



*Creación de un cómic  
fantástico*

# FLIGHT & FEATHER

*Zichao Yuan*



# Flight Feather

## Creación de un cómic fantástico

Trabajo de Fin de Grado en Bellas Artes

Zichao Yuan

NIUB 20307895

Tutora: Maria Victoria Tébar Avila

Línea Dibujo A1

Facultad de Bellas Artes

Curso 2022 • 2023



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

*“Mientras más oscura es la noche,  
más brillante es la estrella”*

— Fyodor Dostoevsky

# *Resumen*

*Flight Feather* es un cómic basado en una historia original de mi invención. Está dividido en dos partes e inspirado principalmente por el libro *1984* de George Orwell. Para el trabajo de fin de grado, he realizado la primera parte del cómic, una narración ilustrada en técnica digital con color que posteriormente he maquetado para poder convertirla en un librito editado.

El cómic, mi primera publicación ilustrada, trata de la lucha por la libertad en una sociedad opresiva donde el pensamiento del pueblo está controlado por una minoría dominante y fanática que practica sacrificios humanos. La protagonista, harta de la locura, intenta escapar de esa tierra para conseguir su libertad.

**Palabras clave:** dibujo, historia ilustrada, rebelión por la libertad, transformación, sueño.

# *Abstract*

*Flight Feather* is a comic based on my own original story. It is divided into two parts and is mainly inspired by George Orwell's *1984*. For the final project of the degree, I have accomplished the first part of the comic, an illustrated narrative in digital technique with color that I have later converted it into an edited booklet.

The comic, my first illustrated publication, deals with the struggle for freedom in an oppressive society where the thoughts of the people is controlled by a dominant and fanatical minority that practices human sacrifice. The protagonist, fed up with the madness, tries to escape from that land to get her freedom.

**Keywords:** drawing, illustrated story, rebellion for freedom, transformation, dream.

# *Índice*

<b>Introducción, objetivos y metodología</b>	<b>7</b>
<b>1. Marco teórico</b>	<b>11</b>
<b>2. Referentes artísticos</b>	<b>13</b>
2.1 Maxfield Parrish	13
2.2 Gipi	14
2.3 Víctor Hugo	15
<b>3. Desarrollo de la producción artística</b>	<b>16</b>
3.1 Creación del guion de la historia original	16
3.2 Diseño de personajes	18
3.2.1 Sedna	19
3.2.2 El viejo	20
3.2.3 La golondrina	21
3.3 Realización de los storyboards	22
3.4 Realización de las viñetas definitivas	23
3.5 Maquetación	24
<b>4. Conclusiones</b>	<b>25</b>
<b>5. Ilustraciones definitivas</b>	<b>27</b>
<b>6. Referentes bibliográficos</b>	<b>51</b>

# *Introducción*

Cuando estaba escribiendo este párrafo, el sol del amanecer salía del horizonte. Desde la ventana de la habitación, podía ver el cielo ya teñido de naranja por la luz del sol. Y dentro de poco, el sol llegaría a lo alto del cielo y la oscuridad de la noche se desvanecería. Es fascinante que nuestro planeta está en eterno movimiento alrededor de esa estrella. Sin embargo, es difícil imaginar que esta verdad que conoce todo el mundo hoy en día fue considerada una herejía, así como muchas otras teorías verdaderas. Si observamos la historia de la humanidad, ya no es una sorpresa saber que decir la verdad o simplemente ser diferente, suele tener un precio muy alto. Por algunas razones desconocidas, tenemos miedo de las cosas que nunca hemos visto o no acabamos de entender. Dar un nuevo paso, pronunciar una nueva palabra es lo que a menudos más teme la gente. Y desde el miedo, nace el recelo y de éste el odio. Debido a eso, tantas palabras quedan sin decir, tantos pensamientos mueren en silencio.

Empecé a reflexionar sobre este tema mayormente después de leer el libro *1984* de George Orwell. La novela ilustra de manera increíble cómo un gobierno totalitario puede destruir un individuo, desde sus pensamientos, sus deseos, sus relaciones interpersonales hasta sus comportamientos físicos. Fue la primera vez que yo toqué el tema sobre el totalitarismos y a la edad de 12 años, sentí que la puerta del nuevo mundo se abría frente a mí. Desde entonces, el libro *1984* se ha convertido en uno de los libros más importantes para mí. Su ideología ha impactado en muchos aspectos de mi vida e indirectamente, me ha movido a la creación del proyecto del trabajo final del grado.

Empecé el proyecto con el deseo de crear una historia ilustrada, ya que el cómic y la ilustración siempre han sido una gran pasión para mí. Quería contar una historia sucedida en un mundo imaginario, donde una minoría dominante controlaba el pueblo de ese lugar a través de sembrar el terror, crear enemigos imaginarios y vigilar a los ciudadanos desde todos los aspectos de la vida. La gente creía fielmente en la propaganda y vivía en la ciega ilusión de sacrificar literalmente su vida por “el bien de la comunidad” sin darse cuenta de que sus propias vidas no valían nada para sus gobernantes.

La protagonista Sedna, sin embargo, fue diferente. Ella nunca se atrevió a mezclarse con la multitud frenética. Estaba depresiva y confundida por todo lo que sucedía a su alrededor. Una mañana de invierno, encontró una golondrina muerta en la nieve. Sedna se entristeció de verla sola, abandonada y sin vida en medio de la nieve y así la enterró. Lo que no esperaba era que algo tan pequeño la hiciera embarcarse en un viaje de búsqueda de la libertad. Desde entonces, su destino quedó orientado hacia una dirección impredecible...

Es una historia de la escapada, la historia de pasar desde un mundo al otro, de la iniciación en una nueva vida inesperada. Es una historia de la lucha, la lucha de un individuo, de su propia manera, para proteger, quizás, lo único que distingue al ser humano: los sueños y deseos, los gustos y opiniones personales, y sobre todo, la capacidad y el derecho de cuestionar y pensar.

Para dar forma a la historia, he utilizado todos los conocimientos que he adquirido en la carrera y por mi cuenta propia, incluyendo las teorías del color, el volumen y la anatomía, así como las habilidades de dibujar, pintar y crear storyboards. Empecé desde los bocetos y paso a paso, llegué hasta la creación de los storyboards y la realización de las viñetas definitivas. El cómic está dividido en dos partes. Respecto al tiempo limitado, he adoptado mi proyecto a los plazos marcados por el TFG: lo que aquí presentado es la parte I del cómic. He disfrutado todos sus procesos de creación y me siento contenta con el resultado.

Espero que el cómic no sea atractivo visualmente, sino también potente a nivel conceptual. Ante la dura realidad, no podemos retirarnos. Tenemos que vivir, manifestar, gritar, cuestionar y pensar. Así pues, se me ocurre el título del cómic — *Flight Feather* (Pluma de vuelo). La pluma de vuelo, es una de las partes más importantes del plumaje de las aves. Sin ellas, un pájaro ya no puede volar en el cielo. Lo mismo les sucede a los nuestros. Espíritus como la esperanza, el sueño, el coraje y las aspiraciones son nuestras plumas de vuelo. Ellos nos guían a través de los dilemas y hacen que valga la pena vivir nuestra vida. Este título lleva el mensaje que quiero compartir, no solo conmigo misma, sino con todo el mundo que está deprimido por la dura realidad: pase lo que pase, ten un poco de esperanza. Después de todo, todavía hay estrellas en la oscuridad y con nuestras plumas de vuelo, tarde o temprano las encontraremos.

# *Objetivos*

El objetivo principal de este proyecto ha consistido en la creación de un cómic de mi invención, realizado en técnica digital de color, con la finalidad de editar un fanzine de las siguientes características:

- De formato A4 aproximadamente.
- Presentado impreso en papel, formado por 22 páginas y 75 viñetas.

Objetivos secundarios:

1. Profundizar en mis conocimientos sobre creación de personajes y entornos, sobre composición y distribución estética del color y la sombra.
2. Trabajar con más eficiencia con los softwares de ilustración y de maquetación, para expresarme de una manera creativa.
3. Emplear una manera metafórica y simbólica para expresar el trasfondo de la narración: la necesidad de la búsqueda de la libertad en una sociedad opresiva con normas injustas.

# *Metodología*

1. Creación del guion de la historia
2. Realización de los storyboards
3. Diseño de los personajes
  - La protagonista— Sedna
  - Los personajes secundarios
4. Realización de las viñetas definitivas.
  - Línea
  - Color
5. Maquetación

# 1. Marco teórico

Para entender la ideología de este proyecto con más profundidad, no puedo dejar de mencionar la influencia del libro *1984* de George Orwell en el diseño y la construcción de su trasfondo.

El libro en sí se enfoca en la crítica de la distopía totalitaria, de su control hacia el pueblo y de la injusticia de sus normas sociales. La historia sucede en el año 1984, un futuro imaginario, en el que el Partido gobernante tiene todo el poder y control sobre todos los aspectos de la vida de los ciudadanos, incluyendo su pensamiento y su lenguaje. El Partido utiliza técnicas de manipulación y propaganda para mantener el control sobre la población, y la vigilancia constante es una parte asumida en la vida cotidiana, como dice la frase muy conocida en el libro — “*El Gran Hermano te vigila*”<sup>1</sup>. El *Big Brother*, Gran Hermano, la gente de este mundo cree firmemente en su existencia, y también es un símbolo de poder. El protagonista, Winston, es un hombre común que se siente frustrado y controlado en este mundo totalmente manipulado por el Partido, y decide rebelarse.

En *1984*, George Orwell explora temas importantes como la manipulación, la resistencia del individuo contra el totalitarismo y, sobre todo, la libertad de expresión y de pensamiento. En la opinión de Orwell, ésta consiste fundamentalmente en la creencia de la verdad y el derecho de cuestionar la autoridad. Esta idea se explica perfectamente en el libro *1984* con la frase “*La libertad es poder decir libremente que dos y dos son cuatro. Si se concede esto, todo lo demás vendrá por sí solo.*”<sup>2</sup>

Aunque el libro es una ficción, podemos encontrar fácilmente en la historia de la humanidad muchos paralelismos, especialmente en las prácticas del nazismo y del comunismo soviético.

*1984* es tan potente y profético que las ideas expresadas en él siguen siendo relevantes hoy en día. Cada día convivimos con “las bombas” de las informaciones, mientras disfrutamos con avidez del placer y la comodidad que nos brinda, ¿cómo sabemos si somos nosotros los que estamos siendo consumidos y manipulados? ¿Cómo sabemos la diferencia entre lo real y lo falso? ¿Lo bueno y lo

---

<sup>1</sup>Orwell, G. (2013). *1984* (p. 8). Debolsillo.

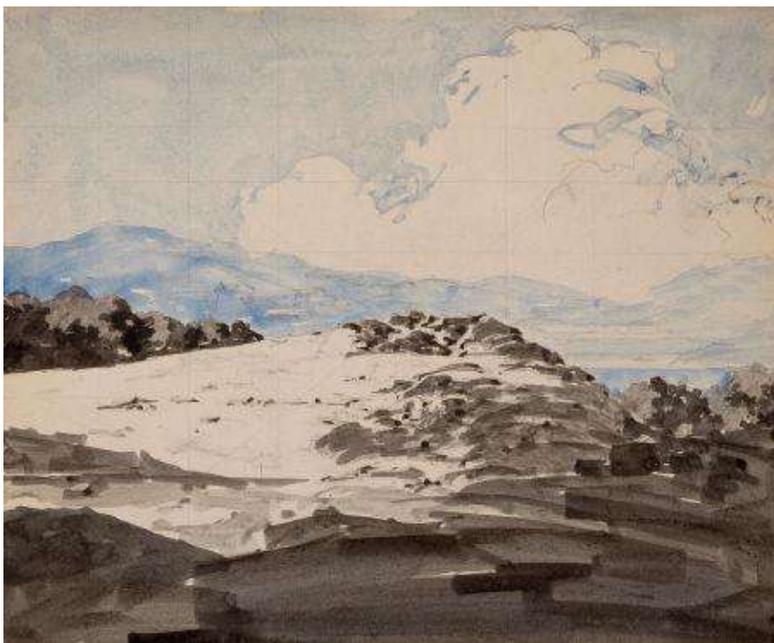
<sup>2</sup>Orwell, G. (2013). *1984* (p. 221). Debolsillo.

malo? Todo lo que podemos hacer es intentar encontrar un poco de verdad dentro de nuestra capacidad, para reducir la ansiedad y el miedo. ¿Eso no es realmente muy similar al mundo de *1984*? Con esas dudas y percepciones, me decidí crear esta historia ilustrada.

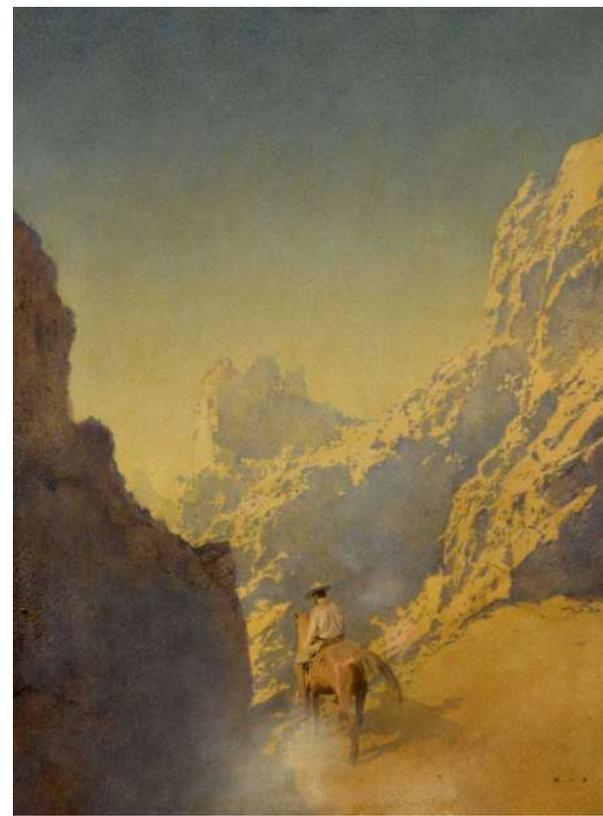
## 2. Referentes artísticos

### 2.1 Maxfield Parrish

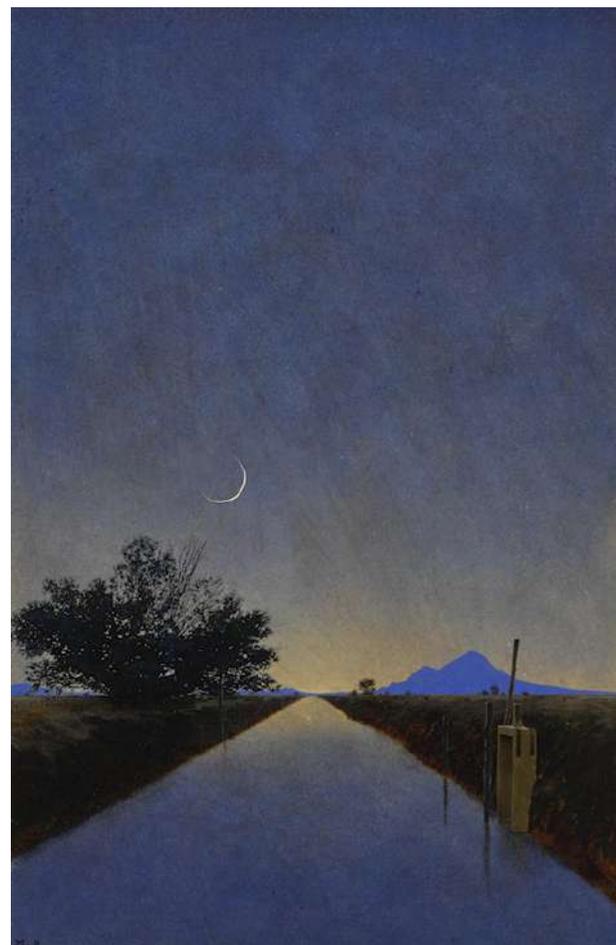
Maxfield Parrish fue un artista estadounidense conocido por su estilo artístico único, que combinaba elementos de realismo, fantasía y romanticismo. Su uso de colores vibrantes y pinceladas precisas, así como su habilidad para crear paisajes y figuras de ensueño, hicieron que su arte fuera muy especial e inspirador. Así que ha influido mucho en la creación de este proyecto artístico especialmente en cuanto al uso de colores para la creación de una atmósfera de fantasía.



Figuras 2. Parrish, M. (1936). *Sheep Pasture, Cornish, New Hampshire* [Óleo sobre papel]. <https://www.artnet.com/artists/maxfield-parrish/>



Figuras 1. Parrish, M. (1904). *The Rawhide Part III* [Óleo sobre papel]. <https://www.artnet.com/artists/maxfield-parrish/>



Figuras 3. Parrish, M. (1902). *Hot Springs: Yavapai Co. Arizona* [Óleo sobre lienzo]. <https://www.artnet.com/artists/maxfield-parrish/>

## 2.2 Gipi

Gipi es el seudónimo del artista italiano Gian Alfonso Pacinotti, nacido en Pisa en 1963. Es un reconocido autor de cómics y novelas gráficas en Italia, y ha sido aclamado por su estilo de dibujo crudo y realista, así como por la emotividad de sus historias. Gipi ha creado muchas historias ilustradas. En todas ellas, el artista utiliza su estilo de dibujo y narración para explorar temas profundos y universales, como el paso del tiempo, la identidad, la memoria y la muerte.

Gipi ha sido uno de los referentes más relevantes e influyentes para la creación y el desarrollo de este proyecto, la utilización de líneas sueltas y expresivas para crear imágenes emotivas y potentes ha sido un factor muy influyente para la realización de los dibujos de este proyecto. Además, su arte tiene una gran carga emocional y es capaz de transmitir con eficacia e intensidad las situaciones que describe.



Figuras 4, 5 y 6. Gipi. (2015) *Recopilación de ilustraciones de Gipi* [ilustración]. <https://www.comicartfans.com/>

## 2.3 Victor Hugo

Además de escritor y poeta, Victor Hugo es un artista visual talentoso y produjo numerosos dibujos a la aguada a lo largo de su vida. Sus pinturas siempre intentan capturar las esencias de la vida y la sociedad de su época. El tema que trabaja mucho son los paisajes. Las pinturas de Victor Hugo a menudo presentan escenas dramáticas y evocadoras, con un uso frecuente de contrastes de luz y sombra para crear un efecto de profundidad y movimiento. También emplea un estilo detallado y realista, que captura la esencia de los temas que pinta. Los mensajes sociales y políticos que tienen sus pinturas han sido uno de los referentes claves para este proyecto, precisamente para la transmisión del trasfondo y la ideología de la historia.



Figura 8. Hugo, V. (1854-55). *Torquemada* [Lápiz grafito, tinta parda, compuesto negro, carboncillo, pigmento negro y pintura bermellón]. <https://www.wikiart.org/en/victor-hugo/torquemada>

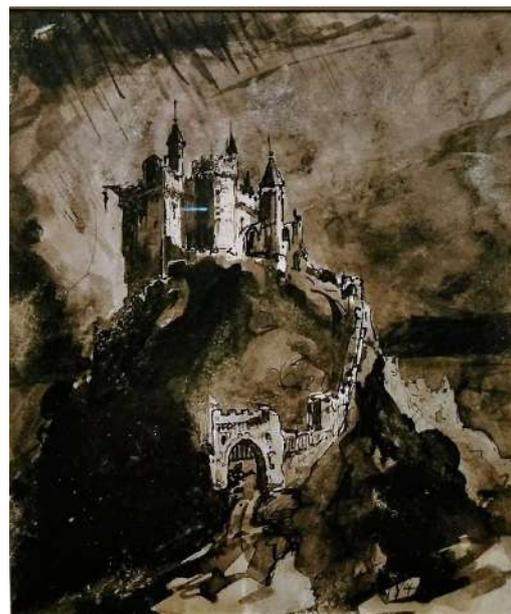


Figura 7. Hugo, V. (1847). *Castillo en una colina* [Tinta china y aguada sobre papel]. <https://eclecticlight.co/2019/08/09/victor-hugo-the-unknown-painter/>



Figura 9. Hugo, V. (1854). *Ecce* [Tinta parda, reserva soluble, pigmento negro y gouache blanco]. <https://eclecticlight.co/2019/08/09/victor-hugo-the-unknown-painter/>

### ***3. Desarrollo de la producción artística***

#### **3.1 Creación del guion de la historia original**

Desarrollar el guion de la historia ha sido el primer paso para la realización de este proyecto. Es una fase inicial y decisiva porque aquí nace la historia, que es la base de todo el proyecto. Aquí, debo aclarar que al ser la primera historia creada enteramente por mí (guion e ilustraciones) no ha sido tarea fácil. En el proceso de creación de la historia escrita, pasé por muchas dificultades. Tuve que sacar inspiración desde otros referentes, construir mis propias ideas y desarrollarlas para que la historia en sí tenga creatividad, variedad y un trasfondo interesante. Afortunadamente, recibí ayudas y consejos de mi tutora Victoria y mis amigos así que la mayoría de los problemas se resolvieron durante el proceso creativo. Gracias a las conversaciones que he tenido con ellos, la historia ha quedado como lo que yo deseaba.

La historia en sí cuenta la vivencia de una chica, cuyo nombre es Sedna (aunque su nombre no se lo menciona en la historia), que tiene muchas ganas de descubrir la verdad y conseguir la libertad. La historia sucede en un mundo donde existe un fanatismo de ideas y tiranía. Los ciudadanos de este mundo creen que la Luna es el símbolo del mal y la causa de todos los crímenes y tragedias que han pasado en esa tierra. Las noches de luna llena, se celebra el Gran Ritual en el que se hace el sacrificio de la vida de un ciudadano con el propósito de proteger las vidas del resto de los ciudadanos y mantener la paz de la comunidad. Sedna, la protagonista, viviendo en este mundo sola como una extraterrestre, cansada de las muertes y esta locura social, quiere escapar de esta realidad pero al principio no sabe qué hacer.

Una mañana de invierno, Sedna encuentra una golondrina muerta en la nieve. Desde entonces, su vida ha dado un giro inesperado. Un gran sueño ha nacido en su corazón: ella decide construir una aeronave para llegar a La Luna y así descubrir la verdad...

Para adaptar al tiempo disponible para realizar el TFG, no he podido desarrollar la historia completa así que para una mejor comprensión de la historia, he dividido la historia en dos partes. Y lo que presento en este proyecto es la primera parte de la historia, que contiene 4 escenas.

Escena 1 Una madrugada, Sedna estuvo caminando en la nieve y de repente encontró una golondrina muerta. Le sorprendió mucho por su belleza. Nunca en su vida había visto algo tan precioso en su mundo. Ella la recogió de la nieve con sus manos.

Escena 2 Sedna fue a pedir una pala al viejo para enterrar la golondrina. El viejo era una persona amable e inteligente y la protagonista lo consideraba como un amigo. Le contó lo que había sucedido esta mañana. El viejo se sorprendió también. Mientras los dos hablaban, sonó el anuncio desde los altavoces públicos que estaban por todas partes. Anunciaban el Gran Ritual que sucedía cada 30 días según el ciclo de la Luna. En esa noche se elegiría a un ciudadano para morir en la hoguera como sacrificio. Después de escuchar la noticia, ambos estaban muy tristes e impotentes. Sedna se despidió del viejo y se marchó.

Escena 3 Sedna enterró la golondrina con la pala. A continuación, se quedó en silencio, inmersa en sus pensamientos. Después, caminó hacia su torre.

Escena 4 Esa noche, Sedna quedó en su cama, con los ojos abiertos, pensando en lo que ocurrió esa tarde. Sin saber cuánto tiempo había pasado, tuvo un sueño en el que se transformaba en una golondrina y volaba en el cielo libremente. La Luna aparecía enorme y magnífica. La golondrina siguió volando hacia la Luna. De repente, ella se despertó. El sueño acabó.

### 3.2 Diseño de los personajes

A partir de la realización del guion de la historia, he iniciado el proyecto con el diseño de los personajes principales. Esta fase ha sido mi favorita, porque me ofrecía una puerta abierta hacia un mundo imaginario en el que podía explorar y probar estilos distintos sin preocuparme por cometer errores. Dadas mis experiencias previas como diseñadora de personajes, esta parte de la creación salió muy bien y me siento satisfecha del resultado.

Comencé primeramente con el diseño de Sedna, ya que era el centro de la historia. Su diseño incluyó la apariencia facial (expresiones incluidas), las proporciones, los gestos y la indumentaria, que en conjunto servían para definir la personalidad de la protagonista. Al mismo tiempo que trabajaba en diseñar la protagonista, también comencé los bocetos de los personajes secundarios como el viejo y la golondrina para que hubiera coherencia entre ellos.

Para una mejor expresión de la idea de la historia, enfatice mucho el contraste entre la protagonista y su entorno en el ámbito de color, para resaltar su personalidad diferente. Por lo tanto, además de usar un color claro para el abrigo, añadí una bufanda roja para darle un toque que le destacará.

#### Character Exploration



Figura 10. Yuan, Z. (2023). *Diseño de Sedna* [Ilustración digital]. Elaboración propia

### 3.2.1 Sedna

Sedna es la protagonista de la historia, una adolescente que vive sola y preocupadamente en un pequeño pueblo donde el resto de la gente está ciegamente fascinada por el fanático ritual de su comunidad hacia la Luna. Debido a su deseo de verdad y libertad, Sedna finalmente decide descubrir la verdad sobre la Luna.

Sedna suele parecer tranquila y cautelosa, pero en el corazón es tan apasionada por la razón y la libertad que sacrificaría su vida por ellas. Ella presta poca atención a su apariencia y le encanta vagar sola en el bosque o en el campo nevado, por lo que siempre usa su cómodo abrigo de invierno y botas de cuero. También le encanta llevar una bufanda roja porque el rojo es su color favorito.



Figura 11. Yuan, Z. (2023). *Diseño de Sedna* [Ilustración digital]. Elaboración propia

### 3.2.2 El viejo

El viejo era amigo de los padres de Sedna que fallecieron hace años. Es sabio y cauteloso, entiende bien a Sedna y comprende su sueño. Sin embargo, le teme a las represalias y prefiere no hacer nada antes de arriesgar su propia vida. Pero aún así ofrece ayuda a Sedna para llevar a cabo su plan.



Figura 12. Yuan, Z. (2023). *Diseño del viejo* [Ilustración digital]. Elaboración propia



Figura 13 y 14. Yuan, Z. (2023). *Primeros bocetos de la apariencia del viejo* [Lápiz sobre papel]. Elaboración propia

### 3.2.3 La golondrina

La golondrina es un símbolo de primavera y por tanto de esperanza. Aunque la golondrina murió en la nieve, con la ayuda de Sedna, resucitó en el sueño.



Figura 15, 16 y 17. Yuan, Z. (2023). *Primeros bocetos de la apariencia de la golondrina* [Técnica mixta]. Elaboración propia

### 3.3 Realización de los storyboards

Antes de empezar a dibujar las viñetas finales, es esencial planificar bien los storyboards para realizar el cómic, ya que estos nos permiten una narración visual y las secuencias de las situaciones que van ocurriendo. Debido a mi falta del conocimiento del storyboard y el lenguaje cinematográfico, este paso fue un verdadero reto para la realización del proyecto.

Trabajé intensamente al comenzar los storyboards porque tenía miedo de que se vieran mal y el mensaje que se estaba transmitiendo no quedaba claro. Entonces, para resolver el problema, hice muchos ejercicios específicamente relacionados con el conocimiento de storyboarding y el uso del lenguaje cinematográfico. Por ejemplo, estudié películas como *The Fall* (2006), dibujando sus escenas más importantes. De esta manera pude analizar las perspectivas, las composiciones y el uso de color. Al mismo tiempo, estudié los cómics que más me gustaban y los leí todos. Así me ayudó a comprender cómo otros artistas utilizaban su propio lenguaje para crear sus storyboards.

Una vez hecho estudio del storyboard, empecé a plasmar las imágenes que había imaginado en mi cabeza, combinando los conocimientos que había obtenido. Dí mucha importancia a la composición y el diseño de cada viñeta sin olvidar el enfoque y la ubicación de los personajes u objetos en ella. Intenté asegurarme de que el cómic tuviera una progresión visual fluida y las viñetas fueran fáciles de seguir.

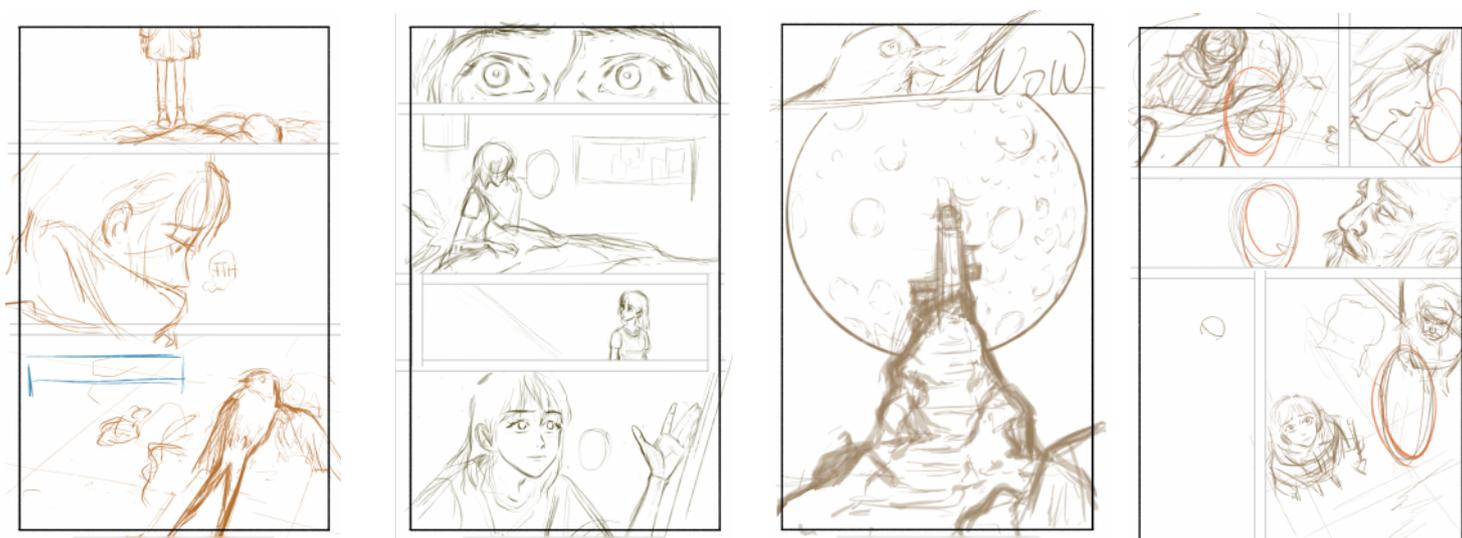


Figura 18. Yuan, Z. (2023). *Realización de los storyboards* [Ilustración digital].  
Elaboración propia

### 3.4 Realización de las viñetas definitivas

La realización del dibujo final se dividió en 3 pasos diferentes — la línea, el color plano y la iluminación. En el primer paso, dibujé todas las ilustraciones con líneas definidas especialmente para asegurar que las formas y los volúmenes de los personajes y los objetos fueran todos correctos. Después de este paso, empecé a añadir colores planos a los dibujos ya realizados. Con el propósito de crear imágenes visualmente atractivas e interesantes, utilicé pinceles digitales que había hecho yo con efecto de acuarela para que las imágenes tuvieran una mayor transparencia por la superposición de múltiples capas de colores. El último paso fue incorporar la luz y las sombras hasta que las viñetas en conjunto fueran suficientemente atractivas.

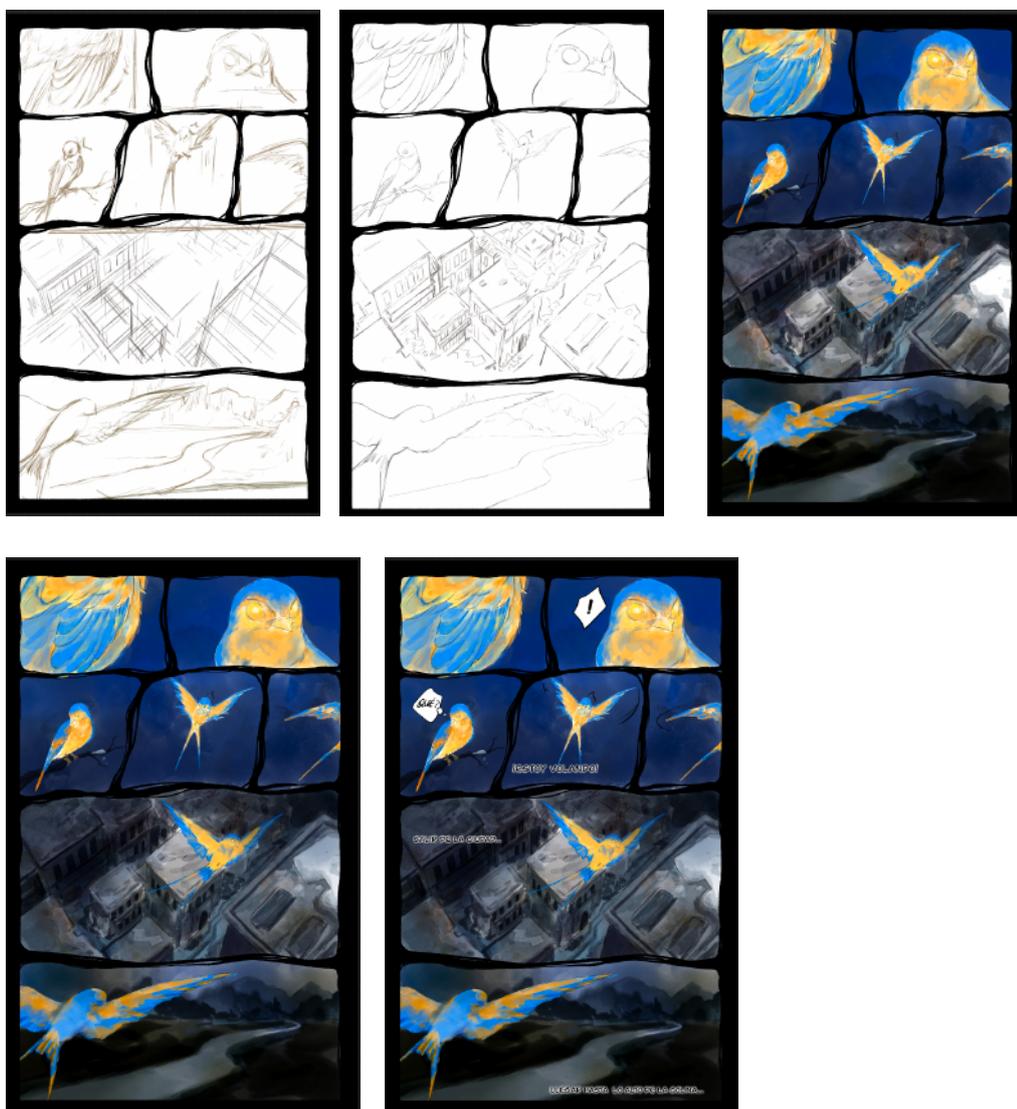


Figura 19. Yuan, Z. (2023). *Proceso de creación de las viñetas definitivas* [Ilustración digital]. Elaboración propia

### **3.5 Maquetación**

Con el fin de proporcionar una mejor experiencia de lectura, antes de maquetar el librito, fui a unas librerías de cómic y copisterías en la ciudad para investigar el formato, el diseño y el tipo de papel que se usa para los cómics impresos en papel. Después de la investigación, he descubierto que el tipo de encuadernación que se llama “Rústica” sirve mejor para mi proyecto. Los cómics en Rústica generalmente reúnen un arco argumental completo. Su contenido puede variar desde los 2 a 12 números. Se caracterizan por su portada y contraportada de tapa blanda, en cartón de bajo gramaje, al igual que las páginas que contiene. Los cómics que se publican en Rústica suelen tener unas dimensiones de 17 cm × 26 cm permitiendo incorporar imágenes grandes y de este modo un mayor impacto visual.

## 4. Conclusiones

El arte ha sido una pasión para mí desde que era una niña, por lo que ingresar a la Facultad de Bellas Artes era ideal para mí. Durante mis cuatro años de estudio aquí, he conocido a muy buenos amigos y muchos profesores increíbles. Además, ha cambiado mucho mi anterior punto de vista de las bellas artes y me ha convertido en una persona más creativa y de mente más abierta.

El proyecto *Flight Feather*, mi primer cómic original, es el resultado de todos los conocimientos y estudios que he reunido durante mis cuatro años de formación. La aventura de la creación de este cómic ha sido dura pero muy motivadora y fructífera por el resultado que he alcanzado gracias a mis expectativas, mi ilusión y mi persistencia.

A través de la realización de este proyecto, he aprendido muchas cosas valiosas. Por una parte, es imprescindible salir de mi zona de confort para poder expresar las ideas con mi propia estética. Por otra, probar y experimentar sin miedo es un paso esencial en el desarrollo de un proyecto artístico.

Por supuesto me ha costado mucho al principio, ya que la construcción de mi propia idea desde cero ha sido definitivamente un gran desafío del trabajo. No puedo negar que a veces me desanimé durante la creación o incluso tuve la idea de desistir. Sin embargo, a través de las tutorías con mi tutora, recuperé la confianza y trabajé cada vez más esperanzada de realizar con éxito una obra ideal.

Durante el desarrollo del trabajo, he recibido innumerables ayudas de la gente que me rodea, especialmente de mi tutora Victoria y de mis amigos de la facultad. Con sus comentarios y las charlas con ellos, he conseguido más inspiración para mejorar mi trabajo. Me siento verdaderamente agradecida y nunca olvidaré esos preciosos momentos que pasé con ellos durante la realización del trabajo de fin de grado.

La realización del proyecto *Flight Feather* no es solo el final de mis estudios en la facultad de Bellas Artes, sino también el comienzo de mi camino artístico personal. Porque no dejaré de crear, explorar y expresar. Voy a pulir la historia, hacerla más convincente y atractiva. Al mismo tiempo,

seguiré estudiando en el campo del arte y mejoraré mis habilidades de dibujo para poder hacer que un día, la parte II de la historia cobre vida.

## ***5. Ilustraciones definitivas***

# FLIGHT & FEATHER



ZICHAO YUAN



Figura 20 y 21. Yuan, Z. (2023). *Paginas de título de Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia



ENCONTRÉ UNA GOLONDRINA EN LA NIEVE.

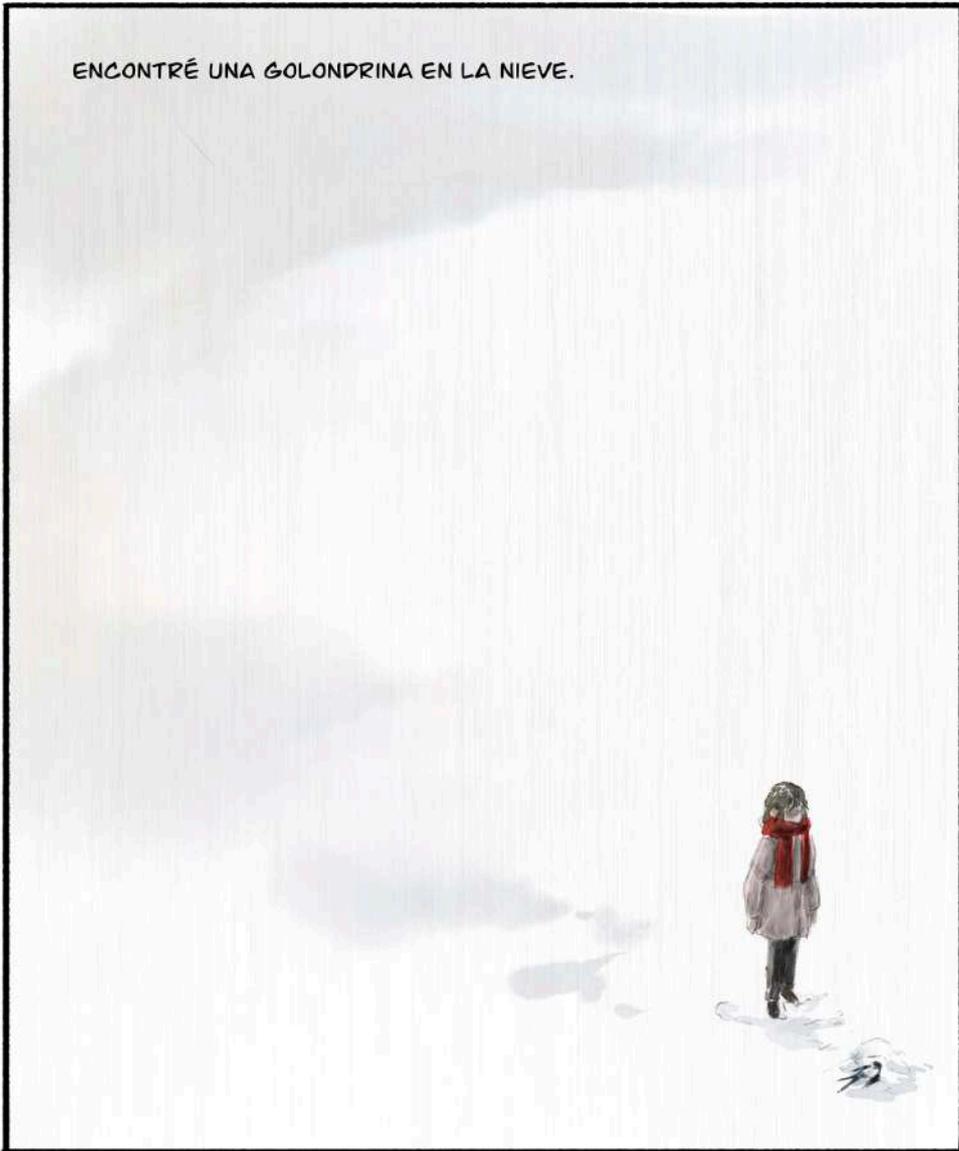




Figura 22 y 23. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia



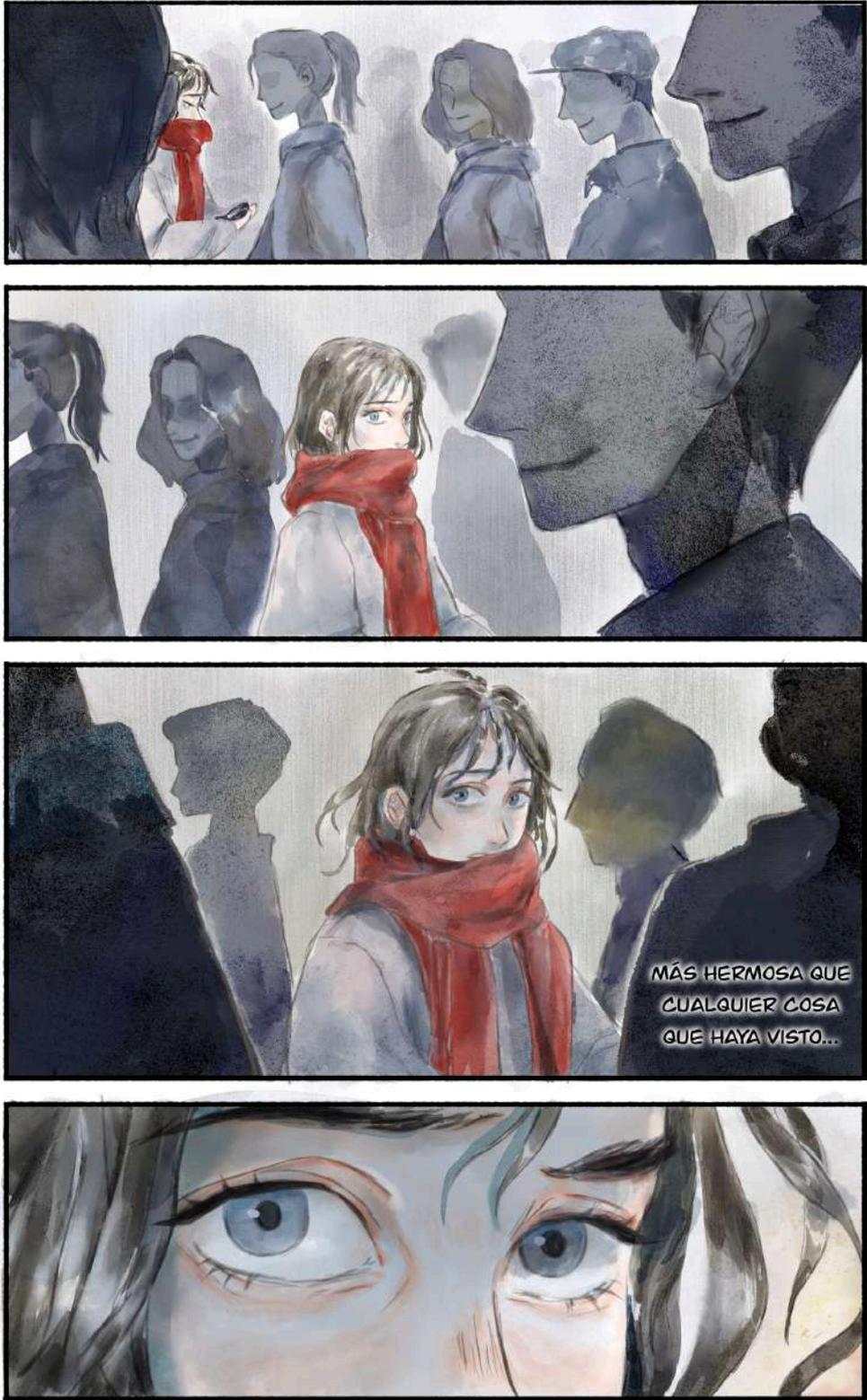


Figura 24 y 25. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia

AQUÍ.

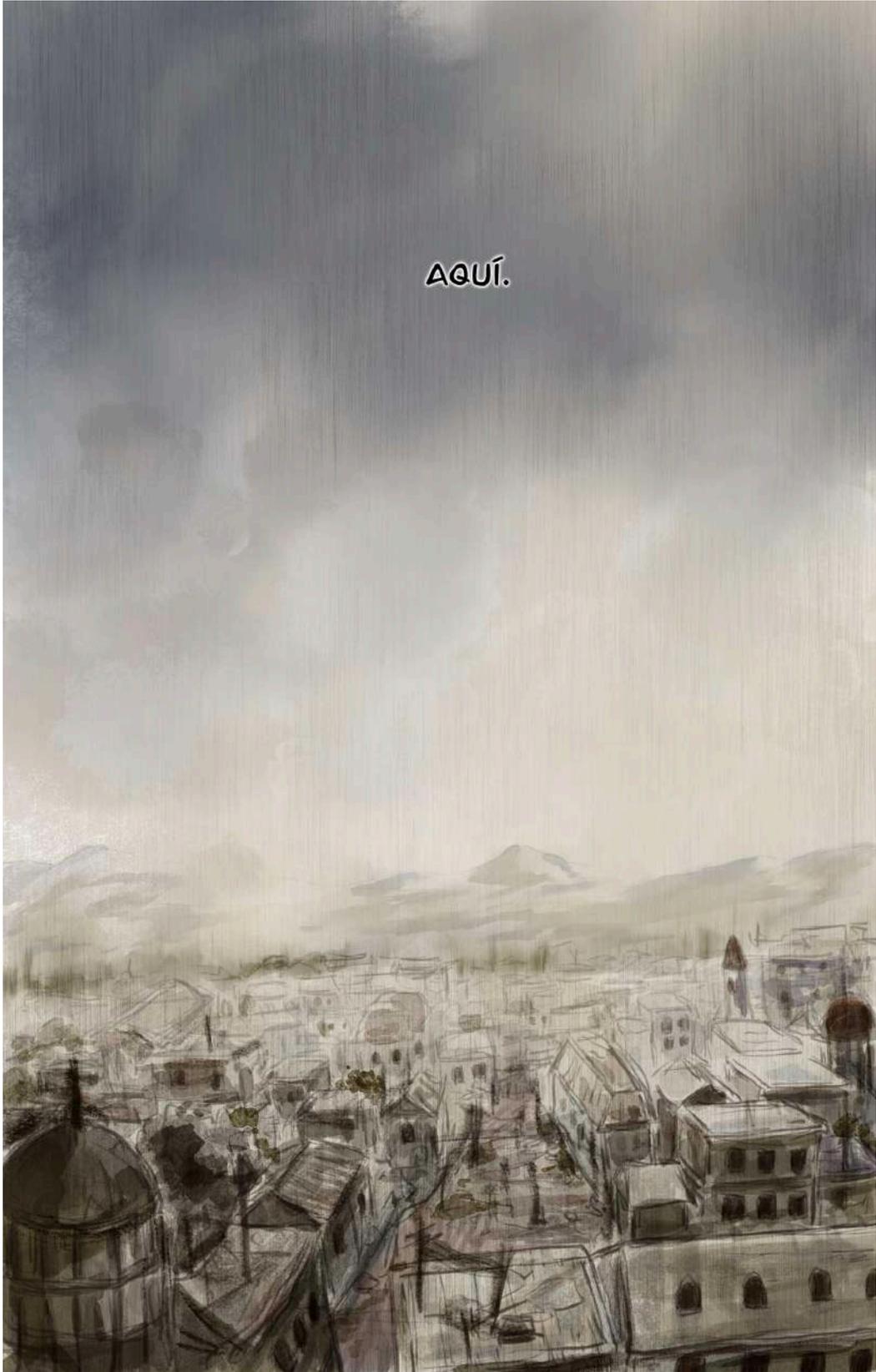




Figura 26 y 27. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia



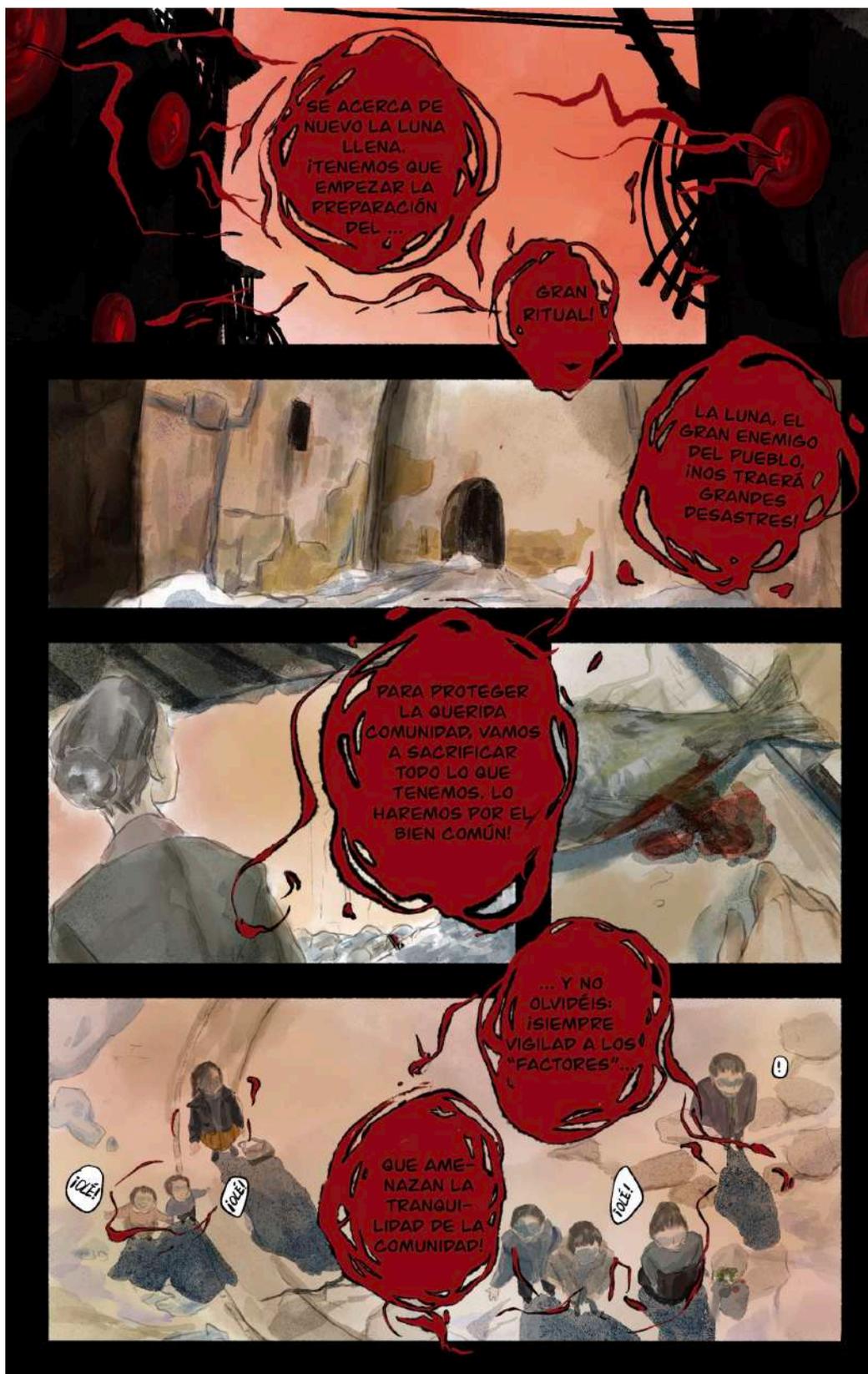


Figura 28 y 29. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia

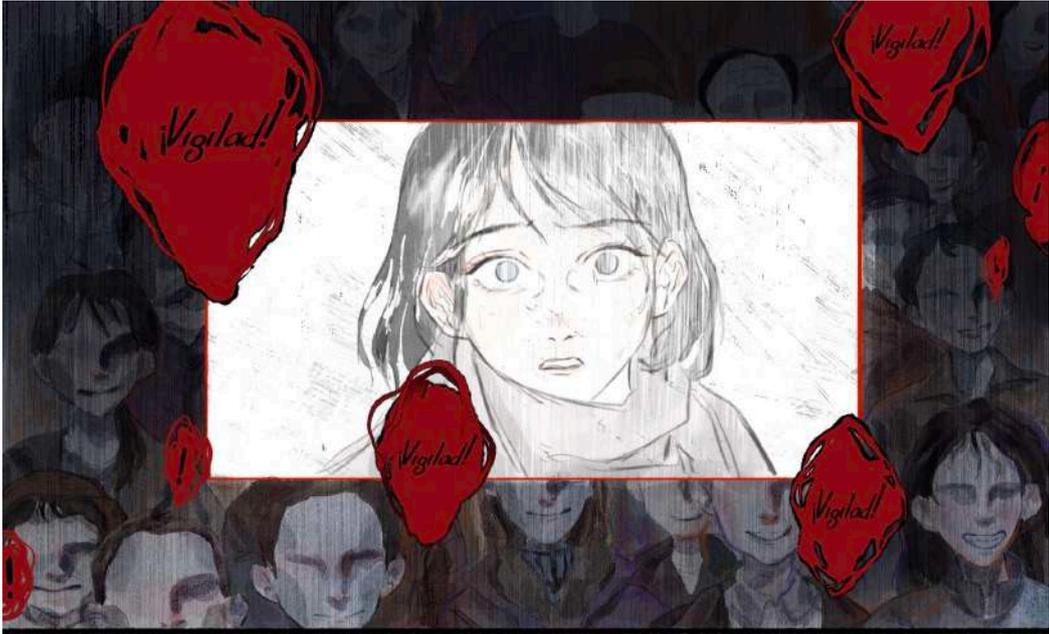




Figura 30 y 31. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia



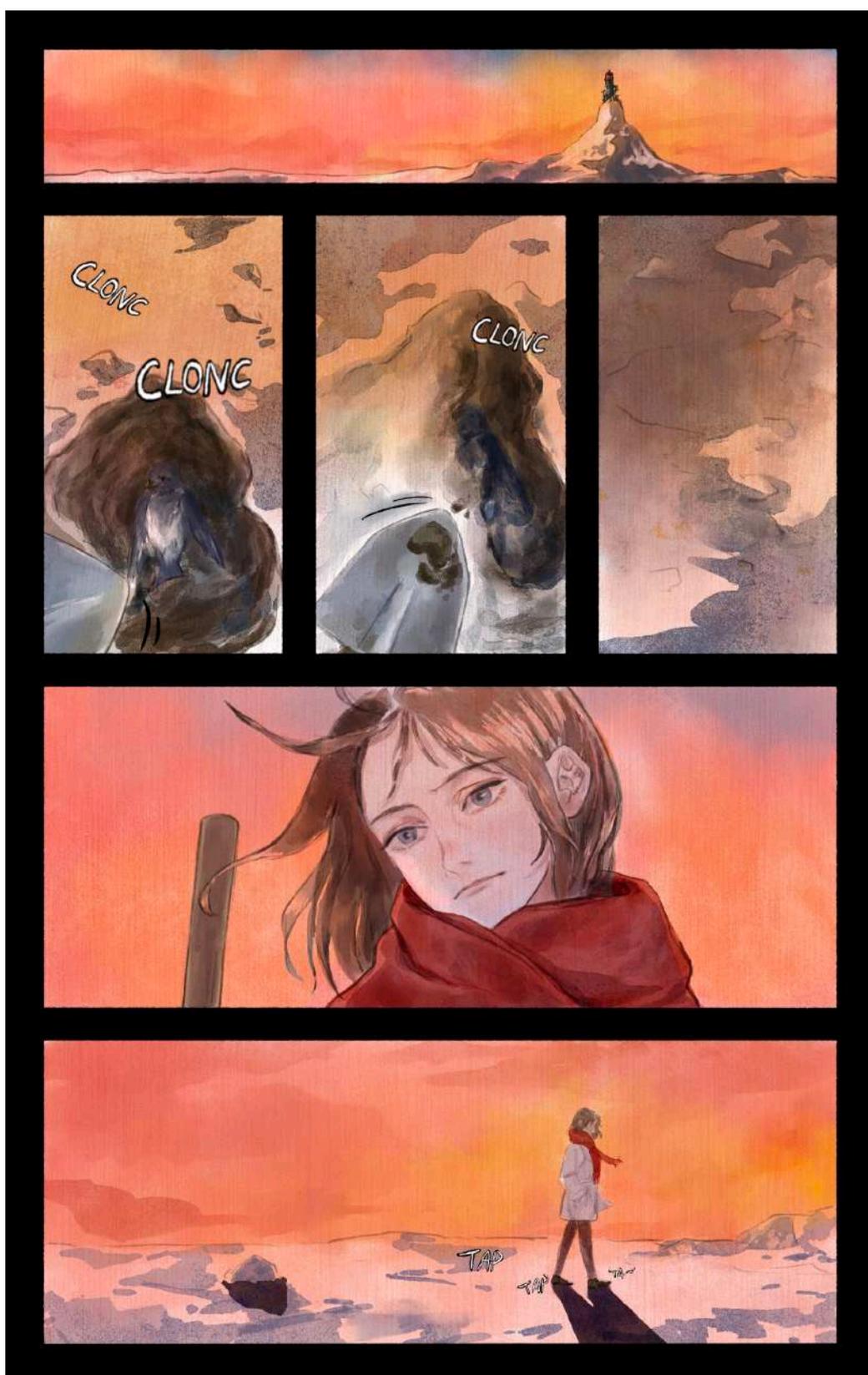


Figura 32 y 33. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia



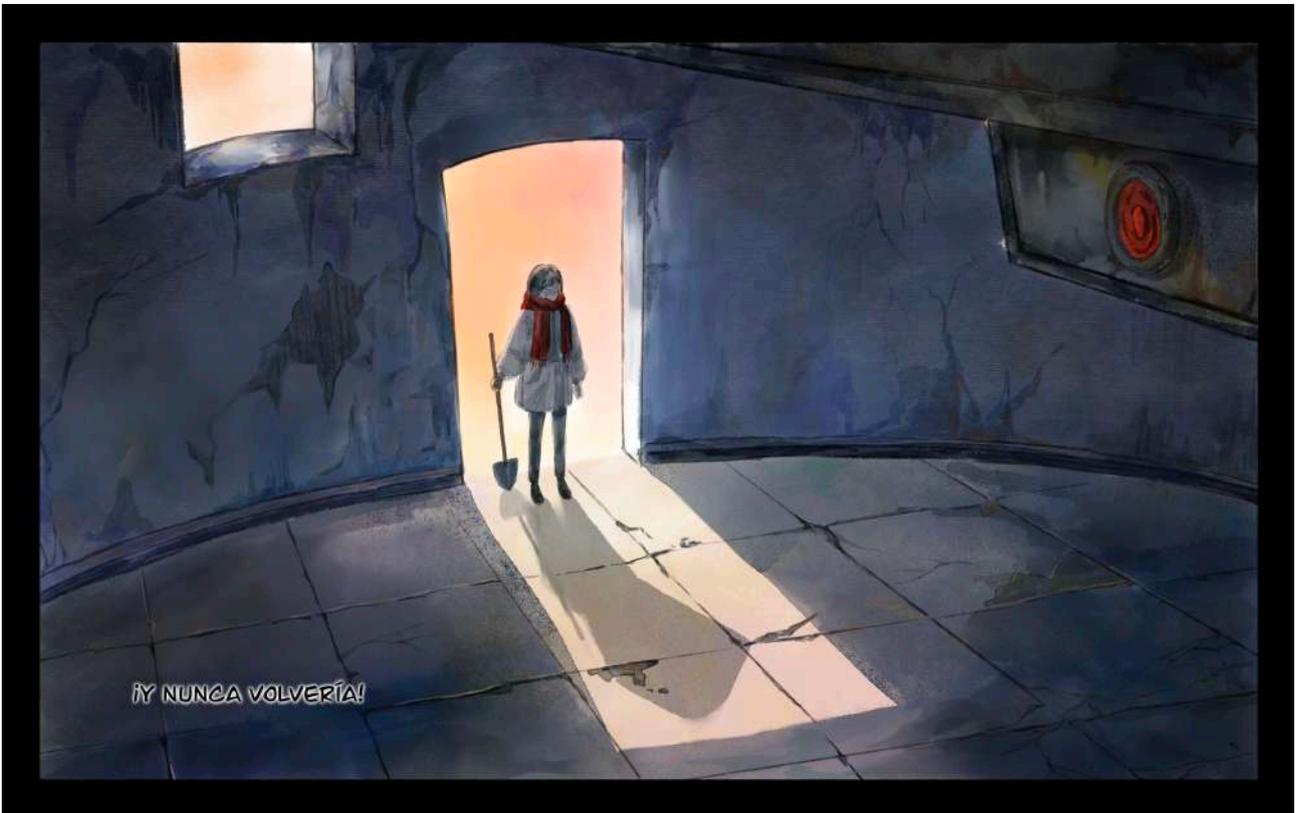


Figura 34 y 35. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia



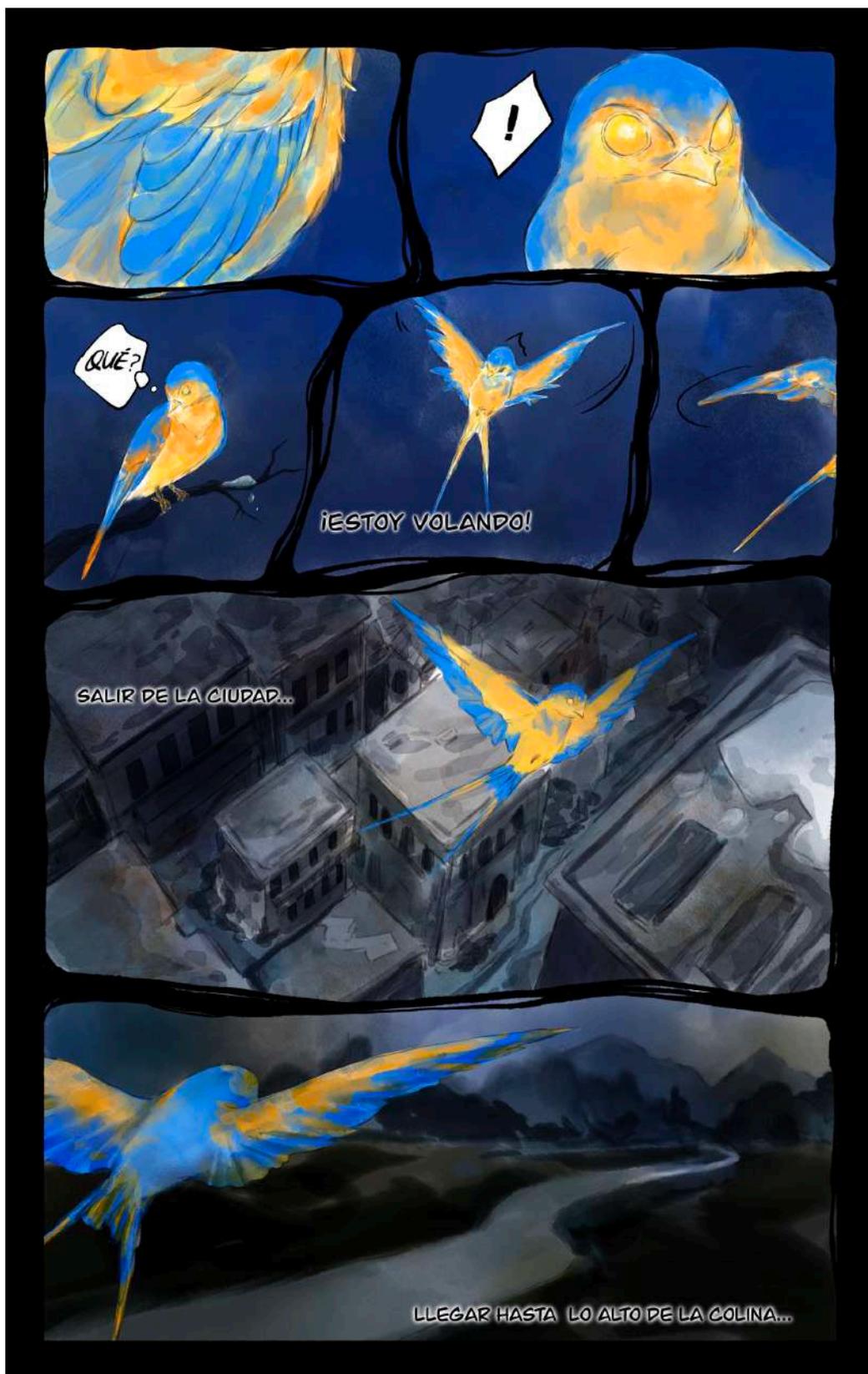


Figura 36 y 37. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia





Figura 38 y 39. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia

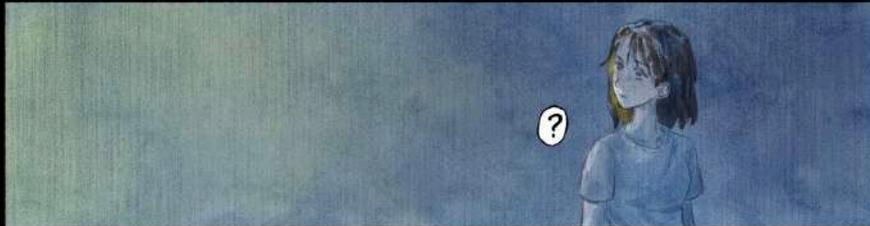
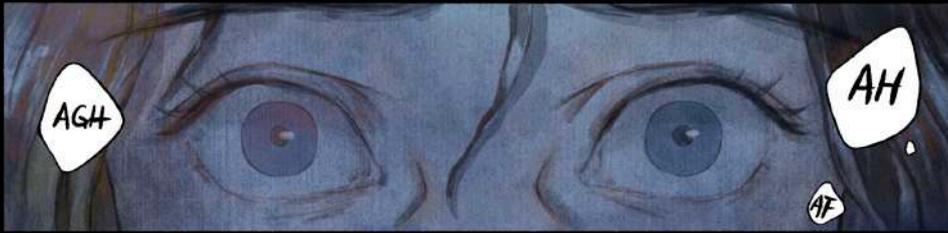




Figura 40 y 41. Yuan, Z. (2023). *Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia

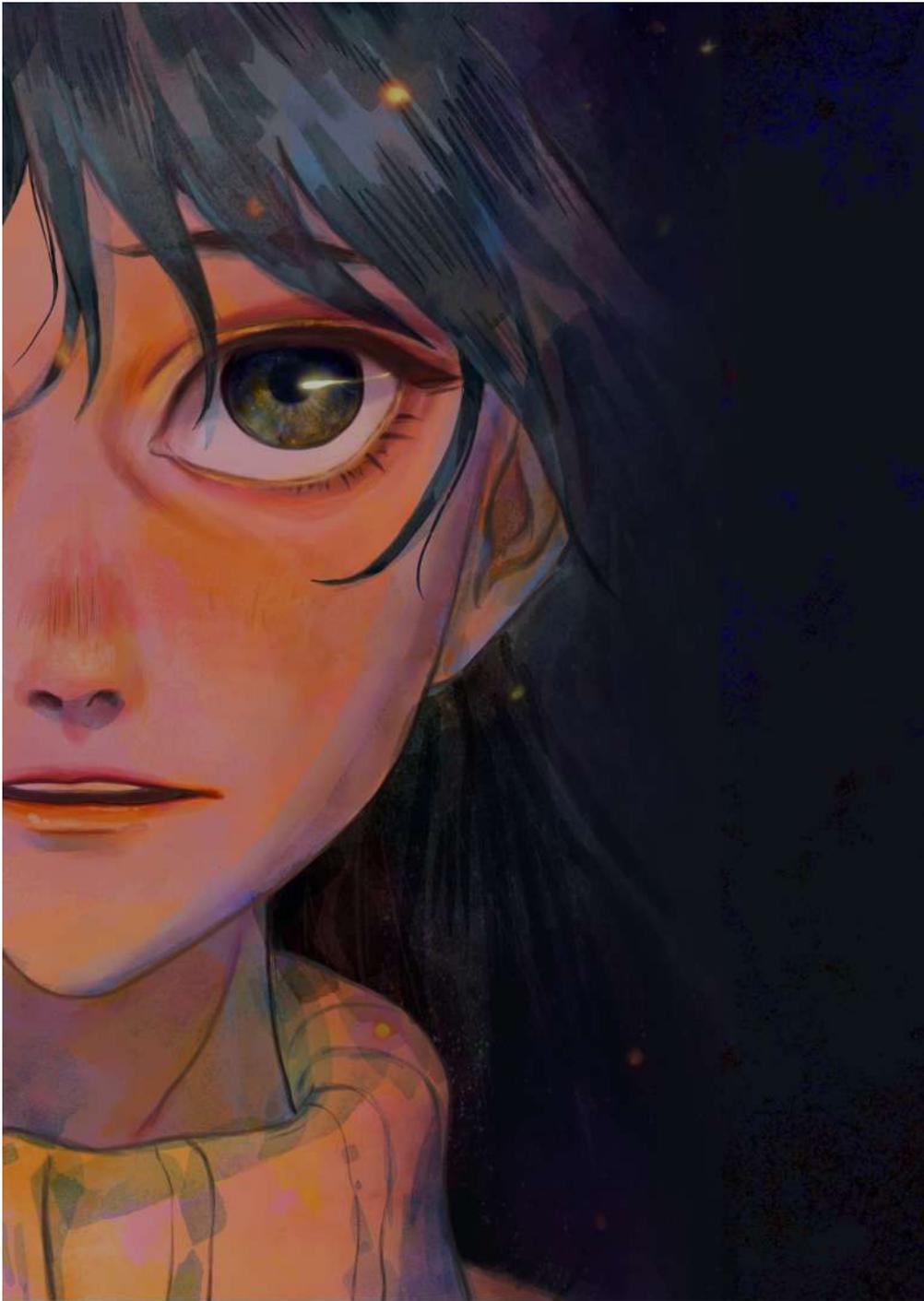


Figura 42. Yuan, Z. (2023). *Contraportada de Flight Feather* [Ilustración digital].  
Elaboración propia

## 6. Referentes bibliográficos

### Bibliografía

- Gipi. (2014). *Unahistoria*. Salamandra.
- Gurney, J. (2010). *Color and Light: A Guide for the Realist Painter*. Simon & Schuster Inc.
- McCloud, S. (2006). *Making Comics: Storytelling Secrets of Comics, Manga and Graphic Novels*. Harper Collins.
- Orwell, G. (2013). *1984*. Debolsillo.
- Tébar Avila, M. V. (2001). *Concepción técnica en los dibujos de paisaje de Víctor Hugo*. (Vol. 1-2). [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona].

### Webgrafía

- American Illustration. (2018). *Maxfield Parrish*.  
<https://americanillustration.org/project/maxfield-parrish/>
- Gomez Molina, C. (2020). *Novela 1984 de George Orwell*. Cultura Genial.  
<https://www.culturagenial.com/es/novela-1984-de-george-orwell/>
- Prodger, M. (2022). *The sinister art of Victor Hugo*. The New Statesman.  
<https://www.newstatesman.com/culture/art-design/2022/01/the-sinister-art-of-victor-hugo>

## *Agradecimientos*

A mi tutora Victoria Tébar, ya que este proyecto no hubiera sido posible sin su apoyo.

A mis amigas por siempre estar a mi lado, dándome ayuda.

A mi familia por su amor incondicional.

