

CHICA HACKER

EL CÓDIGO SECRETO



GUIÓN Y DIBUJO: FRANCISCO GÓMEZ

GÓMEZ '18



UNIVERSIDAD DE SEVILLA
MÁSTER EN ESCRITURA CREATIVA

Trabajo Fin de Máster

Convocatoria: 2017-2018



Novela Gráfica: Chica hacker, el código secreto.

Modalidad: Creación

FRANCISCO FERNANDO GÓMEZ LAGUNAS

Vº Bº Tutor

Jesús Jiménez Varea

(Firma del profesor)

ÍNDICE.

1. Punto de partida de la creación.....	3
1.1 Objetivo.....	3
1.2 Fundamentos.	
1.2.1 El rol de la mujer en el mundo del cómic.....	3
1.2.2 Prototipos de mujeres en la historia del cómic.....	4
1.2.3 Influencia del anime japonés.....	6
1.2.4 Ciberpunk.....	7
2. Estructura de la composición.....	8
2.1 Género.....	8
2.2 Tema.....	8
2.3 Propósito.....	8
2.4 Personajes.....	8
2.4.1 Diseño de la protagonista.....	10
2.5 Espacio.....	15
2.6 Tiempo.....	18
2.7 Contexto.....	18
2.8 Trama.....	18
2.8.1 Acción (Estructura de la trama).....	18
3. Técnicas y estilos ensayados.....	20
3.1 Novela Gráfica.....	20
3.1.1 Estructura y elementos.....	20
3.2 Tipo de narrador.....	21
3.3 Esquema narrativo: esquema de videojuego o por fases.....	21
3.4 Narrativa visual: estilo cinematográfico.....	21
4. Dificultades y soluciones.....	22
4.1 En busca de originalidad.....	22

4.2 Contar la historia solo con mujeres.....	22
4.3 Una historia feminista.....	22
5. Resultados.....	24
5.1 Bocetos.....	24
5.2 Storyboard.....	26
5.3 Modelos 3D.....	27
5.4 El arte del cómic.....	29
5.5 Páginas finales.....	31
6. La influencia de mi experiencia profesional.....	32
7. Bibliografía consultada y aplicada.....	33

1. Punto de partida de la creación.

1.1 Objetivo.

Cambiar el punto de vista sexista con el que se representa a la mujer en el mundo del cómic, mostrándola como figura de poder y agente de cambio social, en vez de como víctima o damisela en peligro, mediante una novela gráfica inspirada en la ciencia ficción feminista del anime japonés.

1.2 Fundamentos.

1.2.1 El rol de la mujer en el mundo del cómic.

En tiempos modernos, los cómics se han convertido en las nuevas mitologías que presentan estos símbolos de un modo contemporáneo. Los tebeos son un reflejo de lo que vivimos en el mundo, generalmente no reflejan un mundo nuevo, sino aspectos de nuestra sociedad mostrados de un modo sofisticado mediante el dibujo y la narrativa visual.

Aunque la mujer es esa parte de la población que ocupa la mitad¹, aún no ha sido valorada en función del importante rol que desempeña dentro de la sociedad, según el doctor Manuel Barrero (2018), historiador del cómic español y director de la revista Tebeosfera, las mujeres representadas a través de dibujos, pinturas o esculturas, generalmente han sido utilizadas como símbolo de algo, como se puede apreciar en la siguiente tabla.

Símbolo.	Representación.
La tierra, por su cualidad de ser madre.	Mujer de pechos grandes.
La justicia.	Mujer ciega.
La virtud.	Mujer virgen, vida sexual vedada.
La libertad.	Mujer joven y bella, generalmente con un pecho de fuera.
La fantasía.	Objeto sexual.
El futuro.	Robot.
La madre fértil.	Mujer sumisa, sometida a su esposo.

Tabla 1. Representación simbólica de la mujer.

¹ De acuerdo al Banco Mundial, la población total de mujeres es del 49,55% (cifras al 2017). División de Población de las Naciones Unidas. Departamento de Asuntos Económicos y Sociales. Disponible en: <https://datos.bancomundial.org/indicador/SP.POP.TOTL.FE.ZS?end=2017&start=1960&view=chart>

Es hasta el siglo XXI, cuando después de 28,000 años de representaciones simbólicas², la mujer empieza a representar cosas nuevas, Manuel Barrero (2018) afirma que en la actualidad, las mujeres representan la sofisticación de la moda, la denuncia en los casos de maltrato, la igualdad en la petición de equidad en la sociedad, y el reconocimiento de un nuevo poder, lo que se llama el empoderamiento, representado principalmente a través de las superheroínas.

En el mundo del cómic, la mujer tiene una forma de instrumentalización muy estandarizada, y es la de mujer sexualizada, lamentablemente la mayoría de las historietas reducen a los personajes femeninos a meras acompañantes del héroe o a objetos sexuales dentro de la viñeta.

1.2.2 Prototipos de mujeres en la historia del cómic.

El doctor Manuel Barrero (2018) define una lista de prototipos con los que se ha representado a la mujer en los tebeos, en casi 100 años de historia de este popular medio de entretenimiento.

La niña huérfana, es un personaje que es niña siempre (niña eterna), es decir, que no crece ni evoluciona a lo largo de la historia, el ejemplo más representativo lo encontramos en la tira cómica americana *Little Orphan Annie* de Harold Gray, publicada por primera vez en el periódico *Daily News*, el 5 de agosto de 1924, en la cual Annie, la protagonista, se enfrenta a una sociedad corrompida, la del nuevo capitalismo emergente, pero a pesar del paso del tiempo el personaje nunca madura ni cambia.

La acompañante (mujer florero), se trata de un personaje que ha aparecido durante décadas, prácticamente desde el principio de los tiempos del cómic, es una mujer joven generalmente muy atractiva, puede ser educada y culta, pero su única misión es la de acompañar al héroe, el ejemplo más representativo lo encontramos en Dale Arden, la acompañante de *Flash Gordon* (cómic americano de ciencia ficción creado por Alex Raymond en 1934), que se pasa años acompañándolo, sin tener otra relación con él más que la de ir asintiendo cada vez que Flash toma una decisión, no tienen relaciones sexuales y muy rara vez se besan, un rol muy común en el cómic de aventuras.

2 La Venus de Willendorf (datada con una antigüedad de entre 28,000 y 25,000 a.C.), es una de las primeras representaciones de la figura humana en el arte prehistórico, la mujer es representada con curvas y pechos grandes.

En España destaca Sigrid de Thule, la novia del *Capitán Trueno* (popular historieta española creada en 1956 por el guionista Víctor Mora Pujadas y el dibujante Miguel Ambrosio Zaragoza), que tardó mucho tiempo en casarse con él, este personaje cumplía un papel muy importante, cuando los guionistas se quedaban sin argumentos, siempre podían raptarla o ponerla en apuros y así el héroe ya tenía razones para una nueva aventura.

La esposa o madre, muy popular en el tebeo de humor, es un tipo de personaje que tiene una característica singular y es que generalmente está presa, no sale de casa; mientras que su marido o su familia salen a vivir aventuras afuera del hogar, ella sale muy poco al mundo exterior, y cuando lo hace, siempre va acompañada, un claro ejemplo es Petra (criada para todo), famoso personaje del tebeo español creado por José Escobar Saliente en 1954), ella tenía prohibido abandonar la casa, no podía entretenerse en la ciudad, que es el mundo de los hombres.

Un prototipo claramente sexista es el de **la chica alegre**, la representación femenina más popular en los cómics eróticos, generalmente dibujada con los pechos descubiertos o en ropa interior, es atractiva sexualmente y su cuerpo es idealizado, pero a pesar de su apariencia provocativa, nunca se le ve teniendo relaciones sexuales, su instrumentalización es muy común en las historietas que se publicaron para los soldados durante la Segunda Guerra Mundial, una variante de este tipo de personaje es **la mujer fácil**, siempre dispuesta a tener relaciones sexuales, muy común en los tebeos pornográficos de Milo Manara, como *El Clic*, publicado en España por la revista *Totém* en 1986.

La novia casadera, es muy parecida a la acompañante, se trata de una mujer cuyo único objetivo en la vida es encontrar al marido perfecto y casarse, muy común en los tebeos románticos o en los cómics para niñas, este tipo de personajes suelen ser muy exitosos en ventas, sobre todo en Japón donde destaca Koizumi Risa, la protagonista del manga *Lovely Complex* de Aya Nakahara.

La heroína sexy, es la primer mujer protagonista de las historias que vive, pero está sexualizada, el ejemplo mas representativo es *Wonder Woman*, creada por William Moulton Marston, a pesar de que el personaje trata de representar a una mujer independiente, liberada del sistema patriarcal, alguien que se hace así misma, que tiene un trabajo y que además es diosa, en su faceta de superheroína siempre se le representa con minifalda, corsé y un cuerpo con curvas exageradas.

Aunque representa a una mujer empoderada, no deja de ser un objeto sexual, ya que se muestra apetitosa sexualmente para los lectores, y eso no ha cambiado, en la última película de *Wonder Woman* (DC Films, 2017), la *Mujer Maravilla* es mostrada como símbolo del feminismo, valiente y sexualmente liberada, pero sigue apareciendo en pantalla enseñando las piernas y con un corsé que le exagera los pechos.

La villana, es una mujer sexy, por lo general más atractiva y desinhibida que la heroína, tiene más independencia y libertad para hacer lo que quiera, pero curiosamente haciendo el mal, es decir que para tener más protagonismo tiene que ser delincuente, como *Catwoman* o *Harley Quinn*.

La guerrera, la representante más conocida es *Red Sonja*, creada por Roy Thomas y Barry Windsor-Smith (1973), es una mujer que se ve obligada a convertirse en una luchadora porque ha sido violada cuando era una niña, y esto la condiciona para enfrentarse al mundo de los hombres, en este caso vemos nuevamente la instrumentalización característica que hace la industria del cómic cuando introduce un personaje femenino nuevo en el mercado, *Red Sonja* es una heroína y muy poderosa, pero lo es en función de que ha sido agraviada, ¿por qué una mujer ha de padecer algo malo, o ser sexualizada para convertirse en la protagonista de su propia historia?

1.2.3 Influencia del anime japones.

Uno de los elementos más distintivos de la cultura japonesa es el anime, término con el que se refiere de modo particular a la animación de Japón y en menor medida a la de Corea del Sur, destacan sin lugar a dudas las películas animadas del icónico Hayao Miyazaki como *Nausicaä del Valle del Viento* (1984), *Mi vecino Totoro* (1988), *El viaje de Chihiro* (2001) o *El recuerdo de Marnie* (2014) nominada al Oscar en 2016, consideradas como unas de las mejores películas de toda la historia.

Animes de ciencia ficción como *Akira* (dir. Katsuhiro Otomo, 1988), *Ghost in the Shell* (dir. Mamoru Oshii, 1995) y *Wonderful Days* (Kim Moon-saeng, 2003), se han convertido en auténticos fenómenos de entretenimiento de gran popularidad a nivel mundial y películas de culto, el diseño estilizado de los personajes, los impresionantes escenarios, las audaces secuencias de animación y las historias llenas de acción alucinante, han sido una fuente de inspiración a la hora de crear *Chica Hacker*.

El mundo postapocalíptico del Neo-Tokio de *Akira* inspiró la creación de la guarida de los hackers, la protagonista de *Ghost in the Shell*, Motoko Kusanagi, fue una de las inspiraciones para crear la apariencia física de María Alder, la heroína de la historia.

1.2.4 Ciberpunk.

El ciberpunk es un subgénero de la ciencia ficción que se enfoca en una aparente paradoja, los contrastes dentro de una sociedad que por un lado posee una avanzada tecnología, y por el otro, tiene un bajo nivel de calidad de vida. El término se acuñó en los años 1980 y resulta de la combinación de cibernética y punk (Rodríguez, 2015).

Las temáticas comunes son la marginación social, gobiernos totalitarios, opresión, discriminación a ciertos sectores de la sociedad, vigilancia excesiva e invasión a la privacidad, sociedades que dependen de la informática y los ordenadores para su funcionamiento y quizás la más importante, la modificación del cuerpo humano mediante implantes de dispositivos electrónicos y partes del cuerpo hechas de materiales sintéticos como el plástico o el metal.

Las historias generalmente se desarrollan en futuros distópicos donde la vida cotidiana se ha visto seriamente afectada por el rápido cambio tecnológico o la implantación de un Estado totalitario, lo que provoca la aparición de personajes que viven al margen de la sociedad y que se oponen al sistema de control totalitario mediante el uso de tecnología modificada por ellos mismos (Person, 1998).

2. Estructura de la composición.

Fali Ruiz-Dávila (2018) define a la narratología como la disciplina que estudia los elementos que hacen que un escrito sea una narración: tipo de narrador, personajes, trama, espacio, tiempo y acción. Estos elementos son la columna vertebral que sostienen la historia de *Chica Hacker*, junto con el aspecto gráfico compuesto por el diseño de los personajes, los escenarios y la disposición de las viñetas dentro de cada página.

2.1 Género.

Por los elementos que componen la historia, *Chica Hacker* pertenece al género de la ciencia ficción feminista con elementos del ciberpunk.

2.2 Tema.

Reivindicación de la mujer dentro del mundo informático en su rol como hacker, y en la sociedad en su rol como fuerza de resistencia y motor de cambio contra los sistemas opresores patriarcales que llevan al mundo a la guerra.

2.3 Propósito.

Cambiar el punto de vista sexista con el que se presenta a la mujer en el mundo de los cómics, mostrando una representación de la mujer como figura de poder y agente de cambio social, en vez de como víctima o damisela en peligro.

2.4 Personajes.

Toda historia necesita de personajes que despierten el interés en la historia, que transporten al lector al centro de los acontecimientos, que sean el eje de la trama. Además de su aspecto físico, el nombre de cada personaje dice mucho de su personalidad, del rol que desempeña, y de su pasado.

Chica Hacker es una novela gráfica donde todos los personajes son mujeres, la construcción adecuada de cada una, fue fundamental para construir una ficción verosímil.

a) María Alder, una nueva clase de heroína.

Mi objetivo al diseñar a María Alder fue el de resignificar a la mujer dentro del mundo del cómic, como un símbolo de los valores feministas del siglo XXI, y ponerle fin al sexismo que impera en la industria, que no deja de asociar a los personajes femeninos con sexo, víctimas de abuso o mujeres casaderas.

La protagonista de *Chica Hacker* es una mujer resuelta, capaz de tomar decisiones por sí misma, que puede tener una vida plena independientemente de su vida romántica o apariencia física.

María es una hacker de 24 años, que prefiere pensar por ella misma, experta en computadoras y artes marciales, una combinación peligrosa para el Gobierno Mundial.

Es de origen hispano, y vive en la ciudad de Los Ángeles, California, con su abuela Natasha, María es una sobreviviente, símbolo de resistencia, igualdad y justicia, es soltera por decisión propia y por lo tanto su vida no gira en torno a tener una pareja o casarse. Sus cualidades como heroína residen en su fuerza interior y en su inteligencia.

b) Natasha Alder, la abuela mentora.

Es una famosa ciberactivista feminista y una de las hackers más buscadas por el FBI, tiene 65 años, y vive en la clandestinidad con su nieta y discípula, María Alder.

Natasha tuvo que hacerse cargo de María desde los cinco años, ya que su hija (la madre de María) desapareció en circunstancias que nunca fueron aclaradas por las autoridades.

c) Tracia, la guerrera indomable.

Tracia es la líder de *Spartacus*, un grupo de hackers mercenarios que lucha contra el siniestro gobierno secreto que está detrás del Gobierno Mundial.

Es originaria de California, nació en San Diego, tiene 26 años, es experta en criptografía y ciberseguridad, una auténtica leyenda de los callejones oscuros de la Red Profunda (Internet de los hackers), por haber hackeado la red de servidores de la Reserva Federal, resultando en billones de dólares en pérdidas para el “gran hermano” de las finanzas americanas. Es hija de una pareja de militares estadounidenses, ambos retirados, su padre es un veterano de la

guerra en el Medio Oriente que participó en varias operaciones secretas del gobierno, su madre sirvió en el ejército y fue directora de una unidad especial de inteligencia de la NSA (National Security Agency).

d) Agente Susan Pierce, la antagonista en conflicto.

La agente Susan Pierce cree en el imperio de la ley, es una condecorada detective del FBI, está determinada a llevar a los ciber criminales de *Spartacus* ante la justicia, tiene 43 años y trabaja en la U.I.S. (Unidad de Investigaciones Secretas) de la Ciberpolicía, su vida romántica es un desastre, está atrapada en una relación a distancia con su ausente -y posiblemente virtual- novio.

Las cosas en el trabajo se le están complicando, es discriminada y acosada por sus superiores, porque se rehúsa a tomar parte en algunas prácticas no éticas de vigilancia civil, estuvo años tras la pista de la legendaria Natasha Alder, llegando al grado de obsesionarse con ella, sin embargo, su vida da un giro radical después de asesinar a la famosa ciberactivista en un operativo de la U.I.S., cayendo en una profunda crisis depresiva que la lleva a cuestionar sus propios valores y a poner en duda si está luchando en el bando correcto o no.

2.4.1 Diseño de la protagonista.

a) Demografía: raza y lugar de residencia.

Para diseñar a María Alder, primero definí su raza:hispana, luego busqué cuál era la región de Estados Unidos con mayor población de origen hispano, donde además se padecieran problemas sociales que forman el contexto de la historia: la migración ilegal, la sobrepoblación, la discriminación racial, la marginación social, el desempleo, la violencia machista. La región geográfica, que coincidió con lo que estaba buscando, fue *Skid Row*, en Los Ángeles, California.

b) Edad y Estado Civil.

María tiene 24 años y es soltera, su soltería es un símbolo de independencia, libertad sexual y autosuficiencia. Ella no necesita de ningún hombre para salir adelante.

c) Nombre.

Para nombrar a la protagonista, exploré varias opciones, desde darle un nombre propio —más fácil de recordar—, hasta identificarla con un sobrenombre informático (*nickname*) —más difícil de leer y recordar—. Como la palabra *hacker* significa “*pirata informático*” en español, investigué a las mujeres hackers y a las piratas más famosas de la historia, para encontrar inspiración en sus biografías.

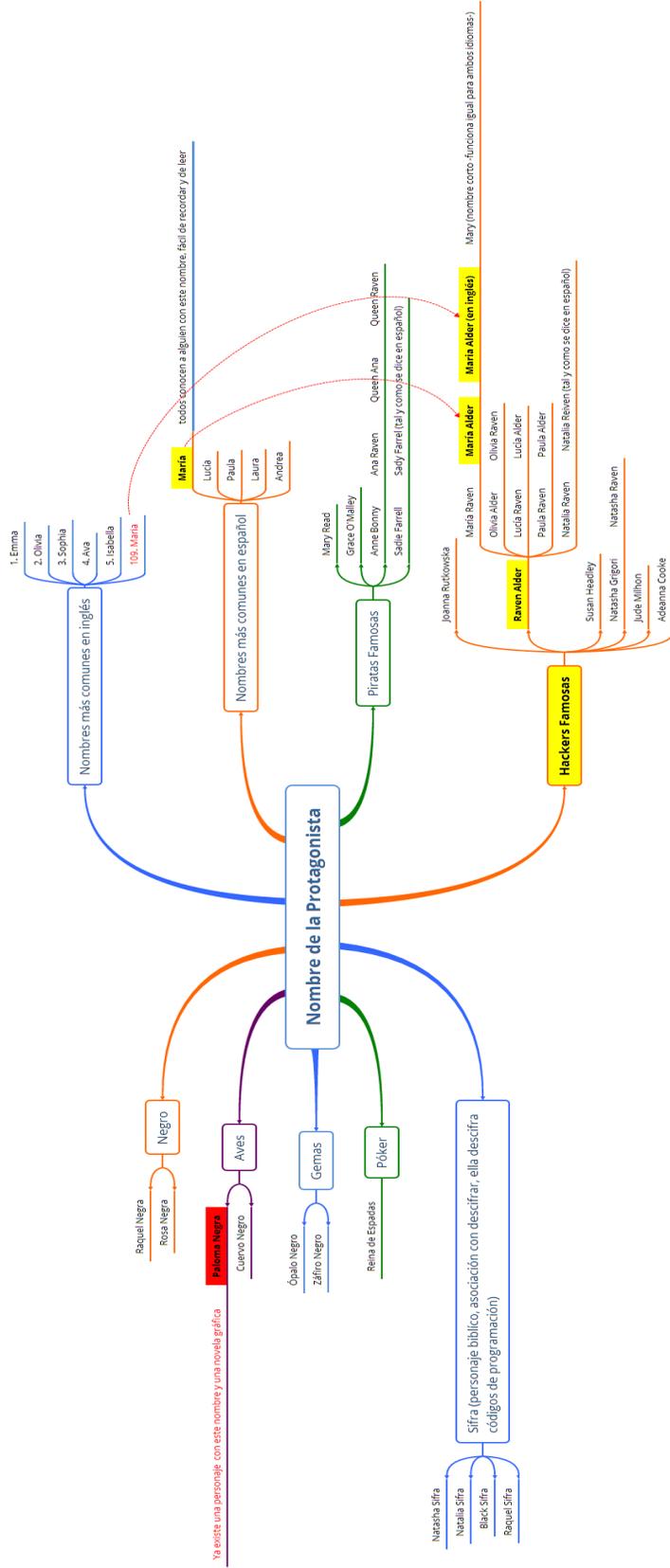
Para que el nombre fuera fácilmente identificable, decidí ampliar la investigación a los nombres de mujer más populares en español, y a los más populares en inglés.

Realicé combinaciones con nombres de piedras preciosas y aves, particularmente con la palabra “Raven” (cuervo en inglés), también hice combinaciones con la palabra “Negro” (color que generalmente se asocia con los hackers).

El resultado final fue: **María Alder**, que resulta de la combinación del nombre de mujer más popular en español, y del apellido de una de las mujeres hackers más famosas de la historia: **Raven Alder**, quien se convirtió en una inspiración para definir algunos rasgos del personaje.

El nombre definitivo es fácil de leer y recordar, y tiene la ventaja de que funciona igual, tanto en español, como en inglés.

Me resultó muy útil hacer un mapa mental tipo árbol, que me permitió explorar cada posibilidad y sus variantes.



d). Diseño de la apariencia física de la protagonista.

Para diseñar a la protagonista busqué alejarme de los estereotipos y convenciones comunes en el mundo del cómic, que suelen presentar a la mujer de un modo sexualizado, presentándola como mero objeto decorativo que acompaña al héroe, en *Chica Hacker*, las heroínas son mujeres independientes, que han tenido que sobrevivir a pesar de las dificultades, con gran talento y capacidad informática.

El estilo visual está inspirado en el anime japonés.



Boceto a lápiz de María Alder.



Otra propuesta de imagen para la protagonista.



Look urbano cuando no está en una misión.



Biotraje táctico para misiones especiales.

Para el diseño del biotraje táctico con el que María infiltra el búnker secreto de la CIA, utilicé el color morado como símbolo de la resistencia feminista que representa la protagonista.

2.5 Espacio.

La historia acontece en tres escenarios distintos: la guarida de las hackers, el búnker de la CIA y el centro de datos donde están los servidores web.

Clásicos del ciberpunk del anime japonesa como *Ghost in the Shell* (dir. Mamoru Oshii, 1995) y la serie *Bubblegum Crisis* (dir. Katsuhito Akiyama, 1987) fueron una gran inspiración para definir el concepto gráfico de los escenarios y desarrollar el arte.

a) La Guarida de las hackers.

Es el lugar donde viven de manera clandestina María y su abuela, un piso en el peligroso distrito de *Skid Row* en la ciudad de Los Ángeles, California, está equipado con sus propios servidores, routers y una impresionante consola de hackeo.



Guarida de las hackers.



Consola de hackeo.

b) Búnker de la CIA.

Es el lugar donde están de manera subterránea los servidores web de la poderosa agencia de inteligencia americana, diseñé un ambiente más industrial, con pasillos, tuberías, estaciones de control y cerraduras digitales.



Búnker secreto.

c) Centro de datos de la CIA.

En el interior del búnker se encuentra un centro de datos con servidores web que contienen los expedientes criminales de María y su abuela.



Centro de datos de la CIA, objetivo del ciberataque.

2.6 Tiempo.

La historia acontece en el futuro cercano, la siguiente línea de tiempo muestra el orden en el que ocurren los hechos.

2.7 Contexto

en los Estados Unidos de América. Existe un gobierno mundial pacífico que controla todo el planeta para garantizar la estabilidad y la paz, el uso de Internet es estrictamente vigilado, así como toda actividad personal en el mundo físico, la *Red Profunda* es el último lugar donde reside la libertad.

2.8 Trama.

Toda buena historia tiene una trama bien construida, un conjunto de eventos y acciones que son los que determinan o cambian el rumbo de una narración. Generalmente se centran en un personaje principal y en lo que quiere lograr.

La trama por lo tanto se compone de ese objetivo o deseo, los obstáculos que enfrenta y los giros en la historia —de haberlos—, que acontecen en la aventura del personaje.

Chica Hacker es una historia feminista sobre una hacker que accidentalmente descubre secretos del gobierno y se une a un grupo de heroínas para proteger al mundo.

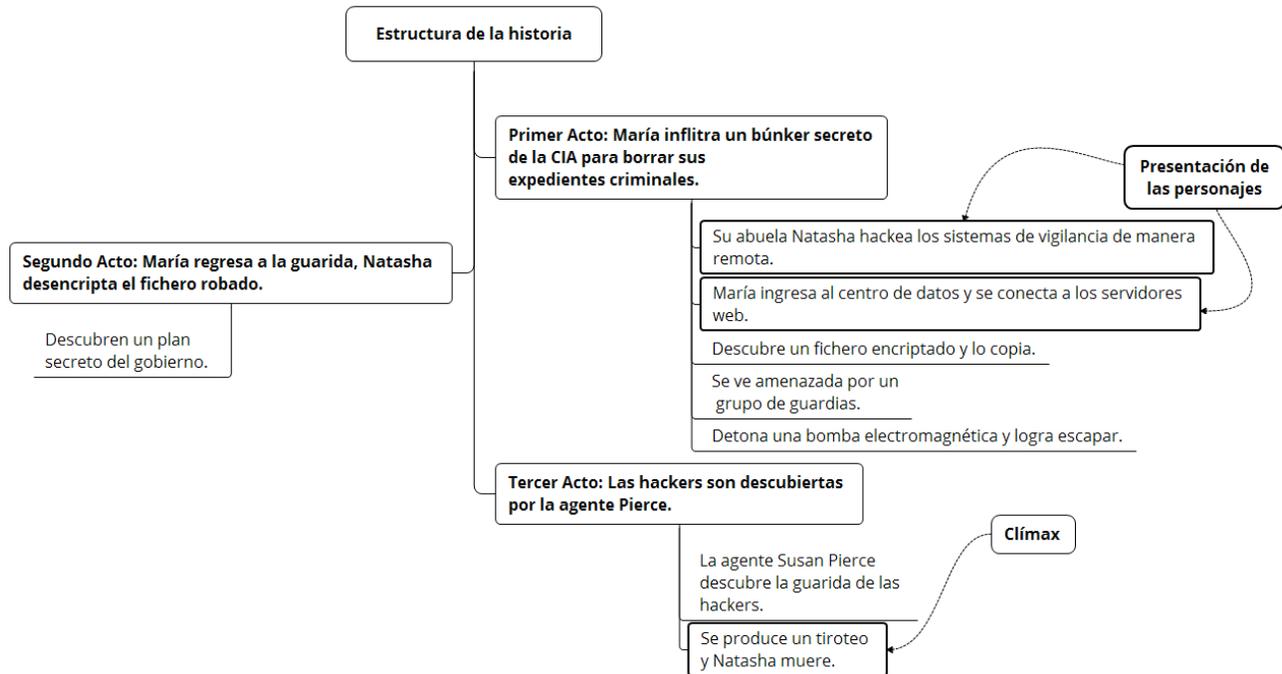
2.8.1 Acción (Estructura de la trama).

Para narrar los hechos desarrollé la historia en tres partes, el **primer acto** lo utilice para presentar a las protagonistas María y su abuela Natasha, María infiltra un búnker secreto de la CIA para borrar sus expedientes criminales y los de su abuela y así recuperar sus vidas. Al hackear los servidores web, copia un fichero encriptado, es descubierta y debe escapar.

En el **segundo acto** muestro las habilidades de hackeo de Natasha, y profundizo en la relación que tiene con su nieta, es una parte crucial en la historia, ya que es cuando descubren un siniestro secreto detrás del Gobierno Mundial, que será usado para iniciar una guerra nuclear.

En el **tercer acto** aparece la antagonista de María, la agente del FBI Susan Pierce, quien descubre la guarida de las hackers y lleva a cabo un operativo para capturarlas, se produce un tiroteo y la agente Pierce asesina a Natasha.

Utilice un mapa mental tipo árbol para estructurar la historia, que me sirvió también como guión, esto me permitió desarrollar las acciones de cada acto de un modo esquemático, y convertirlas luego en las páginas de la novela gráfica.



Guión tipo árbol.

3. Técnicas y estilos ensayados.

3.1 Novela Gráfica.

En la actualidad existe confusión en torno a la diferencia entre novela gráfica y cómic, si bien a nivel formal no hay diferencia, a nivel de contenido si existen elementos que nos permiten hacer una distinción, en una novela gráfica la historia es más compleja y profunda, un cómic esta pensado mas bien como una serie y cada episodio carece de la profundidad que se puede conseguir en una novela gráfica, además existe mayor libertad para tratar temas más adultos o de una temática que en un cómic comercial seria muy difícil desarrollar.

Las novelas gráficas generalmente presentan una historia completa es decir con un final, y con una trama compleja, al igual que una novela narra la historia de un personaje o grupo de personajes, donde en su desenlace existe alguna transformación provocada por los acontecimientos (Chinn, 2009), sucede lo mismo en una novela gráfica, solo que se utiliza principalmente la ilustración gráfica como medio para contar la historia, y aquello que no puede ser ilustrado con dibujos se narra con palabras.

3.1.1 Estructura y elementos.

Al igual que en las tiras cómicas, cada página de una novela gráfica es una progresión de viñetas que siguen el curso de la acción de la historia (Chinn, 2009), una viñeta es un contenedor que contiene un dibujo con encuadre y perspectiva, y se le puede dar el tratamiento de plano cinematográfico, para los diálogos y partes narrativas utilice bocadillos y cajas de texto. Para algunos sonidos como el escribir en un teclado de ordenador utilice efectos de sonido onomatopéyicos.

Solo existen dos viñetas que *van a sangre*, es decir la imagen llega al borde de la página, la primera y la de la página de *splash*, donde presento a María Alder, la protagonista. El resto de las páginas están diseñadas con un estilo regular con una o dos columnas y dos o tres paneles.

3.2 Tipo de narrador.

Es un narrador omnisciente que conoce los hechos y el orden en el que ocurren. Los cuadros de texto se utilizan del modo clásico, para situar al lector en el espacio donde suceden las acciones.

3.3 Esquema narrativo: esquema de videojuego o por fases.

Para narrar *Chica Hacker* utilice el esquema narrativo de videojuego o «por fases» definido por Ruiz-Dávila (2018), como si se tratara de un juego de arcadia o de lucha.

María Alder avanza fase por fase en su viaje de convertirse en heroína, hasta unirse a Tracia y proteger al mundo, al igual que en un videojuego, tiene que ir superando las pruebas que hay en cada etapa de su aventura, superando desafíos como hackear los servidores web de la CIA, o eliminando enemigos como son los guardias del centro de datos, avanzando así hasta llegar al jefe final y enfrentar la derrota de ver morir a su abuela.

Este tipo de narrativa es muy común en novelas gráficas como *Scott Pilgrim* de Bryan Lee O'Malley, mangas como *Dragon Ball* de Akira Toriyama, y *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi o la película *Sucker Punch* (Zack Snyder, 2011).

3.4 Narrativa visual: estilo cinematográfico.

Decidí utilizar una diagramación regular con dos o tres viñetas por página para crear una experiencia cinematográfica en cada página, tratando a la viñeta como si fuera el encuadre de una cámara de cine.

4. Dificultades y soluciones.

Una de las primeras dificultades que enfrenté fue darle nombre a la protagonista de la historia, el nombre debía ser atractivo, interesante y sobre todo, funcionar tanto en inglés como en español, una tarea nada fácil.

4.1 En busca de originalidad.

Al principio quise que la protagonista se llamara “Paloma Negra”, era un nombre atractivo y se escuchaba como superheroína.

Surgió entonces un problema: la originalidad del nombre.

Después de buscar en Internet, descubrí que en el cómic *Tigre Callejero* de Ertito Montana, había un personaje homónimo, e incluso que hay una novela gráfica con ese título: *Black Dove (Paloma Negra)* de John Taoc.

Para evitar problemas de derechos de autor o demandas legales, decidí desechar esa idea. Así que realicé una investigación de nombres y mujeres relevantes en el mundo del *hacking*, verificando que no existieran otros personajes con ese nombre, al final el nombre quedó como María Alder, que sintetiza su origen mestizo, mitad hispana y mitad americana.

4.2 Contar la historia solo con mujeres.

Enfrenté el reto de contar la historia únicamente con personajes femeninos que comparten el protagonismo, María Alder y su abuela son las protagonistas, no hay villanos como tales, son las circunstancias las que enfrentan a la protagonista con la antagonista, cuando fue demasiado complejo contar la historia con ilustraciones, recurrí al uso de la narración literaria para mostrar mediante las palabras aquello que no se muestra con imágenes.

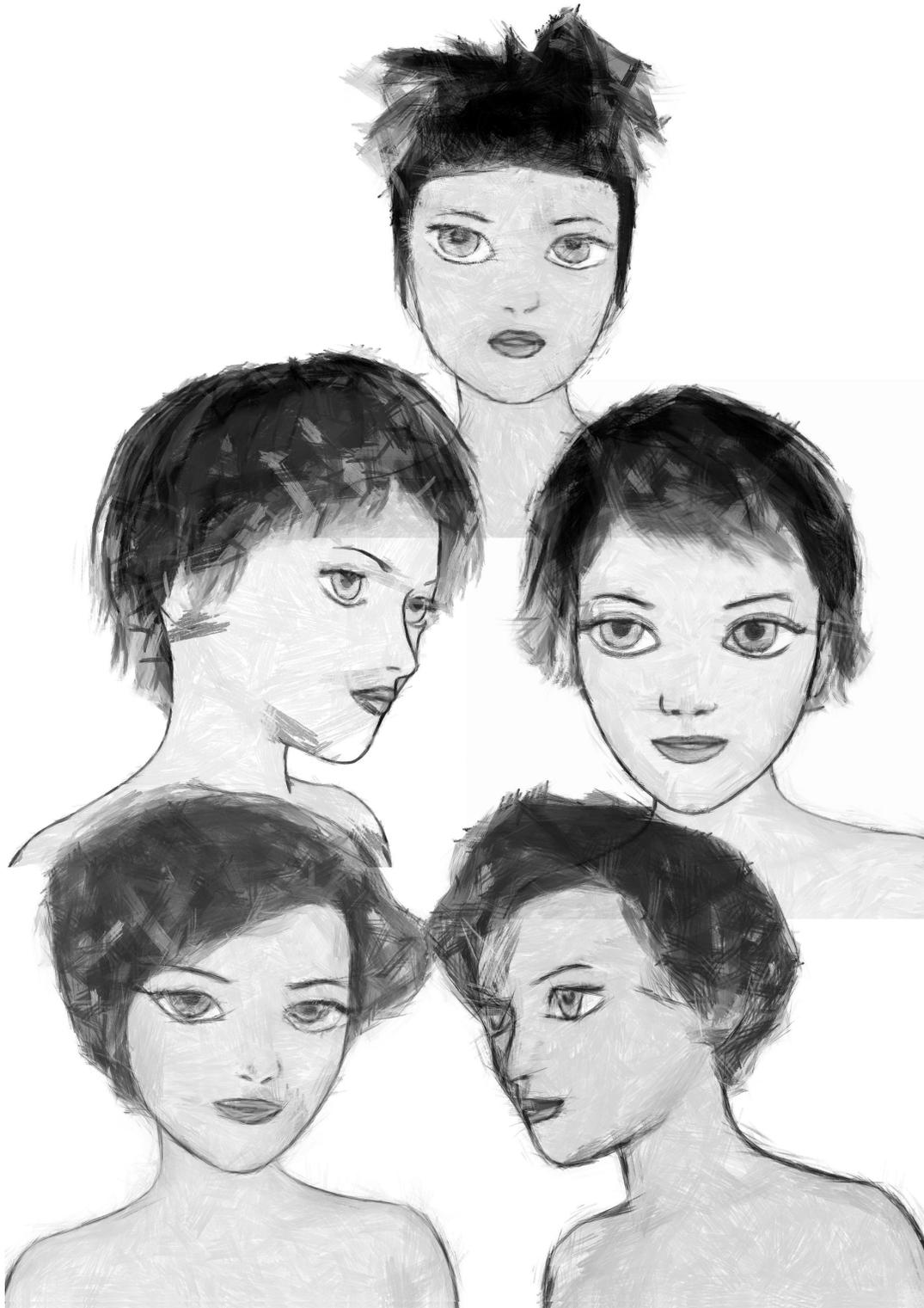
4.3 Una historia feminista.

Este es mi primer proyecto de tipo feminista, como alguien que está convencido de que los viejos paradigmas y programas mentales que limitan nuestra valoración de la mujer y su importante rol dentro de la sociedad deben ser derrumbados, encontré la oportunidad perfecta de contar una historia de mujeres que resaltara los valores de resistencia, libertad e independencia, mediante una novela gráfica.

El reto fue desarrollar una historia feminista que reivindicara el rol de la mujer como la protagonista de su propio destino, así que decidí eliminar la presencia de personajes masculinos, y escribir la historia únicamente con protagonistas femeninos, que pertenecieran a dos generaciones diferentes, abuela y nieta, la abuela que proviene de a una generación de luchas sociales y violencia de género, la nieta perteneciente a una sociedad decadente, cuyos valores se están fragmentando, pero que comparten los mismo ideales de libertad, independencia y justicia contra el opresor.

5. Resultados.

5.1 Bocetos.



Diferentes propuestas para María Alder.



Versión final.

5.2 Storyboard.

Thumbnails de las primeras páginas, sirven como base para visualizar cada página antes de trabajar en el arte final, y para ver como funciona la historia a nivel gráfico.



Primera página.



Páginas interiores.

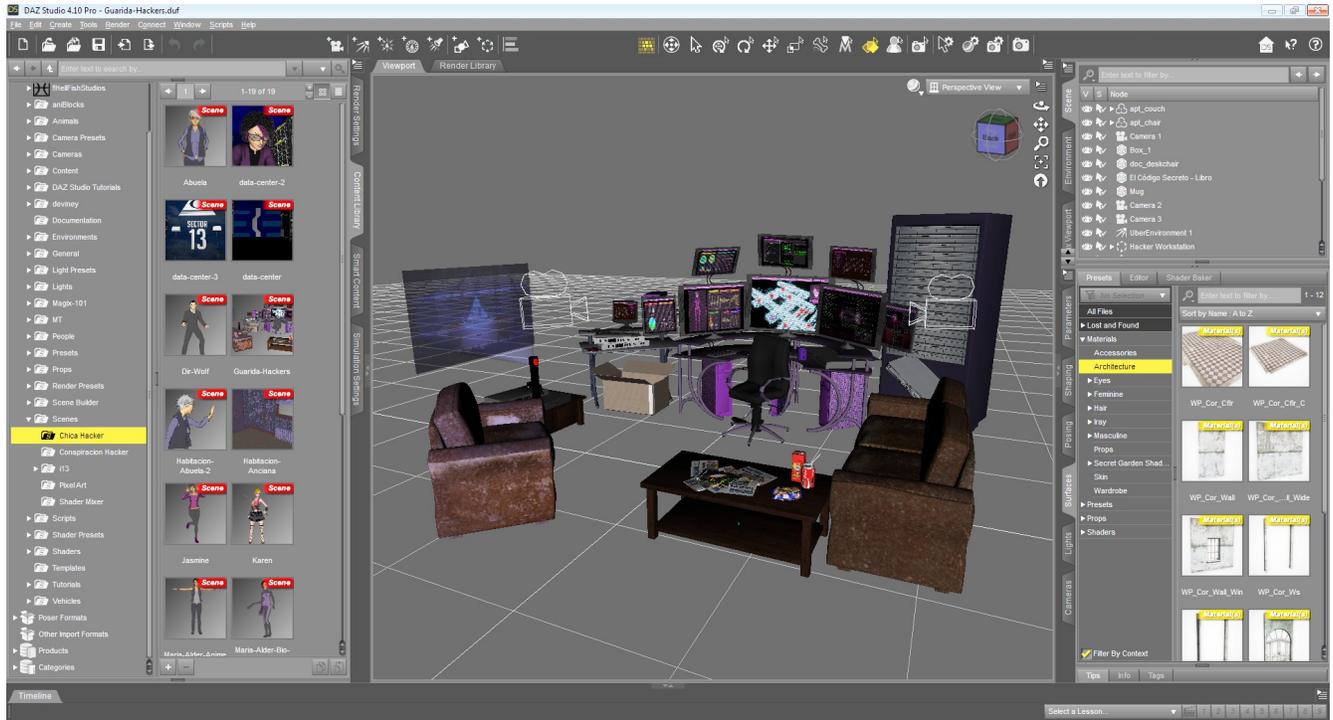


Páginas interiores.

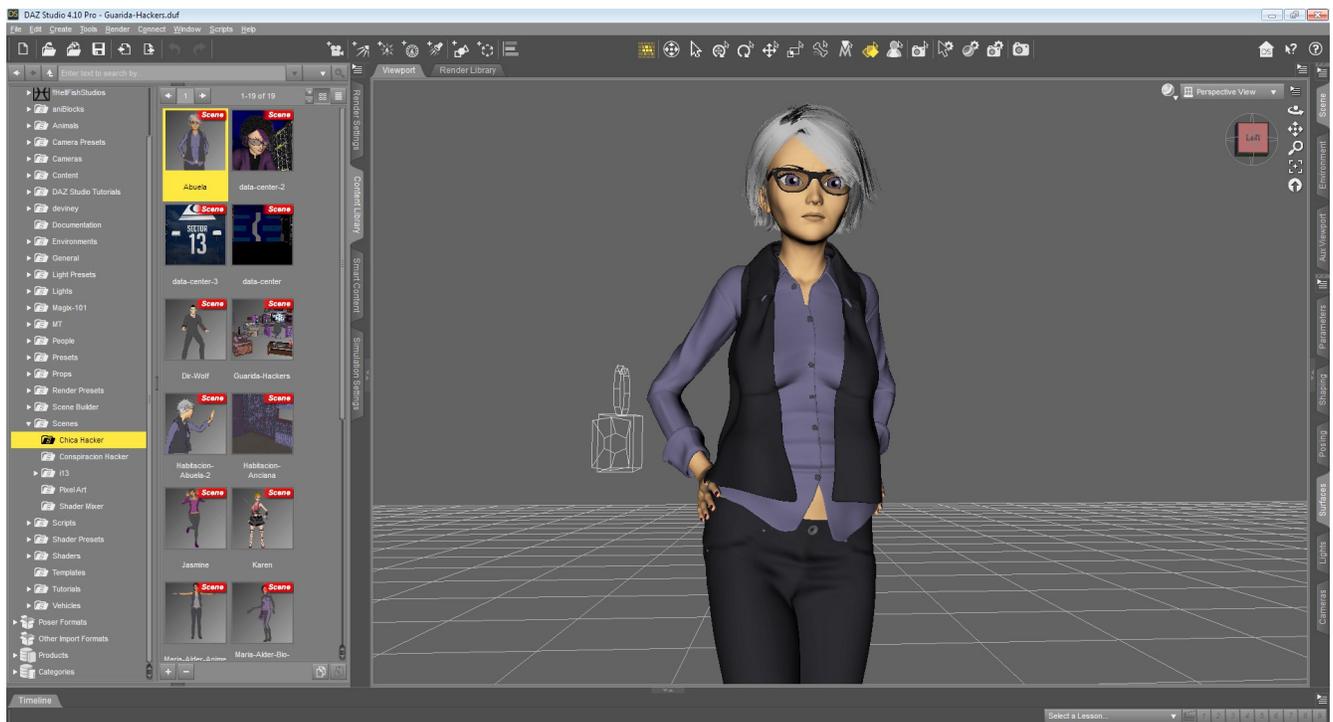
5.3 Modelos 3D.

Para generar el arte de la novela gráfica decidí ir un paso más allá del dibujo tradicional , así que modelé los personajes y los escenarios en 3D.

Existen varios programas para trabajar en 3D como *Blender* y *Maya*, pero opté por usar un programa profesional de modelado llamado *DAZ Studio*, que cuenta con herramientas avanzadas para el diseño tridimensional de personajes y la construcción de escenarios en espacios virtuales, el programa tiene la función de crear cámaras y configurar el emplazamiento, el encuadre y la longitud del objetivo (lente) para conseguir un efecto cinematográfico, así como agregar luces para controlar la iluminación de cada escena.



Escenario virtual de la guarida de las hackers.



Modelo 3D de Natasha Alder.

5.4 El arte del cómic.

Para conseguir un estilo de renderización que imitara la estética de los cómics utilice una técnica que se llama *cel shading* (*toon shading*), muy común en los dibujos animados del anime japonés, que consiste en marcar los bordes de los objetos, utilizar colores planos y simplificar las sombras, dando una apariencia de dibujo hecho a mano.

Realicé el render en 3D y luego trabajé cada imagen en *Photoshop* para conseguir la estética visual de cómic en blanco y negro.



Render 3D VS cel shading.

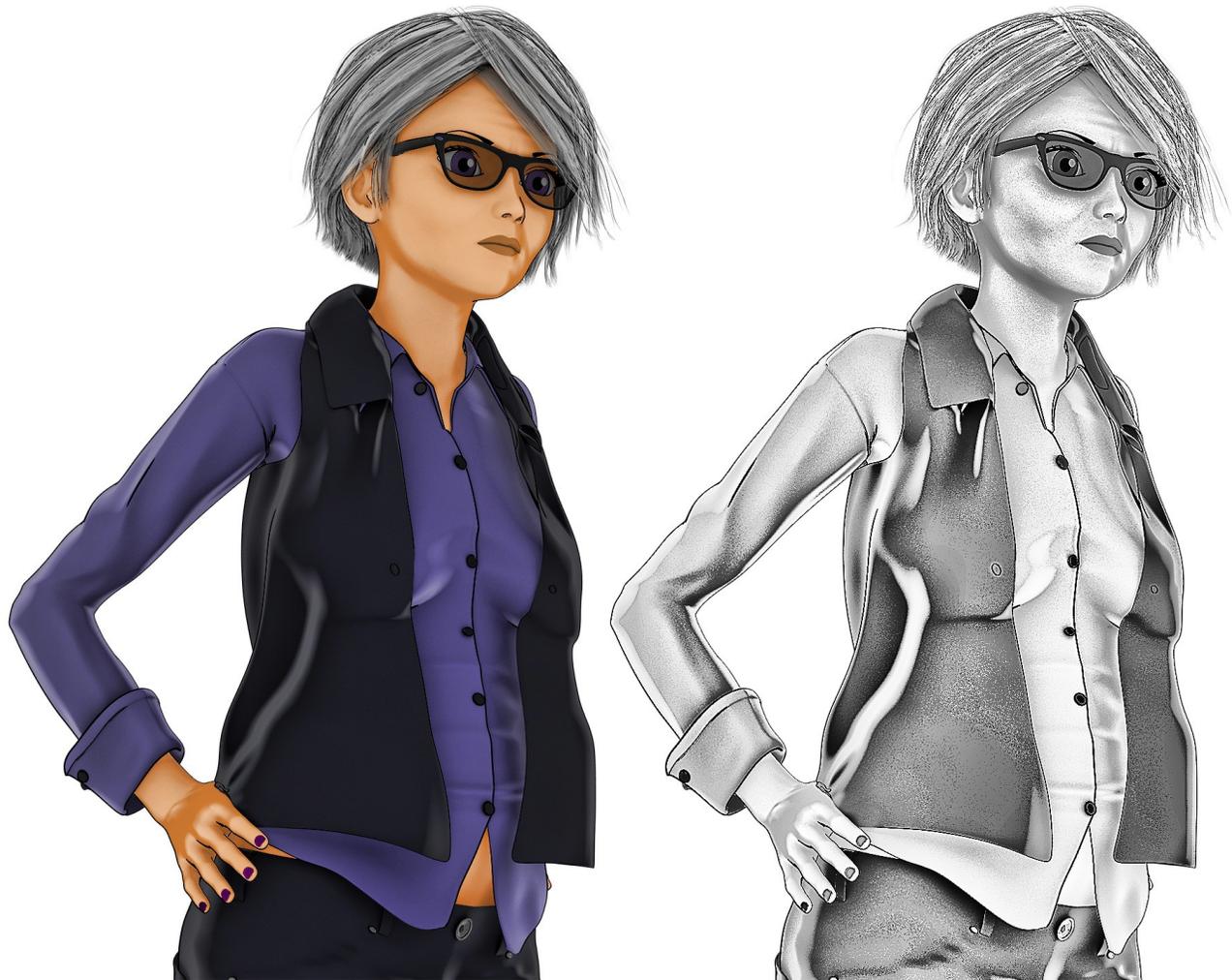
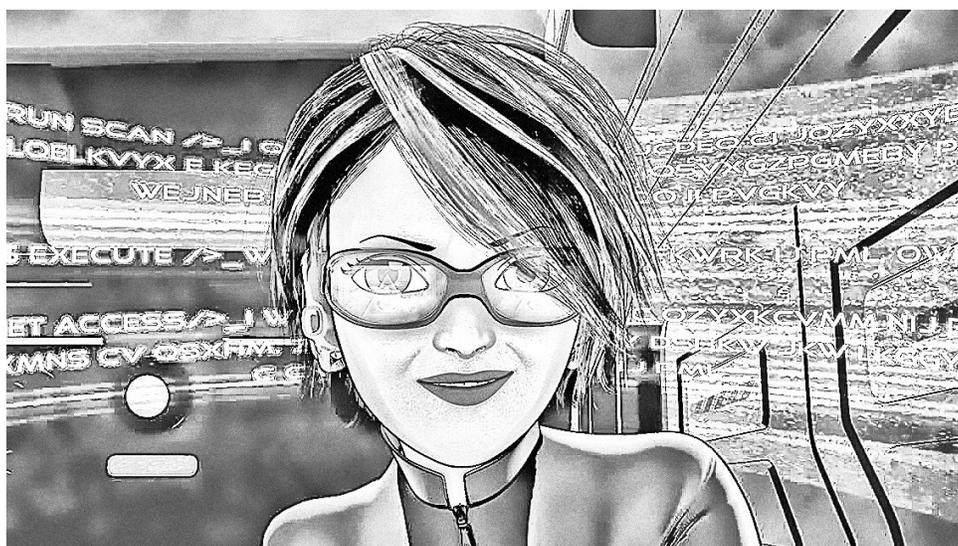
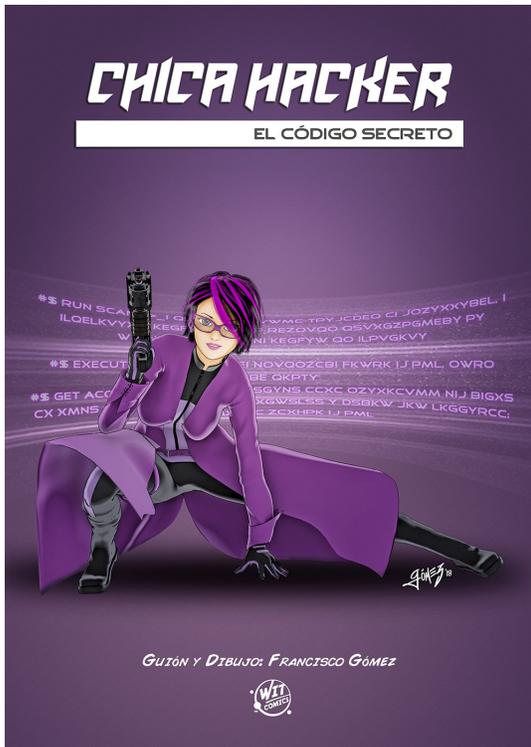


Ilustración digital en *Photoshop*.



Arte final de viñeta.

5.5 Páginas finales.



Portada y primer página.



Páginas interiores.

6. La influencia de mi experiencia profesional.

Estudié el grado de diseño gráfico en la Universidad del Valle de Toluca y un diplomado de realización cinematográfica en la Ciudad de México, tengo estudios de guionismo para series de televisión y web series por la Universidad del Estado de Michigan. Mi formación como escritor, la he adquirido estudiando el Máster en Escritura Creativa de la Universidad de Sevilla, una experiencia formidable.

Durante más de 4 años, trabajé en colaboración con la [Policía Cibernética](#) del Gobierno Federal de México, vigilando e implementando medidas de seguridad ante amenazas de ciberataques.

En el 2011 enfrenté un ataque masivo realizado por *Anonymous*, la llamada [#OpIndependencia](#).

Una coalición formada por *Anonymous México* y *MexicanHackers* con apoyo de grupos de hackers de América Latina, España y Estados Unidos, atacó varias páginas del gobierno mexicano, incluyendo el [portal gubernamental](#) que yo tenía a mi cargo.

La noticia del ciberataque fue publicada en España por el diario [ElMundo.es](#)

Vamos a hacer temblar la red del gobierno y sus páginas. -Anonymous México.

La estrategia de defensa que ayudé a planificar, tuvo un éxito contundente, derrotando el ataque de la coalición de piratas informáticos de *Anonymous*.

Atrapamos a los atacantes en una casa de espejos, nunca supieron que las páginas que atacaban no eran realmente el núcleo del portal.” -Francisco Gómez Lagunas, webmaster.

Después de enfrentar hackers reales y derrotarlos, me considero un veterano de la guerra en el ciberespacio.

Como un apasionado del cómic, los videojuegos y la ciencia ficción, encontré en la lucha de la resistencia feminista española una fuente de inspiración para contar historias mediante la narrativa gráfica, donde las protagonistas fuesen mujeres independientes, inteligentes y revolucionarias.

7. Bibliografía consultada y aplicada.

Barrero, M. (2018): *La mujer en el mundo del cómic - Feria del Libro de Sevilla 2018*. [Vídeo online]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=WCaQ-tLBT10> [Consulta: 10 de septiembre 2018]

Chinn, M. y McLoughlin, C. (2009): *Curso de novela gráfica*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.

David, P. (2009): *Writing for Comics & Graphic Novels*, Segunda edición, Ohio, IMPACT Books.

Eisner, W. (1985): *Comics & Sequential Art*, Florida, Poorhouse Press.

GamerDic (2013): *Definición de Cel Shading*. Disponible en <http://www.gamerdic.es/termino/cel-shading> [Consulta: 10 de Octubre de 2018]

Gravett, P. (2005): *Graphic Novels: Everything You Need To Know*, New York, HarperCollins Publishers.

Neon Dystopia (2015): *What is Cyberpunk?*. Disponible en: <https://www.neondystopia.com/what-is-cyberpunk/> [Consulta: 10 de enero de 2018]

Person, L. (1998): "Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto", *Nova Express*, Invierno-Primavera 1998(16).

Ruiz-Dávila, F. (2018): *Manual para guionistas de cómic*, Madrid, Apache Libros.