



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Mikrokosmos: Proyecto de un fanzine autobiográfico.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Álvarez Sandoval, Evelyn Estefany

Tutor/a: Millán Almenar, Enrique

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

Este trabajo fin de grado consiste en la creación de un fanzine autobiográfico mediante dibujos, ilustraciones y texto. La estética gráfica y composición de las páginas pretende emular a un diario personal.

El contenido busca indagar y reflexionar sobre inquietudes personales. Conceptos asociados a los recuerdos, la ausencia, la identidad, etc. Todo esto nace a raíz de la necesidad de representar nuestro cosmos personal y que no suele ser fácil de manifestar verbalmente. Por el contrario, podemos alcanzar esta introspección mediante el dibujo y la gráfica.

Palabras clave: diario visual, identidad, autobiográfico, ilustración, dibujo.

## RESUM

Aquest treball fi de grau consisteix en la creació d'un fanzine autobiogràfic mitjançant dibuixos, il·lustracions i text. L'estètica gràfica i composició de les pàgines pretén emular a un diari personal.

El contingut busca indagar i reflexionar sobre inquietuds personals. Conceptes associats als records, l'absència, la identitat, etc. Tot això naix arran de la necessitat de representar el nostre cosmos personal i que no sol ser fàcil de manifestar verbalment. Per contra, podem aconseguir aquesta introspecció mitjançant el dibuix i la gràfica.

Paraules clau: diari visual, identitat, autobiogràfic, il·lustració, dibuix.

## SUMMARY

This final project consists in the creation of an autobiographical fanzine through drawings, illustrations and text. The graphic aesthetic and composition of the pages pretends to emulate a personal diary.

The content wants to inquire and reflect about personal concerns. Concepts associated with memories, absence, identity, etc. All of that is born as a result of the necessity of representing our personal cosmos which is not easy to manifest verbally. On the contrary, we can achieve this introspection through drawing and graphics.

Keywords: visual diary, identity, autobiographical, illustration, drawing.

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi familia, especialmente a mi madre.

A mis amigas, a Gloria, Neri, Nhoa, Jana y Lolo.

Y a mi tutor, Enrique Millán, por ayudarme a sacar este trabajo adelante.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS</b>	<b>6</b>
<b>3. METODOLOGÍA</b>	<b>6</b>
<b>4. CRONOGRAMA</b>	<b>7</b>
<b>5. MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>8</b>
<b>5.1 HISTORIA DEL FANZINE</b>	<b>8</b>
<b>5.2 EL FANZINE EN ESPAÑA</b>	<b>9</b>
<b>5.3 TIPOS, GÉNEROS Y EJEMPLOS</b>	<b>10</b>
<b>5.4 EL DIARIO PERSONAL Y EL DIARIO ARTÍSTICO</b>	<b>11</b>
<b>5.5 EL MICROCOSMOS Y EL MACROCOSMOS</b>	<b>13</b>
<b>6. REFERENTES</b>	<b>15</b>
<b>6.1 REFERENTES ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS</b>	<b>15</b>
6.1.2 Tillie Walden	15
6.1.3 Jillian Tamaki	15
6.1.4 Benoît	15
<b>6.2 REFERENTES DEL FANZINE</b>	<b>16</b>
6.2.1 Theo Jiménez Corral	16
6.2.2 Marina Lara Speer	16
6.2.3 Pat WingShan Wong	16
<b>7. DESARROLLO PRÁCTICO</b>	<b>17</b>
<b>7.1 PREPRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
7.1.1 TOMA DE IDEAS Y PLANIFICACIÓN	17
7.1.2 SKETCHBOOK Y BOCETOS	19
7.1.3 DESCARTES	20
<b>7.2 PRODUCCIÓN</b>	<b>21</b>
7.2.1 DIBUJO DE LÁMINAS	21
7.2.2 COLOREADO	21
<b>7.3 POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>24</b>
7.3.1 RETOQUE DIGITAL	24
7.3.2 EXPORTACIÓN FICHEROS Y MAQUETACIÓN	25
<b>7.4 IMPRESIÓN FINAL</b>	<b>26</b>
<b>8. CONCLUSIÓN</b>	<b>27</b>
<b>9. BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>28</b>
<b>10. ÍNDICE DE IMÁGENES</b>	<b>31</b>
<b>11. ANEXO</b>	<b>33</b>



# 1. INTRODUCCIÓN

Durante la carrera y en muchas de sus asignaturas, los profesores han pasado encuestas personales. En las preguntas formuladas se intuía el objetivo de conocer nuestro mundo personal, recursos técnicos y conocimientos previos. También entre las muchas preguntas solía ser recurrente una, que para mi desgracia personal, no sabía afrontar: - ¿Cómo te describirías?

Todas las veces que leía esa cuestión o alguna de carácter similar mi cerebro jugaba una mala pasada. Contra mi voluntad borraba toda información útil sobre mí y me quedaba completamente en blanco. La última vez fue hace poco tras el comienzo del segundo cuatrimestre. Mi reflejo inmediato fue enviar un mensaje a mis amigas suplicando ayuda.

Ya sea por vulnerabilidad o miedo, contar cosas sobre nosotros y nuestra vida nos aterra. Compartir quienes somos, que nos da miedo o preocupa nos hace sentir débiles ante los demás. La poetisa Anne Carson afirma:

“Sentir algo te trastorna. Ser visto sintiendo algo te desnuda. En las garras de eso el placer o el dolor no importan. Piensas en que harán que nuevo poder adquirirán si me ven desnudo de esta forma.” (Red Doc>, 2013).

Definitivamente las cosas que no están bajo nuestro poder nos asustan y ser juzgados por los demás se encuentra entre ellas.

Conociendo todo esto se formula la pregunta sobre el motivo de crear un fanzine en lo autobiográfico. Especialmente, cuando ya he manifestado mis dudas y miedos. Toda terapia persigue exponer al paciente ante una realidad y no seguir esquivándola día tras día. Mi particular Mikrokosmos me permite enfrentarme a todo ello mediante el dibujo, el color y las diversas técnicas adquiridas durante mi vida y especialmente durante estos últimos cuatro años de formación artística.

Los fanzines han sido desde su origen una herramienta para artistas. Un espacio para gozar de la libertad creativa y expresiva. Compartir cualquier idea o relato sin un límite o censura. Mikrokosmos pretende rebuscar en el baúl de los recuerdos, mirar con lupa mi entorno y la influencia del mismo sobre nosotros, explorando inquietudes y sentimientos ocultos.

El escenario será el lugar más privado y personal que es mi propia casa. El fanzine te invita a entrar en su interior siguiendo un recorrido personal en el espacio donde he vivido desde que tenía doce años. Rincones para el recuerdo, la introspección y la creatividad.

Cada olor, ruido y objeto consigue desenterrar recuerdos que creíamos olvidados. El recorrido comienza en la escalera del piso principal. Desde allí visitaremos las diferentes habitaciones y nos sumergirá en una narración gráfica. Rememorando vivencias y sentimientos. La última etapa nos llevará hasta mi propia habitación. El sitio más personal. Un espejo de quién soy.

Bienvenidos a Mikrokosmos.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVOS GENERALES

- Realizar un fanzine autobiográfico centrado en la exploración del recuerdo, sentimientos, identidad etc.
- Llevar a cabo la post edición del fanzine en digital mediante Adobe In-Design para una impresión adecuada.
- Investigar la historia del fanzine desde su nacimiento hasta su llegada a España y su función expresiva dentro del arte.

### 2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Ampliar las temáticas tratadas en mi obra al trabajar lo autobiográfico.
- Explorar la capacidad expresiva y narrativa del fanzine.
- Investigar álbumes de fotos familiares para seleccionar imágenes como referencia que puedan ser interesantes y adecuadas.
- Trabajar con una paleta de color limitada siendo esta morado, rosa y azul (además de blanco y negro).
- Aplicar los conocimientos adquiridos en la asignatura de Perspectiva y Técnicas de Representación para dibujar escenarios y entornos a fin de evitar personajes flotando en fondos planos.
- Crear un proyecto con un resultado final completo del que pueda sentirme satisfecha.

## 3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el proyecto necesitamos tener en cuenta las siguientes fases:

En primer lugar la recopilación de fotografías tanto de álbumes familiares, almacenadas en discos duros, publicadas en redes sociales, etc. Todo esto nos servirá a modo de referencias en el proyecto.

El siguiente paso antes de saber qué y cómo vamos a dibujar, planificaremos el número de páginas que tendrá el fanzine, incluyendo portada, contraportada, guardas e índice. El número de páginas siempre será múltiplo de cuatro atendiendo a los parámetros de impresión.

El fanzine se divide en diferentes apartados, en este caso habitaciones, y de esta manera podremos comenzar a trabajar en los bocetos. Seguiremos

descartando o aceptando ideas, distribuyendo estas según correspondan en el fanzine. Antes de realizar ilustraciones finales se realizarán pruebas de color para asegurarnos que todo este lo más correcto posible. Las técnicas que utilizaremos para llevar a cabo las ilustraciones finales serán el gouache y los lápices de colores.

Mientras trabajamos en la producción también avanzaremos la fase de postproducción, es decir el escaneo y edición de los dibujos. De este modo el proyecto progresará en todas sus partes a la vez además de favorecer en la fluidez de la maquetación del producto final en Adobe Indesign.

Entre tanto nos ocupamos de la parte práctica iremos recopilando la información necesaria para los apartados del marco conceptual y referentes de la memoria.

Finalmente con todo terminado se procederá a las pruebas de impresión en diferentes lugares y arreglando los problemas que puedan surgir. Por último se escogerá el sitio más adecuado para la impresión completa de Mikrokosmos.

## 4. CRONOGRAMA

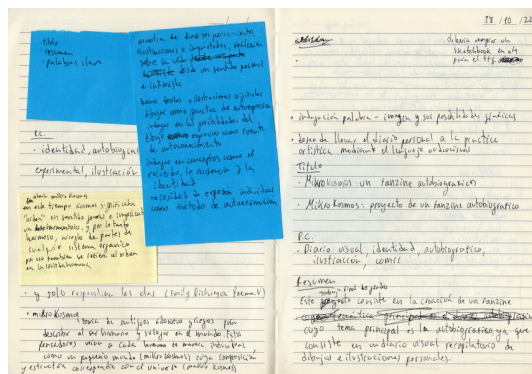


Fig.1.

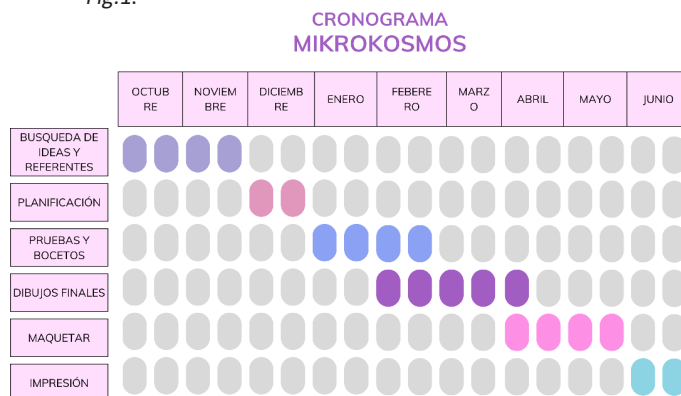


Fig.2.

## 5. MARCO CONCEPTUAL

### 5.1 LA HISTORIA DEL FANZINE

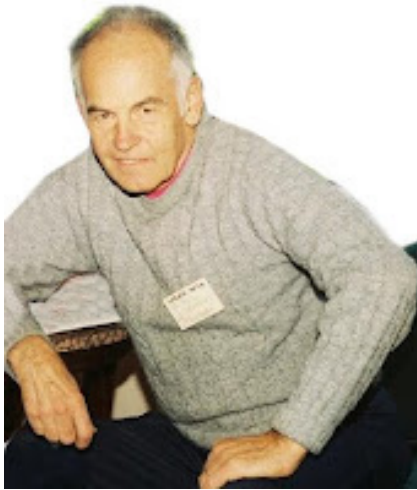


Fig.3. Louis Russel "Russ" Chauvenet, 1984.

Para empezar, el término fanzine fue acuñado por Louis Russel "Russ" Chauvenet (1920 - 2003, campeón de ajedrez estadounidense y uno de los fundadores del fandom<sup>1</sup> de la ciencia ficción) en 1940. Con fanzine como abreviatura de fan magazine (aunque en el mundo anglosajón se terminó utilizando más zine simplemente) este se trata de una publicación hecha y autoeditada por y para aficionados a cierto tema (música, cómic, cine etc.). Contenían principalmente trabajos artesanales de fans tales como arte y fanfics<sup>2</sup>. Todo esto los convirtió en un método unificador de seguidores de distintas comunidades.

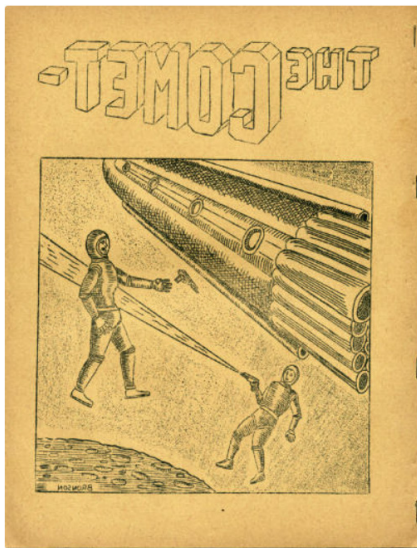


Fig.4. The Comet, 1930.

A comienzos de la década de los 30, los primeros fanzines empezaron a surgir y se decidió nombrar a *The Comet* (1930) como el primer fanzine de la historia. Publicado por Raymond Arthur Palmer (1910 - 1977) y The Science Correspondence Club de Chicago (Illinois), tiene como temática principal la ciencia ficción y creó una tendencia duradera de zines correspondientes a este género. Poco después de esto le siguió *Time Traveler* (1932) publicación que cambiaría varias veces de título hasta el cese de su divulgación en enero de 1937. Pertenecía también al género de la ciencia ficción y fue editada por Jerome "Jerry" Siegel (1914 - 1996) y Joe Schuster (1914 - 1992), quienes posteriormente se harían famosos por la creación del conocido héroe Superman (otra larga historia que ahora mismo no nos interesa). Gracias a estas primeras publicaciones los fanzines no tardaron en ganar popularidad y se convirtieron en una de las principales herramientas de comunicación de revoluciones culturales.



Fig.5. Punk, 1977.

Alejándose de pertenecer solo a los fandoms, en los 60 la cultura punk<sup>3</sup> se convirtió en un nuevo propulsor del fanzine: estas publicaciones, con páginas llenas de fotos, textos, entrevistas a figuras importantes del género etc., se multiplicaron. En 1976 aparece *Punk* una revista de género musical creada por el dibujante John Holmstrong (1954) y publicada por sus coetáneos y buenos amigos Geds Dunn y Roderick Edwards "Legs" McNeil. Gracias a su contenido, que reconocía el trabajo de artistas que pertenecían a la escena musical underground (Sex Pistols, Talking Heads, Patti Smith etc.) su popula-

1 Término de origen anglosajón que se refiere a un conjunto de aficionados que comparten un interés común por un tema específico.

2 Historias ficticias basadas en otras obras de ficción o personajes, normalmente escritas por miembros de un fandom.

3 Se conoce como movimiento musical que surgió en Inglaterra a finales de la década de 1970, caracterizado por su naturaleza de protesta juvenil y por la adopción de atuendos y comportamientos no convencionales por parte de sus seguidores.



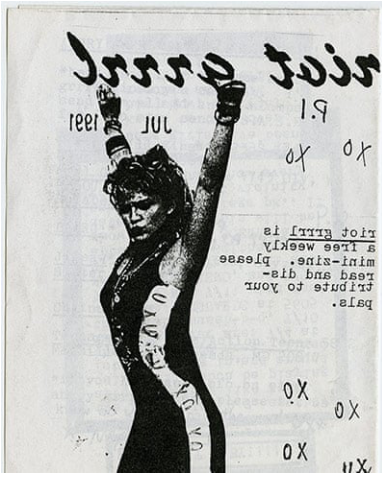


Fig.6. Riot Grrrl, 1977.

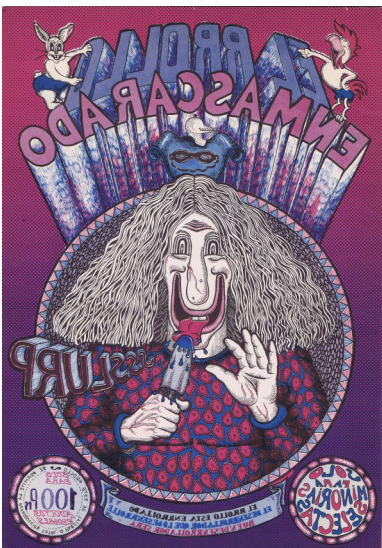


Fig.7. El Rollo Enmascarado, 1973.



Fig.8. Cuto, 1976.

ridad aumentó y se convirtió en una de las revistas más leídas en Manhattan. Su carácter amateur, errores de diseño o faltas de ortografía era lo que le añadía ese encanto a estas revistas y donde coincidían la cultura punk y el fanzine.

Durante todo este tiempo no era de extrañar que la gran mayoría de este tipo de publicaciones estuvieran controladas por hombres. El cambio de esto se produjo en el comienzo de los 90, impulsada por la tercera ola feminista, entre un grupo de mujeres norte americanas agotadas de ver la escena musical y artística liderada por hombres que no les hacían un hueco en estos espacios.

Surgió el movimiento Riot Grrrl, originado en el marco de la escena musical hardcore-punk de California, y lo que buscaban era romper con la hegemonía masculina apoderada de ese tiempo. Esto dio pie a que surgieran fanzines por y para mujeres que hablaban del tema. Uno de los más destacables es *Bikini Kill*, publicado en 1990 por Tobi Vail (1969) y Kathleen Hanna (1968), que tenían una banda del mismo nombre. Los artículos de este fanzine se centraron en el punk rock, política, temas feministas, así como reportajes sobre actuaciones locales y noticias de bandas. Además en su segunda edición se publica el manifiesto RIOT GRRRL.

## 5.2 EL FANZINE EN ESPAÑA

Teniendo en cuenta la fama que estas publicaciones independientes obtuvieron, era de esperar que en algún momento llegaran a nuestro país. En 1976 bajo la mano de Luis Gasca (17 de septiembre de 1933 - 6 de julio de 2021), un graduado de derecho pero formado en otras áreas y perteneciente a la primera generación de teóricos del cómic en España, llegó *Cuto*. Esta revista se convirtió en la primera publicación seriada dedicada de manera exclusiva a la historieta. Se publicaron tres números pero la numeración llegó hasta el 6: nº 1, número doble 2-3 y número triple 4-5-6. Fue dirigida por Gasca desde el colectivo Centro de Expresión Gráfica, con quien colaboraron contemporáneos como Antonio Lara, Antonio Martín, Félix Fabián, Víctor Luis Segalá y otros más.

Otro de los fanzines españoles más importantes es *El Rollo Enmascarado*. Fue impreso en los últimos años de la dictadura (1973) en Barcelona y con los siguientes autores que pertenecieron a la época: Farry, Javier Mariscal, Nazario Luque Vera y Pepichek. Se le considera el primer ejemplo consistente de cómic underground español.

En la actualidad, los fanzines se han multiplicado en cantidad y calidad,



Fig.9. *Just Asian Parent Things*, Nicholais Krogh.



Fig.10. *October Road Trip*, Marina Lara Speer, 2020.

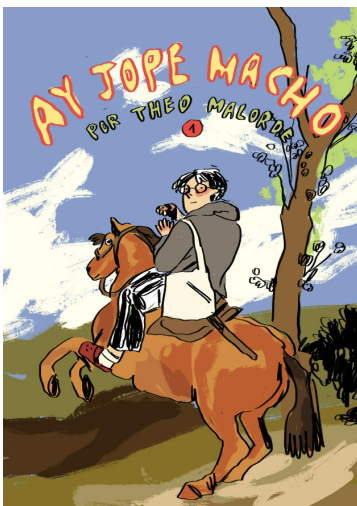


Fig.11. *Ay jope macho*, Theo Malorde, 2022.

haciendo que la línea que los separa de las revistas profesionales sea mucho más delgada. Según un artículo de la periodista Carmen López perteneciente a *elDiario.es*, en palabras de Mon Magán<sup>1</sup> se habla de una “nueva época dorada”:

“Cada cierto tiempo se ve un resurgimiento del fanzine y ahora lo estamos viviendo. Lo que ha cambiado son algunas cosas: antes eran más colectivos y ahora son más individuales. 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” (Una nueva era dorada de los fanzines en España, *elDiario.es*, 2014).

### 5.3 TIPOS, GÉNEROS Y EJEMPLOS

Como en cualquier otra clase de publicación, en los fanzines podemos encontrar una variedad de tipos y géneros. A continuación comenzaremos comentando algunos de los tipos que nos parecieron importantes a destacar:

- **Perzine.** De fanzine personal, este tipo de publicación se utiliza como un diario autobiográfico donde el autor comparte sus vivencias, pensamientos íntimos y su forma de ver la vida. Se considera un espacio seguro en el que poder exponerse y sincerarse. Puede incluir texto únicamente o tanto este como ilustraciones y fotografías. *Mikrokosmos* pertenece a este tipo de zine.

- **Graphzine.** Los graphzines o fanzines gráficos son un medio muy interesante para los artistas en general, ya que consisten en la publicación de trabajos artísticos. Esto los convierte en un medio que da visibilización a sus obras y habilidades. Suelen ser individuales y girar en torno a un tema concreto. Se cuida mucho su presentación pudiendo llegar a usar una impresión profesional. Como ejemplo encontramos *October Road Trip* (2020) de Marina Lara Speer (@nightmerrs en las redes sociales) que consiste en una recopilación de sus dibujos para el drawtober<sup>2</sup>.

- **One-shots.** Suelen ser ejemplares únicos confeccionados de manera espontánea. Como ejemplo tenemos *Infusión digestiva (y a dormir)* de Theo Malorde, donde el autor nos comparte sus sentimientos sobre, cómo él mismo dice “Ser un jubilado en la veintena.”

Inmediatamente, hablaremos de los géneros más importantes:

- **Ciencia ficción.** Como hemos mencionado anteriormente, los primeros fanzines de la historia pertenecían a este género. En las publicaciones de

1 Artista, educador, fotógrafo y creativo editorial.

2 Un conocido reto de dibujar todos los días durante el mes de octubre y publicarlo en redes sociales.

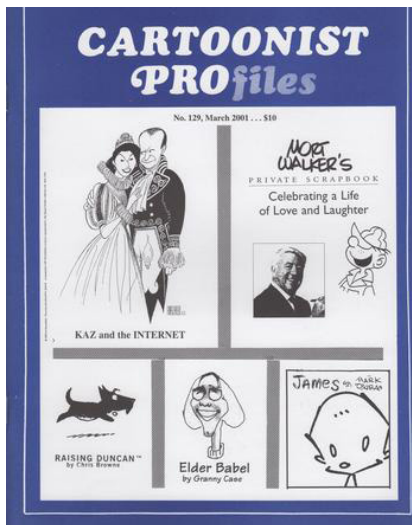


Fig.12. *Cartoonist PROfiles*, 2001.

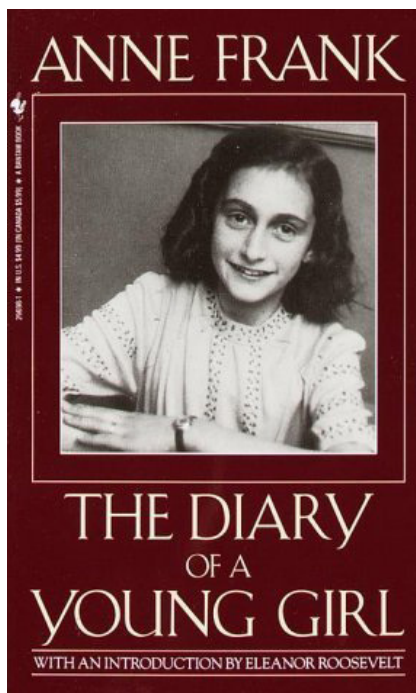


Fig.13. *The Diary of a Young Girl*, Editorial Bantam Books, 1993.

ciencia ficción solían aparecer relatos, artículos de investigación y estaban editados por asociaciones. El mejor ejemplo que podemos encontrar es *The Comet*, mencionado anteriormente.

- **Cómic.** Sin necesidad de explicar en qué consiste este género, lleva años siendo el más reconocido y no parece que vaya a perder esa importancia. Este género es habitualmente publicado por colectivos de autores con los mismos intereses. Es un medio por el que los dibujantes se pueden promocionar, crear mundos ficticios y narrar historias complejas compartiendo los costes de impresión y teniendo en cuenta su fácil distribución. En *Cartoonist PROfiles*, un modelo de este género, encontrábamos diferentes artistas en cada publicación que hablaban sobre cómo es trabajar profesionalmente en el mundo de los dibujos animados.

- **Cine.** Este tipo de fanzine se centraba sobre todo en películas del género del terror, fantasía, ciencia ficción etc., es decir, largometrajes que dan pie a la imaginación y creatividad. Como ejemplo encontramos *Suburbio*: una revista creada en 1933 que se especializa en artículos y crítica de cultura underground, cine basura, cortometrajes etc.

- **Político y activista.** Este género ganó popularidad en las décadas de los 80 y 90. Tiene el objetivo de lanzar un mensaje al mundo dejando a un lado las censuras y presiones político-empresariales. Muchos fanzines de este tipo pasaron a ser publicados en internet. *La Fragua*, una revista editada por un grupo malagueño de personas comprometidas, utiliza su voz para hablar de justicia social e integración.

## 5.4 EL DIARIO PERSONAL Y EL DIARIO ARTÍSTICO

Un diario personal es un registro escrito de las experiencias, pensamientos y sentimientos de una persona. Es un lugar donde se puede reflexionar sobre la vida diaria, acontecimientos importantes, desafíos y logros, así como explorar ideas y pensamientos personales más profundos.

El diario personal se diferencia de otros tipos de literatura en su fin: está destinado a ser leído únicamente por su autor. A causa de ello, puede convertirse en un refugio en el que nos sintamos libres de contar lo que queramos sin llegar a ser juzgados ya que nadie más debería poder echarle un ojo. A menudo se utiliza como una herramienta para reflexionar sobre el pasado, el presente y el futuro. Aunque se ha mencionado que normalmente es leído sólo por el propio autor, a lo largo de la historia se han encontrado diarios que han ayudado a darnos contexto e información sobre ciertas personas y acontecimientos históricos.





Fig. 14 Codex Forster II (1452 – 1508), Leonardo da Vinci.



Fig. 15. Carta de Vincent Van Gogh a Paul Gauguin, 1888.



Fig. 16. Páginal del diario de Frida Kahlo, 1944-1954.

Uno de los más famosos sería el diario de Ana Frank<sup>1</sup>. Los diarios viejos no necesariamente tienen que hacer referencia a personajes importantes, también pueden ayudarnos a conocer, por ejemplo, familiares con los que no hemos tenido la suerte de coincidir en vida.

Los diarios personales pueden ser escritos a mano en papel o en un formato digital, siendo el segundo un método que lo preservará en un mejor estado según el paso de los años. La frecuencia de escritura puede variar desde una vez al día hasta varias veces a la semana o incluso menos frecuente, todo dependiendo de la necesidad y ganas del autor/a. Puede llegar a convertirse en un medio terapéutico personal para expresar emociones y aliviar el estrés, así como una forma útil de autoconocimiento y autoexploración.

Además del diario personal, también existe el diario artístico. Este es un tipo de diario personal que se enfoca en la creatividad y la expresión artística: a diferencia de un diario tradicional, un diario artístico incluye dibujos, pinturas, collages, fotografías u otras formas de arte en lugar de solo texto.

El diario artístico puede ser un espacio donde el autor puede experimentar con diferentes técnicas y materiales, además de poder ser usado como medio para explorar temas emocionales y psicológicos a través del arte. Este no tiene reglas establecidas y se puede adaptar a las necesidades y preferencias de cada persona. Puede ser un diario centrado en un tema específico, como la naturaleza, los viajes o la familia, o puede ser un diario más general en el que se explore una variedad de temas.

Igual que el diario personal, actualmente se conoce una gran cantidad de artistas que han utilizado esta herramienta a lo largo del tiempo. A continuación algunos ejemplos:

- Leonardo da Vinci (15 de abril de 1452 - 2 de mayo de 1519). Mantuvo varios diarios personales llenos de dibujos y notas sobre sus invenciones e ideas, que hoy en día continúan siendo comentados.
- Vincent Van Gogh (30 de marzo de 1853 - 29 de julio de 1890). El querido pintor holandés mantuvo cuadernos llenos de dibujos, bocetos y notas mientras vivía en Francia. Parte de los contenidos de estos diarios fueron publicados póstumamente junto al libro Cartas a Theo.
- Frida Kahlo (6 de julio de 1907 - 13 de julio de 1954). La aclamada artista

<sup>1</sup> Ana Frank fue una niña judía alemana que se hizo famosa por el diario que escribió durante la Segunda Guerra Mundial. Nació el 12 de junio de 1929 y vivió en Ámsterdam, Países Bajos, durante la ocupación nazi. Después de la guerra, el diario de Ana Frank fue publicado por su padre, Otto Frank, y se convirtió en uno de los testimonios más conocidos del Holocausto y en un símbolo de la resistencia y la esperanza en medio de la adversidad.

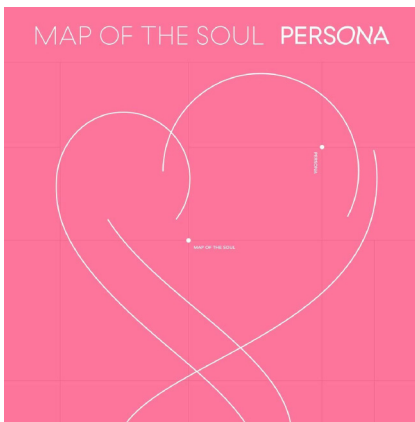


Fig.17. Portada del álbum *Map of the Soul: Persona*, de BTS, 2019.



Fig.18. Anaximandro, detalle de *La escuela de Atenas*, Rafael Sanzio, 1509-1511.

mexicana mantenía un diario lleno de dibujos y escritos en el que documentaba su vida y sufrimiento.

El diario artístico puede ser una herramienta terapéutica para aquellos que buscan explorar sus emociones y pensamientos de una manera creativa sin necesidad de que esta sea verbal. También puede ser una forma de llevar un registro visual y creativo de la vida diaria, incluyendo eventos y experiencias importantes, lugares visitados etc.

En Mikrokosmos se busca representar esta idea mixta de diario artístico con diario personal, al compartir mis pensamientos junto a ilustraciones que ayudan a la autoexpresión.

## 5.5 EL MICROCOSMOS Y EL MACROCOSMOS

Poner título a mis trabajos siempre ha resultado complicado y para hacerlo más fácil siempre me he apoyado en nombres de canciones o trozos de la letra de las mismas. Para este fanzine, llegué a parar a una canción del grupo sur-coreano BTS titulada Mikrokosmos. Como la canción está originalmente en coreano decidí buscar la traducción de la letra, y al hacerlo me apareció también la explicación del concepto que inspiró el tema de la canción. Esto me pareció muy interesante, por lo que decidí investigar más la teoría del Microcosmos y el Macrocosmos.

El origen de esta idea tiene sus raíces en la filosofía griega, desarrollada por filósofos presocráticos, especialmente Anaximandro<sup>1</sup>.

Lo que esta idea expone, era la visión de un individuo humano como un universo en miniatura (mikro kosmos) que contiene dentro de sí mismo todas las cualidades y aspectos del universo más grande. Por otro lado, makro kosmos se refiere al universo en su totalidad, es decir, al todo que incluye todas las cosas que existen. Este concepto se enfoca en la idea de que todas las cosas en el universo están conectadas y que cada parte tiene un impacto en el todo.

Ha sido un tema recurrente a lo largo de la historia de la filosofía, por lo que no se puede decir que haya habido un momento específico en el que era común este pensamiento. En la actualidad, la filosofía del Microcosmos y el Macrocosmos sigue siendo una concepción importante en muchas tradicio-

<sup>1</sup> Fue un filósofo presocrático de la antigua Grecia. Nació alrededor del 610 a.C. en la ciudad de Mileto y fue discípulo de Tales de Mileto. Es conocido por ser uno de los primeros pensadores en buscar explicaciones naturales y racionales para el origen y la naturaleza del mundo, en lugar de recurrir a explicaciones mitológicas o religiosas.

nes filosóficas y religiosas.

Era la primera vez que leía sobre este tema, pero me cautivo mucho la idea de ver a cada persona como un pequeño mundo. Cada uno con su propia historia y experiencias, y estas en vez de alejarlo del resto de sujetos, nos unifica a todos ya que es algo que tenemos en común y compartimos. Además de interesarme, pensé que se ajustaba al concepto que tenía en mente para el fanzine: contar mis historias y experiencias, compartir lo que forma parte de “mi pequeño mundo.” Por lo que se convirtió en el título perfecto.





Fig.19. *Clementine*, Tillie Walden, Editorial Image Comics, 2022.

## 6. REFERENTES

### 6.1 REFERENTES ESTÉTICOS Y ESTILÍSTICOS

#### 6.1.1 Tillie Walden

Tillie Walden es una dibujante e ilustradora estadounidense (Austin, Texas) que nació en 1996. Se graduó en el Center for Cartoon Studies de Vermont. Desde entonces, ha publicado cinco novelas gráficas y un webcomic. Además, en 2018, ganó un Premio Eisner a Mejor Obra Basada en La Realidad gracias a su novela gráfica *Spinning*.

Conocí a esta artista después de encontrar *¿Me estas escuchando?*, una de sus novelas gráficas, en la biblioteca de mi barrio y leerla. A partir de ese momento, he estado muy pendiente de su trabajo. Su uso del color, y su línea simple pero detallada, son una fuente de inspiración e influencia personal.

#### 6.1.2 Jillian Tamaki

Jillian Tamaki es una ilustradora canadiense que nació en Ottawa (Ontario, 1980). Trabaja como artista profesional desde 2003 cuando se graduó del Alberta College of Art and Design. Tiene una obra extensa tanto personal como comercial (periódicos, revistas, novelas gráficas etc.).

Descubrí a Tamaki al leer *This One Summer* (escrita por su prima, Mariko Tamaki, e ilustrada por ella misma). En este libro, su habilidad expresiva en el dibujo causaron un gran impacto en mí. Esto es algo que me gustaría alcanzar y representar en este proyecto.

#### 6.1.3 Benoît

Benoît es un artista del que no se ha podido encontrar mucha información por no decir nada. Descubierta en redes sociales (concretamente instagram), su obra me pareció muy interesante: utiliza su sketchbook como un compañero en su día a día, llenándolo de dibujos, fotos y pensamientos como si fuera un diario.

Su trabajo es especialmente reconocible ya que solo utiliza azul o negro para dibujar. Al igual que él, con este fanzine quiero poder compartir un trozo de mi vida y pensamientos mediante el dibujo.



Fig.20. *This One Summer*, Mariko Tamaki y Jillian Tamaki, Editorial First Second, 2014.

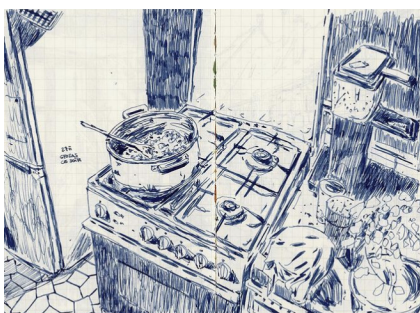


Fig.21. Página de sketchbook, Benoît, 2023.



Fig.22. Página de mini cómic para el día de la mujer, Theo Malorde, 2023.



Fig.23. Página de sketchbook, Marina Lara Speer, 2023.

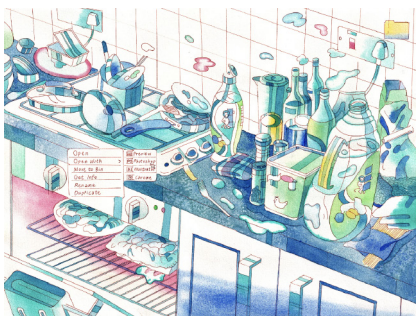


Fig.24. Página de R.A.M., Pat WingShan Wong, 2022.

## 6.2 REFERENTES DEL FANZINE

### 6.2.1 Theo Jiménez Corral

De origen andaluz, Theo Jiménez, más bien conocido como Malorde en redes sociales, es un ilustrador y autor de cómic. Estudió Ilustración en la escuela Artediez de Madrid y actualmente trabaja en varios proyectos personales.

Me parece un artista muy interesante y un gran referente para este trabajo. Enseñándonos su lado más personal tanto en comics como en fanzines, combinado con su estilo de dibujo tan expresivo, el resultado es una experiencia conmovedora.

### 6.2.2 Marina Lara Speer

Marina Lara Speer, es una ilustradora de origen alemán actualmente residiendo en Madrid. Graduada en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid, lo que busca son nuevas maneras de interpretar la realidad a la vez que acercarse a la emoción con su trabajo. Todo esto lo consigue mediante su magnífico uso del color y texturas que dan vida a sus obras.

A pesar de que por el momento solo ha publicado dos fanzines (*nightmerss' 2019 sketchbook* y *a drawtober zine: October road trip*) ha ilustrado la portada de varias novelas y su capacidad narrativa y expresiva se ven reflejadas sin ninguna duda.

### 6.2.3 Pat WingShan Wong

Pat WingShan Wong, conocida como Flyingpig, es una ilustradora y maestra graduada en 2021 del Royal College of Art MA en Ilustración. Con una gran trayectoria profesional sus intereses se centran en la intersección de la arquitectura, la tecnología y la memoria e identidad que retratan historias. Yendo desde una persona a un paisaje, como objetos de su alrededor.

Lo que capturó mi atención de esta artista, fue la publicación de su fanzine *R.A.M.* en 2022. Este se trata de un cómic de cuarenta y cuatro páginas publicado en tonos azules, que relata la repetición, soledad y aislamiento vividos a causa de la pandemia de CoVid en 2020. Es un crudo relato con el que casi todos podemos identificarnos, además de tener una narrativa y unos dibujos capaces de emocionar al lector.

## 7. DESARROLLO PRÁCTICO

### 7.1 PREPRODUCCIÓN

#### 7.1.1 CONCEPTO

Como se ha mencionado en apartados anteriores el tema principal de este trabajo es lo autobiográfico. Siguiendo el recorrido por mi casa compartiré mis pensamientos, recuerdos, y etc. Será algo personal, cosa que me hace sentir muy vulnerable.

#### 7.1.2 TOMA DE IDEAS Y PLANIFICACIÓN

Algo que he aprendido y ha sido útil durante estos años de carrera es la planificación previa de un proyecto. Para mí lo normal al trabajar en algo solía ser abordar directamente la idea sin ningún tipo de preparación. Siguiendo esa dinámica era más frecuente encontrarse con problemas que ralentizaban el progreso. Para evitar esto seguiremos el orden que previamente hemos mencionado en el apartado de metodología.

Comenzaremos con la recopilación de imágenes. Primeramente he revisado todas las cajas con álbumes y fotos que guarda mi madre. También rebusqué en las redes sociales de la familia y sobre todo el móvil de mi madre. Cada oportunidad que tiene nos hace fotos, así que su galería definitivamente ha sido de gran ayuda. Todo esto ha favorecido para desenterrar recuerdos además de encontrar fotografías que serían útiles en la parte de producción. Asimismo me he dado un paseo por la casa centrándome en las habitaciones que menciono en Mikrokosmos. Fijándome más profundamente en los detalles y lo que esto me trae a la mente.



Fig.25. Álbumes familiares de fotos.



Tras la obtención de todas estas imágenes realizaremos un moodboard. Esto es una herramienta visual que nos ayuda a sintetizar las ideas que tenemos en mente y confirmar que todo tenga cierta coherencia. El moodboard se actualiza según vayamos encontrando cosas que puedan resultarnos de ayuda, ya que además de auxiliar a visualizarlo todo puede ofrecernos inspiración.

Previamente a la fase de bocetos aclararemos el número de páginas del fanzine. Como se ha explicado anteriormente la cantidad de páginas total deben de ser un múltiplo de cuatro obligatoriamente para la correcta impresión. La cifra de páginas escogida para Mikrokosmos es de cuarenta páginas, incluyendo portada, contraportada y las guardas, tanto del principio como del final.



Fig.26. Moodboard para ilustración del fanzine.

Habiendo zanjado esto nos queda aclarar el apartado del color. Producir un zine en blanco y negro sería una opción que rebajaría los costes y simplificaría el trabajo pero personalmente el uso del color tiene un carácter importante en mi obra y en este caso no será diferente. La paleta de color escogida es de azul, rosa y morado (además de blanco y negro). La justificación de esto, además de la armonía que tienen en conjunto, es por el contexto personal que tienen estos colores. Azul, rosa y morado son colores que han adquirido un gran valor sentimental y artístico a lo largo de mi vida. Por lo que al tratarse de un trabajo autobiográfico que mejor paleta sino esta.

Además de los colores anteriores, el blanco y el negro están incluidos de manera evidente, ya que dentro del debate que hay, no consideramos estos como colores. Según la escritora y científica Eva Heller:

“El impresionismo no reconoció el negro como color. [...] La suma de todos los colores del arco iris es blanca. El negro la ausencia de todos los colores. Por eso se decidió que el negro no es un color. [...] Al color blanco le acompaña siempre, como al negro, la pregunta: ¿es un color? No, si se habla de los colores de la luz. Pero en el sentido físico, en la teoría óptica, el blanco es más que un color: es la suma de todos los colores de la luz. [...] Como color de la luz, el blanco no es propiamente un color. Por eso el blanco era para los impresionistas, tan atentos a los colores de la luz, un “no color”.” (Psicología del color, 2004.).

### 7.1.3 SKETCHBOOK Y BOCETOS

Desde el comienzo de mi formación artística anterior a la universidad, trabajar junto a un sketchbook ha ayudado a mi progreso. Este cuaderno es un lugar en el que trabajar sin necesidad de que todo esté perfecto o terminado. Es un sitio de estudio, reflexión y experimentación. Para este proyecto, llevamos un sketchbook donde poder apuntar ideas, realizar bocetos, pruebas, etc.

Los bocetos se realizarán tanto en el sketchbook como con la ayuda del Ipad en la aplicación de Procreate. Cabe destacar que aunque teníamos la opción de hacer dibujos en digital, todas las ilustraciones finales están hechas con gouache y lápices de colores.

Esto se debe al gran interés expresivo que los medios convencionales pueden aportar. Además de llevar más años de experiencia con las técnicas tradicionales que lo digital. Con esto no quiero decir que el arte digital no tenga la misma capacidad expresiva, al contrario, pero simplemente aún no he llegado a ese nivel de manera personal.

Al trabajar los bocetos y ayudarnos del moodboard, también hemos tenido en mente a los referentes. Sus conocimientos de composición y color nos han servido de inspiración.

Cabe concretar que la fase de bocetos ha tenido dos partes. La principal trabajando la portada, contraportada y guardas. Se realizaron varios bocetos de estos apartados hasta llegar a uno con el que estuviera completamente satisfecho. Esta idea final fue gracias al concepto de la visita por mi casa: comenzando por la calle donde vivo (portada y contraportada) hasta encontrar



Fig.27. Boceto en Procreate.



la puerta del piso abierta (guardas del principio) y salir cerrándola (guardas del final).

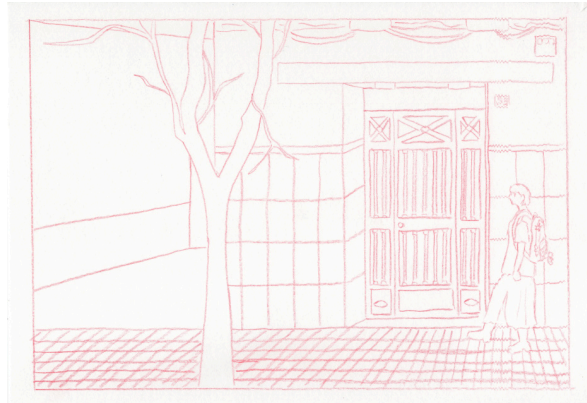


Fig.28. Boceto final portada y contraportada.

La otra parte de esta fase son las ilustraciones del interior. Los bocetos fueron más directos y menos rebuscados ya que las ideas de lo que quería representar eran claras.

Para ambas fases a parte de las imágenes que recopilamos anteriormente, en algunos casos hubo que buscar más referencias incluyendo la realización de fotografías en casa.

### 7.1.3 DESCARTES

Antes de pasar a la fase de producción, debemos valorar las ideas que han surgido. No todas son viables o efectivas por lo que acabaremos con ciertos dibujos que no se convertirán en ilustraciones finales. A continuación podemos observar algunos de los bocetos para la portada que fueron rechazados.

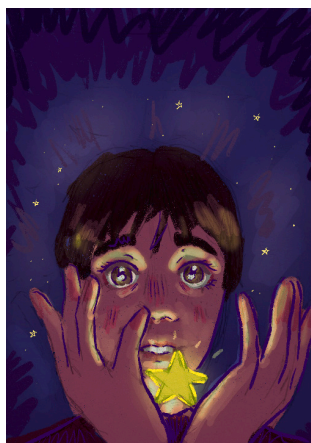


Fig.29.

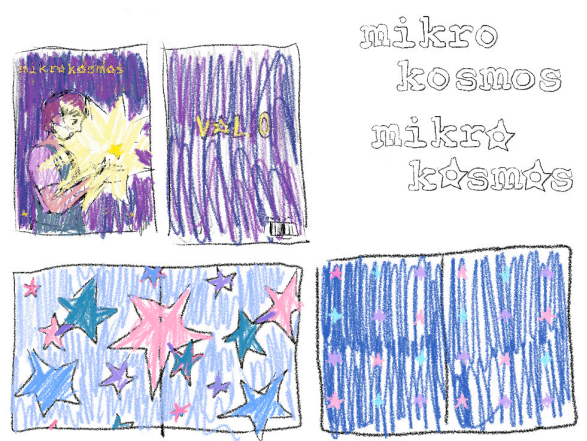


Fig.30.

## 7.2 PRODUCCIÓN

### 7.2.1 DIBUJO DE LÁMINAS

A partir de aquí con los bocetos terminados, transferiremos estos al papel de la ilustración final. En este caso hemos utilizado dos tipos de papel: para la portada el papel de acuarela Canson de 300g/m<sup>2</sup> en A4 y para el resto páginas sueltas del sketchbook de la marca Talens de 140g en A4. La segunda elección en vez de un papel de más gramaje y calidad se debe al acabado obtenido, de aspecto más casero y parecido a un diario.

Para agilizar pasar a limpio los bocetos nos serviremos de una mesa de luz. Esto nos permitirá calcar el dibujo limpiamente y ahorrarnos tiempo.

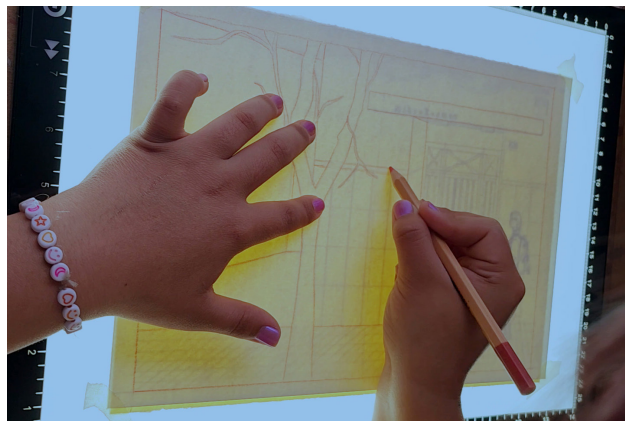


Fig.31.

### 7.2.2 COLOREADO

Llegado a esta fase terminaremos las ilustraciones finales con el coloreado. Como se ha especificado previamente los colores con los que hemos trabajado son morado, rosa, azul, blanco y negro.

Para trabajar mejor esta paleta nos hemos favorecido de cierta ayuda: los mapas gradientes de color.

Los mapas gradientes de color son una herramienta simple pero útil: se utilizan para cambiar los colores de una imagen (tanto para fotos en escala de grises como a color) sin cambiar el contenido general de esta. Nos serviremos de Procreate, referida anteriormente, para trabajar en nuestras imágenes de referencia. Este método también se puede encontrar en otros softwares como Photoshop o Clip Studio Paint.

El proceso es como se indica a continuación: en la aplicación seleccionaremos Gradient Map y se nos presentará una escala monocromática a grises,

que va desde el negro al blanco. Seguidamente, teniendo en cuenta las tonalidades, cambiaremos los colores de la escala a los que deseemos y finalmente aplicaremos el mapa a nuestra imagen, con más o menos opacidad según veamos adecuado. Esto nos ayudará a visualizar con más claridad como deseamos aplicar el color a nuestra ilustración.



Fig.32. Moodboard para ilustración del fanzine después de editar con mapa gradiente de color.

Habiendo aclarado lo anterior nos pondremos manos a la obra. El método de trabajo en las ilustraciones finales comenzaba fijando el papel a la mesa con cinta de carroceros para evitar que se mueva mientras trabajamos. Con nuestra mesa de trabajo lista, pintamos utilizando gouache y cuidando las tonalidades para la obtención de contrastes. Los lápices de colores nos han servido para dar detalles más cuidados y precisos que a lo mejor con el gouache son más difíciles de obtener.

Cabe mencionar, que una parte del trabajo, concretamente las cinco ilustraciones de habitaciones que sirven como portada de los diferentes apartados, se realizaron como proyecto final de la asignatura de Perspectiva y Técnicas de Representación. Se siguió la metodología de la que hemos estado hablando.

Concretamente la técnica de estos dibujos fue el lavado de gouache y tinta china. Los lavados de gouache y tinta china funcionan de la siguiente manera: pintamos con el gouache las zonas que deseemos que tengan color, dejando en blanco las partes que queramos que posteriormente sean negras. Cuando el gouache esté completamente seco, cubriremos el dibujo entero con una capa de tinta china tapando todo lo que hemos pintado anteriormente. Una



vez esto se haya secado bien, bajo el grifo con la ayuda de un pincel iremos “lavando” el papel hasta que la tinta china haya desaparecido de las zonas que habíamos pintado con gouache pero permaneciendo en negro en los huecos sin colorear. Algo que hay que tener en cuenta con este proceso es no dejar mucho rato bajo el agua el papel ya que se nos puede romper. También se utilizó el papel de acuarela Canson de 300g/m<sup>2</sup> en este caso en un tamaño entre el A3 y el A4.



Fig.33.



Fig.34.

Finalmente se realizaron correcciones y ajustes de color ya que la pintura pierde saturación al ser lavada. Esto se hizo trabajando el gouache con transparencias ya que no nos interesa perder la textura que obtenemos con los lavados.



fig.35.

## 7.3 POSTPRODUCCIÓN

### 7.3.1 RETOQUE DIGITAL

Como se mencionó en el apartado de metodología, mientras trabajamos las ilustraciones finales nos hemos ocupado de la postproducción para avanzar ambas partes paralelamente. En el momento en que se terminaba una ilustración procedíamos a escanearla. Escanear los dibujos es más efectivo que sacarles una foto ya que obtenemos una imagen de mayor calidad además de captar mejor los detalles y textura. De este modo el escaneado también favorece a la hora de imprimir ya que el resultado será lo más parecido posible a la obras originales.

Una vez teníamos el archivo de la imagen escaneada se procedió a la post edición y retoques. Para esto se emplearon el editor de imágenes de Windows y Adobe Photoshop. En el editor de windows recortamos la ilustración y cuando estaba lista abríamos el fichero en Photoshop. Aquí se terminaba la edición, concretamente de luz, contraste y color. También se corrigieron errores pequeños, como manchas o líneas que no se habían borrado bien, de manera que todo queda más limpio y mejor presentable.

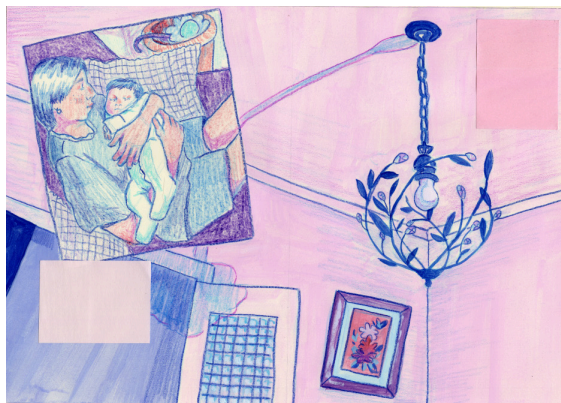


Fig.36. Ilustración previa a retoques.



Fig.37. Ilustración posterior a retoques.

Algo muy importante de esta fase es la edición del perfil de color. Existen dos perfiles: RGB y CMYK, siendo este último el óptimo para la impresión. Al escanear los dibujos automáticamente nos convierte el archivo a perfil RGB por lo que en Photoshop lo convertiremos a CMYK. No podemos olvidar esto ya que si nos saltamos esta fase lo más probable es que al imprimir los colores no sean los que deseábamos.

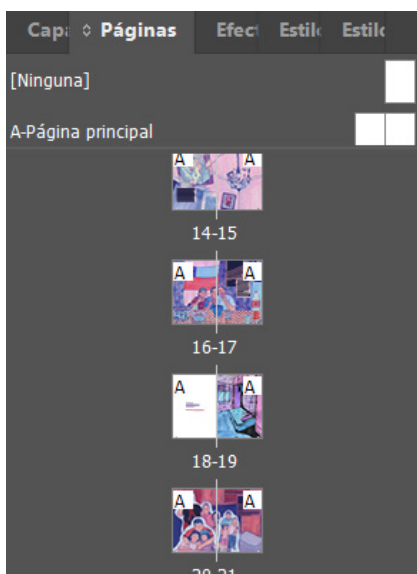


Fig.38.

### 7.3.2 EXPORTACIÓN FICHEROS Y MAQUETACIÓN

Para maquetar nos hemos servido del programa Adobe InDesign ya que es el más adecuado y con el que tenemos mejor experiencia. El tamaño de impresión del fanzine será en A5 con un total de 40 páginas.

Se añadió un índice donde indicamos la división de las habitaciones y el número de la página donde encontraremos cada una. Al principio de cada capítulo, encontraremos un poema y una ilustración de la habitación que visitaremos. Los poemas se escogieron tras una búsqueda exhaustiva de varios versos hasta seleccionar los que personalmente me conmovían y se adecuaban a la idea.

La tipografía escogida es IM Fell DW Pica ya que tiene un aspecto versátil, clásico y elegante a la vez que privado. Esta tipografía fue creada por el diseñador alemán Peter De Walpergen (1646 - 1703).

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.

**El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi.**

Fig.39. Visualización de la tipografía en diferentes tamaños.

Para seguir con esa estética de diario se pensó en escribir el texto a mano sin embargo esto tenía más aspectos negativos que positivos así que la idea fue descartada.

Un aspecto importante de la maquetación del texto es que todos aparecerán sobre un post it. Mis libretas y sketchbooks suelen estar llenas de estas notas adhesivas, y qué mejor manera de añadir más personalidad al zine que utilizándolas. Durante la fase de escaneado añadía uno o dos post it a los dibujos en la zona en la que iba a aparecer el texto. Esto podría haberse añadido en la post edición pero eso conllevaba más cosas como la edición



de una sombra o un acabado menos natural, por lo que fue mejor añadirlos directamente.

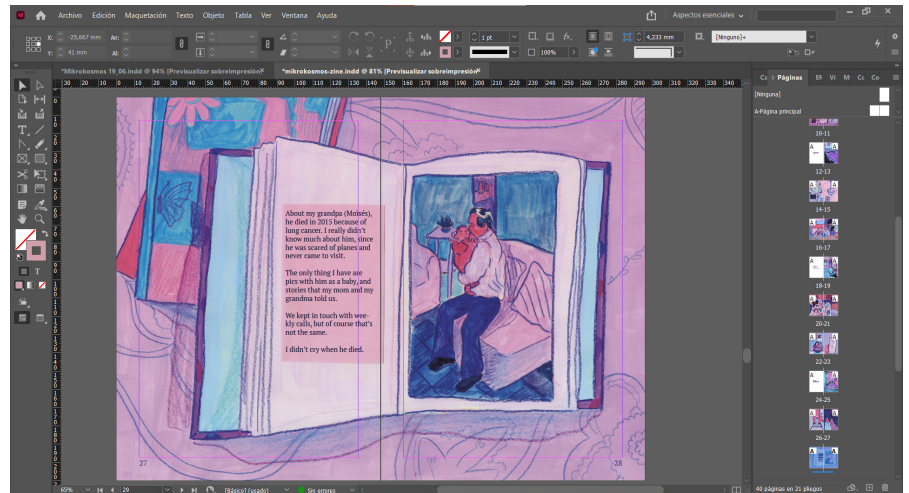


Fig.40.

Junto a una última revisión y afirmando que todo estaba correctamente, exportamos el archivo final para la impresión y obtención de nuestro producto final.

#### 7. 4 IMPRESIÓN FINAL

Como se comentó en la metodología, se realizaron pruebas de impresión en imprentas diferentes, concretamente tres. Para estas pruebas se preparó un archivo diferente del fanzine con un total de doce páginas que incluye portada, contraportada, guardas, índice y una página del primer capítulo. Al ser pruebas era más adecuado recortar y no imprimir las cuarenta páginas.



Fig.41.



Fig.42.

Exceptuando una de las tres pruebas, estas se realizaron sin problema. Cabe aclarar que el error de la segunda prueba fue un problema de la tienda de reprografía, por lo que la descartamos para siempre y no recomendamos para futuras impresiones.



Fig.43.



Fig.44.

Finalmente decantándonos por la imprenta de mejor resultado se imprimieron dos copias de nuestra revista. Al haber tenido cuidado durante todo el proceso de edición y maquetación, esta fase transcurrió sin problema y con muy buenos resultados.

## 8. CONCLUSIÓN

En el comienzo de este proyecto final de grado arrastraba muchas dudas. Tenía varias ideas, no estaba segura de ninguna y no sabía por cual decantarme. Cuando surgió la idea del fanzine algo hizo clic. Es verdad que desde el momento en que descubrí los fanzines me causaron un gran interés y fascinación, y durante la carrera he aprovechado las oportunidades que se me han presentado de trabajar en ellos. Así que por qué no aprovechar esta oportunidad que cierra una importante etapa de mi vida.

Estaba muy segura cuando decidí que lo autobiográfico era el tema que quería tratar pero durante este proceso he reflexionado mucho en ello. He pensado si ha sido mi tiro más acertado el hablar sobre mí misma.

Creo que quería empezar este proyecto como una manera de explicar por qué soy así. Probablemente porque es algo que hago siempre: justificar mis acciones, buscar una razón a mi existencia.

Como comentaba en la introducción, existe un miedo al compartir detalles personales de nuestra vida y yo soy la primera en confirmarlo.



En mi trayectoria artística me he dedicado a tratar muchos temas pero pocas o casi ninguna vez he decido hablar de mí. Como dice el escritor irlandés Oscar Wilde (1854 - 1900) en uno de mis libros favoritos:

“...todo retrato pintado con sentimiento es un retrato del artista no del modelo. El modelo es meramente el accidente, la ocasión. No es a él a quien revela el pintor; quien se revela sobre la tela coloreada es más bien el pintor. La razón por la cual no exhibiré ese retrato está en el temor que siento de mostrar en él el secreto de mi propia alma.” (El retrato de Dorian Gray, 1890).

Tal como Basil Hallward, el personaje que hablaba en la cita anterior, siento miedo de revelar demasiado sobre mí. Pero al igual que él y a pesar del temor a la vulnerabilidad, decido enfrentarme a ello. La producción de este trabajo es un resultado del que estoy orgullosa y en el que se observa lo mucho que lo he disfrutado (y todo hay que decirlo, también sufrido). Simplemente espero que el desenlace de compartir esta obra tenga un final más feliz que el de Hallward.

Mikrokosmos es un reflejo de todo lo aprendido y lo que he sido capaz de explorar y explotar durante los cuatro años de bellas artes. Ha sido un desafío trabajar esta temática por el miedo a ser vulnerable, pero viendo los resultados seguiré esforzandome por explorar lo personal en mi obra. Considero que los objetivos se han cumplido y que la producción de este fanzine autobiográfico ha sido fructífera. Siento que esto no es un punto final sino el comienzo de lo que será utilizar mis habilidades artísticas para compartir lo que ronda en mi mente y mi corazón.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

### Libros:

CARSON, ANNE. (2013). *Red doc*. Toronto: McClelland & Stewart.

FRANK, ANNE. (1993). *The Diary of a Young Girl*. Estados Unidos: Bantam Books.

GURNEY, JAMES. 2015. *Luz y Color*. Madrid: Anaya.

HELLER, EVA. (2004). *Psicología del Color*. Barcelona: GG Editorial.

KLEON, AUSTIN. (2012). *Steal like an artist*. Estados Unidos: Workman Publishing.

VAN GOGH, VINCENT. (1998). *The Letters of Vincent van Gogh*. Londres: Penguin Classics.

WILDE, OSCAR. (1890). *El retrato de Dorian Gray*. Barcelona: Norma Editorial.

### Cómics:

K VAUGHAN. (2016). *Paper Girls*. Estados Unidos: Image Comics.

OSMAN, ALICE. (2018) *Heartstopper*. Reino Unido: Hachette Children's Group.

TAMAKI, MARIKO Y TAMAKI, JILLIAN. (2014). *This One Summer*. Nueva York: First Second.

WALDEN, TILLIE. (2019). *Are You Listening?*. Nueva York: First Second.

WALDEN, TILLIE. (2017). *Spinning*. Nueva York: First Second.

YAMAGUCHI, TSUBASA. (2017). *Blue period*. Tokio: Kodansha.

### Fanzines:

KROGH, NICHOLAIS. *Just Asian Parent Things*.

L, JACK. *4:00 AM*.

MALORDE, THEO. (2022). *Ay jope macho*.

RUBY. *Fuck it, let's be firefighters*.

SPEER, MARINA. (2020). *October road trip*.

WALDEN, TILLIE. (2020). *Sketchbook*.

WINGSHAN WONG, PAT. (2022.) *R.A.M.*

### Tesis y artículos:

ALDÁS RUIZ, JOAQUÍN. (2021) *Loca. Fanzine ilustrado sobre la opresión hacia la comunidad LGTB+ en España*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, ALICIA. (2021). *Al final todo son autorretratos*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

PÉREZ TRILLO, TONI.(2020). *Quiero contar esta historia sin tener que confesar nada*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

RAMOS SALINAS, SOFÍA ALEJANDRA. (2017). *Zona F, narración gráfica de*

*un diario a través del libro de artista*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

ZAMYSLOVA, ARINA. (2021). *Percibirse a través del lápiz. El dibujo como forma de conocimiento consciente*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Páginas web:

10 Cool Artist Zines You Need to Own. <<https://www.format.com/magazine/galleries/art/11-cool-artist-zines>>

14 Zine Artists & Curators Making The World A Better Place. <<https://www.goodgoodgood.co/articles/zine-artists>>

A Brief History of Zines. <<https://www.mentalfloss.com/article/88911/brief-history-zines>>

Acerca de Mon Magán. <<https://www.monmagan.com/mon-magan/>>

Anaximandro. <<https://es.wikipedia.org/wiki/Anaximandro>>

Art journal, un diario artístico para registrar y transmitir. <<https://www.ludicobox.com/art-journal-un-diario-artistico-para-registrar-y-transmitir/>>

Benoit. <<https://www.instagram.com/carnetsbruns/?hl=es>>

Britannica: microcosm. <<https://www.britannica.com/topic/microcosm>>

Cartoonist PROfiles. <<http://www.cartoonistprofiles.com/>>

Couch. <<https://www.poemhunter.com/poem/couch/>>

D.E.P. LUIS GASCA. <<https://www.comic-barcelona.com/es/noticias.cfm/id/33273/d-e-p-luis-gasca.htm>>

Diario de artista. <<http://multimedia.uoc.edu/blogs/labdoc/es/diari-dartista/#:~:text=Cuadernos%20de%20esbozos-,%C2%BFQu%C3%A9%20es%20un%20diario%20de%20artista%3F,creativo%20del%20d%C3%ADa%20a%20d%C3%ADa.>>

Diario Personal. <<https://conceptodefinicion.de/diario-personal/>>

Explore Leonardo da Vinci's notebooks: Codex Forster II. <<https://www.vam.ac.uk/articles/explore-leonardo-da-vincis-notebook-codex-forster-ii#c=&m=&s=&cv=&xywh=0%2C-582%2C6849%2C6893>>

FLYINGPIG ILLUSTRATION: About. <<http://www.flyingpig.work/about>>

Flyingpig. Pat. <<https://www.instagram.com/flyingpig.pat/>>

Frida Kahlo Diario <<https://www.fridakahlodiaro.com/eldiario>>

Fallece Luis Gasca, pionero en la divulgación del cómic. <<https://www.aki-racomics.com/blog/fallece-luis-gasca-pionero-divulgacion-comic>>

Fanzines: Todo sobre el fanzine y la edición independiente. <<https://www.monmagan.com/fanzines/#tipos-y-tematicas-del-fanzine>>

Fanzine Suburbio. <<https://sites.google.com/view/suburbio-zine/inicio?pli=1>>

Historia del fanzine: hacia la libertad a través de la autoedición. <<https://imprimirmirevista.es/blog/historia-del-fanzine-hacia-la-libertad-a-traves-de-la-autoedicion>>

*How to make a zine.* <<https://thecreativeindependent.com/guides/how-to-make-a-zine/>>

*How to organize a zine 101.* <<https://inky-thoughts.tumblr.com/post/168010395000/how-to-organize-a-zine-101>>

*Hurry Up Please It's Time.* <<https://allpoetry.com/Hurry-Up-Please-It's-Time>>

*In her 44-page comic, Pat Wingshan Wong uses a computer interface to represent the repetition of daily life.* <<https://www.itsnicethat.com/articles/pat-wingshan-wong-ram-project-illustration-250822>>

*Jillian Tamaki: About.* <<https://www.jilliantamaki.com/about>>

*Jillian Tamaki.* <<https://www.lacupula.com/autor/jillian-tamaki/>>

*Leonardo da Vinci, Notebook ("The Codex Arundel").* <[https://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Arundel\\_MS\\_263](https://www.bl.uk/manuscripts/FullDisplay.aspx?ref=Arundel_MS_263)>

*Marina Speer.* <<https://marinaspeer.wixsite.com/portfolio/info>>

*Microcosm and macrocosm.* <<https://science.jrank.org/pages/7865/Microcosm-Macrocosm.html>>

*Observing the journals of Leonardo da Vinci.* <<https://www.journalinghabit.com/observing-journals-leonardo-da-vinci/>>

*¿Para qué sirve escribir un diario personal?* <<https://caminandocontigopsicoterapia.es/para-que-sirve-escribir-un-diario-personal/>>

*¿Qué es un diario personal?* <<https://www.modelocarta.net/que-es-un-diario-personal.html>>

*Tebeosfera: Cuto.* <[https://www.tebeosfera.com/colecciones/cuto\\_1967\\_ceg.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/cuto_1967_ceg.html)>

*Tebeosfera: El Rollo Enmascarado.* <[https://www.tebeosfera.com/colecciones/rrollo\\_enmascarado\\_el\\_1973\\_el\\_rrollo.html](https://www.tebeosfera.com/colecciones/rrollo_enmascarado_el_1973_el_rrollo.html)>

*"The Comet" first Fanzine published.* <<https://kimon.hosting.nyu.edu/physical-electrical-digital/items/show/1393>>

*Theo (Malorde) Jiménez Corral.* <<https://www.linkedin.com/in/theo-jim%C3%A9nez-coral-43a73621a/>>

*theo corral.* <<https://www.instagram.com/malorde/?hl=es>>

*Tillie Walden: About.* <<https://www.tilliewalden.com/about>>

*Tillie Walden.* <<https://www.lacupula.com/autor/tillie-walden/>>

*To Paul Gauguin. Arles, Wednesday, 17 October 1888.* <<https://www.van-goghletters.org/vg/letters/let706/letter.html#translation>>

*UNC: A Brief History of Zines.* <<https://blogs.lib.unc.edu/rbc/2017/10/25/a-brief-history-of-zines/>>

*Una nueva era dorada de los fanzines en España.* <[https://www.eldiario.es/cultura/libros/nueva-epoca-dorada-fanzines-espana\\_1\\_4842357.html](https://www.eldiario.es/cultura/libros/nueva-epoca-dorada-fanzines-espana_1_4842357.html)>

*Un vistazo al diario de Frida.* <<https://artsandculture.google.com/story/9AWxmDksayhmJA>>

*Wikipedia: Diario personal.* <[https://es.wikipedia.org/wiki/Diario\\_personal](https://es.wikipedia.org/wiki/Diario_personal)>

*Wikipedia: Jillian Tamaki.* <[https://en.wikipedia.org/wiki/Jillian\\_Tamaki](https://en.wikipedia.org/wiki/Jillian_Tamaki)>

*Wikipedia: Russ Chauvenet.* <[https://es.wikipedia.org/wiki/Russ\\_Chauvenet](https://es.wikipedia.org/wiki/Russ_Chauvenet)>

*Wikipedia: The Time Traveller.* <[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Time\\_Traveller\\_\(fanzine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Time_Traveller_(fanzine))>

## 10. ÍNDICE DE IMÁGENES

<i>Fig.1.</i> Planificación de ideas.	7
<i>Fig.2.</i> Cronograma.	7
<i>Fig.3.</i> Louis Russel “Russ” Chauvenet, 1984.	8
<i>Fig.4.</i> <i>The Comet</i> , 1930.	8
<i>Fig.5.</i> <i>Punk</i> , 1977.	8
<i>Fig.6.</i> <i>Riot Grrrl</i> , 1977.	9
<i>Fig.7.</i> <i>El Rollo Enmascarado</i> , 1973.	9
<i>Fig.8.</i> <i>Cuto</i> , 1976.	9
<i>Fig.9.</i> <i>Just Asian Parent Things</i> , Nicholais Krogh.	10
<i>Fig.10.</i> <i>October Road Trip</i> , Marina Lara Speer, 2020.	10
<i>Fig.11.</i> <i>Ay jope macho</i> , Theo Malorde, 2022.	10
<i>Fig.12.</i> <i>Cartoonist PROfiles</i> , 2001.	11
<i>Fig.13.</i> <i>The Diary of a Young Girl</i> , Editorial Bantam Books, 1993.	11
<i>Fig.14.</i> <i>Codex Forster II</i> (1452 – 1508), Leonardo da Vinci.	12
<i>Fig.15.</i> Carta de Vincent Van Gogh a Paul Gauguin, 1888.	12
<i>Fig.16.</i> Páginas del diario de Frida Kahlo, 1944-1954.	12
<i>Fig.17.</i> Portada del álbum <i>Map of the Soul: Persona</i> , de BTS, 2019.	13
<i>Fig.18.</i> Anaximandro, detalle de <i>La escuela de Atenas</i> , Rafael Sanzio, 1509-1511.	13
<i>Fig.19.</i> <i>Clementine</i> , Tillie Walden, Editorial Image Comics, 2022.	15
<i>Fig.20.</i> <i>This One Summer</i> , Mariko Tamaki y Jillian Tamaki, Editorial First Second, 2014.	15
<i>Fig.21.</i> Página de sketchbook, Benoît, 2023.	15
<i>Fig.22.</i> Página de mini cómic para el día de la mujer, Theo Malorde, 2023.	16
<i>Fig.23.</i> Página de sketchbook, Marina Lara Speer, 2023.	16
<i>Fig.24.</i> Página de <i>R.A.M.</i> , Pat WingShan Wong, 2022.	16
<i>Fig.25.</i> Álbumes familiares de fotos.	17
<i>Fig.26.</i> Moodboard para ilustración del fanzine.	18
<i>Fig.27.</i> Boceto en Procreate.	19
<i>Fig.28.</i> Boceto final portada y contraportada.	20
<i>Fig.29.</i> Boceto en Procreate descartado.	20
<i>Fig.30.</i> Boceto en Procreate descartado.	20
<i>Fig.31.</i> Calco de boceto con mesa de luz.	21
<i>Fig.32.</i> Moodboard para ilustración del fanzine después de editar con mapa gradiente de color.	22
<i>Fig.33.</i> Proceso de lavado de gouache y tinta china I	23
<i>Fig.34.</i> Proceso de lavado de gouache y tinta china I	23

<i>Fig.35.</i> Proceso de lavado de gouache y tinta china I	23
<i>Fig.36.</i> Ilustración previa a retoques.	24
<i>Fig.37.</i> Ilustración posterior a retoques.	24
<i>Fig.38.</i> Maquetación del fanzine en InDesign.	25
<i>Fig.39.</i> Visualización de la tipografía en diferentes tamaños.	
<i>Fig. 40.</i> Página del fanzine maquetada.	26
<i>Fig.41.</i> Prueba de impresión I.	26
<i>Fig.42.</i> Prueba de impresión I.	26
<i>Fig.43.</i> Prueba de impresión II, errónea.	27
<i>Fig.44.</i> Prueba de impresión II, errónea.	27