden y la importancia de la información. Además, esta edición del texto permite controlar la extensión de cada sección, ya que cada una ocupa un máximo de dos páginas.

Esta adaptación pasa también por el acompañamiento gráfico, además de las características del producto editorial, y crear una serie de ilustraciones que visualicen los contenidos de cada sección. Estas ilustraciones siguen las pautas del sistema gráfico del proyecto, usando texturas, la perspectiva isométrica, o los colores definidos por la impresión que también condicionan otra serie de aspectos, como el uso de formas contorneadas para que el esperado registro imperfecto no afecte a la legibilidad de la imagen.

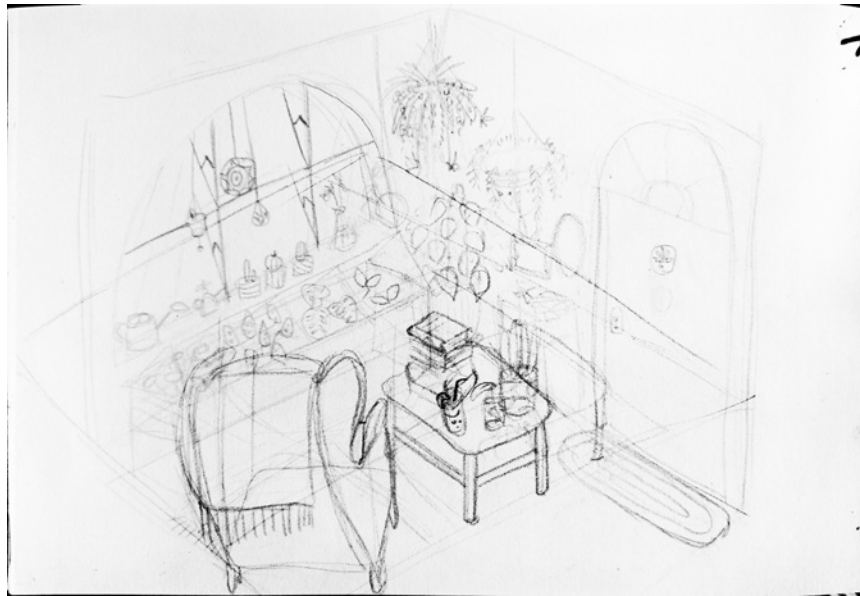
Para las ilustraciones se hace un boceto previo una vez claro el contenido de la sección, para luego hacer la ilustración en vectores dentro de Adobe Illustrator. Esto aporta consistencia, ya que facilita aplicar la perspectiva de manera consistente y tener una co-

herencia visual en todas las ilustraciones. Por último, exportando a mapa de bits, se aplican las texturas en Adobe Photoshop. Las muestras de color se aplican y definen como tintas planas para una visualización más aproximada del renderizado final, aunque a la hora de imprimir en riso se hace un proceso de separación de canales que será una matriz en blanco y negro, por cada color.

Es por esto último que el uso del color se concentra en algunas páginas concretas, ya que por el sistema de impresión, usar cuatro colores en cada página supone un proceso complejo. Los tonos de amarillo y rosa se reservan para destacar información o ilustraciones que necesiten de la presencia de los cuatro colores para facilitar su lectura.

Se añaden también algunas fotografías tramadas, condición indispensable para añadirlas en risografía, aunque coincidentemente las imágenes que se incorporan ya están tramadas, ya que este tipo de tratamiento de las fotografías hacen que digitalmente pesen menos, y forman parte de un proyecto que usa este tipo de imagen (ver la sección de Tecnología).

Los ecodernos siguen una aproximación más práctica aunque similar. Estos pequeños zines contienen información mucho más concentrada, entre otras por la reducción del espacio. Se hace un cribado y adaptado de la información más específica, aunque manteniendo el lenguaje claro y entendible. También se acompañan de ilustraciones siguiendo el mismo proceso, y aprovechando la otra cara de la página dependiendo del contenido de la publicación.



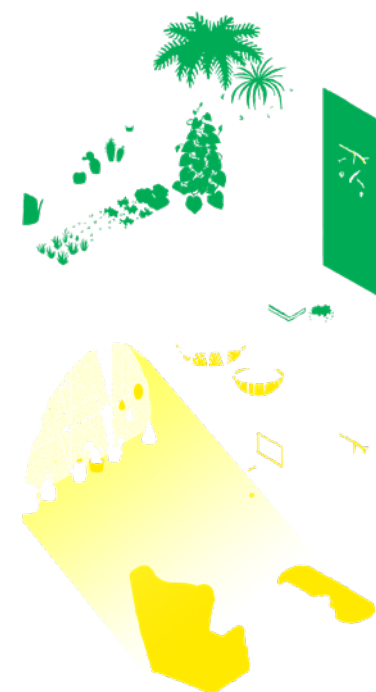


Fig. 38. Bocetos de la portada.

Fig. 39. Ilustraciones en vectores.

Fig. 40. Ilustraciones finales con texturas y renderizado de color.

Fig. 41. Separación de colores en matrices para risografía.

08. DESARROLLO SISTEMA GRÁFICO + IVC



08. 1. Naming

Comienza el trabajo en profundidad de la propuesta de diseño de la publicación. Esta etapa del proyecto es el primer paso es dar con un nombre apropiado para la propuesta, es el punto de partida para el desarrollo de la identidad visual corporativa. Se busca un término que transmita los valores del proyecto, por lo que la elección del final será un ejercicio de creatividad y destreza.

Comenzando por una recopilación de los nombres de las publicaciones recogidas en el análisis de referencias. A partir de esta lista extraemos algunas claves, como que los nombres más potentes son los que se componen de una sola palabra, que la tendencia es a usar términos directamente relacionados con la temática o que sugieren la ideología detrás. Se comienza un proceso de brainstormings, mapas mentales, y asociación de ideas para generar términos y nombres. El mapa conceptual puede consultarse en el **Anexo I: Bocetos**. La idea es generar muchas opciones para ir puliendo hasta llegar al nombre que más se ajuste a nuestros objetivos, y resuene tanto con el público objetivo como con el panorama cultural.

De este proceso se extrae un elevado número de posibilidades. La idea es generar muchas opciones para ir puliendo hasta llegar al nombre que más se ajuste a nuestros objetivos, y resuene tanto con el público objetivo como con el panorama cultural. El siguiente paso es filtrarlos y contrastar su efectividad. Es un proceso subjetivo que tiene en cuenta la sonoridad, la retentividad en el tiempo, y la efectividad al asociar conceptos relevantes para el proyecto. Buscando dar con una palabra o combinación de ellas que ayuden a relacionar los conceptos en un solo nombre, además de posicionar la iniciativa en el panorama cultural local.

De estos resultados se preseleccionan los que más se ajustan a las características que buscamos. Los seleccionados son Permaportal, Ecoderno, Terrícola, Naturario y Planterra. De estos cinco, se criban de nuevo las tres opciones más efectivas, Ecoderno, Terrícola y Planterra. La fase final de selección de los términos más efectivos se efectúa a través de una encuesta en redes sociales, con un público de rango de edad entre 20 y 30 años, siendo la muestra final de 41 personas. De las votaciones se consigue el nombre más efectivo para la publicación principal.



Para la publicación principal es importante incidir en términos que transmitieran las ideas principales, y a su vez emociones. **Planterra** fue por mayoría un nombre que acuñaba las ideas que se querían transmitir, además de asociación con otras que reforzaban las principales que queríamos comunicar. Planta, tierra y pantera. La asociación añadida de pantera por la similitud del término resultante es interesante porque aporta esa garra, literalmente, esa parte más agresiva y salvaje de la naturaleza.

El naming final tiene relación con la temática, esta tendencia la vimos en la fase de análisis de referencias, en la que el nombre de la publicación mantiene esta conexión de ideas porque es efectiva. Es destacable que no es un nombre original, ya existen otras identidades con este nombre, pero ninguna asociada a un proyecto como este, relacionado con la autopublicación y la divulgación de información. Se añade un tag line para contextualizar el proyecto: **Cultura sostenible y permanente.**

Por otro lado, el conjunto de minizines acompaña las distintas cajas, el proyecto de kit de emergencia alimentaria, y se centra en consejos prácticos para el

cultivo. Para esta idea, se salva el nombre **Ecoderno**. El concepto de ecológico, cuaderno, es más apropiado para este tipo de publicación, en el contexto de que no es continuo, sino que sirve el propósito de apuntes o indicaciones para una aplicación práctica. También va acompañado de un tagline, **Jardinería de guerrilla para el apocalipsis**. Se eligió esta porque hace una referencia más directa a la problemática de la que surge. ¿Por qué esta referencia tan catastrófica? Porque estamos aproximándonos inexorablemente al desastre, y la mayoría de nosotros tenemos pocas herramientas para abordar soluciones relevantes a gran escala.

Para las cajitas contenedoras de semillas, en el momento de concepción de la idea durante el taller de "Caballo de Troya" se barajaron algunos títulos: Botiquín Alimentario, Guerrilla Gardening para el Apocalipsis, Kit de emergencia alimentaria, y Atlas de Semillas. El margen de tiempo fue bastante reducido pero de este se extrajo un nombre satisfactorio y el tagline de los ecodernos, siendo **Kit de Emergencia Alimentaria** el nombre que unifica las distintas cajas que irán surgiendo de la idea.

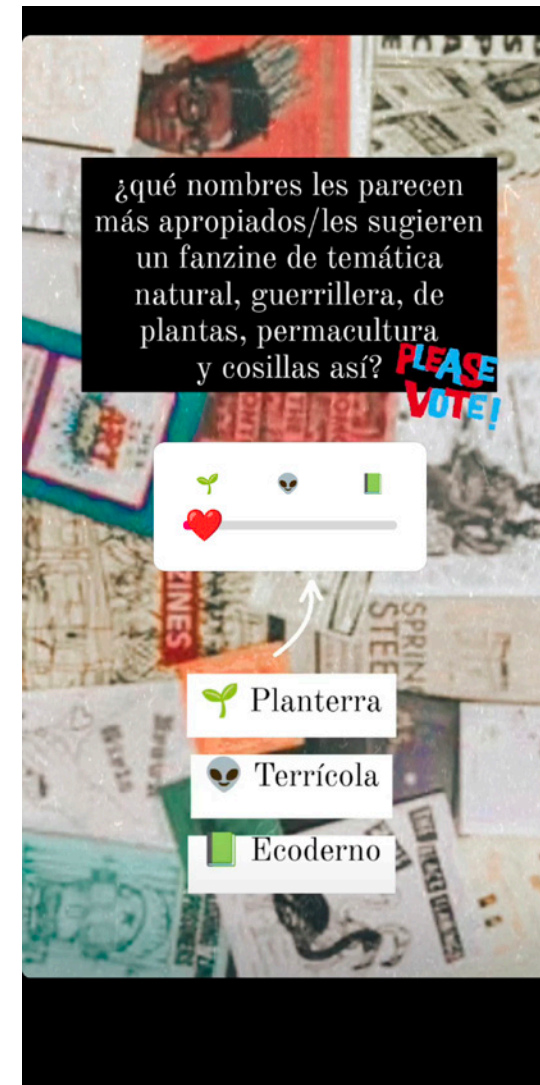
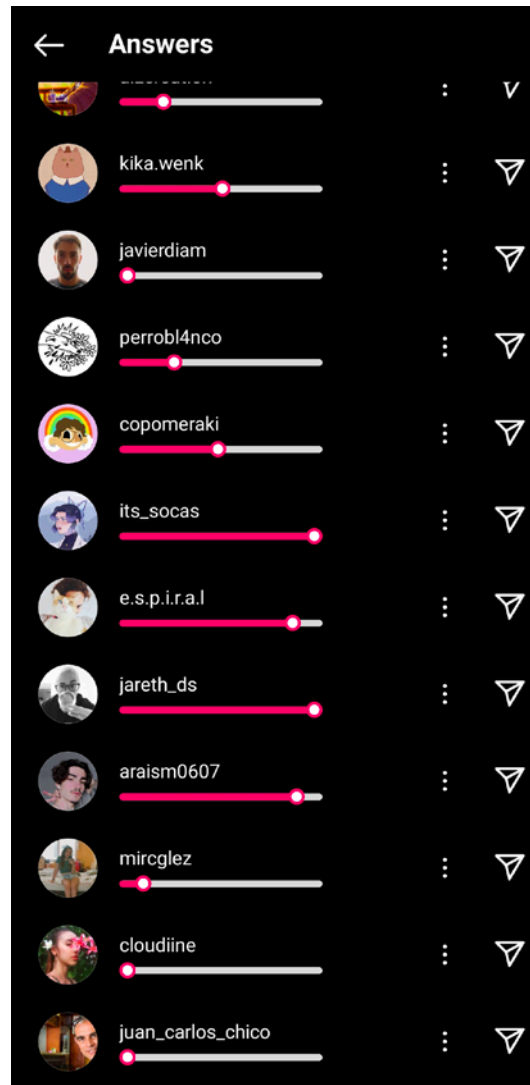
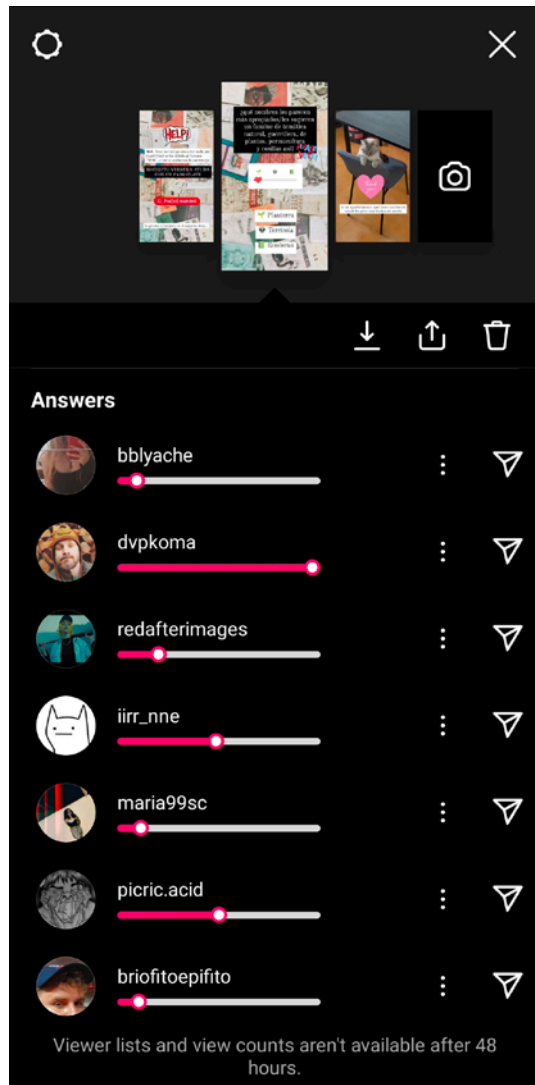


Fig. 43. 44. 45. Capturas de pantalla de la interfaz de instagram, a través de las cuales se hizo la encuesta final.



08. 2. Tipografía

Las tipografías elegidas para la publicación son **Roboto Mono y Windsor**. En el uso y la composición tipográfica se presta una especial atención a la jerarquía y a la combinación de pesos.

Roboto Mono es una adición monoespaciada a la familia tipográfica Roboto. Diseñado por Christian Robertson, esta fuente fue lanzada como código abierto a través de Google Fonts, está disponible en cinco pesos con cursiva a juego, siendo 10 estilos en total. La forma de sus letras son fáciles de distinguir entre sí, y al igual que los demás miembros de la familia Roboto, las fuentes están optimizadas para facilitar la lectura en pantalla y formato impreso. Por esto es una muy buena fuente secundaria, versátil y segura para cuerpos de texto y apartados que requieran de buena legibilidad.

Si bien la versión monoespaciada está relacionada con su primo de ancho variable, no duda en cambiar las formas para adaptarse mejor a las limitaciones de un entorno monoespaciado. Es este aspecto que re-

cuerda a las máquinas de escribir y a los tipos móviles que caracterizan la estética de 'fanzine tradicional', que contribuye además al lenguaje gráfico que queremos que transmita la publicación.

Roboto Mono Regular
Roboto Mono Italic
Roboto Mono Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
!\$%& /()=?*<>#|;@`´ ©«»{}ç

Windsor es un tipo de letra display serif diseñada por Eleisha Pechey alrededor de 1900 para la fundición tipográfica británica Stephenson Blake, y más tarde fue publicado en digital por URW Type Foundry. Windsor fue popular en la década de 1970 y todavía evoca fuertemente esa época por su carácter distintivo y algunos estilos únicos. Los tipos de letra como Windsor se utilizaron ampliamente a principios de siglo en la

publicidad a ambos lados del Atlántico. Esta familia de letra tiene seis pesos diferentes: ligero, negrita, ultra pesado, extra negrita condensado, alargado y contorno en negrita.

Las formas de las letras tienen un aire revival; sus proporciones redondas y lánguidas parecen ligeramente inspiradas en los movimientos art nouveau que abundaban en la época de su concepción. Este espíritu retro, hippie, tiene una vinculación social e inconsciente con movimientos que se preocupan por la naturaleza y de una cierta excentricidad que beneficia a la percepción del proyecto, y refuerza sus ideas.

Windsor Regular

Windsor Bold

Windsor Contorno

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789

!\$%&'()*+,-./:;<>@`'©®{}ç

08. 3. Formato y cuadrícula

El formato de la publicación principal es un clásico **DIN A4** (210 x 297 mm) abierto, **DIN A5** (148 x 210 mm) cerrado. Es un formato muy usado en la autopublicación porque parte de un formato universalizado, sobre todo en Europa, por lo que es el formato que usan muchas impresoras. Además permite hacer de cuatro páginas por hoja de papel, por esto el número total de páginas tiene que ser múltiplo de de cuatro. Se valoró entre veinticuatro o veintiocho páginas, decantándose por veinticuatro páginas ya que el contenido se inserta cómodamente en este número. Es mejor el número más bajo posible debido a varias razones, al sistema de impresión elegido, la risografía, que necesita de secado entre cada color, y además de su característico desplazamiento entre colores, lo que lo hace un proceso más lento que la impresión offset o láser. También se tiene en cuenta que menos páginas abarata el coste de producción.

La aplicación de un grid o rejilla es básica a la hora de conformar el espacio en el que se van distribuir los distintos elementos de las páginas de la publicación, aportando estructura y armonía a las formas y el es-



pacio. Otra herramienta fundamental es el **wireframe o diagrama**, en el que se pone en uso la rejilla, y se establece la disposición general del contenido y los distintos elementos ilustrativos en las distintas secciones del fanzine.

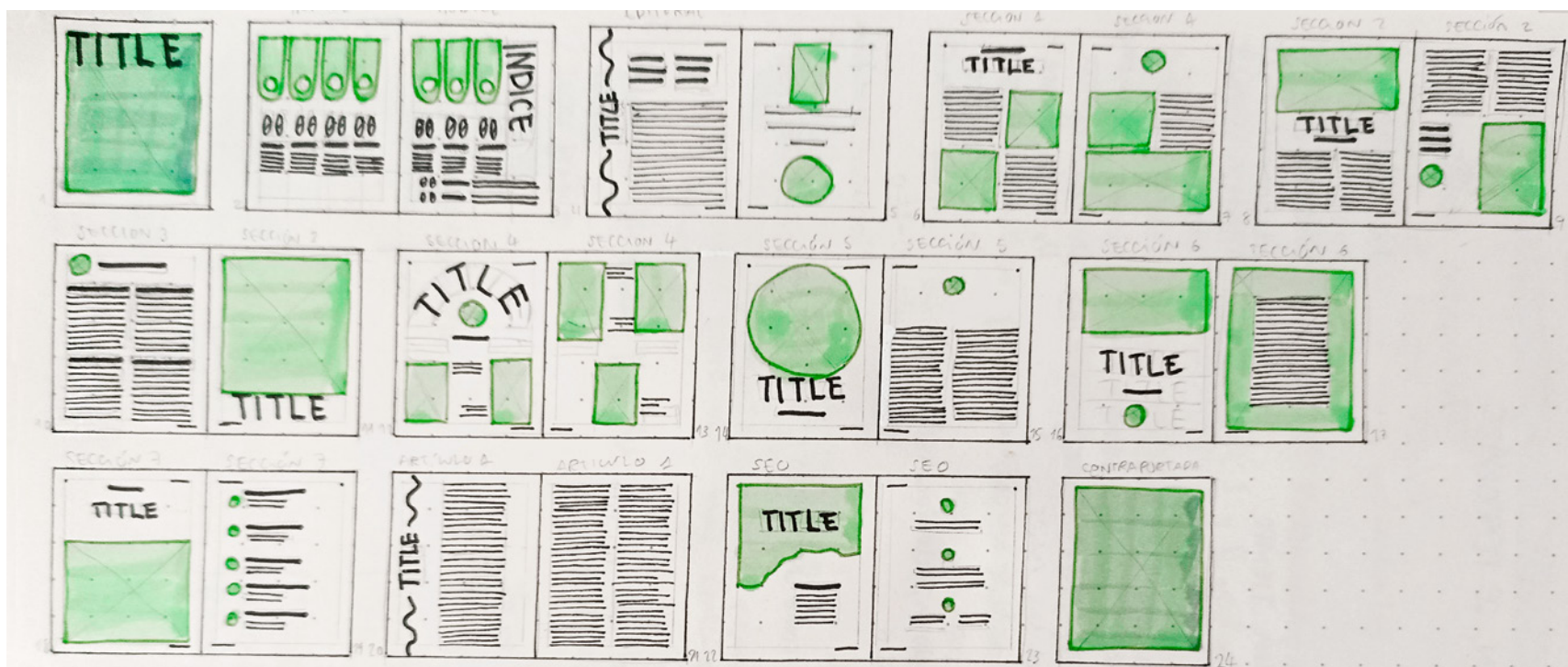


Fig. 46. Boceto del diagrama.

08. 4. Paleta de Color

Para la paleta se exploraron varias combinaciones, a partir de Adobe Color. Mediante un análisis de color de otros proyectos que nos han servido de referencia, además de comparando otras identidades gráficas, podemos comprobar que el uso más eficiente del color se produce con cuatro o cinco tonos en una paleta corporativa. Tres tonos son una paleta escasa, siendo la mayor parte de combinaciones confundibles con banderas y otros usos asociados, mientras que pasar a cinco o más son claramente demasiados. Por esto, se reducen a una selección de cuatro tonos.

Pero dado que la intencionalidad del proyecto es ser impreso en risografía, las opciones de colores queda considerablemente limitada. Es interesante permitir que esta característica condicione la paleta de color de la identidad visual porque aporta coherencia, además de que son tonos vivos, combinables y dinámicos, y que encajan perfectamente con las ideas que quiere transmitir el proyecto.

Los tonos disponibles en el taller de la facultad son Green, Black, Bright Red, Yellow, Medium Blue, y Fluor Pink. Después de probar algunas combinaciones de estos colores y en distintas proporciones, la paleta seleccionada se comprende de los colores:

VERDE

HEX #00A95C | PANTONE 354 U | RGB 0, 169, 92 | CMYK 73, 0, 81, 0

NEGRO

HEX #000000 | PANTONE BLACK U | RGB 0, 0, 0 | CMYK 0, 0, 0, 100

AMARILLO

HEX #FFE800 | PANTONE YELLOW U | RGB 255, 232, 0 | CMYK 0, 9, 100, 0

ROSA FLÚOR

HEX #FF48B0 | PANTONE 806 U | RGB 255, 72, 176 | CMYK 0, 72, 31, 0



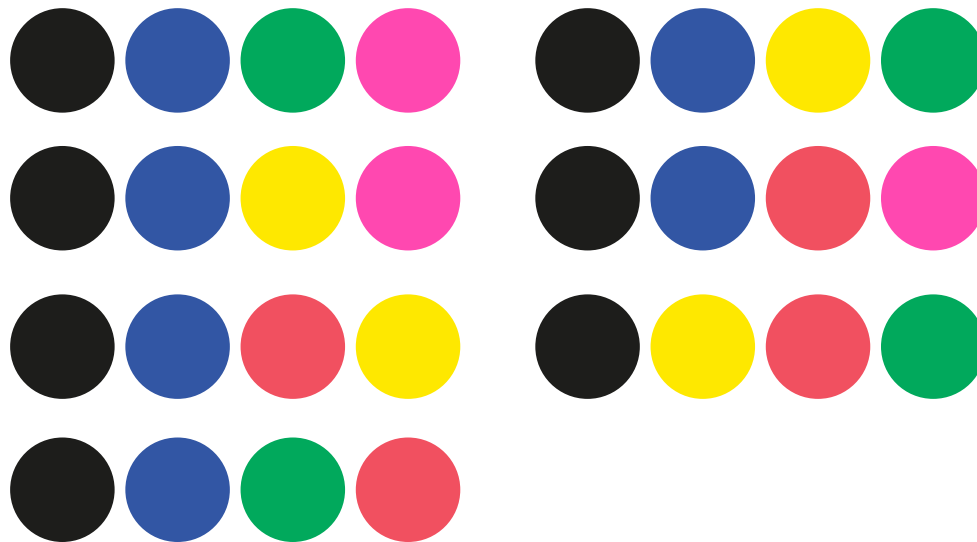


Fig. 47. Combinaciones de colores a partir de las tintas disponibles en el taller de risografía.

08. 5. Logotipo

Para asentar la identidad de un proyecto, y la comunicación efectiva de este, es imprescindible un logo único que se ajuste a las necesidades de la idea conductora. Es por esto que se pone una especial atención a la hora de su desarrollo. Las claves sobre las que se asienta el proyecto son las mismas que dan forma a la identidad visual y al sistema gráfico que la acompaña, amable, circular, sostenible, creativo. Además de darle forma aportan una coherencia con el resto del planteamiento de la identidad.

Por esto, el logotipo no se construye a partir de las tipografías del sistema gráfico de la publicación, sino que se trata de una tipo manuscrita y hecha a mano, que busca ese aspecto más intuitivo y dinámico del trazo manual. A partir del naming elegido, Planterra, se realiza una exploración tipográfica buscando las formas que funcionan tanto con las características del proyecto como con la morfología de la palabra en sí. Mediante este bocetaje se concretan qué aspectos visuales se adaptan mejor en forma y configuración tipográfica, y de estas conclusiones se adaptaron y

dieron forma a las propuestas finales, hasta dar con la configuración final.

La propuesta final es una configuración flexible, que puede aplicarse tanto vertical, horizontal o circularmente, manteniendo la palabra completa o dividiéndola fonéticamente por la mitad. Al digitalizar en Adobe Photoshop, se cuidan los aspectos técnicos tipográficos, como la altura de x o el espaciado entre caracteres, y en general la coherencia gráfica de cada carácter y su relación con el resto de la composición. Debido al proceso manual de creación de esta, se fortalece el aspecto orgánico, creativo y amable de la identidad visual. El tagline o lema seleccionado en la fase de naming, cultura sostenible y permanente, se incorpora en la tipografía Roboto Mono, que como ya se valoró previamente, cuenta con licencia libre.

Ver el **Anexo III: Bocetos** para el proceso completo, y el **Anexo I: Manual de la IVC**.

Por otro lado, el imagotipo toma forma alrededor de los conceptos que construyen el nombre, para reforzarlos a través de una imagen a modo de mascota acompañante del logotipo. Comenzando un proceso

de asociación de conceptos, aprendido de Carla Garrido en uno de los cursos de ilustración ofrecidos por la FGULL, se busca familiarizarse con las formas y las ideas pero rompiendo asociaciones preestablecidas, para encontrar aquellos vínculos de conceptos que se refuercen entre sí y que aporten esa coherencia a la identidad de la publicación más allá de la pregnancia establecida.

Se encontraron algunas dificultades relacionadas con la aplicación de los conceptos de una manera que no perdiera el significado, como el usar una forma felina que se puede asociar más a un gato que a una pantera. Por esto el imagotipo se reserva para un uso de acompañamiento, más que formar parte de la configuración del logotipo.



PLANTERRA



Fig. 48. Propuesta final del logotipo.

Fig. 49. Bocetos de exploración tipográfica.

08. 6. Tramas y texturas

El lenguaje gráfico que configura el sistema gráfico de la identidad visual está compuesto por el logotipo, la elección tipográfica, la gama de colores, y por una configuración gráfica de texturas, tramas de semitonos y patrones. Estos se usan para enriquecer las ilustraciones y las composiciones, tanto dentro de la maquetación de las páginas de los fanzines como de cartelería, papelería, etc., por lo que es un recurso muy versátil que ayuda a enriquecer y dar cohesión a la comunicación visual total del proyecto.

Las tramas de semitonos se obtienen de recursos de licencia libre de *True Grit Texture Supply*, buscando aquellos que transmitieran ese carácter gráfico más áspero, casi táctil, propio de procesos de impresión artesanales o mecánicos, tanto en tramas de líneas como de puntos. Además se usan texturas gráficas y materiales, característicamente formadas por alto contraste y un grano notable, que sigue la línea visual de las tramas. Los patrones se hacen a partir de elementos geométricos sencillos que, de la misma manera que las tramas, se usan para enriquecer visualmente ilustraciones y composiciones.

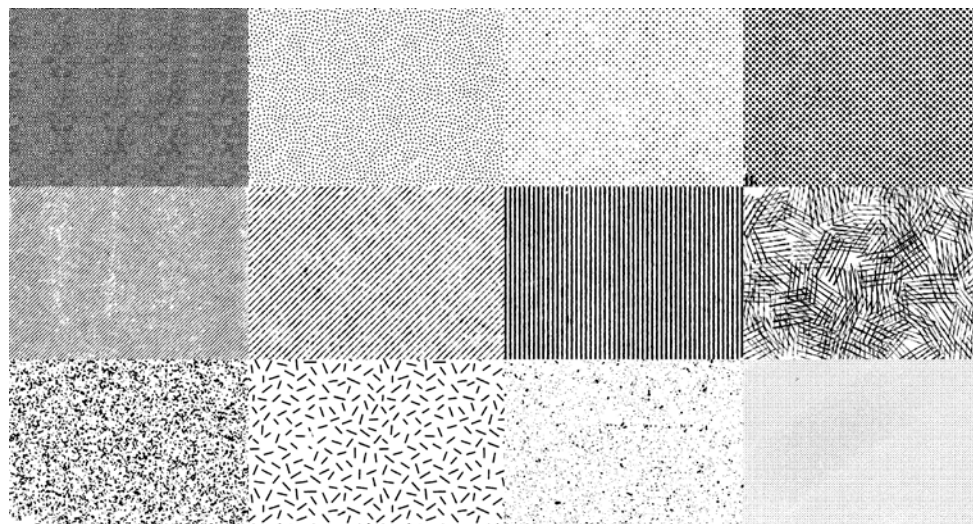
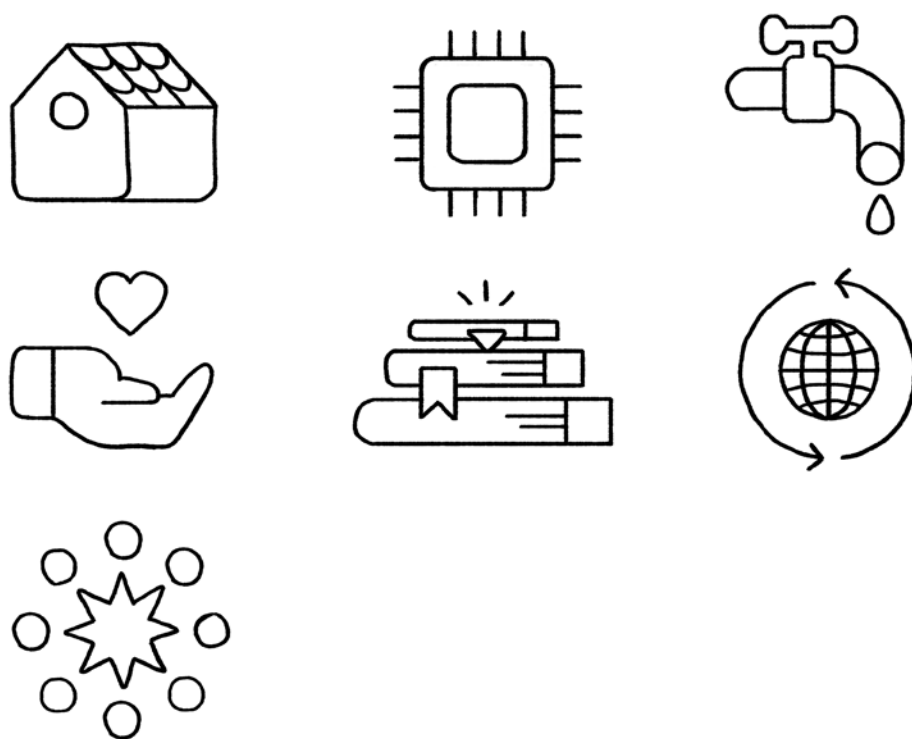


Fig. 50. Tramas, texturas y patrones usadas como parte del lenguaje del sistema gráfico.



08. 7. Pictogramas

Se diseña un pequeño sistema de pictogramas que ayuda a identificar las distintas secciones del fanzine, que además permite asociar el contenido en redes, con iconos que asocian la idea principal según la temática de cada sección, representando una idea pregnante en cada una. Estos son abocetados, y digitalizados, en el mismo proceso que se realizan las ilustraciones, para obtener una imagen delineada, con formas redondeadas. También como parte de este sistema se incluyen los iconos que acompañan a las acciones diseñadas, para apoyar la parte conductiva de las indicaciones a seguir.

Fig. 51. Iconos de las secciones de la publicación principal.

09. DISEÑO DE ACCIONES DE DINAMIZACIÓN



“La comunicación es acción y la acción es comunicación”

Joan Costa



Como se hizo obvio en la fase de investigación, llevar a la práctica las ideas que hay detrás de proyectos es fundamental. Por esto el desarrollo de acciones es la última pieza que configura el proyecto de Planterra. En estas dinámicas se pretende hacer del diseño una parte imprescindible del proceso de comunicación y dinamización de la información, haciéndola mucho más efectiva y asimilable, es una de las claves extraídas de la participación en los talleres.

Además, con este tipo de acciones permite comenzar a tejer una red de proyectos similares, así como organizaciones y personas que siguen una línea parecida, ayudando a consolidar un movimiento en pro del cambio de modo de vida, de decrecimiento e integración de hábitos conscientes y que respeten nuestro planeta.

Es importante presentar algunos de los proyectos que han influenciado el diseño de las acciones. El primero es **Trust in Trash**, una propuesta de TFG del compañero Javier Díaz Amador que diseña y produce productos a partir de materiales reciclados y procesados en los laboratorios de la facultad. Por otro lado, otros proyectos que ya se han nombrado anteriormente, la

Red Canaria de Semillas (RCS) dinamizada por varios voluntarios y voluntarias en el contexto de los talleres de nendo dango y de intercambio de semillas, y **Caballo de Troya**, por Clara Iris Ramos, que inspiró una manera casi clandestina de compartir conocimiento y resuena mucho con las prácticas contraculturales que salen de la autopublicación. Estos proyectos se realizarían de manera similar a la recogida en las acciones referencia, en un contexto más específico a la permacultura urbana y la instauración de hábitos y un hábitat sostenible.

Las distintas actividades consisten en un proceso de iniciación e inspiración para cultivar en los espacios domésticos actuales. Estos talleres irían acompañados de seminarios o cursos de enfoque teórico-prácticos en los que se proporcionaría un conocimiento específico sobre horticultura, jardinería.

09. 1. Plantar la semilla: Semilleros de cartón reciclado y bombas de semillas.

La primera acción es un taller de preparación para cultivar huertos urbanos, en el que se enseñaría a hacer semilleros a partir de papel reciclado y bombas de semillas nendo dango, dinamizadas por la RCS. Además iría complementada por una formación básica en semilleros y comienzo de cultivos urbanos realizados por técnicos de la disciplina de la agricultura.

Esta dinámica es práctica, pero inminentemente es una acción semilla, ya que las personas participantes experimentan de primera mano a cambiar materiales que se consideran basura o que ya no son útiles, y la creación de las nendo dango como un núcleo de comienzo. Es en el proceso de creación y transformación de las macetas-semillero a partir de restos de papel doméstico, como cartones de huevos o papel higiénico, en el que se asienta esta realización y en lo que se hace hincapié en el taller, no tanto en la obtención en sí de un objeto-herramienta, ya que casi cualquier objeto es susceptible de ser un semillero, pero es el acto

de transformar materiales y crear en el que se cambia el paradigma personal de las personas participantes.

Se comenzaría este taller por explicar el proceso de reutilizado de los objetos de papel y la metodología para usarlos como macetas-semillero, sería una exposición conjunta entre el técnico agrario y el diseñador, que además acompañaría la exposición visualmente con una facilitación gráfica simultánea, en una pizarra o superficie preparada para rotuladores. El resultado final estaría disponible previamente para ejemplificar el producto final, además de para su posterior entrega como resultado del taller.

A continuación se realizaría el taller de bombas de semillas, dinamizado por los técnicos de la RCS. Una vez concluido, se procedería al cierre del taller, con la entrega de los maceteros semilleros germinados como token y materialización de esa parte del taller, acompañado de la bomba o bombas de semillas realizadas por las y los participantes.

La naturaleza de este taller permite ser ampliamente inclusivas en el perfil de participantes, incluyendo a todos los colectivos, desde niños a adultos, personas



de distintos campos y áreas de conocimiento, y personas con discapacidad física o intelectual.

Personal dinamizador:

- * Diseñador/a.
- * Técnico/a agrario, especializado en agricultura urbana.
- * Técnico/a de la RCS.

Materiales:

- * Pizarra o similar para la presentación inicial en la que se explica el proceso del taller visualmente mediante una facilitación gráfica simultánea.
- * Maceteros semilleros germinados previamente para la presentación y su posterior repartición entre los participantes.
- * Papel para su reusado, cartones de huevo, cartones de papel higiénico, etc.
- * Material propio del taller de nendo dango, como las propias semillas, arcillas, coladores de sustrato, etc.

09. 2 .Transformando envases en contenedores.

La segunda acción propuesta tiene también como objetivo el transformar “basura” en macetas, herramientas y contenedores para continuar el desarrollo de un cultivo en espacio urbano. Generalmente, no dedicamos un momento a idear cómo podemos reusar el plástico o otras materias primas que acaban en nuestro hogar mediante el consumo, casi siempre de alimentación; sin alternativas reales a otro tipo de consumo que no incurra en un empaquetado más sostenible, y la poca implicación de los responsables máximos de nuestro modo de vida para cambiar los métodos de producción, ha caído en manos de los consumidores el cambiar nuestros hábitos y manera de hacer las cosas.

Esta actividad tiene una finalidad eminentemente práctica, ya que busca que las y los participantes aprendan a cambiar su percepción de los materiales que ya tenemos a nuestra disposición en casa para empezar un huerto, sin necesidad de invertir grandes cantidades de recursos como dinero, tiempo o espacio. De igual manera que en la acción anterior, el cam-

bio de percepción que tenemos en la materia prima presente en los envases, que muchas veces tiramos sin contemplaciones al contenedor amarillo, es la clave detrás de la actividad. Sin embargo, las habilidades que se ganan después de la realización son útiles y creativas.

Se comenzaría el taller por hacer una introducción a las ideas que motivan el taller, para dar paso a las explicaciones de cómo se transformarán los envases, cuales son las claves que tenemos que atender en unos contenedores útiles y que cumplan las necesidades de drenaje y demás. Una vez aclarado esta pequeña sección teórica, se pasaría al taller práctico donde se separarían por tipos de envases y herramientas para mantener un orden y ser capaces de supervisar a las personas participantes.

Una vez concluye el trabajo con los envases, se daría paso a otra charla de carácter teórico, a cargo de profesionales de agricultura urbana a ser preferible, sobre el cultivo en espacios pequeños. Se impartirán las necesidades de las plantas y cuales son más aptas para el cultivo doméstico, materiales necesarios (en los que se introduciría aquellos producidos en el



taller), y demás consejos útiles para el mantenimiento de un huerto urbano, como cultivos asociados, protección y tratamiento para plagas, problemáticas habituales, etc. Se cerraría el taller con la entrega de los envases modificados.

La naturaleza de este taller, eminentemente práctico y que implica el manejo de herramientas delicadas, cierra el espectro de posibles participantes, teniendo que ser adultos, niños acompañados de un responsable adulto, y personas sin discapacidad intelectual, y teniendo que valorar el grado de discapacidad física para garantizar su seguridad a la hora de participar.

Personal dinamizador:

- * Diseñador/a.
- * Técnico/a agrario, especializado en agricultura urbana.

Materiales:

- * Pizarra o similar para la presentación inicial en la que se explica el proceso del taller visualmente mediante una facilitación gráfica simultánea.
- * Contenedores ya transformados para su muestra durante la presentación.
- * Herramientas para el acondicionamiento de los envases, como martillo, tijeras, rotulador, soldador, tornillos y clavos, etc.
- * Envases para su transformación. Desde tetrabricks, botellas de agua o detergente, a latas de conserva de distintos tamaños, etc.

09. 3. Creando kits de emergencia alimentaria

La última acción propuesta es en forma de taller con la participación de la Red Canaria de Semillas, como elemento fundamental para conocer la importancia al acceso a semillas fértiles, autóctonas y de libre circulación, e integrando además los conceptos transmitidos en la actividad de Clara Iris, Caballo de Troya, como vehículo de comunicación subversivo y contracultural. La finalidad de esta dinámica es crear consciencia de una realidad subyacente que muchos desconocemos, y la importancia de recuperar conocimientos perdidos, a través de la charla de los técnicos de la RCS, y del taller práctico de kits de emergencia alimentaria, una actividad que transforma cajas de cerejas en un libro objeto, transportando una selección de semillas y de indicaciones para plantarlas.

La manera en la que se integra lo aprendido en el taller de Caballo de Troya es a través de la autopublicación, y por tanto del control sobre el contenido que emitimos fuera de reglas o normas establecidas, algo que se ha vuelto imprescindible para poder comunicar conocimientos libremente, que han sido borrados sis-

temáticamente desde lo mainstream, como es el acceso a comida, o semillas, fuera del ciclo de consumo o de producción especializada. El resultado del taller, en forma de la caja-libro-objeto, puede ser un souvenir del taller, un regalo, o una salvaguarda para momentos de emergencia alimentaria, en los que el acceso a comida fresca y ecológica se vea comprometido.

La actividad comenzaría por la charla dinamizada por la RCS, en la que se explicaría la importancia de las semillas no modificadas genéticamente, de las especies autóctonas y de la libre circulación de semillas entre agricultores pero también cualquier persona con la capacidad de plantar sus propios alimentos. Una vez terminada esta exposición, se procederá a explicar la parte práctica, y la motivación que hay detrás de la actividad, además de los procesos que tendrán parte.

A continuación empezaría el taller en el que las y los participantes elegirían cinco tipos de semillas y a partir de ellas, en una tira de papel preparada a la medida, dibujarían la planta, los tiempos de sembrado, e indicaciones de germinación. Con esto, se guardarían las semillas seleccionadas y se terminaría la caja, sin decoración, o con pegatinas y algún tipo de persona-



lización. El taller concluiría con la entrega de los kits de semillas a los participantes y la despedida de las jornadas.

La naturaleza de este taller permite ser ampliamente inclusivas en el perfil de participantes, incluyendo a todos los colectivos, desde niños a adultos, personas de distintos campos y áreas de conocimiento, y personas con discapacidad física o intelectual.

Personal dinamizador:

- * Diseñador/a.
- * Técnico/a de la RCS.

Materiales:

- * Pizarra o similar para la presentación inicial en la que se explica el proceso del taller visualmente mediante una facilitación gráfica simultánea.
- * Cajas de cerillas.
- * Selección de semillas.
- * Tiras de papel preparadas para insertar en las cajas, y contener la información gráfica así como las semillas.
- * Material para la ilustración de los contenidos del libro-objeto, como rotuladores y lápices de colores; también herramientas de papelería como tijeras, cinta adhesiva, etc.
- * Envases para su transformación. Desde tetrabrics, botellas de agua o detergente, a latas de conserva de distintos tamaños, etc.

09. 4. Propuesta final de Jornadas Planterra

Para unificar todas las acciones, se propone la realización de una jornada de talleres y charlas en las que tendría lugar todo lo planteado. Esto no iría necesariamente asociado a un espacio fijo, sino que podrían ser jornadas itinerantes, incluso por todo el archipiélago. Idealmente tendría lugar en un sábado ya que la duración sería de 10:30 a 20:00h, distribuido en tres bloques con pausas para descanso entre cada uno. Se realizaría una encuesta de inscripción para tener un perfil de los participantes a la hora de apuntarse a la jornada.

Primera Jornada Planterra

Con los objetivos de compartir conocimientos, reflexiones y experiencias en materias de diseño sostenible, responsabilidad ciudadana, y soberanía alimentaria, esta jornada permite a través de charlas, diálogos y dinámicas entre el diseño y la permacultura, crear un espacio donde se produzca un cambio de conciencia y de paradigma social. Dinamizado por expertos en diseño y agricultura, las personas participantes aprenderán de este intercambio a apreciar el valor de las semillas, de los residuos domésticos y del acceso a conocimientos olvidados.

La metodología se basa en una aproximación teórico-práctica en base a tres bloques enfocados en las ideas que mueven el proyecto, constituidos por charlas y talleres en cada bloque respectivamente.



10:30 - 10:50 h. Recogida de acreditaciones.

11:00 - 11:15 h. Bienvenida y presentación de las personas participantes y dinamizadoras.

11:15 - 11:45 h. Conferencia inaugural del proyecto Planterra.

11:45 - 12:00 h. Pausa para café.

12:00 - 14:00 h. Bloque Semilla.

Presentación del bloque.

Charla de la Red Canaria de Semillas.

Taller de Bombas de Semillas.

14:00 - 16:00 h. Pausa para el almuerzo.

16:00 - 18:00 h. Bloque Semilla II.

Taller de macetas-semillero.

Taller de kits de emergencia alimentaria.

18:00 - 18:30 h. Pausa para café.

18:30 - 20:00 h. Bloque Transformación.

Presentación del bloque.

Charla sobre Permacultura Urbana.

Taller de transformación de envases.

20:00 h. Despedida de la jornadas.

10. FORMALIZACIÓN



La formalización definitiva del proyecto se comprende de la identidad visual corporativa, las publicaciones finales, que son el primer número del fanzine Planterra y un primer minizine bajo el nombre Ecoderno, las estrategias de distribución y los materiales promocionales, así como las acciones enmarcadas en una jornada, y los materiales que salen de esta como carteles, objetos y herramientas.



10. 1. Identidad Visual Corporativa

La IVC se compone de un logotipo de elaboración manual, que estiliza el nombre y comunica los valores del proyecto. Conjuntamente, los imagotipos dan forma a las ideas pregnantes del nombre, pantera, planta, y tierra. Para una exploración más extensa y detallada consúltese el **Anexo I: Manual de IVC**.

PLANTERRA
PLANTERRA

PLANTERRA PLANTERRA
PLANTERRA PLANTERRA
PLANTERRA PLANTERRA
PLANTERRA PLANTERRA



Fig. 52. Elementos básicos de la dentidad visual corporativa.

10. 2. Fichas técnicas de las publicaciones

Título	Planterra #01
Autor	Albus Miranda Vargas
Nº de páginas	24
Impresión	bajo demanda
Piezas	
Interior	148 x 210 mm
Cubierta cerrada	148 x 210 mm
Cubierta abierta	210 x 297 mm
Tintas	
Interior	4/4 (risografía)
Cubierta	4/1 (risografía)
Acabado	
Interior	papel reciclado mate 80 gr/m2
Cubierta	cartulina 300 gr/m2
Encuadernación	Tapa blanda grapada

Título	Ecoderno #01
Autor	Albus Miranda Vargas
Nº de páginas	6
Impresión	bajo demanda
Piezas	
Interior	73 x 105 mm
Cubierta cerrada	73 x 105 mm
Cubierta abierta	105 x 148 mm
Tintas	
Interior	4/4 (risografía)
Cubierta	4/1 (risografía)
Acabado	
Interior	papel reciclado mate 80 gr/m2
Cubierta	papel reciclado mate 80 gr/m2
Encuadernación	plegado



PLANTERRA n° 01
Divulgación de permacultura y hábitos sostenibles



Fig. 53. Portada de Planterra.

10. 3. Zine

Con una estructura similar a cualquier publicación estándar, el fanzine comienza por una pequeña introducción al proyecto, seguida del índice donde se indica el contenido de la publicación y cómo está distribuido.

Las secciones ocupan cada una dos páginas, e incluyen ilustraciones que acompañan el texto. Se usan distintas páginas maestras para variar la distribución del contenido según sea más conveniente para su lectura y composición en página.

La sección más extensa es la del artículo, ocupando tres páginas enteras. Al final de la publicación está la mini sección de recursos, que comparte libros, palabras clave, o perfiles de creadores de contenido que tengan que ver con las temáticas del zine.



Fig. 54. Selección de páginas del interior del fanzine.



Fig. 55. Minizine desplegado.

10. 4. Mini-zine

El minizine es un tipo de publicación que se imprime en una sola página y se presenta plegado como un pequeño libro. Ecoderno #01 es una publicación que trata brevemente de Objetos cotidianos para huertos urbanos y por otra parte de Ingredientes clave para sustratos sanos. Al tratarse de publicaciones tan reducidas, se mantiene la información lo más mínima posible.

10. 5. Material de las dinámicas

Este sería un ejemplo de las cajas de semillas que se realizarían en los talleres, con las tiras de papel ilustradas con las semillas seleccionadas, y las indicaciones de germinación resumidas visualmente.

Así mismo, también se muestran los resultados de algunos de los envases transformados en contenedores. Desde plantadores colgantes con tetrabricks, a macetas pequeñas con envases de yogur, o una regadera con una botella de detergente.

Por último, los resultados de los semilleros-maceteros en papel reutilizado, en cartones de huevos y tubos de papel higiénico.





Fig. 56. Fotografías de los resultados finales de los experimentos para las acciones de dinamización.

10. 6. Materiales promocionales

Los productos se realizan como estrategia promocional y de fidelización de las personas interesadas en el proyecto. Los que se incluyen explícitamente son aquellos que se planean usar en la estrategia de difusión del primer número del fanzine. Para una exploración más extensa y detallada consúltese el **Manual de IDV**.



Fig. 57. Algunas visualizaciones de los productos promocionales.



10. 7. Materialización y difusión

La impresión o producción de cualquier producto sería **bajo demanda**. Esto garantiza la sostenibilidad del proyecto, tanto en cuestión ecológica como económica. La difusión del proyecto se concibe para ser principalmente orgánica, boca a boca o participando en ferias de fanzines, mediante cartelería en el caso de la jornada, y a través de redes sociales y de plataformas de eventos.

Además se diseña un modelo de distribución en niveles, estilo Patreon. Este tipo de distribución funciona añadiendo beneficios en base a la cantidad que se aporta:

* **ejemplar digital:** gratis.

* **ejemplar impreso:** aportaciones voluntarias sobre el min. para cubrir el coste de impresión.

* **ejemplar impreso y minizine:** aportaciones voluntarias sobre el min. para cubrir el coste de impresión.

* **ejemplar impreso, minizine y stickers:** aportaciones voluntarias sobre el mínimo para cubrir el coste de producción.

* **ejemplar impreso, minizine, stickers y totebag:** aportaciones voluntarias sobre el mínimo para cubrir el coste de producción.

* **ejemplar impreso, minizine, stickers, totebag y camiseta:** aportaciones voluntarias sobre el mínimo para cubrir el coste de producción.

11. FUTURO DEL PROYECTO



Idealmente el proyecto no se limitará a un trabajo académico que empieza y termina en el contexto de mi carrera universitaria, sino que seguirá creciendo y avanzando, y que se continuará como proyecto personal.

A corto plazo, se tratará de continuar con el fanzine y la divulgación de la permacultura aplicada al entorno urbano para personas que no tienen acceso a huertos o terrenos, además de hábitos y prácticas que supongan un cambio en nuestro modo desenfrenado e irresponsable de consumo.

A medio plazo, se investigará para implementar la completa accesibilidad del proyecto a cualquier persona y colectivo, independientemente de su capacidad física o intelectual.

Y a largo plazo, se buscará la materialización de las dinámicas, en forma de una jornada con la participación de las personas y materiales que se han especificado. Esto es posible presentando la propuesta a ayuntamientos o entidades como la propia universidad, y añadiéndole un apartado de presupuestos y competencias.



12. CONCLUSIONES





Encontrar el equilibrio entre las inquietudes que motivaban el proyecto y la intencionalidad que había para darles forma ha sido parte del desafío. Pero el diseño es una disciplina que puede ser tan amable como firme cuando se necesita, tanto para el diseñador, como para el proyecto. En este caso específico, ha sido una aproximación iterativa, en la que no se ha parado de investigar hasta el momento de finalización.

Este TFG es el resultado de aplicar el diseño como estrategia global para llevar a cabo un proyecto, y es gracias a esta aproximación que soy capaz de defender como profesional que es el diseño es una estrategia útil y clave para mejorar los procesos de creación y producción en cualquier industria en la que se aplique. Adquirir los roles de dirección de arte, edición, maquetación, investigación, en resumen, diseñador del proyecto, me ha permitido ganar una apreciación por la naturaleza interdisciplinaria del diseño.

Me parece pertinente remarcar como aporte final que el cambio real que podemos instaurar como ciudadanía y consumidores, de manera individual, es bastante escaso. Cambiando nuestra manera de consumo, siendo zerowaste o reciclando todo lo que podemos,

apenas conseguiremos cambiar entre un 5% o 9% de emisiones de carbono globales. Esto no es motivo para dejar de implicarnos individualmente en nuestros hábitos de consumo, y que esto no sustituya una participación activa en las políticas medioambientales de nuestro gobierno, y exigir que se regule a los verdaderos responsables desde los organismos con el poder para hacerlo.

Necesitamos que nuestra implicación sea colectiva, y que sea de abajo hacia arriba, reclamando responsabilidades a aquellos que tienen el poder de cambiar los modos de producción y que por ende cambian el modo de consumo. A aquellos que son responsables del 30%, del 50% de emisiones de gases de efecto invernadero, aquellos que han contaminado y llenado de plásticos nuestro planeta, aquellos que han precipitado el cambio climático; y sobretodo, a aquellos que les han dejado hacerlo por sacar provecho económico de vender un derecho fundamental, no ya de los seres humanos, sino de toda la vida en nuestro planeta.

13. BIBLIOGRAFÍA





- 1911 encyclopædia britannica: Pamphlets. (2018, 18 octubre). En *Wikisource*. https://en.wikisource.org/wiki/1911_Encyclop%C3%A6dia_Britannica/Pamphlets
- About BUST*. (s. f.). Bust. <https://bust.com/about-us.html>
- About Us*. (s. f.). Giant Robot. <https://www.giantrobot.com/pages/about-us>
- Akbari, R.** (2018, 19 noviembre). *How to make a zine*. The Creative Independent. <https://thecreativeindependent.com/guides/how-to-make-a-zine/>
- Alvarado Vargas, J., Rimola, M., Lucentini, V., Fuchila, S., Boyeras Baldomá, P., & Berlini, M.** (2017, octubre). *Crónica sobre crónica: Fanzine autogestivo, colectivo y participativo*. III Jornadas Estudiantiles de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales -JEIDAP, La Plata, Argentina.
- (The) Art of Making and Self-Publishing Zines*. (2020, 17 diciembre). Blurb Blog. <https://www.blurb.com/blog/zines-and-self-publishing/>
- Animetraje.** (2017). Festival. <https://www.animetraje.com/festival/>
- Asociación Giro.** (2021). *Memoria huerto urbano Faro el Sobradillo 2021* [Fotografía]. Asociación Giro. <http://asociaciongiro.org/huerto-urbano-sobradillo/>
- Asociación para el Desarrollo de la Permacultura ADP-FEM.** (2014). ADP FINCA EL MATO. Permacultura Tenerife. <http://www.permaculturatenerife.org/adp-finca-el-mato.html>
- Asociación para el Desarrollo de la Permacultura en la Finca el Mato.** (2014). *Instalaciones* [Fotografía]. Permacultura Tenerife. <http://www.permaculturatenerife.org/instalaciones.html>
- Asociación para el Desarrollo de la Permacultura ADP-FEM.** (2014). ¿QUIÉNES SOMOS? Permacultura Tenerife. <http://www.permaculturatenerife.org/%c2%bfqui%c3%a9nes-somos.html>
- Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife.** (2013). *Bases reguladoras que han de regir la adjudicación gratuita de 20 parcelas del huerto urbano denominado «el sobradillo», mediante autorización demanial de uso*. Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife. <http://www.bopsantacruzdetenerife.org/2013/03/037/>
- Bernal Tibatá, D. F.** (2018). *Reconfiguraciones narrativas que transforman las pedagogías contemporáneas a través del fanzine | Los diálogos libertarios* (Memoria de TFG). Universidad Santo Tomás.
- Black Seed 1*. (2014). Internet Archive. https://archive.org/details/black_seed_1
- Calvo Altesor, G. D.** (2015). *Cultivando Permacultura: Análisis etnográfico de un proyecto eco-social* (Memoria TFG). Universidad de La Laguna.
- Calvo, B.** (2017). *De los pioneros a la actualidad. Retorno a la naturaleza*. The Ecologist, 69. <https://theecologist.net/wp-content/uploads/2017/07/the-ecologist-69.pdf>
- Capra, F.** (1996). *La trama de la vida: Una nueva perspectiva de los*

sistemas vivos. Anagrama.

Cartonera Island. (2019, 7 octubre). Documentos. <https://cartoneraisland.blog/documentos/>

Cartonera Island. (2022, 30 mayo). Con las escuelas cartoneras. <https://cartoneraisland.blog/con-las-escuelas-cartoneras/>

Chauvenet, R. (2022). *Detours #28* [Imagen]. Worth Point. <https://www.worthpoint.com/worthopedia/detours-28-russ-chauvenet-fapa-3453754521>

Chauvenet, R. (2022). *Detours #29* [Imagen]. Worth Point. <https://www.worthpoint.com/worthopedia/detours-29-russ-chauvenet-fapa-3453754522>

Colectivo Gonçalves Correia. (s. f.). *Alambique 5 (2013)*. Internet Archive. https://archive.org/details/alambique_5/mode/2up

Colmillo & Meteor Zines. (s. f.). *Manual de cultivo en interior*. Fatbottom. <https://fatbottombooks.com/books/fanzine/manual-de-cultivo-en-interior>

Current and back issues. (s. f.). Permaculture Magazine. <https://www.permaculture.co.uk/back-issues>

Dias, G. F. (2002). *Pegada Ecológica e Sustentabilidade Humana*. Gaia.

De Decker, K. (2007). About. Solar | Low Tech-magazine. <https://solar.lowtechmagazine.com/about.html>

de Decker, K. (2007). About this website. Low-Tech Magazine. <https://www.lowtechmagazine.com/about.html>

de Decker, K. (2021). Low-tech Magazine: The Printed Website.

No Tech Magazine. <https://www.notechmagazine.com/low-tech-magazine-the-printed-website>

Delgado, N., Benavente, M. L., & Kašáková, E. (2015). 1, 2, 3, Splash! La Piscina Editorial. <http://www.lapiscinaeditorial.es/index.php/123-splash/>

Don Rogelio J. (2018). Ediciones Calamidad. Blogspot. <http://edicionescalamidad.blogspot.com/>

Durham University, & Price, S. (2009). *19th Century British Pamphlets | Guide for undergraduate researchers*. 19th Century Pamphlets Online Project. <https://web.archive.org/web/20110721214635/http://www.britishpamphlets.org.uk/docs/for-teachers/UGguide.pdf>

Ecoedit. (2020). Cartonera Island. <https://ecoedit.org/editoriales/cartonera-island/>

Ego Aguirre-Álvarez, M. F. (2019). *Transdigitalización. Diálogo entre lo analógico y lo digital en el proceso creativo del fanzine peruano contemporáneo* (Trabajo de Fin de Máster). Universidad Internacional de La Rioja

Escobar, A. (2005). *Más allá del Tercer Mundo. Globalización y diferencia*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia. Bogotá.

Escobar, K. (2013, 15 abril). Desayuno fanzine: nivuidas-nihuerfanas. <https://nivuidasnihuerfanas.wordpress.com/2013/04/08/desayuno-fanzine-la-mejor-manera-de-disfrutar-de-la-comida-mas-importante-del-dia/>



- Fanzinoteca, *La / Información*. (2013). La Fanzinoteca. <http://fanzinoteca.net/info/>
- Fernández, Y.** (2018). Así era la Xerox 914 [Póster]. Xataka. <https://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-fotocopiadora-que-cambio-el-mundo-asi-fue-la-xerox-914>
- Flores, H. J.** (2022, 3 enero). *What Permaculture Is And Isn't*. Permaculture Women's Guild. <https://www.permaculturewomen.com/what-is-permaculture/>
- Galaxina, A.** (2018). Bombas para Desayunar: Manifiesto. Blogspot. <http://bombasparadesayunar.blogspot.com/p/manifiesto.html>
- Garden Culture Magazine.** (2021, 12 abril). *Organic Gardening*. <https://gardenculturemagazine.com/issue/usa-canada-issue-33/>
- Giménez Devís, A. & Izquierdo Castillo, J.** (2016): *El movimiento fanzine español y su evolución en la era digital: una propuesta conceptual para el webzine*, Icono 14, volumen 14 (2), pp. 353-376. doi: 10.7195/ri14.v14i2.978
- Gómez, R.** (2022). *Diseño de un producto editorial del proceso creativo del fanzine, como medio de comunicación alternativo y transdigital del diálogo entre lo analógico y digital; propuesta "Convivir con las Bestias"* (Memoria de TFG). Universidad Hemisferios.
- Goodale, I.** (2019). *Illuminating Explorations: Early Soviet Pamphlets on Revolution and War* [Imagen]. Text Libris. <https://textlibris.lib.utexas.edu/2019/08/illuminating-explorations-early-soviet-pamphlets-on-revolution-and-war/>
- Grayson, R.** (2021, 10 diciembre). *Permaculture journal: The 11 shortcomings of permaculture*. Medium. Recuperado de <https://medium.com/permaculture-3-0/the-11-shortcomings-of-permaculture-da421bd5ea9d>
- Gregory, C.** (2009). *Jardín permacultural en un suburbio de Sheffield* (Reino Unido). [Fotografía]. Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Permacultura#/media/Archivo:Claire_Gregorys_Permaculture_garden.jpg
- Green Anarchy Magazine Issues 6–25*. (s. f.). Internet Archive. https://archive.org/details/GreenAnarchy16_201610/Green%20Anarchy%20%23%2006/
- Guayabero, O.** (2021, 21 junio). Más fanzines, por favor. *Gráfica*. <https://grafica.info/mas-fanzines-por-favor/>
- History*. (2022). Bitch Media. <https://www.bitchmedia.org/history-0>
- Hemenway, T.** (2015). *The Permaculture City: Regenerative Design for Urban, Suburban, and Town Resilience*. Chelsea Green Publishing Company.
- Hernández, A.** (2021, 19 marzo). La Granja Editorial. La Granja Estudio Editorial. <https://lagranjaeditorial.com/sobre-mi/>
- Hodgson, S.** (2021, 19 febrero). How to name a product: Golden rules for next-level names. Fabrik Brands. <https://fabrik-brands.com/how-to-name-a-product/>

- Holmgren, D.** (2002). *Permaculture: Principles & Pathways Beyond Sustainability* (11.1.2002 ed.). Holmgren Design Services.
- Holmgren, D., Telford, R., Hope, G., & Scotti, A.** (s. f.). Principios de Permacultura | La Flor de la Permacultura. Permaculture Principles. Recuperado de https://permacultureprinciples.com/es/es_flower.php
- Horizon Permaculture.** (2014, 5 junio). Le design en permaculture. Fermes d'avenir - Agroecologie & Permaculture. Recuperado de <https://fermesdavenir.org/fermes-davenir/outils/design-permaculture/>
- Huertas Ecológicas Alquiler Bajamar.** (2016). Huertas en Bajamar [Fotografía]. Facebook. <https://www.facebook.com/Huertas-Ecol%C3%B3gicas-Alquiler-Bajamar-1746941495520326/photos/1748761275338348>
- Huerto urbano «El Toscal».** (2021). Foto de portada [Fotografía]. <https://www.facebook.com/Huerto-urbano-El-Toscal-665515533593353/>.
- IES Luis Cobiella Cuevas.** (2021). Animetrage en Igualdad. <https://iesluiscobiellacuevas.com/animetrage-en-igualdad/>
- issuepress.* (2018, 16 julio). Riso Ink Colors. Stencil Wiki. <https://www.stencil.wiki/colors>
- Jones, F.** (2021). El turno de la agricultura urbana. Revista Pesquisa. <https://revistapesquisa.fapesp.br/es/el-turno-de-la-agricultura-urbana/>
- Kari, A. (2021).** *Community Care Closet*. [Fotografía]. Alexa Kari Portfolio. <https://alexakari.com/portfolio/2021/5/7/community-care-closet>
- Kari, A. (2021).** *Zine Suits (Community Care Playclothes Series)*. [Fotografía]. Alexa Kari Portfolio. <https://alexakari.com/portfolio/2021/5/7/zine-suits-community-care-playclothes-series>
- La Piscina Editorial. (2015). El Blog de La Piscina Editorial. Wordpress. <https://lapiscinaeditorial.wordpress.com/>
- La Tajea. (2022). La Tajea. Facebook. <https://www.facebook.com/unsupportedbrowser>
- Laing, O.** (2013). The art and politics of riot grrrl - in pictures [Imagen]. The Guardian. <https://www.theguardian.com/music/gallery/2013/jun/30/punk-music>
- Lara, A.** (1976, 22 julio). El mundo de los «fanzines». *El País*. https://elpais.com/diario/1976/07/23/cultura/206920810_850215.html
- Lastwordpress.** (2022, 10 marzo). Beyond Agriculture Permaculture Organic Farming Zine. Etsy UK. https://www.etsy.com/uk/listing/113665867/beyond-agriculture-permaculture-organic?click_key=50473819f90b2a19c4f5dc611dc193e6df9e4881%3A113665867&click_sum=703f24cd&ref=shop_home_active_71&crt=1
- López, S.** (2013). Desayuno Fanzine. Blogspot. <http://desayunofanzine.blogspot.com/>
- Lorenzo, J.** (2021, noviembre). Permacultura, Leer el Paisaje y Bosque Comestibles [Jornadas práctico-teóricas para conocer y experimentar técnicas innovadoras]. La Finca Permacul-



- tural, Adeje, Santa Cruz de Tenerife.
- Manos de Tierra.** (2017). *Huerto Urbano Azotea - Huerto Organico // Manos de Tierra* [Fotografía]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=JeHS35W6v4M>
- Martín Fernández, C. S., & Martín Martín, V. O.** (2016). Crisis económica y retorno a la actividad agrícola en canarias. *Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles*, N.o 70, 92–95. <https://doi.org/10.21138/bage.2163>
- Martín Del Campo Jiménez, J. A.** (2019). El fanzine como fenómeno cultural en la Ciudad de México. *Caleidoscopio - Revista Semestral De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 23(42), 107–124. <https://doi.org/10.33064/42crscsh2154>
- Maturana, H. R., & Varela, F. J.** (2004). *El árbol del conocimiento: Las Bases Biológicas del Entendimiento Humano* (1.a ed.). Lumen.
- Mincho # 17.* (s. f.). Fatbottom. <https://fatbottombooks.com/books/comic/mincho-17>
- Modino, D.,** Hernández, Z., Santos, M., & Bentabol, A. (2004). Catálogo de flora de interés apícola de Tenerife. En Sin título (1a edición). Cabildo Insular de Tenerife.
- Monotype GmbH.** (2022). WindsorTM font family. Linotype.com. <https://www.linotype.com/90458/windsor-family.html>
- Mollison, B.** (1988). *Permaculture: A Designer's Manual* (Second Edition). Tagari Publications.
- Mollison, B.** (1996, octubre). *Permacultura* [Conferencia]. Universidad de las Naciones Unidas, Tokio, Japón.
- Mollison, B., & Slay, R. M.** (1994). *Introducción a la permacultura*. Tagari Publications.
- Morrow, R.** (1998). *Guía de Permacultura, para uso de la tierra*. (segunda edición). Rosmary.
- Multimedia Man.** (2011). Xerox Model A copier | Chester Carlson: 1906 – 1968 [Fotografía]. Multimedia Man. <https://multimediaman.blog/tag/xerox-model-a-copier/>
- New Art Center.** (2021). Teen Zine GR 9–12 – TCF21601 [Fotografía]. New Art Center. <https://newartcenter.org/class/teen-zine-gr-9-12-tcf21601/>
- Nattivi, L.** (2010). *Binocolare : Historia y creación de un metafanzine*. 2010. (Trabajo de Investigación). Universidad Autónoma de Barcelona. <https://ddd.uab.cat/record/67694>
- Navarro, S.** (2019, 23 abril). Una breve historia del fanzine, la lucha por una cultura popular autónoma. *WARP*. <https://warp.la/editoriales/una-breve-historia-del-fanzine-la-lucha-una-cultura-popular-autonoma>
- Observatório-móvel.** (2016). *Canteiro Sagaz*. Cargo Collective. <http://cargocollective.com/observatoriomovel/Canteiro-Sagaz>
- Observatório-móvel.** (2017). *Revista Horda*. Cargo Collective. <http://cargocollective.com/observatoriomovel/Revista-Horda>
- Onda Corta Lab.** (2022). «Caballo de Troya», por Clara-Iris Ramos. TEA Tenerife Espacio de Las Artes. <https://teatenerife.es/actividad/caballo-de-troya-por-clara-iris-ramos/2495>
- Onda Corta Lab.** (2022). "Caballo de Troya" a cargo de @cla-

- ra_iris_ y Onda Corta Laboratorio de Documentación de TEA* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CeN-4VYUIW6P/?hl=en>
- Onda Corta Lab.** (2022). *Pliegue 5: una diana en la espalda / encuentro de autoedición y espacios seguros* [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/Cc2yAVAo5Vc/>
- Organic Gardening (1949 Sep)*. (s. f.). Internet Archive. https://archive.org/details/organic_gardening_1949.09/mode/2up
- Osorio, A. C.** (2018). *Sistematización praxeológica: el fanzine como escritura contrahegemónica para la comunicación, el desarrollo y el cambio social* (Trabajo de Investigación para Master). Universidad Santo Tomás.
- Oxford GreenPrint.** (s. f.). Design for Riso. <http://oxfordgreenprint.com/home/design-for-riso/>
- Palmer, D. & Very Edible Gardens.** (2017, 5 marzo). Urban Design Patterns in Melbourne. The Permaculture Research Institute. <https://www.permaculturenews.org/2009/07/04/urban-design-patterns-in-melbourne/>
- Passarelli Neme, F. J.** (2014). *Permacultura Urbana* (1a Edição ed.). *Permacultura - Definición, principios, diseño y aplicación*. GeoPerma. Recuperado de <https://geoperma.es/permacultura/>
- Permaculture Association.** (s. f.). Designing | Zoning. <https://www.permaculture.org.uk/design-methods/zoning>
- Permind.** (2018). Introduction | Permind. Permind: Learning Platform. <http://www.permind.eu/learningplatform/introduction/#>
- Permind.** (2018). Organizations [Fotografía]. Permind. <http://www.permind.eu/organizations/>
- Permind.** (2018). The Project | Permind. Permind Project. <http://www.permind.eu/the-project/>
- Permind.** (2020). *Portada guía formativa Permind [Imagen]*. <https://vidasana.org/noticias/permacultura-beneficios-sociales>
- Perth Risograph Printing, Design & Illustration. (2019). Print Guide*. Neighbourhood Press. <https://www.neighbourhoodpress.net/print-guide>
- Piwakawaka Collective.** (s. f.). *Greening The Wasteland Vol. 1: No Yard? No Problem!* Internet Archive. <https://archive.org/details/gtw-vol-1-no-yard-no-problem/mode/2up>
- QZAP - Queer Zine Archive.** (2014). Queer Zine Archive Project. <https://archive.qzap.org/index.php>
- Revista Horda.** (2021). Cargo Collective | Observatório Móvel. <http://cargocollective.com/observatoriomovel/Revista-Horda>
- Reyes, J. y Sánchez, J.** (2014). Iniciativas de transición e investigación orientada a y con la comunidad. La experiencia de la Finca El Mato (Tenerife). En *Perspectivas económicas alternativas: XIX Jornadas de Economía Crítica*, p. 86-238.
- Risographlab.** (2015, 2 noviembre). A Guide to Printing. Risographlab | St. Edward's University. <https://risographlab.word>



- press.com/submit/
- Robertson, C.** (2022). Roboto Mono. Google Fonts. <https://fonts.google.com/specimen/Roboto+Mono>
- Rodríguez Ruiz, F. C.** (2015). Evaluación de la sostenibilidad de fincas agroecológicas en Tenerife mediante el uso de indicadores Multi-criterio (Memoria TFG). Universidad de La Laguna.
- Romero, J.** (2002). El Rebot de la ciutat. Fundació Terra.
- Roy, R.** (2020, 7 junio). Dazed & Confused founder Jefferson Hack speaks with the Business of Fashion. *Drapers*. <https://www.drapersonline.com/insight/comment/dazed-confused-founder-jefferson-hack-speaks-with-the-business-of-fashion>
- Rud, S.** (s. f.). Østergro [Fotografía]. Koben Havner Gron. <https://www.kobenhavnergron.dk/place/ostergro/?lang=en>
- Shoaf, J.** (2022a). Roboto Mono Font, Combinations & Similar Fonts. Typewolf. <https://www.typewolf.com/roboto-mono>
- Shoaf, J.** (2022b). Windsor Font, Combinations & Free Alternatives. Typewolf. <https://www.typewolf.com/windsor>
- Tenerife Espacio de las Artes.** (2022). «Caballo de Troya», por Clara-Iris Ramos [Fotografía]. Actividades | TEA. <https://teatenerife.es/actividad/caballo-de-troya-por-clara-iris-ramos/2495>
- Tenerife Espacio de las Artes. (2020). «El museo como ecosistema: cultivando interdependencias». TEA Tenerife Espacio de las Artes. <https://teatenerife.es/actividad/el-museo-como-ecosistema-cultivando-interdependencias/2059>
- Tenerife Espacio de las Artes.** (2020). Fotonoviembre celebra la próxima semana en TEA Tenerife un taller de «Bombas de semillas» [Fotografía]. TEA Noticias. <https://teatenerife.es/noticia/fotonoviembre-celebra-la-proxima-semana-en-tea-tenerife-un-taller-de-bombas-de-semillas/1893>
- Tenerife Espacio de las Artes.** (2020). Taller de Bombas de semillas. TEA Tenerife Espacio de las Artes. <https://teatenerife.es/index.php/actividad/taller-de-bombas-de-semillas/2058>
- Tierra Fértil.** (2017, 3 noviembre). Red de Semillas de Tenerife. <https://www.tierra-fertil.es/red-semillas-tenerife/>
- Tipos en su Tinta.** (2020). Gaceta de Arte y Bauhaus. <http://www.tiposensutinta.com/gaceta-de-arte-y-bauhaus/>
- Tipos en su tinta.** (2022). Los Tipos. Tipos en su Tinta. <http://www.tiposensutinta.com/los-tipos/>
- Torres Obrador, T., T.** (2021). *Semillero. Un fanzine contra la despoblación rural* (Memoria de TFG). Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/172676>
- Velloso Magrini, R.** (2009). Permacultura e Soluções Urbanas Sustentáveis (Monografía TFG). Universidade Federal de Uberlândia.
- Villegas, G.** (2019). *Fanzine Grrrrls: Diy Revolution in Female Self-publishing: The DIY Revolution in Female Self* (Bilingüe, Ilustrado ed.). Monsa Publications.
- Volsy, A., & Fouquet, L.** (s. f.). *3,2,1. . . 0 Residuos*. Fatbottom.

<https://fatbottombooks.com/books/comic/321-0-residuos>

W. (2020, 3 abril). *Printable Gardening Zine: «How To Start A Garden The Free Way»*. The Cranky Activist. <https://thecrankyactivist.com/how-to-start-a-garden/>

Wells, J. (2021, 11 febrero). 6 Popular Brand Naming Methods. Longitude°. <https://longitudedesign.com/6-popular-brand-naming-methods/>

Whitehead, A. (2016). «Chants for Socialists» [Imagen]. Andrew Whitehead | Political Pamphlets. <https://www.andrewwhitehead.net/political-pamphlets.html>

Yélamos, C. (2021). De primeras veces y espacios bonitos [Fotografías]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CUka5LnIbDa/>

Zineomatic. (2015). *Zine-o-Matic | How it works*. Zine-o-Matic | A curated assortment of zines delivered to your door every month. <https://www.zineomatic.com/howitworks>

Zineomatic. (2017). Need a last minute gift? [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BcxvoOJgCtj/?hl=en>

Zineomatic. (2019). April shipments going out today! Check your mailboxes [Fotografía]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/BvuYUJz-BHi0/?hl=en>

Zines. (s. f.). Internet Archive. <https://archive.org/details/zines>

ANEXOS



Anexo I. Manual de IVC + Sistema Gráfico

**PLANTEERRA**

Divulgación de permacultura y hábitos sostenibles

Manual de Identidad Visual Corporativa

Manual de IVC + Sistema Gráfico

Autora

Alba Piniés Chávez

Tutor académico

Bernardo Antonio Candela Sanjuán

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

Universidad de La Laguna

Trabajo Fin de Grado

Curso académico 2021 - 2022

Presentación TFG Septiembre 2022

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión por cualquier forma o cualquier medio sin autorización previa y por escrito de los titulares del copyright.

© 2022, Planterra.



Este manual expone las normas básicas que se deben seguir para el correcto uso y aplicación gráfica de la identidad visual corporativa de Planterra.

Es obligatorio el cumplimiento de las directrices marcadas por todas aquellas personas que hagan uso de la identidad en las necesidades que la requieran. Esto garantiza la coherencia, la correcta interpretación y legibilidad de la propia marca.

Planterra se caracteriza por tener una imagen amable, circular, sostenible, y creativa.

ELEMENTOS BÁSICOS

Marca **167**

Tipografías **168**

Color **169**

Configuraciones **170**

Construcción **171**

Área de reserva **172**

Tamaño mínimo **173**

Versiones **174**

Usos cromáticos **175**



183 Totebags

182 Camisetas

181 Publicación RRSS

180 Pegatinas

179 Postales

178 Tarjeta de agradecimiento

177 Tarjeta de visita

APLICACIÓN DE LA MARCA

PLANTERRA



Windsor Regular

Windsor Bold

Windsor Contorno

Roboto Mono Regular

Roboto Mono Italic

Roboto Mono Bold

Elementos básicos



PLANTERRA



Marca

La marca es un logotipo de elaboración manual, que estiliza el nombre y comunica los valores del proyecto. Conjuntamente, los imagotipos dan forma a las ideas pregnantes del nombre, pantera, planta, y tierra.

Roboto Mono Regular
Roboto Mono Italic
Roboto Mono Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 !\$%& /()=?*<>#|;@`´ ©«»{}ç

Tipografías

La familia tipográfica Roboto Mono se caracteriza por su apariencia a la vez moderna y minimalista, sin perder un carácter clásico, se destina a cuerpos de texto y subtítulos. Esta tipografía ostenta una licencia Open Font.

La familia tipográfica Windsor es una tipografía display con una apariencia retro y estilizada, que complementa el carácter industrial de la Roboto. Se usa en títulos y cabeceras.

Windsor Regular
Windsor Bold
Windsor Contorno

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 0123456789
 !\$%& /()=?*<>#|;@`´ ©«»{}ç



NEGRO

HEX #000000 | PANTONE BLACK U | RGB 0, 0, 0 | CMYK 0, 0, 0, 100



VERDE

HEX #00A95C | PANTONE 354 U | RGB 0, 169, 92 | CMYK 73, 0, 81, 0



ROSA FLÚOR

HEX #FF48B0 | PANTONE 806 U | RGB 255, 72, 176 | CMYK 0, 72, 31, 0



AMARILLO

HEX #FFE800 | PANTONE YELLOW U | RGB 255, 232, 0 | CMYK 0, 9, 100, 0



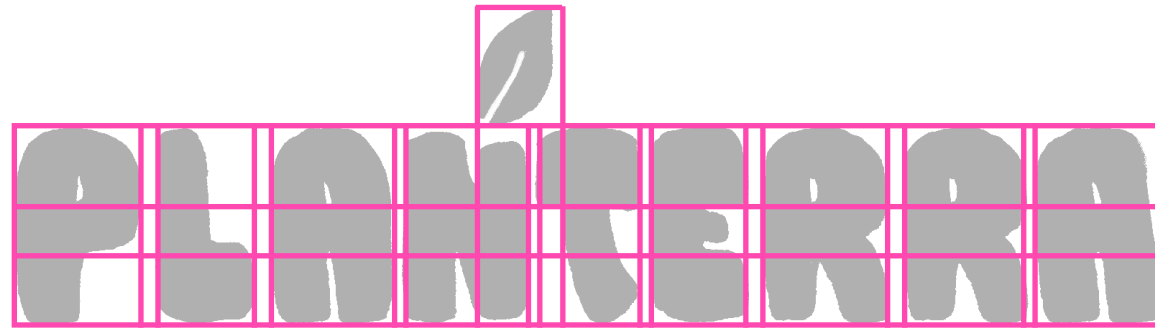
Color

Los colores principales fueron pensados para utilizarlos en una proporción particular, no sólo en el logotipo sino en todas las aplicaciones de la marca, ya que el color es una parte esencial en la comunicación del proyecto. Se emplean 4 colores (negro, verde, amarillo y rosa flúor) que están basados en las tintas de risografía usadas en la impresión del proyecto.

Configuraciones

La marca tiene una configuración flexible que depende del contenedor o producto sobre el que se vaya a usar. El uso principal es el logotipo, y secundariamente puede ir acompañado de de los imagotipos de manera vertical u horizontal.





Construcción

Para un mayor entendimiento de la geometría que se emplea en el logotipo y cómo esta se ha generado, se explica brevemente su construcción, aunque esta siga una construcción irregular y basada en la estructura tipográfica.



Área de reserva

Para evitar que elementos externos a la marca interfieran en ella comprometiendo su legibilidad o coherencia gráfica, se impone la siguiente área de reserva o protección. Esta hace referencia al espacio impenetrable que rodea la marca.



Tamaño mínimo

En caso de que sea necesario reducir la marca por debajo de los 19 milímetros de alto no se usará con ningún imagotipo, reproduciéndose así hasta máximo los 3 milímetros. Se recomienda no emplear la marca extremando los valores más bajos en soportes físicos.

primaria

PLANTERRA

PLANTERRA
PLANTERRA

PLANTERRA
PLANTERRA

PLANTERRA

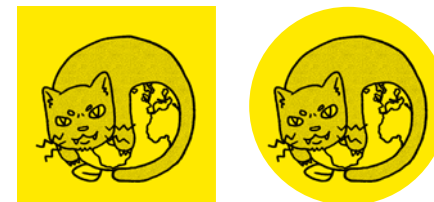
Secundaria

PLANTERRA
PLANTERRA

PLANTERRA
PLANTERRA

Versiones

Siempre que sea posible se aplicará la marca en sus versiones principales, correspondientes a los 4 colores corporativos y en mancha, luego la versión fileteada.



Redes Sociales



Versión de uso preferente



Segunda opción. Se optará por la versión que ofrezca la mejor legibilidad.



Tercera opción. Se optará por la versión que ofrezca la mejor legibilidad.



Usos cromáticos

Además de la versión negativa y positiva, se ha elaborado una jerarquía cromática que se añade a las posibilidades de representación de la marca sobre diferentes fondos.

Aplicación de la marca



Tarjeta de visita

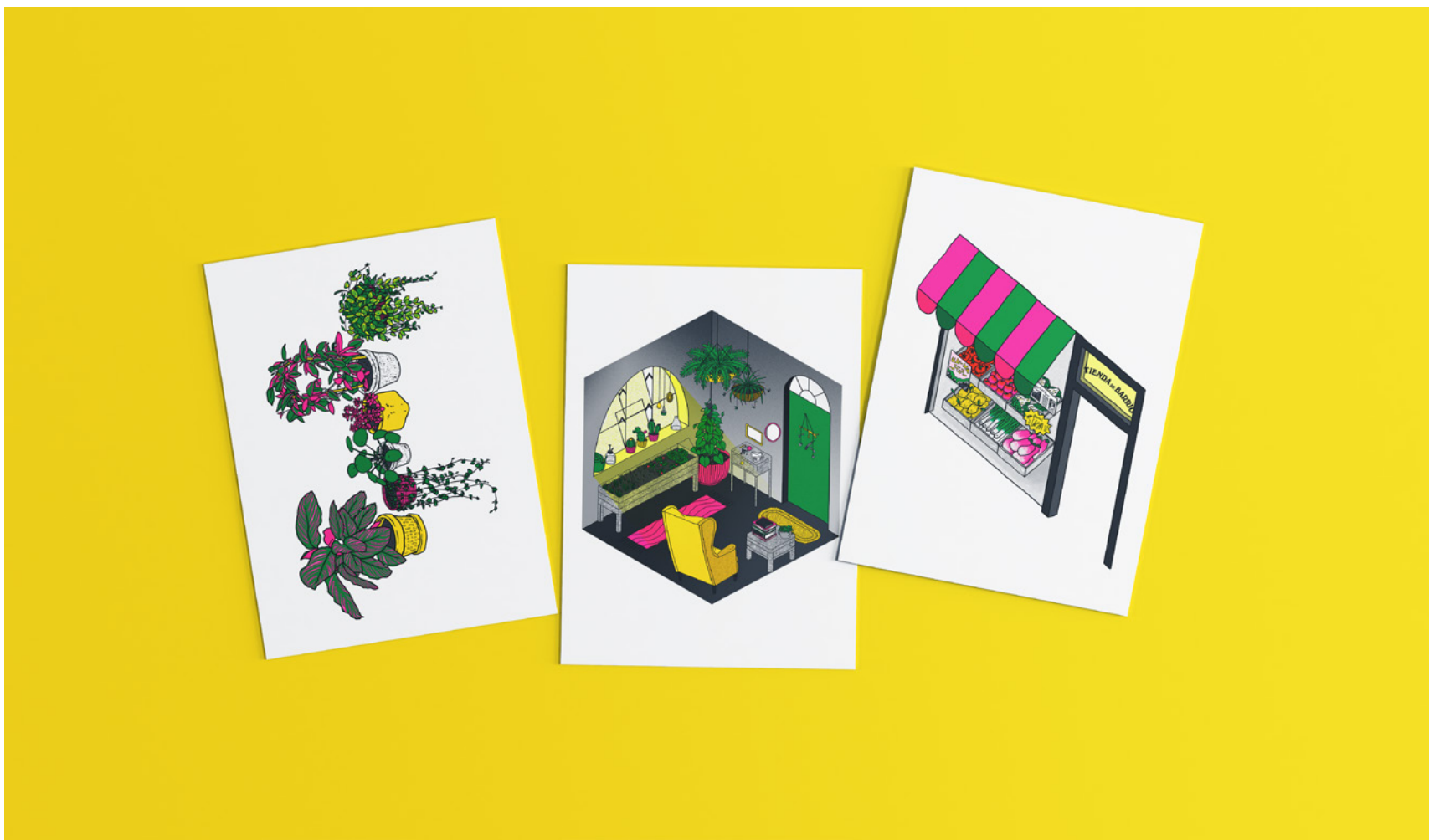


Tarjeta de agradecimiento





Postales

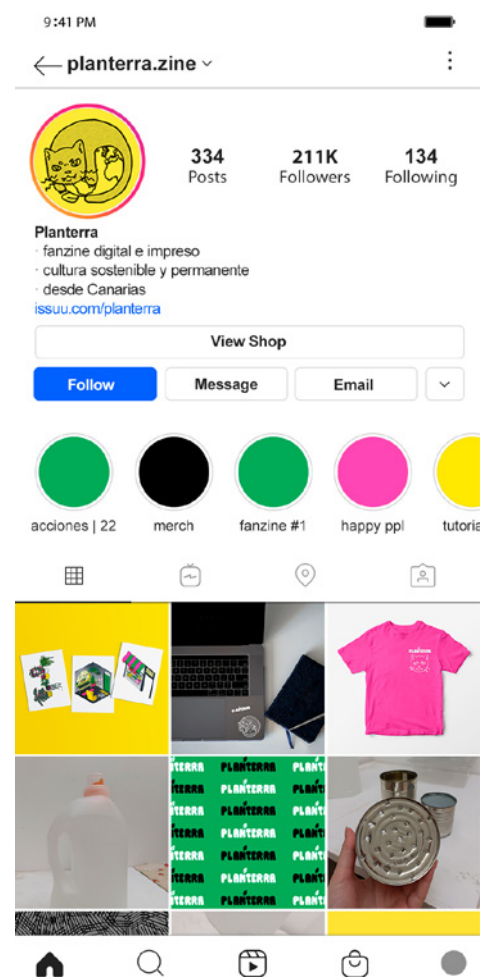


Pegatinas

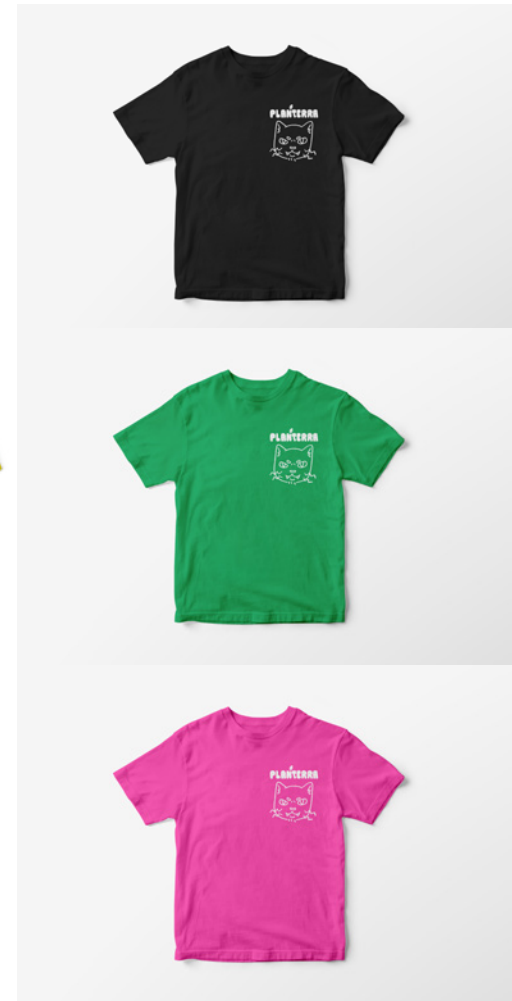




Publicación RRSS



Camisetas





Totebags






PLANTERRA

Manual de Identidad Visual Corporativa

© 2022



Anexo II. Análisis de Referencias

How To Start A Garden The Free Way

TÍTULO	How To Start A Garden The Free Way
AUTOR	Wiley
FORMATO	105 × 148 mm (DIN A6)
IMPRESIÓN	B/N 0/1
Nº PÁGINAS	8 páginas
ENCUADERNACIÓN	Plegado, one page mini-zine
IMÁGENES	ilustraciones ornamentales a mano
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	sitio web del autor, imprimible 'on demand' através de archivo digital
ELEMENTOS A DESTACAR	Información útil bien condensada, recomendación de términos de búsqueda para ampliar conocimientos, fácil de reproducir y distribuir





Permaculture Magazine

TÍTULO	Permaculture Magazine
AUTOR	Varios autores variando entre cada publicación
FORMATO	210 x 297 mm (DIN A4)
IMPRESIÓN	Color 4/4 impresión offset digital
Nº PÁGINAS	88 páginas
ENCUADERNACIÓN	tapa blanda brillo, encolado
IMÁGENES	fotografías, ilustraciones digitales
MAQUETACIÓN	digital, tipo revista
DIFUSIÓN	sitio web de la publicación, digital e impreso
ELEMENTOS A DESTACAR	publicación trimestral, artículos variados, proyección internacional



Beyond Agriculture

TÍTULO	Beyond Agriculture
AUTOR	Last Word Press
FORMATO	4,25 x 5,5 pulgadas
IMPRESIÓN	B/N 1/1 fotocopiado
Nº PÁGINAS	28 páginas
ENCUADERNACIÓN	grapado, tapa blanda
IMÁGENES	ilustraciones a mano y fotocopia de fotografías, grafismos
MAQUETACIÓN	composición y collage
DIFUSIÓN	distribución online (etsy) de la imprenta
ELEMENTOS A DESTACAR	aspecto "clásico" de zine, mecanografiado a máquina, centrado en aproximación teórica y práctica a la permacultura, compartir conocimientos por canales alternativos





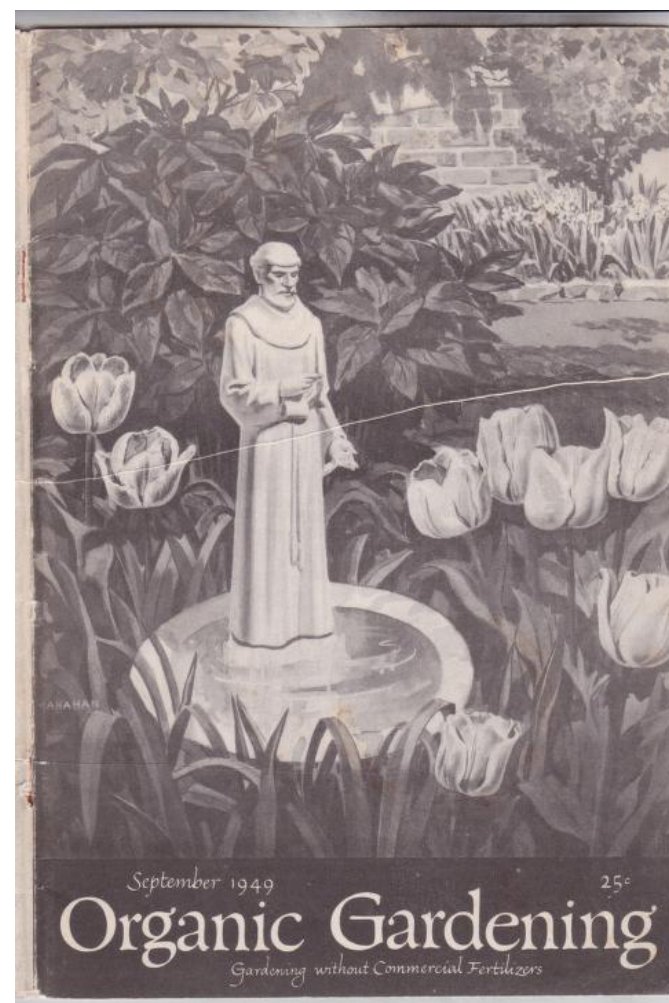
Alambique

TÍTULO	Alambique #5
AUTORES	Colectivo Gonçalves Correia
FORMATO	210 x 297 mm (A4)
IMPRESIÓN	B/N 1/1
Nº PÁGINAS	40 páginas
ENCUADERNACIÓN	pdf
IMÁGENES	fotografías, ilustraciones ornamentales, abstractas, tradicionales y digitales
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	blog del colectivo, archivo online
ELEMENTOS A DESTACAR	maquetación tipo revista, publicación colectiva de espacio anarquista, artículos de opinión



Organic Gardening

TÍTULO	Organic Gardening Magazine
AUTOR	Varios autores y autoras
FORMATO	9,5 x 6,25 pulgadas
IMPRESIÓN	B/N 1/1 fotocopiado
Nº PÁGINAS	68 páginas
ENCUADERNACIÓN	tapa blanda, grapado
IMÁGENES	ilustraciones y fotografías, grafismos
MAQUETACIÓN	composición, tipo revista
DIFUSIÓN	archivo online, en digital
ELEMENTOS A DESTACAR	edición vintage de 1949, artículos de opinión y revisión de productos, anuncios de productos





Greening The Wasteland

TÍTULO	Greening The Wasteland Vol. 1: No Yard? No Problem!
AUTOR	Pīwakawaka Collective
FORMATO	210 x 297 mm (A4)
IMPRESIÓN	B/N 1/1
Nº PÁGINAS	24 páginas
ENCUADERNACIÓN	pdf
IMÁGENES	fotografías, ilustraciones digitales y dibujo
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	sitio web del colectivo
ELEMENTOS A DESTACAR	para principiantes, maquetación ultra sencilla, información resumida



Black Seed

TÍTULO	Black Seed: A Green Anarchist Journal
AUTOR	Anónimos, varios editores bajo pseudónimo
FORMATO	432 x 279 mm (tabloide doblado)
IMPRESIÓN	B/N 1/1 fotocopiado
Nº PÁGINAS	30 páginas
ENCUADERNACIÓN	grapado
IMÁGENES	fotografía, fotocomposición, ilustración, dibujo, grabado
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	archivo digital, en digital
ELEMENTOS A DESTACAR	establece mediante ensayo, imágenes y dibujos las perspectivas del anarquista verde





Manual de cultivo en interior

TÍTULO	Manual de cultivo en interior
AUTOR	Colmillo/Meteor Zines
FORMATO	10 x 14 cm
IMPRESIÓN	color 3/3, risografía en negro/naranja/azul
Nº PÁGINAS	32 páginas
ENCUADERNACIÓN	grapado
IMÁGENES	ilustraciones dibujo, grafismos
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	taller de impresión, tiendas y librerías
ELEMENTOS A DESTACAR	completamente a mano, ilustraciones y tipografía



3,2,1... 0 Residuos

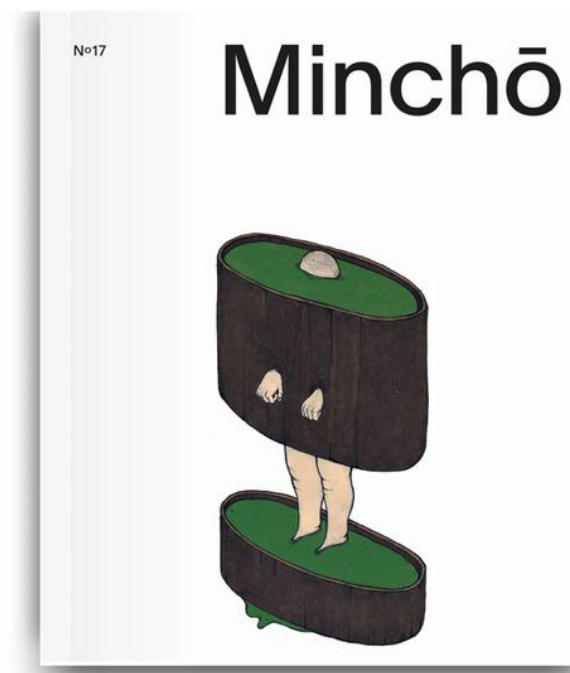
TÍTULO	3,2,1... 0 Residuos
AUTOR	Aurélie Volsy, Lucile Fouquet
FORMATO	17 x 20 cm
IMPRESIÓN	color 4/4 impresión digital offset
Nº PÁGINAS	82 páginas
ENCUADERNACIÓN	tapa dura, encolado
IMÁGENES	ilustraciones dibujo, grafismos
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	tiendas y librerías
ELEMENTOS A DESTACAR	cómic, narrativa muy visual, aproximación infantil





Mincho

TÍTULO	Mincho # 17
AUTOR	Varios autores y autoras / Mincho Press
FORMATO	20 x 24 cm
IMPRESIÓN	color 4/4 impresión digital offset
Nº PÁGINAS	104 páginas
ENCUADERNACIÓN	tapa blanda, encolado
IMÁGENES	ilustraciones tradicionales, botánicas, dibujo, fotografías
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	sitio web de la revista, tiendas y librerías
ELEMENTOS A DESTACAR	edición tipo revista, variación en estilo de ilustraciones, contenido temático por volumen, colaboraciones de escritores y creadores de contenido



Culture Garden Magazine

TÍTULO	Culture Garden Magazine: Organic Gardening
AUTOR	Varios autores y autoras
FORMATO	210 x 297 mm (DIN A4)
IMPRESIÓN	color 4/4
Nº PÁGINAS	108 páginas
ENCUADERNACIÓN	pdf
IMÁGENES	fotografías, ilustraciones digitales
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	sitio web de la revista
ELEMENTOS A DESTACAR	“versión contemporánea” del organic gardening, artículos, muchos anuncios de recursos para jardinería y cultivo, edición fuertemente digital





CONTENTS:
 Against Mass Society
 Feminism: A Male
 Anarchist's Perspective
 Women and the Spectacle
 Costs of Affluence II
 Resisting Western
 Penetration
 Thoughts on Subversion
 from Two Typist Elders
 Eyewitness Account
 from Queens City
 Decolonization of
 Colonial Desert
 Earth's Lament
 Action Updates
 ... and much more!

With Domitille and Mielow's, Anarcha Feminists Stop Insurrection in Bolivia

... the women's movement in Bolivia, in the late 1980s and early 1990s, was a response to the authoritarian rule of General Banzer, who had been in power since 1965. The women's movement was a response to the authoritarian rule of General Banzer, who had been in power since 1965. The women's movement was a response to the authoritarian rule of General Banzer, who had been in power since 1965. The women's movement was a response to the authoritarian rule of General Banzer, who had been in power since 1965.

Violence is justifiable, insurrection is indispensable

Green Anarchy
 PO Box 31341
 Eugene, OR 97440
 greenanarchy@earthlink.net

Green Anarchy Magazine

TÍTULO	Green Anarchy Magazine
AUTOR	Varios autores y autoras
FORMATO	148 × 210 mm (DIN A5)
IMPRESIÓN	B/N 1/1 fotocopiado
Nº PÁGINAS	20 páginas
ENCUADERNACIÓN	grapado
IMÁGENES	fotografías, fotocomposiciones, ilustraciones ornamentales, grabados, dibujos
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	archivo online, en digital
ELEMENTOS A DESTACAR	difusión de artículos, poca ilustraciones o imágenes

Informe sobre o Canteiro Sagaz

TÍTULO	Canteiro Sagaz
AUTOR	Cargocollective / Observatorio Movel
FORMATO	210 x 297 mm (DIN A4)
IMPRESIÓN	B/N 1/0 digital
Nº PÁGINAS	1 página
ENCUADERNACIÓN	pdf
IMÁGENES	fotografías ilustraciones dibujo
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	sitio web del colectivo
ELEMENTOS A DESTACAR	publicación tipo folleto, repartida acompañada de producción agrícola entre los vecinos y vecinas del lugar

INFORME **CANTEIRO** abril de 2018

SAGAZ



O canteiro em março de 2018.

O CANTEIRO SAGAZ está localizado ao lado de uma creche municipal, no fim da servidão Fermino Severino Sagaz, em Florianópolis - SC, no bairro Inglês. Ocupa uma área residual que originou-se da construção de prédios e do prolongamento informal de uma rua sobre um terreno que dá acesso à servidão Aníbal Pedro de Oliveira.

O canteiro começou a ser trabalhado em janeiro de 2016, quando delimitamos um pequeno espaço com tela de galinheiro, estacas de madeira e uma placa com a inscrição PESQUISA DA UNIVERSIDADE. Uma vez delimitado o canteiro, passamos a deslocar pedras, terra, restos dos jardins do entorno, resíduos orgânicos domésticos, mudas e sementes diversas.

Essa experiência de cultivo visa à recuperação do solo e a transformação de um local que até



O local antes da construção do canteiro, 2015.

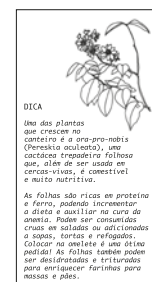
então era utilizado apenas ocasionalmente, como estacionamento ou como depósito de lixo e entulho. Deste modo, utilizamos o espaço ocioso para a resselvagem do entorno, proporcionando condições para a diversificação de culturas e a restauração de habitats.

Com o passar do tempo e apesar da falta de drenagem e dos frequentes vazamentos de esgoto doméstico, o canteiro tornou-se uma fonte de vegetais e ervas e alterou significativamente a paisagem do lugar. Além disso, é um dispositivo para a socialização dos vizinhos e para o aprendizado a partir da observação da entropia local.

As bananeiras que hoje ali crescem são uma homenagem às bananeiras que foram arrancadas para a construção do Residencial Nathalia.



Registro do Google Street View do local em julho de 2011, antes da construção dos prédios.



DICA

Uma das plantas que cresce no canteiro é a ora-prata (Oreocarya aculeata), uma cactícea epífitica folhosa que, além de ser usada em ensaladas, é comestível e muito nutritiva.

As folhas são ricas em proteína e ferro, podendo incrementar a dieta e auxiliar na cura do anemia. Podem ser consumidas cruas em saladas ou adicionadas a sopas, tortas e refogados. Colocar no aquele e uma ótima pedida! As folhas também podem ser desidratadas e trituradas para enriquecer farinhas para massa e pães.



mais informações em www.observatoriomovel.com



Revista Horda

TÍTULO	Revista Horda (Vol.1, Vol. 2)
AUTOR	Cargocollective / Observatorio Movel
FORMATO	210 x 297 mm (DIN A4)
IMPRESIÓN	Color 4/4 impresión offset digital
Nº PÁGINAS	116 páginas
ENCUADERNACIÓN	cosido a máquina/tapa blanda, encolado
IMÁGENES	fotografías, grafismos, capturas de pantalla, fotocomposición, dibujo
MAQUETACIÓN	digital
DIFUSIÓN	distribución en el sitio web issuu
ELEMENTOS A DESTACAR	recogida de encuentros y experiencias en colectivos de intervención en el espacio público



Fanzine La Raya

La Raya es un proyecto multidisciplinar, involucrándose en la autoedición, colaboraciones multimedia, coordinación y facilitación de eventos culturales, talleres, podcast, etc. Con un posicionamiento actual muy relevante en la cultura de la autoedición y corrientes artísticas alternativas en las islas, el proyecto sirve de lanzadera de muchos encuentros y asocia a muchos creadores tanto veteranos como nuevos en la escena local. Su labor archivista es también muy destacable ya que el conocimiento generado en este tipo de publicaciones se desconoce fuera de los ámbitos a los que llega de manera orgánica. Su IVC es muy sencilla, usando sólo un logo e isotipo de manera intercambiable o conjunta.

NOMBRE	La Raya
LUGAR	Tenerife, Londres
REDES SOCIALES	Instagram, Twitter, Spotify, Facebook, web propia
LOGOTIPO	El logotipo aparece en mayúsculas, en estilo decorativo. El peso cae en el centro debido al tamaño de la R.
ISOTIPO	El isotipo es una ilustración a línea, es un estilo desenfadado de las autoras. Aparece sin el logotipo a modo de foto de perfil en algunas ocasiones.
CONFIGURACIÓN	Logotipo. Una configuración estable y sencilla, ya que generalmente se usa el logotipo solo, encontrando el isotipo el lugar de este ocasionalmente.
TIPOGRAFÍA	La tipografía es pesada, con mucha mancha, y un trazo grueso, de bordes irregulares simulando algo derretido. El espaciado entre caracteres es algo irregular, ajustado a los pesos visuales.
COLOR	Negro sobre fondo blanco, con la versión en negativo para fondos oscuros. No se aprecia un uso corporativo del color.



Ediciones Puré

Editorial pequeña e independiente dedicada a la publicación de cuadernos de dibujo, libros de artista y otras ediciones artísticas, con mucha trayectoria de años participando en espacios de encuentro de autoedición y arte contemporáneo. Tiene mucha implicación con los movimientos de autopublicación, y abriendo espacios colaborativos, aunque su presencia se ha ido diluyendo. Su IVC es sencilla ya que no abarca más que el isologo, que tiene una fuerte presencia de por sí.

NOMBRE	Ediciones Puré
LUGAR	Cuenca, Madrid
REDES SOCIALES	Instagram, Facebook, Blogspot, Flickr, tumblr, web propia
LOGOTIPO	No cuenta con logotipo. Su nombre forma parte del isotipo.
ISOTIPO	El isotipo lo conforma la mancha ovalada de forma irregular de la que salen unas raíces que simula una papa cortada, con el nombre en relieve invertido en espejo. También vemos el nombre invertido horizontal bajo esta forma.
CONFIGURACIÓN	Isologo. La configuración es muy estable y sencilla, ya que se presenta siempre igual en todas sus redes y productos, siendo difícil entender la marca separada del isotipo.
TIPOGRAFÍA	Pequeña serifa, compacta y redondeada, presente tanto en títulos como en el cuerpo de textos.
COLOR	Negro sobre fondo blanco, a veces invertido. No se observa otro uso del color de modo corporativo.

Bombas para Desayunar

Microeditorial y distribuidora de fanzines, con un enfoque en contenido feminista, queer y DIY. Muy bien posicionada en el ámbito editorial y cultural alternativo, esta iniciativa la impulsa Andrea Galaxina. Con una estética minimalista y que sigue las líneas visuales de fanzine clásico, con letras mecanografiadas y monoespaciadas, es una plataforma que impulsa el trabajo de la autora principalmente. Además es de los pocos proyectos donde se pueden leer sus publicaciones online en la plataforma Issuu.

NOMBRE	Bombas para Desayunar
LUGAR	Oviedo, Madrid
REDES SOCIALES	Facebook, Issuu, Blogspot, MixCloud, web propia
LOGOTIPO	Las tres palabras alineadas al centro, una encima de la otra, bajo el imagotipo.
ISOTIPO	El isotipo tiene más presencia por sí mismo que la combinación con el logotipo. Se trata de dos formas, de mancha, una taza, con una bomba dentro.
CONFIGURACIÓN	Imagotipo. Estable, aparece sólo el isotipo, o conjuntamente co el logotipo, pero siempre con la misma configuración.
TIPOGRAFÍA	Tipografía monoespaciada y mecánica, con un interlineado muy ajustado, y variando en tamaño cada palabra.
COLOR	Negro sobre fondo blanco. Aproximación bastante minimalista, sin usar otros colores.



Pupi club

Es una microeditorial y estudio de risografía formada en Chile; que busca y edita material gráfico independiente enfocado en el arte y la ilustración para crear publicaciones que trabajan en conjunto con los autores y potenciar mutuamente el resultado. Con una estética de aproximación minimalista y amable, este proyecto es pequeño pero bien cohesionado.

NOMBRE	Pupi Club
LUGAR	Santiago
REDES SOCIALES	Facebook, Instagram, Behance, web propia
LOGOTIPO	No cuenta con logotipo. Su nombre se presenta en la interfaz fuera de la IVC.
ISOTIPO	El isotipo es un dibujo a línea que combina una casa en una perspectiva ligeramente isométrica, con la puerta abierta en el lado derecho, y una carita animalisca en la izquierda.
CONFIGURACIÓN	Isotipo. Muy estable, su configuración es sencilla por lo que se establece de la misma manera en todas sus comunicaciones.
TIPOGRAFÍA	La tipografía que se usa en su IVC, fuera del isotipo, sigue una configuración de serifa redondeada para títulos, y sin serifa para el cuerpo de texto.
COLOR	Azul índigo sobre blanco, o negro sobre blanco. El azul en diversas intensidades tonales parece ser el color corporativo.

Blackie Books

Blackie Books es una editorial independiente de Barcelona, con el nombre de una perrita. Se posiciona como una editorial que busca compartir libros que transmitan novedad, belleza, y actitud. Es una editorial muy consolidada, con mucha presencia en círculos alternativos y convencionales del universo editorial del país. Su IVC es muy estable, remarcable por su sencillez y efectividad. Sigue un sistema gráfico más convencional.

NOMBRE	Blackie Books
LUGAR	Barcelona
REDES SOCIALES	Instagram, Twitter, Facebook
LOGOTIPO	Circular, con las dos palabras separadas superior e inferiormente por un asterisco. La separación de caracteres es ligeramente mayor en la parte inferior para extender la palabra.
ISOTIPO	Se trata de un dibujo a línea, muy sencillo, de la vista de planta de un perrito pequeño, en un estilo ligeramente geométrico.
CONFIGURACIÓN	Imagotipo. Muy estable, en toda su presencia online se usa la misma configuración, logotipo en texto circular, alrededor del imagotipo, bordeado en blanco sobre un círculo negro.
TIPOGRAFÍA	Manual, de líneas irregulares, peso equilibrado pero ligeramente alto, y de forma condensada. En texto se usa configuración de serifa con peso bajo, y sin serifa para el cuerpo principal del texto.
COLOR	Blanco sobre fondo negro. Estos dos colores, además de un violeta como acento cromático, son los colores que usa en general.



La Granja Editorial

Una editorial de libros que únicamente publica a artistas noveles y desarrolla mano a mano su proyecto con ellos, intentando potenciar cada punto del proceso para que más allá de una publicación sea una obra fantástica. Es un proyecto muy cohesionado a nivel de diseño, con una IVC muy fuerte y coherente en todas sus redes. El apoyo gráfico es remarcable por su sencillez y valor comunicativo, que además se adecúa muy bien al resto de la imagen de marca, y que destaca por su característica manual. Es una iniciativa que además de su labor editorial hace hincapié en contenidos formativos y con muy buena presencia en el universo editorial alternativo y de autor del país.

NOMBRE	La Granja Editorial
LUGAR	Madrid
REDES SOCIALES	Instagram, Facebook, LinkedIn, Domestika, web propia
LOGOTIPO	El logotipo es algo variable, ya que a veces comprende 'La granja Editorial' o 'La Granja Estudio Editorial' dependiendo de la plataforma. La forma es constante, siempre en mayúsculas, y en un texto circular rodeando el imagotipo.
ISOTIPO	El isotipo es el punto fuerte de la IVC, ya que es constante en todas las formas que toma el logotipo
CONFIGURACIÓN	Imagotipo. Configuración estable, ligeramente variable en el texto del logotipo. Siempre el mismo isotipo con el texto circular.
TIPOGRAFÍA	Tipografía serifa, equilibrada en peso, en cursiva, siempre en mayúsculas, con el mismo espaciado entre todos los caracteres. En texto se usa configuración de serifa con peso bajo, y sin serifa para el cuerpo principal del texto.
COLOR	Negro sobre fondo blanco. Colores de marca presentes, azul índigo y rojo coral, además del blanco y rojo.

Desayuno Fanzine

Es un fanzine colaborativo, que funciona por entregas periódicas. Esta obra no significa desayuno, sino un espacio donde los autores comparten su punto de vista sobre este hecho del día. Aunque dejó de publicar hace algunos años, estuvo muy implicada a nivel social y cultural con autoras y autores de España y Latinoamérica. La imagen de marca es flexible, algo débil, ya que cambia con cada publicación.

NOMBRE	Desayuno Fanzine
LUGAR	Valencia
REDES SOCIALES	Instagram, Twitter, Blogspot, Facebook
LOGOTIPO	El logotipo no es constante, sólo las palabras que lo conforman, encontrando varias tipografías, configuraciones e imagotipos. Casi siempre es un logotipo con las dos palabras en líneas distintas, justificadas al centro.
ISOTIPO	El isotipo más encontrado acompañando el texto es una forma circular, dibujada a mano, que se asemeja a una galleta. También encontramos otros dibujos como cintas, manos, ojos.
CONFIGURACIÓN	Isologo. Configuración inestable. Variando transversalmente entre redes sociales y publicaciones.
TIPOGRAFÍA	Generalmente la tipografía es manuscrita, tipo bloque, con caracteres que varían en tamaño.
COLOR	Marrón claro sobre fondo blanco, negro sobre fondo blanco. No se aprecian colores de marca.



La Piscina Editorial

La Piscina es un equipo editorial independiente centrado en la elaboración de contenidos relacionados con la creación artística y la cultura. Tiene una IVC muy fuerte ya que es fácilmente reconocible por la forma oval que representa una piscina, y porque la configuración de la marca es muy estable. Esta iniciativa es muy destacable ya que fue una impulsora muy activa del movimiento de la autoedición y la cultura alternativa en Tenerife, organizando ferias como Pliegue, y muchos talleres formativos que aún siguen extendiendo nuevas maneras de encontrarse con la contracultura de la isla.

NOMBRE	La Piscina
LUGAR	Tenerife
REDES SOCIALES	Instagram, Facebook, Wordpress, página web propia
LOGOTIPO	Editorial, aparece encima, en cursiva, y centrado verticalmente. La piscina está en mayúsculas, generalmente contenido en el imagotipo
ISOTIPO	Una mancha ovalada, en forma de judía, o piscina, a veces fileteada.
CONFIGURACIÓN	Imagotipo. Configuración estable, aunque ligeramente flexible ya que en ciertas publicaciones aparece sin imagotipo, o con el imagotipo como refuerzo gráfico fuera del logotipo.
TIPOGRAFÍA	Usa dos tipos de tipografía, una semi serifa en cursiva, de peso bajo y ligeramente alargada verticalmente. La otra es una tipografía de tipo manuscrito, ligera, con bastante altura vertical y mucho peso en espacio negativo.
COLOR	Negro sobre fondo blanco. No se aprecian otros colores de marca.

Ediciones Calamidad

Ediciones Calamidad es una pequeña editora sonográfica, centrada en el subsuelo gráfico y sonoro de la ciudad de Valencia, España. En general sigue una configuración de la imagen visual flexible, permite identificarla pero se pierde ligeramente. No tiene una IVC muy fuerte, pero destaca por su implicación en el movimiento cultural musical y de autoedición local al proyecto del autor, Don Rogelio J.

NOMBRE	Ediciones Calamidad
LUGAR	Valencia
REDES SOCIALES	Blogspot, Facebook,
LOGOTIPO	Identificación principal de la editorial, conformado por las dos palabras en una configuración flexible, y variado en el espaciado entre caracteres según aplicación
ISOTIPO	Varios isotipos secundarios a modo de mascota, con poca presencia, complementarios al logotipo
CONFIGURACIÓN	Logotipo. Configuración flexible, en la que el logotipo aparece con las dos palabras seguidas en una configuración horizontal, encima de la otra en vertical, incluso combinando el logotipo con otras palabras o imagotipos.
TIPOGRAFÍA	Tipo texturizada, serifa, alta, pesada.
COLOR	Negro sobre fondo blanco. No se aprecian otros colores de marca.



Tipos en su Tinta

El dúo formado por Matthias Beck y Lars Petter Amundsen es responsable de diversas dinámicas que rescatan un modus operandi perdido en el auge de lo digital. Poco a poco, compaginando su labor como diseñadores con la búsqueda de un elemento más tangible que permitiera realizar sus creaciones desde un enfoque diferente, han recuperado la técnica tradicional de la impresión tipográfica, incorporando ese legado a la creación contemporánea desde una nueva perspectiva. A través de su extensa colección de material tipográfico, y su profundo conocimiento de la disciplina, han acercado al público prácticas y conocimiento artístico e intelectual, muchas veces rescatándolo del pozo de la historia o del olvido que puebla nuestra realidad actual.

El proyecto homenaje a la publicación de la revista Gaceta de Arte, gira en torno a la producción de una edición especial desde una visión contemporánea, centrado en el binomio diseño y literatura. De esta forma, el proyecto pretende también poner en valor el diseño de esta publicación que marcó un hito en la historia del arte y la tipografía en España, destacando su relación con la escuela de arte legendaria Bauhaus que acercó modernidad y vanguardia a las Islas Canarias. A través de varias charlas y coloquios, así como la celebración de talleres tanto de técnica de impresión tipográfica como de escritura creativa.

NOMBRE DEL EVENTO	Gaceta de arte y Bauhaus
DURACIÓN	Cada parte del evento tiene una duración distinta, desde el par de horas de las conferencias, a un mes de exposición
LUGAR	Tenerife Espacios de las Artes (TEA), Espacios Culturales Biblioteca Museo, Meet (plataforma de reunión online), sala de arte del Parque García Sanabria
Nº DE PARTICIPANTES	Variable entre las conferencias y los talleres
PERFIL DE PARTICIPANTES	Personas en un rango de edad muy amplio, pero con el interés común por el diseño, el arte, la literatura, y la historia
FLUJO DE LA DINÁMICA	Conferencias y talleres. En las conferencias se expone el proyecto, las motivaciones, además de darle el contexto histórico y social. En los talleres se pasa a la práctica, siguiendo el hilo de lo expuesto en las conferencias.
MATERIAL DE APOYO	Presentación, revista tributo
MATERIAL DE TRABAJO	Material de impresión tipográfica, como papel, tipos de metal y madera, tintas, etc.



Cartonera island

Cartonera Island es un proyecto comunitario de editorial cartonera que integra la experiencia cartonera con la participación colectiva en la producción de libros con materiales reutilizados, con un importante sesgo educativo es especial de niños y estudiantes. Es una iniciativa sin ánimo de lucro que quiere intervenir en su espacio social y cultural proponiendo la publicación de textos principalmente de poesía mediante libros producidos de forma manual y artesanal a partir de cartón proveniente de los procesos de reciclaje y reutilización. A través de de sus dinámicas se crean libros desde una perspectiva distinta, colectiva y comunitaria, en la que no sólo se le da importancia a la forma sino que el contenido es parte del hilo conductor, tanto en las presentaciones de libros como en talleres, encuentros, y conferencias.

NOMBRE DEL EVENTO	Dependiendo de la convocatoria, bajo la identidad de Cartonera Island
DURACIÓN	Talleres de varias horas de duración, presentaciones alrededor de media hora
LUGAR	Librerías, ferias, institutos y colegios
Nº DE PARTICIPANTES	Aproximadamente 30 personas por taller, variable en las presentaciones
PERFIL DE PARTICIPANTES	En los talleres los y las participantes son mayoritariamente estudiantes, de los últimos ciclos de primaria o en el instituto. En las presentaciones y conferencias el perfil es más amplio ya que el interés común es el factor clave
FLUJO DE LA DINÁMICA	El flujo de la dinámica comienza preparando y montando el taller, explicando el proceso y eligiendo la obra, pasando por las fases de creación de un libro de manera artesanal, hasta concluir con el prensado y la presentación de los ejemplares
MATERIAL DE APOYO	Presentación, libros de ejemplo
MATERIAL DE TRABAJO	Cartones, papel, tijeras y cutter, reglas, hilo y aguja, pegamento, punzones, plegador de papel, témperas, pinceles

Bombas de Semillas

En el marco de Fotonoviembre 2019, en el TEA se impartió el taller de Bombas de Semillas, por miembros del colectivo de la Red Canaria de Semillas. Durante este taller, los participantes aprendieron a realizar bombas de semillas ecológicas locales elaboradas según el método Nendo Dango, una técnica desarrollada hace más de 60 años por el japonés Masanobu Fukuoka, que enseñaba no sólo a repoblar terrenos maltratados sino también promover la autosuficiencia alimentaria y el conocimiento de la agroecología, como se nombra en el apartado de investigación sobre permacultura.

También se acogió el encuentro entre la Asociación para el Desarrollo de la Permacultura (ADP), la propia Red de Semillas, y el público, en el marco de 'El museo como ecosistema: cultivando interdependencias'. Se compartieron proyectos y estrategias, pensando en cuál puede ser nuestro papel hacia un futuro próximo más cuidadoso y diverso. Con la entonces reciente declaración de emergencia climática en Canarias se puso en evidencia la necesidad de hacer frente a una crisis que es inminente y que nos incumbe a todas y todos. Y el museo, en tanto que institución pública, es un espacio que forma parte del ecosistema sociocultural local y es, a su vez, un ecosistema en sí mismo se contextualiza como el marco de un lugar de encuentro

del que proponer soluciones y acciones.

La Red Canaria de Semillas es una asociación sin ánimo de lucro que promueve la recuperación y el mantenimiento en el campo de las variedades tradicionales de cultivo de las Islas Canarias. Su objetivo principal es potenciar el consumo y el conocimiento de los cultivares locales por parte de la población, haciendo hincapié en sus cualidades nutricionales y de sabor y ofrecer al sector la posibilidad de obtener semillas de procedencia ecológica.

El "nendo dango", es una técnica de cultivo muy sencilla, muy económica y muy eficiente a la hora de reforestar, reverdecer o regenerar suelos. Consiste en crear unas bolas de arcilla de dos tipos, gruesa y fina, de unos 2 o 3 centímetros de diámetro; que contengan, una mezcla de semillas de plantas aromáticas, hortalizas, cereales o árboles. Es una técnica que no requiere de ningún trabajo previo sobre el suelo; y la probabilidad de éxito es alta, gracias a que la arcilla evita que los pájaros se coman las semillas y las protege de las inclemencias meteorológicas.

Dicha mezcla incluirá las semillas del cultivo en cuestión, siempre autóctonas, además de algún abono natural; de leguminosas que fijen oxígeno; de pimienta para repeler a los roedores; y de otras plantas de rápida germinación para que creen una fina capa que proteja el suelo de la luz, evitando que crezcan malas hierbas



pero no lo que se desea cultivar. Se seleccionan las semillas, se mezclan con la arcilla, se moja y se le da forma, esférica si es para una zona llana o de hamburguesa si es para una pendiente, compactando todos los ingredientes. Una vez secadas las bolas de arcilla al sol se pueden conservar unas semanas y, cuando decidamos utilizarlas, preferiblemente en septiembre en el hemisferio norte, sin necesidad de plantarlas, sencillamente se esparcen por el campo. Con la primera lluvia intensa, la arcilla se deshace y las simientes comienzan a brotar.

NOMBRE DEL EVENTO	Bombas de semillas
DURACIÓN	Dos horas
LUGAR	Tenerife Espacios de las Artes (TEA)
Nº DE PARTICIPANTES	Alrededor de veinte personas
PERFIL DE PARTICIPANTES	Amplio espectro de personas, tanto en edad, sexo, etc. con el eje común del arte, la preocupación e interés por la naturaleza, y por la situación climática
FLUJO DE LA DINÁMICA	Presentación del contexto, la historia, los tipos de bombas, y el proceso. Práctica de creación del nendo dango. Recapitulación e instrucciones.
MATERIAL DE APOYO	Ningún material de apoyo además de las explicaciones verbales de los dinamizadores
MATERIAL DE TRABAJO	Semillas, diversos tipos de sustrato y arcillas, manteles y vasos de plástico, tamizadores de tierra, agua

Caballo de Troya

Un taller impartido por la ilustradora Clara Iris Ramos, propone acercarse a algunos formatos de publicación que implican estrategias de ocultación, infiltración y difusión de contenidos en contextos en que hay ciertas limitaciones legales. A su vez, recorre algunos proyectos editoriales que, desde una concepción experimental, reflexionan sobre el pasado, presente y futuro de la práctica de la microedición y de la técnica de la risografía.

El particular nombre viene de la reflexión sobre cómo la edición siempre ha ido ligada al acceso a ciertos medios, y a las políticas de su reproducibilidad. El cómo alguien acaba ingeniándose las para mecanografiar un libro entero, realizar diez copias mimeografiadas en tamaño miniatura, y luego esconderlas en el interior de cajetillas de tabaco, como si de un caballo de Troya se tratase. La respuesta a esta necesidad de conocimiento, que se encuentra en la tradición del samizdat, una actividad que consistía en producir publicaciones y distribuir las de forma clandestina para escapar de la censura del régimen soviético; es uno de los muchos ejemplos de prácticas en las que el acceso al conocimiento pasa por incurrir en la introducción de estos a través de métodos no convencionales.

Clara Iris plantea en el taller desde el cuestionamiento de “¿se puede introducir una edición en un archivo u otro lugar bajo la forma de otro tipo de artefacto?”, y a partir de la metodología de Paul Sollelis, que se basa en agarrar-cazar-realizar material de la

red para convertirlo en material impreso, realizar una publicación cuyo contenido interfiera a la vez que se inserte en el archivo. Las indicaciones para la creación de la publicación es “frente al riesgo de un colapso, ¿qué tipo de contenido sería importante preservar y por qué ocultarlo?”.

El resultado fue muy diverso, contemplando micro publicaciones que van desde la historia de las catacumbas bajo París, pasando por posicionamiento web, la inmortalidad de un programa, hasta llegar a la propuesta propia que recoge semillas dentro de un “Kit de Emergencia Alimentaria”, para proveer una fuente de comida en caso de colapso social, desabastecimiento o como método de promoción de la soberanía alimentaria, en línea con los planteamientos del proyecto final.



NOMBRE DEL EVENTO	Caballo de Troya
DURACIÓN	Un total de doce horas, repartidas en bloques de cuatro a lo largo de dos días.
LUGAR	Biblioteca de Arte del TEA
Nº DE PARTICIPANTES	Alrededor de diez participantes
PERFIL DE PARTICIPANTES	Personas de entre 20 y 40 años, de ambos sexos, con el aspecto común de interés por el diseño, el arte, y la risografía
FLUJO DE LA DINÁMICA	Comenzando por una presentación de la dinamizadora, su carrera y dirección artística, siguiendo por la presentación de los conceptos y proyectos fundadores de la idea del taller.
MATERIAL DE APOYO	Presentación, diversas publicaciones autoeditadas para inspiración, plantillas de explicación del método risográfico.
MATERIAL DE TRABAJO	Ordenador personal, software de maquetación, impresora risográfica con cuatro tintas, papel, tijeras, guillotinas y tijeras, grapadora y pegamento.

Introducción a la permacultura

La eco-finca La Tajea, ubicada en la zona de Fañabe en el sur de Tenerife, aloja a lo largo del año una diversidad de talleres y dinámicas relacionadas con la forma de vida permacultural, creativa, dinámica, artística y comunitaria. Es una Asociación Cultural Granja Escuela, donde trabajan para crear un nodo de transición hacia un paradigma de sustentabilidad, responsabilidad y libertad. Organizan jornadas de puertas abiertas, talleres de formación, ciclos de cine-debate, espacios para compartir la experiencia y conocimientos, recuperando muchas veces formas de vida que se han abandonado. Entre muchas otras actividades, acogieron unas jornadas de introducción a la permacultura, dinamizadas por Jorge Lorenzo, un experimentado permacultor que además de su propia finca, ayuda a otros agricultores a diseñar sus espacios con esta filosofía en mente.

Este curso fue, para ser introductorio, extenso e intensivo, incurriendo en los trucos para producir comida en poco espacio, técnicas de compostaje, estrategias naturales para tratar plagas, formas de construir, y otros muchos temas condensados en cuatro jornadas que combinaban una aproximación tanto teórica como práctica, muy útiles para cualquier nivel. Además del valor formativo, se constituye un espacio de diálogo que desemboca en cambios de percepción sobre las problemáticas que rodean la filosofía de la permacultura, e intercambio de experiencias de las y los participantes.

NOMBRE DEL EVENTO	La Finca Permacultural
DURACIÓN	Cuatro sesiones de cuatro horas cada una, repartidas a lo largo de varias semanas
LUGAR	Ecofinca La Tajea
Nº DE PARTICIPANTES	Alrededor de veinticinco participantes, variando en cada sesión
PERFIL DE PARTICIPANTES	Un amplio perfil de participantes, tanto en edad, sexo, y entornos profesionales, con el punto de interés en conocer la permacultura, ya fuese para comenzar sus propias fincas o conocer más de la disciplina
FLUJO DE LA DINÁMICA	Se comienza con una sesión que indaga en el contenido teórico, después se explica en qué consiste la práctica y se procede a ejecutarla
MATERIAL DE APOYO	Presentación y notas de apoyo
MATERIAL DE TRABAJO	Guantes, azadas, cubos y otros contenedores reutilizados, semilleros, sustratos, material natural del entorno



Animetrage en Igualdad

Es un evento itinerante, que convierte al cine en una herramienta de transformación social. Un movimiento cultural que reivindica la simbiosis entre el ecosistema virgen y natural de La Palma con el sintoísmo del cine de animación japonés basado en el respeto por la naturaleza y la concienciación de igualdad de género, a través de las jornadas de igualdad donde se analizan diferentes fragmentos de cine anime con el fin de detectar cuando una película es sexista o no, y así desarrollar la perspectiva de género. Además es un espacio que acoge el movimiento cosplayer de las islas. El director del festival, Efrén Fernández, junto con Juan, más conocido como Jota Vamps, agente de igualdad y cosplayer profesional, son quienes dinamizan el festival con sede en Santa Cruz de La Palma, y otras islas que regularmente acogen el evento a través de colaboraciones con los cabildos y ayuntamientos.

Animetrage conecta personas con cultura, producto con contexto, subculturas con eras, artistas con el mundo. No sólo a los jóvenes de Canarias afines con la animación y cultura japonesa, que se ven afectados por la insularidad en el archipiélago, sino también a los jóvenes, adultos, y cualquier aficionado, que no encuentra en su entorno cultural actividades de este tipo. No se centra únicamente en la cinematografía, también dinamizan con intervenciones del público a través de preguntas abiertas y sorteos, traen a artistas locales, así como cosplayers que exhiben sus creaciones y comparten sus experiencias en el tema.

NOMBRE DEL EVENTO	Animetrage en Igualdad
DURACIÓN	Entre seis y siete horas
LUGAR	Dependiendo del evento
Nº DE PARTICIPANTES	Alrededor de treinta y cinco
PERFIL DE PARTICIPANTES	Adolescentes y jóvenes adultas
FLUJO DE LA DINÁMICA	Comienza con una presentación del evento, se procede a ver la muestra cinematográfica, y al cierre se hacen intervenciones con el público. Se hacen también presentaciones por parte de cosplayers profesionales, dinamización de juegos de rol, y socialización entre los participantes.
MATERIAL DE APOYO	Presentación, banners
MATERIAL DE TRABAJO	Juegos de mesa y rol, material de los juegos como cartas, tokens, etc.

Seminarios y talleres en el contexto formativo

A lo largo del curso se dieron lugar varios espacios de colaboración entre la Cátedra de Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible de la ULL y el Grupo de Investigación e Innovación en Diseño de la Facultad de BBAA, organizados desde la asignatura de Ecodiseño, y contando por tanto con la participación directa o indirecta del alumnado.

En enero del 2019 se celebró durante dos días el Seminario de Ecodiseño, Economía Circular y Emprendimiento Social, en la Facultad de Bellas Artes. Este espacio fue creado desde la Cátedra de Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible para compartir reflexiones y experiencias en materia de ecodiseño, economía circular y emprendimiento social, con una perspectiva desde el arte y el diseño, y con enfoque sistémico, a través de experiencias de investigación y diálogo entre disciplinas y del emprendimiento y responsabilidad social.

Fue una de los primeros seminarios de esta temática a los que tuve oportunidad de acudir, y sin duda supuso un antes y un después para entender el potencial social y educativo del diseño, además de unificador con otras preocupaciones no necesariamente estéticas o comunicativas, sino sistémicas y ambientales. Además la implicación del alumnado, mis compañeros, fue clave para su aprendizaje, y al compartir sus experiencias el mío propio; no solo participaban del acondicionamiento del espacio, sino también presentando sus

proyectos de la asignatura de Ecodiseño, y moderando algunos bloques dentro de los seminarios.

Este evento fue acompañado del primer Taller de Iniciación al Vermicompostaje que acogió la Facultad y la asignatura de Diseño y que fue dinamizado por Inversa Compostaje, tratando además la comunicación ambiental en la gestión de la fracción orgánica, analizando los retos para el diseño de servicios comunicación ambiental en materia de compostaje. En octubre de ese mismo año, se celebra otro taller de Iniciación al Vermicompostaje y la lombricultura como proyecto piloto para el proyecto de compostaje comunitario "Campustaje", consistentes en un seminario y taller teórico-práctico, que se celebran entre La Facultad de BBAA y la sección de Ingeniería Agraria.



NOMBRE DEL EVENTO	Seminario de Ecodiseño, Economía Circular y Emprendimiento Social
DURACIÓN	Dos días, sesiones de seis y tres horas
LUGAR	Facultad de Bellas Artes
Nº DE PARTICIPANTES	Alrededor de cincuenta personas
PERFIL DE PARTICIPANTES	Estudiantes y profesionales de diseño, personas interesadas en las temáticas de las conferencias, variando edad y profesión
FLUJO DE LA DINÁMICA	Ciclo de conferencias, con pausas de descanso, y taller práctico al final
MATERIAL DE APOYO	Presentaciones de las conferencias, acondicionamiento del espacio mediante plantas de interior y decoraciones a base de envases reutilizados
MATERIAL DE TRABAJO	Guantes, azadas, cubos y otros contenedores reutilizados, sustrato, material vegetal

En el siguiente año y de nuevo en enero, vuelven a celebrarse unas jornadas de índole similar. En este evento se muestran los resultados del cuatrimestre cursando Ecodiseño, que sirvió sobretodo para profundizar y consolidar el proyecto piloto de compostaje comunitario en los campus universitarios “Campustaje”, que permitió usar el diseño y el espacio del aula como laboratorios vivos de innovación social y sostenibilidad.

Nuevamente, el espacio que se crea para estas jornadas fomenta situaciones transdisciplinares y participativas de aprendizaje, investigación y transferencia de conocimientos en la gestión descentralizada de los residuos orgánicos biodegradables, se combinaron conferencias magistrales con paneles breves de experiencias, debates, y sesiones de trabajo colaborativo. Además de volver a contar con la experiencia del taller práctico de Iniciación al vermicompostaje y la lombricultura como sistemas descentralizados de gestión de la fracción orgánica, convirtiéndolo a estos en recursos valiosos con múltiples beneficios en jardinería, agricultura, secuestro de carbono, mitigación del cambio climático y la desertificación.

Para las alumnas y alumnos que participamos como presentadores de nuestros propios proyectos fue un momento clave de aprendizaje y de asentamiento de lo aprendido a lo largo de la asignatura, y sirvió para dejar constancia de los esfuerzos realizados y las conclusiones alcanzadas. La visita de campo a la Finca El Mato fue un cierre imprescindible tanto del seminario

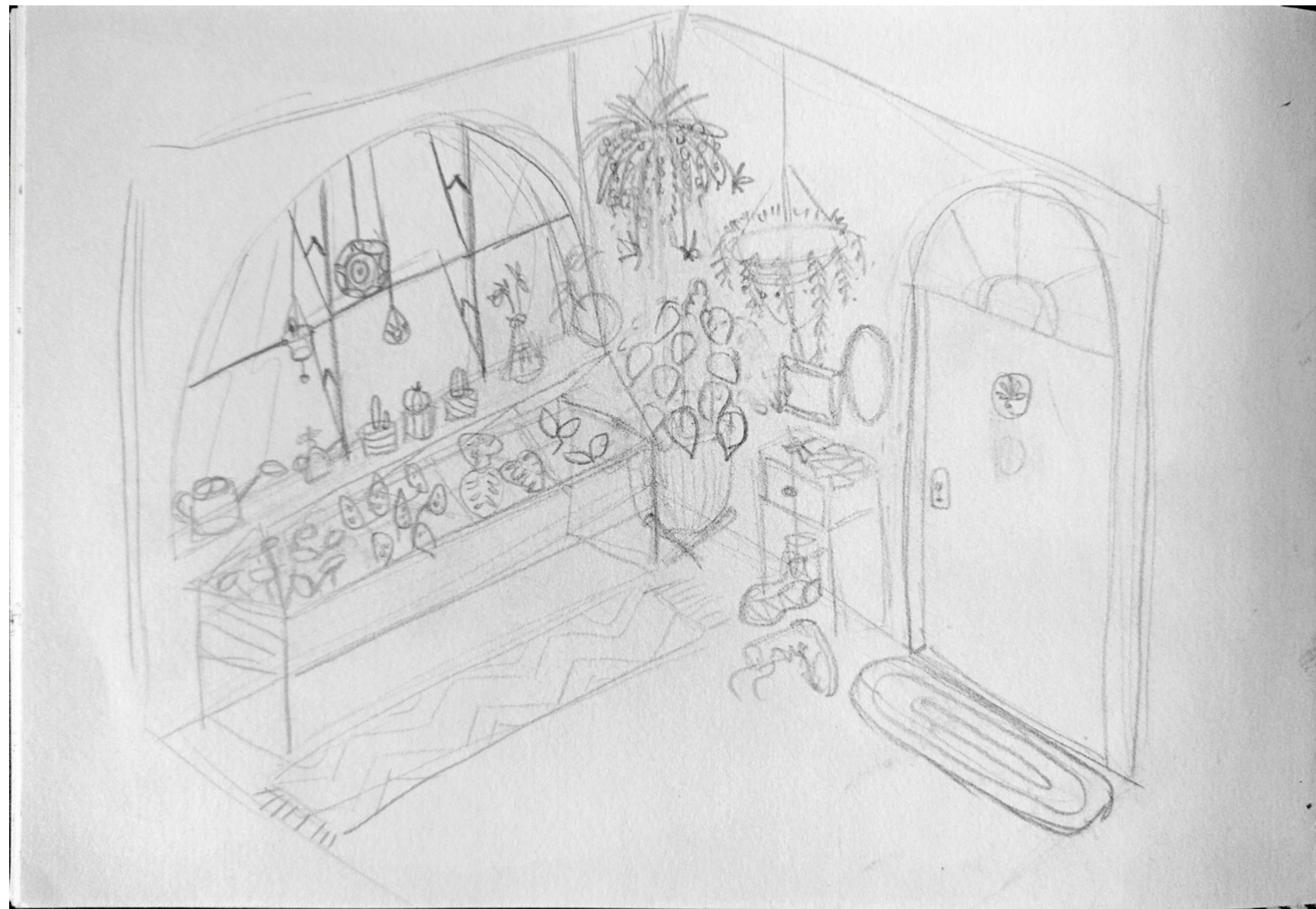
como de la asignatura, en la que experimentamos de primera mano y muchos por primera vez como un sistema de diseño puede aplicarse a materias como la agricultura o el diseño de hábitats humanos sostenibles.

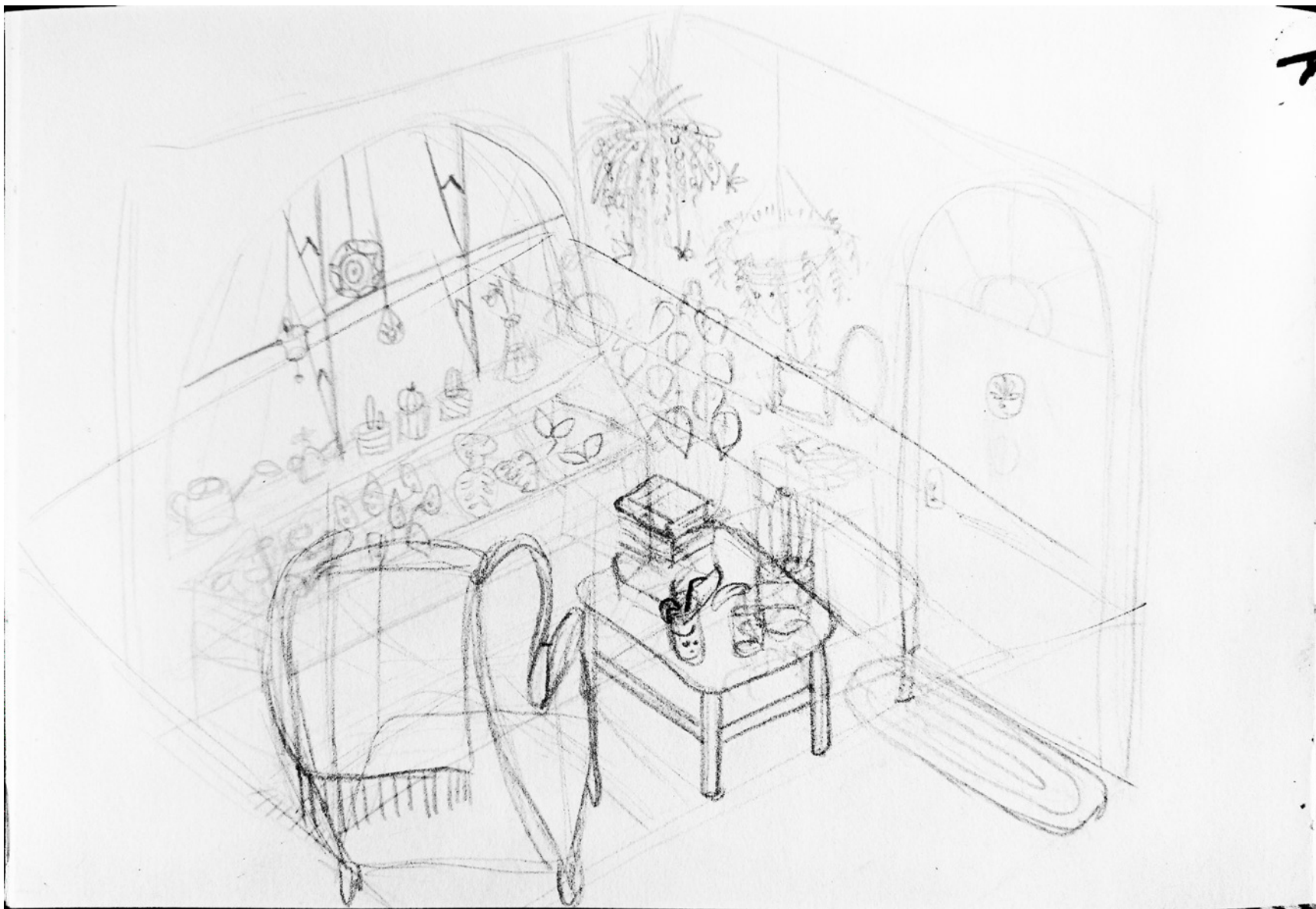
NOMBRE DEL EVENTO	Diseño de Sistemas de Compostaje y gestión de bio-residuos. Una aproximación transdisciplinar
DURACIÓN	Dos días, en dos sesiones de cinco horas y una de dos horas
LUGAR	Facultad de BBAA y Finca El Mato Tinto
Nº DE PARTICIPANTES	Alrededor de cincuenta personas
PERFIL DE PARTICIPANTES	Estudiantes y profesionales de diseño, personas interesadas en las temáticas de las conferencias, variando edad y profesión
FLUJO DE LA DINÁMICA	Ciclo de conferencias, con pausas de descanso, taller práctico y visita a la finca con presentación posterior del proyecto
MATERIAL DE APOYO	Presentaciones de las conferencias, acondicionamiento del espacio mediante plantas de interior y decoraciones a base de envases reutilizados
MATERIAL DE TRABAJO	Guantes, azadas, cubos y otros contenedores reutilizados, sustrato, materiales reutilizados



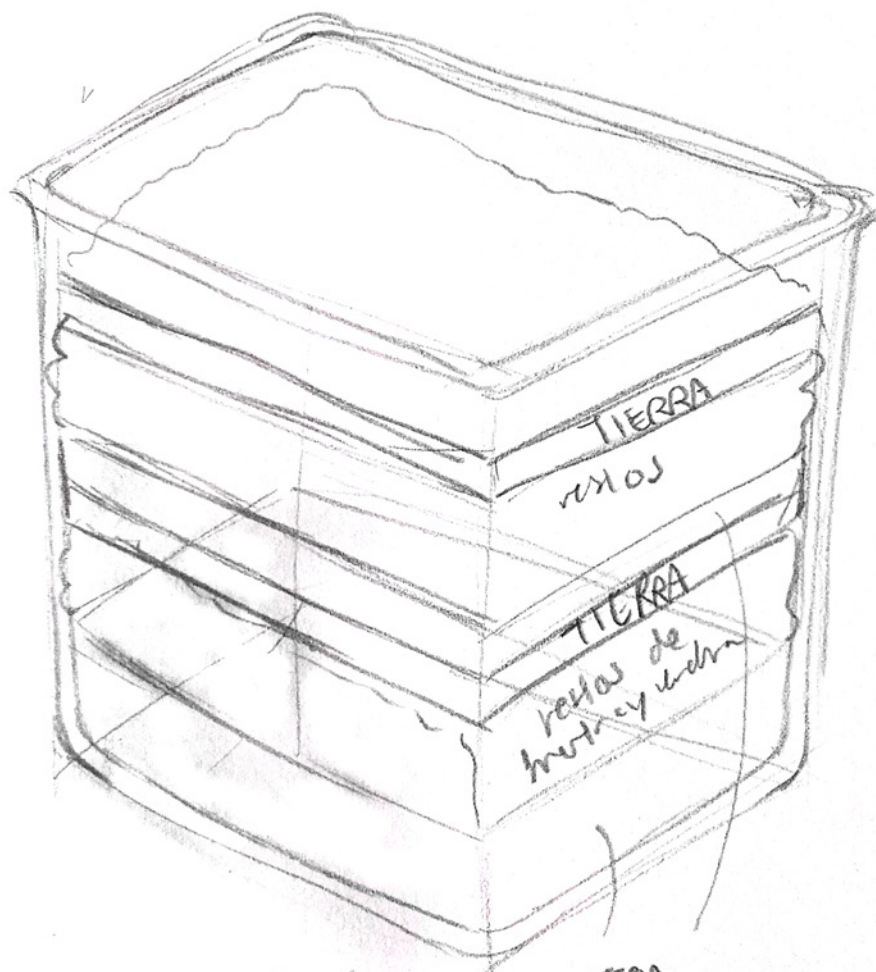


Anexo III. Bocetos



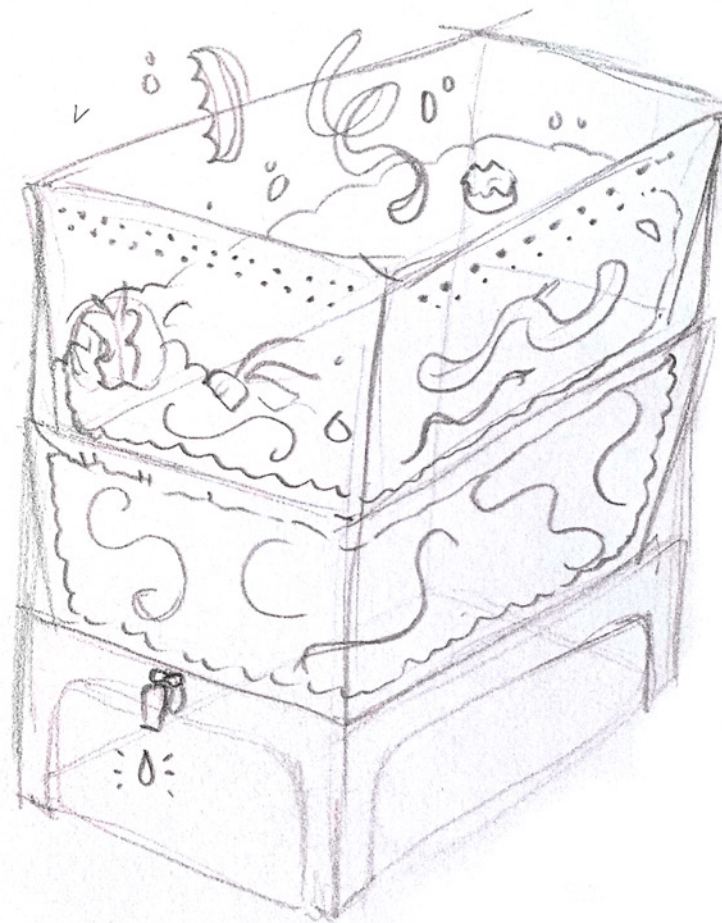




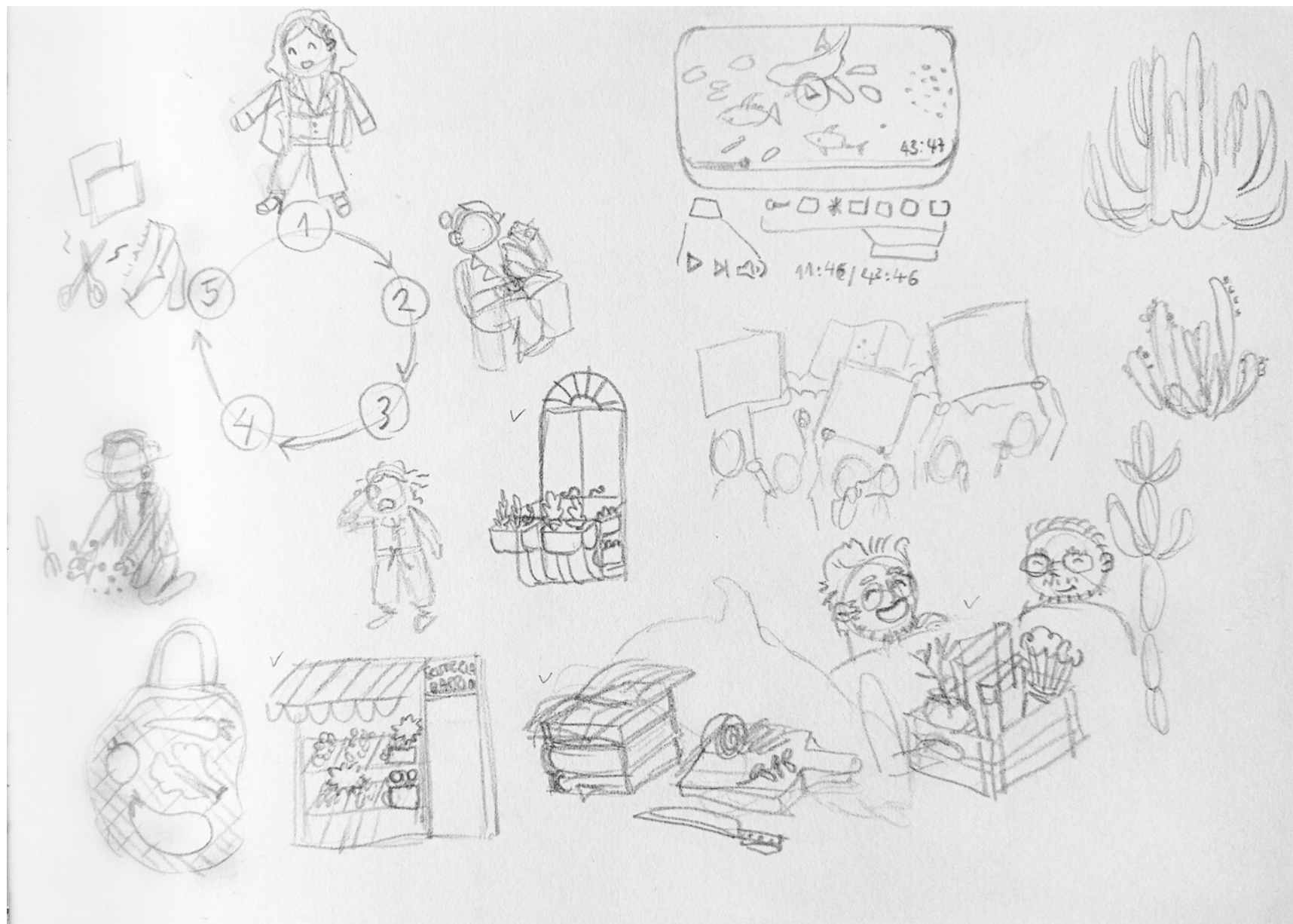


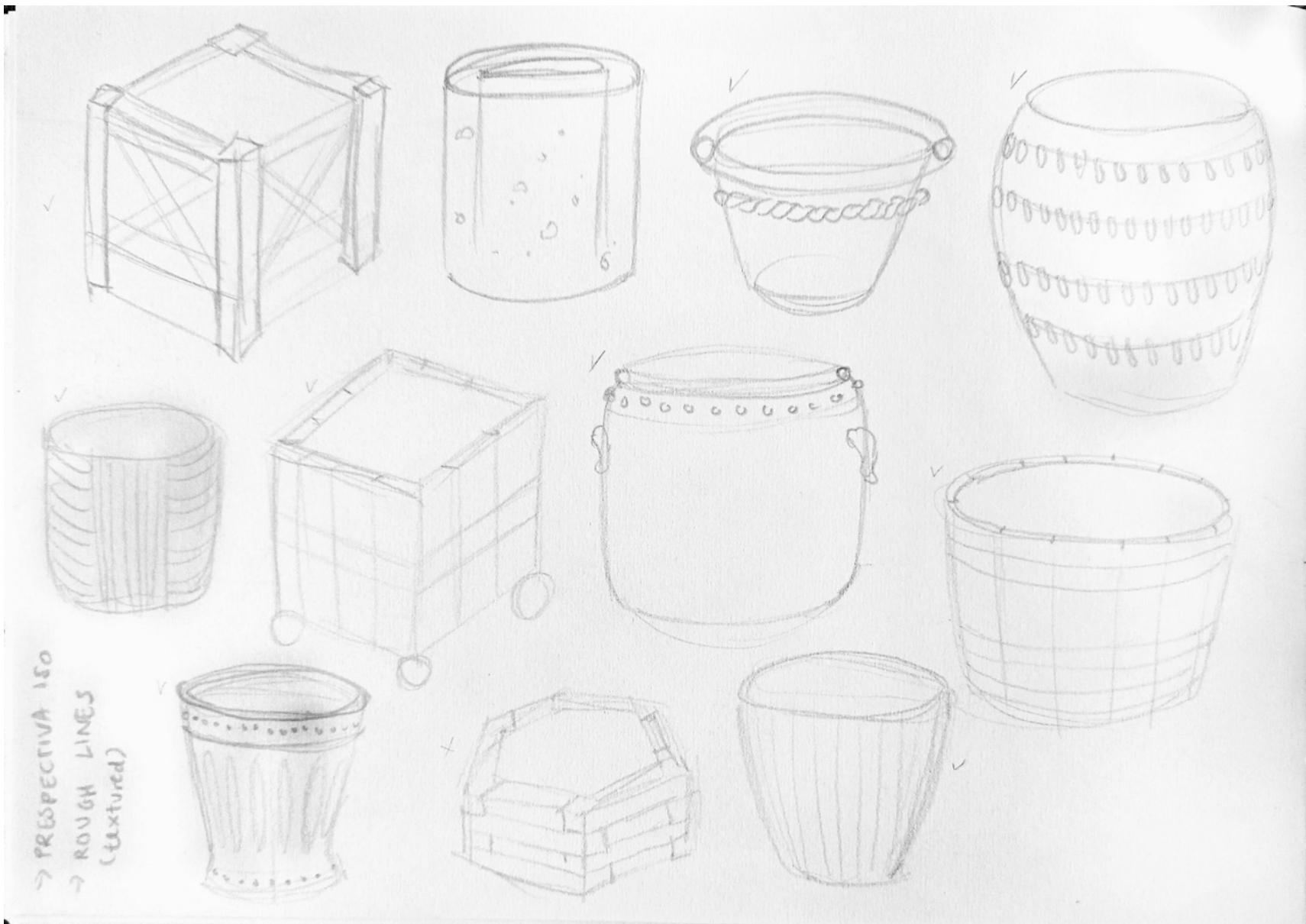
Boonita style *

MATERIA VEGETAL SECA



vermicompost





PLANTERRA

PLANTERRA

Planterra

PLANTERRA

PLANTERRA

Planterra

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA



PLAN TERRA. PLANTERRA.

PLANTERRA

PLANTERRA

PLAN TERRA

PLANTERRA

PPRRR ← check check consistency

PLAN TERRA.

PLAN TERRA

PLAN TERRA

T PLAN ERRU.
PLAN TERRU.

PLAN TERRA. PLANTERRA.

PLANTERRA.

PLANTERRA.

PLANTERRA

PLANTERRA.

PLAN TERRU.

PLAN PLANTERRA
TERRA

PLANTERRA LOW.

PLANTERRA HIGH.

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA

PLANTERRA

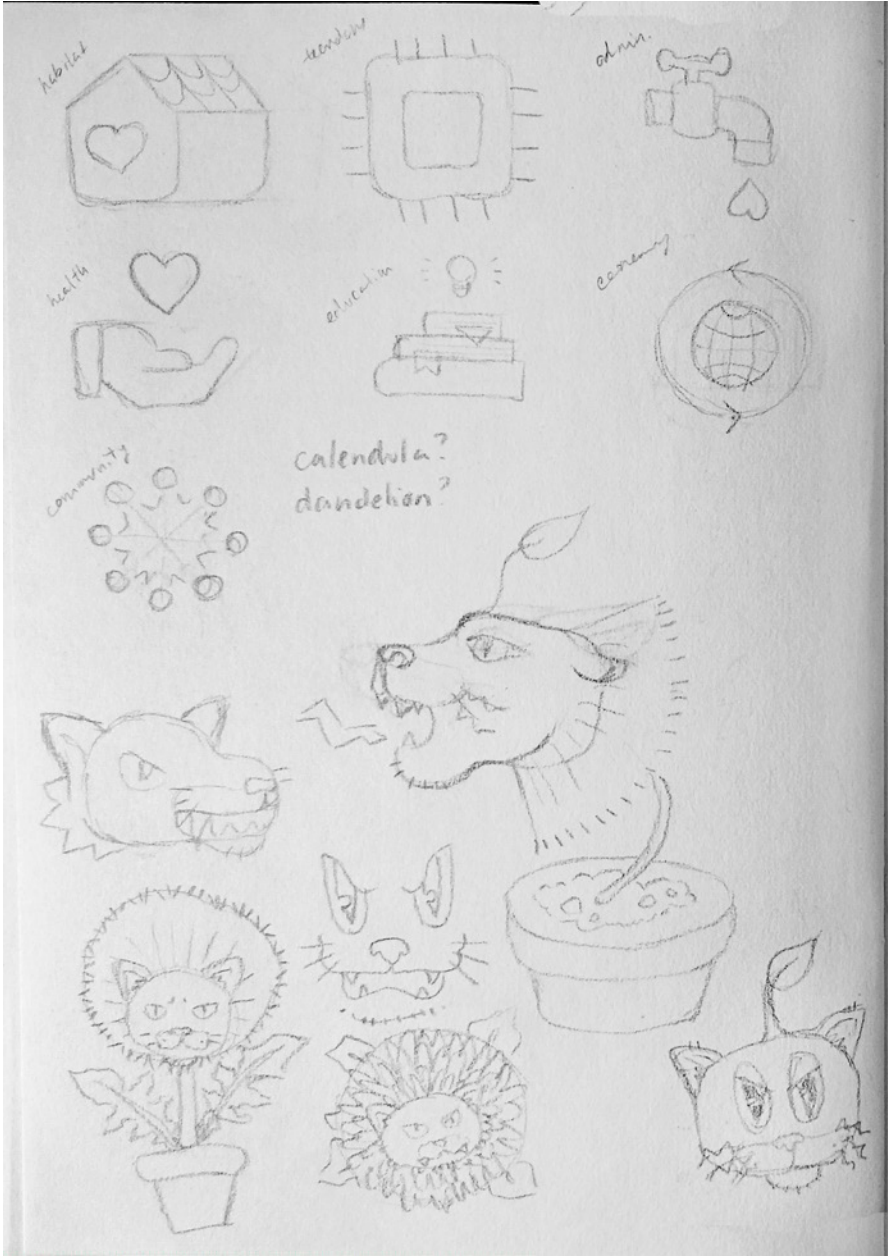
RR plantet

Planterra

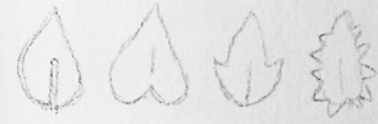
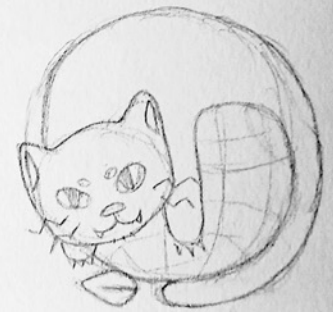
PLANTTE

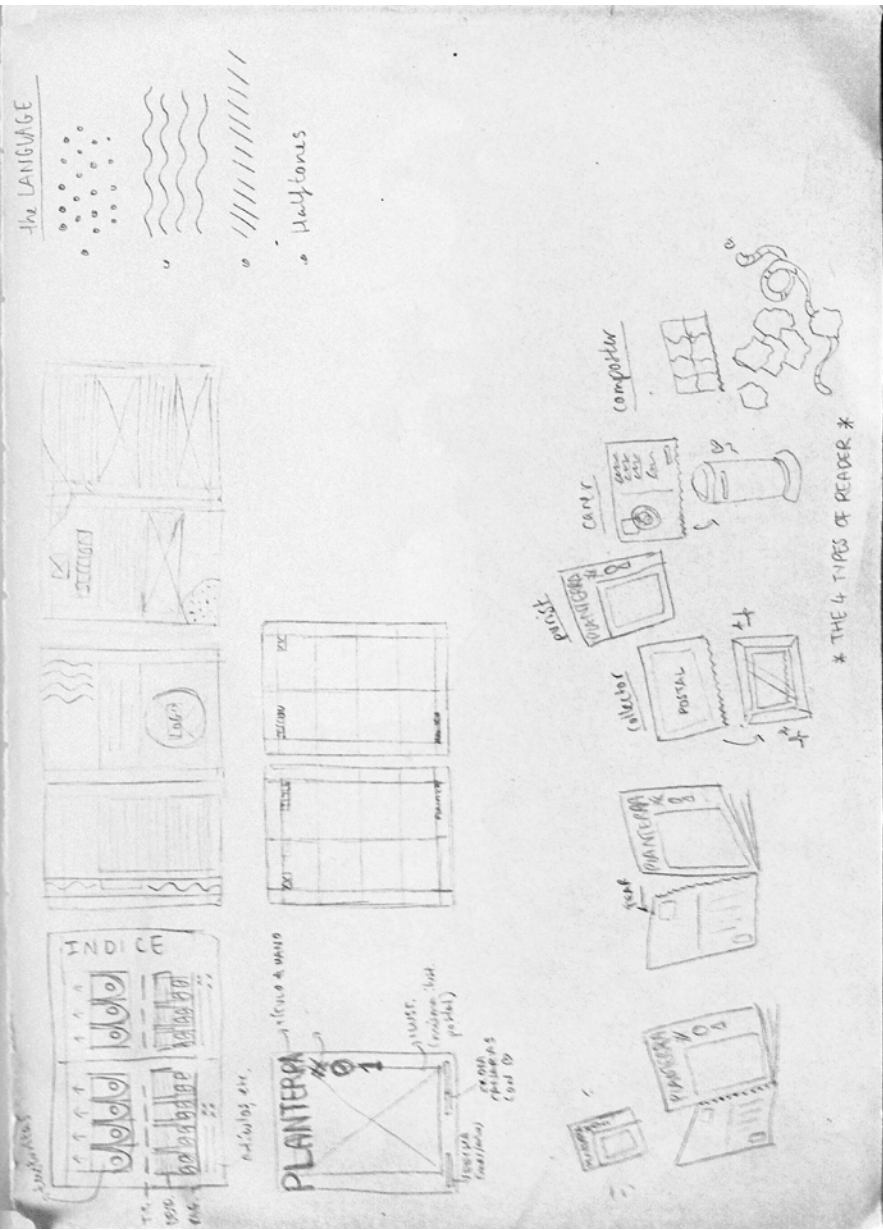
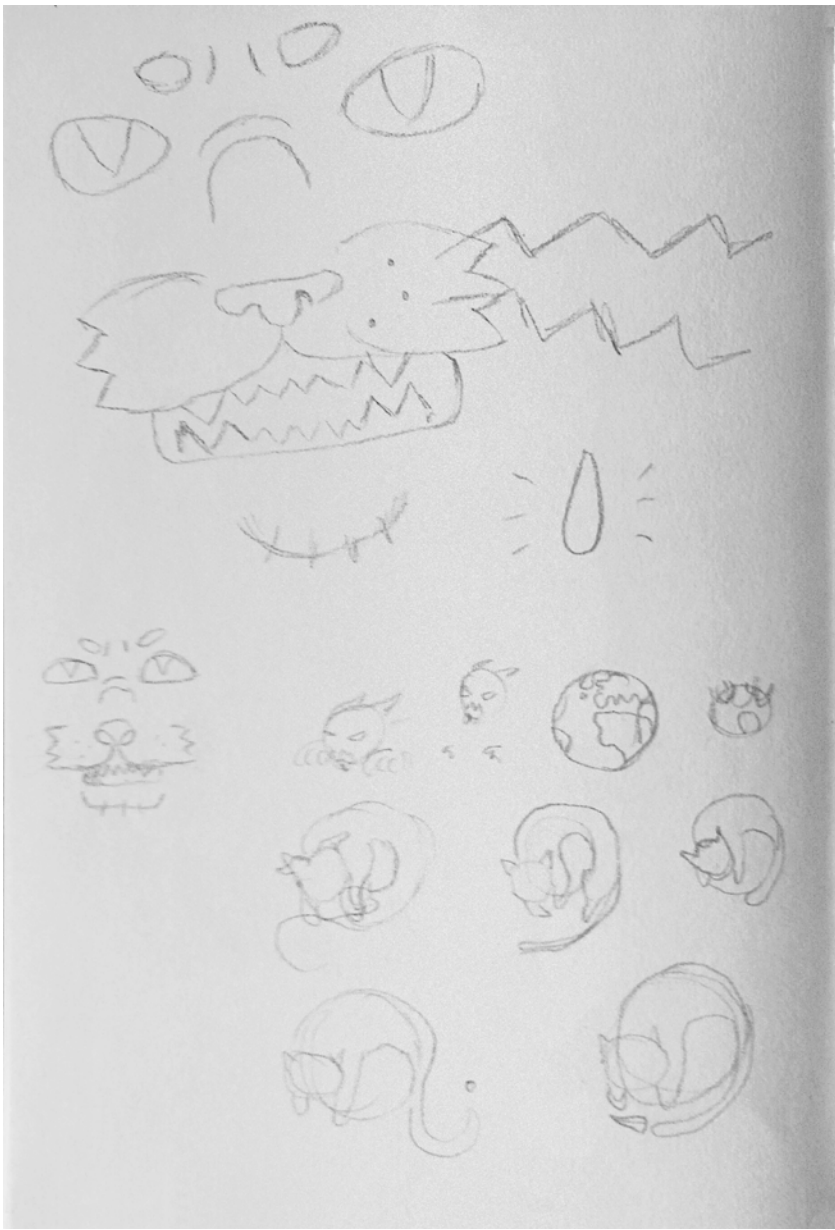
PLANTERRA

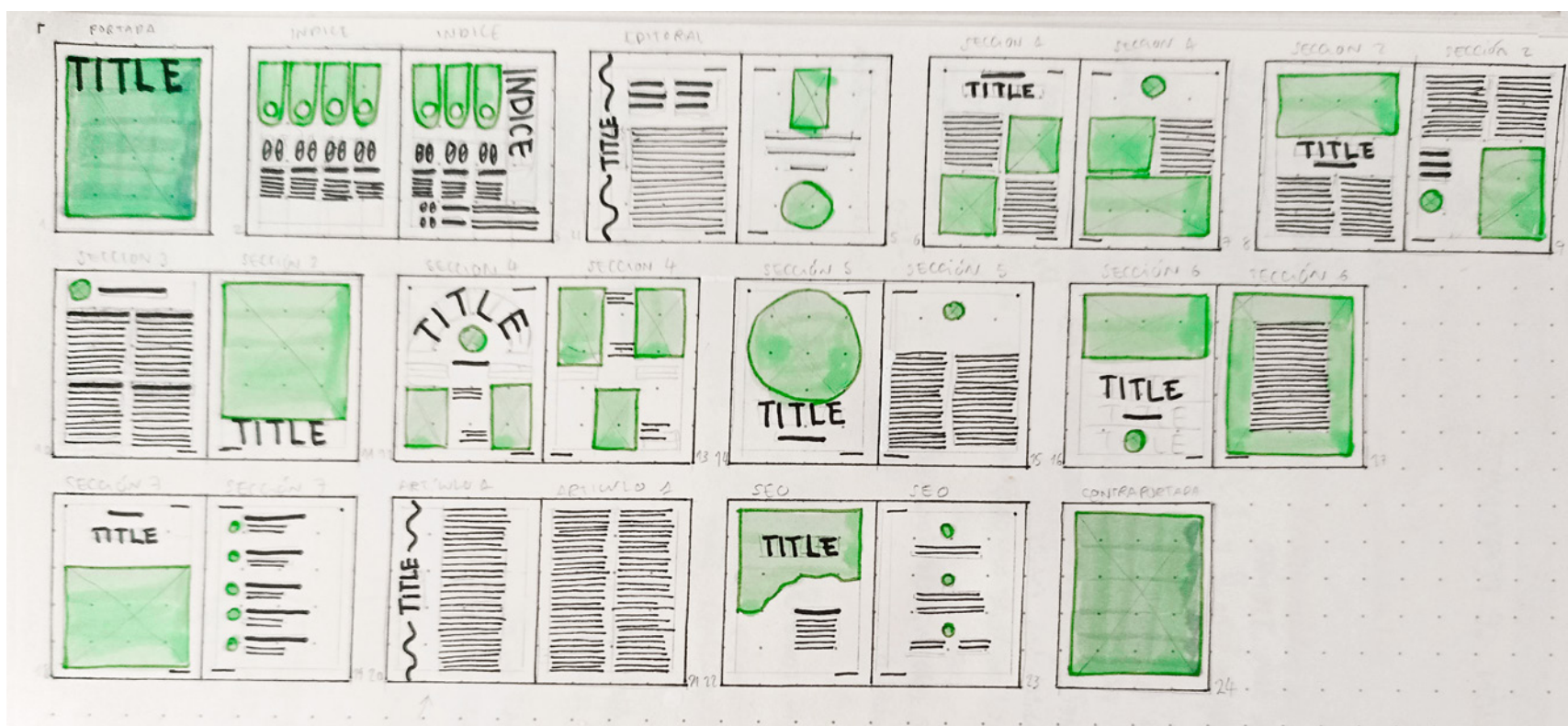
PLANTERRA

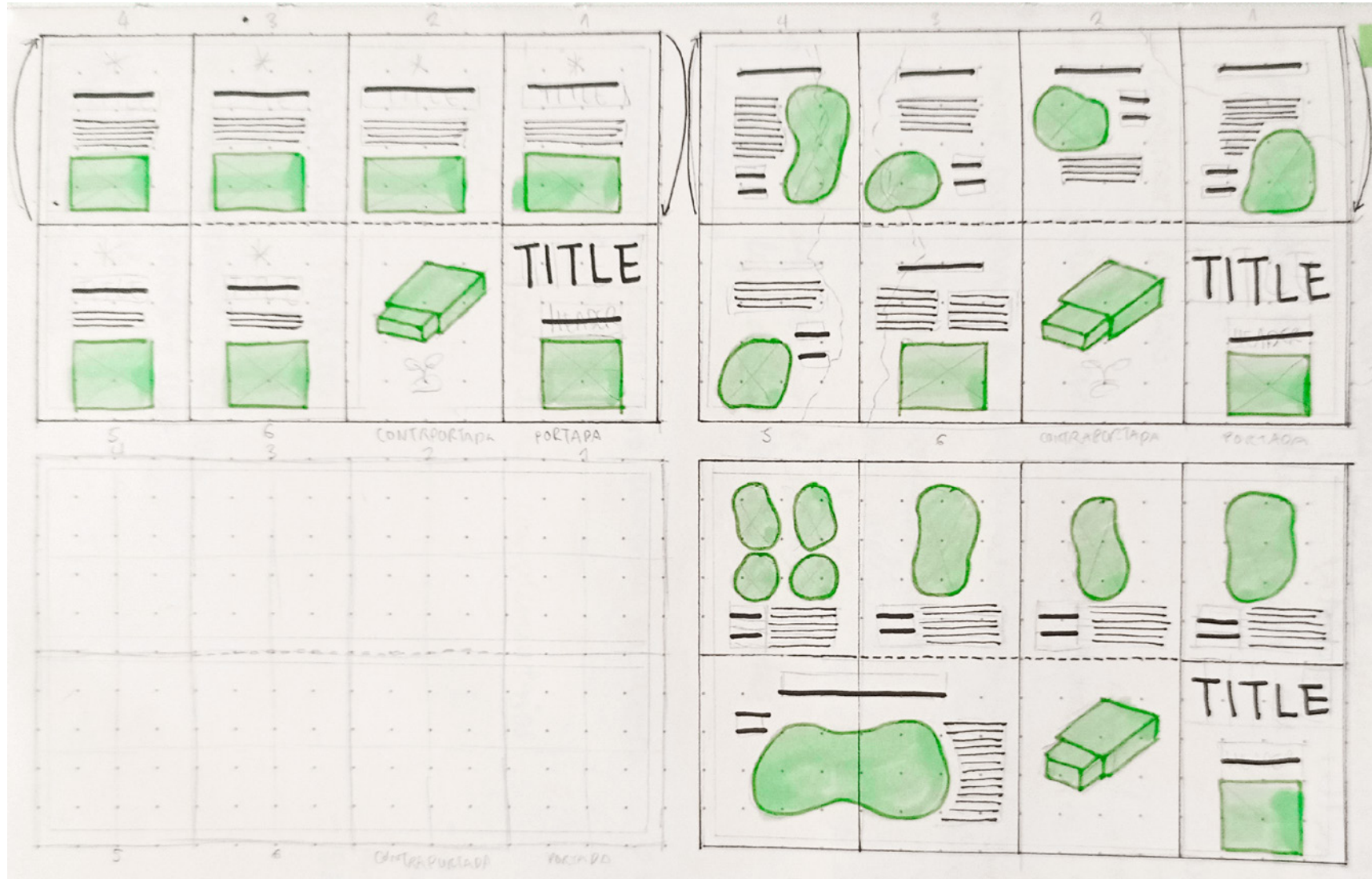


adorable
enfocando
naja cola
oro
mas triángulo
bigotes afijos
balita del mundo













PLANTERRA

Memoria de Proyecto de Final de Grado

© 2022