

TFG

CREACIÓN DE UN WEBCOMIC: NO MAN'S OCEAN.

Presentado por Aitana Pérez Cortés
Tutor: Alberto Sanz Mariscal

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Bellas Artes
Curso 2019-2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN Y PALABRAS CLAVE.

En un mundo dominado por hombres, las mujeres también tienen cabida. Así, podemos encontrar en el mundo de la piratería mujeres temibles como Anne Bonny. La historia de esta pirata del siglo XVIII inspira la creación de este proyecto, realizado específicamente para la plataforma de *Webtoon*, donde está publicado. En *Webtoon* se encuentran varios miles de series de comic, compartidos desde todas partes del mundo, con una gran comunidad de creadores de autoedición. En la actualidad, *Webtoon* está en auge y muchos jóvenes son usuarios de esta página. Por ello, compartir aquí el comic ayuda en la divulgación y recibimiento de esta narración. Concretamente, se realizó para este trabajo de fin de grado un prólogo sobre su infancia, que planea conseguir la empatía de los lectores para engancharles en una historia basada en la realidad.

Comic, webcomic, digital, historia, guion.

ABSTRACT AND KEY WORDS.

In a world dominated by men, women have a place to be as well. Like so, we can see among the pirates' world, fearsome women as Anne Bonny. The story of this pirate from the XVIII century inspires the realization of this project, made explicitly for the *Webtoon* platform. On *Webtoon* we can find some thousands of comic series, shared from all around the world, with a big community for self-published creators. Now a day, *Webtoon* is booming and plenty of young people are users of this web. That is why sharing here this comic helps on the distribution and reception of this narrative. Specifically, it was made for this final degree project a prologue about her life as a child, which is planned to gain the sympathy of the readers and leave them wanting more of a story based in real life.

Comic, webcomic, digital, history, script.

AGRADECIMIENTOS.

A mi tutor, Alberto Sanz Mariscal, por ayudarme y animarme durante todo este proyecto.

A mis profesores y profesoras, que me han guiado y me han mostrado nuevos caminos hasta llegar donde estoy hoy.

A todos y todas las artistas que me han inspirado a lo largo de mi vida.

Y, por último, a mi madre, por estar siempre a mi lado, y a mi hermano, por tener certeza en mí.

ÍNDICE.

1. INTRODUCCIÓN.	5
2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.	6
2.1. Objetivos.	6
2.2. Metodología.	7
3. CÓMIC Y WEBCOMIC.	8
3.1. Webtoon. Términos y funcionamiento.	10
3.2. Estudio de referentes.	12
3.2.1. <i>Artemisia Gentileschi.</i>	12
3.2.2. <i>Sergio Morán y Alicia Güemes.</i>	13
3.2.3. <i>Miriam Bonastre.</i>	13
3.2.4. <i>Masaaki Yuasa.</i>	14
3.2.5. <i>Rebecca Sugar.</i>	15
4. DESARROLLO DEL PROYECTO.	16
4.1. Concepto e idea.	16
4.1.1. <i>Anne Bonny.</i>	17
4.1.2. <i>Sinopsis.</i>	19
4.1.3. <i>Búsqueda de estilos.</i>	20
4.2. Guion y storyboard.	21
4.3. Personajes.	23
4.4. Producción.	24
4.5. Publicación en Webtoon.	25
4.5.1. <i>Presentación al público.</i>	26
4.5.2. <i>Mantenimiento de un webcomic.</i>	27
4.5.3. <i>Recepción del webcomic.</i>	27
5. CONCLUSIONES.	28
6. BIBLIOGRAFÍA.	29
7. ÍNDICE DE FIGURAS.	32
8. ANEXOS.	33

1. INTRODUCCIÓN.

El proyecto redactado en este documento se constituye en la creación de un webcomic para la plataforma de *Webtoon*. La narración que este webcomic recopila está basado en una historia real, la vida de una de las piratas más famosas del siglo XVIII. A pesar de ser una de las piratas más temidas de la época dorada de la piratería, no ha trascendido su nombre tanto como el del Capitán Tech, mundialmente conocido como Barba Negra.

Las historias que nos han llegado hoy en día de la piratería, en escasas ocasiones cuentan con una mujer, a pesar de que hubo muchas de ellas cruzando los mares. Especialmente en mares asiáticos, donde era común encontrarse a mujeres piratas tras el surgimiento de Ching Shih, la capitana más famosa de China, quien logró liderar 1800 flotas para poder intimidar a las mayores potencias navales de su época. En la historia de España también podemos encontrar una importante corsaria, Malika Fadel Ben Salvador, que surcó los mares de África y el Mediterráneo Oriental en el siglo XIV. Claramente, se puede apreciar como la historia contada ha sido modificada en beneficio de unos pocos, borrando partes importantes y así no dar cabida a las mujeres en cualquier puesto con un mínimo de poder, no dándoles la opción a referentes ni modelos a seguir.

Con este trabajo quiero hacer honor a Anne Bonny, la cual, junto con Mary Read, fueron las únicas mujeres condenadas a la horca por piratería que se conozca. Mi especial interés en ellas surge al saber de las teorías sobre su relación amorosa, que pueden así también ser una ventana a la visualización de referentes del colectivo LGBTQ+. También, su manera de involucrarse en la piratería disfrazadas de hombres hace que esta historia posea un gran juego a la hora de contarla, resultando interesante y siendo capaz de cautivar a más gente.

Para este proyecto en determinado, se relata e ilustra la infancia de Anne. No obstante, esta es una propuesta que aspira al futuro, con la intención de poder desarrollarla más adelante, narrando la vida de adulta de la protagonista, sus aventuras como pirata, aportando otra parte de la historia menos conocida. Así pues, este webcomic serviría de introducción, presentando a la protagonista y, por ende, conocerla y empatizar más con Anne Bonny.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA.

2.1. Objetivos.

Dar a conocer una parte de la historia de la que no se habla. Nos puede resultar casi impensable una mujer en el mundo de la piratería, estamos acostumbrados a que es una realidad dominada por hombres. Incluso en el área de juegos, a los niños se les da a elegir ser piratas y a las niñas, damiselas en apuros. Sin embargo, hubo mujeres que provocaban terror con solo mencionar sus nombres, como Ching Shih, Mary Read o, la protagonista de esta historia, Anne Bonny. Compartir esta historia y hacerla más accesible al público, podría ayudar a ver que el mundo no está tan dividido para los hombres y las mujeres como se cree.

Conocer y aprender a manejar *Webtoon*. Esta plataforma online permite la divulgación de webcomics de manera sencilla y gratuita, permitiendo incluso conseguir dinero desde la propia página si tu comic consigue suficientes seguidores. Es una página creada específicamente para un público amante de los comics. Puedes encontrar aquí muchas series inspiradoras, entretenidas y diversas, además de una encantadora comunidad. Los usuarios de esta plataforma son curiosos y buscan nuevas series continuamente, y el apoyo que dan a aquellas que les gustan resulta verdaderamente acogedor.

Realizar un proyecto a largo plazo. La mayoría de proyectos que he elaborado hasta la fecha suelen ser bastante rápidos y que acaban en menos de un mes. Este webcomic me brinda la oportunidad de no solo trabajar con él hasta lo que muestre en este trabajo, sino de continuar con la historia durante bastante tiempo.

Desarrollo propio en ciertos aspectos del dibujo. Hacer un comic requiere más de lo que pueda parecer a primera vista. En la comunicación del ser humano, nos apoyamos mucho en el lenguaje no verbal sin darnos cuenta. Esto se utiliza en el comic: aquello que no se puede expresar con palabras, se cuenta con el dibujo. Desde algo más tangible como la ilustración de fondos, hasta las partes más íntimas, como un entendimiento mayor de la anatomía, agilización de la ejecución o composición de páginas para una lectura más suelta, realizar un comic te exige mejorar con cada trazo. Personalmente, quería fortalecerme al dibujar fondos para poder mejorar ese ámbito en concreto, pues es una parte importante en el contexto de ambientación y, antes de comenzar el proyecto, apenas utilicé decorados en mis dibujos e ilustraciones.

2.2. Metodología.

“El comic, como historia visual narrada mediante conjuntos de palabras e imágenes, permite comprender procesos complejos, imaginar nuevas situaciones y visualizar soluciones durante el proceso creativo.”¹

Realizar un cómic para esta plataforma no se diferencia demasiado de la manera tradicional. Lo único que, como se tiene que publicar un episodio prácticamente cada semana, en vez de abordarlo de manera más global, hay que centrarse en trabajar episodio a episodio.

En un principio, quise centrarme más en la historia que narra las aventuras de piratería de Anne, y por ello lo primero que hice fue explorar su diseño de personaje, junto con el de Mary Read. Enseguida vi que contar la biografía completa de Anne y Bonny podría ser un proyecto demasiado grande para la primera vez que me meto de lleno en un cómic publicado. Es entonces cuando empecé a escribir el guion del prólogo. Algo sencillo que me diese una idea de lo que iba a ocurrir y cuándo. Escribir el guion me dio pautas de los personajes que entrarían en la historia. Así, estos personajes pudieron ser manejados con más facilidad, dándoles una personalidad y un diseño a cada uno.

Definidos los personajes, me dispuse a hacer el storyboard. Lo hice en dos partes, la primera mitad para tener algo con lo que empezar; y, la segunda, tras haber empezado a publicar y entender mejor los formatos de *Webtoon*. El storyboard, junto con las miniaturas y, básicamente, toda la producción, están realizadas en digital, en *Procreate*. La maquetación final, sumada a algunos retoques, fue realizada en *Adobe Photoshop CC*.

Antes de comenzar a publicar, diseñé ciertos componentes que pide la página, como la miniatura principal o la descripción de la serie, así como elementos de cohesión que consigan resultar más atractivo para los lectores, por ejemplo, una entrada y salida que comparten todos los episodios.

Tras esto, semana a semana, fui desarrollando cada uno de los episodios. Página a página, realicé un boceto detallado, reflejando lo que ocurre en cada viñeta, para seguidamente, realizar el color de los fondos y los personajes y acabar con algo de línea que consigue realzar y delimitar ciertos aspectos del dibujo. Lo único que quedaría antes de la publicación del episodio sería el posicionamiento de los bocadillos y textos, junto con algún otro arreglo final.

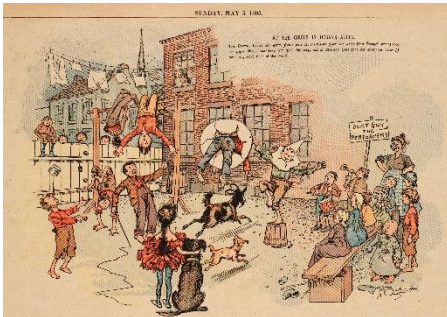
¹ A. GRACIA, Julio y ASIÓN SUÑER, Ana, *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar*, p. 486.

3. CÓMIC Y WEBCOMIC.

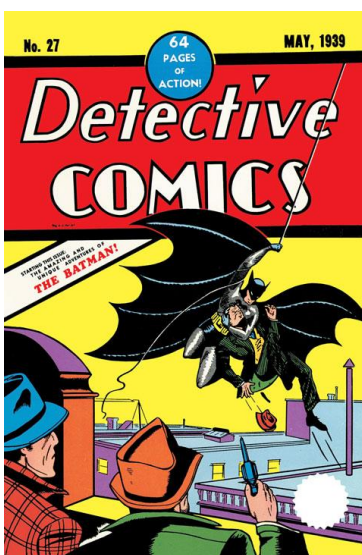
“Prácticamente desde que el ser humano tuvo la capacidad de abstracción necesaria para hacerlo, ha contado historias empleando imágenes. Por eso podemos decir que de algún modo la narrativa gráfica ha existido desde siempre, y la historia universal del arte da buena cuenta de ello, desde las pinturas rupestres de Altamira a los cantares de ciego. Sin embargo, el cómic es un medio relativamente nuevo, porque nace vinculado a la posibilidad de reproducirlo [...]”²



[Fig. 1] Rodolphe Töpffer, 1837. *M. Vieux Bois*. Inicios del comic.



[Fig. 2] Richard Felton, 1895. *At the Circus in Hogan's Alley*. Primera página de comic a color.



[Fig. 3] Bob Kane (*Detective Comics*), 1939. Primera aparición de *Batman*.

La palabra “comic” nos trae primeramente al pensamiento el comic estadounidense (especialmente las marcas de *Marvel* y *DC*) y el europeo, posiblemente algún tebeo español y, con suerte, algún fanzine. Pero, por supuesto, hay mucho más allá, desde el manga japonés hasta los *slice of life* de *Instagram*, pasando por las novelas gráficas y libros ilustrados. El dibujo fue la primera herramienta que se utilizó para poder transmitir historias. El comic, como se puede ver, ha ido avanzando durante toda la historia de la humanidad. Véase, por ejemplo, los garabatos de Rodolphe Töpffer, considerados el inicio del cómic moderno, del siglo XIX. Estas historietas, que nacieron como una forma de diversión, consiguieron inspirar a muchos artistas que comenzaron a crear las suyas propias. El grabado y las caricaturas satíricas de la época dan paso a la formación del comic en la prensa, surgiendo así *Hogan's Alley* (El callejón de Hogan), de Richard Felton, que es la primera página de cómic publicada a color, en 1895.

De aquí se parte para llegar, en 1933, al comic-book, un librito de 17x26 cm que pone las bases de los volúmenes y libros de cómic que conocemos hoy en día. Surgió como producto de regalo de una empresa de jabones, Procter & Gamble. Con el éxito de estos libritos, se fundó en 1937 la empresa que hoy conocemos como DC comics, *Detective Comics*. Es entonces cuando salen a la luz nuestros héroes enmascarados. Un tiempo después, tras la Segunda Guerra Mundial, aunque los superhéroes quedan casi extintos, a excepción de los más famosos, las bases quedaron asentadas, surgiendo cada vez más historias de distintas temáticas y consiguiendo ser un gran impacto en la sociedad. Estos superhéroes volverían con más fuerza en los 70. En Japón, por otra parte, la Segunda Guerra mundial supuso un gran freno para el manga, pero las bases ya estaban asentadas, por lo que empezar de nuevo les fue mucho más sencillo. Rápidamente, se convertirá en uno de los principales métodos de entretenimiento en Japón, para que, en los años ochenta, cualquier manga con éxito lograra ser llevada al anime. Con tanto movimiento, nuevas historias y

² VILCHES FUENTES, Gerardo, *Breve historia del comic*, p.13.

nuevos artistas, no es de extrañar que, con la llegada de internet, los comics buscaran adentrarse en esta nueva plataforma, surgiendo así los webcomics.

“Lo que hace este momento para leer comics realmente apasionante es la confluencia de todas esas generaciones y la aparición de muchos jóvenes talentos que siguen sus pasos.”³

Cuando se habla de webcomics, nos referimos a aquellos que fueron hechos primeramente para la web. Es en 1985 cuando surge el primer webcomic, *Witches and Stitches* de Eri Millikins. No obstante, en aquella época, hasta mediados de los 90, pocos fueron los que llegaron online, por supuesto, hasta que se popularizó la web. En sus inicios, estos webcomics tenían todos temas parecidos: humor de informáticos y nerds, pues eran estos los que más frecuentaban las redes.⁴ Sin embargo, a día de hoy, con la popularización a nivel global de internet, puedes encontrar todo tipo de temáticas en estas historias online, desde fantasía, comedia y romance, hasta histórico o de suspense, es decir, se recopilan narraciones de todos los géneros literarios.

La llegada de internet a la sociedad abrió una nueva puerta para el cómic, especialmente para los creadores independientes. De hecho, cuando se habla de webcomic, solemos relacionarlo a freelancers que publican su contenido en una página web propia, o, muchos de ellos, en *Tumblr* o alguna red parecida. El formato web no sólo hace más viable la propagación de estas historias (pues no tienes los costos de imprimirlo en papel ni la incertidumbre de vender o no todo lo impreso), sino que resulta más accesible para los lectores, habiendo muchas formas de ofrecer gratuitamente este producto. De esta manera, al brindar este servicio de manera más sencilla, se consigue que la cantidad de consumidores haya crecido ampliamente en estos últimos años. Un factor importante a valorar es también la inmediatez, en una sociedad de consumo con un constante bombardeo de novedades. La web permite la rapidez de compartir una historia en segundos con solo pulsar un botón. Muchos de estos autores no usan esta forma para enriquecerse, más bien para compartir su trabajo con gente de su mismo ámbito. Sin embargo, puede resultar destructivo para artistas que se ganan la vida de esta manera, pues la gente espera contenido gratuito y menosprecia el trabajo dedicado a estos cómics. Algo significativo de este mundo es que aporta una gran libertad en temas que editoriales podrían censurar: sexo, drogas, feminismo, inclusividad...⁵

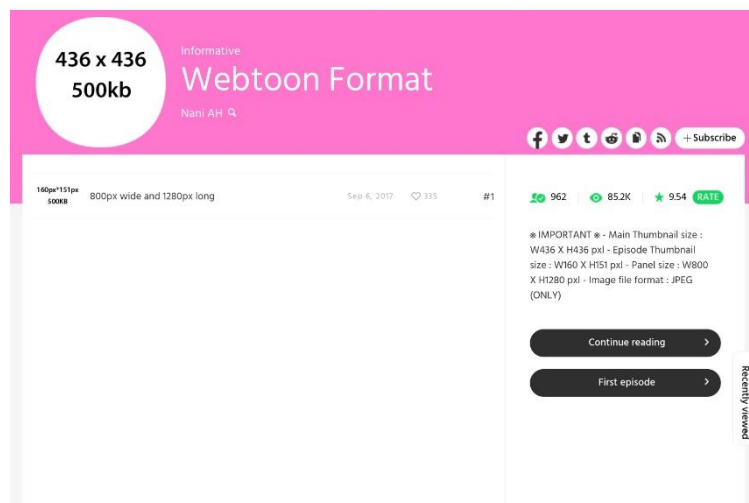
Poder leer uno de estos comics en tu ordenador, ya resulta bastante satisfactorio, pero con la llegada de los smartphones, a este ámbito se le vuelve

³ VILCHES FUENTES, Gerardo, *Breve historia del comic*, p.317.

⁴ <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/> (consulta 22-05-2020)

⁵ <http://blogs.whitman.edu/biz-nidjam/category/webcomics/> (consulta 20-05-2020)

a dar otro vuelco. Es entonces cuando surgen las apps, siendo las más conocidas a nivel mundial *Webtoon* (2005) y *Tapas* (2012). Con la comodidad de poder leer historias nuevas en cualquier lugar y momento, sin llevar nada salvo tu teléfono, es de esperar que el mundo del webcomic tenga tanto auge. Siendo así, que incluso se están llevando a la animación algunas de las series más conocidas de estas plataformas. No solo presentan un nuevo formato, como es una sola imagen horizontal, sino que permiten romper más barreras que el papel. Por ejemplo, el mundo digital permite usar animaciones o música para acompañar los episodios. Más allá de los costos, resulta interesante la libertad digital que nos ofrece frente a lo impreso en relación a colores, técnicas y almacenamiento. Asimismo, el lector puede llegar más fácilmente a los creadores a través de foros, comentarios y demás ofrecimientos de conexión que hoy en día hay en las redes.



[Fig. 4] Captura de la plataforma de *Webtoon*, en el espacio en que presentan todas las medidas a tener en cuenta.

3.1. Webtoon. Términos y funcionamiento.

Podría parecer que el cómic está en decadencia, especialmente en el mundo de la autoedición. Sin embargo, los comics son una parte importante de nuestra sociedad, y, como esta, ha evolucionado del papel al mundo digital. *Webtoon* es una plataforma para webcomics que ha ganado mucha popularidad durante estos últimos años. Comenzó en coreano y, poco a poco, ha ido extendiéndose hasta tener plataformas en chino, inglés, francés... y recientemente, español, aunque esta última plataforma todavía no ha abierto sus puertas a nuevos creadores.

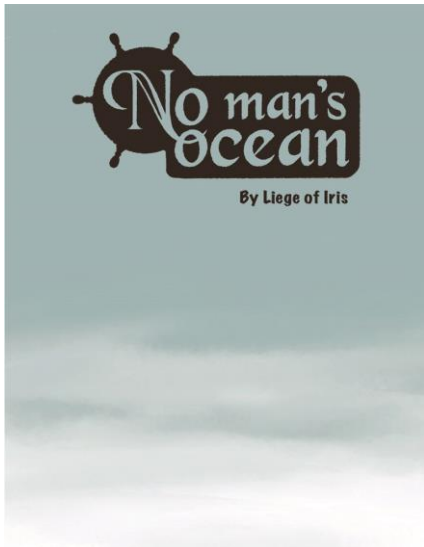
Así, aunque tenga millones de seguidores e historias famosas mundialmente, que incluso se están animando, como *Tower of God*, mucha gente no conoce los términos que esta plataforma utiliza ni qué hay al otro lado



[Fig. 5] Lee Jong Hui, 2010. Viñetas de la serie de *Webtoon: Tower of God*.



[Fig. 6] Aitana Pérez, 2020.
Miniatura principal de No Man's Ocean.



[Fig. 7] Aitana Pérez, 2020. Página de apertura de No Man's Ocean.

de la pantalla, el lado de los creadores de historias. Me gustaría aclarar ciertos términos, ya que puede resultar un tanto confuso, teniendo en cuenta que estamos acostumbrados a los términos tradicionales de edición en papel.

- Miniatura (*thumbnail*). Imagen o dibujo que representa la historia a contar. Una serie de *Webtoon* cuenta con dos tipos de miniatura: La miniatura principal o *main thumbnail* (436x436 pxl), que es la que representará la serie completa, y la miniatura de cada episodio (160x151 pxl), la cual nos deja ver un fragmento de lo que pasa en el episodio.
- Panel. Viñeta, cada uno de los dibujos que marcan una escena o movimiento en el cómic.
- Página. En un webcomic, el termino página queda totalmente obsoleto. Especialmente en *Webtoon*, ya que, al entrar en cualquier serie, lo primero que notamos es que el modo de lectura es de arriba abajo, deslizando el dedo por la pantalla. Para poder conseguir esto, la plataforma pide que se suba en partes, con una o más imágenes de 800x1280 pixeles. Para poder entendernos mejor, llamaré a estas imágenes “páginas”, ya que no tienen término oficial.
- Episodio. Un episodio es la recopilación de varias páginas en las que se narra un pequeño fragmento de la historia. Al autopublicarte, puedes hacerlo tan largo o corto como quieras y puedes elegir cuándo sacar uno nuevo. En mi caso, cada episodio contiene 5 páginas, una de entrada, otra de salida y tres con contenido de la historia (unos 10 paneles por episodio) y los he ido publicando los 10, 20 y 30 de cada mes.
- Serie. El conjunto de todos los episodios de una historia de cómic en la plataforma.
- *Webtoon Canvas*. La parte de la plataforma dedicada a la autopublicación, con acceso libre y gratuito para lectores y creadores.
- *Webtoon Originals*. La recopilación de todas las series que *Webtoon* ha contratado.

Webtoon utiliza como recurso de marketing la convocatoria de concursos para conocer nuevas historias y contratar creadores nuevos para su página. En estos concursos se suele pedir 3 episodios con un mínimo de 30 paneles por episodio. El contrato que te puede ofrecer *Webtoon Originals*, requiere aproximadamente de 30 a 40 paneles por episodio y publicar un episodio nuevo semanalmente. Dentro del apartado *Originals* se ofrecen tres capítulos de pago de la serie, a los que puedes acceder con antelación, o puedes

esperar hasta que se publiquen gratuitamente. Es decir, publican un capítulo de pago nuevo cada semana y, a las tres semanas, este se publica de forma gratuita.

En la misma plataforma se encuentra un espacio para nuevos creadores, *Creators 101*⁶, donde se facilitan videos, documentos y demás recursos para ayudar a aquellos que están empezando. La plataforma recomienda la publicación de los tres primeros episodios a la vez, puesto que, al comenzar a leer una serie nueva, salta automáticamente una notificación para subscribirte en el tercer episodio. De esa forma, el lector queda enganchado más fácilmente.

3.2. Estudio de referentes.

Las referencias en distintos ámbitos al trabajado enriquecen y colman de nuevos significados a un proyecto. En este caso, los referentes más directos han sido no sólo en respecto al estilo artístico, sino en la expresión de movimiento, como se da en la animación, y la manera de transmitir historias.

3.2.1. Artemisia Gentileschi.

Esta artista *caravaggista* del siglo XVII es considerada la primera artista feminista. Fue la primera mujer en la Academia de las Artes y del Diseño de Florencia con el apoyo de su padre, Orazio, quien veía el grandioso potencial de esta joven promesa. Tras la violación que sufre, Artemisia toma un rumbo más drástico en sus pinturas, utilizándolas como método para vociferar sus fantasías de venganza hacia el hombre que la utilizó. Durante su vida, se la llegó a reconocer como una gran artista y consiguió cierta fama, pero tras su muerte, su nombre fue olvidado. Sus cuadros fueron agenciados a su padre u otros hombres de su época hasta que, alrededor del 1970, se recuperó su nombre y su historia.

En sus obras resulta fácilmente reconocible su mirada como mujer, con escenas ilustradas de una manera muy distinta a sus compañeros de la época. Mujeres con sentimientos, que no existen meramente para complacer al hombre, sin temores y siendo, en definitiva, mujeres.



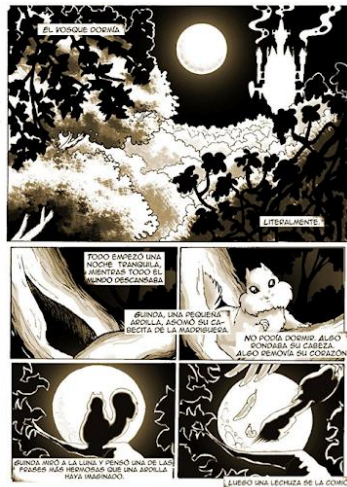
[Fig. 8] Artemisia Gentileschi, 1610. *Susana y los viejos*.

⁶ <https://www.webtoons.com/en/creators101/creatorresources> (consulta 02-06-2020)

3.2.2. Sergio Morán y Alicia Güemes.

Con Sergio S. Morán como guionista y Alicia Güemes (más conocida como Laurielle) como dibujante, comenzaron hace ya diez años con un proyecto conjunto, *El Vosque* (2009-2016). Este webcomic fue sucedido por otra serie de proyectos con diversos títulos, pero en el mismo universo fantástico, actualmente publicando bajo el nombre de *Jaleo Real* (2018-). Fue con *El Vosque* que tuve mi primera interacción con el mundo del webcomic.

El estilo de Morán como guionista es bastante personal. Con un humor muy propio, sabe manejar perfectamente los momentos de humor y seriedad, manteniendo un hilo conductor sólido. Con Laurielle como su acompañante en este proyecto, su estilo resulta en una fusión con mucho encanto en referencia al guion. Bastante en sintonía con el movimiento ilustrativo que hay actualmente en las redes, maneja a sus personajes y elementos dándoles mayor o menor nivel de detallismo y definición para asentarse al momento que el guion le dispone.



[Fig. 9] Alicia Güemes y Sergio Morán, 2009. Primera página de *El Vosque*.



[Fig. 10] Alicia Güemes y Sergio Morán, 2009-2016. Portadas de las distintas temporadas de *El Vosque*.

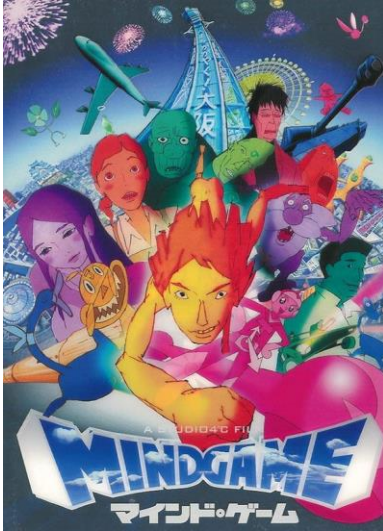
3.2.3. Miriam Bonastre.

Esta artista de Barcelona es la creadora de una de las historias oficiales de *Webtoon*. Su serie *Hooky* (2015-2020) resultó ganadora en un concurso de esta plataforma cuando Miriam estudiaba todavía en la *Escola Joso*. Los protagonistas de esta historia son Daniela y Dorian, dos brujos mellizos que pierden el autobús a la escuela de magia. Un relato que se presenta dulce y encantador, se torna más oscuro cuanto más avanza la trama. Uno de los elementos más destacables podría ser el manejo de la paleta de color, que no es excesivamente brillante, pero tiene colores muy definidos. Su juego con los tonos, además, ayuda mucho en la ambientación de las escenas, permitiendo una mejor inmersión en la historia.



[Fig. 11] Miriam Bonastre, 2016. Ilustración de la serie de *Webtoon*: *Hooky*.

3.2.4. Masaaki Yuasa.



[Fig. 12] Masaaki Yuasa, 2004.
Portada de la película *Mind Game*.

Masaaki Yuasa es una de las figuras más prominentes del anime alternativo. Su estilo visual es inmediatamente reconocible, ya que difiere significativamente de la iconografía de anime estándar y más bien muestra la influencia de la animación occidental, en particular dibujos animados estadounidenses, así como la animación avantgarde rusa y europea. Aprendió su profesión en Londres, de ahí el estilo internacional con una amplia manipulación de la perspectiva, colores brillantes, expresiones faciales exageradas y secuencias de acción de ritmo rápido. Ha sido comparado con el animador independiente Bill Plympton, el salvaje de dibujos animados John Kricfalusi, las películas de Mushi Productions y George Dunning. No solo es considerado un virtuoso animador y director de arte, también dirigió una variedad de películas y series propias, que cobran vida con Madhouse y Studio 4 ° C. Algunas de sus obras alcanzaron el estatus de culto entre los fanáticos del anime, destacando *Mind Game* (2004) y *The Tatami Galaxy* (2010).

Su estilo sencillo e imperfecto junto con un movimiento exagerado, embelesa a cualquiera, aunque también puede quedar en el otro extremo y no agrada en absoluto. Estos movimientos llevados al límite, que incluso llegan a deformar a los personajes, muestra las emociones no solo de los personajes, sino del mismo animador, le consiguieron hacer el primer animador japonés en ganar el *Grand Prize for Features* en el *Ottawa International Animation Film Festival*.



[Fig. 13] Masaaki Yuasa, 2010. Escena del anime *The Tatami Galaxy*.

3.2.5. Rebecca Sugar.

Conocida por la creación de *Steven Universe* (2013-2019), esta gran productora, animadora, guionista y compositora crea historias de personajes complejos los cuales se van desarrollando, para crecer y aprender, manteniendo su esencia propia. Por mi parte, Rebecca y su serie, *Steven Universe*, me marcaron un antes y un después. Sus historias alternativas y su animación hicieron que abriese los ojos y me diese cuenta de mi amor por la animación. En añadido, Rebecca Sugar es la primera mujer en dirigir una serie en *Cartoon Network*, convirtiéndose para mí en una referente muy importante, dándome la opción de poder seguir sus pasos.

El crecimiento de Steven, junto con el de los demás personajes, es un proceso lento, pero seguro, y es realmente inspirador, ya no solo a nivel artístico. Tal y como presenta su historia, queremos ver en qué se va a convertir el inocente, imprudente y carismático niño del primer episodio. Este niño nos cautiva y, durante varios años, viéndole desarrollarse, crecer y compartir tanto sus buenos como sus malos momentos.



[Fig. 14] Rebecca Sugar, 2013. Portada de la serie de televisión *Steven Universe*.



[Fig. 15] Rebecca Sugar, 2014. Boceto de Garnet, personaje de la serie *Steven Universe*.

4. DESARROLLO DEL PROYECTO.

Tras mucho debate, conseguí aclararme con respecto a la idea que movería este proyecto, dejando por cerrar la plataforma y técnica que utilizaría. Entre animación y comic, terminó teniendo más peso el webcomic, y más con la opción que nos ofrece *Webtoon* de una fácil autopublicación.

Motivada por la historia de Anne Bonny, pronto comencé a investigar lo que pude sobre su biografía, dejándome una clara idea de cuan extensa e intensa era esta. Para acompañar esta historia, necesitaba de un estilo definido que mantuviese una cohesión durante todo lo que durase la historia, marcando, asimismo, las personalidades y motivaciones de los personajes, al mismo tiempo que el diseño de su físico. La creación del guion me encauzaría en la creación de estos personajes, y, paralelamente, me orientaría sobre la longitud de los episodios y el prólogo en general.

Acabada la preproducción y dispuesto el cómic para publicar, me encontraría de lleno con el mundo y la comunidad de *Webtoon*, adentrándome definitivamente en la autopublicación online. En las siguientes páginas se encuentra detallado el proceso llevado en este proyecto.

4.1. Concepto e idea.

Durante mi paso por la carrera en bellas artes descubrí la capacidad de contar historias que hay en la animación y en la ilustración, y fui moviéndome por esas ramas. Ya acercándome a los años finales, comenzando a plantearme el trabajo de fin de grado, estaba perdida sobre qué hacer. La animación en especial era algo que me llamaba y que pretendía usar para este proyecto. Justo antes de comenzar mi último curso en la UPV, oí de unas piratas del siglo XVIII que habían sido muy conocidas y temidas en su época. Fue entonces cuando me dispuse a investigar sobre su vida, especialmente la de Anne Bonny, entendiendo que esta sería la historia que debía transmitir.

La animación era algo que todavía tenía en bastante consideración. Tras pensar y debatir varios formatos para esta historia (serie de animación, videojuego, corto animado o cómic) me decanté por hacer esta historia en cómic. Con anterioridad había realizado un webcomic, hace ya varios años, y tenía más experiencia que en adentrarme sola a un proyecto de animación tan ambicioso. Esto, unido con la asignatura de comic, que me ayudó a ver lo que ofrecía este formato, fue lo que me hizo decantarme por esta rama. Unos meses

antes de comenzar, descubrí la plataforma de *Webtoon*, y consideré que era la opción perfecta.

La realización de este prólogo me daría las bases para continuar en el futuro con este proyecto. Una vida de rebeldía e inconformismo como la de Anne Bonny tenía que ser contada, pero para poder contarla, hay que conocer primero su historia.



[Fig. 16] Erik Christianson. *Sisters of the Sea*, estatua de bronce en Bahamas.

4.1.1. Anne Bonny.

Como ya he establecido anteriormente, Anne Bonny es la protagonista de mi webcomic, y, al basarme en eventos que ocurrieron en la historia de la humanidad, tuve que hacer una ligera investigación de su historia y la de sus compañeros. Por supuesto, mi proyecto se toma ciertas licencias artísticas, y, aunque intente ser lo más fiel posible, hay elementos que quedan indocumentados o son más interesantes para el lector con un pequeño cambio.

Su vida comienza siendo, ni más ni menos, la hija bastarda de un importante abogado y su sirvienta. Nació en Irlanda, sobre el año 1700, pero sus padres se mudaron a Londres para evadir el escándalo. Desde pequeña, Anne fue conocida por su rebeldía. Vestía como un chico, usaba armas y cabalgaba mejor que muchos muchachos de su edad. Incluso se hablaba de una vez en la que un hombre la intentó violar y ella respondió dándole una paliza de la que casi no se recuperó. En busca de nuevas aventuras, se encontró con James Bonny, un antiguo pirata del que se enamoró y con el que se casó (adoptando su apellido). Su padre no aprobó esta unión, tenía razones para sospechar que James solo quería acceder a la fortuna de este. Por ello, su padre desheredó a Anne, y, como venganza, ella quemó la granja de su padre, o al menos eso se rumorea. Anne y James se fueron a las Bahamas, donde James se convirtió en

informador del gobernador. Anne conoció allí a Jhon Rackham (Calico Jack), del que se enamoró y con quien se fugó para empezar una vida juntos como piratas.

Calico Jack abordó un barco y se acopió de algunos navegantes para forzarlos a trabajar como sus tripulantes. Uno de estos navegantes fue Mary Read, que estaba disfrazada como un hombre para poder unirse a estos marineros. James le permitió mantener su disfraz y pronto se haría amiga de Anne, aunque se habla de que llegaron a ser más que amigas, incluso se dice de una posible relación poliamorosa de estas tres piratas. Así, Anne y Mary luchaban y bebían junto con sus camaradas, consiguiendo renombre y siendo unas de las piratas más famosas de la era dorada de la piratería. Demostraron su valentía y espíritu de lucha en el momento en que capturaron a la tripulación de Calico Jack y a ellas, siendo las únicas que se dispusieron a luchar, el resto estaban demasiado borrachos para contraatacar.

Condenaron a la horca a toda la tripulación, pero Anne y Mary alegaron que eran mujeres y estaban embarazadas, consiguiendo así aplazar su ejecución hasta después de dar a luz. A Jhon Rackham se le permitió hablar con Anne una última vez antes de cumplir con la sentencia, pero lejos de consolarle, Anne le dijo “lamento verte así, pero si hubieras luchado como un hombre, no te habrían colgado como a un perro.”⁷



[Fig. 17] B. Cole Sculp, 1724. Ilustración de Anne Bonny y Mary Read de *A general history of the pyrates*.

Ni Anne ni Mary murieron finalmente en la horca. Mary murió en la cárcel, debido a un problema del embarazo, y de Anne se desconoce el final, pero se dice que su padre consiguió salvarla de la ejecución.

⁷ Según JOHNSON, Charles, *A general history of the pyrates*, p.173.

En los últimos años estas piratas han sido referenciadas en algunos libros, películas, series u otras plataformas, pero probablemente donde hayan obtenido más difusión es en *Assassin's creed IV: Black Flag*. En 2013, *Ubisoft* sacó al mercado un nuevo juego de la franquicia de *Assassin's creed*, en el que aparecieron Anne y Mary entre otros piratas famosos de la época. En este videojuego, te encarnas como un pirata en la edad dorada de la piratería y te mueves por el mar del Caribe. Pero al trastocar por completo sus historias e hipersexualizarlas, sobre todo a Anne, pierden por completo sus personalidades, dando a parecer que es más importante el hecho de que sean mujeres, que lo temidas que fueron en su momento.



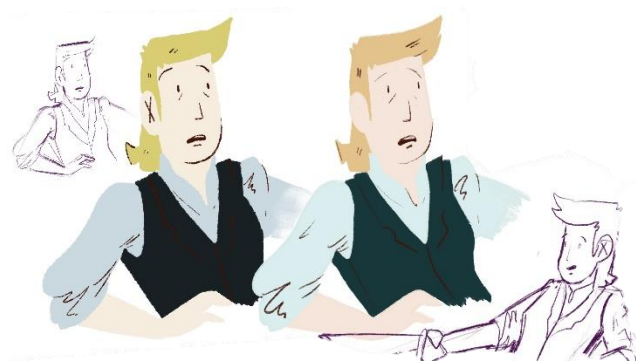
[Fig. 18] Ubisoft, 2013. Captura del videojuego *Assassin's Creed IV: Black Flag*, donde aparecen Anne Bonny y Mary Read.

4.1.2. Sinopsis.

En la Irlanda de finales del siglo XVII, nació una niña que se convertiría en una de las piratas más famosas de su época. Sin embargo, lo que vamos a ver es qué la llevó a ser Anne Bonny, la temida pirata del siglo XVIII. Desde bien pequeña, Anne fue una rebelde por naturaleza, desafiando a sus padres, así como a la sociedad. Jugaba con armas, tenía gran puntería, vestía como un hombre y le importaba poco lo que la gente opinaba de ella. Una historia basada en la realidad sobre la infancia de Anne Bonny.

4.1.3. Búsqueda de estilos.

Tenía claro desde el primer momento no variar mucho de mi estilo propio, pues un proyecto a tan largo plazo requiere la más mínima variación posible de estilo, no era momento de investigar. Sin embargo, un comic suele requerir un buen control del ambiente y los fondos. Antes de empezar con este proyecto, apenas había trabajado fondos, por lo que esta búsqueda de estilo se refiere especialmente a este aspecto.



[Fig. 19] Aitana Pérez, 2019. Bocetos de búsqueda de estilo para *No Man's Ocean*.

Estuve realizando distintos proyectos e ilustraciones para investigar el tema de los fondos. Probé distintos pinceles y formas de abordar la técnica, conseguir un ambiente que no sobrepase a los personajes, sino que los acompañe. Trabajar con tintas planas puede resultar en un trabajo demasiado similar, muy equitativo, donde no hay competencia por la atención o, por el contrario, todos los elementos buscan diferenciarse del resto, acabando en una imagen imposible de leer. Aquí es donde entra en juego el color y la textura de los lápices. Unas líneas más suaves y tonos desaturados quedan en un segundo plano frente a los personajes, más vibrantes y con un delineado irregular. En definitiva, en los artes finales, las tintas planas son las protagonistas, dejando un estilo limpio y sencillo, adornado con ligeros detalles a línea.



[Fig. 20] Aitana Pérez, 2019. Boceto de búsqueda de estilo para *No Man's Ocean*.



[Fig. 21] Aitana Pérez, 2020. Boceto de búsqueda de estilo para *No Man's Ocean*.



[Fig. 22] Aitana Pérez, 2020. Fondo de una escena de *No Man's Ocean*.

Algo muy tenido en cuenta para el estilo del comic fue, también, la paleta de tonalidades. Aunque normalmente sea una persona que explora todo el rango de los colores, para darle más unidad decidí cerrar ligeramente la paleta que usaría. Me basé esencialmente en mapas antiguos, en los que se ve la prominencia de un azul cian y amarillo mostaza o sepia. Estas dos tonalidades son las principales en mi carta de colores, usando mayormente el azul para escenas de exterior y el amarillo para interiores.

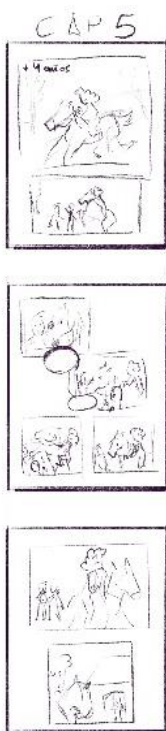
4.2. Guion y storyboard.

Lo especial de la historia de una niña es verla crecer, por ello quise hacer de este prólogo una corta visita a su crecimiento, haciendo que el lector la comprenda, empatice y quiera saber más de su futuro. Más allá de empatizar con la protagonista, la trama del prólogo fue elegida en relación a la historia que lo continúa. Podría leerse solo una de las partes y ambas seguirían teniendo sentido, ya que muestran historias distintas de un mismo personaje. En el guion quería representar especialmente tres puntos de inflexión de su infancia: El contexto de su nacimiento, su manejo de las armas y su primer encuentro con la piratería.

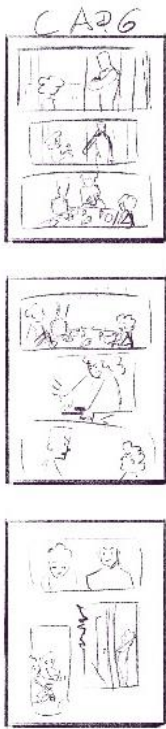
El más difícil de estos puntos de expresar sería el contexto de su nacimiento. No solo por quiénes son sus padres y en qué momento nació, sino porque este aspecto la acompaña toda su infancia y forma su personalidad. En la época en la que vivió, ser hija de una de las criadas de su padre tiene mucho más peso que hoy en día algo parecido. El comportamiento de su padre ante este evento, puede resultar incluso extraño, y nos muestra un poco de su personalidad. Los padres son una de las piezas más importantes en el desarrollo del ser humano. Por ello, bajé la importancia de su nacimiento en sí, dejando el momento más abierto a la interpretación, y añadiendo momentos durante toda la historia que muestran esta posición.

El guion y storyboard van muy de la mano, ya que, aunque no esté expresado en el texto, la posición y presentación de los episodios requieren continuos cambios de guion. No hay que contar demasiado en un episodio, o dejarse llevar por una escena que impide avanzar los acontecimientos durante varios episodios. El storyboard lo hice con una división de tres páginas, viendo la globalidad de cada episodio y así saber hasta dónde contar.

Para que me resultase más natural y simple, el guion fue originado en castellano, pero el resultado final se publicaría en una página en inglés, por lo que tuve que encargarme de la traducción. Al traducir yo misma el dialogo en el momento de la maquetación, me tomé la libertad de adaptarlos en lo que fuera necesario, no solo modificándolos, sino añadiendo o eliminando dependiendo de lo que pedía la escena. A continuación, se muestra un ejemplo del guion:



[Fig. 23] Aitana Pérez, 2020. Storyboard del capítulo 5 de *No Man's Ocean*.



<<A los 10 años, esta familia se ve como cualquier otra, ya instalada y siendo parte de los vecinos de Charlestown. Sin embargo, esta niña, no soporta llevar falda desde muy temprana edad.

Madre

¡Anne! ¡Anne, por el amor de los cielos, ya bastante tuvimos que hacer para integrarnos en este pueblo! Haz el favor y pórtate como una buena niña.

Anne

¡Pero la falda pica y no me deja correr bien!

Madre

Es que no has de correr. ¡Y menos con esos bárbaros! Los hijos de los Swanson son de muy mala calaña...

Anne

¡Precisamente! Es muy divertido estar con ellos...

Madre

¡He dicho que no! >>

[Fig. 24] Aitana Pérez, 2020. Storyboard del capítulo 6 de *No Man's Ocean*.



[Fig. 25] Aitana Pérez, 2019. Bocetos del personaje Anne Cormac de *No Man's Ocean*.

4.3. Personajes.

Por descontado, la mayor parte de los personajes que hay en este proyecto están basados en la historia de Anne Bonny, como su padre o James Bonny, pero añadí otros para ayudar a contar mejor la historia.



[Fig. 26] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje *Anne Cormac* de *No Man's Ocean*.



[Fig. 27] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje *Padre* de *No Man's Ocean*.



[Fig. 28] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje *Madre* de *No Man's Ocean*.

- Anne Cormac. Rebelde e inconformista por naturaleza. Nuestra protagonista es una persona muy atlética y bastante fuerte, hija ilegítima de un importante comerciante y su criada. Debido al ambiente en el que ha nacido, poca gente la toma en serio debido a que no se comporta como se espera de una mujer. Esto le lleva a tener que estar demostrando continuamente que es más fuerte e independiente de lo que todos parecen pensar. Esta inteligente mujer ansía la libertad, poder decidir ella misma su presente y su futuro, por lo que huye constantemente de las normas establecidas. Todo esto la llevará a saltar al mar y convertirse en la sanguinaria pirata del siglo XVIII cuyas aventuras nos han llegado a día de hoy.
- Padre. Ambicioso, con “su propia forma de querer”. Prefiere no llamar la atención, pero sacando a su vez el mayor provecho posible de cada situación. Fue un importante abogado hasta su desliz con una criada, dejándola embarazada. Es entonces cuando se muda con ella lejos de su esposa y empieza una nueva vida como comerciante. Su carácter fuerte y dominante le crean un estatus de cabeza de familia dentro de su hogar, donde busca un control y que se cumplan sus normas. Fuera de su techo, persigue recuperar su estatus económico con el negocio que más le convenga en ese momento y lugar.
- Madre. Reticente y reservada, acostumbrada a la vida de criada hasta que, involucrada en una relación con su amo, queda embarazada y da a luz a una niña. La madre, de naturaleza obediente, deja que el padre tome las decisiones importantes. Su hija se convierte en su prioridad nada más nacer, quiere protegerla y así otorgarle un ambiente tranquilo y estable para su educación.
- Jake y Brian Swanson. Acostumbrados a que “el amor duele” y a “la ley del más fuerte”. Provenientes de una familia sin recursos, no se plantean más allá de continuar con el legado de su padre. Les mueve la ingenuidad e inmadurez, haciéndoles ver que robar pistolas, por ejemplo, es algo divertido, pues sólo quieren probar su fuerza.
- James Bonny. Si alguien cree que no puede hacer algo, lo hará. Le gusta mantener todo bajo su control. Fue un pirata sin renombre hasta poco después de conocer a Anne. Es entonces cuando deja la piratería, centrándose en el dinero que puede heredar si se casa con ella. Persona

egocéntrica a quien lo que más le motiva es el poder y el dinero. Con astucia se aprovecha de quien puede, obteniendo beneficios sin importarle a quién ha de pisar.



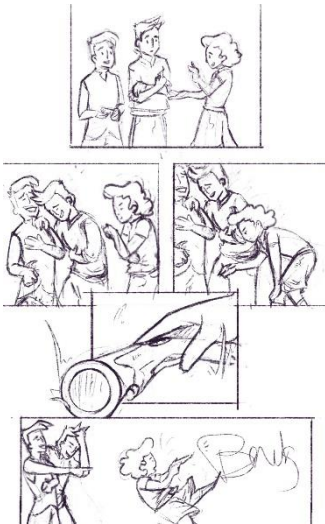
[Fig. 29] Aitana Pérez, 2020. Diseño de los personajes Jake y Brian Swanson de *No Man's Ocean*.



[Fig. 30] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje James Bonny de *No Man's Ocean*.

4.4. Producción.

Cada episodio está realizado de la misma manera, con tres páginas por episodio. Comienzo posicionando los paneles con un boceto general, marcando los fondos y posiciones de los personajes. Suelo ajustar tamaños o números de paneles, así como ciertos gestos de los personajes, en esta etapa, viendo qué concuerda más con lo acabado hasta el momento. Definido el boceto, comienzo a dar color a los fondos con tintas planas, y marco ciertos detalles a línea. Entonces, realizo el color de los personajes, y finalizo con el entintado. Si se requiere, doy algunos toques de iluminación para poder dar por acabada la página.



[Fig. 31] Aitana Pérez, 2020. Boceto de una página de *No Man's Ocean*.

Con las tres páginas del episodio terminadas, el siguiente paso es la maquetación. Aunque ni en bocetos ni en el storyboard estén reflejados los bocadillos, son elementos que tengo en cuenta para la composición en todo momento. Al ser tan volubles, prefiero no representarlos hasta tener claro su tamaño, forma y situación. Para aclararlas, escribo lo que va en cada bocadillo, traduciendo del guion a inglés, y ajusto así la figura que lo encapsula. Lo que resta es terminar de ajustar las páginas para que quede una buena composición en *Webtoon* y publicar el episodio. En *Adobe Photoshop CC*, uso las tres imágenes en una sola con el formato largo de *Webtoon*, junto con la salida, que me da un rango de espacios en blanco para mover y distanciar las páginas principales si es necesario. Recorto esto en cuatro imágenes con los tamaños adecuados para subir por partes el episodio en la plataforma y me aseguro que queden con una buena alineación. Guardo el episodio en mi perfil y, cuando es el momento, lo hago público, para que así puedan verlo los demás usuarios.



[Fig. 32] Aitana Pérez,
2020. Página a color de *No
Man's Ocean*.



[Fig. 33] Aitana Pérez,
2020. Página finalizada de
No Man's Ocean.

4.5. Publicación en Webtoon.

Publicar en *Webtoon* resulta relativamente fácil. Su apartado *Canvas*, preparado específicamente para autopublicaciones, está a la vista de todos y la misma plataforma te anima a participar. En la página principal de *Webtoon* encuentras los botones “publish” y “log in”. Para publicar, lo único que necesitas es una cuenta. Antes de ello, sin embargo, tienes que tener en cuenta el contenido. Esta es una plataforma para todos los públicos, por lo que la mayoría de historias que te encuentras no contienen violencia explícita, sexo, y demás contenido considerado sensible. A la hora de crear una nueva serie, no obstante, se da la opción de publicar con un filtro para mayores de 18 años. Para poder llegar a más público, en el proyecto se tiene en cuenta las limitaciones de la plataforma y se utiliza contenido ligero.



[Fig. 34] Aitana Pérez, 2020. Logo para *No Man's Ocean*.

4.5.1. *Presentación al público.*

Mi planteamiento principal para llegar al público fue en un principio llevar una copia impresa de los tres primeros episodios del webcomic a distintos eventos como las Jornadas de la Ilustración de Valencia, el Splash Sagunt Comic Festival, el Salón del Manga y la Cultura Japonesa de Alicante, la Japan Weekend de Valencia y algunos otros eventos a ser posible, para así poder alcanzar a nuevos lectores. Ya conocía el funcionamiento de los stands, pues llevaba varios años acudiendo a estos eventos para vender mis ilustraciones, pegatinas, prints, llaveros y fanzines, como muchos compañeros artistas. De ahí que me plantease esta plataforma como mi primera opción. Lamentablemente, todos conocemos los sucesos del COVID-19 y cómo quedó rápidamente cancelado cualquier acontecimiento que fuera a suceder en estos meses de estado de alarma.

Pude ir a las Jornadas de la Ilustración de Valencia en febrero, antes de que pudiéramos imaginar siquiera todo lo que iba a suceder, pero, aunque tuve impresos estos episodios, todavía me faltaba rematar ciertos detalles antes de poder publicarlo online, por lo que no conseguí llegar a demasiadas personas. Con todo esto, tuve que replantear mi estrategia, utilizando *Instagram* como la principal fuente de promoción. Crear un perfil exclusivo para el proyecto habría resultado contraproducente, pues tendría que conseguir nuevos lectores no solo para la serie en sí, sino para la cuenta de promoción. Es por ello que usé mi cuenta personal de arte, en la que tengo ya un público conseguido. Además, tener el comic unido a mi perfil artístico, resultaría en que aquellas personas que me encontrasen por la serie en *Webtoon* y quisieran conocer más proyectos propios (futuros o pasados) lo tuvieran más accesible.

Instagram contiene muchas opciones para presentar contenido, incluso permite promocionar post directamente desde tu perfil. Esta opción no la utilicé porque exige que tengas cuenta en otras plataformas y otros tipos de impedimentos que no me lo permitían posible. Mi estrategia se basó, más concretamente, en crear expectación, presentando la serie antes de publicarla y dejando ver imágenes sin contexto de No Man's Ocean.

4.5.2. *Mantenimiento de un webcomic.*

El mantenimiento de un webcomic recae fundamentalmente en la capacidad de autoimponerte fechas límites y cumplir dichas fechas. Por ello, antes de comenzar a publicar, me propuse subir un nuevo episodio cada diez días, los 10, 20 y 30 de cada mes. Además, para conseguir una rutina y que se me hiciera más sencillo, los sacaba al público a las siete de la tarde.

La página de *Webtoon* facilita bastante el mantenimiento de sus series con elementos como el *dashboard*, un espacio que sólo puede ver el creador en

el que puede gestionar los episodios publicados y por publicar. Sin embargo, se echa en falta la opción de programar la publicación automática de nuevos episodios guardados en el *dashboard*.

4.5.3. Recepción del webcomic.

En la plataforma de *Webtoon* llama la atención a cualquier creador la dificultad de comunicación entre lector-autor. Las interacciones no son tan sencillas de ver como en otras redes, no hay ningún muro de notificaciones y puedes perderte cualquier *feedback* si no estás atenta en todo momento. No puedes ver quien te sigue, quien da me gusta ni quien puntúa la serie. Por otro lado, los usuarios de esta plataforma son más dados a comentar en cada episodio. Normalmente, en series con más seguidores, se crean comunidades en los comentarios de gente que discute sus partes favoritas de la lectura.

Hay mucha afluencia de gente en esta plataforma que está pendiente de nuevas series para leer. Estos, junto con los lectores que vienen de Instagram, hicieron que mi serie haya tenido un buen inicio, pero probablemente haya perdido seguidores por publicar cada diez días, ya que en esta plataforma se habitúa a tener nuevo contenido semanalmente.

En visión de futuro, aunque al dejar de publicar se haya parado la interacción con la gente, podría conseguirse llegar a un amplio rango de personas.



[Fig. 35] Aitana Pérez, 2020. Página finalizada de *No Man's Ocean*.

5. CONCLUSIONES.

El objetivo principal de este proyecto, dar a conocer una parte de la historia de la que no se trata, aunque todavía quede por desarrollar, se podría considerar por cumplido. Incluso en el caso de que solo hubiera sido una persona la que se sintiese intrigada por la historia de Anne Bonny debido a este proyecto, habría considerado este punto logrado. Sin embargo, fue un número bastante mayor de personas en que, hasta la fecha, han seguido este relato y están pendientes de más. Por supuesto, el proyecto está previsto para ampliarse y seguir contando la historia de Anne, haciendo que el objetivo tenga un amplio rango de progreso en el futuro.

En general, todos los objetivos propuestos fueron alcanzados. Incluso en lo referente a la mejora de fondos, los cuales en un principio tendrían más protagonismo, pero se optó por algo más sencillo debido a la rapidez que exige la publicación semanal.

Siendo este uno de los proyectos más extensos que he realizado por mi cuenta, he aprendido mucho durante el trayecto. Resulta gratificante ver el conjunto del cómic acabado y publicado, con la coherencia de colores que buscaba, dando una estructura sólida en una temática común, dando una base para la continuación a largo plazo de la historia. Una de mis fallas es la organización en el tiempo, y, aunque no haya conseguido perfeccionar este aspecto, el haber conseguido publicar a tiempo durante estos meses, es indicador de que estoy en buen camino.

Un punto arduo que no esperaba fue la consistencia en los personajes, especialmente durante su evolución en distintas etapas de sus vidas. Considero que la coherencia obtenida, siendo capaces de reconocer a los personajes en estos saltos temporales, se puede estimar satisfactoria.

Por descontado, esta serie tiene una visión de futuro. Haber acabado el prólogo no consigue otra cosa más que animarme y darme ansias de continuar y saber cuál será el destino del proyecto, continuando la publicación en *Webtoon*. Los comentarios y seguidores conseguidos en la página me hacen ver lo que se puede lograr, compartiendo y llegando a más personas.

6. BIBLIOGRAFÍA.

Monografías:

A. GRACIA LANA, Julio y ASIÓN SUÑER, Ana, 2018. *Nuevas visiones sobre el cómic: un enfoque interdisciplinar*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

DEFOE, Daniel, 1724. *A general history of the pyrates* [en línea]. Londres: Impreso por T. Warner. [consulta: mayo de 2020] Disponible en: <https://digital.lib.ecu.edu/17001#?c=0&m=0&s=0&cv=93&xywh=0%2C-374%2C2999%2C3080>

VILCHES FUENTES, Gerardo, 2014. *Breve historia del comic*. España: Nowtilus.

Artículos:

ACUNA, kristen, 2016. Millions in Korea are obsessed with these revolutionary comics – now they’re going global. *Business Insider*. [en línea],[consulta: 15 de junio de 2020] disponible en: <https://www.businessinsider.com.au/what-is-webtoons-2016-2>

ARIAS ORTIZ, Mateo, 2020. Rebecca Sugar, la mágica mente detrás de ‘Steven Universe’. *El Tiempo*. [en línea],[consulta: 23 de junio de 2020] disponible en: <https://www.eltiempo.com/cultura/cine-y-tv/rebecca-sugar-la-magicamente-creadora-detras-de-steven-universe-475908>

CANVA, Michael, 2020. ‘Steven Universe’ creator says farewell, knowing her show made young LGBTQ viewers feel seen. *The Washington Post*. [en línea],[consulta: 23 de junio de 2020] disponible en: <https://www.washingtonpost.com/arts-entertainment/2020/03/27/steven-universe-future-rebecca-sugar/>

CRUDA, Nieve, 2017. La leyenda de las mujeres piratas. *Question Femenina*. [en línea],[consulta: 17 de junio de 2020] disponible en: <http://www.qfem.es/post/14991/la-leyenda-de-las-mujeres-piratas#:~:text=Malika%20Fadel%20muri%C3%B3%20junto%20a,y%20el%20Reino%20de%20Granada>.

DESCONOCIDO, 2020. Por qué se considera a Artemisia Gentileschi como la primera pintora feminista de la historia. *Infobae*. [en línea],[consulta: 10 de julio de 2020] disponible en: <https://www.infobae.com/america/tecno/2020/07/08/por-que-se-considera-a-artemisia-gentileschi-como-la-primera-pintora-feminista-de-la-historia/>

DESCONOCIDO, 2019. Mujeres Piratas: Anne Bonny y Mary Read. *Revista de Historia*. [en línea],[consulta: 3 de junio de 2020] disponible en: <https://revistadehistoria.es/mujeres-piratas-anne-bonny-y-mary-read/>

FENTY, Sean, et al., 2004. Webcomics: The Influence and Continuation of the Comix Revolution. *ImageText*. [en línea],[consulta: 28 de junio de 2020] disponible en: http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v1_2/group/

GARRITY, Shaenon, 2011. The history of Webcomics. *The comics Journal*, [en línea],[consulta: 22 de mayo de 2020] disponible en: <http://www.tcj.com/the-history-of-webcomics/>

NARIGON, Nick, 2018. Animation Director Masaaki Yuasa Takes Us Inside His Flamboyantly Surreal Worlds. *Tokyo Weekender* [en línea],[consulta: 25 de junio de 2020] disponible en: <https://www.tokyoweekender.com/2018/10/animation-director-masaaki-yuasa-takes-us-inside-his-flamboyantly-surreal-worlds/>

MIZUNO, Suzume, 2017. Entrevista a Míriam Bonastre. Autora del Webtoon 'Hooky'. *Deculture* [en línea],[consulta: 19 de junio de 2020] disponible en: <http://www.deculture.es/2017/12/entrevista-miriam-bonastre-autora-hooky/>

Páginas web:

CALVO SANTOS, Miguel, 2016. Artemisia Gentileschi. En: *Historia Arte*. [consulta: 27 de junio de 2020] disponible en: <https://historia-arte.com/artistas/artemisia-gentileschi>

CARANDE, Adrián, LOPEZ, Carolina y MANUEL, Xavier, 2015. Entrevista con Rebecca Sugar, creadora de Steven Universe. En: *Animac*. [consulta: 23 de junio de 2020] disponible en: http://www.animac.cat/magazine_es/entrevista-amb-rebecca-sugar-creadora-de-steven-universe

DESCONOCIDO, fecha desconocida. Timeline of Female Pirates. En: Anne Bonny Pirate. [consulta: mayo de 2020] disponible en: <http://www.annebonnypirate.com/female-pirates-history/women-pirates-timeline/>

FINKBEER, 2018. The usefulness of stories. En: *Women in Contemporary Comics*. [consulta: 9 de junio de 2020] disponible en: <http://blogs.whitman.edu/biz-nidjam/category/webcomics/>

DESCONOCIDO, fecha desconocida. Anne Bonny. En: *Crime Museum*. [consulta: mayo de 2020] disponible en: <https://www.crimemuseum.org/crime-library/international-crimes/anne-bonny/>

MULTIPLES AUTORES, 2013. Assassin's Creed IV: Black Flag. En: *Fandom*. [consulta: 18 de junio de 2020] disponible en: https://assassinscreed.fandom.com/es/wiki/Assassin%27s_Creed_IV:_Black_Flag

MULTIPLES AUTORES, fecha desconocida. Creator Resources. En: *Webtoon*. [consulta mayo de 2020] disponible en: <https://www.webtoons.com/en/creators101/creatorresources>

POLLS, José María, 2016. Sandra Díaz y Míriam Bonastre en el XXII Salón del Manga. En: *Escola Joso*. [consulta: junio 2020] disponible en: <https://escolajoso.es/sandra-diaz-y-miriam-bonastre-en-el-xxii-salon-del-manga/#more-32471>

RÍOS, Enrique y PARDO, Jordi T., 2013. Mundo Independiente presenta... ¡Universo Webcomic!. En: *Zona Negativa*. [consulta: junio de 2020] disponible en: <https://www.zonanegativa.com/mundo-independiente-presenta-universo-webcomic/>

S. MORÁN, Sergio y GÜEMES, Alicia, fecha desconocida. Autores. En: *El Vosque*. [consulta: 20 de junio de 2020] disponible en: <http://elvosque.es/authors/>

7. ÍNDICE DE FIGURAS

[Fig. 1] Rodolphe Töpffer, 1837. M. Vieux Bois. Inicios del comic.	2
[Fig. 2] Richard Felton, 1895. At the Circus in Hogan's Alley. Primera página de comic a color.	2
[Fig. 3] Bob Kane (Detective Comics), 1939. Primera aparición de Batman.	2
[Fig. 4] Captura de la plataforma de Webtoon, en el espacio en que presentan todas las medidas a tener en cuenta.	2
[Fig. 5] Lee Jong Hui, 2010. Viñetas de la serie de Webtoon: Tower of God.	2
[Fig. 6] Aitana Pérez, 2020. Miniatura principal de No Man's Ocean.	2
[Fig. 7] Aitana Pérez, 2020. Página de apertura de No Man's Ocean.	2
[Fig. 8] Artemisia Gentileschi, 1610. Susana y los viejos.	2
[Fig.9] Alicia Güemes y Sergio Morán, 2009. Primera página de El Vosque.	2
[Fig. 10] Alicia Güemes y Sergio Morán, 2009-2016. Portadas de las distintas temporadas de El Vosque.	2
[Fig. 11] Míriam Bonastre, 2016. Ilustración de la serie de Webtoon: Hooky.	2
[Fig. 12] Masaaki Yuasa, 2004. Portada de la película Mind Game.	2
[Fig. 13] Masaaki Yuasa, 2010. Escena del anime The Tatami Galaxy.	2
[Fig. 14] Rebecca Sugar, 2013. Portada de la serie de televisión Steven Universe.	2
[Fig. 15] Rebecca Sugar, 2014. Boceto de Garnet, personaje de la serie Steven Universe.	2
[Fig. 16] Erik Christianson. Sisters of the Sea, estatua de bronce en Bahamas.	2
[Fig. 17] B. Cole Sculp, 1724. Ilustración de Anne Bonny y Mary Read de A general history of the pyrates.	2
[Fig. 18] Ubisoft, 2013. Captura del videojuego Assassin's Creed IV: Black Flag, donde aparecen Anne Bonny y Mary Read.	2
[Fig. 19] Aitana Pérez, 2019. Bocetos de búsqueda de estilo para No Man's Ocean.	2
[Fig. 20] Aitana Pérez, 2019. Boceto de búsqueda de estilo para No Man's Ocean.	2
[Fig. 21] Aitana Pérez, 2020. Boceto de búsqueda de estilo para No Man's Ocean.	2

[Fig. 22] Aitana Pérez, 2020. Fondo de una escena de No Man's Ocean.	2
[Fig. 23] Aitana Pérez, 2020. Storyboard del capítulo 5 de No Man's Ocean.	2
[Fig. 24] Aitana Pérez, 2020. Storyboard del capítulo 6 de No Man's Ocean.	2
[Fig. 25] Aitana Pérez, 2019. Bocetos del personaje Anne Cormac de No Man's Ocean.	2
[Fig. 26] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje Anne Cormac de No Man's Ocean.	2
[Fig. 27] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje Padre de No Man's Ocean.	2
[Fig. 28] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje Madre de No Man's Ocean.	2
[Fig. 29] Aitana Pérez, 2020. Diseño de los personajes Jake y Brian Swanson de No Man's Ocean.	2
[Fig. 30] Aitana Pérez, 2020. Diseño del personaje James Bonny de No Man's Ocean.	2
[Fig. 31] Aitana Pérez, 2020. Boceto de una página de No Man's Ocean.	2
[Fig. 32] Aitana Pérez, 2020. Página a color de No Man's Ocean.	2
[Fig. 33] Aitana Pérez, 2020. Página finalizada de No Man's Ocean.	2
[Fig. 34] Aitana Pérez, 2020. Logo para No Man's Ocean.	2
[Fig. 35] Aitana Pérez, 2020. Página finalizada de No Man's Ocean.	2

8. ANEXOS.

Anexo I. No Man's Ocean. Artes Finales.

Anexo II. No Man's Ocean. Bocetos.

Anexo III. No Man's Ocean. Guion completo.