

My dear diary

Autora: María Hong Lorenzale Pérez del Pulgar



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



**FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA**

UNIVERSIDAD DE MÁLAGA / FACULTAD DE BELLAS ARTES

Trabajo de Fin de Grado

**Tutoriza:
Cristina Peláez Navarrete**

Curso 2024 - 2025

ÍNDICE

Página de originalidad del trabajo	2
Resumen y palabras clave	5
Planteamiento inicial	8
Descripción del proyecto	10
Desarrollo del teórico y plástico del proyecto	36
Análisis y reflexiones del proyecto	38
Cronograma	39
Presupuesto	40
Proyecto de exhibición	41
Referencias bibliográficas.....	43
Anexo	56

TÍTULO: *My dear diary*

RESUMEN

My dear diary es un álbum ilustrado desarrollado como Trabajo Final de Grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Concebido en formato libro, este proyecto artístico y académico se enmarca en el terreno de la autoficción y la narrativa gráfica, y parte de una experiencia personal. A través del dibujo reflexiono sobre mis lugares seguros —en especial los videojuegos— y sobre el vínculo emocional que he construido con ellos a lo largo de mi vida.

Desde pequeña, los videojuegos fueron una forma de desconectar de la realidad, pero durante la adolescencia esta relación cobró un significado más profundo. Marcada por el ciberacoso, la ansiedad y la depresión, se convirtieron en un refugio emocional y una vía de escape ante la negatividad. En ese contexto, nace Mei, mi alter ego y narradora del proyecto: una streamer que, desde la plataforma Twitch, ha logrado construir una comunidad en la que sentirse en paz. A través de sus retransmisiones en la plataforma Twitch, Mei crea un espacio seguro, convirtiendo los videojuegos en algo más que un simple pasatiempo.

A través de tres capítulos diferenciados, el libro combina lenguaje visual y textual para articular un relato *coming-of-age* que recorre la infancia, el trauma, la evasión, el redescubrimiento personal y la pasión por el arte. Cada capítulo adopta una estética propia para reflejar las distintas emociones y etapas vitales de la protagonista, permitiendo que la forma acompañe al fondo de manera coherente.

Este proyecto me ha servido, no solo como medio de expresión, sino también como herramienta de sanación. He aprendido a tomar distancia, a transformar experiencias dolorosas en una narración compartida, y a celebrar los espacios —reales o imaginarios— que nos permiten ser, sentir y reconstruirnos.

Palabras clave: álbum ilustrado, autoficción, ensayo gráfico, lugares seguros, videojuegos, *coming-of-age*.

TITLE: My dear diary

ABSTRACT

My dear diary is an illustrated album developed as a Final Degree Project in Fine Arts at the University of Málaga. Conceived in book format, this artistic and academic project falls within the realm of autofiction and graphic narrative, and is rooted in a personal experience. Through drawing I reflect on my safe spaces —particularly video games— and on the emotional bond I have built with them throughout my life.

Since I was a child, video games were a way to disconnect from reality, but during adolescence, this relationship took on a deeper meaning. Marked by cyberbullying, anxiety and depression, they became an emotional refuge and a means of escape from negativity. Within this context, Mei was born, my alter ego and the narrator of the project: a streamer who, through the Twitch platform has managed to build a community where she can feel at peace. Through her livestreams, Mei creates a safe space, turning video games into more than just a pastime: into a place of comfort and belonging.

Divided into three distinct chapters, the book combines visual and textual language to shape a coming-of-age narrative that journeys through childhood, trauma, escapism, personal rediscovery and passion for art. Each chapter adopts its own aesthetic to reflect the different emotions and life stages of the protagonist, allowing form and content to align coherently.

This project has served not only as a means of expression but also as a tool for healing. I have learned to gain perspective, to transform painful experiences into a shared narrative and to celebrate the spaces —real or imagined— that allow us to be, to feel and to rebuild ourselves.

Keywords: illustrated album, autofiction, graphic essay, safe spaces, video games, coming-of-age.

PLANTEAMIENTO INICIAL

Este proyecto surgió el 16 de octubre de 2023, día en que me planteé por primera vez hablar sobre los lugares seguros. Esta idea la fui desarrollando ese mismo año en la asignatura de Proyectos artísticos I y Proyectos artísticos II donde nació mi deseo de compartir, a través de distintos lenguajes artísticos, vivencias personales y recuerdos familiares que han marcado mi vida. Para esos proyectos me dediqué a la realización de paisajes de videojuegos (Fig. 1) y de retratos creados mediante instrucciones dadas a IAs de generación de imágenes y luego traspasadas a técnicas tradicionales (Fig. 2).

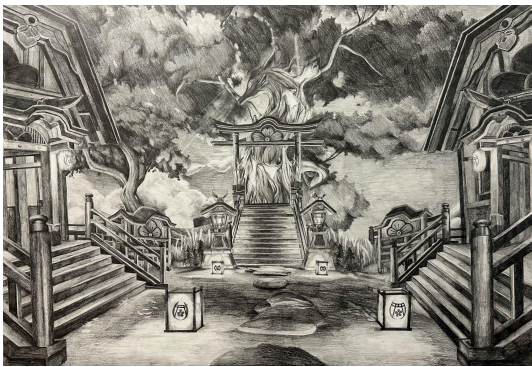


Fig. 1. Trabajo de paisaje. *Gran Santuario Narukami*, 2023



Fig. 2. Una de las acuarelas. *You*, 2024

Realicé otros trabajos autorreferenciales como el cómic *¡Cállate!* (Fig. 3) donde mediante un personaje ficticio hacía referencia al bloqueo artístico que en ocasiones sufro. Y, el proyecto de *Soy china pero...* (Fig. 4) que surge de una experiencia personal ligada a mi infancia. Aunque mi familia es española, soy adoptada y de origen asiático. Desde pequeña, he vivido con la sensación constante de ser físicamente distinta, algo que no solo llamaba la atención de los desconocidos por la calle, sino de mis propios amigos.



Fig. 3. Cómic. *¡Cállate!*, 2023



Fig. 4. Gouache. *Soy china pero...*, 2024

Para junio de 2024, empecé a plantearme distintas propuestas para enfocar el Trabajo de Fin de Grado, todas ellas conectadas con el hilo temático de los lugares seguros, pero desde enfoques muy diferentes. Entre las ideas que valoré en ese momento, destacaban dos:

1. Libro de ilustraciones sobre el videojuego *Genshin Impact*. Centrada, especialmente en la región de Fontaine, una de mis zonas favoritas del juego. La idea consistía en crear una especie de enciclopedia visual en la que recopilar información sobre criaturas, personajes y escenarios de esa región reinterpretados con mi estilo personal a través de ilustraciones originales.
2. Libro de ilustraciones sobre los videojuegos que han marcado mi infancia, acompañado de breves textos explicativos. La intención era reflexionar sobre qué me gustaba de cada uno, recuperar recuerdos significativos y mostrar cómo esas experiencias han influido en la persona que soy hoy, llevándolo todo al plano personal.

Al cabo del tiempo, estas dos ideas iniciales evolucionaron hacia otras dos más definidas:

1. Un diario de viaje con formato de *Art Book* digital basado en *Genshin Impact*, un videojuego al que llevo jugando desde 2020 y que me ha brindado múltiples experiencias personales: anécdotas, misiones memorables y una conexión profunda con su universo narrativo. El proyecto consistiría en recopilar todas esas vivencias en forma de diario visual, ilustrado con mi estilo propio. A través de este enfoque, quería mostrar no solo los paisajes y personajes del juego, sino también mi mirada personal sobre ellos. Esta idea se inspiró en un proyecto de Artyz Artifacts, que creó un diario similar centrado en *Elden Ring* (2024).
2. Un álbum ilustrado autorreferencial, en el que relataría mi historia desde la infancia hasta la actualidad, enlazando recuerdos y vivencias con el concepto de los lugares seguros. En mi caso, estos lugares están estrechamente relacionados con los videojuegos aunque también abarcan películas, libros, series, etc. Poco a poco he ido formando una crónica personal donde ya no solo son entretenimiento, sino también refugios significativos con los que he generado un lazo emocional. La idea consistía en tejer un relato personal a través de anécdotas, recuerdos y experiencias, conectándolos con mis gustos e intereses, todo ello contado desde la narración gráfica, dándole un gran peso a las ilustraciones. Además de hablar sobre mi pasado y mi presente, también quería incluir aspectos como los bocetos de ideas descartadas, mis

procesos creativos, y hasta algunos planes de futuro. Pensé en estructurar el proyecto en diferentes fascículos o categorías: videojuegos, libros, el desarrollo de mis ilustraciones, entre otros. Este formato aún estaba por definir en ese momento, pero me inspiraban libros como *Gleaming* (2019) e *Iridescent* (2024) de Laia López y *Journey* (2023) de Carles Dalmau, tanto por su estilo gráfico como por su forma de organizar el contenido visual y narrativo.

Finalmente, opté por desarrollar la última idea, aunque introduje varios cambios significativos:

My dear diary es un proyecto de carácter *coming-of-age* que aborda temas como el ciberacoso, la ansiedad y la depresión, junto con la búsqueda de lugares seguros y la superación personal. La obra parte de las experiencias que me han marcado a lo largo de mi vida, y para su desarrollo he realizado una documentación gráfica acompañada de una narrativa autorreferencial. En ella exploro vivencias personales desde la infancia hasta el presente, vinculándolas siempre con aquellos espacios que he percibido como refugios.

El cambio más importante fue sustituir la narración en primera persona por un trasunto de otra, es decir, contar la historia mediante un alter ego, llamado Mei, dando lugar a un álbum ilustrado autoficcional. Esto me ha permitido tomar distancia emocional respecto a mi propia historia, lo que me ayuda a contarla sin sentirme tan expuesta y juzgada ante los demás ni ante mi misma, permitiendo una exploración más libre y creativa mediante los recursos visuales y narrativos del álbum ilustrado.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

My dear diary es un álbum ilustrado autorreferencial, narrado mediante la técnica del trasunto de autor, eligiendo un alter ego. Esto me ha permitido contar mi historia con total libertad sin la presión de la mirada o el juicio social.

Es un proyecto de formato cuadrado, explícitamente de 22x22 cm inspirado en mis referentes principales, Carles Dalmau y Laia López. Al ser algo pequeño y de formato simétrico resulta más fácil de manejar siendo más cómodo para leer u hojear. Además, ofrece una composición más equilibrada facilitando una visualización armoniosa de texto e imagen.

Abarca un total de 68 páginas, incluyendo las guardas. Impreso en papel y con cubierta de tapa dura. Con dibujos hechos a digital y, en algunos casos, escaneados hechos con lápiz. Está estructurado en tres capítulos principales más una breve introducción y un epílogo final.

El libro narra la vida de Mei, una streamer que se ha hecho famosa recientemente. En él cuenta desde sus comienzos en Twitch pasando por su pasado oscuro hasta la actualidad, dividiéndose en una breve introducción, tres capítulos y un epílogo con reflexión como final.

La introducción habla a rasgos generales de la vida de Mei abriendo paso al primer capítulo donde de manera más específica, narra su vida actual: su personalidad, sus gustos y cómo comenzó su camino en el mundo de Twitch. En el segundo capítulo narra su pasado, la peor época que vivió y cómo logró salir a flote. El tercer capítulo retoma su historia desde la infancia mostrando cómo los videojuegos fueron apareciendo poco a poco en su vida y se fueron convirtiendo en su lugar seguro, especialmente a raíz de lo ocurrido en el capítulo anterior. Finalmente, el epílogo ofrece una breve reflexión personal que conecta con todo lo mostrado a lo largo de la narrativa, dejando un final abierto que invita a seguir desarrollando y ampliando el proyecto.

Cada parte del libro cumple con una función específica dentro del relato, acompañando al lector en un recorrido emocional y visual que refleja el proceso de crecimiento personal de Mei, desde las heridas hasta la reconstrucción. A través de esta obra y a través de Mei, muestro experiencias personales que me han marcado a lo largo de la vida y como estas me han llevado a desarrollar una relación especial con los videojuegos.

Es un proyecto cuidado hasta el más mínimo detalle, con el objetivo de hacer creer al lector que Mei es una persona real, no solo un personaje de ficción. Está redactado de manera cercana y auténtica, para conectar profundamente con quien lo lee, de manera que quienes hayan vivido experiencias similares puedan sentirse identificados y acompañados.

Por eso, *My dear diary*, más que un simple proyecto para el Trabajo de Fin de Grado, es un diario real. Aunque lo he contado a través de un alter ego, he volcado en él parte de mi historia y mis secretos más profundos, convirtiéndolo en una reflexión personal con un fuerte interés artístico.

DESARROLLO TEÓRICO Y PLÁSTICO DEL PROYECTO

Comencé a desarrollar el proyecto durante la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos (2024-2025), donde senté las bases conceptuales y narrativas iniciales. En esa fase, trabajé en la estructura general del guión, valorando qué aspectos personales incluir, cómo contarlos y de qué manera equilibrar texto e imagen. También empecé a definir el tono de redacción y los primeros criterios de maquetación, con el objetivo de crear una obra coherente tanto en lo visual como en lo narrativo.

1. Desarrollo teórico:

Aunque *My dear diary* se construye principalmente desde lo visual y lo emocional, ha sido fundamental apoyarme en ciertos marcos teóricos que sustentan tanto la estructura narrativa como los recursos utilizados.

En primer lugar, el uso de un alter ego para contar una historia autobiográfica encuentra respaldo en la teoría de la autoficción. Según Serge Doubrovsky (1977), la autoficción combina hechos reales con elementos de ficción mediante una voz narrativa que se presenta como auténtica pero que se desdobra en un personaje. Esta idea es desarrollada por Manuel Alberca en *El pacto ambiguo* (2007), donde analiza cómo las obras autoficcionales rompen con el contrato clásico de la autobiografía para construir una identidad intermedia, más libre y expresiva. En mi caso, el personaje de Mei me ha permitido hablar de experiencias dolorosas con cierta distancia emocional, facilitando una representación más creativa de mi historia personal.

El formato escogido —entre álbum ilustrado, diario íntimo y cuaderno personal— dialoga con lo que Philippe Lejeune define como pacto autobiográfico, según el cual el lector establece una relación de confianza con el narrador si percibe que lo que se cuenta nace de la experiencia. Sin embargo, al incorporar elementos de ficción, rompo con este pacto de forma consciente, posicionándome dentro de esa frontera híbrida entre testimonio y creación.

En cuanto al lenguaje visual, ha sido esencial comprender cómo interactúan texto e imagen en la construcción de significado. Obras como *Understanding Comics* de Scott McCloud (1993) y *How Picturebooks Work* de Maria Nikolajeva y Carole Scott (2001) me ayudaron a pensar el álbum ilustrado no como un soporte infantil, sino como una herramienta narrativa compleja. En *My dear diary*, ambos códigos trabajan juntos para narrar lo que a veces el texto

no puede decir por sí solo, en especial en el segundo capítulo, donde las imágenes asumen gran parte de la carga emocional.

Por último, el concepto de "lugar seguro" que recorre todo el proyecto se basa en las teorías sobre trauma y memoria. Como plantea Cathy Caruth (1996), el trauma a menudo se manifiesta en fragmentos, y el arte permite exteriorizar aquello que resulta difícil de verbalizar. Así mismo, Judith L. Herman (1992) subraya la importancia de crear espacios de expresión como parte del proceso de recuperación. En ese sentido, los videojuegos funcionan en este trabajo no solo como una afición, sino como símbolo de resistencia, consuelo y reconstrucción emocional.

2. Desarrollo plástico:

Referentes sobre el formato:

Lo primero que hice fue establecer las bases conceptuales del proyecto. *El poder de lo cuqui* (2019) de Simon May (Fig. 5) profundiza en el asunto del por qué lo denominado cuqui tiene tanto poder entre nosotros. Una de sus conclusiones y la que más me interesa para la producción de este proyecto es su pensamiento de que nos refugiamos en las cosas cuquis porque la realidad es fea.

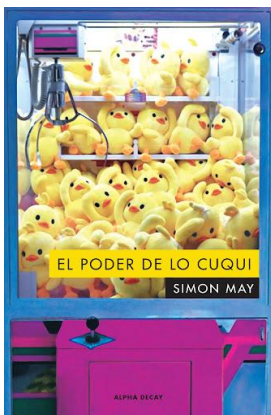


Fig. 5. Reproducción con fines académicos. © Simon May. Fuente: *El poder de lo cuqui*, Alpha Decay, 2019

Esta reflexión me llevó a investigar sobre lo que denominamos lugares seguros. Llegando a diversos artículos del campo psicológico y al libro *Supera tu pasado: Toma el control de la vida con el EMDR* (2014) de Francine Shapiro.

Según Shapiro el EMDR es un enfoque terapéutico y un tratamiento eficaz para abordar el trastorno por estrés postraumático. Por lo tanto, los lugares seguros son un estado mental o emocional donde uno se siente protegido, tranquilo y libre de amenazas o peligros. Estos aumentan el acceso a redes de memoria positivas y placenteras por lo que si te sientes angustiado/a en algún momento tienes acceso directo a emociones positivas.

El enfoque personal me llevó a los *Art books* de varios ilustradores. Entre ellos están *Gleaming* (2019) e *Iridescent* (2023) de Laia López (Fig. 6) y *Journey* (2023) de Carles Dalmau (Fig. 7). En un principio, ellos fueron los referentes principales de mi proyecto ya que fueron los que me dieron la idea de hacer un libro ilustrado autobiográfico pero luego, tras varios cambios conceptuales, se han quedado sobre todo en referentes plásticos y de maquetación. Ayudándome a organizar mis ideas y llevándome hacia un estilo de redacción más personal manteniendo una relación más casual y cercana que estrictamente formal con el lector.



Fig. 6. Reproducción con fines académicos. © Laia López. Fuente: *Iridescent*, Astronave, 2023

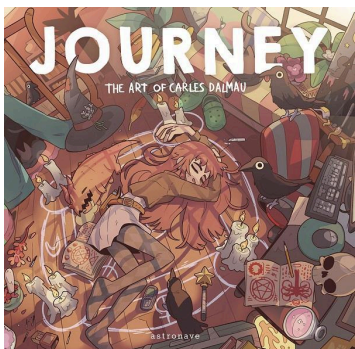


Fig. 7. Reproducción con fines académicos. © Carles Dalmau. Fuente: *Journey*, Astronave, 2023

Para la parte de trasunto de autor me fijé en obras como el cómic *Maus* (1986), donde el propio Art Spiegelman se incluye como personaje y cuenta la historia del Holocausto a través de la vida de su padre (Fig. 8 y Fig. 9).

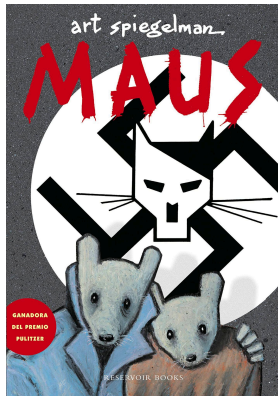


Fig. 8. Reproducción con fines académicos. © Art Spiegelman. Fuente: *MAUS*, Apex Novelties, 1986



Fig. 9. Reproducción con fines académicos. © Art Spiegelman. Fuente: Autorretrato de *MAUS*, Apex Novelties, 1986

Por otro lado, para reforzar la parte de redacción y aprender a decidir qué contar, que omitir y cómo contarlo, aunque mantuviera un estilo cercano y personal, consulté algunos libros que me ayudaron a estructurar mejor el contenido. En particular, leí algunas páginas de *Charlas TED: La guía oficial para hablar en público* (2016), de Chris Anderson, que ofrece claves para comunicar de forma clara y cercana, y *¡Salva al gato!* (2003), de Blake Snyder, que nos introduce en la escritura de guiones efectivos. Aunque está enfocado principalmente en películas comerciales de Hollywood, sus enseñanzas son aplicables también a novelas, series o incluso a narrativas visuales como videojuegos o álbumes ilustrados, ya que ofrece herramientas para construir historias que conecten emocionalmente con el público.

Referentes plásticos:

Tras establecer la parte conceptual me puse con la parte plástica. Comencé por establecer que tipo de estilo artístico iba a utilizar. En este caso, opté por mi estilo personal ya que al ser un proyecto autorreferencial qué mejor manera que ilustrarlo que ese.

Mis principales referentes para definir mi estilo son el anime y el manga en general. Desde pequeña, he estado influenciada por muchas series que formaron parte de mi infancia y que me han acompañado durante mi crecimiento. Esta influencia se refleja en el trazo, el color y la forma en que transmito emociones a través de mis dibujos.

Aunque también hay artistas específicos como Xiong Miao o Chaka, creadoras de los juguetes artísticos Skullpanda (2024) (Fig. 10) y Chaka (2024) (Fig. 11). Lo que más me interesa de ellas son las proporciones faciales tan características como la forma en la que hace los ojos, los labios gruesos y la nariz casi inexistente.



Fig. 10. Reproducción con fines académicos. © Xiong Miao. Fuente: *The Sound*, 2024

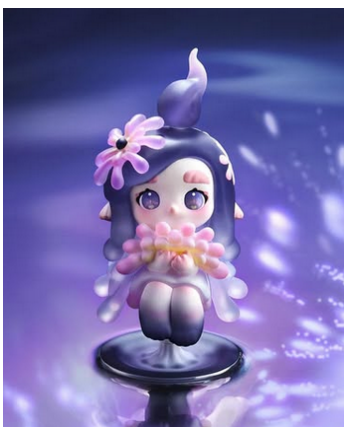


Fig. 11. Reproducción con fines académicos. © Chaka. Fuente: *Chaka Light Sprite*, 2024

Diseño del personaje:

Una vez tomadas las decisiones en cuanto al estilo, comencé con el diseño del personaje principal: Mei (Fig. 12). Desde el inicio, tenía claro que quería crear una figura que reflejase cercanía emocional, dulzura y simpática, pero evitando caer en estereotipos infantilizados ni excesivamente caricaturizados. Mi objetivo era dar vida a un personaje que, a pesar de no compartir necesariamente rasgos físicos conmigo, tuviese algo de mi personalidad y otros rasgos de cómo me gustaría llegar a ser. Todo esto manteniendo una estética juvenil y actual.

Mei debía reflejar una actitud segura de sí misma, espontánea y expresiva, con una personalidad abierta y empática, que reflejase a su vez ese aire moderno y desenfadado que la hace destacar. Me interesaba encontrar un equilibrio entre ternura y madurez, atractivo visual y una presencia con la que cualquiera pudiera empatizar. Para ello, presté especial atención tanto al lenguaje corporal como a la expresión facial, la paleta cromática y la estética del vestuario, buscando que todo en ella transmitiese una identidad coherente, cálida y carismática.

Tanto en las pruebas de color como en las de diseño, recurrí a referencias personales que me ayudaran a construir un personaje con el que me sintiera conectada. Por ejemplo, para la elección de la paleta cromática del pelo, me inspiré en colores que yo misma he llevado a lo largo del tiempo, buscando tonos que no sólo encajaran con la personalidad de Mei, sino que también transmitieran parte de mi identidad.

En cuanto a la vestimenta, opté por una estética que refleja mi propio estilo. Esta decisión me permitió trabajar con elementos que conozco bien y con los que me siento cómoda, a su vez contribuyó a dotar al personaje de una mayor credibilidad. A pesar de tratarse de un personaje ficticio, quería que Mei tuviera una presencia real, tangible, como si pudiera existir en el mundo actual. Incorporar estos elementos personales me ayudó a lograr un diseño coherente, auténtico y con alma (Fig. 13).

Finalmente, me decanté por un diseño donde predominan las curvas y formas redondeadas acompañado de colores suaves consiguiendo una estética que evoca dulzura, cercanía y sensibilidad. El peinado y el vestuario contribuyeron a reforzar su carácter juvenil y actual (Fig. 14).



Fig. 12. Pruebas de diseño, 2024

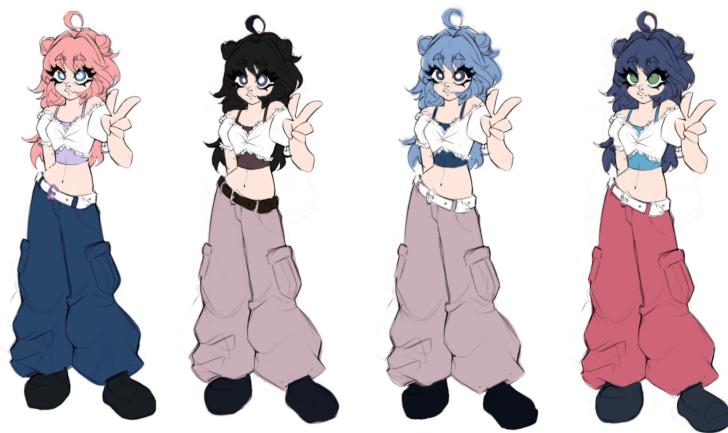


Fig. 13. Pruebas de color, 2024

Ficha técnica:

Nombre: Mei

Edad: de 6 a 23 años (viajes en el tiempo).

Rasgos del carácter destacables: Tímida, carismática y alegre pero vemos algunos cambios a lo largo de la historia debido a diversos sucesos.

Rasgos físicos distintivos: Cambios a lo largo de la historia. En el segundo capítulo se puede ver como tenía el pelo castaño pero debido a algunos acontecimientos se tiñe de rosa.



Fig. 14. Modelo final y pose, 2024

Una vez creado el personaje, comencé a realizar diversas pruebas con el objetivo de establecer las bases plásticas del proyecto.

Elección de la técnica:

En un primer momento y por recomendación, intenté trabajar con técnicas tradicionales como la acuarela (Fig. 15) y el gouache (Fig. 16), buscando un acabado que se ajustara a la atmósfera que quería transmitir. Sin embargo, a pesar de su riqueza cromática y textura, estas técnicas no lograban ofrecer el nivel de precisión y control que estaba buscando.

Tras varias pruebas, decidí optar por el arte digital. Esta elección se debe a la cantidad de años de experiencia que llevo utilizando herramientas digitales y como he ido perfeccionando mis habilidades con el tiempo. El arte digital me permite experimentar con mayor libertad, corregir errores con facilidad y acceder a una gama prácticamente ilimitada de recursos visuales. Además, ofrece un acabado mucho más pulido y coherente con mi estilo personal, en comparación con las técnicas tradicionales.



Fig. 15. Prueba acuarela, 2024



Fig. 16. Prueba gouache, 2024

Elección de la metodología:

Una vez finalizado el diseño del personaje, abordé de forma paralela el proceso de redacción, ilustración y maquetación del proyecto. A diferencia de otros métodos más estructurados, decidí no realizar un *storyboard* previo. Aunque es una herramienta útil en muchos contextos, en mi caso particular siento que limita mi proceso creativo. Prefiero trabajar de forma orgánica, dejando que el contenido visual y narrativo se desarrolle de manera progresiva y abierta. Esta metodología me permite tomar decisiones más libres, responder emocionalmente a lo que voy creando y adaptar el ritmo del relato a medida que evoluciona, en lugar de seguir una planificación rígida que condicione el resultado final.

Este enfoque encuentra respaldo en la visión de John Cleese (2012), quien en sus reflexiones sobre creatividad destaca la importancia de reservar un espacio para la incertidumbre y el juego mental como parte esencial del proceso creativo. Según Cleese, la creatividad no surge de la presión ni del control absoluto, sino de permitir que las ideas maduren sin restricciones prematuras. En este sentido, renunciar al *storyboard* inicial me permitió mantener ese espacio

de libertad y exploración, fundamental para un proyecto tan personal e introspectivo como *My dear diary*.

Un paréntesis: sobre la evolución del proyecto

En esta parte me gustaría destacar la evolución que ha tenido mi proyecto desde que lo comencé en Producción y Difusión de Proyectos Artísticos hasta que lo he terminado en la asignatura de Trabajo de Fin de Grado.

En un principio, para la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, escribí toda la historia en un documento aparte, desarrollándose hasta alcanzar unas veintisiete páginas. A partir de ahí, hice varias selecciones de texto, eliminando todo lo que pudiera distraer al lector. Me quedé solo con lo esencial: la introducción, algunos recuerdos sueltos, pequeñas anécdotas y fragmentos de sentimientos. Estas las dividí en dos capítulos: “*All about Me*” y “Zona friki”.

Más tarde, para el proyecto en la asignatura de Trabajo de Fin de Grado hice una lluvia de ideas donde analicé con detenimiento lo que había desarrollado anteriormente para plantear posibles mejoras. Una de ellas fue añadir un nuevo capítulo, creando un guión aparte además de editar lo anterior. Finalmente, mi proyecto consta de tres capítulos: “Un poco de todo y más”, “Cuando todo se rompió” y “Zona friki”.

La idea principal era tener todos la misma estética convencional de libro ilustrado. Pero, tras una revisión conjunta en Producción y Difusión de Proyectos Artísticos decidí cambiar el enfoque del segundo capítulo y su manera de ilustrarlo. A partir de ahí, en vista de futuro a enfrentarme al Trabajo de Fin de Grado decidí que cada capítulo seguiría una estética diferente aportando riqueza visual.

Diseño de capítulos:

Antes de adentrarme en el proceso de cada uno de los capítulos, considero importante señalar que, a pesar de las diferencias de estilo, tono y enfoque narrativo que puede haber entre ellos, todos comparten un aspecto común pero de lo más significativo, el proceso creativo que hay detrás de cada ilustración.

Cada dibujo es el resultado de un extenso proceso, en el que han sido necesarias: reflexión, experimentación y continuo ajuste. Desde los primeros bocetos hasta la versión final, cada

ilustración ha atravesado distintas fases como la conceptualización inicial, la exploración de recursos visuales y la ejecución definitiva. En este proceso, no solo se han desarrollado ideas, sino que también se han descartado muchas otras, buscando las que establezcan un diálogo coherente y que aporten las emociones y vivencias que intento transmitir (Fig. 17).

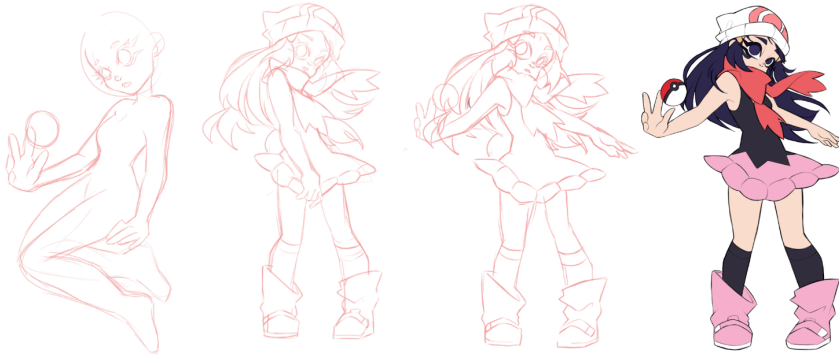


Fig. 17. Proceso de dibujo, 2024

Introducción:

El libro comienza con una breve introducción donde se presenta a la protagonista, Mei, desde una perspectiva general. Es importante destacar que en todo momento, cada rasgo mencionado ha sido cuidadosamente seleccionado, siempre haciendo referencia a mi propia vida o entorno cercano; no hay ningún dato elegido al azar.

Primer capítulo. “Un poco de todo y más”:

Seguido de este viene el primer capítulo, “Un poco de todo y más”. Redactado de manera algo informal, como si el lector estuviera conversando directamente con Mei para mantener una sensación de cercanía con el personaje. En él se exploran más a fondo aspectos de su personalidad, sus gustos y sus primeros pasos como streamer, así como las razones que la motivaron para emprender este camino. Además, al final del capítulo, se ofrece una introducción que sirve de puente hacia el siguiente, dejando entrever los temas que se abordarán a continuación.

Para la estética de este capítulo opté por mantener una línea más cercana a la convencional de un *Art book*, siguiendo referentes como Laia López y Carles Dalmau nombrados anteriormente. Busqué un equilibrio entre texto e imagen, donde ambos se complementaran sin sobreponerse.

La portada del primer capítulo (Fig. 18) está diseñada como si fuese una viñeta, siguiendo un poco la estética del videojuego *New Style Boutique*. Resaltando a la protagonista frente a un fondo compuesto por una mezcla de alguno de sus gustos. Para conseguir ese efecto de viñeta que me interesaba decidí dejar a Mei en colores planos, dando también sintonía a las ilustraciones que acompañan el capítulo y haciéndola resaltar más respecto al fondo mediante un marco.



Fig. 18. Trabajo de Fin de Grado. Portada 1. Página 10, *My dear diary*, 2025

A diferencia del capítulo “*All about me*” (Fig. 19), que realicé previamente para la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos y que podría considerarse un antecedente, hubo varios cambios tanto en el enfoque como en el tratamiento visual y narrativo.

El texto cambió ligeramente, resumí la redacción para que fuese más ligera y con un tono aún más personal. Además, cambié por completo las ilustraciones, dándoles mucho más protagonismo que la versión inicial. Lo que tenía claro era que quería mantener el color en planos, ya que aporta personalidad y se alejaba de mi estilo digital habitual, dándole un carácter más único y menos pulido. Sin embargo, en algunos casos como las portadas, opté por un acabado más detallado, buscando que fueran visualmente más impactantes y marcaran con fuerza el inicio de cada capítulo.

En esta nueva versión (Fig. 20), las imágenes no solo acompañan al texto, sino que establecen un diálogo más directo con él, reforzando así lo que se narra. Este cambio a parte de mejorar la estética también hizo que el conjunto se sintiera más coherente.

Sobre mi infancia, bueno, quedaría bien si dijese que he sido siempre la más popular o la más social pero la realidad es todo lo contrario. Siempre he sido muy introvertida, meliada en mi mundo muy friki. Mi complemento después de los deberes era la Nintendo y cuando no estaba con ella me entretenía viendo mis series, leyendo mis libros o mangas y fantaseando en qué pasaría si estuviese dentro de ellos. Por eso empecé con el dibujo, me ayudaba a expresarme e imaginarme en todos estos escenarios.

Por aquel entonces, todo este mundo no eran cualidades para ser guay. Por lo que pasaba mucho tiempo sola o intentando encajar fingiendo ser alguien que no era por miedo a estar sola y no sentirme rara.

A día de hoy sigo siendo así, pero este trabajo me ha ayudado mucho a no avergonzarme de mí misma. Por mucho que haya crecido y cambiado físicamente mis gustos, mis aficiones y mis metas siempre han sido las mismas.

Pero quién sabe si en un futuro quemé abrir una tienda de peluches porque los adoro.



Fig. 19. Producción y Difusión de Proyectos Artísticos. Página 10, *My dear diary*, 2024

Por aquel entonces, todas estas no eran cualidades para ser "guay", así que pasaba mucho tiempo sola o intentando encajar, fingiendo ser alguien que no era por miedo a estar sola y sentirme rara.

A día de hoy, sigo siendo así: introvertida y muy friki. Pero, gracias a este trabajo, he aprendido a no avergonzarme de mí misma.

Quién sabe... quizá en un futuro lo deje todo y abra una pastelería en Japón inspirada en Cinnamoroll.



Fig. 20. Trabajo de Fin de Grado. Página 13, *My dear diary*, 2025

Segundo capítulo. “Cuando todo se rompió”:

El segundo capítulo, “Cuando todo se rompió”, aborda la etapa más oscura de mi vida. En él, relato el periodo en el que sufrí ciberacoso, lo que desencadenó una profunda depresión y trastornos de ansiedad.

Por lo tanto, este capítulo es un viaje al pasado, donde Mei comparte de manera íntima su historia personal y las difíciles experiencias que vivió en internet, como las gestionó... cerrando con su actualidad.

Para dar forma a esta parte del relato, creé un personaje secundario llamado Yukiko, que representa la imagen *vtuber* de Mei, es decir, Yukiko es el avatar virtual que usaba Mei en su adolescencia como creadora de contenido digital.

Para la portada me fijé en las muñecas de porcelana que simbolizan fragilidad e inocencia pero con la boca rota (Fig. 21) como símbolo de una vivencia muy concreta: la sensación de no poder hablar, de sentirse silenciada. Representa ese momento en el que, por más que uno intenta expresarse o pedir ayuda, siente que su voz no importa o no es escuchada. Es una metáfora del dolor que implica guardar todo dentro, del miedo a ser juzgada o incomprendida, y de esa angustia persistente que se instala cuando, pese al sufrimiento, no encuentras un espacio seguro donde puedas abrirte con libertad.



Fig. 21. Trabajo de Fin de Grado. Portada 2. Página 18, *My dear diary*, 2025

Decidí seguir el enfoque propio del álbum ilustrado aunque mezclando en algunas ocasiones con características del cómic. En este capítulo, la imagen adquiere un papel predominante frente al texto, permitiendo que la narración fluya principalmente a través de lo visual. No obstante, el texto que aparece resulta inseparable de las imágenes, ya que ambos se complementan y construyen la historia de manera conjunta.

En este caso, decidí romper con la línea estética del primer capítulo incorporando sombras y luces a las ilustraciones (Fig. 22). Con ello, no solo buscaba generar una nueva estética que aportase identidad propia a este capítulo, sino también enriquecer visualmente el conjunto de la obra. Esta elección me permitió crear imágenes más impactantes y expresivas que las que habría obtenido manteniendo el uso de colores planos. Además, también he podido transmitir

con mayor intensidad las emociones de la protagonista, facilitando que el lector conecte de forma más directa con lo que ella siente en cada escena.



Fig 22. Trabajo de Fin de Grado. Página 29, *My dear diary*, 2024

Yendo más allá del concepto tradicional de álbum ilustrado, incluí algunas páginas con una estética cercana al cómic. En ellas, añadí viñetas adicionales que no solo enriquecen visualmente el proyecto, sino que también contribuyen a dar continuidad a la narración. Estas escenas permiten desarrollar ciertos momentos con mayor detalle y ritmo, generando una experiencia más dinámica y envolvente para el lector.

Para este capítulo, tomé como referencia diversos formatos narrativos: álbumes ilustrados, webtoons y cómics. Mi principal inspiración fue *Golondrinas de verano* (2024) (Fig. 23), de Sara Aguilar, una obra que puede considerarse un cómic intergeneracional. Este referente fue especialmente importante en decisiones relacionadas con la composición de las viñetas y el uso de la colorimetría, aspectos que influyeron directamente en la atmósfera visual y emocional que buscaba transmitir.

También me inspiré en cómics y webtoons como *La Luciérnaga* (2024) de Simini, *Calamari Kebab* (2022), *Lucid Lucy* (2020) de Carles Dalmau (Figs. 24 a 26). Estas obras resultaron especialmente valiosas a la hora de trabajar en la guionización y estructura visual de esta parte de mi proyecto. Me ayudaron a comprender cómo se puede construir una narrativa coherente y emotiva utilizando principalmente imágenes, con un uso mínimo del texto. La manera en que estos cómics logran transmitir emociones, atmósferas y evolución narrativa mediante recursos como la composición, la expresión de los personajes, el color y el ritmo

entre viñetas, me ofreció una guía para desarrollar una narración más fluida y visualmente efectiva.



Fig. 23. Reproducción con fines académicos. © Sara Aguilar. Fuente: *Golondrinas de verano*, Planeta Cómics, 2024



Fig. 24. Reproducción con fines académicos. © Simini. Fuente: *La Luciérnaga*, Simini Blocker Illustration, 2024



Fig. 25. Reproducción con fines académicos. © Carles Dalmau, *Lucid Lucy*, Webtoons, 2020

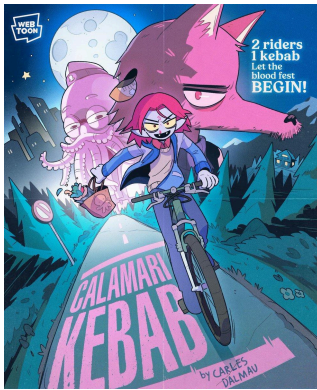


Fig. 26. Reproducción con fines académicos. © Carles Dalmau, *Calamari Kebab*, Webtoons, 2022

Tercer capítulo. Zona friki:

Finalmente, en el tercer capítulo, “Zona friki”, abordo el mundo de los videojuegos como un lugar seguro. Para ello, seleccioné cinco de los juegos que han sido especialmente significativos en mi vida: *Pokémon*, *Animal Crossing*, *The Legend of Zelda*, *League of Legends* y *Genshin Impact*. Cada uno de estos juegos representan una etapa distinta de mi crecimiento personal, desde la infancia hasta la juventud, y me permite hacer un recorrido emocional a lo largo del tiempo.

En este capítulo, comparto anécdotas, datos curiosos y mi opinión personal sobre cada uno de ellos, con el objetivo de destacar cómo han influido en mí no solo como entretenimiento, sino como refugio emocional. A través de estas experiencias, recalco la idea de los videojuegos como espacios seguros personales: lugares donde he encontrado alegría, consuelo y conexión (tanto conmigo como con los demás), y que han acompañado mi evolución personal a lo largo de los años.

Para la estética de este capítulo, opté por un estilo que transmitiera una sensación de intimidad y cercanía, como si se tratara de un diario personal. Finalmente, me decanté por el formato de *sketchbook* y recurrir a la técnica del collage, lo que me permitió alejarme de las composiciones visuales más estructuradas que había utilizado en los capítulos anteriores.

Este enfoque me ayudó a construir una estética diferente, mucho más libre y espontánea, que encajaba mejor con el tono emocional personal que quería darle al capítulo. Me interesaba que se notara esa parte más íntima y natural sin que todo estuviera tan pensado o pulido, justo como cuando dibujas en tu cuaderno sin preocuparte por el resultado, simplemente disfrutando del proceso.

Este cambio de estilo resultaba especialmente adecuado, ya que en este capítulo abordo recuerdos, vivencias íntimas y aspectos más privados de mi vida, los cuales están profundamente vinculados al mundo de los videojuegos. La elección de un formato más artesanal y visualmente fragmentado refuerza la idea de que estas páginas funcionan como un diario personal, donde las emociones y la memoria se expresan de manera más directa y sin filtros. Además, en mi caso, siempre he tenido gran atracción hacia los *fanarts* relacionados con mis gustos, por lo que incorporar esta técnica me permitió integrar mi identidad como artista y como persona. Y, en lugar de llenar las páginas con ilustraciones de Mei como hice anteriormente, opté por dibujar a personajes que me gustan, recrear ambientes de mis videojuegos favoritos y representar elementos que han sido significativos para mí a lo largo del tiempo... Esta elección no sólo rompía con lo establecido, sino que también aportaba una riqueza visual y narrativa que sentía necesaria para el conjunto de la obra.

La portada del tercer capítulo (Fig. 27) presenta un acabado con sombreado e iluminación que mantiene cierta continuidad estética con el segundo capítulo, pero al mismo tiempo retoma el concepto visual de la portada del primero.

Al igual que en la portada del primer capítulo, en la ilustración se incluyen elementos visuales que actúan como anticipos de lo que aparecerá más adelante, funcionando como pequeñas pistas o guiños. Estos detalles no solo introducen temas y referencias concretas, sino que también invitan al lector a establecer conexiones a medida que avanza la lectura, reforzando así la narrativa y la inmersión del universo personal que construyo.



Fig 27. Trabajo de Fin de Grado. Portada 3. Página 44 , *My dear diary*, 2025

Para esto me inspiré en *Lo que más me gusta son los monstruos* (2017), de Emil Ferris (Fig. 28). En ese libro, Ferris presenta por primera vez las páginas de un cómic como si estuvieran dibujadas sobre un cuaderno de rayas impresas, lo que genera en el lector la sensación de estar leyendo directamente el diario de la protagonista.

Me atrajo la diversidad de texturas que utiliza: mezcla ilustraciones, notas al margen, papeles sobre papeles y estilos de trazo que hacen que cada página sea única. Esa libertad visual y narrativa fue clave para tomar la decisión de transformar mi segundo capítulo en algo más íntimo, como un *collage* de recuerdos.



Fig 28. Reproducción con fines académicos. © Emil Ferris, *Lo que más me gusta son los monstruos*, Reservoir Books, 2017

Por otro lado, también tomé como referencia el TFG de Abigail Pérez Sánchez, *Picoteos* (2023) (Fig. 29) del que tomé la forma de introducir a los personajes en los universos que le interesan, así, los sitúa dentro del mundo de *Barbie* o en *Yu-Gi-Oh!*, creando sus propias escenas y apropiándose de esos mundos imaginarios. Esa libertad para mezclar sus gustos y construir narrativas desde lo personal me resultó especialmente interesante.

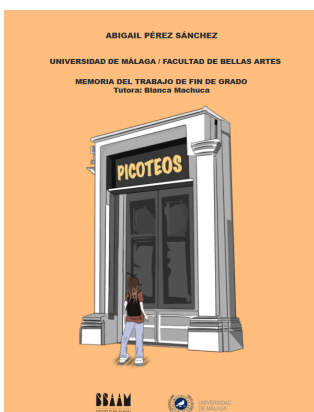


Fig 29. Reproducción con fines académicos. © Abigail Pérez Sánchez, *Picoteos*, TFG, 2023

Otra de mis principales referentes para este capítulo fue Gretel Lusky, ilustradora y artista de cómic. Me llamó especialmente la atención la manera en que compone las páginas de su sketchbook (Fig. 30): una mezcla dinámica de colores, *collage*, bocetos y dibujos más elaborados que, aunque sean diversos, tienen sintonía dentro de una misma composición. Su enfoque me inspiró a pensar el *sketchbook* no solo como un espacio de prueba o registro, sino como lugar donde almacenar recuerdos.

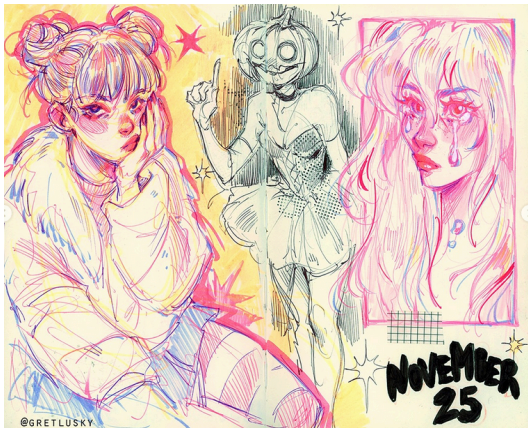


Fig 30. Reproducción con fines académicos. © Gretel Lusky, *Sketchbook*. Publicación de instagram, 2025

Comencé escaneando varios tipos de papeles con distintas texturas y colores, explorando cómo podrían integrarse en la composición (Fig. 31). Sin embargo, el resultado no terminó de convencerme, por lo que opté por dibujar los elementos directamente yo misma.

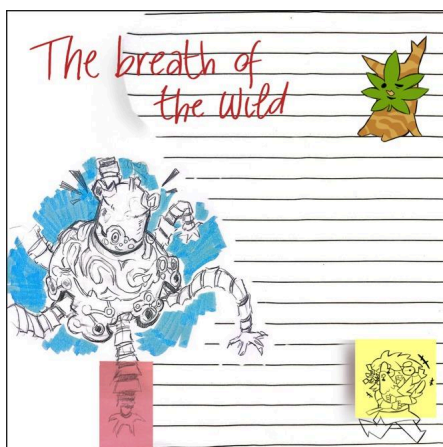


Fig 31. Prueba de *collage*, 2024

Posteriormente, decidí eliminar algunas partes con la intención de intervenirlas de forma física: añadiendo pegatinas, *post-its* o incluso dibujando directamente sobre la impresión. Este proceso me permitió mantener un enfoque más manual y espontáneo, coherente con la

estética de *sketchbook* que buscaba para este capítulo. Hice varias pruebas en una maqueta (Fig. 32).



Fig 32. Maqueta, 2024

Mi intención era que se percibiera ese toque libre y creativo propio de un *sketchbook*, donde uno se permite disfrutar del proceso sin pensar demasiado en cada decisión, alejándose de un resultado frío o excesivamente calculado. Quería que el lector sintiera esa cercanía, esa calidez visual y espontaneidad que encajaba perfectamente con el carácter íntimo de los recuerdos que comparto en este capítulo.

Esta fase de experimentación surgió originalmente dentro de la asignatura de Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, y resultó clave para concretar el lenguaje visual de este capítulo. El proceso creativo atravesó distintas etapas (Figs. 33, 34 y 35), ya que quería explorar técnicas, símbolos y recursos gráficos que reflejaran con mayor precisión el tono emocional e introspectivo que pretendía.

El boceto total a digital de la composición:



Fig 33. Boceto a digital, 2024

La página impresa con los vacíos correspondientes para añadir más tarde el *collage*:



Fig 34. Página impresa antes de *collage*, 2024

Resultado final intervenido:



Fig 35. Producción y Difusión de Proyectos Artísticos. Resultado final, 2024

Sin embargo, de cara al Trabajo de Fin de Grado decidí modificar la forma de ejecutar el *collage*, ya que la intervención manual dificultaba la posibilidad de reproducir copias. Este cambio buscaba equilibrar la estética artesanal que me interesaba con una solución más práctica y funcional para la producción del proyecto.

Por este motivo, me fijé especialmente en el trabajo de Mary Astakhova (Fig. 36), una artista digital que realiza composiciones similares a las de un *collage* tradicional, pero completamente en formato digital. Su forma de simular texturas, recortes y superposiciones mediante el dibujo fue muy inspiradora, ya que demuestra que es posible mantener la estética del collage sin renunciar al formato y practicidad del formato digital.

Por tanto, decidí rehacer las páginas desde cero haciendo totalmente a digital y mejorando también la maquetación, el diseño y reorganizando el texto para que se integrase de forma más coherente con la nueva estética. Como resultado, todo el capítulo cambió respecto a

como lo había planteado en un inicio, evolucionando hacia una propuesta más sólida y unificada. Esto no quita que usase algunos dibujos escaneados o incluso trabajos anteriores donde se puede observar mi pasión por estos mundos virtuales de antemano (Fig. 37).



Fig 36. Reproducción con fines académicos. © Mary Astakhova, *Visions*. Publicación de instagram, 2024



Fig 37. Trabajo de Fin de Grado. Página 58, *My dear diary*, 2025

Finalmente, diseñé la cubierta y elegí el título del proyecto. Empecé por la portada, y ahí me surgieron varias dudas: no sabía si representar a Mei en su ambiente de stream, para dar un contexto visual claro, o si apostar por algo más sencillo pero con un significado más profundo.

Fue en ese proceso cuando me llegó la inspiración para el título. Al tratarse de un proyecto autorreferencial, con un trasunto de autor donde vuelco mi personalidad y mi historia aunque

sea modificada en ciertos aspectos para que no sea estrictamente verídico, pensé en la idea de un diario. Esa noción encajaba tanto con el enfoque íntimo del contenido como con la estética del tercer capítulo, que precisamente remite a un *sketchbook* o diario personal donde la protagonista vuelca sus sentimientos y se abre con sinceridad sin miedo a ser juzgada.

Por eso, mi proyecto se titula *My dear diary*. Escogí este título en inglés porque, además de mantener la idea de un diario íntimo y personal, me ayudaba a conectar con el lenguaje propio del entorno digital, especialmente en el contexto de los videojuegos y el *streaming*. Muchos de los espacios que exploro a lo largo del proyecto (desde menús de juegos hasta plataformas como Twitch) utilizan en inglés como idioma principal, por lo que esta elección no sólo tenía sentido estético, sino también contextual.

Epílogo:

Para dar cierre al libro, escribí un pequeño epílogo donde se hace una reflexión sobre su crecimiento personal a través de las dificultades que ha enfrentado, como el acoso y el bullying, y cómo encontró en sus hobbies un refugio donde sanar, descubrirse a sí misma y avanzar.

La cubierta:

En cuanto al diseño de la cubierta (Fig. 38), quise mantener la coherencia con la estética del tercer capítulo, optando por simular la cubierta de un cuaderno de dibujo o de caligrafía que utilizo como si fuese un diario personalizado. Para reforzar ese enfoque, añadí un detalle que hago mucho y es el de poner stickers de elementos que hacen referencia a mis gustos pero sin ser repetitivo a lo que se va a ver a lo largo del libro. De este modo hice una portada que parece casi una libreta decorada por la propia protagonista. Esto no solo refuerza el carácter íntimo y emocional del proyecto, sino que también da pie a una lectura más cercana, como si quien lo abre estuviera hojeando algo muy personal.

Por último, realicé varias pruebas de color hasta decidirme por una tonalidad azul específica. Esto se debe a que ese tono se asemeja mucho al color de los ojos de Mei, la protagonista, y funciona como un pequeño guiño visual que sugiere que ese diario le pertenece. Así, el lector entra directamente en su mundo, no solo a través del texto, sino también desde el primer impacto visual.

Añadí más tarde el título, lomo y una pequeña sinopsis escrita también desde un tono personal para informar al lector sobre lo que iba a encontrarse en este libro.

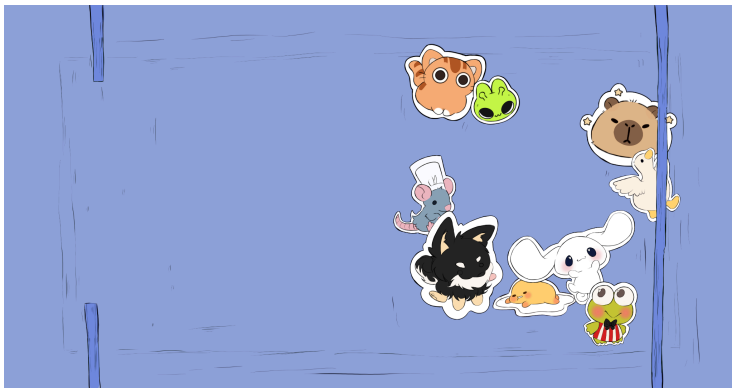


Fig 38. Trabajo de Fin de Grado. Cubierta, *My dear diary*, 2025

La tipografía como recurso significativo:

En cuanto a la tipografía, escogí utilizar varias fuentes con fines concretos, tanto funcionales como expresivos. Para señalar los capítulos y facilitar la orientación visual del lector, elegí una tipografía de palo seco, Malgun Gothic, por su claridad y limpieza. Su diseño sencillo y directo permite que los títulos se lean fácilmente y resalten sin distraer del contenido. Además de ubicar al lector con facilidad.

No obstante, utilicé otras tres tipografías de estilo manuscrito para reforzar la estética de diario personal que guía todo el proyecto: Canvas Script, Adobe Handwriting Tiffany y Freestyle Script.

La Canvas Script la utilicé para la cubierta y el título del trabajo, ya que es un tipo de letra que suelo emplear en mis propios apuntes para hacer los títulos, especialmente cuando quiero resaltar ideas personales o detalles importantes. Su trazo me parecía ideal para reforzar la idea del proyecto como algo íntimo y propio.

Por otro lado, para el cuerpo principal del texto elegí Adobe Handwriting Tiffany, muy parecida a mi letra real y de uso diario, lo que contribuye a consolidar una sensación de cercanía, como si realmente se estuviera hojeando un diario o cuaderno personal.

En el segundo capítulo incluiré Freestyle Script como recurso narrativo para los fragmentos en los que la protagonista habla en primera persona, en forma de diálogo. Esta elección me permitió marcar una diferencia visual clara entre la voz narrativa donde ella habla

directamente al lector y los pensamientos, palabras o reflexiones directas de Mei que expresan el cómo se siente en esas escenas.

La combinación de estas tipografías fue pensada para enriquecer la lectura desde lo visual, ayudando a distinguir diferentes voces y momentos de la narración. En conjunto, aportan variedad y coherencia al tono emocional del proyecto, haciendo que la experiencia sea más cercana y personal.

ANÁLISIS Y REFLEXIONES DEL PROYECTO

Desde que comencé *My dear diary*, me he sentido como una auténtica tormenta de emociones e inseguridades. Este proyecto me obligó a mirar hacia atrás, a recopilar recuerdos de mi vida, revivir traumas y enfrentarme a momentos que me llevaron a atravesar años complicados marcados por la ansiedad, la depresión y el acompañamiento psicológico. Aunque hoy en día lo miro desde otra perspectiva, eso no significa que dejar de lado ese dolor haya sido fácil.

No voy a negar que más de una vez me planteé abandonar este proyecto o cambiar completamente de enfoque. Me cuestionaba si realmente era buena idea exponer partes tan personales de mi vida y transformar algo tan íntimo y doloroso en una obra pública. Aun así, decidí seguir adelante porque, en el fondo, sentía que necesitaba hacerlo. Crear *My dear diary* ha sido, en cierto modo, una forma de enfrentarme a todo eso que aún me duele aunque ya no lo viva en mi día a día. Me ha ayudado a reconciliarme con mi historia, a entenderme mejor y, sobre todo, a aceptar que hablar de nuestras heridas también es una forma de sanarlas. Ha sido un proceso difícil, pero también muy liberador.

Por otro lado, *My dear diary* ha sido también un reto técnico y creativo. Nunca antes había realizado un álbum ilustrado, y mucho menos uno con una estructura y estética tan variada. Este proyecto me obligó a salir de mi zona de confort y a explorar nuevas formas de contar historias visualmente, lo que me llevó a un aprendizaje constante y profundo. Desde el principio, he desarrollado un guión desde cero, algo que nunca antes había hecho de forma tan completa y meticulosa. Esto me permitió entender mejor la importancia de la narrativa y cómo articular el contenido para que conectara con el lector de manera cercana.

Además ha sido una oportunidad para mejorar mis habilidades en ilustración. Experimenté con distintas técnicas, estilos y recursos gráficos que enriquecieron la expresividad y coherencia visual del proyecto. Simultáneamente, puse en práctica y perfeccioné los conocimientos que había ido adquiriendo en maquetación y diseño durante estos años, aprendiendo a organizar el contenido visual y textual de manera que resultara atractiva y funcional.

Sin embargo, el aspecto más desafiante fue la composición de las viñetas en el segundo capítulo. Tuve que buscar formas de narrar visualmente que fueran claras y efectivas, pero

también emotivas y coherentes con el tono personal e íntimo del proyecto. Aprendí a equilibrar el ritmo narrativo con el impacto visual, logrando que cada página transmita una emisión específica y contribuya al conjunto de la historia.

Me he dado cuenta de lo completo que es todo este proceso y del gran tiempo que requiere, pero la satisfacción de ver el resultado final en tus manos lo compensa por completo. Incluso los problemas durante el camino hacen que cada una de las páginas cobre más valor. También me ha servido para explorar nuevas formas de composición y estilo. Nunca antes había trabajado únicamente con colores planos, y me ha sorprendido la fuerza expresiva que pueden llegar a tener.

My dear diary es un proyecto con mucho potencial para seguir creciendo y ampliándose con el tiempo. Podría ir añadiendo tanto secciones antiguas como nuevas, enriqueciendo así la narrativa y la experiencia. Honestamente, me habría gustado incluir más videojuegos, además de crear apartados dedicados a libros, películas y otros intereses personales. Sin embargo, también sentí la necesidad de ser cuidadosa y sintetizar bien el contenido para evitar que la lectura se volviera pesada o demasiado extensa. Además, veo la posibilidad de añadir capítulos adicionales que cuenten anécdotas con mis amigos, como los conocí, y muchas otras vivencias que forman parte de mi día a día y me hace ser quien soy.

En definitiva, este proyecto puede crecer tanto como yo quiera, porque, al fin y al cabo, como dice su título, es un diario. Un espacio abierto para plasmar recuerdos, emociones y momentos importantes, sin límites.

Considero que he logrado transmitir con mi álbum ilustrado ese lenguaje autobiográfico que hace que la historia no resulte triste, aunque cuente la peor época de mi vida hasta ahora. Habla de la superación, de no rendirse por muy oscuro que sea el camino, y de cómo la vida da muchas vueltas, haciendo cosas que ni uno mismo espera.

Además, siento que he conseguido transmitir el motivo por el que empecé este proyecto: el amor y la pasión que siento por los videojuegos, que son mis lugares seguros donde me siento en paz. Porque lo que para muchos puede parecer una tontería o una pérdida de tiempo, para otros es un refugio que ofrece paz y estabilidad.

CRONOGRAMA

Semestres	Mes	Tareas realizadas	Horario semanal
Curso 2023–2024	Junio 2024	Desarrollo de ideas iniciales y elección del enfoque definitivo del proyecto.	—
Primer semestre	Septiembre	Inicio de la investigación teórico-práctica y búsqueda de referentes.	L, M: 9:00–20:00 Mi: 16:00–20:00 D: 9–18
	Octubre	Primer guión completo, edición y selección de textos. Diseño del personaje, elección de formato y técnica.	Igual
	Noviembre	Redacción de introducción y primer capítulo. Creación de maqueta.	Igual
	Diciembre	Edición, finalización del capítulo 2 y portada. Revisión y cierre de maquetación.	Igual
	Enero	Impresión en papel de la primera parte del proyecto.	Igual
	Total horas		560 horas
Segundo semestre	Febrero	Continuación de la investigación teórica. Mejora de redacción.	V: 8:00–20:00 S: 8:00–19:00 D: 8–12
	Marzo	Guionización del segundo capítulo. Reestructuración del primero.	Igual
	Abril	Finalización del primer capítulo. Comienzo del segundo.	Igual
	Mayo	Finalización del segundo capítulo. Revisión y aplicación de mejoras según tutorías. Comienzo del tercer capítulo.	Igual
	Junio	Finalización de la parte plástica del proyecto. Redacción de la memoria.	Igual
	Total horas		594 horas
	Total acumulado		1.154 horas

PRESUPUESTO

Maqueta	3,80 €
Pack de <i>post-it</i>	2,75 €
Pegatinas	2,28 €
Cinta elástica	0,75 €
Rotuladores POSCA	23,90 €
SAKURA PIGMA MICRON	7,82 €
Impresión final	23,50 €
Ordenador de sobremesa.....	1.500,83 €
Tableta gráfica Huion	59,99 €
Impresión y encuadernación (22 cm x 22 cm a color)	40,00 €

TOTAL: 1.665,62 €

PROYECTO DE EXHIBICIÓN

Mi obra es un álbum ilustrado, la impresión en papel tiene formato cuadrado. El tipo de papel utilizado para la impresión es de 100 gr y está encuadernado en tapa dura con un cartón gris de 2 mm.

Por otro lado, imagino mi exposición ideal en una sala de dimensiones reducidas, pensada para recrear el escritorio personal de Mei. Un espacio íntimo, acogedor, que invite al espectador a acercarse, sentir la cercanía y comprender que está entrando en un lugar seguro, donde se comparte un pedazo de alma (Fig 39 y 40).

La inspiración nace de mi propio escritorio, el rincón donde paso la mayor parte del día y donde procede mi proceso creativo. Para llevarlo a cabo, necesitaría una mesa, una silla y una decoración mural que reúna todo aquello que me inspira, incluyendo algunas ilustraciones extraídas del propio libro. Todo estaría acompañado de una ambientación simbólica respecto a la personalidad de Mei: unos auriculares, un portátil, un mando de consola... pequeños objetos que conectan directamente con el universo del personaje y fortalezcan la conexión emocional con quienes lo visiten.



Fig 39. Perspectiva I. Proyecto de exhibición , 2025



Fig 40. Perspectiva II. Proyecto de exhibición, 2025

LISTADO DE REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2024). *Golondrinas de verano*. Planeta Cómico.
- Alberca, M. (2007). *El pacto ambiguo: De la autobiografía a la autoficción*. Biblioteca Nueva.
- Anderson, C. (2016). *Charlas TED: La guía oficial para hablar en público*. Deusto.
- Astakhova, M. [@maryastart]. (2024, octubre 30). *Visions* [Publicación de Instagram]. Instagram. https://www.instagram.com/p/CkV0eEqsL7z/?img_index=1
- Blocker, S. (s. f.). *La Luciérnaga*. Simini Blocker Illustration. <https://cargocollective.com/siminiblocker/La-Luciernaga>
- CHAKA. [@candchaka_oficial]. (s. f.). Publicaciones. Instagram. https://www.instagram.com/candchaka_oficial/?locale=es_ES%2F&hl=zh-cn
- Campos, G. (s. f.). Técnica del lugar seguro: Sanando en un espacio protegido. Centro Integral de Psicología. <https://centrointegraldepsicologia.com/tecnica-del-lugar-seguro-sanando-en-un-espacio-protgido/>
- Caruth, C. (1996). *Unclaimed experience: Trauma, narrative, and history*. Johns Hopkins University Press.
- Cleese, J. (2012). *Creativity: A Short and Cheerful Guide*. Crown Publishing Group.
- Dalmau, C. (2020). *Lucid Lucy* [Webtoon]. Webtoons. https://www.webtoons.com/en/heartwarming/heart-anthology/lucid-lucy-ep-1-wholesome/viewer?title_no=2191&episode_no=20
- Dalmau, C. (2022). *Calamari Kebab* [Webtoon]. Webtoons. https://www.webtoons.com/en/canvas/calamari-kebab/calamari-kebab/viewer?title_no=78883&episode_no=1&serviceZone=GLOBAL
- Dalmau, C. (2023). *Journey*. Astronave.
- Dobrovsky, S. (1977). *Fils*. Galilée.
- Ferris, E. (2017). *Lo que más me gusta son los monstruos*. Reservoir Books.

- Herman, J. L. (1992). *Trauma and recovery*. Basic Books.
- Lejeune, P. (1975). *El pacto autobiográfico*. Seuil.
- Lusky, G. [@gretlusky]. (s. f.). Publicaciones. Instagram.
<https://www.instagram.com/gretlusky/>
- López, L. (2019). *Gleaming*. Astronave.
- López, L. (2024). *Iridescent: The art of Laia López*. Astronave.
- May, S. (2019). *El poder de lo cuqui*. Alpha Decay.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art*. HarperCollins.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How picturebooks work*. Routledge.
- Pop Mart World. (s. f.). *Skullpanda – The Sound*, Xiong Miao.
https://www-popmartworld-com.translate.goog/brand/skullpanda?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=rq
- Pérez Sánchez, A. (2023). **Picoteos** [Trabajo Fin de Grado]. Universidad de Málaga. RIUMA. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/27785>
- Shapiro, F. (2013). *Supera tu pasado: Toma el control de la vida con el EMDR*. Kairós.
- Snyder, B. (2003). *¡Salva al gato!*. Alba Editorial.
- Spiegelman, A. (1986). *Maus*. Apex Novelties.

ANEXO

Título: *My dear diary*

Tipo de obra: Álbum ilustrado

Técnica: Digital

Número de páginas: 68

Encuadernación: Tapa dura

Fe de erratas: Un error de la impresora hizo desaparecer unas comillas en la página 39.



My dear diary es un álbum ilustrado concebido para disfrutarse en formato físico. Su contenido está pensado para crear una experiencia íntima y visual que pierde coherencia si se lee de forma digital. Por ello, aunque comparto un enlace para facilitar la previsualización del proyecto con mejor calidad, hay que tener en cuenta que no representa la obra en su totalidad.

