

TFG

SEMILLERO

UN FANZINE CONTRA LA DESPOBLACIÓN RURAL

Presentado por Teresa Torres Obrador

Tutora: María Carmen Poveda Coscollá

Co- tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN/SUMMARY

Esta memoria cubre el proceso de autoedición de un fanzine desde su génesis hasta su distribución. La idea principal en torno a la que gira la publicación es el concepto de despoblación rural, un fenómeno que afecta a una gran parte del territorio español. Idealmente, este proyecto nace como un medio para reunir y dar voz a esos jóvenes preocupados por el futuro de los pueblos. En el interior del fanzine se recopilan textos propios y ajenos que describen esta problemática acompañados por ilustraciones originales. La estructura sigue un formato inspirado en el de las revistas dividido en secciones. Su público objetivo son las personas de entre dieciocho y treinta años con cierta inquietud sobre la vida fuera de las grandes urbes. *Semillero* se centra en los problemas sociales que afectan específicamente a esta población y que soluciones se pueden poner sobre la mesa a la hora de frenar el fenómeno de la España Vacía.

This report covers the process of self-publishing a fanzine since its genesis to its distribution. The main idea of the publication is the concept of rural depopulation, a phenomenon which affects a great part of Spain. Ideally, this project is born as a medium to reunite and give a voice to the youth worried about the future of rural Spain. Inside the fanzine, there are compiled texts describing this problem accompanied by original illustrations. The structure follows the one used normally in magazines divided by sections. Its target is people between eighteen and thirty years old with some discomfort about the topic. *Semillero* (seedbed) is centered around the social problems that affect specifically this population and the possible solutions that could stop the phenomenon of Empty Spain.

PALABRAS CLAVE/KEY WORDS

fanzine, diseño, ilustración, autoedición, España vacía, despoblación rural

fanzine, design, illustration, self-publishing, Empty Spain, rural depopulation

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2.1 OBJETIVOS GENERALES	5
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
2.3 METODOLOGÍA	6
3. PROYECTO SEMILLERO	7
3.1 CONTEXTO DEL FANZINE. CONCEPTOS CLAVE	7
3.1.1 <i>Despoblación rural. La España vacía</i>	7
3.1.2 <i>¿Por qué los jóvenes se van del pueblo?</i>	9
3.1.2.1 <i>Mujer trabajadora en el campo</i>	10
3.1.2.2 <i>Realidades LGTBIQ+ en el medio rural</i>	11
3.1.3 <i>Breve historia del fanzine</i>	12
3.2 CONTEXTO DEL PROYECTO. REFERENTES	13
3.2.1 <i>Antecedentes de lo rural en la cultura</i>	13
3.2.2 <i>Referentes del proyecto. Estética</i>	16
3.2.3 <i>Referentes del proyecto. Publicaciones</i>	19
3.3 DESARROLLO DEL FANZINE	20
3.3.1 <i>Estructura</i>	20
3.3.2 <i>Diseño</i>	21
3.3.3 <i>Ilustraciones</i>	21
3.4 RESULTADOS FINALES	21
3.5 ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN	25
4. CONCLUSIONES	25
5. REFERENCIAS	26
6. ÍNDICE DE FIGURAS	30

1. INTRODUCCIÓN

¿Cómo sentirse orgulloso de las raíces si desde que tienes consciencia te han enseñado que la única opción posible para prosperar es la de marcharse? (Sánchez, 2019)

El *Proyecto Semillero* nace al observar un fenómeno endémico de la Edad Contemporánea: el éxodo rural. La inquietud alrededor de este tema se generó a partir de una serie de viajes a través de algunas zonas de la llamada *España Vacía*: Castilla y León, La Rioja y la provincia de Castellón. El concepto de *España Vacía* se refiere a los territorios españoles que experimentan el fenómeno llamado despoblación: la pérdida progresiva de habitantes que desemboca en una tasa de crecimiento demográfico negativo. Esta situación afecta mayoritariamente a áreas rurales, aunque muchas capitales de provincia también la sufren.

La pérdida progresiva de la población rural en España no es un caso aislado: muchos países desarrollados o en vías de desarrollo sufren este fenómeno demográfico. Este hecho se ha ido extendiendo paulatinamente desde la Revolución Industrial, nacida en un contexto en el que la vida en el campo era especialmente difícil y buscar un futuro mejor en las crecientes ciudades era natural. Sin embargo, con todas las mejoras que los siglos XX y XXI han supuesto para la red de transportes, las comunicaciones e infraestructuras o la mecanización del trabajo agrícola, hoy en día es más fácil que nunca vivir en el campo. Sin embargo, los datos demográficos no reflejan que más personas hayan decidido abandonar las ciudades debido a estas mejoras, sino todo lo contrario. Año tras año la población urbana sigue creciendo en detrimento de la rural. Este fanzine surge con la intención de comunicar esta problemática a las personas más jóvenes que todavía no han abandonado su pueblo, se han visto abocados a ello, mantienen una relación conflictiva con su lugar de origen o incluso han crecido en una ciudad, pero están interesados en el medio rural, con el objetivo de visibilizar el fenómeno de la despoblación rural y sus consecuencias entre ellos. Para ello, el fanzine se revela como el formato idóneo dado la libertad creativa que permite unido a su tradición como medio de crítica social.

La siguiente memoria recoge el proceso que se ha seguido a la hora de autoeditar este fanzine. En primer lugar, se comenta el desarrollo la investigación previa que se ha llevado a cabo alrededor de conceptos como *despoblación rural* o *sexilio* con el objetivo de contextualizar el proyecto. A continuación, se expone el marco artístico y cultural que ha influido en la génesis de la gráfica de *Semillero*. Finalmente se relata el método que se ha seguido a la hora de crear el contenido del fanzine y se muestra el resultado final.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

2.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo principal de este proyecto es comunicar a través del formato del fanzine las conclusiones a las que he podido llegar respecto a los motivos del abandono de los pueblos por parte de las personas jóvenes. Otros objetivos relevantes del proyecto son:

-Aprender a realizar y autoeditar un fanzine de principio a fin y conocer de primera mano todos los pasos de su proceso de producción.

-Desarrollar una gráfica adecuada y atractiva para el público objetivo de este proyecto.

-Crear un espacio de encuentro para las personas jóvenes preocupadas por la despoblación rural y la vida en los pueblos.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

-Dar visibilidad a la problemática del éxodo rural y sus motivos.

-Dominar el programa InDesign como herramienta de maquetación.

-Aprender el sistema de impresión en risografía.

-Ilustrar textos de forma adecuada a su contenido y público objetivo.

-Diseñar un personaje o mascota como hilo conductor de un proyecto.

-Desarrollar productos de *merchandising* relacionados con un producto.

2.3 METODOLOGÍA

Los métodos empleados para la realización de este proyecto se dividen en dos etapas: el periodo de investigación previa y el de ejecución o proceso creativo, realizados en este orden. Para llevar a cabo la búsqueda de información de la primera etapa, se recurrió en un primer momento a la revisión bibliográfica de todo el material escrito disponible sobre el concepto de despoblación rural. Sin embargo, la literatura al respecto de la franja etaria que me interesaba para este proyecto no era muy extensa y, sobre todo, repetía generalidades sobre por qué los jóvenes abandonan los pueblos. Por ese motivo decidí recurrir a la encuesta, realizada de manera anónima y *online* a través de la aplicación *Formularios de Google*, software gratuito de la compañía. En ningún caso se han tomado estas encuestas como verdades objetivas, ya que en primer lugar la cantidad de encuestados no es suficiente como para establecer una tendencia y en segundo, las encuestas están atravesadas por mi propia subjetividad. Fue más bien un método para reparar en que las experiencias no son universales y las realidades son muy diversas. Se realizaron dos encuestas. En la primera se preguntó a 69 estudiantes de cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria respecto a la problemática del éxodo rural y la juventud. (Ver anexo II) La segunda encuesta se centró en la población que se identifica como parte del colectivo LGTBIQ+ (lesbianas, gais trans, bisexuales, intersexuales, *queer* etc.) Las 96 personas encuestadas respondieron preguntas relacionadas con la manera en que vivir en el pueblo o en la ciudad afecta a este colectivo (ver anexo III). Por último, se recurrió a las entrevistas personales para conocer a fondo las opiniones de otras personas jóvenes respecto al tema, como la que se reproduce en las páginas 16 y 17 del fanzine (Ver anexo I).

Durante la segunda parte del proyecto, el periodo de ejecución se ha intentado se lo más fiel posible al proceso editorial de una revista. Tras el proceso de investigación previa de los temas a tratar, fueron redactados los textos en forma de artículo. Tanto los textos propios como los recibidos en concepto de columnas de opinión se sometieron a un proceso de corrección y revisión. Tras esto, se procedió al diseño de los contenidos conforme a cada artículo. Finalmente se elaboró una portada acorde al carácter del fanzine, se maquetó todo el contenido en un mismo documento y se procedió a hacer una prueba de impresión antes de la tirada final para comprobar el color.

3. PROYECTO SEMILLERO

3.1 CONTEXTO DEL FANZINE. CONCEPTOS CLAVE

3.1.1 Despoblación rural. La España vacía

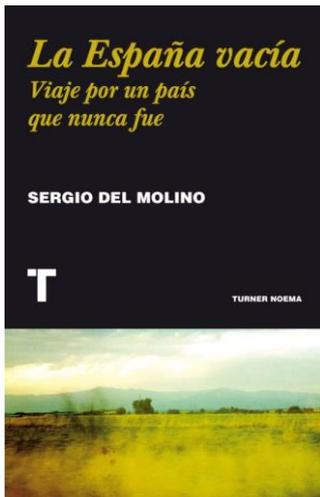


Fig. 1 Sergio del Molino, *La España vacía. Viaje por un país que nunca fue*, (2019)

El adjetivo rural se refiere perteneciente o relativo a la vida del campo y a sus labores. Proviene del latín *rus*, que designa el campo como espacio abierto frente a los núcleos más densamente poblados (RAE, 2021). Muchas veces se utiliza su antónimo, urbano, para definir lo rural. Lo urbano se refiere a aquello relativo a la ciudad, pero también es un adjetivo sinónimo de educado. Por el contrario, se aplica el calificativo de rústico, que comparte raíz con rural, a alguien poco educado o civilizado además de utilizarse como término para designar al hombre que trabaja el campo (RAE, 2021). Como podemos ver, el dualismo campo/ ciudad está tan íntimamente integrado en nuestra propia lengua que incluso les atribuye características a los habitantes de uno y otra. No sorprende que cueste desembarazarse de las ideas preconcebidas que rodean ambos términos. Pero pese a este concepto negativo del campo y sus habitantes, el interés en él ha crecido a la par que las ciudades han proliferado. Los ciudadanos “escapan” al campo cuando sus agendas se lo posibilitan, contemplándolo como un lugar de ocio, un sitio en el que desconectar. Como narra Paco Roca en su novela gráfica *La casa* (2015), muchas familias españolas empezaron a poderse permitir una segunda residencia en el campo a partir del llamado “milagro económico español”, iniciado en 1959 hasta la crisis del petróleo de los años 70. Paradójicamente este “milagro” se alimentaba de los habitantes de la España rural que abandonaban sus pueblos en busca de más oportunidades en las ciudades, para finalmente ser capaces de permitirse volver a disfrutar del campo en sus vacaciones.

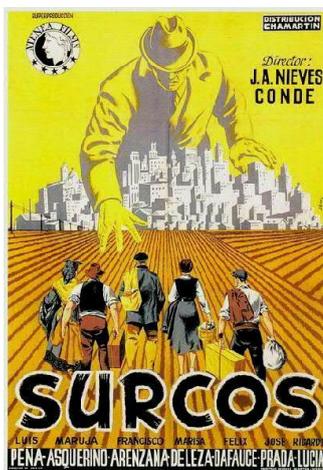


Fig. 2. Cartel del filme *Surcos* (1951), dirigida por José Antonio Nieves Conde.

El concepto de España Vacía nació para referirse a los territorios despoblados españoles y procede del ensayo *La España vacía, viaje por un país que nunca fue*, escrito por Sergio del Molino (2016). Desde la publicación de este ensayo, el fenómeno ha ido recibiendo una atención creciente por parte de los medios, la población general y el gobierno. El origen de la despoblación rural se suele situar en el éxodo que entre 1960 y 1970 sufrieron muchos pueblos de España, alentado por el anteriormente mencionado “milagro económico español”. En el filme *Surcos* (1951), perteneciente a esa época, se nos cuenta de manera agrídulce una historia que podría ser la de cualquier familia de las que abandonó el campo en aquel momento (Fig. 2). Sin embargo, como ilustra este mapa demográfico del Instituto Nacional de Estadística (Fig. 3), el éxodo rural continúa mientras que las principales capitales crecen sin medida. Esto crea un problema de doble filo. Por un lado, el del vaciamiento del interior de España; por el otro, el crecimiento insostenible de las ciudades. Este último provoca, entre otros, el encarecimiento de la vivienda haciendo imposible en muchos casos habitar en el núcleo urbano y desplazando a quien no puede permitirse

un alquiler hacia la periferia. (Fig. 4) Por otro lado, hace que las ciudades estén cada vez más densamente pobladas y sean un lugar menos agradable en el que vivir, perjudicando directamente la salud de sus habitantes. Según un estudio de la revista *Nature* (Abbott, 2011), vivir en una ciudad aumenta un 21% la probabilidad de padecer ansiedad y un 39% la posibilidad de experimentar trastornos en el estado de ánimo. Podemos decir, sin lugar a duda, que la despoblación afecta tanto al campo como a la ciudad.

En 2019 Teruel Existe, plataforma ciudadana que reivindica el abandono de la España Vacía por parte de la Administración General del Estado, decidió presentarse a las elecciones generales de noviembre con el fin de dar voz a reivindicaciones urgentes para el mundo rural de Teruel. El éxito de su candidatura fue rotundo, pues por primera vez una plataforma provincial llegaba a conseguir escaños en el Congreso de los Diputados y en el Senado

(Moreno, 2019). Teruel se encuentra actualmente entre las cuatro provincias más despobladas de España, junto con Soria, Ávila y Cuenca (INE, 2021). Esta victoria ha servido de precedente para que otras agrupaciones del mismo corte que han sigan su senda. Sin embargo, el fenómeno evidencia que tristemente los habitantes de la España Vacía se encuentran en la posición de tener que reivindicar infraestructuras básicas: entre sus focos de acción se encuentra la petición de que no se elimine el tren entre Zaragoza y Valencia o garantizar el acceso a internet con el que muchas zonas no cuentan (TERUEL EXISTE, 2018).

En 2020 fue fundada en España la Dirección General de Políticas contra la Despoblación (DGPD), órgano directivo del Ministerio para la Transición Ecológica y el Reto Demográfico. Este Ministerio elaboró minuciosa lista de 130 medidas alrededor de 10 ejes de acción en las que se promete un futuro mejor para la España rural (MITECO, 2021). Que por fin sean contempladas las necesidades de los habitantes de los pueblos es un gran paso, y aunque todavía falte mucho para que dejen de ser ciudadanos de segunda, estas medidas prometen un futuro esperanzador.

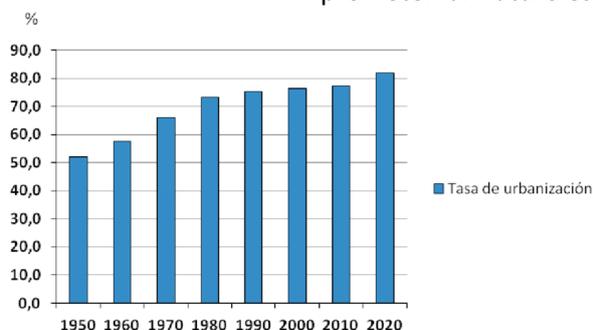


Fig. 3. Aumento de la tasa de urbanización (relación porcentual entre la población urbana habitantes de las ciudades y la población total de un país) entre el periodo 1950- 2020 en España.



Fig. 4. Relación entre los precios de alquiler y venta en el periodo 2007- 2019. Se puede observar que en el último lustro la desproporción en esta relación ha sufrido un desproporcionado crecimiento.

Cuando se declaró el Estado de Alarma el 14 de marzo de 2020 por la pandemia de virus SARS- CoV- 2, muchas personas abandonaron sus domicilios en las ciudades debido al confinamiento domiciliario obligatorio. La aparición de la Pandemia provocó un inusitado fenómeno de éxodo urbano, tanto voluntario como impuesto por las circunstancias económicas. Julio Llamazares, el aclamado autor de la novela *Lluvia amarilla* (1988), fue una de aquellas personas que decidieron huir de la capital en pos de una mayor seguridad para su familia, experiencia que describe en su última publicación *Primavera extremeña*.

“Nuestra ilusión, como la de todos los españoles, estuvieran donde estuvieran pasando la cuarentena, comenzó a ser la vuelta a la antigua vida, que, en nuestro caso concreto, estaba en Madrid y que habíamos abandonado hacía más de dos meses pensando que sería sólo por diez o quince días. En la sierra de los Lagares éramos felices a pesar de las circunstancias y de las noticias que nos llegaban de lo que sucedía en el mundo, estábamos disfrutando de una primavera que jamás olvidaríamos [...]” (LLAMAZARES, 2020)

El éxodo urbano provocado por la crisis del coronavirus ha llevado a muchas personas a plantearse su vida en la ciudad. Especialmente el trabajo a distancia o *teletrabajo* ha abierto la posibilidad de perseguir una carrera profesional a la vez que beneficiarse de las virtudes de la vida de pueblo (HERRERO, 2020). Esto ha provocado una oleada de esperanza para el futuro de la España rural, sin embargo, también ha puesto de manifiesto las carencias que estas áreas padecen.

3.1.2 ¿Por qué los jóvenes se van del pueblo?

Pese a los cambios que se están dando en cuanto a la problemática de la despoblación rural, toda transición opera lentamente y el fenómeno que nos ocupa en este proyecto sigue ocurriendo: el abandono de los pueblos por parte de la población joven. Tras la investigación descrita en el apartado 2.3, se llegaron a una lista de causas de este éxodo que se desarrolla a lo largo de los textos presentes en el fanzine:

1. Oportunidades laborales escasas
2. Conexión a Internet de bajo ancho de banda
3. Falta de centros educativos
4. Red de transporte deficiente
5. Servicios básicos en desaparición
6. Falta de variedad cultural
7. Desigualdad de la mujer y exclusión del colectivo LGTBIQA+

Los primeros seis puntos de la lista son los que normalmente cubren los medios y los más demandados por los defensores de las áreas rurales, y que tienen que ver con las infraestructuras y la financiación de las autonomías. Sin embargo, el último aspecto está menos visibilizado debido posiblemente a que refuerza el estereotipo de que los pueblos son lugares menos tolerantes con la diferencia y el cambio. El objetivo en este fanzine es visibilizar esta problemática de las que no se suelen hablar y que puede estar colaborando en parte al exilio de la población joven.

3.1.2.1 Mujer trabajadora en el campo

En el año 2019 vio la luz el ensayo *Tierra de mujeres*, en el que la escritora y veterinaria María Sánchez denunciaba la invisibilidad que históricamente han sufrido las mujeres que trabajan el medio rural. (Fig. 5, 6)

“Y como en tantas familias e historias que suceden en este país en cierto modo, los que nos han ido abriendo camino, retirando el agua y apartando las zarzas de la vereda para que el rebaño continúe han sido hombres. Ellos. Los primeros. Los que se veían. Los que se podían señalar. Reconocer. Valorar. Hombres a los que querer parecerse.” (SÁNCHEZ, 2019)

Históricamente ha habido muchos motivos por los que han sido los hombres los que han estado a la cabeza del sector primario, entre las que se encuentran las leyes de herencia que depositaban todo al patrimonio al primogénito varón. Que los hombres estén a la cabeza de las explotaciones no significa que las mujeres de la familia no se impliquen en trabajo. Como indica la autora, hay una gran dificultad para identificar y acceder a aquellas mujeres que, aunque desarrollan tareas o incluso se dedican completamente a trabajar en la empresa familiar, no cotizan ni perciben ninguna compensación económica por estos trabajos. En 2020 las trabajadoras cualificadas en el sector agrícola, ganadero, forestal y pesquero sólo sumaban el 0,9% del total de mujeres ocupadas (INE, 2020).

Desde la organización Ganaderas en Red, la cual surge desde la necesidad de las mujeres de este sector de encontrarse y apoyarse en un espacio tradicionalmente masculino, también se denuncia este fenómeno:

“Paradójicamente, aunque la vida y la economía rural real, la agricultura y la ganadería extensiva, no serían posibles sin nosotras, las mujeres hemos sido ampliamente invisibles al sistema económico e institucional. Las mujeres en el campo hemos sido históricamente mano de obra gratuita: desde las huertas, al cuidado de los animales de la casa, pasando por el trabajo en tareas imprescindibles como las parideras, la siega de la hierba, el esquileo, el ordeño, la matanza, la transformación para la conservación de la carne y los lácteos, entre otras.” (GANADERAS EN RED, 2021)



Fig. 5. Ruth Matilda Anderson, "Leiteira" en A Coruña, circa 1924. Esta fotografía americana recorrió la Galicia rural entre 1924 y 1925 con el fin de inmortalizar unos modos de vida y costumbres que amenazaban con desaparecer con la entrada del nuevo siglo.



Fig. 6. Ruth Matilda Anderson, Mariscadora en Carril, circa 1924. En muchas de ellas se retrata a mujeres formando una parte activa en actividades como la agricultura, pesca y ganadería.

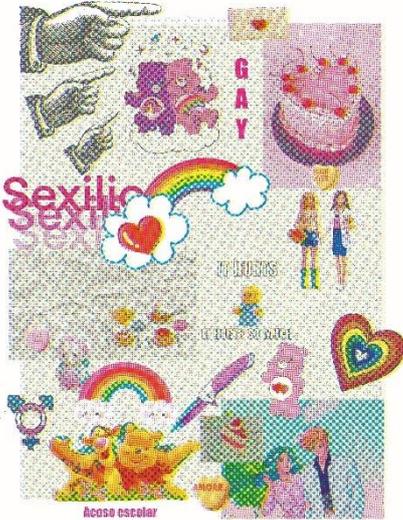


Fig. 7. Torres Obrador, T. 2021, Ilustración descartada para el fanzine *Semillero*

Cuando se piensa en trabajar en el campo, se hace en masculino. En un contexto en el que la falta de relevo generacional amenaza el sector primario, es necesario facilitar el camino y alentar a aquellas personas que deciden dedicarse a él. Es por ello por lo que se decidió incluir en el fanzine una sección dedicada a entrevistar a aquellas mujeres que se dedican a este sector (ver anexo I, pg. 15). Más referentes femeninos en la agricultura y ganadería podrían facilitar que más mujeres decidieran hacer su carrera profesional en el campo, y por lo tanto no verse en la necesidad de abandonarlo.

3.1.2.2 Realidades LGTBQ+ en el medio rural

“Toda mi adolescencia me negué y viví con miedo a aceptar mi sexualidad debido a la educación nula en diversidad sexual que recibí en casa y en el colegio. También el miedo a salir del armario por el que dirían y como me tratarían tanto círculos cercanos como el pueblo en general. No fue hasta que fui a vivir en una ciudad que pude aprender lo suficiente sobre temas LGTB y pude tomar confianza suficiente como para perder ese miedo y poder salir.”

Este testimonio narra la vivencia de uno de los participantes anónimos de la encuesta mencionada en el apartado 2.3. Ejemplifica la experiencia de muchas de las personas LGTBQ+ que han crecido en un pueblo. De las 96 personas encuestadas al respecto, solo 27 afirmaban no haber sufrido algún tipo de acoso, discriminación o dificultad asociado a su sexualidad o identidad de género. Debido a esta situación, 46 de ellas deseaban cambiar su lugar de residencia o lo habían hecho ya. La migración de las personas de esta minoría que se produce de manera involuntaria y debido a las dificultades creadas por su orientación o identidad fue bautizado en 1997 con el nombre de *sexilio* (GUZMÁN, 1997). Entre las páginas 11 y 14 del fanzine se desarrolla un texto al respecto (Fig. 7). Sin embargo, la tesis inicial que sobre el tema del *sexilio* den España partía de la misma concepción dicotómica que separa campo y ciudad como dos universos alternativos. Conforme iba avanzando la investigación, los datos revelaban que la realidad era mucho más compleja además de estar teñida de prejuicios.

“En las ciudades vive mucha gente, por lo que hay más cantidad de todo; de acogida y de rechazo. En el pueblo puede existir una pequeña comunidad, no hay que tratar a las personas que viven en los pueblos como si fueran ignorantes y LGTBófobos por definición.” (Testimonio anónimo de las encuestas)

Testimonios como éste hablan de una realidad más diversa en la que no se puede asumir directamente que el medio rural es hostil para las personas LGTBQ+. Vivir en una ciudad garantiza por otro lado, un mayor componente de anonimato además de permitir que debido a la densidad de población sea posible encontrar personas afines por estadística.

Sin embargo, sí hay acciones que se podrían realizar para minimizar la exclusión social y el sufrimiento psíquico de muchas personas que se identifican como LGTB. El colectivo de estudiantes de Teruel por la diversidad afectivo-sexual, *Terqueer*, reúne en su manifiesto (TERQUEER, 2020) una serie de peticiones en favor de la educación en diversidad afectivo-sexual especialmente orientadas a una zona rural como es Teruel. Desde el colectivo se insiste en la necesidad de tener espacios seguros para que ninguna persona LGTB se vea en la situación de tener que marcharse.

"Muchas veces evitamos ciertas conversaciones, quedar con ciertas personas o hablar de determinados temas, porque en ese momento te vas a sentir fuera de lugar, excluida de la conversación", dice Losantos. En ese sentido, reconoce que esos espacios seguros no es que solo estén en las grandes ciudades, sino que al haber más población es más fácil encontrar esos lugares en los que poder ser lo que realmente uno es." (SAZ, 2020)

3.1.3 BREVE HISTORIA DEL FANZINE

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

fanzine

Del ingl. amer. *fanzine*, y este acrón. de fan *magazine*; literalmente 'revista para fanes'.

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.

El origen del fanzine está relacionado con los movimientos contraculturales que se dieron en la segunda mitad de S.XX a partir de la llamada "Edad de oro del capitalismo". La contracultura se puede definir como el paradigma que nos permite comprender el devenir de expresiones culturales alternativas a un sistema. Ésta engloba manifestaciones artísticas, científicas, sociales, filosóficas, económicas y políticas, contrarias o diferentes a la cultura predominante; es una forma específica de ver la realidad, establece límites a lo hegemónico, formula interrogantes, introduce enigmas en el imaginario social (HERRERA, 2009). En esta segunda mitad de siglo, el contexto sociopolítico derivó en multitud de manifestaciones contraculturales que pusieron en duda el orden establecido como fueron las protestas estudiantiles de mayo de 1968, la lucha por los derechos civiles de las personas afrodescendientes, las protestas pacifistas contra la intervención de Estados Unidos en la guerra de Vietnam, la revolución sexual, la Segunda Ola Feminista, el fenómeno Hippie o la Movida Madrileña entre otros. Como se afirma en el dossier de la exposición «CONTRACULTURA: UTOPIÍA, RESISTENCIA Y PROVOCACIÓN EN VALÈNCIA» inaugurada el 13 de febrero 2020 en el IVAM, la contracultura rehace las ficciones que una sociedad se cuenta a sí misma. Puede que

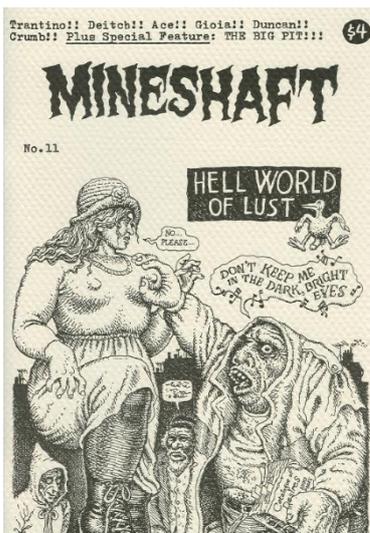


Fig. 8. Portada de Robert Crumb, referente del cómic *underground*, para el fanzine *Mineshaft*, (2003)

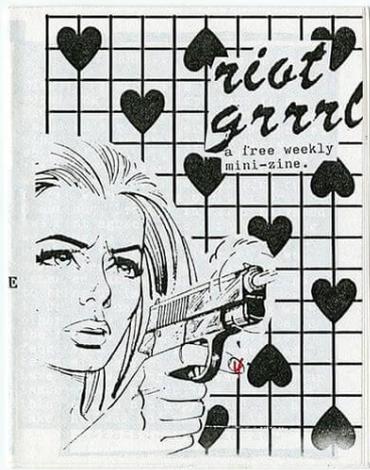


Fig. 9. El fanzine *Riot grrrl*, ligado al movimiento del mismo nombre, empezó a distribuir en los Estados Unidos a principios de los 90. *Riot Grrrl* es un movimiento feminista que llama a las mujeres a militar.



Fig. 10. Portada del fanzine *De un plumazo*, distribuido por el colectivo La radical gai. Esta publicación se centró especialmente en hacer campaña de prevención del SIDA ante la indiferencia de las administraciones durante la crisis del SIDA.

no siempre encuentre la verdad, pero sí busca alternativas a las mitologías oficiales que tratan de consolidar ciertos “nosotros” (IVAM, 2020). El fanzine nació en este contexto como vía de expresión para estos colectivos sociales contraculturales y se presenta como un modelo comunicativo nuevo basado en la cultura DIY (acrónimo de la expresión *Do It Yourself*, literalmente “hazlo tú mismo”) y totalmente al margen del mercado tradicional, lo que permite una libertad sin límites al no estar supeditado a la necesidad de rentabilidad económica de las publicaciones tradicionales.

El fanzine español vivió un florecimiento tardío respecto a sus compañeros angloparlantes, pero no por ello menos fructífero. Esto fue debido a que hasta el final de la dictadura franquista en 1975 cualquier manifestación contracultural como ésta era reprimida. El fanzine en España llegó en esta década de la mano del cómic *underground* americano (Fig. 8) y predominaban los contenidos que no seguían los cánones tradicionales, tales como la radicalidad política, el sexo y las drogas, y que se desarrollaban al margen de las grandes editoriales. (Fig. 9, 10)

Actualmente la definición clásica de fanzine no contempla la gran diversidad que abarca este tipo de publicación. Hoy en día se ha emancipado por completo del fenómeno *fan* y trata muchísimos temas diferentes. En el documental independiente *Grapas* se dice de la escena actual del fanzine que “antes funcionaba más el tipo cajón de sastre donde entra de todo y no hay un tema claro. Hoy eso no es así, están hiper especializados.” (MAGÁN, 2016). Las personas que llevan más tiempo en este pequeño mundo indican que el fanzine actual también pretende tener un aspecto más trabajado, debido en parte a que los medios de producción se han democratizado. Sobre el panorama actual del fanzine, Gemma Villegas comenta lo siguiente:

“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)

Elegir este medio por encima de otros no es baladí, puesto que es una forma de continuar con el legado del uso del fanzine como herramienta de comunicación de narrativas no hegemónicas y de visibilización de temas marginales. La elección del fanzine como formato también ha sido condicionada por sus posibilidades creativas que permiten un alto grado de experimentación y finalmente por tratarse de un medio que facilita la reproducción y distribución.

3.2 CONTEXTO DEL PROYECTO. REFERENTES

3.2.1 Antecedentes de lo rural en la cultura

Las visiones que ha producido la cultura alrededor del concepto de *campo* se suelen agrupar en dos dinámicas opuestas como hemos comentado en el apartado 3.1. La primera definición es oscurantista y remite al campo como un lugar atrasado y retrógrado. Ejemplos de este estereotipo son el célebre

personaje Sancho Panza como la quintaesencia del adjetivo *rústico*, calificándolo como “de muy poca sal en la mollera” (Cervantes, 1605) el filme *Las Hurdes, tierra sin pan* (1933) del cineasta Luis Buñuel sobre los habitantes de la comarca extremeña. Ambos son caricaturas de una de las caras de la moneda que es España. El relato del campo como lugar a la cola del progreso ha ido conviviendo sin embargo con aquel que tejían las clases pudientes que se podían permitir verlo como un lugar de retiro y no de trabajo. En 1783 la archiconocida María Antonieta inauguró su fantasía rural privada dentro del recinto del Palacio de Versalles: La Aldea de la Reina (Fig. 11). Su misión era proporcionar una visión cercana, aunque irreal e idealizada, de un entorno rural. Para ello contaba con un molino, casas de agricultores con huertos, una vaquería y un lago.

Este capricho la Delfina de Francia no fue una ocurrencia insólita: la visión del campo como lugar idealizado llevaba más de 2000 años arraigado en la cultura europea. En el siglo I a. C. el poeta Virgilio escribiría los diez poemas que serían el modelo de la literatura pastoril hasta el siglo XVIII: *Bucólicas*. En ellas se habla de la vida idealizada de los pastores en el campo, y por ello se llama bucólica a toda literatura contenida dentro de este género. No extraña descubrir que estos poemas gozaron de una fama renovada en la época de María Antonieta. También en el marco cultural del Neoclasicismo se popularizó cierto género pictórico que tendía a representar a los habitantes del campo como criaturas celestiales sin un solo rasgo del esfuerzo que supone el trabajo a la intemperie y que ejemplifican pintores como William- Adolphe Bouguereau (Fig. 12). Todas estas narrativas del campo como lugar idílico tienen un punto en común: son historias contadas por y para la alta cultura. El campesino real tenía que ver poco o nada con estos personajes y escenarios míticos, y probablemente los creadores de este arquetipo no hubieran conocido a uno en su vida. En el siglo XIX hubo un intento reaccionario a este tipo de manifestaciones, también desde Francia, para representar con mayor fidelidad las realidades no solo del campo sino de la cotidianidad de la vida y las personas reales: el realismo pictórico y literario. (Fig. 13) Pese a que esta corriente artística se reveló como más fidedigna a la realidad de la época, no dejaba de tratarse de una narrativa estilizada vista desde la perspectiva del *otro*.



Fig. 11. Fotografía del edificio principal de la Aldea de la Reina, que emula una construcción campesina medieval.



Fig. 12. William- Adolphe Bouguereau, *Sed*, óleo sobre lienzo, 1886, 132cm x 102,0 cm



Fig. 13. Jean- François Millet, *Una pastora con su rebaño*, óleo sobre lienzo, 1863, 81 cm x 101 cm



Fig. 14. Familia de ovejas de juguete de la firma Sylvanian Families



Fig. 15. *Animal Crossing: New Horizons*, el último título de la célebre saga de Nintendo.

En la actualidad, es fácil ver a los habitantes del pueblo como un ave exótica cuando solo representan un 19,43% de la población total española, frente al 40% que suponía antes de iniciarse el éxodo rural de 1960 en adelante. (Fig. 13) El contacto que la mayoría de los niños españoles ha tenido con el medio rural durante su etapa de crecimiento ha sido a través de la ficción: los libros, series televisivas y videojuegos y con suerte, viajando ocasionalmente con su familia o a una de las “granjas escuelas” que ya forman parte de la cultura popular española. Esto ha conformado un nuevo bucolismo caracterizado por su componente digital, por ser eminentemente visual frente a su antecesor Virgilio, pero manteniendo el componente de idealización de sus poemas. Algunas manifestaciones de este nuevo bucolismo son, por ejemplo, la popular serie *Heidi* (1974); los juegos de simulación de vida campestre como las sagas de videojuegos *Harvest Moon* (1996) y *Animal Crossing* (2001) (ambos populares juegos del género de la simulación de vida, el primero convierte al jugador en granjero y el segundo lo traslada a un pueblo en el que vive rodeado de amables animales antropomórficos) o incluso juguetes más tradicionales como las figuras *Sylvanian Families* (Fig. 14), nacidas en 1985.

No es casualidad que estos ejemplos tengan origen en el mismo país: Japón. La influencia de la cultura japonesa en occidente solo ha ido en aumento desde el siglo XIX, pero sin duda el boom que ha vivido en España desde los años 80 no ha tenido precedentes. Encontramos un acusado paralelismo con el desarrollo demográfico nipón que nos hace pensar cuál puede ser el origen de estos productos inspirados en la idea de la nostalgia campestre: la población urbana en 2020 ascendía a un 92% del total de habitantes. Japón ha sufrido al igual que España, un proceso de éxodo rural masivo en menos de 100 años que ha llevado al crecimiento exponencial de las ciudades en detrimento de las comunidades rurales. La última edición de la saga *Animal Crossing* (Fig. 15) rompió todos los récords de ventas al posicionarse como el juego más vendido de la compañía Nintendo en Europa con 7 millones de copias vendidas y un total de 37 millones en todo el mundo (NINTENDO, 2021). El éxito del simulador de vida, que hace viajar al jugador a una encantadora isla que puede customizar a su medida, evidencia el influjo de esta ola nipona de “neobucolismo” que lleva a los individuos altamente alienados de los entornos rurales a un espacio natural de 64 bits.

3.2.2 Referentes del proyecto. Estética

A la hora de elaborar la gráfica de este fanzine se han tomado todas estas influencias de las narrativas que la generación *millennial*, a la que se dirige mayoritariamente este fanzine, ha absorbido a través de los productos culturales nipones. Estas imágenes de la cultura popular se han diseccionado y reensamblado para emplearlas en contra de su propósito original, utilizándoles como un arma *kawaii* (adjetivo japonés sinónimo de adorable cuyas implicaciones de desarrollarán más adelante) de doble filo. Este proceso de “pervertir” una imagen originalmente inocente a través del collage de imágenes de la cultura pop y especialmente, de la infancia, está fuertemente influenciado por la obra de las dos artistas que conforman el **Equipo Límite**: Carmen Roig (Valencia, 1967) y Esperanza Casas (Valencia, 1967).

Ambas decidieron unir sus talentos desde 1988 hasta 2002 para crear los cuadros inspirados en la cultura pop que las caracterizan. Fernando Castro Flórez describe su obra como una pintura que “moviéndose más allá del pastiche o de la moda reaccionaria de la nostalgia, [...] plantea una pintura narrativa, sosteniendo un importante diálogo con una tradición moderna muy fecunda en Valencia (Equipo Crónica, Estampa Popular o el Equipo Realidad). Tanto los planteamientos *apropiacionistas* como la teoría del *simulacro* ofrecen vías para acercarse a la interpretación de esta obra, aunque tan importantes como esas claves son la modulación de lo barroco o el manifiesto horror vacío” (EQUIPO LÍMITE, 1998). Los materiales empleados por el Equipo límite van desde todo tipo de cómics, pasando por etiquetas de alimentos, anuncios y personajes televisivos, así como recortables e imágenes religiosas (Fig. 16, 17).

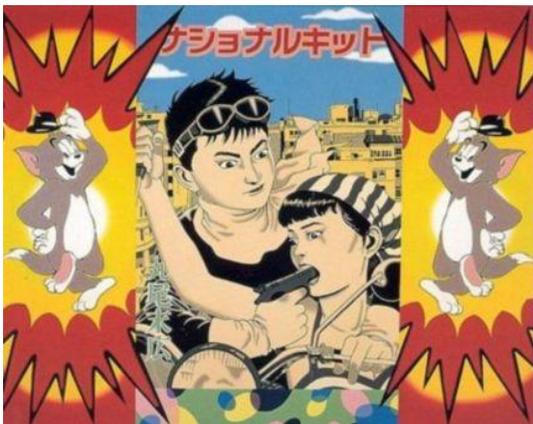


Fig. 16. Equipo Límite, *Ensalada de pepino en el colegio femenino*, 1993. Acrílico/ tabla. 130 x 162 cm



Fig. 17. Equipo Límite, *El mejor regalo para una recién casada*, 1995. Mixta/ tabla, 115 X 182 cm



Fig. 18. El más célebre de los personajes de Sanrio es sin duda, la conocida gatita Hello Kitty.



Fig. 19. Fukkachan es una mascota Yuru-chara creada con el objetivo de promocionar la ciudad de Fukama, en la provincia de Saitama. Su diseño remite al cultivo de puerros típico de la zona.

Esta heterogeneidad de las fuentes es ensamblada través de la pintura de Cari y Cuqui (sobrenombres por los que son conocidas las Límite) en una obra coherente, pero además la estética kitsch que envuelve a las imágenes escogidas pese a sus diferentes procedencias confiere a sus cuadros una estética sorprendentemente uniforme. De su técnica se ha tomado también esta última característica, remitiendo a lo cursi a través del material elegido y a un *horror vacui* de cajón de juguetes o álbum de pegatinas. “Los juguetes y las formas rescatadas de la mirada infantil son tratados por el Equipo Límite como *fetiches*; en cuanto a que es negación y signo de ausencia” (LÍMITE, 1998). Esta visión del juguete como fetiche adulto nos devuelve a un concepto de la cultura japonesa que hemos nombrado con anterioridad: la cultura de lo *kawaii* (可愛い).

Hoy en día, se ha acordado que *kawaii* puede abarcar una variedad de significados que van de "adorable" a "dulce", de "tierno" a "infantil", de "inocente" y "suave" a "honesto" y "amable", y de "pequeño" a "encantador" (PELLITERI, 2018). Este adjetivo calificativo, que también se asocia con lo cursi y kitsch, se aplica en Japón a una variedad de manifestaciones culturales tales como medios de comunicación, bienes de compra por impulso, industrias creativas y tendencias juveniles (PELLITERI, 2018). Uno de los fenómenos derivados de este boom de lo adorable y que ha sido de referencia a la hora de elaborar este proyecto ha sido el de los *Yuru-kyara* (ゆるキャラ). Fuera de Japón hemos visto como personajes con características adorables originarios de este país se popularizaban, tales como Hello Kitty del gigante Sanrio (Fig. 18). Es común ver a estos personajes, que cuentan en muchos casos con sus propios mangas o programas de televisión, siendo utilizados para vender todo tipo de producto o servicio, dándole a éste un valor añadido. El fenómeno *Yuru-kyara* se corresponde a una respuesta a esta demanda del mercado japonés e internacional por lo *kawaii*, dando lugar a personajes que, sin necesidad de tener una historia o fama anterior, son específicamente creados para promocionar un lugar, evento o empresa (Fig. 19). Este concepto se ha tomado como inspiración para el proyecto en cuanto a que diseñar un personaje de aspecto tierno puede ayudar a hacer reconocible el fanzine. Esta estrategia de mercado también es capaz de comunicar los valores de un servicio o producto que están encarnados en la mascota además de hacerlo más atractivo instantáneamente (para el sector de población que está dirigido) (PELLITERI, 2018).



Fig. 20. Personaje creado como hilo conductor del fanzine inspirado en las mascotas Yuru-Chara.

Otro referente esencial a la hora de definir la gráfica de este proyecto es la obra de Megumi Gummy Gunk. Gummy mantiene su perfil bajo y no comparte demasiado sobre su vida privada, pero sí sabemos que es una persona de género no binario con ascendencia hawaiana y japonesa. Su obra se caracteriza por emplear la técnica del collage para crear imágenes evocadoras y nostálgicas que remiten la infancia, sin embargo, siempre contienen un texto que rompe con el carácter inocente dejando un trasfondo amargo (Fig. 21). El material que emplea remite a su ascendencia japonesa, utilizando muchos elementos de la cultura *kawaii* como personajes célebres, colores pastel y un estilo decorativo en la línea del *horror vacui*. Gummy mezcla en sus composiciones varios registros también, como el de un estilo de dibujo más tradicional, grafismos nerviosos y elementos como etiquetas, papeles encontrados, cinta adhesiva estampada o pegatinas. Otra característica de sus collages es el uso de la cuadrícula para generar elementos que emulan las imágenes formadas por píxeles visibles del *pixel art* típico de los primeros videojuegos, lo que remite más aún a esa nostalgia de los años 80 y 90.



Fig. 21. Megumi Gummy Gunk, *Un sueño*, 2021, Técnica mixta, 297 x 210

La principal característica que es interesante para este proyecto en la manera en la que Gummy genera imágenes altamente atractivas y de aspecto dulce mientras que comunica inquietudes profundas, mezclando elementos de la cultura popular y la infancia. Por otro lado, explota esta visión fetichista que desde occidente proyectamos sobre Asia, especialmente Japón, con una perspectiva única al formar parte de ambas culturas. La *fetichización* de la cultura japonesa es un fenómeno ampliamente extendido del que el país nipón es consciente desde hace décadas. La mayoría de los productos, especialmente los culturales, están pensados para el mercado occidental que inmediatamente absorbe y se admira por elementos tan cotidianos como los envoltorios de alimentos o el sistema de escritura. Es difícil escapar al magnetismo que la cultura japonesa ejerce, especialmente cuando se han ido integrando cada vez más en los últimos 40 años y es capaz de generar imágenes altamente atractivas y pensadas para provocar la ternura en el espectador. (PELLITERI, 2018)

El último referente no bebe de la estética japonesa, pero sí emplea lo kitsch a la hora de plasmar sus ideas a través de la existente imaginaria española alrededor de lo “cutre”: el souvenir, el turismo masivo de playa, los programas de televisión nacional o los carteles publicitarios entre otros. Ana Penyas (Valencia, 1987), al igual que el Equipo Límite, también integra el collage en su obra de manera orgánica, aunque en este caso desde la estética de la transferencia. La valenciana combina las imágenes de archivo que trasfiere con un estilo de dibujo naíf, con el que se libera de las reglas de la proporción y de la perspectiva cuando quiere. La obra de Ana Penyas está muy ligada a la memoria histórica y al territorio, preocupación que se pone de manifiesto especialmente en su última publicación *Todo bajo el sol* (2021). (Fig. 20) La



Fig. 22. Ilustración de Ana Penyas para su novela gráfica *Estamos todas bien* (2017), que le valió ser la primera mujer galardonada con el Premio Nacional de Cómic en 2018.

ilustradora dice respecto a la publicación de su última novela gráfica “cuando empecé el cómic, el turismo estaba en el centro de la opinión pública: la *turismofobia*, la gentrificación provocada por Airbnb... [...] Partiendo de ese tema candente, como yo misma participo en movimientos en defensa del territorio y de los barrios, decidí abordar el asunto[...] Partiendo del turismo, se me cruzaron otros temas como la destrucción de *L’Horta*, la comarca agrícola que rodea a la ciudad de Valencia, y el boom inmobiliario que afectó no solo a esa zona sino también a otros territorios.” (DÍAZ DE QUIJANO, 2021) La manera en la que Ana Penyas hace crítica a través del lenguaje visual e incorpora las imágenes de archivo es especialmente interesante a la hora de generar las ilustraciones para el *Proyecto Semillero*, ya que, pese a que se encuentran acompañando un texto, están concebidas para poder entenderse sin necesidad de éste y funcionar por sí mismas.

3.2.3 Referentes del proyecto. Publicaciones

Como se ha comentado en el apartado 3.1.3, se ha escogido el fanzine como medio para este proyecto debido a sus lazos con la contracultura y las posibilidades narrativas con las que cuenta. Actualmente el formato presenta un gran abanico de variaciones y se ha ido alejando del espíritu D.I.Y. y *underground* de sus comienzos. *Quiero contar esta historia sin tener que confesar nada* (fig. 21), autopublicado por el artista español **Toni Pérez Trillo** (Valencia, 1998), es un fanzine que bebe de la estética de sus raíces históricas a la vez que presenta una gráfica actual. El arte de Toni está influenciado en gran medida por la cultura pop japonesa y sus manifestaciones artísticas como el *manga* y el *anime*. Su obra también toma como inspiración las miniaturas y casas de muñecas, la moda y la estética de los años 90. Además, *Quiero contar esta historia* está realizado en bicromía con el sistema de impresión Riso, lo que le confiere un aspecto muy vibrante (acentuado por la paleta de rosa fluorescente y azul medio) a la vez que aporta la textura que nos transporta a la trama de los fanzines fotocopiados de manera casera. Este acabado es el que se ha tratado de conseguir a lo largo del proyecto que nos ocupa.



Fig. 23. Toni Pérez Trillo, *Quiero contar esta historia sin tener que confesar nada*, 2019, impresión risográfica en papel poroso de 150 g/m². A4.

Otra publicación que ha influenciado fuertemente este proyecto es la revista española *Salvaje*. Con periodicidad trimestral y bajo el lema “la revista que quiere sacarte al campo”, se trata de una publicación muy interesante para el proyecto tanto por la calidad como por el contenido. El foco de la revista está puesto en contar historias concretas, alejadas de tópicos, que arrojen nuevas miradas alejadas de los tópicos sobre nuestro medio rural y que hagan al lector conocer un poco mejor la naturaleza y los pueblos del territorio español. La edición de esta revista está muy cuidada pese a ser un proyecto pequeño, y los textos se acompañan con ilustraciones o reportajes fotográficos de gran calidad.

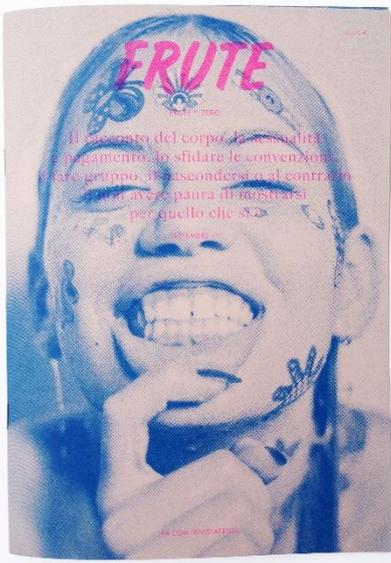


Fig. 24. Portada del primer número de Rivista Frute.

Por último, otra publicación de referencia ha sido el fanzine **Rivista Frute**, centrada en temas como el feminismo interseccional, la fluidez de género, las diferentes sexualidades, la inclusión y prevención de la discriminación además de abordar de manera crítica la monogamia y la estructura heteronormativa de la familia. *Rivista Frute* además va más allá de lo impreso: el proyecto se expande en una comunidad que ha conseguido crear alrededor de estos valores. La primera edición fue lanzada en 2018 y actualmente se encuentra a la venta el número 5. El estilo gráfico de esta publicación remite también a la manera de hacer de los primeros fanzines, pero con los medios de producción actuales. El primer número (actualmente agotado) se imprimió en Riso, confiriendo a las fotografías que ilustran los artículos su aspecto característico. Se ha tomado como referencia de esta característica de la revista independiente, además de la manera de maquetar y la estructura interna. (Fig. 22)

3.3 DESARROLLO DEL FANZINE

3.3.1 Estructura

La estructura que sigue el fanzine es la que podemos ver en la mayoría de las publicaciones de este tipo y que sigue el orden de portada, contraportada, editorial, índice, artículos y créditos. Excepcionalmente en este proyecto se ha obviado el apartado de índice, al considerarse que no contaba con suficientes páginas (24 teniendo en cuenta portada y contraportada) como para necesitarlo; además se han colocado los créditos antes del editorial. El fanzine cuenta con cinco secciones, de las cuales tres son artículos, una es una entrevista y la última se trata de un espacio para columnas cortas de opinión. Como se ha comentado en el apartado 3.3.3, la estructura ha sido fuertemente influenciada por la empleada en la *Rivista Frute*. (Fig. 23)



Fig. 25. Interior del primer número de *Rivista Frute*

3.3.2 Diseño

El *namings* es una parte del proceso esencial a la hora de desarrollar cualquier proyecto. En este caso, se barajaron muchos nombres hasta llegar a *Semillero*. El criterio para elegirlo fue motivado por el objetivo de este fanzine: hacer “germinar” el pensamiento alrededor de las ideas que se plantean. También se revelaba como un nombre adecuado para la temática campestre de la mayor parte del fanzine, aludiendo a la semilla como elemento lleno de potencial.

Sobre la estética del proyecto, como se ha hablado previamente aspira a emular las sensaciones que transmite la impresión Riso. Se ha escogido el color magenta como elemento cohesionador de toda la publicación, con el objetivo de recordar a la tinta Riso rosa flúor. Este color también es el elegido para el personaje en forma de pequeño rábano que representa al fanzine (inspirado por el fenómeno *Yuru-Chara* del que se ha hablado con anterioridad), además de servir de acento cromático en los títulos de los artículos. Este personaje ha sido diseñado a partir del logotipo inicial del proyecto que hace referencia al nombre del mismo (Fig. 24). La elección del rábano como elemento temático ha sido condicionada por el proceso de desarrollo de esta hortaliza además de por su atractivo color rojo: se trata de una especie que se puede sembrar en cualquier momento del año, su tiempo de germinación es corto (una semana) y su raíz nutritiva. Estas características lo hacen interesante para crear una metáfora de la juventud rural a la que va dirigido el fanzine.

3.3.3 Ilustraciones

Las ilustraciones que acompañan los textos de los artículos se pueden dividir en dos estilos, aunque en algunos casos éstos se combinan. El primer tipo comprende las ilustraciones creadas alrededor del personaje mencionado en el punto anterior. Su objetivo es más decorativo que comunicativo, y pretende añadir un toque simpático. Estas ilustraciones están realizadas de manera sencilla y con un carácter naïf. La paleta de color que se ha escogido



Fig. 26. Torres T., logotipo para Proyecto Semillero, 2021



Fig. 27. Torres T. Semillero, 2021, boceto para la página 4 del fanzine



Fig. 28. Torres T. Semillero, 2021, detalle de la página 16 mostrando el desplazamiento de la capa amarilla

para ellas son variaciones en saturación del color temático, el magenta, con su complementario el verde. Para disminuir el contraste entre complementarios, se ha virado ligeramente el verde hacia amarillo además de reducir su saturación. Las ilustraciones han sido realizadas digitalmente en la aplicación Procreate empleando los pinceles “Lápiz 6B” (Pincel por defecto de la aplicación) y el “Gouache set” de Sadie Lew (disponible en www.designcuts.com).

El segundo estilo que se ha empleado es el que carga el mayor peso narrativo. Estas ilustraciones están realizadas con la técnica del collage digital, aunque las primeras pruebas fueron realizadas de manera tradicional (Fig. 25). El criterio de selección del material utilizado está condicionado por los conceptos de los que se ha hablado en el apartado 3.2.2: imágenes de la cultura popular de las personas nacidas entre los años 80 y 90 altamente influenciadas por los medios japoneses. En primer lugar, se recabaron todas estas imágenes y se organizaron temáticamente para garantizar su posterior acceso de manera sencilla y rápida. Tras ensamblar los collages de prueba, se procedió a crear las ilustraciones finales en el programa de edición fotográfica Adobe Photoshop. La estrategia que se ha empleado con el fin de imitar la impresión Riso o la calidad de fotocopia de los primeros fanzines ha sido la del tratamiento digital de las imágenes en dos aspectos. En primer lugar, con el fin de imitar la manera de imprimir por tintas superpuestas, se han separado las imágenes en tres capas según los colores cian, amarillo y magenta. Para imitar los ligeros errores que a veces comete la impresora al alinear las capas, se han desplazado a propósito en algunos casos. (Fig. 26) En segundo lugar, con el fin de conseguir el aspecto tramado de la impresión Riso. Para ello, se ha editado cada una de las tres capas, mediante la herramienta Adobe Photoshop también, empleando la opción de cambiar el modo de imagen de RGB a mapa de bits y ajustando el ángulo y densidad de la trama. Finalmente se han ensamblado las tres capas en una nueva imagen.

3.4 RESULTADOS FINALES

Por último, se realizó una tirada de 20 fanzines que se imprimieron en impresora láser en papel satinado 170 gr/m² y cuyas páginas fueron grapadas. El resultado fue satisfactorio, aunque la saturación de algunas ilustraciones era excesiva al compararla con el resultado en pantalla. Este es el resultado final de la impresión. (Figs. 27, 28, 29, 30, 31)

Semillero

1. m. Sitio donde se siembran y crían los vegetales que después han de trasplantarse.

2. m. Sitio donde se guardan y conservan para estudio colecciones de diversas semillas.

3. m. Origen y principio de que nacen o se propagan algunas cosas.

Semillero aspira a ser un lugar en común, un punto de partida para que todos los jóvenes que tienen alguna inquietud sobre el campo, la vida en el pueblo o estén preocupados por el futuro ecológico del planeta tengan un sitio al que acudir y verse reflejados. Un espacio colaborativo y abierto que hable de los verdaderos intereses de una generación que se está viendo abocada a emigrar a las ciudades o al extranjero para tener un futuro.



3



El pueblo,

ese lugar que flota en el imaginario colectivo como una dimensión paralela a la ciudad. El sitio donde vive tu abuela, en el que alquilas una casita para veranear, vas a hacer senderismo y a respirar "aire puro". El pueblo nunca cambia, te espera igual que siempre en su mundo abstricido donde solo se suceden las estaciones en un ciclo infinito. Desde nuestro cubículo en un edificio construido depreisa y corriendo a mediados de 1970, soñamos con esa imagen de prados, comidas deliciosas y veranos infinitos. Encendemos nuestra consola favorita para jugar a algún simulador en el que somos parte de una comunidad, importantes, valiosos. Cultivamos nuestras verduras hechas de píxeles bajo la triste mirada del cactus muerto en el alfizarr. Los vegetales de verdad se compran en el súper, envueltos en innecesarias capas de plástico, cortados, limpios, seleccionados para nuestro uso y disfrute.

¿De qué color es la flor de la calabaza? ¿Cómo son las hojas de la patata? ¿Qué hace que tengas todas las frutas y verduras disponibles todo el año? No te lo preguntas porque nadie te ha explicado que las plantas producen bajo sus ciclos naturales, que no es normal tomar melón en navidad ni fresas en septiembre. Un artículo de un eminente zoólogo inglés reveló que los niños británicos sabían clasificar mucho mejor los Pokémon que las especies autóctonas. Y con razón. El contacto más cercano con una gallina que puede tener un niño en la ciudad son los Nuggets de pollo.

Fig. 29. Torres Obrador T. *Semillero*, (pp.3,4), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m². A5



designar estilos musicales, aunque ahora es utilizado para nombrar diferentes estéticas predominantes en internet. El estilo cottagcore se identifica con imágenes idealizadas de la vida rural en las que las personas involucradas en la fantasía usualmente hacen actividades como hornear pasteles, ir de picnic, cultivar su propio huerto o hacer piezas de artesanía, normalmente vestidas con un atuendo con elementos como estampados florales, faldas largas o vestidos, delantales y pañuelos.

Volviendo a la pregunta inicial que Ellis formuló "¿Por qué el cottagcore es tan gay?", su respuesta es contundente como la realidad. Las personas queer se sienten en este movimiento porque no han sido o son capaces de vivir en un entorno rural pudiéndose expresar libremente. A muchos de ellos les gustaría poder simplemente mudarse a una casita en el campo con su pareja, pero saben que el entorno puede ser hostil hacia ellos. La fantasía de poder vivir tranquilamente y de manera sencilla es, simplemente, la proyección de un colectivo que muchas veces tiene que emigrar por supervivencia a las grandes ciudades.

Sexilio. Un término acuñado por el sociólogo puertorriqueño Manolo Guzmán ante la necesidad de poner nombre a un fenómeno más común de lo que pensamos: la emigración de las personas LGTBQ+ por motivo de su identidad de género u orientación sexual. Aún así

seguramente la primera imagen del sexilio que se forme en nuestro pensamiento si no lo hemos sufrido sea la de alguna joven pareja de algún país sin nombre de oriente Medio que huye de la persecución y la muerte a la que les condenan sus leyes por el simple hecho de amarse. Esto es una realidad trágica y que representa un porcentaje de los movimientos migratorios mundiales. Sin embargo, el sexilio ocurre más cerca de lo que pensamos también.



12

Fig. 30. Torres Obrador T. *Semillero*, (pp.11,12), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m². A5

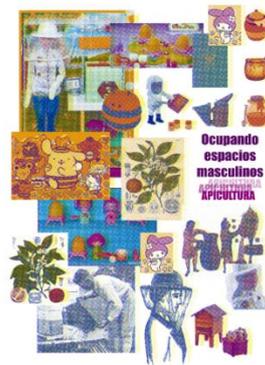


Mujer rural
Mujer invisible
Ni pastorcillas ni camioneras

Ser mujer es complicado. Trabajar en el campo también lo es. Que los dos factores se den simultáneamente le complican a una bastante la vida.

En *Semillero* queremos visibilizar a todas las personas que se atreven a emprender en entornos rurales, pero especialmente a aquellas que lo tienen más difícil y tumbar de una vez por todas el estereotipo de que el campo es para los hombres. Empezamos.

15



Irene

es una mujer valenciana de 25 años que ha decidido lanzarse a practicar una actividad tan inusual para alguien tan joven como necesaria para el futuro del planeta: la apicultura. Hablamos con ella para que nos cuente más sobre su experiencia.

-La apicultura no suele ser un interés muy extendido entre las personas de tu edad, ¿qué te ha llevado a interesarte por ella?

A mi abuelo siempre le ha apasionado la naturaleza y los animales... y durante toda su vida, bien profesionalmente o como hobby, ha realizado actividades relacionadas con el campo (pastor, agricultor, jardinero...). Hace 40 años decidió adentrarse en el mundo de la apicultura y desde entonces ha sido una de sus mayores pasiones. Ese profundo respeto y amor que siente por la naturaleza me lo ha transmitido desde que yo era pequeña, y ahora que ya estoy muy mayor (87 años), he decidido hacerme cargo yo de las colmenas y continuar con su legado. De hecho, esta es la razón por la que a mi abuelo desde que es joven se le conoce "Planteta" y a mí, que desde pequeña sigo sus pasos, como "Planteta".

-¿Qué es lo que más te llena de ser apicultora?

Me encanta sentir que estoy cuidando a estos animales tan importantes que están en la base de la cadena alimenticia y permiten que podamos consumir alimentos. Me gusta

16

Fig. 31. Torres Obrador T. *Semillero*, (pp.15,16), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m². A5

3.5 ESTRATEGIAS DE DIFUSIÓN

Con el fin de dar a conocer el fanzine, se han llevado a cabo algunas estrategias acordes con el público objetivo del proyecto cuya franja etaria es de 18-30 años. Para ello se ha creado un perfil en la red social Instagram por ser muy usada entre este público además de la facilidad que entraña a la hora de comunicar visualmente e interactuar con el público. La página está disponible en <https://www.instagram.com/semillerozine/?hl=es>. Otra medida que se ha tomado es la de realizar una presentación oficial del fanzine ante un público. Esta presentación tuvo lugar en la Facultad de Bellas Artes el 8 de junio de 2021.

4. CONCLUSIONES

Este proyecto ha ido creciendo con el tiempo gracias a las experiencias propias y ajenas, y aunque ha sido un camino lleno de dudas y baches, el resultado y la respuesta del público han hecho que valga la pena. La mayoría de los objetivos propuestos en el apartado 2 han sido llevados a término con éxito, a excepción del objetivo de imprimir un fanzine en Riso que no se ha podido cumplir por falta de medios. Sin embargo, el desarrollo gráfico del fanzine ha tenido en cuenta todos los pasos y características de este sistema pese a no poder haber sido realizado con él. Por otro lado, como se ha comentado, la fidelidad del color no ha sido la esperada, algo que podría haberse solucionado haciendo más pruebas previas con el impresor.

Realizar un fanzine de principio a fin es una experiencia implica contar con ciertas capacidades y habilidades. Este proyecto ha permitido ponerlas a prueba además de ir desarrollando nuevas por el camino conforme era necesario aplicarlas. Sin duda el aspecto de colaborar y conocer las realidades de otras personas ha sido de las mejores partes del proceso. Sentir que el fanzine es una entidad activa en la que participan muchas personas lo hace vivo.

Dado que la experiencia ha sido muy enriquecedora, y contando ahora con las herramientas y conocimientos necesarios para autoeditar un fanzine, se plantea el lanzamiento de un nuevo número para el próximo otoño en el que se sigan desarrollando temas de interés para la juventud rural. Para este número, se prevé solucionar algunos de los errores cometidos, ampliar la red de colaboradores y realizar una edición más cuidada con los conocimientos en diseño adquiridos. Por último, se plantea como objetivo conseguir financiación a través de alguna de las plataformas de *crowdfunding* existentes como Kickstarter o Verkami.

5. REFERENCIAS

ABBOTT, A. (2011), City living marks the brain. *Nature* 474, 429, Disponible en: <https://doi.org/10.1038/474429a>

BUÑUEL, L. (1933), *Las Hurdes, tierra sin pan*, España, Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=h_hKu4bJqY4

GUILLÉN, C. (2021) *Cuqui Guillén*, [consulta: 8 junio 2021] Disponible en: <https://cuquiguillen.com/>

DE CERVANTES, M. (1977) *Don Quijote de la Mancha*, Edición de John Jay Allen, Cátedra letras hispánicas, p. 130

DEL MOLINO, S. (2019), *La España vacía. Viaje por un país que nunca fue*, Madrid, Turner

ESPARZA, P. (2019), Elecciones en España: ¿qué es la "España vacía" (y por qué es decisiva en estas elecciones) ?, *BBC News*, [consulta: 5 junio 2021] Disponible en: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-48054125>

DELGADO, C. (2019), Los precios medios de los alquileres suben en España un 50% en cinco años, *El País* [en línea], [consulta: 5 julio 2021] Disponible en: https://elpais.com/economia/2019/08/01/actualidad/1564652435_118589.html

DÍAZ DE QUIJANO, F. (2021), Ana Penyas: "Es útil abordar temas sociales desde la perspectiva del cómic", *El Cultural* [en línea], [consulta: 1 julio 2021] Disponible en: <https://elcultural.com/ana-penyas-es-util-abordar-temas-sociales-desde-la-perspectiva-del-comic>

EQUIPO LÍMITE (1998), *Equipo Límite. 10 años. Atadas*: [Exposición] Museo de la Ciudad, Valencia, 22-VII a 31-VIII 1998, Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana: Direcció General de Promoció Cultural, Museus i Belles Arts : Ajuntament de València, Area de Cultura, Valencia

FERNÁNDEZ RODRÍGUEZ, I. (2020), *SALIR DEL PUEBLO: Algunos relatos en torno a las causas y consecuencias del sexilio*, Nerea Zúñiga Rodríguez (dir.), Trabajo Fin de Máster, Máster en estudios feministas y de género, Universidad del País Vasco, Disponible en: https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/47261/Zu%C3%B1iga_Rodriguez_TFM.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Por%20un%20lado%2C%20el%20sexilio,por%20una%20b%C3%BAsqueda%20de%20libertad.

GANADERAS EN RED (2021), *Mujeres de tierra, viento y ganado: la tierra en el alma, el viento en el pelo y el ganado en el corazón*, [consulta: 8 julio 2021] Disponible en: <http://www.ganaderasenred.org/>

GUNK, G. (2021), *Gummy Gunk*, [consulta 21 junio 2021] Disponible en: <https://twitter.com/gummygunk>

GUZMÁN, M. (1997), «*Pa la Escuelita con mucho cuidao y por la orillita*»: *A Journey Through the Contested Terrains of the Nation and Sexual Orientation*. En NEGRÓN MUNTANER, Frances y GROSFOGUEL, Ramón. Puerto Rican Jam: Rethinking Colonialism and Nationalism. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 209-228

HERNÁNDEZ CAVA, F. (2021), Ana Penyas y la España del turismo salvaje, *El Cultural* [en línea], [consulta: 10 julio 2021] Disponible en: <https://elcultural.com/ana-penyas-y-la-espana-del-turismo-salvaje>

HERRERA ZALAVETA, J.L. (2009) Filosofía y contracultura, *Quaderns de filosofia i ciència*, 39, pp. 73-82

HERRERO, N. (2020), Huir del virus: ¿y si nos vamos a vivir al campo?, *El Periódico* [en línea], [consulta 6 julio 2021] Disponible en: <https://www.elperiodico.com/es/cuaderno/20200516/huir-virus-exodo-rural-mundo-tras-coronavirus-covid-19-7963110>

INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA, (2021), *Ocupados por ramas de actividad, por tipo de ocupación, por situación profesional y por tipo de puesto laboral*, [consulta: 8 junio 2021] Disponible en: https://www.ine.es/ss/Satellite?L=es_ES&c=INESeccion_C&cid=1259931459725&p=1254735110672&pagename=ProductosYServicios%2FPYSLayout

Instituta Valenciano de Arte Moderno, (2020), *Dossier de prensa: «Contracultura: utopía, resistencia y provocación en València»*, [consulta: 18 d junio 2021] Disponible en: <https://www.ivam.es/es/noticias/dossier-de-prensa-contracultura-utopia-resistencia-y-provocacion-en-valencia/>

JORRÍN, J.G. (2019), España tiene ya cuatro provincias en las que más de la mitad de su población vive fuera, *El Confidencial* [en línea], [consulta: 5 junio 2021] Disponible en: https://www.elconfidencial.com/economia/2019-05-21/espana-vacia-un-grafico-provincias-mitad-poblacion-emigrada_2015102/

LLAMAZARES, J. (1988), *La lluvia amarilla*, Seix Barral, España

LLAMAZARES, J. (2020), *Primavera extremeña: apuntes del natural*, Alfaguara, España

MAGÁN, M. (2016) Grapas, un documental sobre fanzines, *Youtube* [vídeo], España, [consulta: 18 junio 2021]. Disponible en:
< <https://www.youtube.com/watch?v=8et1B6vt968&t=1465s> >

MINISTERIO DE AGRICULTURA, PESCA Y ALIMENTACIÓN, (2009) Población y sociedad rural, *Análisis y Prospectiva, Serie Agrinfo*, N^o12, [consulta: 6 junio 2021] Disponible en:
https://www.mapa.gob.es/es/ministerio/servicios/analisis-y-prospectiva/Agrinfo12_tcm30-88390.pdf

MINISTERIO PARA LA TRANSICIÓN ECOLÓGICA Y EL RETO DEMOGRÁFICO (MITECO), (2021), *Plan de recuperación: 130 medidas ante el reto demográfico*, [consulta: 6 junio 2021] Disponible en: https://www.miteco.gob.es/es/reto-demografico/temas/medidas-reto-demografico/plan_recuperacion_130_medidas_tcm30-524369.pdf

MORENO, M.A., (2019), La agrupación de electores de Teruel Existe hace historia al ser la primera que llega al Congreso, *Heraldo de Aragón* [en línea], [consulta: 5 junio 2021] Disponible en:
<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/teruel/2019/11/11/resultados-elecciones-2019-la-agrupacion-de-electores-hace-historia-al-ser-la-primera-que-llega-al-congreso-1343282.html?autoref=true>

NIEVES CONDE, J.A. (1951), *Surcos* [película], España: Atenea Films

NINTENDO (2021), Top selling title sales units, *Investor Relations Inform*, [consulta: 10 julio 2021] Disponible en:
<https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>

PELLITTERI, M. (2018), Kawaii Aesthetics from Japan to Europe: Theory of the Japanese “Cute” and Transcultural Adoption of Its Styles in Italian and French Comics Production and Commodified Culture Goods, *Arts* 2018, 7, 24; doi:10.3390/arts7030024

PENYAS, A. (2021). *Todo bajo el sol*, Salamandra graphic, Barcelona

PÉREZ TRILLO, T. (2020). *Quiero contar esta historia sin tener que confesar nada*, Valencia

PÉREZ TRILLO, T. 2020. *Fanzine autobiográfico “Quiero contar esta historia sin tener que confesar nada”*. P. Miralles Crisóstomo (dir.). Trabajo final de grado, Grado en Bellas Artes, Universidad Politécnica de Valencia.

SÁNCHEZ, M. (2019). *Tierra de mujeres. Una mirada íntima y familiar al mundo rural*, Barcelona, Seix Barral

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA, Disponible en: <https://www.rae.es/>

REVISTA SALVAJE, *La revista que quiere sacarte al campo*, [consulta 7 julio 2021] Disponible en: <https://revistasalvaje.com/>

RIVISTA FRUTE, [consulta: 10 d julio 2021] Disponible en: <https://frute.bigcartel.com/>

ROCA, P. (2015) *La casa*, Astiberri,

SAZ, D. (2020), "Sexilio" rural: cuando las personas LGTBIQ+ abandonan su lugar de origen por su orientación sexual, *El diario* [en línea], [consulta 10 junio 2021], Disponible en: https://www.eldiario.es/aragon/sociedad/sexilio-medio-rural-personas-lgtbiq-abandonan-lugar-origen-identidad-u-orientacion-sexual_1_6480592.html

SERRANO MARTÍNEZ, J.M. (1998) Crecimiento de la población urbana española y complejidad del modelo de organización de su red urbana. Interpretación de los cambios producidos en los últimos decenios, *Papeles de geografía*, N^o28, 145-164, Universidad de Murcia

TERUEL EXISTE, (2019), *Programa electoral Teruel Existe* [en línea], [consulta: 6 junio 2021] Disponible en: <https://teruelexiste.info/programa-electoral-teruel-existe/>

TERQUEER (2020), *Manifiesto Terqueer*, [Consulta 10 julio 2021] Disponible en: <https://www.instagram.com/p/CCByKx6nsgp/>

VILLEGAS, G. (2018) *Fanzine grrrls. The DIY Revolution in female self-publishing*, Barcelona, Monsa

VIRGILIO (2000), *Bucólicas*, Edición de Vicente Cristóbal, Cátedra, España

YURU-CHARA GRAND PRIX OFFICIAL WEBSITE, ©Jun Miura, [consulta: 20 junio 2021] Disponible en: <https://www.yurugp.jp/en/>

6. Índice de figuras

Fig.1. Portada de <i>La España vacía. Viaje por un país que nunca fue</i> (2019) escrito por Sergio del Molino	7
Fig.2. Cartel del filme <i>Surcos</i> (1951), dirigida por José Antonio Nieves Conde	7
Fig.3. Aumento de la tasa de urbanización en el periodo 1950- 2020. Fuente: INE	8
Fig.4. Relación entre los precios de alquiler y venta en el periodo 2007- 2019 Fuente: <i>El País</i>	8
Fig.4. Ruth Matilda Anderson, " <i>Leiteira</i> " en <i>A Coruña</i> , circa 1924. Fuente: https://www.elespanol.com/quincemil/	10
Fig.6. Ruth Matilda Anderson, <i>Mariscadora en Carril</i> , circa 1924. Fuente: https://www.elespanol.com/quincemil/	10
Fig.7. Torres Obrador, T. 2021, Ilustración descartada para el fanzine Semillero	11
Fig.8. Rand, Everett y Gioia Palmieri (Editores) (2003) <i>Mineshaft</i> , No. 11, Washington. Fuente: https://biblio.co.nz/book/mineshaft-11-rand-everett-gioia-palmieri/d/1042438218	12
Fig.9. <i>Riot Grrr!</i> Nº. 1, Molly Neuman y Allison Wolfe, (1991), Fuente: Fales Library NYU / Feminist Press	13
Fig.10. Portada del fanzine <i>De un plumazo</i> , distribuido por el colectivo La radical gai Fuente: https://ploma2.wordpress.com/archivo-lgtb/	13
Fig.11. Edificio principal de la Aldea de la Reina, Versalles, Francia	14
Fig.12. William- Adolphe Bouguereau, <i>Sed</i> , óleo sobre lienzo, 1886, 132cm x 102,0 cm Fuente: https://www.musee-orsay.fr	14
Fig.13. Jean- François Millet, <i>Una pastora con su rebaño</i> , óleo sobre lienzo, 1863, 81 cm x 101 cm Fuente: https://www.musee-orsay.fr	15
Fig.14. Familia de ovejas de juguete de la firma <i>Sylvanian Families</i> . Fuente: https://www.sylvanianfamilies.com	15
Fig.15. <i>Animal Crossing: New Horizons</i> (2020). Fuente: https://www.nintendo.es/	15
Fig.16. Equipo Límite, <i>Ensalada de pepino en el colegio femenino</i> , 1993. Acrílico/ tabla. 130 x 162 cm	16
Fig.17. Equipo Límite, <i>El mejor regalo para una recién casada</i> , 1995. Mixta/ tabla, 115 X 182 cm	16
Fig.18. <i>Hello Kitty</i> , ©Sanrio 2021	17
Fig.19. Mascota de la ciudad de Fukama, <i>Fukkachan</i> . Fuente: https://www.yurugg.jp	17
Fig.20. Torres Obrador T. (2021). Personaje creado para representar <i>Proyecto Semillero</i>	18
Fig.21. Gunk, M. (2021),	
Fig.22. Fragmento de Penyas, A. (2017), <i>Estamos todas bien</i> , Salamandra, España	19
Fig.23. Toni Pérez Trillo, <i>Quiero contar esta historia sin tener que confesar nada</i> , 2019, impresión risográfica en papel poroso de 150 g/m ² . A4.	19
Fig.24. Portada del primer número <i>Rivista Frute</i> (2018). Fuente: https://www.instagram.com/rivistafrute/?hl=es	20
Fig.25. Interior del primer número <i>Rivista Frute</i> (2018). Fuente: https://www.instagram.com/rivistafrute/?hl=es	21
Fig.26. Torres Obrador T. logotipo para Proyecto Semillero, 2021	22
Fig.27. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , 2021, boceto para la página 4 del fanzine	22
Fig.28. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , 2021, detalle de la página 16	22
Fig.29. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , (pp.3,4), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m ² . A5	23
Fig.30. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , (pp.11,12), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m ² . A5	23
Fig.31. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , (pp.11,12), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m ² . A5	23
Fig.32. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , (pg. 6), 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m ² . A5	24
Fig.33. Torres Obrador T. <i>Semillero</i> , 2021, impresión digital en papel satinado de 150 g/m ² . A5	24