

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
FACULTAD DE ARTES
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS



SEDE INTERUNIVERSITARIA DE ALAJUELA

Informe Final de Proyecto de Graduación:

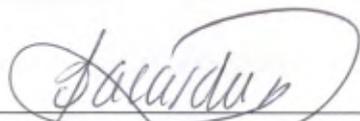
“El erotismo en la viñeta: una propuesta de narración gráfica sobre el erotismo alternativo desde Costa Rica, 2020”

Proyecto de graduación para optar por el grado de Licenciatura en
Diseño Gráfico.

Sustentante:

Joseph Ábrego Zúñiga

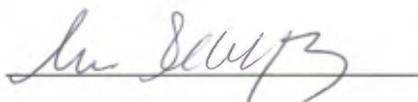
El presente Proyecto de Graduación, requisito para optar por grado de Licenciatura en Diseño Gráfico, en la Sede Interuniversitaria de Alajuela, Universidad de Costa Rica, se entrega realizadas las correcciones solicitadas por el tribunal examinador conformado por:



Presidenta del Tribunal

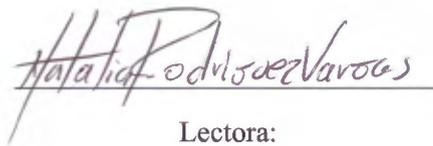
Examinador: M.Sc. Fabiola Castro

Dübon



Director del Proyecto:

Lic. Mario Solórzano Pérez



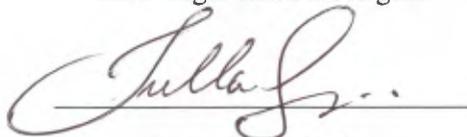
Lectora:

Lic. Natalia Rodríguez Vargas, lectora



Lector:

MA. Olger Arias Rodríguez



Profesora invitada:

Licda. Irella González Ruíz

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a todos aquellos que acompañaron este proceso, a mi familia, a mis amigos de antes y de ahora que lo han vivido con paciencia y que esperan ver a este proyecto triunfar.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a todos los que han sido violentados e incluso perdido su vida a causa de la discriminación por su identidad, expresión u orientación sexual, porque cada día sean menos.

Joseph Ábrego Zúñiga

Tabla de contenido

Introducción	12
Justificación	13
Delimitación	18
Contexto:	18
Límites éticos:	18
Alcances:	19
Publico Meta:	20
Objetivo General	21
Objetivos específicos	21
Metodología	22
I. Definición del tema /Planteamiento del problema:	22
Componentes del problema:	23
II. Recopilación de datos:	23
• Referencias visuales.....	23
• Referencias ideológicas:	23
• Referentes literarios:	24
• Referentes técnicos:	24
III. Creatividad:	24
Desarrollo del guion:	24
Diseño de la historieta:	26
Verificación y Arte Final	26
Bitácora de trabajo / Artbook:	27
IV. Presentación de la propuesta:	27
V. Distribución:	27
Estado de la cuestión	28
Antecedentes del Arte Erótico en Costa Rica	28
Giorgio Timms	38
Herberth Bolaños	39
Leda Astorga	40
Olger Arias	41
Andrés Rangel	42
Stephanie Chaves	43
Antecedentes de la viñeta en Costa Rica	44
Naked Justice	44
Camaleón Comix	45
Marco Teórico conceptual	47
Antecedentes Conceptuales	47
Cultura	47
Erotismo en el proyecto	48
Patriarcado y heteronormatividad.....	50
Teoría Queer	51

Categorías estéticas.....	52
Marqués de Sade.....	53
El cómic <i>underground</i> o Comix	54
Antecedentes Visuales.....	55
Tales of the crypt.....	56
Dawn de Joseph Michael Linsner.....	56
Ranma Nibun no Ichi de Rumiko Takahashi.....	57
Milo Manara.....	58
Collen Coover.....	59
Le bleu est une couleur chaude de Julie Maroh.....	60
Erika Lust.....	61
Tinto Brass.....	62
CAPÍTULO I: DESARROLLO TEÓRICO-CONCEPTUAL.....	63
Cultura.....	63
Cultura costarricense.....	64
El erotismo.....	66
La concepción de lo prohibido	70
De lo transgresor a lo obsceno.....	80
Patriarcado.....	81
Heteronormatividad.....	87
Construcción patriarcal del género.....	91
Teoría de género o Teoría Queer.....	93
Erotismo y Arte.....	97
Categorías Estéticas.....	97
Erotismo en las culturas precolombinas de Latinoamérica.....	100
Referencias al arte erótico en la cultura occidental	106
La narración en viñetas. Conceptos básicos.....	129
Tipos de narración con viñetas.....	130
Historia de la narración en viñetas.....	134
Referentes contemporáneos de la viñeta.....	147
La americana.....	154
La japonesa.....	162
La alternativa o Cómix.....	172
La viñeta erótica.....	179
Referentes principales de la viñeta erótica	189
Referentes de otras disciplinas.....	196
Marqués de Sade.....	197
Erika Lust y el movimiento de pornografía feminista	197
Tinto Brass.....	198
Lars Von Thier.....	200
Román Gubern.....	201
Conclusiones.....	201
Parámetros para la confección.....	202
CAPÍTULO II: PROCESOS CREATIVOS.....	204
Diseño de Identificador gráfico.....	204
.....	212

.....	212
Confección gráfica para la primera historia	212
Composición de la página.....	213
.....	215
Dirección	216
Posición	217
Espacio.....	218
Planos.....	227
Ángulos visuales.....	229
Estilo visual	230
Paletas de color.....	234
Diseño de personajes y escenarios.....	239
Personajes	252
Diseño y Confección de Escenas	265
Conversatorio para la validación de experiencia del producto.....	280
Objetivo	280
Dinámica.....	280
Opiniones sobre el concepto.....	280
Opiniones sobre la estética	282
Recomendaciones	282
Conclusiones.....	283
Divulgación	284
Conclusiones	291
Bibliografía	300
Anexos	307
Zwitch Volumen 1. Igual pero del otro lado	307
Piezas publicitarias	320
Planteamiento de la historia.....	334
Justificación de la historia	337
Cultura de género, historia y contexto	339
Personajes	342
Concepción de las escenas	349
Reportes	354
Reporte 1: Expo Sexualidad, Salud y Belleza 2018	355
Reporte 2: Reunión de personas que practican BDSM.....	358
Reporte 3: Charla de Annette Jiménez, madre de una hija transgénero.	361

Índice de Imágenes

Imagen 1. Sonajero precolombino con figuras en coito, 500-700 d.C., Vertiente Atlántica, Museo Nacional de Costa Rica. Fotografía: Gabriel González Chavarría.....	31
Imagen 2. Francisco Barahona, Detalle de Camarín, Siglo XVII.	32
Imagen 3. Sin título [conocido como “La Trompudita”]. José María Figueroa. 1843. Prueba de juicio perteneciente al expediente Jurídico N° 137, Colección del Archivo Nacional de Costa Rica. Fotografía: Sussy Vargas.....	34
Imagen 4. Juan Manuel Sánchez. Sin título. S.f. Dibujo a pluma. Colección Museo de Arte Costarricense.	35
Imagen 5. La niña y el viento. Francisco Amighetti. 1971.	36
Imagen 6. Estudio del torso masculino. Tomás Povedano. 1910.....	37
Imagen 7. Roberto Lizano. Sin título. Recuperado de: https://www.revistaikaro.com/wp-content/uploads/2019/10/Roberto-Lizano-02.jpg	38
Imagen 8. Cuál cuerda tendida. Giorgio Timms, 2002.	39
Imagen 9. Huellas de varón. Herberth Bolaños.2000	40
Imagen 10. La chica. Leda Astorga., 2016.....	41
Imagen 11. Exposición PornoBarroco en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica. Olger Arias. 2010.....	42
Imagen 12. As you like it. Andrés Rangel. 2018.	43
Imagen 13. Transfobia. Stephanie Chaves. 2017.	44
Imagen 14. Naked Justice: Workout. Juan Carlos Soto y Patrick Fillion.2016	45
Imagen 15. Portada de Camaleón Comix. Cali Eduarte.. 1997.....	46
Imagen 16 Portada de Skydoll. Alessandro Barbucci 2002.	55
Imagen 17. Portada de Tales form the crypt. EC Comics.	56
Imagen 18. Portada de Dawn. Joseph Michael Linsner 2009.	57
Imagen 19. Parte del Manga Ranma Nibun no Ichi. Rumiko Takahashi 2009.....	58
Imagen 20. Parte de Gullivera. Milo Manara. 1996.....	59
Imagen 21. Parte de Small Favors. Collen Coover. 2003.	60
Imagen 22. Parte de Le bleu est une couleur chaude. Julie Maroh .2010.	60
Imagen 23. Portada del filme XConfessions. Vol1. Erika Lust. 2013-2014.....	61
Imagen 24. Parte de Caligula. Tinto Brass.1979.....	62
Imagen 25. Huaco Erótico representando sexo oral. Civilización Mochica.	102
Imagen 26. Huaco Erótico representación fálica. Civilización Mochica.	102
Imagen 27. Pareja copulante. Fotografías de Diego Herrera.	103
Imagen 28. Vasija Fallo como personaje de frente. Fotografías de Diego Herrera.	105
Imagen 29. Judith y Holofernes. Caravaggio.1599.	108
Imagen 30. San Sebastian. Guido Renii.1615.	108
Imagen 31. Lot y sus hijas. Giovanni Barbieri.1617.....	108
Imagen 32. Lot y sus hijas. Orazio Gentileschi,1635-1638.	109

Imagen 33. Lot y sus hijas, Simon Vouet.1633.	109
Imagen 34. José y la mujer de Putifar. 1555.	109
Imagen 35. Susana y los viejos.Giovanni Barbieri.1621.	110
Imagen 36. El Juicio de Paris.Peter Paul Rubens.1606.....	110
Imagen 37.Venus y Adonis.Tiziano.1555-1560.....	111
Imagen 38. El Nacimiento de Venus. Boticelli.1482-1485.....	111
Imagen 39.Venus y Adonis..Peter Paul Rubens.1635.....	111
Imagen 40. Baco y Ariadna.Tiziano.1520-1523.	111
Imagen 41.Venus dormida. Giorgione.1510.	112
Imagen 42.El calvario (de “Las satánicas”) –Félicien Rops, 1882.	114
Imagen 43. La Tentation de saint Antoine.Félicien Rops 1878.	114
Imagen 44. El origen del mundo. Gustav Courbet. 1866.....	115
Imagen 45.Arte y Amor. Eric Gill. 1927.....	116
Imagen 46. Tierra Recibiendo. Eric Gill. 1926.	116
Imagen 29. Judith y Holofernes. Caravaggio.1599.	118
Imagen 47. Judith y Holfernes. Gustav Klimt. 1901.....	118
Imagen 48. El beso. Gustav Klimt. 1907.	119
Imagen 49. Dos mujeres. Egon Schiele. 1915.....	120
Imagen 50. Nude Self-Portrait, Grimacing. Egon Schiele.1910.	120
Imagen 51. Amantes Lesbianas. Betty Dodson. 1967.....	122
Imagen 52. Sin Título. Betty Dodson. 1970.....	122
Imagen 53. Amantes Lesbianas. Betty Dodson. 1981.....	122
Imagen 54. Ba7. Betty Dodson. 1972.	123
Imagen 55. Betty’sPorn12. Betty Dodson. 2006.....	123
Imagen 56. Projects for the Cavafy Suite. David Hockney. 1966.	124
Imagen 57. Escena doméstica, Los Ángeles. David Hockney.1963.	124
Imagen 58. The Refuge of the Toads .Tom de Finlandia. 1961.....	126
Imagen 59.Sin título. Tom de Finlandia. 1987.....	126
Imagen 60. Portada para Catalogues d’Affiches Artistiques. Toulouse Lautrec.1896.	127
Imagen 61.Mujer agachada con cabello rojo. Toulouse Lautrec.1897.....	127
Imagen 62. Antes y Después. William Hogarth.1730-1731.	128
Imagen 63. Sin Título. Thomas Rowlandson.Sin fecha precisa.....	128
Imagen 64.Ultima Risa.Thomas Rowlandson.1843.....	128
Imagen 65. Papiro de Ani, fragmento de El libro de los muertos. Egipto del 1150 a.C. ...	135
Imagen 66. Fragmento de La Columna de Trajano. Imperio Romano 114 d.C.....	136
Imagen 67. Fragmento del Códice de Florentino. Bernardino de Sahagún.1585.	137
Imagen 68. Cristo de Piedad entre los profetas David y Jeremías. Diego de la Cruz. 1495- 1500.	137
Imagen 69. Parte de los Vitrales Catedral de Chartres.1205-1240.	138
Imagen 70. Fragmento.El Tapiz de Bayeux.1077.....	138
Imagen 71. Fragmento de la Biblia del cardenal Maciejowski.1255.	139
Imagen 72. Fragmento de Las Cantigas de Santa Maria.1270-1282.	139
Imagen 73. Capilla Scrovegni.Giotto.1305.....	140

Imagen 74. Capilla Sixtina.Miguel Ángel.1508-1512.	140
Imagen 75. The True Story of Monsieur Crépin. Rodolphe Töpffer1837.	141
Imagen 76. Portada de La Caricature. 1830.	142
Imagen 77. Caricatura satírica a la monarquía de Le Charivari. 1832.	142
Imagen 78. Portada de Punch.1841.	144
Imagen 79. Ally Sloper. Charles H Ross y Marie Du Val.1874.	144
Imagen 80. Hogan's Alley.The Yellow's kid great fight. 1896.	145
Imagen 81. Portada de Mis Chicas.Consuelo Gil.1942.	146
Imagen 82. Portada de Golondrina.Ricart.1957.	146
Imagen 83. Asterix El Galo.René Goscinny y Albert Uderzo.1961.	150
Imagen 84. Las Aventuras de Tintin. Georges Remi.1941.	151
Imagen 85. Barbarella. Les coleres du mange minutes. Jean Claude Forest.1974.	152
Imagen 86. SkyDoll. Alessandro Barbucci y Bárbara Canepa. 2000.	154
Imagen 87. Portada del primer número de Superman.Detective Comics.1938.	155
Imagen 88. Sin City. Frank Miller.1991.	156
Imagen 89. Portada del primer número de Spawn. Todd Macfarlane. 1992.	157
Imagen 90. Autorretrato de Jack Kirby junto a sus personajes.1961.	158
Imagen 91. Portada del primer número de Tales of the Crypt. E.C Comics.1950.	160
Imagen 92. Dawn.Joseph Michael Lisner.2002.	161
Imagen 93. Tetsuwan Atom o (Astroboy en América) Osamu Tezuka.1952.	163
Imagen 94. Dragon Ball .Akira Toriyama.1985.	164
Imagen 95. Candy Candy.Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi.1975.	165
Imagen 96. Akira. Katsuhiro Otomo. 1982.	167
Imagen 97. La Blue Girl. Toshio Maeda. 1992.	168
Imagen 98. Prison School.Akira Hiramoto.2011.	169
Imagen 99. Ranma Nibun no Ichi (Ranma y medio)Rumiko Takahashi.1987.	171
Imagen 100. Parte del volumen 1 de Zap Comix. Robert Crumb. 1968.	175
Imagen 101. Fritz corta la cuerda. Robert Crumb.1968.	175
Imagen 102. The Book of Genesis. Robert Crumb. 2009.	176
Imagen 103. Arzach.Moebius.1975	177
Imagen 104. Las Aventuras del teniente Blueberry.Moebius.1963.	177
Imagen 105. Portadas de Metal Hurlant.Publicada entre 1974 y 1987.	178
Imagen 106. Portada del volumen 5 de Heavy Metal.1981.	178
Imagen 107. Flash Gordon y Popeye en los Tijuana Bibles.Publicados entre 1930 y 1955.	180
Imagen 108. Lucifera.Le fiamme dell'Inferno. Renzo Barbieri.1971.	182
Imagen 109. Portada de Wimmen's Comix volumen 4. 1972.	184
Imagen 110. Anatomy of the Bunch, parte de American, Born 1948.Aline Kominsky.1981.	184
Imagen 111. Acá los maestros Miguel Herrera, Boris Lagarde, Migorn Bertini. 2004. Numero 54.	186
Imagen 112. Sacanagens.Carlos Zefiro.1987.	187
Imagen 113. Portada de El Mirón Volumen 2. Horacio Altuna.1990.	187

Imagen 114. Los Borgia. Milo Manara y Alejandro Jodorowski. 2005.....	190
Imagen 115. Small Favors. Collen Coover. 2003.	193
Imagen 116. Le bleu est une couleur chaude. Julie Maroh.2010.	194
Imagen 117. Kondom des Grauens Bis auf die Knochen.Ralf Konig.1987.....	196
Imagen 118. Erika Lust dirigiendo escena erótica.	198
Imagen 119. Escena de Salon Kitty. Tinto Brass. 1976.....	199
Imagen 120. Esecna de Nymphomaniac. Lars Von Trier. 2013.	200
Imagen 121. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.....	205
Imagen 122. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.....	205
Imagen 123. Boceto digital Identificador Grafico.	206
Imagen 124. Bocetos digitales Identificador Grafico.....	206
Imagen 125. Boceto digital Identificador Grafico.	207
Imagen 126. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.....	207
Imagen 127. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.....	207
Imagen 128. Boceto a lápiz Identificador Grafico.	208
Imagen 129. Boceto a lápiz Identificador Grafico.	208
Imagen 130. Primeras aproximaciones al Identificador Grafico definitivo.	208
Imagen 131. Identificador Grafico definitivo.	208
Imagen 132. Bocetos digitales para lettering de la portada.....	209
Imagen 133. Resultado del trabajo digital junto al nombre formal para hacer el lettering definitivo para Portada	210
Imagen 134. Cerámica Erótica Precolombina encontrada en suelo Costarricense	211
Imagen 135. Diseño que representa la Homosexualidad.	211
Imagen 136. Diseño que representa la Homosexualidad.	211
Imagen 137. Diseño que representa la Intersexualidad.....	211
Imagen 138. Diseño que representa la Heterosexualidad.	211
Imagen 139. Diseño que representa la Poligamia	211
Imagen 140. Portada con Identificador y Lettering aplicados	212
Imagen 141. Contraportada con los diseños basados en el arte erótico precolombino aplicados.....	212
Imagen 142. Muestra de la forma básica de las viñetas	214
Imagen 143. Comparación del tamaño las viñetas para mostrar su relación en cuanto a forma entre ellas	215
Imagen 144. Muestra de recorrido visual.....	216
Imagen 145. Estructura básica de las distribución de las viñetas.....	217
Imagen 146. Viñetas para momentos cotidianos.....	219
Imagen 147. Página 6. Se rompe poco estructura.	220
Imagen 148. Página 26. Viñetas sin delimitar.....	220
Imagen 149. Páginas 17-18. Cambia el formato.	221
Imagen 150. Escena que muestra el momento introspectivo.	221
Imagen 151. Páginas con composición abierta	222
Imagen 152. Pesos centrales en las páginas.	223
Imagen 153. Repetición de elementos en textura.....	223

Imagen 154. Eje central en la página.	224
Imagen 155. Página 6 Punto focal.....	224
Imagen 156. Página 19. Punto Focal.....	225
Imagen 157. Página 22. Punto Focal.....	225
Imagen 158. Ejemplos de composición central.....	226
Imagen 159. Comparación de tensiones.....	226
Imagen 160. Primerísimos planos.	227
Imagen 161. Planos americanos.	228
Imagen 162. Planos generales.	228
Imagen 163. Tomas en picado.....	229
Imagen 164. Tomas en contrapicado.....	230
Imagen 165. Ejemplo de planos por grosor de línea.....	231
Imagen 166. Cinetismos.....	232
Imagen 167. Perspectiva atmosférica.....	233
Imagen 168. Paleta de colores principal.....	234
Imagen 169. Clave menor baja.....	235
Imagen 170. Tonos claros.	236
Imagen 171. Paleta secundaria. Tonos luz.	237
Imagen 172. Paleta secundaria. Tonos para la noche.....	237
Imagen 173. Clave alta.....	238
Imagen 174. Clave baja.	238
Imagen 175. Dos paletas en una misma escena.	239
Imagen 176. Estudio fotográfico sobre cuerpos transgénero.	240
Imagen 177. Estudio fotográfico sobre cuerpos transgénero.	241
Imagen 178. Estudio fotográfico sobre hombres femeninos.....	241
Imagen 179. Estudio fotográfico sobre hombres femeninos.....	242
Imagen 180. Estudio fotográfico sobre hombres femeninos.....	242
Imagen 181. Canon de belleza masculino en el universo de la historieta.	243
Imagen 182. Estudio fotográfico sobre cuerpos transgénero.	244
Imagen 183. Estudio fotográfico de mujeres masculinas.....	244
Imagen 184. Estudio fotográfico de mujeres masculinas.....	245
Imagen 185. Canon de belleza masculino en el universo de la historieta.	246
Imagen 186. Cuerpos cotidianos hombres.	247
Imagen 187. Estudio de cuerpos cotidianos de hombres en el universo de la historieta. ..	248
Imagen 188. Estudio de cuerpos cotidianos de hombres en el universo de la historieta. ..	248
Imagen 189. Cuerpos cotidianos hombres.	249
Imagen 190. Estudio de cuerpos cotidianos de mujeres en el universo de la historieta.....	250
Imagen 191. Estudio de cuerpos cotidianos de mujeres en el universo de la historieta.....	250
Imagen 192. Comparación entre canon de belleza y cuerpos más alejados de este.....	251
Imagen 193. Estudio personaje Judith.....	252
Imagen 194. Estudio fotográfico de rasgos anatómicos de la mujer latina.	253
Imagen 195. Estudio fotográfico modelos alternativas (Jungla modelo peruana).	253

Imagen 196. Ejemplo de cómo empezar a diseñar personajes por medio de la mancha, por parte del profesor de dibujo Carlos Kid.	254
Imagen 197. Primer boceto de Judith usando la técnica de la mancha.	254
Imagen 198. Primer estudio de proporciones y tipos de ojo para Judith.	255
Imagen 199. Estudio de características para Judith.....	255
Imagen 200. Estudio rostro de Judith.....	256
Imagen 201. Judith en página 2.....	256
Imagen 202. Judith en la sección de agradecimientos.	256
Imagen 203. Judith en mini comic.	257
Imagen 204. Primer estudio de rotación Judith.....	257
Imagen 205. Estudio de personaje Noah.	258
Imagen 206. Estudio fotográfico para físico y actitud de Noah.....	259
Imagen 207. Estudio fotográfico para físico y actitud de Noah.....	259
Imagen 208. Estudio de características de Noah.	260
Imagen 209. Prueba de tipos de rostros para Noah.	260
Imagen 210. Estudio de personaje. Santana.	261
Imagen 211. Estudio fotográfico para físico y actitud de Santana.....	262
Imagen 212. Estudio fotográfico para físico y actitud de Santana.....	262
Imagen 213. Estudio vestuario de Santana.....	263
Imagen 214. Estudio diferentes rostros para Santana	263
Imagen 215. Estudio características y actitudes de Santana.	264
Imagen 216. Santana en diferentes páginas.	264
Imagen 217. Proceso de confección de la portada.	265
Imagen 218. Portada, un homenaje a Judith de Gustav Klimt.	265
Imagen 219. Boceto rápido para ubicar elementos. Pag2	266
Imagen 220. Boceto para definir la apariencia de los elementos del boceto anterior. Pag2	266
Imagen 221. Página 2 en línea digital	266
Imagen 222. Página 2 acabada.	266
Imagen 223. Escena de Calígula. Tinto Brass.....	267
Imagen 224. Escena de “Los Borgia” Milo Manara	267
Imagen 225. Escena de la orgia de las paginas introductorias y la pagina 2.	267
Imagen 226. Primeros Bocetos de ubicación de las escenas para las paginas 5, 6 y 7.	268
Imagen 227. Página 5 en líneas luego de arreglar y definir los primeros bocetos.	268
Imagen 228. Página 5 terminada (sin diálogos)	268
Imagen 229. Fotografía referencia para la primera página.	269
Imagen 230. Boceto a lápiz para primera página.	269
Imagen 231. Primera página en línea digital.	269
Imagen 232. Boceto a lápiz para página 1.	270
Imagen 233. Línea digital tercera viñeta pagina 1.	270
Imagen 234. Página 1 completa (sin diálogos)	270
Imagen 235. Primera concepción para los zwitch usando el interruptor clásico.	271

Imagen 236. Segunda concepción usando la metáfora visual que se usa en web.	271
Imagen 237. Boceto digital de la escena de cambio de “zwitch”.	271
Imagen 238. Mercado Central de San José. Costa Rica.	272
Imagen 239. Boceto digital, primera escena página 5.	272
Imagen 240. Primera escena página 5.	272
Imagen 241. Boceto de confección del departamento de Noah y Santana.	273
Imagen 242. Escena en el departamento, página 8.	273
Imagen 243. Escenas en el departamento , páginas 17-18.	273
Imagen 244. Bocetos en formas básicas rápidas para concebir los objetos.	274
Imagen 245. Bocetos en formas básicas rápidas para concebir los objetos.	274
Imagen 246. Bocetos digitales realizados a partir de los bocetos básicos anteriores.	275
Imagen 247. Dibujo en línea digital hecho a partir de los bocetos anteriores.	275
Imagen 248. Primeras páginas de la escena erótica final completadas.	276
Imagen 249. Bocetos digitales realizados a partir de los bocetos básicos anteriores.	277
Imagen 250. Dibujo en línea digital hecho a partir de los bocetos anteriores.	277
Imagen 251. Primer Boceto para concebir las formas planteadas (digital).	278
Imagen 252. Boceto Lettering de la escena.	278
Imagen 253. Primeras aplicaciones de color buscando la representación psicodélica.	278
Imagen 254. Boceto Lettering de la escena.	278
Imagen 255. Escena del momento introspectivo por el que pasa Noah.	279
Imagen 256. Escenas de la película.	279
Imagen 257. Escenas de “Trippy Animation” de Anthony Francisco 2012.	279
Imagen 258. Imagen publicitaria Zwitch.	286
Imagen 259. Imagen 261. Imagen publicitaria Zwitch. (Mini Comix)	286
Imagen 260. Mock Up de la página de Facebook de Zwitch.	290

Introducción

El presente proyecto de investigación problematiza sobre la existencia de comportamientos eróticos alternativos al modelo heteronormativo en Costa Rica, a través de una colección de historietas influenciadas tanto narrativa como estilísticamente por el arte secuencial y el arte erótico. Para efectos de la presentación de este proyecto se presentará el primer volumen de la colección.

Este documento recopila el proceso para llevar a cabo este proyecto que tiene como fin confeccionar la base para una línea de historietas de contenido erótico. Contiene el análisis teórico sobre el tema planteado a través de varios autores entre filósofos y sociólogos, su relación con la plástica especialmente con la viñeta y el análisis de varias obras y autores que se consideraron importantes de tomar en cuenta como referencia para llevar a cabo el presente.

Describe además los procesos creativos para llevar a cabo la gráfica para la imagen del proyecto que servirá de plataforma para llevar a cabo posteriormente la línea completa de historietas y su primer volumen, la confección de su guion, el diseño de escenarios y personajes contenidos en la primera entrega, así como los resultados obtenidos de una verificación por parte de terceros y un planteamiento para su divulgación. También incluye las conclusiones acerca de todo el proceso y el resultado dicese de las páginas de la primera historieta y las imágenes publicitarias en las que también se utilizó la confección de guion para presentación en viñetas.

Justificación

“El erotismo en la viñeta: una propuesta de narración gráfica sobre del erotismo alternativo desde Costa Rica” enfocará como principal objetivo de investigación el análisis y desarrollo de dos temas principales que desde el punto de vista artístico y conceptual se han abordado poco y sin tanta profundidad. Una de ellas corresponde a la historieta y la otra a temas que abordan lo sexualmente explícito. En ambos casos la percepción que se tiene en Costa Rica tiende a ser muy limitada, ya que por un lado se suele ver a la historieta como algo de entretenimiento más para niños y jóvenes rezagando un poco al público adulto, esto por ejemplo se evidencia al observar las temáticas de los principales esfuerzos que se han realizado en cuanto a creación original de obra en viñetas como Camaleón Comix, K-Oz Comic, Neo Zaga, Plan 9 o el Colectivo de Comic Costarricense cuyas historias por lo general van más en la línea de un público adolescente.

Por otro lado, el sexo explícito y todo lo que se relaciona con la apertura hacia las diferentes formas y alternativas de disfrutar plenamente del erotismo, se suele considerar bajo una concepción negativa, dejándolo relegado al *underground*,¹ a causa de tabúes, prejuicios y los efectos de una doble moral, que a todas luces resulta ampliamente perceptible dentro de la cultura costarricense; visión con lo cual concuerda la tesis “Representaciones sociales

¹ *Underground*: Palabra del vocablo angloparlante utilizada en buena parte del mundo para designar el espacio (tanto físico como ideológico) de acción de las subculturas, ya sean paralelas o contrarias a la cultura oficial o *mainstream*.

y prácticas de la sexualidad de un grupo de jóvenes del cantón de Esparza” de Luisiana B. Díaz Vega y Annette Rivera Mena, cuando se afirma: “Los temas sobre sexualidad aún están cargados de mitos y tabúes los cuales han sido muy difíciles de erradicar, pues existe una carencia de fuentes de información que aborden el tema con transparencias y naturalidad” (p. 9).

Bajo esta premisa, el origen de este proyecto se suscita en la necesidad de mostrar visualmente la importancia de la diversidad sexual humana, a través de la representación de situaciones que permitan visibilizar comportamientos sexuales en personas adultas y dentro de los límites del consentimiento que se salen de la actividad heteronormativa; y así contribuir a generar conciencia sobre la existencia y validez de estos comportamientos y minimizar el estigma social que pesa sobre ellos.

Una muestra de cuál es el tipo de mentalidad que impera en la sociedad costarricense acerca de la diversidad sexual se puede encontrar en la encuesta que el Semanario Universidad, la Escuela de Ciencias Políticas y el Centro de Investigación y Estudios Políticos de la Universidad de Costa Rica realizaron en noviembre del 2016 y publicaron en el 2017, que trataba de medir la percepción de la población ante ciertos temas como la confesionalidad del estado, el matrimonio de personas del mismo sexo o el aborto.

En el caso del matrimonio igualitario por dar un ejemplo, el estudio determinó que un 59,2% de personas lo desapruaba contra un 35,1% que lo apoya. Así mismo midió otros índices como la importancia y confesión de alguna religión donde un 70% la considera muy importante y más del 80% se considera dentro de alguno de los cultos tradicionales cristianos.

Con base en lo anterior y tomando en consideración que el modelo de matrimonio convencional promovido desde la visión y tradición cristiana determina que solo hombre y mujer en pareja pueden acceder a él, queda en evidencia el por qué existe una resistencia a reconocer los sus derechos y aceptar los comportamientos eróticos de las personas homosexuales como algo normal, manteniendo de alguna forma una normativa sexual exclusivamente heterosexual fiel a sus creencias y en represión de cualquier otra forma.

La idea de que la represión sexual va en contra del bienestar humano, la comparte el psiquiatra y psicoanalista austriaco Wilhelm Reich, quien es conocido por sus contribuciones científicas a la sexología y a la terapia psicoanalista. Reich, en su libro “La psicología de masas del fascismo” de 1973, afirma:

Tanto la moral sexual que obstaculiza las aspiraciones a la libertad, como las potencias que hacen juego a los intereses autoritarios, obtienen su energía de la sexualidad reprimida. Con ello tocamos uno de los resortes esenciales del proceso llamado “efecto de reacción de la ideología sobre la base económica”. La inhibición sexual crea modificaciones estructurales en el hombre oprimido económicamente, que le obligan a actuar, sentir y pensar en contra de sus intereses materiales. (p. 14)

Tanto Reich como Michel Foucault, sociólogo y filósofo cuyas teorías sobre el control de masas y la represión sexual se estarán analizando más adelante, hablan del uso mercantil

de tratar de limitar la sexualidad de la mayoría de la sociedad, a formas que están únicamente dentro de lo reproductivo, lo cual indica un interés económico por encima del humano para imponer dicho modelo como el ideal.

Bajo estos argumentos es que el proyecto motiva su causa y hace una búsqueda de aspectos que logren mostrar los distintos comportamientos sexuales humanos bajo un mismo estatus, que todos puedan percibirlos sin la etiqueta estigmatizada que aún poseen dentro de la mayoría de la sociedad y la cultura. Al estar en menor o mayor medida aún relegados y no gozar de una aceptación plena como la que sí tienen los comportamientos heteronormativos, en muchos casos las personas que poseen y manifiestan gustos eróticos que no son acorde con la subjetividad de lo heteronormativo tienden reprimir sus impulsos o a no asumirlos a nivel psíquico y social, generando consecuencias que podrían potencialmente afectar negativamente en desarrollo integral de las personas, esto lo confirma el doctor en sexología José Luis Álvarez Gayou cuando menciona que “Casi todos los seres humanos viven y actúan sin un conocimiento real de su sexualidad y la de los demás, lo que conlleva una afectación en la vida individual y social.” (Alvarez, 2009, p.1).

Debido a lo anteriormente mencionado, se elige el recurso gráfico de la historieta o cómic para el desarrollo del proyecto, debido a su gran eficacia para contar historias, cuyos recursos permiten mucha libertad narrativa, y su ejecución y distribución resultan más ágiles con respecto a otras formas de contar historias.

Para efectos de mostrar casos concretos de conductas sexuales alternativas, el cómic tiene sus ventajas, como plantean Guberth y Gasca en “Enciclopedia Erótica del Cómic”

cuando estipula: “Hay que tener en cuenta que los cómics, basados en el libérrimo arte del dibujo, pudieron exponer situaciones inhabituales, barrocas o extravagantes de las prácticas sexuales, con mucha más facilidad técnica que la fotografía o el cine” (Guberth y Gasca, 2012, p.453). Y justo esta facilidad se da por diversas características, comenzando por el hecho que el medio de consecución de la historieta es el dibujo que dota de una gran capacidad para expresar estados de ánimo, intensidades y emociones ya que tiene la posibilidad de exagerarlas y marcarlas más con una ejecución relativamente sencilla en comparación a otras formas como la fotografía.

Asimismo, esta facilidad en su confección permite ser más ambiciosos en cuanto a las limitantes conceptuales, por ejemplo, en escenas complejas que en el cine requerirían de mucho presupuesto para realizarse adecuadamente en la historieta no representan ningún costo de más, no siempre se puede contar con presupuestos y cuando pasa generalmente los intereses económicos pueden hacer mella en el planteamiento conceptual y visión de un proyecto.

Con la historieta se puede evitar este tipo de problemas que entorpezcan el desarrollo de las historias, con el erotismo y tal como está planteado es especialmente importante contar con libertad creativa total para evitar censuras o eufemismos que puedan debilitar el mensaje, también el autor controla completamente el nivel expresivo de sus personajes algo que no siempre puede ser trabajado con actores.

Delimitación

Para el desarrollo de este proyecto es necesario definir primero algunos conceptos y contextos generales, cuya comprensión resulta medular para la correcta ejecución e investigación propuesta.

Contexto: Las historias que van a estar plasmadas en las secuencias narrativas a través de viñetas, tendrán su base de construcción y marco de referencia en la Costa Rica de la actualidad, de la cual se tomarán sus formas, colores, entornos, ambientes y en general la base de la idiosincrasia y configuración cultural costarricense. Lo anterior con el fin de crear un producto diferenciado y ubicado en el contexto nacional, con la intención de lograr visibilizar escenarios que evidencien claramente la existencia de determinados comportamientos propios de la sociedad costarricense contemporánea, como por ejemplo situaciones de pareja, relaciones de amistad, laborales u otro tipo de escenas que reflejen lo cotidiano y trivial de las diferentes formas de expresar y vivir la sexualidad que esta fuera de lo heteronormativo.

Límites éticos: La producción de este proyecto no pretenderá en ningún momento legitimar conductas consideradas como delito bajo la leyes N° 7899 Ley contra la explotación sexual de persona menores de edad, de la Constitución Política de Costa Rica y la N° 9406 Ley de Relaciones Impropias, en donde en resumen se establecen que no son permitidos los actos eróticos con menores de edad ni con personas que no han dado o no están psicológica

ni emocionalmente facultados, de acuerdo con las leyes, a dar su consentimiento para que estos actos ocurran. Por esta razón, lo que se presentará en este proyecto va a comprender únicamente situaciones que estén dentro de este marco legal, en donde los escenarios presentados como ordinarias o normales serán únicamente interpretados por personajes humanos adultos en pleno uso de su razón y bajo pleno consentimiento. Dentro del proyecto esto refiere a que en las historias no se va a representar positivamente este tipo de relaciones ni se incentivará su práctica.

Alcances: Al ser un producto artístico su lectura dependerá no solo de lo que se plantee intencionalmente dentro de ella para lograr algún objetivo si no que depende en gran medida de la subjetividad del lector para completar la obra con su propia experiencia, por lo cual un posible efecto del producto también pueda ser que logrando algún grado de empatía se genere algún tipo de placer o sentimiento positivo en el lector que pudiera estar más bien de acuerdo en alguna medida con el tema aunque lo principal sea su capacidad para generar alguna discusión interna o hasta pública.

Para tales efectos será fundamental generar una estrategia de promoción y divulgación que logre que el producto sea visto por la mayor cantidad de personas posibles, para eso el medio ideal es el web ya que es el más eficaz en este momento para llegar a la mayor cantidad de personas. Por esa razón los volúmenes que vaya a generar el proyecto se pretende que estén disponibles gratuitamente en un portal digital, de fácil acceso y publicado en los sitios del proyecto donde se esté publicitando, esto proyectando la distribución del

producto a futuro una vez el proyecto y su primer producto hayan sido revisados y aprobados en esta evaluación.

Publico Meta: El público al que se dirige es aquel que acostumbra utilizar el internet como medio de entretenimiento, en un rango predominantemente entre los 18 y 35 años de edad, clase socioeconómica media, personas jóvenes y mayores de edad que, a criterio de este proyecto, se cree podrían ser más susceptibles a cambio en su mentalidad y forma de percibir el mundo, en los cuales se pretende generar una discusión ya sea a favor o en contra sobre el tema que se ha planteado en este proyecto.

De igual forma, el producto está dirigido a personas que están interesados, ya sea a favor o en contra, sobre temas de diversidad y libertad sexual que no necesariamente sean lectores habituales de historietas, cómics o novelas gráficas, por lo cual se adaptará el formato nativo del producto al entorno digital para que pueda ser fácilmente leído, con esto se pretende promover el medio de la narración en viñetas como una opción más para el entretenimiento.

Objetivo General

Desarrollar una línea de historietas eróticas por medio de la representación gráfica de escenas e historias que pongan en evidencia la existencia de comportamientos disímiles al modelo de erotismo heteronormativo.

Objetivos específicos

1. Analizar el marco filosófico, ético y social que rige sobre las normas de convivencia humana, a través de la recopilación, análisis y sistematización de la información, con el fin de comprender mejor la percepción de lo eróticamente correcto en Costa Rica.
2. Establecer una propuesta narrativa original tanto estética como conceptual, fundada en la realidad ideológica del costarricense, mediante la creación de casos, situaciones y personajes que logren generar empatía con el lector meta del proyecto.
3. Componer una obra gráfica erótica, a través del arte secuencial en viñetas y basada en la propuesta narrativa desarrollada, con el fin de perpetuar el desarrollo de esta forma de expresión y fomentar la discusión referente al erotismo alternativo a la norma heteropatriarcal.

4. Promover la divulgación y acceso democrático al material desarrollado, a través del uso de plataformas digitales que permitan el acceso libre a la información con la intención de fomentar la lectura, tanto de arte secuencial en viñetas como de contenido erótico.

Metodología

El orden y la naturaleza de las etapas están basadas en la metodología proyectual del diseñador industrial Bruno Munari expuestas en su libro “Cómo nacen los objetos” de 1983 como punto de partida para diseñar los pasos a seguir en el desarrollo del proyecto, ya que en general esta engloba lo necesario para llevarlo a cabo de la manera más completa y efectiva. El método que se plantea permite además que el proceso sea flexible en cuanto a los tiempos de abordaje para cada etapa, puesto que posibilita volver a etapas posteriores o trabajar más de una al mismo tiempo, todas estas adaptadas y formuladas según las necesidades propias de este proyecto.

I. Definición del tema /Planteamiento del problema:

La puesta en evidencia de situaciones que traten comportamientos sexuales humanos que se salgan del comportamiento sexual patriarcal dentro del contexto costarricense.

Componentes del problema:

- a. Lo erótico
- b. Lo prohibido
- c. La transgresión
- d. Lo heteropatriarcal como norma
- e. Límites éticos
- f. Desarrollo del producto gráfico
- g. Medios de difusión
- h. Efectividad del contenido

II. Recopilación de datos:

Se designan los referentes principales que van a nutrir el proyecto. Para efectos de este se tomarán en cuenta tanto datos de campo, como diversos trabajos relacionados a las siguientes áreas temáticas:

- **Referencias visuales:** Investigar y analizar con el fin de buscar espacios de innovación en el área a tratar.
- **Referencias ideológicas:** Revisión, comparación y problematización de distintas posturas ideológicas, con el fin de elaborar el sustento teórico y argumentativo del proyecto.

- **Referentes literarios:** Revisión y análisis del uso del erotismo en la narrativa literaria.
- **Referentes técnicos:** Búsqueda de referentes gráficos que funcionen como soporte técnico sobre todo en la confección del guión, tanto desde el punto de vista narrativo como plástico, y aspectos formales propios de la narración en viñetas.

III. Creatividad:

El problema planteado se resolverá a través de una propuesta gráfica de historietas eróticas, en donde se evidenciará la existencia de posibles comportamientos eróticos alternativos a la norma heteropatriarcal.

Desarrollo del guion:

- a. Brainstorming:** Consiste en el bosquejo de las primeras ideas base, sobre las cuales se partirá para crear las historias.
- b. Propuesta preliminar:** En esta etapa se determinan según los objetivos del proyecto cuáles ideas funcionan mejor para representar el ideal. Así también cuales de estas las ideas tienen mejores condiciones para desarrollar

un producto eficaz en mensaje y de valor en cuanto a su posibilidad de entretener al público.

c. Construcción de la narrativa: Una vez teniendo definida la idea central en la que se va a trabajar, se procede a diseñar y elaborar toda la construcción narrativa tanto desde lo literario como lo visual, resolver tramas, eventos y secuencias narrativas; con su correspondiente planteamiento de perfil psicológico de los personajes y ambientes, y su investigación gráfica.

Propuesta gráfica:

En esta etapa se va a desarrollar el marco estético y los recursos visuales que se van a utilizar, además del formato, el estilo y la técnica. Se desarrollará primero en la conversión de la trama de eventos en una narración secuencial en viñetas; se van a diseñar las páginas con sus respectivas viñetas para que narren la consecución de eventos, esto a partir de la investigación gráfica de la etapa anterior.

Estudios de personajes, cánones, ambientes y escenarios:

En esta etapa se da el estudio de los entornos necesarios para la ambientación de la historia que están basados principalmente en el entorno urbano costarricense, también el

análisis de las particularidades anatómicas que van a construir los cánones de los personajes, estos estudios se realizarán por medio de una recopilación de imágenes, así como de su correspondiente trabajo de bocetaje.

Diseño de la historieta:

- a. Bocetaje:** Dibujo y diseño de los elementos formales de cada página.
- b. Línea limpia y color:** Dibujo y entintado digital.
- c. Implementación de diálogos:** Diseño e implementación de los bocadillos de diálogo y onomatopeyas.
- d. Diseño gráfico / Diagramación (Editorial).**

Verificación y Arte Final

- a.** Técnica Ojos limpios.
- b.** Validación del mensaje del producto con terceros.
- c.** Medición de reacciones preliminares de los lectores del producto.
- d.** Retroalimentación.
- e.** Arte final: A partir de los comentarios y recomendaciones generadas, se verifica que el mensaje cumple con el objetivo propuesto y se procede a preparar el arte final para su debida publicación y difusión.

Bitácora de trabajo / Artbook:

Diseño y diagramación del proceso de desarrollo del producto final.

IV. Presentación de la propuesta:

Presentación de la propuesta al comité evaluador.

V. Distribución:

Búsqueda de los canales adecuados para alojar, distribuir y promocionar el producto, sobre todo en el medio digital que es hacia donde apunta el proyecto; además de presentar el trabajo a editoriales y casa de revistas.

Cabe destacar que este paso es posterior a la revisión del proyecto por parte del comité evaluador, por lo cual lo resultante no se contempla dentro de la investigación del proyecto a presentar.

Estado de la cuestión

Antecedentes del Arte Erótico en Costa Rica

En este apartado se mencionan tanto obras como artistas que han tratado en alguna faceta de su carrera al erotismo como medio para comunicar o como fin en sí mismo, algunas de ellas de gran importancia en el quehacer artístico en Costa Rica de los que hasta ahora se tenga información y cuya obra presenta, entre sus características, la ruptura o cuestionamiento a lo heteronormativo, la obra potencialmente censurable o censurada, o la obra cercana a la secuencia en viñetas.

Antes de mencionar a los autores y obras se debe aclarar que en este momento es muy difícil dar con obras de corte erótico y sobre todo con obra producida en décadas anteriores que hayan sido desarrolladas en Costa Rica. La mayoría del material y fuentes de este apartado provienen de la investigación de Roberto Guerrero y Sussy Vargas para el Museo de Arte Costarricense acerca del erotismo en el arte costarricense y del que presentaron una primera exposición titulada “Detrás del portón rojo, una visión de la erótica en el arte costarricense”.

El comienzo de la producción de arte erótico se puede situar desde la época precolombina. Por los procesos de colonización es imposible llegar a dar con todo el material producido en esa época, pero existen suficientes obras rescatadas como para darse una buena idea de cómo vivían el erotismo y cómo creían que se podía representar.

La prohibición y censura impulsadas por la Iglesia y su tradición judeocristiana imperante desde la colonia, la cual ha puesto los límites de esa censura y ha hecho casi imposible que en los primeros años de conformación de la nación costarricense existiese algún artista que libremente se pudiera dedicar a lo erótico sin repercusiones sociales que pudiesen traer graves consecuencias a su carrera y su vida privada, esto se puede evidenciar en la manera en que a Álvaro Herrera y Alfonso Esquivel, fotógrafos médicos de la década de los cincuenta, les tocaba experimentar con desnudos.

Hubo una decisión clara y consciente por parte de los autores de no mostrar sus imágenes: en primer lugar, por su posición como fotógrafos médicos del Hospital San Juan de Dios y, en segundo lugar, porque el entorno no estaba preparado. (Museo de Arte Costarricense, 2017, p.11)

Esto hizo que mucho del material que han logrado conseguir los investigadores actualmente fuera negado en algún momento por sus autores. Debido a esto, lo que se logra encontrar de esos primeros años de nación costarricense son obras de gaveta, las cuales eran en su mayoría bocetos que podían guardarse fácilmente. Probablemente existió mucho material que fue destruido o al que simplemente nunca se podrá tener acceso. Inclusive en épocas contemporáneas aún persiste mucho del discurso de la censura y la prohibición por miedo cuerpo, esto lo reafirma una anécdota que Sussy Vargas cuenta alrededor de una

exposición de cerámica precolombina en el Museo de Jade Costarricense que contenía algunas piezas de carácter sexual.

durante la inauguración de la Cuarta Reunión del Comité Latinoamericano del ICOM.

La misma generó muchísima controversia, tanto en los participantes como en los funcionarios del INS y, a pesar de que solicitó eliminar de la muestra, los falos sobrevivieron a la censura. (Vargas, 2016, p.155)

Las investigaciones relacionadas con este tema son muy escasas aún, puesto que es un tema del que se están haciendo las primeras aproximaciones en el país. El trabajo de los investigadores sobre este tema no es fácil y aún no es posible agrupar a todo aquel que en Costa Rica realice o haya hecho obra erótica, sin embargo, el hecho de que se estén dando estas investigaciones y generando resultados, representa una motivación para el artista erótico que aún no ha descubierto que puede encontrar en estos esfuerzos una oportunidad para darse a conocer.

La producción de obra de corte erótico en territorio nacional, como ya se dijo anteriormente, se da desde la época precolombina. Las obras que aún se conservan permiten vislumbrar que en esta época tenían una percepción de la sexualidad muy diferente con respecto a la que se tiene después de la colonización, en un diálogo de Sussy Vargas con respecto a las etapas de permisividad del cuerpo en Costa Rica se refiere a esto cuando habla sobre las prohibiciones sociales actuales afirmando que “Esto plantea contradicciones entre

la capacidad que tenían las culturas indígenas para expresarse alrededor de la sexualidad y del cuerpo, y el tabú que sobre el mismo fue heredado por la visión occidental” (Vargas, 2016, p.154). La visión del erotismo que tenían los pueblos autóctonos estaba ligada a la fertilidad, a su cosmovisión y al placer. Eran representadas distintas escenas de coito y autoplacer con rostros que expresaban un estado festivo que generalmente se encontraban plasmados en objetos rituales como ocarinas y sonajeros de cerámica.



Imagen 1. Sonajero precolombino con figuras en coito, 500-700 d.C., Vertiente Atlántica, Museo Nacional

Recuperado de [https://www.nacion.com/resizer/k0Uf9njZmIyD0XS5-gFLCeSgKd0=/600x0/center/middle/filters:quality\(100\)/arc-anglerfish-arc2-prod-gruponacion.s3.amazonaws.com/public/HCL3MLZZSZGYXOCTOBTW7KJPVY.jpg](https://www.nacion.com/resizer/k0Uf9njZmIyD0XS5-gFLCeSgKd0=/600x0/center/middle/filters:quality(100)/arc-anglerfish-arc2-prod-gruponacion.s3.amazonaws.com/public/HCL3MLZZSZGYXOCTOBTW7KJPVY.jpg)

La visión que tenían los indígenas costarricenses fue apartada de la vida pública cuando se dio la colonización europea y con la conversión al cristianismo. El erotismo pasó a tener connotaciones que tienden más a la mirada negativa hacia las prácticas sexuales que no estén en el marco de la legalidad de la Iglesia, ya que son asociados a lo pecaminoso, por

ende, a la muerte y al “castigo infernal”, por lo cual la producción erótica quedó relegada al anonimato y los formatos pequeños que permitieran su fácil escondite.

Del quehacer artístico de esa época poscolonial se puede destacar un fragmento del Camarín o pequeño altar de Francisco Barahona en Cartago del siglo XVIII, una obra de corte religioso que en cada una de sus secciones tiene pinturas que cuentan una parte de la creación de Dios. Esta escena situada en la parte inferior, según Guerrero y Vargas, relata la vivencia del inframundo donde se nota a una mujer desnuda en una relación con un hombre que está siendo tragado por una bestia. Según los expositores la pieza tiene un valor importante por la fecha en que fue producida “Este Detalle reseñado en el camarín colonial, es una de las primeras representaciones del cuerpo y del pecado que podamos encontrar en objetos pictóricos de Costa Rica” (Museo de Arte Costarricense, 2017, p.5).



Imagen 2. Francisco Barahona, Detalle de Camarín, Siglo XVII.

Recuperado del Folleto de la exposición Detrás del Portón Rojo. Una visión de la erótica en el arte costarricense, del Museo de Arte Costarricense.

Esta parte específica del Camarín podría considerarse, a criterio de este proyecto, como una de las primeras viñetas eróticas del arte costarricense, ya que además de ser una de las representaciones eróticas más antiguas en cuanto a pintura de la época colonial, asimismo está delimitada por un encuadre y cumple una función dentro de una historia narrada por medio de ilustraciones tal como una viñeta.

Otro referente importante a mencionar que ilustra bien las condiciones en que se daba cualquier representación de lo erótico en la plástica es el caso del escritor, dibujante y explorador José María Figueroa, que en 1843 fue juzgado y condenado por realizar, según la acusación, varios dibujos de personas de Cartago expuestos en diferentes situaciones sexuales, convirtiéndose así en el primer caso registrado de censura hacia el arte erótico en Costa Rica.

El cuerpo desnudo fue entonces prohibido por las restricciones de la Iglesia Católica. Por eso, es tan importante la ruptura que se da con personajes como José María Figueroa Oreamuno (1820-1900) que, a mediados del Siglo XIX, irrumpe con una manera diferente de pensar y, por supuesto, choca de frente con todas las normativas sociales de la época. (Vargas, 2016, p.158)

De esta serie se conserva solamente uno de los dibujos a grafito en una hoja que en estos momentos está unida con cinta adhesiva, esta se conserva como prueba de juicio y está intitulada como “La Trompudita”. Esta obra presenta una mujer esbelta con ropa y pose de cancan, al estilo Francia de 1840 y se encuentra mostrando con detalle su cuerpo, incluyendo

genitales, bajo el supuesto de que era una de las hijas de un terrateniente de Cartago con el que Figueroa tenía rencilla.



Imagen 3. Sin título [conocido como “La Trompudita”]. José María Figueroa. 1843. Prueba de juicio perteneciente al expediente Jurídico N° 137, Colección del Archivo Nacional de Costa Rica. Fotografía: Sussy Vargas.

Recuperado de: https://lazebradotnet.files.wordpress.com/2017/12/la_trompudita-01-e1513827908806.jpg?w=1024

Dentro de los antecedentes más destacados la obra de Juan Manuel Sánchez mejor conocido por ilustrar los libros de los cuentos de mi tía Panchita, resulta especialmente importante por la riqueza y abundancia de su obra a nivel temático y técnico donde incluso tiene obra en viñeta secuencial. La mayoría de dibujos eróticos que se encuentran refieren a encuentros con su esposa Berta, dibujos de una línea muy limpia y una estética propia de su estilo. También es importante su mención para este proyecto por lo que significó este tipo de obra para su época “Sánchez nos muestra en ellas una sexualidad no normativa, no aceptada

en su época y fuertemente regulada por la misma Iglesia, que le otorga a estas series un carácter de libertad e irreverencia” (Museo de Arte Costarricense, 2017, p.13).

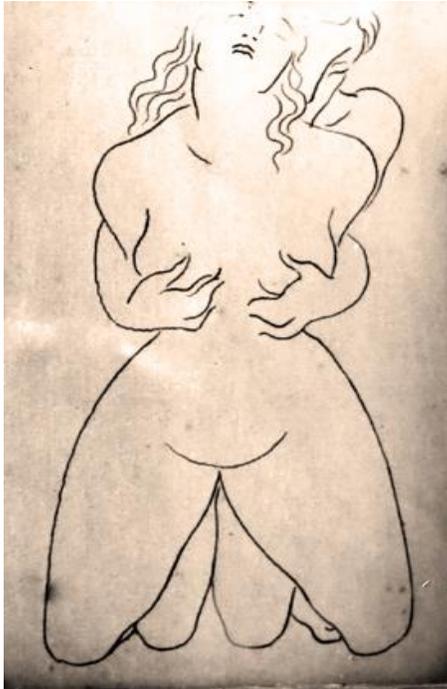


Imagen 4. Juan Manuel Sánchez. Sin título. S.f. Dibujo a pluma. Colección Museo de Arte Costarricense. Recuperado de: https://www.researchgate.net/figure/Figura-10-Juan-Manuel-Sanchez-sf-Dibujo-a-pluma_fig9_315630920https://luisferquiros.wordpress.com/2017/11/22/detras-del-porton-rojo/

También, una de las obras a destacar por su temática y por lo que significa el autor para la historia del arte costarricense es “La niña y el viento” de Francisco Amighetti, la cual resulta interesante por lo que encierra detrás de la interpretación popular. La obra está inspirada en un poema de Federico García Lorca titulado *Preciosa y el aire*, perteneciente a su “Romancero gitano” de 1928. El poema se puede interpretar como la historia de una niña que ha de ser ultrajada por el viento y en la obra de Amighetti la niña lleva un vestido

transparente que deja ver su cuerpo junto a su rostro expresando miedo siendo coherente con lo que dice el poema,” Esa lectura de la obra nos permite acercarnos a este tema complejo y controversial para la época, desde la perspectiva de uno de los más celebrados artistas costarricenses” (Museo de Arte Costarricense, 2017, p.15).



Imagen 5. La niña y el viento. Francisco Amighetti. 1971.
Recuperado de http://www.artecostarica.cr/sites/default/files/Obras/images/amighetti_francisco/12083_OFAsy211a.jpg

Otra obra importante por lo significativo de su artista es el “Estudio del torso masculino” de Tomás Povedano en 1910; este autor es mayormente conocido por los retratos que realizó de algunos presidentes. “Estudio del torso masculino” es una pintura al óleo en la que no hay un torso propiamente sino un trasero masculino desde un ángulo que deja apreciarlo bien como elemento central de la obra. El hecho de que lleve ese nombre habla también de la censura por la que ha tenido que pasar este tipo de producción en el país.



Imagen 6. Estudio del torso masculino. Tomás Povedano. 1910

Recuperado de: <https://www.nacion.com/ancora/cuales-son-los-miedos-del-cuerpo/2C5T3DECYVFE7G7WLNH3TDA44/story/>

Entre los artistas costarricenses contemporáneos que han tocado la temática erótica desde un punto de vista transgresor para con el ideario heteronormativo patriarcal podemos destacar a:

Roberto Lizano

Escultor y pintor del que se destaca su trabajo con materiales no tradicionales como el cartón o la pintura comercial. Dentro de su obra tiene trabajos eróticos como por ejemplo “El torso en dos sexos”, obra con la que se graduó de escultura en la Universidad de Costa

Rica y que trata de una figura que, así como puede representar un cuerpo femenino, también puede ser leída como un pene. Asimismo, ha realizado dibujos de lugares donde en su época se reunían, comúnmente, los homosexuales a tener encuentros.

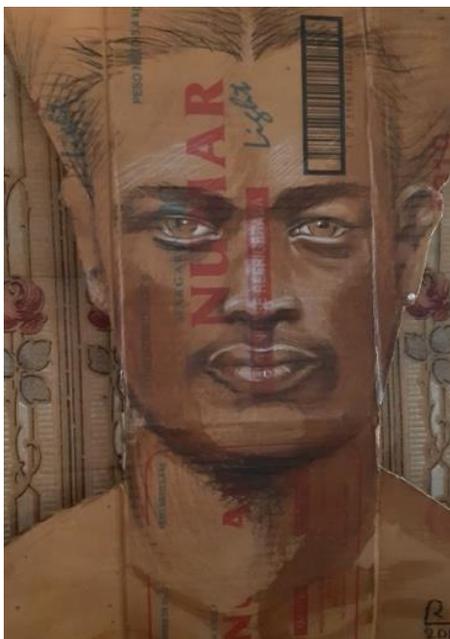


Imagen 7. Roberto Lizano. Sin título. Recuperado de: <https://www.revistaikaro.com/wp-content/uploads/2019/10/Roberto-Lizano-02.jpg>

Giorgio Timms

Fotógrafo. Él es de los pioneros en fotografía de desnudos en Costa Rica con sus trabajos a principios de la década de los noventas, sobre todo por su labor con el desnudo masculino que lo caracteriza. El trabajar con cuerpos masculinos sitúa al hombre en una posición pasiva para ser admirado, como pasa en la mayoría de fotografía de desnudos donde es el cuerpo femenino el que por lo general se acostumbra a ver.



Imagen 8. Cuál cuerda tendida. Giorgio Timms, 2002.

Recuperado de: <https://2.bp.blogspot.com/-nKRz0yPZBZY/WTRs9EHReqI/AAAAAAAAAW8w/nR8R6zOUKdI05hyGRJm4nsf9dy0Py8aQCLcB/s400/Cual%2Bcuerda%2Btendida%252C%2B2002.jpg>

Herberth Bolaños

Pintor y escultor. En su obra “Huellas de varón” grabó en yeso moldes de los penes de diferentes hombres, pintándolos de oro, plata y bronce como suponiendo una jerarquía de valor y junto a ellos sus nombres y ocupaciones. Aquí se expone al cuerpo masculino como objeto y es reducido a simbolizar solo su sexualidad, justo la posición que ha relegado el patriarcado al cuerpo de la mujer. La obra permite hacer un cuestionamiento a la mirada patriarcal del sexo que lo desnuda ante su propia visión.



Imagen 9. Huellas de varón. Herberth Bolaños.2000
Recuperado de: https://nueveycuatroblog.files.wordpress.com/2018/03/img_1872.jpg?w=457

Leda Astorga

Escultora que mezcla diversos materiales informales como el poliéster y el ferrocemento y otros, todos estos utilizados típicamente en construcción. Su obra, en mayoría representaciones femeninas, rompe con los cánones de belleza patriarcal, dándole a sus mujeres cuerpos voluptuosos y puestas en situaciones donde se deja apreciar su belleza. El uso de sus característicos materiales, le permite dotar de una textura muy particular su obra, lo cual la caracteriza junto con lo colorido de su acabado. Astorga experimentó la censura por parte de la academia por lo contracultural de su propuesta.



Imagen 10. La chica. Leda Astorga., 2016.

Recuperado de: <https://www.galeriavalanti.com/imgd.php?q=50&w=800&dpr=2&src=/data/images/obras/964.jpg>

Olger Arias

Artista grabador y profesor de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica. En Arias destaca la franqueza con que representa el cuerpo humano; él mezcla, por ejemplo, componentes como la religión con escenas de genitales en medio de un coito o una estimulación, razón por la cual, en algunos casos, se podrían leer como violentas. Su representación está encaminada hacia lo grotesco y realista con una estilización muy personal, huyendo de la visión suavizada y fantasiosa de corte más bello o sublime que suele encontrarse en la mayoría de expresiones eróticas en el arte.



Imagen 11. Exposición PornoBarroco en la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Costa Rica. Olger Arias. 2010.

Recuperado de: <https://www.facebook.com/photo?fbid=422853247621&set=a.422851837621>

Andrés Rangel

Fotógrafo que, en la mayoría de su obra, trata el erotismo contracultural. Su trabajo se caracteriza por la representación andrógina, el rompimiento con los estereotipos de género y la representación icónica.

Como recursos suele utilizar el collage y foto montaje digital en el que mezcla colores y transparencias para hacer de su trabajo representaciones oníricas y surrealistas.



Imagen 12. As you like it. Andrés Rangel. 2018.
Recuperado de: <https://www.behance.net/gallery/62291685/As-You-Like-It>

Stephanie Chaves

Ilustradora erótica con una estilización muy personal, su trabajo es importante en cuanto a su contenido social. Su propuesta se caracteriza por ser inclusiva, además de realizar una continua búsqueda de la transgresión a cánones idealistas de belleza, en mayor medida, femenina.

En su estilo se busca más reconocer la naturaleza bidimensional de los objetos que su propia tridimensionalidad y la estilización de la anatomía de sus personajes se empeña en buscar la glorificación de elementos y formas que son ignorados o invisibilizados por los cánones de belleza patriarcales.

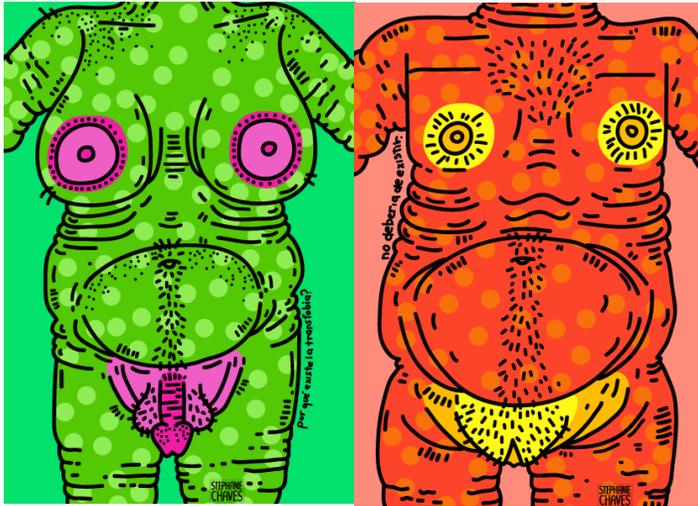


Imagen 13. Transfobia. Stephanie Chaves. 2017.

Recuperado de:

https://mir-s3-cdn-cf.behance.net/project_modules/disp/e0241e48473337.589930a8e8afb.png

Antecedentes de la viñeta en Costa Rica

Naked Justice

En lo que refiere puramente al trabajo secuencial en viñetas en sus variantes más populares, destaca la propuesta de Juan Carlos Soto en el cómic “Naked Justice: Workout”, publicado por Class Comics, ya que es de lo poco que se puede localizar de narración secuencial en viñetas que incluya al erotismo como eje central de la temática dentro de lo hecho en Costa Rica. En esta obra participó como ilustrador y comparte crédito con Patrick Fillion, creador del guion. Esta publicación, a pesar de estar dibujada por un costarricense, está orientada a públicos de habla inglesa, único idioma en el que se consigue, sobre todo Estados Unidos. Esta propuesta maneja principalmente temática homoerótica masculina. El trabajo de Soto como ilustrador y escultor también está orientado a este tipo de erotismo.



Imagen 14. Naked Justice: Workout. Juan Carlos Soto y Patrick Fillion.2016
 Recuperado de:
<https://www.classcomics.com/ccn/wp-content/uploads/2016/12/njbcollectionsample07.jpg>

Camaleón Comix

De entre los esfuerzos por hacer historieta de contenido para adultos al margen de editoriales se puede hablar de “Camaleón Comix” que apareció en 1997, editado por Giovanni Amighetti. Este trataba de un proyecto que agrupaba el trabajo de varios artistas, la varios de ellos encargados de lo que hoy es Estudio Flex y que anteriormente se llamó Asesores gráficos. La revista mensual no pasó del tercer número, supuestamente por problemas entre la censura y el editor. Entre los trabajos de la revista existía contenido violento y sexual considerado solo para adultos. Posteriormente salieron revistas similares como “K-OZ”, “NeoZaga” y “Plan 9”, editadas por los mismos artistas que habían trabajado en “Camaleón Comix”.

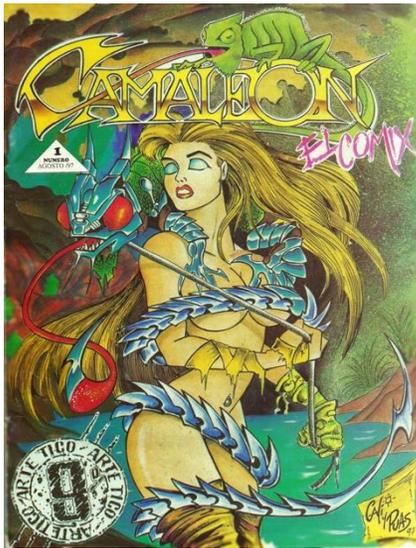


Imagen 15. Portada de Camaleón Comix. Cali Eduarte.. 1997.

Recuperado de:

https://1.bp.blogspot.com/--8zxpes0jPU/TwPHUlxKQHI/AAAAAAAAAGTg/g4wo4k3UxbM/s1600/camaleon_comix_1_pag0001.jpg

Después de analizar los referentes, se puede concluir que la obra plástica de temática erótica en Costa Rica aunque haya sido desarrollada de manera casi clandestina desde épocas posteriores o poco apreciada por el ojo público en tiempos actuales, ha tocado diversidad de temas y ha sido trabajada desde varias técnicas que entre todas conforman un amplio abanico conceptual del erotismo costarricense en donde están representadas varias formas de erotismo no heteronormativo y en donde el arte secuencial en viñetas ha sido poco desarrollado. A partir de la manera que tiene cada artista para transgredir la norma es que este proyecto pretende plantear la suya, tanto aprendiendo de sus aciertos como proponer visiones que aún no han sido tratadas o no se han desarrollado de la manera que aquí se propone.

Marco Teórico conceptual

Antecedentes Conceptuales

Cultura

Al ser un proyecto que pretende tomar aspectos socioculturales para confeccionar sus guiones e ilustraciones, se necesita definir lo que se va a entender por cultura con el fin de utilizarlo como base para idear y conceptualizar el producto; además, es necesario comprenderlo para abordar un análisis sobre la cultura en Costa Rica. De acuerdo con la profesora Meri Torres del Departamento de Filología española de la Universitat Autònoma de Barcelona en su curso virtual Representaciones culturales de las sexualidades: “en general la cultura consta de la transmisión de conocimientos y prácticas de un individuo a otro y de cómo estas interactúan, se repiten y se modifican”.

Otro aspecto importante que se analizó fue la cultura costarricense, ya que dentro de esta el factor más importante a destacar para el proyecto es el discurso sobre la multiculturalidad y apertura a la diversidad que existe en la sociedad de Costa Rica, dado que está presente, pero de forma muy superficial sin profundizar realmente en las problemáticas que esos grupos que conforman el “crisol multiétnico y pluricultural” padecen de manera estructural. Las situaciones y ambientes presentados como parte de los guiones del proyecto tendrán esta característica muy presente. Este análisis se realiza con base en el ensayo de Daniel Pacheco “La identidad costarricense ante los dilemas de la migración, diversidad

cultural y desigualdad socioeconómica” para la revista *Reflexiones* de Universidad de Costa Rica.

Erotismo en el proyecto

El abordaje de este concepto se da desde una perspectiva general hasta sus dimensiones individuales y sociales. En general refiere a un impulso natural que es limitado por la razón propia y la influencia de la sociedad, por lo que su definición tiene que ver tanto con aspectos sociales y culturales como psicológicos y filosóficos. El erotismo se da cuando existe equilibrio entre el impulso y la razón humana o como lo explica Georges Bataille.

En consecuencia, si el erotismo es la actividad sexual del hombre, es en la medida en que esta difiere de la sexualidad animal. La actividad sexual de los hombres no es necesariamente erótica. Lo es cada vez que no es rudimentaria, cada vez que no es simplemente animal. (Bataille, 2007, p.20)

El concepto general es construido a través de varios autores entre los que destacan Carl Gustav Jung que lo explica en términos de la naturaleza humana, en un extracto en el que se refiere al erotismo explícitamente destaca que, “Pertenece, por un lado, a la naturaleza animal originaria del hombre, la cual subsistirá mientras el hombre posea un cuerpo animal.” (Jung, 2000, p.49), junto a otros autores importantes como George Bataille quien ya fue mencionado y que como se dijo explica el equilibrio entre esa naturaleza y la razón humana

para formar el erotismo, también es destacado porque explica la prohibición como algo que se inculca desde aparatos ideológicos como la religión.

La experiencia interior del erotismo requiere de quien la realiza una sensibilidad no menor a la angustia que funda lo prohibido, que al deseo que lleva a infringir la prohibición. Esta es la sensibilidad religiosa, que vincula siempre estrechamente el deseo con el pavor, el placer intenso con la angustia. (Bataille, 2007, p.27)

Que se vincula con la teoría de la represión de Michel Foucault quien explica además como la prohibición lleva a la transgresión “Si el sexo está reprimido, es decir, destinado a la prohibición, a la inexistencia y al mutismo, el solo hecho de hablar de él, y de hablar de su represión, posee como un aire de trasgresión deliberada.” (Foucault, 1998, p7). Dentro de este concepto entra un análisis acerca de la represión social sobre la sexualidad y la problemática respecto a esta se toma como punto de partida para confeccionar las historias de este proyecto ya que la transgresión es a partir de donde se van a gestar los guiones.

En dichos guiones se va a partir de que la sexualidad en sí misma no tiene más límite que el que se le imponga a cada sujeto y la cultura que lo rige como sujeto cultural. Es precisamente la cultura quien hace un intento estructural de represión social por medio de los entes que controlan los medios de propagación cultural de mayor difusión “También aparecen esas campañas sistemáticas que, más allá de los medios tradicionales — exhortaciones morales y religiosas, medidas fiscales— tratan de convertir el comportamiento

sexual de las parejas en una conducta económica y política concertada.” (Foucault, 1998, p.18). En este apartado además de Foucault y Bataille, se toma en cuenta el pensamiento de Friedrich Nietzsche quien por ejemplo critica la moral religiosa que inculca la prohibición, en un fragmento del que habla de los componentes emocionales que utiliza la religión para conmover a las personas habla que “Se hace así una moral, una virtud, una santidad de esta defectuosa óptica con la que se observan todas las cosas, se confunde la buena conciencia con la falsa visión” (Nietzsche, 2001, p.7), así como los argumentos de Wilhelm Reich quien busca el componente sexual dentro del control de masas ejercido por entes gubernamentales tanto de derecha como de izquierda, se refiere a la represión en cuanto “Las instancias morales, que pertenecen al inconsciente, chocan en el adulto contra su conocimiento de las leyes de la sexualidad y de la vida psíquica inconsciente; favorecen la represión sexual” (Reich, 1973, p.17).

Patriarcado y heteronormatividad

El ente señalado como el sistema de control que impone la represión sexual es el patriarcado, por ser un sistema que aún ejerce una fuerte influencia sobre la formación de los valores propios de los ciudadanos en occidente y por ende en Costa Rica. El medio que utiliza para ejercer esa represión es la heteronormatividad que es un conjunto de parámetros no escritos sino transmitidos por medio de la cultura, que dicta el cómo puede y debe vivir su sexualidad una mujer y un hombre, o como explica Celia Amorós en una disertación sobre los orígenes del patriarcado.

Las funciones y la conducta que se consideraba que eran las apropiadas a cada sexo venían expresadas en los valores, las costumbres, las leyes y los papeles sociales. También se hallaban representadas, y esto es muy importante, en las principales metáforas que entraron a formar parte de la construcción cultural y el sistema explicativo. (Amorós, 1991, p.9)

Este concepto se fundamenta principalmente en los escritos sobre feminismo y patriarcado de Celia Amorós y Gerda Lerner quien habla de la institucionalidad del patriarcado comenzando por la familia hasta “la ampliación de ese dominio masculino sobre las mujeres a la sociedad en general. (Lerner, 1986, p.3)

Teoría Queer

En el primer volumen de este proyecto se parte de este concepto para la elaboración de su guion, ya que se utiliza principalmente su idea de la performatividad del género para empezar a gestar el universo ficticio de sus ambientes y personajes. Además, este rechaza las etiquetas sexuales, poniendo la sexualidad como un todo sin limitarse al espacio que la etiqueta dispone y de esta manera es que el proyecto pretende mostrar las escenas de sexo. Para esta definición fueron importantes los aportes de Simone de Beauvoir y Judith Butler quien aduce que “La performatividad no es un acto único, sino una repetición y un ritual que consigue su efecto a través de su naturalización en el contexto de un cuerpo, entendido, hasta cierto punto, como una duración temporal sostenida culturalmente” (Butler, 2007, p.15).

Categorías estéticas

Se refiere a la experiencia estética, a las sensaciones que evocan las obras de arte y que son clasificadas según lo que se experimenta al verlas. Estos conceptos sirven para comenzar a tratar la teoría anterior sobre erotismo y transgresión dentro del ámbito de las artes visuales y así iniciar el análisis de obra plástica, haciendo el paralelismo entre lo feo y grotesco con el mal, lo que esta fuera de los ideales del bien, lo que resulta prohibido y por ende es transgresor ya que va contra los ideales de lo bello y lo bueno “Lo grotesco se incluye dentro de las categorías de las estética como una respuesta a la visión clasista que reduce lo artístico solo a la producción de lo bello “ (Ortega y Soria, 2008, p.52). Además, al proyecto le es beneficioso analizar estas categorías para buscar clasificar mejor su propuesta y ayudar a que la elaboración del producto pueda ser desarrollada de forma más concisa al tener consciencia de las posibles lecturas que el trabajo pueda tener, en este caso a nivel conceptual se va acercar más a lo grotesco por representar lo transgresor sin embargo en su estética se busca que sus objetos puedan percibirse dentro y fuera de su contexto como bellos por la composición armoniosa de sus elementos.

El paralelo de lo bueno dentro de la estética vendría siendo lo bello, lo que se conoce y percibe además como correcto o dentro de norma ideal “En la identificación tradicional de Bello y Bueno, decir que todo el universo era bello significaba decir al mismo tiempo que era bueno, y viceversa.” (Eco, 2007, p.44), consecuentemente lo grotesco y lo feo que como ya se mencionó buscan contrariar lo bello representan por tal el mal y por ende lo prohibido,

por lo que esa contradicción a lo bueno adquiere también su paralelo dentro de la estética artística.

En el pensamiento escolástico varios ejemplos de justificación de la fealdad en el marco de la belleza total del universo donde también la deformidad y el mal adquieren el mismo valor con el que, en el claroscuro de una imagen, en la proporción de luces y sombras, se manifiesta la armonía del conjunto. (Eco, 2007, p.46)

Marqués de Sade

Dentro de los textos de este referente conceptual artístico literario se ataca los estatutos morales de la Iglesia y la sociedad por medio de la crítica sobre alguna represión sexual y la correspondiente glorificación de esa conducta reprimida. Los diálogos del personaje principal de este proyecto están muy influenciados por el estilo de Sade, en cuanto a la animosidad con que habla y la búsqueda de una belleza lírica en las palabras que usa para describir los actos sexuales. Un ejemplo de lo anterior se puede encontrar en el siguiente fragmento de su obra Filosofía del tocador, “Muchachas demasiado tiempo contenidas en las ataduras absurdas y peligrosas de una virtud fantástica y de una religión repugnante, imitad a la ardiente Eugenia; destruid, pisotead, con tanta rapidez como ella, todos los preceptos ridículos inculcados por imbéciles padres” (Marqués de Sade, 1795, p.3).

El cómic *underground* o Comix

El proyecto está situado dentro de esta categoría debido a sus objetivos, ya que los valores principales de este movimiento corresponden a la creación de contenido que no responda ningún valor de mercado, sino que obedezcan en su totalidad a temas que el autor quiere transmitir sin ningún tipo de censura por la que deba preocuparse a la hora de elaborar su trabajo, lo cual permite que temas como el desarrollado en este proyecto puedan presentarse con toda la franqueza y libertad posibles. Los autores más destacados por su estilo diferenciado, influencia y temáticas son Robert Crumb y Moebius, así como los proyectos *Wimmen's Comix* y *Metal Hurlant*.

Román Gubern

Teórico del mundo del cómic con gran cantidad de trabajos donde relaciona la historieta con fenómenos sociales. Su trabajo sobre erotismo en las historietas ha ayudado a entender y fundamentar el tema de este proyecto y conocer mejor el estado de este en el mundo.

Antecedentes Visuales

Los conceptos básicos sobre formato y elementos de la composición en viñetas son de gran importancia dado que establecen la base para confeccionar las dimensiones, distribución de elementos y tipo de narrativa para crear un producto que responda de mejor forma a los objetivos del proyecto, así como para ayudar a una mejor comprensión en varios trabajos del análisis.

Skydoll de Alessandro Barbucci

El estilo de simplificación anatómica de Alessandro Barbucci tiene gran influencia sobre el utilizado en este proyecto, principalmente por la caracterización de los rostros y la construcción de personajes cómicos.



Imagen 16 Portada de Skydoll. Alessandro Barbucci 2002.
Recuperado de: <https://www.zonanegativa.com/2007/0322.jpg>

Tales of the crypt

De esta referencia del cómic norteamericano, el proyecto toma su tipo de formato que consta de historias autoconclusivas que no tienen que ver una con la otra más que en sus objetivos principales de comunicación en general; en el caso de esta referencia, esos objetivos serían el horror para niños.

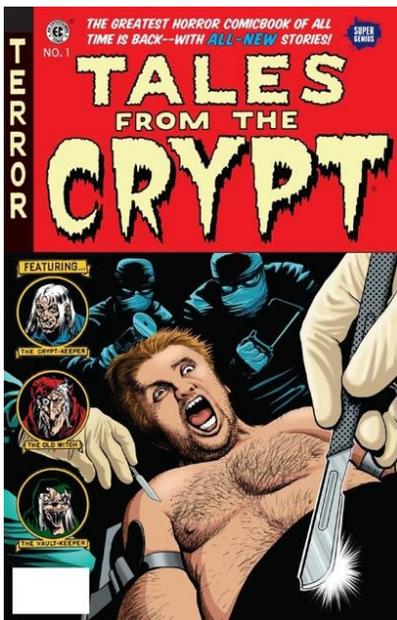


Imagen 17. Portada de Tales form the crypt. EC Comics.

Recuperado de:

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81Df-VUo9iL.jpg>

1

Dawn de Joseph Michael Linsner

De esta obra, también norteamericana, se toma el tipo de distribución de las viñetas que resulta muy dinámico para representar diferentes ambientes en un mismo trabajo, sobre todo el manejo de un personaje en dos planos distintos dentro de una misma historia.

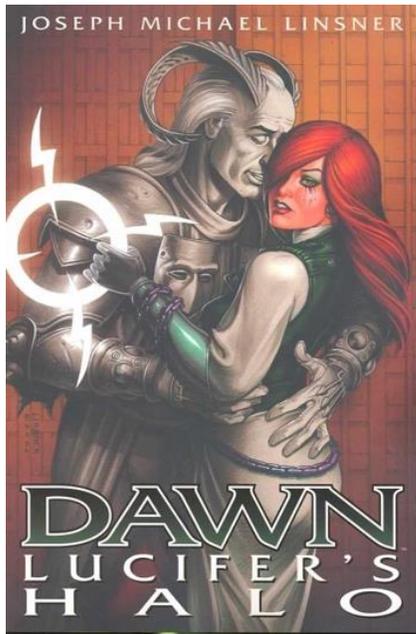


Imagen 18. Portada de Dawn. Joseph Michael Linsner 2009.

Recuperado de:

<https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/61H+WZzxAWL.jpg>

Ranma Nibun no Ichi de Rumiko Takahashi

Este trabajo japonés resultó elemental para crear los personajes de este proyecto y resulta muy importante como referente ya que maneja historias y personajes que rompen con las estructuras de género tradicionales presentadas de manera cómica a partir del cambio de sexo para un mismo personaje con una sola personalidad que incluso llega a cambiar de identidad sexual autopercibida en un mismo capítulo.



Imagen 19. Parte del Manga Ranma Nibun no Ichi. Rumiko Takahashi 2009.
Recuperado de:
<https://3.bp.blogspot.com/-9Tbxlf7oyqs/Tp5W429TbaI/AAAAAAAAEOK/kSMB1bpI-rQ/s1600/ranma4.JPG>

Milo Manara

De los más famosos exponentes de la vinta erótica. Su trabajo en general es referencia mundial para cualquiera que trate erotismo y viñeta. De este se destaca su estilo académico, la composición de las escenas, la expresividad de sus personajes en escenas eróticas y su acabado manual. Para el proyecto su aporte más importante es su gesto técnico sobre todo en la composición y el color.

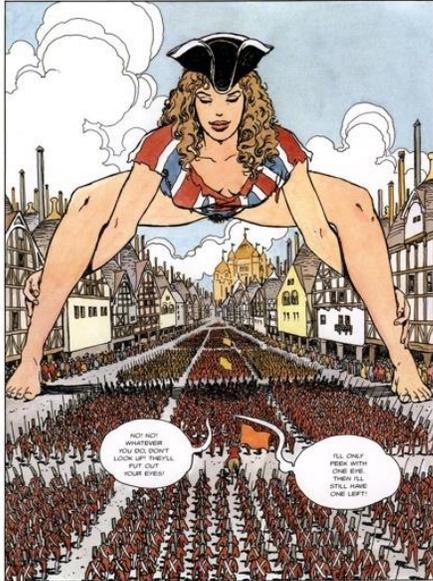


Imagen 20. Parte de Gullivera. Milo Manara. 1996.
Recuperado de:
<https://i.pinimg.com/736x/48/4e/75/484e7538f0254216d4c18ad42b87a521.jpg>

Collen Coover

Al igual que con Skydoll, el trabajo de simplificación anatómica y expresividad de los rostros de esta artista estadounidense ejerce influencia sobre el que se desarrolla en este proyecto, en especial por lo relajado y cómico con que presenta las escenas de sexualidad alternativa en su obra erótica.

En el proyecto también se manejaron otras influencias artísticas fuera de la obra plástica, tales como:

Erika Lust

Es la cara más conocida de la pornografía feminista o alternativa. En este arte visual se busca crear una experiencia más apegada a la realidad que la pornografía común, además de que, en sus historias, las personas, principalmente las mujeres, actúan más como sujetos y no tanto como objetos de deseo. Esta visión de la producción visual erótica es fundamental para crear las historias de este proyecto.

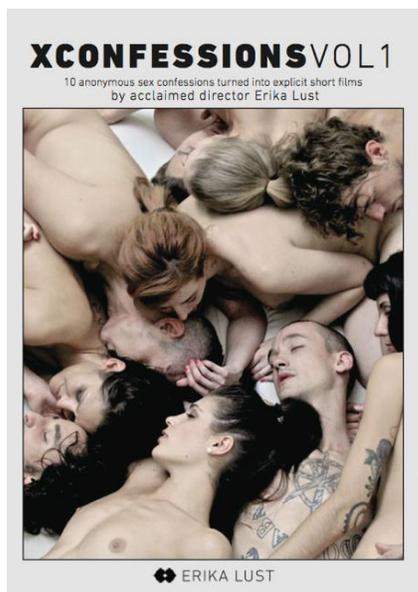


Imagen 23. Portada del filme XConfessions. Vol1. Erika Lust. 2013-2014.

Recuperado de:
<https://erikalust.com/wp-content/uploads/2013/10/XCVOL1-portadaOP3-1-247x350.png>

Tinto Brass

Director italiano de cine erótico, lo más destacado de su trabajo para el proyecto es la manera en que compone los elementos dentro de sus escenas eróticas explícitas en donde busca siempre la armonía de la relación entre los elementos ya sea en su forma como en el tratamiento del color, creando escenas técnicamente muy ricas con un gran valor artístico siendo filmes donde muestra explícitamente relaciones sexuales coitales.



Imagen 24. Parte de Caligula. Tinto Brass. 1979.

Recuperado de:

<https://35mm.es/wp-content/uploads/2020/06/Tinto-Brass-caligula-300x145.jpg>

CAPÍTULO I: DESARROLLO TEÓRICO-CONCEPTUAL

Cultura

Una disertación adecuada para definir cultura, concepto que resulta medular para este proyecto, se ha encontrado en el diálogo del curso “Representaciones culturales de las sexualidades” impartido por la profesora Meri Torres del Departamento de Filología española de la Universitat Autònoma de Barcelona, donde expone definiciones de cultura desde la antropología con la definición de Margaret Mead y desde la sociología en la definición de Raymond Williams.

Torres analiza la definición de Mead cuando está comenta su propuesta, en la que la cultura es el comportamiento que aprenden los individuos en sociedad, ya sean grandes o subsociedades, a lo que agrega que “es un conjunto de prácticas adquiridas por tanto no es natural si no que es adquirido y compartido por una comunidad” (Torres, Representaciones culturales de las sexualidades comunicación personal, 13 de julio 2016). De este modo, a la cultura la componen rasgos preconcebidos pertenecientes a determinado entorno, sus ideologías, costumbres y formas de percibir la vida; son producto del imaginario social, en la que se incluyen las artes, las letras y los modos de vida personal y en conjunto, que mayormente proviene de las instituciones productoras de discurso como la familia, las instituciones educativas, la iglesia y las dependencias gubernamentales encargadas de difundir lo que estas crean conveniente difundir, en el caso de Costa Rica por ejemplo el Ministerio de Cultura y Juventud, el Ministerio de Educación y el Ministerio de Salud.

Esto último refiere a la dimensión colectiva de la cultura, analizada por Torres al hablar sobre la definición de cultura de Raymond Williams, en la que estipula que “la cultura incluye la organización de la producción, la estructura de familia y la estructura de las instituciones que expresan o rigen relaciones sociales” (Torres, 13 de julio 2016). Aunque existan entidades encargadas de producir discursos culturales en la realidad del colectivo todos los involucrados en ese entorno son productores de cultura, gracias a eso pueden surgir centros de producción cultural diferentes a lo que las instituciones proponen, pero dentro del entorno que estas controlan, lo cual hace que la cultura este un constante e inevitable intercambio entre los distintos discursos normativos y las diferentes propuestas alternativas que surgen como influencia recíproca en una región determinada.

Cultura costarricense

Es importante definir esto ya que la ambientación, situaciones y registros de habla de este proyecto estarán basados en la cultura costarricense, tomando en cuenta las distintas zonas culturales y las características de su arquitectura, costumbres, léxico, cánones anatómicos y apariencia, en general, de las personas autóctonas.

La cultura costarricense ha sido un tejido que se ha ido formando con objetos y símbolos de otras culturas, tal como explica Pacheco (2012): “Todos los pueblos de Costa Rica, ya sean rurales o urbanos, presentan en mayor o menor grado un complejo mosaico de elementos culturales provenientes de distintas tradiciones, regiones geográficas, edades y

géneros.” (p.25). Esto crea una red de distintas agrupaciones culturales, ya se den estas por línea de pensamiento o actividades afines.

De las distintas agrupaciones culturales que están presentes en Costa Rica, la zona que sirve de referencia para la construcción de los guiones, contextos y las situaciones que se presentan es la que comprende la del Gran Área Metropolitana o Valle Central, sin embargo, a medida que avance el proyecto se irán tomando en cuenta otras zonas culturales que sirvan de referente para ambientar y contextualizar las historias tomando en cuenta un aspecto muy importante de su discurso sobre la multiculturalidad.

Pese a que Costa Rica sea una zona con diversidad cultural tangible e innegable, una nación multicultural, la tendencia del multiculturalismo solamente acepta la diversidad cultural en su dimensión simbólica o estética, pero impone una sola perspectiva económica y sociopolítica. (Pacheco 2012, p.25)

Esta perspectiva dominante incluye, dentro de sus medios de perpetuación, una concepción de la sexualidad que le es útil y que se basa en roles de género preestablecidos. En Costa Rica la sexualidad hegemónica sigue tendiendo al machismo tal y como lo revela la *Segunda Encuesta Nacional de Salud Sexual y Reproductiva* a cargo del Ministerio de Salud de Costa Rica y otras entidades en el año 2016 cuando dice en su apartado de violencia sexual que “en general y, en consistencia con los hallazgos de la encuesta anterior, las mujeres siguen siendo más victimizadas que los hombres tanto en sus lugares de trabajo o

estudio como en los demás lugares públicos” (*Segunda Encuesta Nacional de Salud Sexual y Reproductiva*, 2016, p.38).

Aunque también señala que en ambos sexos se presentan muchos casos de conductas sexuales no consentidas, lo que podría indicar que en Costa Rica el hecho de que una relación sexual de cualquier tipo deba ser con consentimiento pleno de los involucrados aún no ha sido bien asimilado y necesita interiorizarse mejor en la sociedad. Para poder entender mejor el porqué de este tipo de conductas, es necesario profundizar en algunos conceptos sobre la sexualidad humana comenzando por la noción básica de erotismo y sus implicaciones en la vida de los seres humanos.

El erotismo

Una definición general que introduce a la concepción de erotismo de este proyecto, la aporta la Organización Panamericana de la Salud cuando afirma: “El erotismo es la capacidad humana de experimentar las respuestas subjetivas que evocan los fenómenos físicos percibidos como deseo sexual, excitación sexual y orgasmo y que, por lo general, se identifican con placer sexual” (OPS, 2000, p.5). Dicha definición de erotismo resulta ser ampliamente subjetiva, dado que tiene que ver con la percepción de cada quien y lo que origina la manifestación física de ese deseo; es decir, cada quien juzga si una situación o comportamiento determinado le resulta o no erótico. Georges Bataille, antropólogo y filósofo francés y uno de los pensadores que más han tratado el tema, refuerza esta definición al

afirmar que la diferencia entre erotismo y sexualidad básica se da por tanto el erotismo es una búsqueda psicológica del placer, mediante estímulos subjetivos que no contempla en sus objetivos la reproducción y los del cuidado de los hijos.

Bajo esta premisa podríamos entender al erotismo como una construcción sociocultural humana, que nació de la interpretación individual de cómo abordar las pulsiones humanas intrínsecas entorno a la sexualidad. Esto diferencia al ser humano de los animales, tal y como lo afirma Bataille cuando establece: “La elección humana difiere de la elección del animal: apela a esa movilidad interior, infinitamente compleja, que es propia del hombre” (Bataille, 2007, p.20). Al ser intrínseca de la humanidad también es diferente siempre, ya que no existe un ser humano exactamente igual al otro; es decir, el erotismo humano resulta algo más bien relativo tanto por los diferentes entornos y contextos en los que se ha de construir, como en la vivencia interna de cada persona, ambas son subjetivas y ambas lo construyen y definen.

El erotismo vive, moviliza y viene de la experiencia interior de cada ser humano, a pesar de que sus objetos de deseo suelen estar en el exterior de las personas, son las subjetividades de estas las que los vuelven sujetos y objetos eróticos, según Bataille.

La elección de un objeto depende siempre de los gustos personales del sujeto; incluso si se dirige a la mujer que casi todos elegirían, lo que suele entrar en juego es un aspecto intangible, no una cualidad objetiva de esa mujer. (2007, p.20)

Que el erotismo sea parte del yo personal de cada quien, es una idea compartida entre autores que han discernido sobre el tema, tal como Carl Jung, psicólogo pionero del psicoanálisis, quien además de tratar la sexualidad humana como científico y médico, la analizó e interpretó también desde las ciencias humanas. El erotismo tiene su génesis en el espíritu humano, que vendría siendo el equivalente a la interioridad de Bataille, no obstante Jung pensaba que el erotismo también reside en el instinto, en la pura naturaleza, ya que el cuerpo animal que todos poseemos tiene su instinto y este es imprescindible para la vida, así dice que el erotismo, aunque tenga parte de su origen en el espíritu humano, se da en plenitud solamente cuando está en armonía con su instinto animal.

El erotismo es algo sospechoso y siempre lo será, diga lo que diga cualquier futura legislación sobre el tema. Pertenece, por un lado, a la naturaleza animal originaria del hombre, la cual subsistirá mientras el hombre posea un cuerpo animal. (Jung, 2000, p.49)

Por lo tanto, el erotismo se da en plenitud cuando se encuentra en equilibrio entre su lado humano racional-espiritual y su instinto natural. Para Jung, poseer mucha fuerza animal sin control debilita al sujeto racional-espiritual y de manera opuesta, mucha subjetividad y sobre-control hace padecer al ser animal intrínseco.

Esa naturaleza que caracteriza parte del sujeto erótico, al ser intrínseca al ser humano, se convierte en algo de lo que no se puede escapar, tiene la fuerza de la naturaleza general de

la que provienen todos sus instintos básicos, una superpotencia, dice Jung, y que tratar de luchar contra ella escapándose de sus demandas y necesidades, podría interferir en el desarrollo óptimo de las personas (Jung, 2000, pp.50-51)

Lo anterior lo complementa Bataille cuando dice: “Hay en la naturaleza, y subsiste en el hombre, un impulso que siempre excede los límites y que sólo en parte puede ser reducido” (Bataille, 2007, p.28). La superpotencia de Jung y el impulso natural de Bataille refieren en este caso a la misma característica, una fuerza imposible de controlar en su totalidad pero que se puede limitar o reducir como apunta Bataille y así dar a la sociedad una sensación de control sobre la sexualidad, ya que reduce el miedo e incertidumbre que su condición de fuerza natural puede generar. Esa poca reducción o limitación refiere al control o lo que sería lo mismo la razón; a la naturaleza se le llama violencia ya que dice que en sí misma esta es violenta por su tendencia al caos incontrolable y caprichoso. Del intento de regulación y control de la razón sobre esa naturaleza violenta es que nace la prohibición, de la necesidad como se dijo anteriormente de reducir el miedo que se tiene al erotismo por ser una fuerza inmensurable, lo cual genera por consecuencia un miedo en el ser humano hacia su propio deseo.

El proyecto necesita entender al erotismo desde sus implicaciones para los seres humanos, individual y socialmente y por eso es importante analizar el origen del miedo de donde aparece lo prohibido, esto con el propósito de tener una visión lo más amplia posible que permita escoger adecuadamente los temas a tratar y el modo de presentarlos.

También es importante tenerlos en claro para el proyecto en especial lo referente a lo que no se permite o no es bien visto ya que a partir de lo que la sociedad occidental especialmente la costarricense contemporánea, va a concebir subjetivamente como prohibido, desde de su miedo a lo incontrolable, es que el trabajo va a crear sus guiones, personajes y ambientes, para ello se define a continuación lo prohibido desde su planteamiento básico.

La concepción de lo prohibido

El concepto de prohibición expuesto principalmente por Bataille, trata sobre aquello que limita la sexualidad de la ciudadanía a determinado marco de acción a nivel cultural, social y jurídico, y es la herramienta que le permite a la hegemonía patriarcal forjar y mantener una práctica sexual humana que sirva a sus intereses particulares, lo cual se va a desarrollar más adelante.

Para entenderla desde su raíz, se explicará a través de la relación de tres conceptos claves: la muerte, la violencia y el erotismo; tomando en consideración la postura de Bataille quien creía que los tres tienen las mismas características en su relación entre sí y en cómo las percibe el humano (Bataille, 2007, pp.12-18) esto con intención de llegar a entender mejor los motivos de la prohibición.

El trabajo al tener inherentemente reglas para su desarrollo, dotó a la humanidad de razón una vez este lo descubriera en la prehistoria, le enseñó lo que es el orden algo que podía

controlar y manejar pero no pudo incorporar en ese control a la muerte y a la violencia que son entrópicas. Ambas fuerzas junto a la de su propia sexualidad le resultan al ser humano más grandes en comparación con su autopercepción, es decir le son incontrolables.

Asimismo, la humanidad ya había desarrollado, por medio de la misma razón, una conciencia sobre la muerte y un temor hacia ella. Gracias a ese temor al descontrol que caracteriza a la muerte, los seres de aquella época lo relacionaron con el desorden de la violencia y por esto temieron a todo lo que no se pudiese controlar totalmente, tal como la muerte, la violencia, y por consecuencia también el erotismo que goza de la misma falta de control absoluto por parte del ser humano. Ese desorden podría alterar de forma no controlada, el avance del orden que el hombre estaba experimentando o como ilustra Bataille, “Ciertamente, la muerte difiere, igual que un desorden, del ordenamiento del trabajo; el primitivo podía sentir que el ordenamiento del trabajo le pertenecía, mientras que el desorden de la muerte lo superaba” (Bataille, 2007,p.32).

A pesar de ese sentimiento de amenaza a lo que los humanos subjetivamente iban construyendo como un concepto básico de orden, el enfrentarse a una amenaza potencial que se concibe así por ser algo que no puede controlar ni manejar dentro de los lineamientos de orden que se ha impuesto, existe una especie de nostalgia por la animalidad de donde procede esa misma amenaza, ya que en esta se puede sentir plenamente libre, el sentimiento que podría generar en el ser humano una situación en la que pueda dejarse ir solo por instinto y actuar sin responsabilidad fuera de la razón, liberarse de la responsabilidad de tener que controlar el entorno y a sí mismo. Esto genera un goce tal que provoca en el ser humano una

angustia cuando está en imposibilidad de volver a aquel estado natural. Poder acceder a ese regreso al instinto básico por algún lapso, caer en el desorden animal es lo que anhela también cada sujeto; esta vuelta al instinto cuando es guiada por la razón, que a su vez debe dejarla fluir, es decir el encuentro equitativo entre naturaleza y razón es donde está el erotismo pleno del ser humano. Belén Castellanos, profesora de Filosofía de la Universidad Complutense de Madrid, explica lo anterior, en un fragmento de su ensayo acerca de la obra de Bataille, cuando afirma que la humanidad “busca una especie de reencuentro, de recuperación de la animalidad, que ya no es tarea animal sino, propiamente humana” (Castellanos, 2010, p.2). Es una tarea consciente del ser humano vivir tratando de mantener el equilibrio entre su orden, su ser racional y su vuelta al desorden, su animalidad.

Esa animalidad a su vez al ser en sí misma la naturaleza incontrolable está relacionada con la muerte y la violencia, por tal las prohibiciones ligadas a estos dos factores también lo están también con el erotismo, tal como indica Bataille, “La prohibición elimina la violencia, y nuestros movimientos de violencia (y entre ellos los que responden al impulso sexual) destruyen en nosotros el tranquilo ordenamiento sin el cual es inconcebible la conciencia humana” (Bataille, 2007, p.27).

Correspondiente a esto, el filósofo, teórico social y psicólogo Michel Foucault, autor destacado de obras que hablan de la sexualidad en occidente, plantea que esa conciencia que pone orden y por lo tanto regula la sexualidad, haciéndola normativa, o sea la que se considera legal y socialmente correcta en occidente, es producto del imaginario de unos cuantos que han moldeado la cultura y la conducta según sus intereses particulares.

Según Foucault, después del siglo XVII, con la época victoriana, se sentaron las bases de la sexualidad normal que hoy percibimos como tal. Estas, según él, sirven como mecanismo de control del sexo y, por ende, control de la vida en general. Foucault habla del impulso sexual humano y su concepción general cuando explica.

Para dominarlo en lo real hubiese sido necesario primero reducirlo en el campo del lenguaje, controlar su libre circulación en el discurso, expulsarlo de lo que se dice y apagar, las palabras que lo hacen presente con demasiado vigor. (Foucault, 1998, p.13)

A esos controles se fueron añadiendo y quitando normas, tanto legales como socioculturales, según transcurrían los fenómenos sociales e históricos, esto por medio de campañas sistemáticas, que según Foucault están más allá de la misma norma moral religiosa y tiene que ver con hacer que la sexualidad de la gente sea la correcta en pos de intereses económicos y políticos de las élites.

Las conductas al ser aprendidas desde la infancia, como es natural, no son percibidas como imposiciones, esto es lo que Foucault llama la *hipótesis represiva*, el poder ejercido de forma sutil y de manera ideológica, ya que es más efectivo que hacerlo a la fuerza.

Todos esos elementos negativos —prohibiciones, rechazos, censuras, denegaciones— que la hipótesis represiva reagrupa en un gran mecanismo central destinado a decir no,

sin duda sólo son piezas que tienen un papel local y táctico que desempeñar en una puesta en discurso, en una técnica de poder. (Foucault, 1998, p.10)

En lugar de obligar y reprimir violentamente, se convence a la masa desde la niñez, por medio de la repetición de mensajes en las instituciones sociales que han de formar su criterio y sistema de valores, como lo son la familia, la iglesia, el centro educativo y otras personas de su entorno inmediato; se les educa o programa que su sexualidad no es libre, sino que es preconcebida por la sociedad, logrando con esto que los individuos acepten su sumisión a la voluntad de la política y la economía, por voluntad propia. Cuando los individuos quieran salir de esta línea establecida para vivir su sexualidad sufren represión, ya que su sexualidad no es la que sirve al aparato económico y político, de los que ostentan los mandos en esas áreas.

Por lo anterior, el común social tiende a pensar que la ruptura de esas prohibiciones impuestas como verdades absolutas van en contra de la misma naturaleza humana, por eso para Bataille, las prohibiciones carecen de una lógica frente al propio sentido común y por tanto, son irracionales desde su punto de vista. “Lo que hace difícil hablar de la prohibición no es solamente la variabilidad de sus objetos, sino el carácter ilógico que posee.” (Bataille, 2007, p.46).

Cuando la norma, ejerciéndose esta con las leyes constitucionales o las sociales no vaya paralela al instinto, va consecuentemente en su contra y, por ende, obedecerla significa reprimir la naturaleza animal. Esa sensación de represión ha sido la tónica de la moral que ha

influido mayormente en occidente y que ha forjado sus estatutos tanto legales como sociales. La moral ascética, donde el instinto básico carece de valor y es despreciado, dicta que la vida espiritual correcta es la que se vive a través del sufrimiento y privación de la carne, despreciando al cuerpo físico, ya que este es parte del mundo físico material, el cual es abominable y corrupto o como lo ilustra Friedrich Nietzsche, uno de los grandes críticos de la cultura occidental cuando establece.

Mientras que toda moral noble brota de un triunfante decir sí a uno mismo, la moral de esclavos dice de antemano no y este no es su acto creador. Esta inversión de la mirada que instauro valores, esta necesaria dirección hacia fuera en lugar de hacia atrás, hacia sí mismo, pertenece precisamente al resentimiento. (Nietzsche, 2003, p.78)

En esta línea, lo que Nietzsche llama “moral de esclavos” corresponde a la moral ascética y aquí explica cómo nace de una visión negativa y pesimista de la propia percepción personal, de la negación o el maltrato hacia el propio ser y el instinto que lo hace un ser vivo.

Mientras que toda moral noble nace de un triunfante sí dicho a si mismo, la moral de los esclavos dice no, ya de antemano, a un "fuera", a un "otro", a un "no-yo"; y ese no es lo que constituye su acción creadora. (Nietzsche, 2010, p.18)

Los orígenes de estos valores se encuentran en los códigos morales judeocristianos, la ley de la iglesia de influencia y origen judeocristiana. A estos, el común social tiende a verlos como valores morales absolutos, gracias a lo que explica la hipótesis represiva que fue mencionada anteriormente, ya sea que lo transgreda o la cumpla, los individuos tienden a aceptarla como verdad incuestionable.

Esta moral del mundo occidental, nació en las formas de gobernar de la Iglesia que controló a nivel político, cultural y económico esta parte del mundo en el pasado y con esto sentó las bases de la sociedad occidental actual que aún conserva su influencia. Describir esta moral es imperante para el proyecto puesto que es esta la que directamente ayuda a que las personas rechacen o acepten determinadas conductas sexuales, o sea desde donde va comenzar a conceptualizarse la transgresión que se va a ver reflejada en la confección de las historias del proyecto, va a darse esta transgresión a partir del grupo de lineamientos morales judeocristianos que de fondo causan que las personas se vean obligadas a reprimir muchos comportamientos y actitudes propias de su erotismo subjetivo personal, causando un sufrimiento que según esta moral es necesario para la redención, o lo que Nietzsche refiere como “el sufrimiento del hombre por el hombre, por sí mismo, resultado de una separación violenta de su pasado de animal” (Nietzsche, 2001,p.53), entre las que destacan el pudor por el cuerpo además del dominio del hombre sobre la sexualidad de la mujer en unión monógama y el ver como abominable o anti natural cualquier otra relación sexual que no sea heterosexual y en pareja, esto se va a tratar más adelante cuando se indague en los motivos para que se den cierto tipo de prohibiciones.

La moral de la que estamos hablando Nietzsche estipula que nació de los judíos, fue heredada a los cristianos y de ellos a todo occidente además le llama una moral de esclavos; una serie de normas que hacen legítima su condición de opresión y que ellos obedecen, corrompiendo, según él, los valores más nobles del ser humano íntegro y satisfecho con su humanidad (Nietzsche, 2010, pp.18-20). Asimismo, habla que los profetas del judeocristianismo “han fusionado en uno ‘rico’, ‘ateo’, ‘malo’, ‘violento’, ‘sensual’ y por primera vez acuñaron la palabra ‘mundo’ como epíteto de oprobio” (Nietzsche, 2001, p.105), esto es importante mencionarlo puesto que da muestra de cómo la religión a través de los valores de su moral de esclavos convierte a algunas actitudes contrarias a sus intereses como el ateísmo o la sensualidad en lo malo o nocivo a través de la relación de estos con elementos negativos, un ejemplo actual de este mismo proceso se puede ver cuando grupos conservadores tratan de relacionar el discurso de los activistas pro diversidad sexual con grupos de pedófilos, tratando de crear la imagen de un enemigo público sobre los primeros apelando a una falsa relación creada con el fin de marcar “lo bueno” de “lo otro” a conveniencia, este proceso es el que ha llevado a que la sociedad actual en general conciba los comportamientos sexuales alternativos que este proyecto está interesado en visibilizar como “lo otro” lo que no es normal y por ende es enfermo o hasta abominable. En ese proceso el deseo y el instinto son relacionados con lo malo y reprobable por parte del ente de control judeocristiano, lo que no va a generar estatus ni bienestar en esa sociedad. La palabra mundo es la carne, la materia, lo físico, lo cual resulta, para Nietzsche, una ideología de odiarse a uno mismo o de aprender a gustar y amar el daño propio, por lo que podríamos concluir

entonces que esta línea moral atenta contra la unión en equilibrio y aceptación mutua del espíritu y la razón con el instinto básico animal, estado que propicia al erotismo en estado pleno, tal como se apuntó al inicio de este apartado.

Este tipo de moral influye sobre la población en Costa Rica y se puede ver reflejado a criterio de este proyecto en muchas actitudes como los ataques a las personas transgénero, el acoso sexual a las mujeres o los discursos de odio que lamentablemente una buena parte de la población maneja entre justificaciones rebuscadas de porque las minorías sexuales deben ser consideradas como personas que padecen patologías, hasta los insultos explícitos y amenazas verbales que buena parte de esta población podría recibir a diario, las normas de la moral religiosa están tan inmersas en el colectivo como verdades de bien absolutas, que muchas personas que las profesan y tienen este tipo de actitudes destructivas sienten que están realizando una acción positiva cuando se manifiestan de esta forma y es ahí donde a criterio del proyecto radica su peligro.

Cuando existen este tipo de normas represoras del instinto, al cual todas las personas deberían poder acceder sanamente, existe también como consecuencia y respuesta la transgresión, que vendría siendo en este caso la búsqueda de la liberación de esa imposición difícilmente percibida. Esta transgresión se da cuando se sigue al instinto por encima de lo que la moral dicte, lo que genera placer, sobre lo cual Bataille sostiene que “Bajo el impacto de la emoción negativa, debemos obedecer la prohibición. La violamos si la emoción es positiva” (Bataille, 2007, p.47). Sin embargo, esta transgresión no es en sí animal, se elige con la razón. Transgredir como un acto de inteligencia ante el intento de represión de una

parte vital de sí mismo; es decir, el hacer la ruptura con alguna parte de lo prohibido, acto que según Bataille no es violencia, no es animalidad, sino un acto consciente, propio de las personas susceptibles a la razón, el sentido común y que buscan el bienestar propio.

Entonces, el concepto de erotismo dependerá no solo de lo que asuma internamente cada individuo como erótico o no erótico y su conjunción con el instinto básico, sino también de lo que cree que debería ser el erotismo correcto según su sistema de valores y moral construida. El erotismo puede entonces volverse un conflicto cuando alguno de estos elementos no está en armonía con los otros, cuando hay animalidad sin control, cuando hay demasiada limitante y no se puede acceder plenamente al estado básico o cuando estos dos se encuentran en equilibrio, pero no concuerdan con el sistema de valores de la sociedad donde están; en este último caso se puede optar ya sea por el intento de supresión del erotismo propio o la transgresión a la norma. También entra a mediar el nivel de tolerancia que tiene un ser humano para con comportamientos que no practica o que no van con su sistema de valores aprendido, ya que el conflicto propio podría generarse no solo por el erotismo individual, sino también por el de alguna otra persona.

Se puede concluir entonces que la definición general de erotismo que será manejada en este proyecto es, en síntesis, la que ha de abarcar toda actividad sexual que busque provocar una respuesta sexual positiva, desde los rituales de acercamiento y provocación, hasta la consumación coital y posteriores, incluyendo la masturbación. Es decir, el deseo y la excitación subjetiva que guía y se acompaña de la naturaleza animal que le da sentido y que, además, ha tratado de ser estandarizada por la ley y la sociedad, forjándose esta entre lo

correcto e incorrecto, lo subjetivo y lo que se enseña como norma sexual. Existen comportamientos eróticos que naciendo de lo subjetivo y estando en armonía con el instinto pueden generar menos o del todo no transgredan la prohibición del pudor, pero son los comportamientos que cumplen con el equilibrio naturaleza-razón y que transgreden la prohibición los que interesan a la consecución de este proyecto, los que se generan desde lo que no se acata, el erotismo que genera la prohibición y que da lugar a que nazcan el morbo y la obscenidad.

De lo transgresor a lo obsceno

Las transgresiones que suelen ayudar al incremento del deseo erótico han sido tratadas en parte por Umberto Eco, célebre escritor de semiótica y comunicación, cuando afirma: “En las culturas en que domina un fuerte sentido del pudor, se manifiesta el gusto por su violación, a través de lo opuesto al pudor, que es la obscenidad” (Eco, 2007, p.131). La transgresión entonces toma otro nombre que es la obscenidad. Ambos conceptos significan la ruptura del lineamiento normativo y, por tanto, todo acto y producción que exprese esta ruptura será dotado por el común social con bajos calificativos. Entre lo que corresponde a estos objetos dignos de censura según lo normativo se incluyen desde realizar los actos censurables, hablar de ellos y hasta representarlos mediante alguna expresión artística. Las normativas del común histórico cultural que definen lo que es obsceno, transgresor y censurable vienen dadas por un modelo de organización social y cultural que ha sido dominado principalmente por una

visión masculina heterosexual específica basada en roles de género a la que podemos llamar patriarcado.

Patriarcado

Es importante definir este concepto, ya que es a partir de ahí que este proyecto y la obra que resulte de su desarrollo, van a comenzar a transgredir para construir las historias que irán narradas en las viñetas y, en este caso, las normas que tienen que ver con el comportamiento sexual. Lerner (1986) manifiesta:

Patriarcado en su definición más amplia, es la manifestación y la institucionalización del dominio masculino sobre las mujeres y los niños de la familia y la ampliación de ese dominio masculino sobre las mujeres a la sociedad en general (p.3).

La definición, aunque se le considere verdadera, es insuficiente en cuanto a que no contempla aspectos como que el mismo hombre es dominado por este sistema, lo que pasa es que el patriarcado tiene su propia definición de lo que es un hombre la cual se estará definiendo más adelante, y según los gustos y necesidades de este específico tipo de hombre es que se rige la sociedad en general a la que ampliaron su dominio. Un complemento lo podemos encontrar en las palabras de Dario Yaparíé, quien afirma.

Además, dicho sea de paso, se aprecia que, en occidente, no sólo la mujer ha padecido los embates de la cultura patriarcal, sino también el hombre, a pesar de que de él manan las estructuras de la misma, el hombre mismo ha sido sujeto y objeto de su creación cultural. (Yaparié, 2012, p.4)

Con respecto a su origen y desarrollo del patriarcado hay diferentes opiniones que surgen a partir del estudio antropológico. Algunas de estas intentan validar al patriarcado como un hecho evolutivo y natural, otras en cambio proponen que en las sociedades antiguas la repartición de roles y el estatus era equitativo y funcional; sin embargo, la mayoría concuerda con que este modelo se ha ido instaurando a través del tiempo: “El periodo de la formación del patriarcado, no se dio de repente, sino que fue un proceso que se desarrolló en el transcurso de casi 2500 años” (Lerner, 1986, p.5). Ante esto, en el proyecto se considera al patriarcado como una construcción histórica y no como un sistema natural de organización de la vida.

Este modo de concebir la sociedad se encuentra presente y perpetuándose en los distintos aspectos que componen la vida humana en sociedad, por tanto, en este proyecto consideramos fundamental la conceptualización del patriarcado como un fenómeno social, político, histórico y cultural, que regula todos los ámbitos de la vida humana (Amorós, 1991,p.6). Como resultado, los valores del patriarcado están inmersos en la parte más visible de la producción artística, hablando de cantidad de gente a la que se tiene alcance para llevar el mensaje; la obra complaciente con el oficialismo donde se pueden hallar estos valores.

El patriarcado, al ser un sistema instaurado a través de tanto tiempo y por medio de instancias presentes e inherentes, se encuentra muy inserto en la mentalidad colectiva y al venir de ideas tan antiguas se vuelve una ideología aceptada por coerción y consentimiento, o sea el poder ejercido de forma sutil y de manera ideológica como dice la hipótesis represiva (Foucault, 1998, p.12), una de estas instancias de control es por ejemplo el idioma, desde la terminología científica, pasando por el uso común hasta características como el uso del masculino para referirse a un grupo compuestos por ambos sexos, van enfocadas en poner todo lo que no sea el sujeto masculino hegemónico en un segundo plano. El lenguaje al ser también gestor de realidades influye en la construcción de las relaciones sociales y por tal es importante tener en cuenta que desde este se construye el discurso hegemónico, para los diálogos de los personajes en la historia esto es importante tenerlo en cuenta, a la hora de crear los guiones el lenguaje va a ser determinante para conseguir el objetivo específico que se plantee lograr con cada historia.

A propósito del lenguaje como herramienta del patriarcado, en Costa Rica pasa, al igual que muy probablemente en el resto de Latinoamérica, que existen muchos hombres utilizando el medio lingüístico entre otras formas para intentar dominar el espacio sobre todo de las mujeres, esto se evidencia en el acoso verbal que ellas sufren todos los días, no es gratuito que se haya aprobado en la asamblea legislativa bajo el Expediente N.º 20.299 una ley especial en contra del acoso callejero y que solo está esperando al día de hoy la ratificación del poder ejecutivo. Este ejemplo es una muestra de cómo el sistema de valores patriarcales influye en el modo de vida costarricense, de qué tan insertos están en la

mentalidad colectiva, este proceso se da según Amorós cuando: “el control es ejercido a través del modelado de los deseos de los seres humanos y de este modo, la agresión no es necesaria debido a la manipulación de las pulsiones y los afectos” (Amorós, 1991, p.6). Entonces los aspectos negativos que puedan traer los valores patriarcales, al estar estos factores tan presentes desde las bases de la organización social, suelen percibirse como correctos, aunque se genere algún perjuicio personal o social.

A criterio de este proyecto, existen determinados valores del patriarcado que resultan especialmente limitantes en cuanto a la forma de vivir la sexualidad y, por ende, se les valora aquí como perjudiciales:

- a. **El papel inamovible del hombre como sujeto dominante:** Esto impide que los hombres que en su personalidad no manejan tanto comportamientos dominantes o activos expresen de manera sincera su sexualidad y tengan hasta esconder gustos eróticos no alineados con el ideal de “macho dominante”, en este caso en el proyecto se van a representar de manera positiva comportamientos diferentes a esta concepción en hombres, el ideal masculino no será impedimento para mostrar la sexualidad sensata de ninguna persona.
- b. **El papel de la mujer como sujeto pasivo:** De la misma forma que con el rol impuesto a los hombres, a las mujeres que por su personalidad poseen gustos más inclinados a lo activo o dominante no se les va a limitar por eso dentro de las historias, todo lo contrario, se incentivará la representación de mujeres mostrándose fuera de los roles sumisos a los que se les ha relegado. Este punto y el anterior se

estarán tratando a detalle más adelante en las secciones de heteronormatividad y construcción patriarcal del género.

c. La unión hombre mujer como única expresión sexual aceptada: La sexualidad es sumamente amplia y reducirla a esta expresión significa invisibilizar todas las demás o relegarlas a la etiqueta de lo “otro” o “lo extraño”. Por eso en el proyecto se van a mostrar representaciones de varias formas de relacionarse sexualmente además de la tradicional hombre y mujer con roles definidos, en un marco de igualdad y vistas de manera positiva.

d. La imposición de la monogamia como ideal sobre todo a la mujer: Las relaciones monógamas aunque han acompañado a la humanidad desde hace mucho tiempo, no dejan de ser un constructo social que no tiene que ver con alguna pulsión natural en todos los casos, por eso en este proyecto se cree que la imposición de las relaciones monógamas para todas las personas constituye un acto que potencialmente puede ir en contra del instinto animal del que deriva el erotismo personal y por ende limita al erotismo en general a expresarse de manera sensata. El patriarcado además necesita a la mujer atada a un hombre por motivos tanto económicos como hegemónicos, y en la medida de lo posible que ambos sujetos estén bien comprometidos a mantener la relación monógama aunque al hombre se le den más concesiones en este apartado. Basta con ver la manera diferente en que se le juzga a una mujer cuando entabla una relación fuera de la que tiene con su pareja, que la forma en que se juzga a un hombre cuando pasa por la misma

situación. Por esta razón en el proyecto se van a presentar escenas entre más de dos personas con el mismo positivismo que ya se ha dicho va usarse para mostrar los comportamientos alternativos, además en un futuro se planea mostrar situaciones de tipo cotidiano donde interactúen esas relaciones de más de dos personas también vistas desde la óptica de lo común, trivial y autentico.

Estos factores que se acaban de analizar se deben entonces considerar, a criterio de este proyecto, como un problema que está encarnado en las sociedades que lo tienen. Por esta razón la transgresión puede ayudar a construir nuevos valores sociales que correspondan mejor a la plenitud del ser humano.

Históricamente el patriarcado ha ido imponiendo una visión particular de hombre que está por encima de las personas que no se acojan a este modelo, sean hombres o mujeres y que tiene como medio para perpetuarse, tal como estipula Amorós: “La violencia represiva para mantener el orden supuestamente natural del sistema, aunque ya de por sí sus bases sean violentas por el hecho de re-ubicar a los seres humanos en espacios según el sexo” (Amorós, 1991, p.2). De esta forma la identidad propia se ve permeada por un sistema que preestablece una categorización rígida e inflexible y a cada categoría le asigna roles, ya que.

Una de las formas de estructurar el poder en una sociedad patriarcal es la asignación de roles y estereotipos. Estos vienen a otorgar a los núcleos sociales determinadas

características que no reflejan los valores y virtudes predominantes en esa sociedad.

(Jiménez y Quesada, 1996, p.14)

Como consecuencia de lo anteriormente mencionado, la sociedad se jerarquiza, se le da importancia o se les minimiza a los sujetos solo por el hecho de haber nacido con un determinado genital o expresar su identidad de una forma u otra.

Heteronormatividad

Se define como la manera en que el patriarcado concibe la sexualidad y de cómo la instituye como norma para el comportamiento sexual de las sociedades donde domina o tiene influencia. “Para reforzar la formación ideológica patriarcal es necesario mantener a la población ignorante de los avances científicos en el estudio de la sexualidad” (como se cita en Monge, 2003).

El discurso heteronormativo de la sexualidad se debe identificar desde los elementos que le importan y sus objetivos. La sexóloga francesa Valerie Tasso, habla de estos elementos al afirmar que la sexualidad heteronormativa refiere a una sexualidad coitocéntrica, falocéntrica y basado en el binomio pareja, en otras palabras, centrada en el gusto, satisfacción y necesidades del hombre patriarcal heterosexual modelo que más adelante se estará definiendo.

Para el patriarcado, el sexo de asignación biológica es una categoría social impregnada de política, por lo que le usa para designar los roles sociales y con esto sexuales.

“El patriarcado somete a las mujeres al poder masculino a través del dominio sexual y puede estar respaldado por el consenso o la violencia” (Amorós,1991,p.39). Dentro de este sistema, la mujer no solo es social sino sexualmente sometida a la voluntad del hombre patriarcal, minimizándola como persona, ya que no puede acceder a los derechos sexuales sobre su vida y su cuerpo si no están consentidos por el varón.

La función reproductiva de la mujer es la que le da valor y uso a su sexualidad, otras formas de vivirla son sospechosas ya que “en este modelo la mujer es vista como un ser de segunda clase, con una sexualidad maligna que debe reprimirse, y limitada a dar placer e hijos al hombre” (Monge, 2003, p.101). Las mujeres que deciden no poner su sexualidad al servicio de los valores descritos anteriormente del modelo heteronormativo, tienden a manifestar esta sexualidad calificada como maligna, incorrecta o transgresora, disociada del hombre como eje central de esta.

El discurso normativo del comportamiento sexual se basa en el mismo modelo social general para la organización de la vida, el que dicta que el hombre es el dominante y puede ejercer violencia sin que se le reproche, en tanto la mujer debe estar sometida a la voluntad sexual de este, puesto que en estas sociedades los roles que se asignan “inducen a los hombres a ser fuertes y a las mujeres a ser débiles e incapaces de defenderse a sí mismas” (Amorós,1991,p.60). Para el patriarcado, la mujer es un objeto pasivo y esto se refleja en la conducta sexual donde la mujer pasa a ser solo un objeto de deseo y satisfacción del otro y no un ser sexuado con gustos y necesidades eróticas, sin la posibilidad de ejercer su sexualidad de manera activa. Simone de Beauvoir se refirió a esto al decir: “Entre mujeres,

el amor es contemplación, las caricias no están destinadas a apropiarse de la alteridad como a recrearse lentamente a través de ella” (De Beauvoir, 1954, p.530). Por eso es que la participación activa en el cortejo y la actividad sexual coital de las mujeres le puede resultar anormal al hombre patriarcal.

Las conductas sexuales que se alejen del discurso patriarcal en cualquier persona van a hacer que a esta se le perciba por muchos como anómala junto con las consecuencias que esta condición trae, que van desde el señalamiento por indecorosas, risibles o reprochables, hasta la marginalidad y la violencia. Según el ciudadano patriarcal estas actitudes sexuales no deberían darse y estas limitaciones pueden traer consecuencias indeseables. “Puesto que la mayoría de los países patriarcales niegan a las mujeres el control de su sexualidad, estas se ven obligadas a exponer sus vidas en abortos clandestinos” (Amorós, 1991, p.6). O también a ejercer esa sexualidad negada en el anonimato. En países como Costa Rica, esa libertad limitada se puede apreciar al notar actitudes temerosas o apáticas acerca de la propia sexualidad por parte de mujeres y hombres que no tienen una sexualidad alineada con lo heteronormativo, estos corren el riesgo de ser catalogados de forma despectiva y se les dificulta gozar abiertamente de la libertad que experimentan las personas que tienen gustos alineados al discurso heteronormativo.

Julián Monge publicó en la *Revista de Ciencias Sociales* de la Universidad de Costa Rica un análisis sobre sociedad patriarcal y censura donde habla del desarrollo de este comportamiento en Costa Rica y afirma: “En países como Costa Rica se refuerza el modelo patriarcal en todos los niveles, por ejemplo, en los textos escolares” (como se cita en Monge,

2003). Esta práctica pertenece a una de las tantas formas de ejercer sutilmente influencia sobre las masas, tal y como señala la hipótesis represiva que planteó Foucault.

El patriarcado en Costa Rica como forma de régimen social y cultural es analizado también en una investigación de Morales *et al.*, para la *Revista de Estudios de Género, La Ventana* de la Universidad de Guadalajara, acerca de la realidad de las trabajadoras sexuales en este país y su relación con el patriarcado, de donde se dice que en Costa Rica “prevalece la visión masculina como forma de percibir y construir la realidad social” (Morales *et al.*, 2003, p.135).

Gracias a la existencia de este y otros estudios sociológicos e interdisciplinarios, que ponen como punto de partida el patriarcado para analizar algún tema social en específico, este proyecto considera pertinente creer que el patriarcado es el modelo de ordenamiento social que persiste en la mayoría de la sociedad costarricense; o sea que influye mayoritariamente en su cultura y la forma en que se desarrolla, recordando también que este concepto está sujeto a determinado contexto cultural específico, “La idea de un patriarcado universal ha recibido numerosas críticas en años recientes porque no tiene en cuenta el funcionamiento de la opresión de género en los contextos culturales concretos en los que se produce.” (Butler, 2007, p.102), por tal se especifica que el concepto de patriarcado que se maneja para construir los guiones es el que influye en Latinoamérica específicamente en Costa Rica y al igual que el resto de regiones en donde existe una mayor o menor influencia del modo patriarcal de ver la sociedad, la construcción del género, su significado y

características están también concebidas bajo mucha incidencia del patriarcado, por eso se examina a continuación la repercusión patriarcal en torno al género.

Construcción patriarcal del género

La asignación a nivel social de roles de género ha estado presente muy en el pasado de las culturas que cimentaron ideológicamente lo que hoy conocemos como cultura occidental, así lo evidencia De Beauvoir cuando cita a Pitágoras al decir que “Existe un principio bueno que ha creado el orden, la luz y el hombre, y un principio malo que ha creado el caos, las tinieblas y la mujer” (como se cita en De Beauvoir, 1954, p.2). Esta frase ejemplifica la concepción básica de la que nacen los roles de género según el patriarcado, el hombre se construye bajo lineamientos que lo han de llevar a la dominación de su entorno, ya que por antonomasia para el patriarcado el hombre es el orden y la claridad y por tal de forma natural es quien debe gobernar, la mujer por el contrario al ser el caos y lo incierto es quien debe estar sujeta y sumisa porque en sí misma no es capaz de gobernarse.

La masculinidad patriarcal es básicamente una construcción social dominante sobre las otras construcciones de género. Entre las características del hombre patriarcal modelo están las de ser siempre fuerte tanto física como emocionalmente, cualquier signo de debilidad le convierte en otra cosa. “El hombre-masculino tiende a ser racional, poco emocional, independiente, es el proveedor de la familia, es dominador, fuerte” (Jiménez y Quesada, 1996, p.47).

En cuanto a la construcción de lo femenino, Jiménez y Quesada (1996) apuntan a que las características de la mujer patriarcal están relacionadas con la sensibilidad, entre más emocional mejor manifiesta ser una mujer. La femineidad se basa en la dependencia al hombre y la diferencia con los valores de la masculinidad heteronormativa de fuerza y proactividad. Se realiza cuando es madre y ama de casa, es débil, frágil y pasiva con respecto al hombre.

Lo femenino es totalmente suave e inofensivo, la mujer patriarcal es inestable en cuanto a sus emociones y debe estar sumisa por esa razón a la fuerza de un varón desde niña hasta ser adulta, sometándose primero su padre y luego su esposo. Es por esto que la falta de un compañero en mujeres adultas tiende a ser visto como una conducta no deseable, ya que se piensa que probablemente sea una mujer sin estabilidad como persona porque no hay un varón que la esté liderando. Simone de Beauvoir se refiere a esa concepción de subcategoría de persona asignada a la mujer cuando dice: “El conjunto de la civilización elabora este producto intermedio entre el macho y el castrado que se suele calificar de femenino” (De Beauvoir, 1954, p.269). Al hablar de elaboración de un producto, la autora abre una interrogante en cuanto a que si el género corresponde a factores y causas naturales o más bien es una formación cultural. Por esta razón se definirá a continuación lo que se entenderá en este proyecto por género y la teoría que lo sustenta.

Teoría de género o Teoría Queer

“Todo ser humano hembra no es necesariamente una mujer; tiene que participar de esa realidad misteriosa y amenazada que es la feminidad” (De Beauvoir, 1954, p.2). Con esta frase de Beauvoir logra señalar que existe un constructo a nivel social y cultural del género femenino, que es indispensable para que la sociedad entienda a las mujeres como tales, con este abre la oportunidad para pensar el género desde su dimensión social y personal, desde estos aportes nace la Teoría Queer.

Esta teoría apareció por medio de los estudios Queer que comenzaron a darse en Estados Unidos a partir de las ideas de Michel Foucault y la evidencia antropológica de la existencia de la homosexualidad aceptada en algunas civilizaciones de la antigüedad, lo que fue provocando la apertura de los estudios Queer o LGBTI en las universidades de ese país. La Teoría Queer es “la elaboración teórica de la disidencia sexual y la de-construcción de las identidades estigmatizadas, que a través de la resignificación del insulto consigue reafirmar que la opción sexual distinta es un derecho humano” (Fonseca y Soto, 2009, p.43). En esta se teoriza que el género está compuesto por roles y las conductas asociadas a cada uno en forma de estereotipo y se compone por construcciones sociales que se van infundiendo en la mente de las personas desde pequeños por medio de los aparatos sociales como la iglesia, el estado y la familia, así como los medios de comunicación “Aunque el género parezca congelarse en las formas más reificadas, el «congelamiento» en si es una práctica persistente y maliciosa, mantenida y regulada por distintos medios sociales.” (Butler, 2007, p.98). La

tendencia a uno u otro gusto varía dependiendo de varios factores como, por ejemplo, las variantes en la formación del feto y su nivel de hormonas, su patrimonio genético, así como el entorno de su crianza.

Esta teoría cuestiona entonces la femineidad y masculinidad típicas, percibidas como absolutas y naturales por el común, que, para Judith Butler, filósofa de importantes aportes a la teoría Queer, “Si los atributos y actos de género, las distintas formas en las que un cuerpo revela o crea su significación cultural, son performativos, entonces no hay una identidad preexistente con la que pueda medirse un acto o un atributo; no habría actos de género verdaderos o falsos” (Butler, 2007, p.275), además el incentivo social para la repetición de esas actitudes performativas va en una dirección, en la de beneficiar el concepto tradicional de sexualidad “solo funcionan exigiendo la encarnación de algunos ideales de femineidad y masculinidad, que casi siempre van unidos a la idealización de la unión heterosexual” (Fonseca y Soto, 2009, p.53). Esta teoría busca deconstruir el género y reafirmar o visibilizar las alternativas al modelo de conducta sexual y de expresión de identidad que el patriarcado ha propuesto. Para tener más claro a que se refiere esta teoría se mencionan a continuación los siguientes conceptos:

a. Identidad de género: Refiere a la impresión y experiencia interna y personal de lo que cada sujeto concibe en sí mismo como su género.

b. Expresión de género: Trata de cómo las personas expresan mediante su vestimenta, habla, gustos y demás características visibles de su personalidad, lo que entienden internamente como su género.

c. Orientación sexual: Es la afinidad sexual propia de cada individuo hacia determinado género o géneros o la ausencia de esta.

d. Sexo biológico: Determinado por el genital con que se nace. La mayoría de los seres humanos nace con pene o vagina, pero también existen personas con condiciones intersexuales.

Basándose en estos conceptos el proyecto concibió el guion del primer volumen de la serie de historietas que en adelante se van a seguir produciendo, ya que esta trata principalmente con el género en su dimensión cultural y social, o sea con las identidades y expresiones de género. Comprendiendo esto se conciben personajes en los que se denote esta característica de la personalidad. Además, al entender la orientación sexual, la identidad de género y hasta el sexo biológico como un continuo, un espectro con diversas posibilidades, el proyecto va a poseer la facultad de transitar de un punto a otro de este flujo y así contar con una vasta base temática para producir, la capacidad de poder moverse a cualquier punto dentro del espectro de las orientaciones sexuales y las identidades de género es algo que el proyecto quiere no solo utilizar de fondo temático si no como distintivo, como algo que caracterice a esta propuesta de entre los otros esfuerzos artísticos por reproducir erotismo.

Este valor está presente en la confección de las situaciones que suceden en las escenas, en la escogencia del nombre para todo el proyecto y para sus personajes, en la escogencia de la paleta de colores y la manera en que se estilizará la figura humana, siendo este factor que se quiere resaltar como distintivo el que determine dichas escogencias y formas de producir.

Para concluir este análisis de referentes teóricos, en síntesis, podemos inferir que el erotismo no solo es ampliamente diverso, sino que tiene la posibilidad de serlo más, ya que depende de factores muy particulares a cada persona y de contextos en constante cambio. Esa diversidad a través de la historia del ser humano ha sido registrada de diversas formas y con un amplio espectro de visiones, una de las maneras más apreciadas y fieles al sentimiento y expresión erótica es la representación plástica en la cual se estará profundizando a continuación.

Erotismo y Arte

Categorías Estéticas

Se mencionó anteriormente la idea de que la delimitación de lo censurable traía consigo un gusto por la violación y esto resulta en lo obsceno, así que antes de entrar a analizar a profundidad la relación entre erotismo y arte analizando el papel de lo obsceno que es una de esas categorías, la cual es paralela en concepto a lo que fue definido como transgresor. Las categorías sirven para clasificar el conjunto de experiencias que una obra evoca ya hablemos de la intención del artista o de la percepción del espectador, o sea su conjunto de cualidades propias, “la categoría de lo estético la entendemos como la cualidad de un objeto, natural o artificial, que satisface las necesidades humanas de creación, comunicación o des automatización de la vida rutinaria.” (Ortega y Soria, 2008, p.41). Estos se delimitan también con el fin dejar claro las posibles formas en que se pueda percibir y clasificar la propuesta de narración secuencial en viñetas que resulte de este proyecto y son las siguientes:

- a. Lo bello:** Trata de todo aquello que se identifica con la vida y la bondad. Refiere a aquellos objetos que parecen tener un origen divino gracias su relación con la armonía y las proporciones perfectas que suelen evocar en las personas sentimientos positivos y de placer.

b. Lo feo: Refiere a aquellos objetos que generen una sensación inquietante e incómoda, que no genera o no busca generar placer sino sensaciones desagradables que producción en las personas sentimientos de miedo y rechazo.

c. Lo sublime: Denota la máxima grandeza y virtud, el bien en su máxima expresión y mayor gloria el cual evoca sentimientos de asombro, abrumación y absoluto respeto, quien lo percibe que siente pequeño y elevado. Se refiere a los objetos que en su materialidad parece que no pueden contener toda la grandeza que están representando, ya que son una manifestación del todo universal.

d. Lo grotesco: Toma lo más mísero y lo eleva a su momento más noble; refiere a aquellos objetos de aspecto irregular, tosco, violentado, caótico, vulgar y grosero. Por sus atributos suele percibirse como algo más realista, lo carnal y lo terrenal, anteponiéndose a la divinidad y su valor radica en la falta total de belleza

e. Lo trágico: Todo lo que evoque a algún evento desafortunado que provoque angustia por el rompimiento del cauce normal de la vida. En lo trágico se encuentra lo sublime a través del dolor y por representa la pasión neutra, positiva y negativa a la vez de la humanidad.

f. Lo cómico: Se ocupa de aspectos insignificantes de la cotidianidad, sus temas refieren a lo trivial, a la vida vista desde momentos frívolos que evocan risa espontánea

g. Lo ridículo: Lo anómalo y absurdo que no provoque risa, Esta se encuentra en objetos cuyas características evoquen lo patético y exagerado, objetos que parece buscan tener otra intención, pero no lo logran y esto provoca la sensación de ridiculez.

La obscenidad de la que se habló al final del segmento anterior, según Eco, está emparentada con la fealdad, de ahí que las representaciones artísticas que plasman en mayor o menor medida la transgresión o lo que es lo mismo la obscenidad y que tengan connotaciones sexuales, tengan el calificativo de feas, abominables o no gocen de un estatus alto y serio como otras obras cuya temática parece más buscar la complacencia con el ente de control que ha impuesto las prohibiciones, “Desde la más remota antigüedad, en el culto al falo se han unido las características de la obscenidad, de una cierta fealdad y de una inevitable comicidad” (Eco, 2007, p 132). Al igual que otras necesidades e inquietudes humanas, el deseo intrínseco de darle valor a todo lo que corresponde más al impulso del instinto que al de la razón, la animalidad propia del individuo, es algo que el arte ha tratado de maneras muy diferentes a través de los años. Por tal motivo es que Eco encuentra en el arte que lo que cabe dentro de la categoría de lo obsceno corresponde a un reclamo del cuerpo por atender con justicia a su propio instinto.

Lo que se cataloga subjetivamente como obsceno es también percibido como feo o grotesco en cuanto a que estos buscan contrariar el sentimiento de virtud o bondad máxima; entonces si lo bello y sublime son la representación de esa virtud lo feo y grotesco, como sus

contrapartes, vendrían siendo la representación de la obscenidad, del comportamiento que transgrede la prohibición.

Hay que recordar también que las percepciones son subjetivas, algo bello para una persona podría resultar grotesco para otra. Al tratar una temática que transgrede la norma de la sexualidad habrá muchas posibilidades de que el producto de este proyecto sea concebido como grotesco o feo por algunas personas, sin embargo los elementos con que se pretende construir la obra tienen características de lo cómico y lo bello en cuanto a su construcción estética armoniosa y junto a los sentimientos de placer que también podría generar en algunas otras personas afines al contenido de la obra, por lo que se podría decir que difícilmente el producto de este proyecto tenga una vía única de interpretación y consecuente respuesta.

A través de la historia diversidad de autores y obras han tratado al erotismo desde todas estas clasificaciones estéticas, en el siguiente apartado se analizará a algunos de estos autores y obras en especial aquellos que han tratado el erotismo desde un enfoque de lo obsceno o transgresor.

Erotismo en las culturas precolombinas de Latinoamérica

La percepción de la sexualidad y lo erótico que permea a la sociedad costarricense y latinoamericana en general no siempre ha existido entre los pobladores de esta extensión de terreno, antes de la llegada de los colonizadores europeos a tierras americanas, las civilizaciones y las diferentes poblaciones que existían en ellas tenían diferentes formas de

concebir la sexualidad humana, “Temas como el placer, la copulación, la homosexualidad o la genitalización, eran elementos fundamentales de las culturas autóctonas en su cotidianidad y, en su mayoría, eran usados como parte de ritos de fecundidad.” (Vargas, 2016, p.155).

Esto es importante destacarlo ya que abre una ventana de oportunidad para pensar que una nueva forma de concebir la sexualidad a nivel social y diferente a la patriarcal es no solo posible si no que puede nutrirse de nuestras propias raíces, que volviendo la mirada a los valores de las culturas autóctonas podemos encontrar nuevas formas de valorar la sexualidad humana en caso de este proyecto y su tema de fondo el erotismo, pero también a criterio propio tiene el potencial de aportar muchos aspectos positivos y de provecho para la cultura en general como por ejemplo el respeto por el entorno natural y los ciclos de la tierra.

Dentro de esas distintas formas de pensar existían sociedades que efectivamente veían la sexualidad desde una óptica más abierta que la actual sociedad patriarcal en Latinoamérica, una de las más importantes fue la civilización Mochica que se ubicó en lo que hoy es Perú, los mochicas realizaron muchas representaciones cerámicas de los genitales así como situaciones sexuales como la masturbación, el sexo oral y coital, estas dan una muestra de la manera en que concebían la sexualidad humana, reflejan la enorme importancia que le daban al erotismo y la inexistencia al menos como la conocemos hoy en día del pudor por el cuerpo desnudo, al respecto la museóloga de la Universidad de Nueva York Isabel Collazos opina, "Creo que los moche eran mucho más abiertos a la sexualidad que nosotros. Estas piezas obviamente reflejan también su erotismo. Nos muestran no una sino muchas posiciones, un dominio del cuerpo y del acto de amar" (Como se cita en Rielp, 2017, p.26), estos objetos de

cerámica fueron encontrados en sitios rituales y por esa razón pudiese que fueran utilizados en ritos que tenían que ver con la fertilidad de sus cosechas, “El sexo en las vasijas era una manera de atraer la lluvia sobre sus campos desérticos y colocarlas en los entierros quería propiciar la fecundidad del campo.” (Rielp, 2017, p.23), así se puede inferir que la sexualidad, el erotismo y la desnudes del cuerpo eran vistas como elementos normales de la vida y por lo cual podían servir de metáfora para sus actividades rituales.



Imagen 25. Huaco Erótico representando sexo oral. Civilización Mochica.



Imagen 26. Huaco Erótico representación fálica. Civilización Mochica.

² Tomado de https://ep00.epimg.net/elpais/imagenes/2014/09/22/paco_nadal/1411348395_141134_1411348395_noticia_normal.jpg

³ Tomado de

https://ichef.bbci.co.uk/news/660/cpsprodpb/D71F/production/96017055_69b2a827-8f60-4e4e-8a1a-5023459b8444.jpg

Otra zona a destacar dentro del área mesoamericana por su producción de cerámica erótica es la que comprendió el territorio costarricense en esa época precolombina, se han encontrado figurillas de tipo erótico en la subregión Guanacaste, en la Región Central y en la subregión Diquís de nuestro país y es importante tomar estas manifestaciones artísticas en cuenta ya que los guiones y escenarios de este proyecto se basan en la cultura costarricense y este proyecto puede servir para rescatar un poco estas formas de representación y su legado.

Con algunas de las figurillas encontradas en la región Central se pueden hacer varias lecturas puesto que están confeccionadas con detalle desde distintos ángulos que permiten ver en la figura toda una escena de corte erótico “Por otra parte, en la vista inferior, se representa claramente ambos órganos sexuales: el femenino y el masculino en plena acción coital.” (Vargas, 2016, p.138), lo que habla de la importancia que estas figurillas tuvieron para las culturas que las confeccionaron.



Imagen 27. Pareja copulante. Fotografías de Diego Herrera.

⁴ Tomado de: Revista Escena. Volumen 75. Página 138.

Muy probablemente su importancia se debía a que representaban algún simbolismo sobre la concepción universal, para Henry Vargas autor del artículo “De parejas copulantes y representaciones fálicas prehispánicas en la región costarricense” para la Revista Escena, las representaciones de parejas teniendo relaciones coitales hacían referencia a la dualidad universal que recaía en una pareja creadora de todo el cosmos, da un ejemplo al citar una transcripción de datos sobre la cosmología de los Nicaraos quienes además tuvieron contacto con las culturas autóctonas de Costa Rica específicamente con los Chorotegas, “El mundo fue creado por Tamagastat (Tamagostat) y su mujer Cipattonal (Cipaltoval), ayudados por Ochomogo, Calchitguegue y Chicociagat. No sólo el mundo fue creado por esa divina pareja, sino también ellos son los responsables de la recreación después del diluvio” (Como se cita en Vargas, 2016, p.137), y así da otros ejemplos en las primeras páginas del artículo que dan una luz para pensar en que las representaciones de parejas en acto coital refieren al menos a cuestiones cosmológicas, es muy probable también que muchas de las representaciones eróticas sobre todo las halladas en la subregión Diquís que muestran en primer plano los genitales tuvieran que ver con la fertilidad y las cosechas “El área de la denominada Mesoamérica, el culto a lo fálico se identifica con los rituales agrícolas en donde la tierra recibe abundantes precipitaciones para las siembras” (Vargas, 2016, p.143), en esta subregión han sido halladas piezas muy interesantes en cuanto a su composición ya que básicamente son estilizaciones de los genitales que a la vez conforman un personaje.



Imagen 28. Vasija Fallo como personaje de frente. Fotografías de Diego Herrera.

El trabajo cerámico de corte erótico en la época precolombina resulta una ventana que permite dar una mirada a las diferentes maneras de ver la sexualidad antes del cambio cultural radical al que fueron sometidas estas civilizaciones con la llegada de los colonizadores europeos; permitiendo a este proyecto basar sus aspiraciones por contribuir a un cambio en la forma de ver lo erótico en la sociedad actual, en hechos culturales que además se dieron en una región que es parte importante del análisis conceptual y teórico de este proyecto, la cultura occidental después del renacimiento y hasta la época contemporánea, permitiendo además tener un punto de comparación con la que contrastar la concepción de lo erótico en el arte occidental.

⁵ Recuperado de: Revista Escena. Volumen 75. Página 145.

Referencias al arte erótico en la cultura occidental

La obra de los siguientes autores, tanto dentro de su concepción como de los elementos utilizados en su trabajo, muestran un grado mayor de afinidad con lo planteado en este proyecto, ya sea por su afinidad conceptual, su estética, su aporte técnico o su importancia en cuanto a transgredir la norma de la sexualidad de su tiempo.

Artistas eróticos en el renacimiento

El arte del Renacimiento se toma como punto de partida para este apartado, ya que esta época significó una evolución trascendental del arte en occidente en cuanto a la apertura de pensamiento que se dio y que permitió una mayor exploración técnica y conceptual en su quehacer artístico y comprensión del mundo. Es importante partir de ahí ya que esta corriente influyó mucho en el pensamiento de las épocas posteriores en occidente, incluyendo la actualidad. Entre esas etapas posteriores que se vieron influenciadas por el renacimiento se encuentra la época victoriana en el siglo XVII, la cual es motivo de especial interés en el estudio de este proyecto ya que en ella se sentaron las bases para las prohibiciones y censuras presentes en la cultura occidental actual.

El cambio de pensamiento que se dio de la Edad Media al Renacimiento no fue algo de golpe, se dio paulatinamente y entre esos cambios de mentalidad lo erótico y sexual fue también transformándose; no obstante, manteniendo algunas percepciones del pasado, como por ejemplo, darle importancia al matrimonio y a la mujer casta (con propósitos políticos y

económicos por su capacidad reproductiva). Esto que permitió una liberación controlada de la sexualidad masculina en los burdeles establecidos, que, en muchos casos, era propiedad del mismo gobierno de la ciudad. En comparación con Edad Media, el Renacimiento le dio un lugar al arte erótico; el cuerpo humano era considerado perfecto y bello, por lo que la representación de la desnudez, a diferencia del pasado, era muy bien vista y buscada por los mecenas de la época, quienes financiaban al arte y que tendían a pedir representaciones de escenas bíblicas, entre ellas algunos de los momentos eróticos más representados fueron Las hijas de Lot, La mujer de Putifar o Judith y Holofernes. Algunos de los artistas que las utilizaron estas alegorías en su pintura fueron Caravaggio, Orazio Gentileschi, Guido Reni, Giovanni Barbieri y Simon Vouet. Cabe destacar que los pedidos eran tanto de mecenas heterosexuales como de homosexuales, así las representaciones podrían tener un carácter erótico ya sea de tipo masculino o femenino.



Imagen 29. Judith y Holofernes. Caravaggio.1599.



Imagen 30.San Sebastian. Guido Renii.1615.



Imagen 31.Lot y sus hijas.Giovanni Barbieri.1617.

⁶ Tomado de: <http://miradorartes.blogspot.com/2016/04/se-ha-encontrado-una-nueva-obra-de.html>

⁷ Tomado de: https://historia-arte.com/_/eyJ0eXAiOiJKV1QiLCJhbGciOiJIUzI1NiJ9.eyJpbSI6WyJcL2FydHdvcmtcL2ltYWdlRmlsZVwvc2FuLXNlYmFzdGlhbi1ndWkby1yZW5pLmpwZyIsInJlc2l6ZSw2MDAsNjAwIl19.qvDObZ83R3fWcnoJ1b_AsEn8fc1KJd5in2yJJ1jerM.jpg

⁸ Tomado de: <https://onlinelicor.es/lot-hijas-1617-giovanni-francesco-barbieri-guercino/>



Imagen 32. Lot y sus hijas. Orazio Gentileschi, 1635-1638.



Imagen 33. Lot y sus hijas, Simon Vouet. 1633.



Imagen 34. José y la mujer de Putifar. 1555.

⁹ Tomado de: https://cdn11.bigcommerce.com/s-r3utmtjwz/images/stencil/2048x2048/products/28461/116987/loth-and-his-daughters_simon-vouet_83007.1556858298.jpg?c=2

¹⁰ Tomado de: <https://www.meisterdrucke.es/kunstwerke/500px/Simon%20Vouet%20-%20Lot%20and%20his%20Daughters%20c1630%20-%20-%20%28MeisterDrucke-153277%29.jpg>

¹¹ Tomado de: [https://pt.wahooart.com/A55A04/w.nsf/O/BRUE-8BWW4G/\\$file/TINTORETTO-JACOPO-COMIN-JOSEPH-AND-POTIPHARS-WIFE.JPG](https://pt.wahooart.com/A55A04/w.nsf/O/BRUE-8BWW4G/$file/TINTORETTO-JACOPO-COMIN-JOSEPH-AND-POTIPHARS-WIFE.JPG)



Imagen 36. Susana y los viejos. Giovanni Barbieri. 1621.



Imagen 35. El Juicio de Paris. Peter Paul Rubens. 1606.

Además de los temas de origen bíblico, se tomaron referencias de la mitología griega. Artistas como Peter Paul Rubens, Botticelli, Tintoretto, Tiziano o Giorgione pintaron escenas de la mitología griega y romana, como el Juicio de Paris donde el héroe mítico debe elegir entre tres diosas a su esposas, también en varias ocasiones representaron la figura de Venus, la cual representaba el amor pasional dentro del panteón del Olimpo, o por ejemplo escenas del dios Baco quien era asociado a la fiesta y el desenfreno sexual, entre ellas su encuentro con Ariadna, la historia cuenta que el rey Tesseo la había abandonado en una isla y el dios Baco aprovechó para tomarla como su esposa.

¹² Tomado de: https://content3.cdnprado.net/imagenes/Documentos/imgsem/9c/9c9b/9c9b3611-5c80-457d-a99a-e5580f3074e6/987dbbd3-f7d2-45d3-9d8f-70dcae9db6de_832.jpg

¹³ Tomado de: <https://content3.cdnprado.net/imagenes/Documentos/imgsem/91/918b/918bc2de-00a9-480d-87ba-96ac25f22bf4/02e90b75-fce3-4cef-8d7e-36c716507a1d.jpg>



Imagen 38. Venus y Adonis. Tiziano. 1555-1560.



Imagen 37. El Nacimiento de Venus. Botticelli. 1482-1485.



Imagen 40. Venus y Adonis. Peter Paul Rubens. 1635.



Imagen 39. Baco y Ariadna. Tiziano. 1520-1523.

¹⁴ Tomado de: <https://educacion.ufm.edu/wp-content/uploads/2014/10/botticelli-venus.jpg>

¹⁵ Tomado de: <http://www.getty.edu/art/collection/objects/846/titian-tiziano-vecellio-venus-and-adonis-italian-about-1555-1560/>

¹⁶ Tomado de: https://www.reprodart.com/kunst/peter_paul_rubens/venus-and-adonis.jpg

¹⁷ Tomado de: <https://historia-arte.com/obras/baco-y-ariadna>



Imagen 41. Venus dormida. Giorgione. 1510.

Estas obras ayudan a evidenciar un momento de transición en la mentalidad colectiva, uno donde el arte dio sus primeros pasos hacia la transgresión, esa que este proyecto se plantea como eje fundamental para generar su producción, temas como la homosexualidad y la promiscuidad femenina vistos desde una óptica religiosa, desde lo divino y sublime, desde su apreciación de lo positivo, similar a lo que este proyecto plantea en cuanto a la forma de representar los comportamientos alternativos eróticos. Mostraban estos temas condenados por la misma Iglesia de manera codificada, o sea sin decir explícitamente el trasfondo conceptual, eran obras de temática grotesca o transgresora, a criterio de este proyecto, para con la autoridad religiosa por condenar esta los actos sexuales fuera de lo que la cristiandad enseñaba era lo ideal en cuanto a las relaciones sexuales, hombre y mujer en matrimonio.

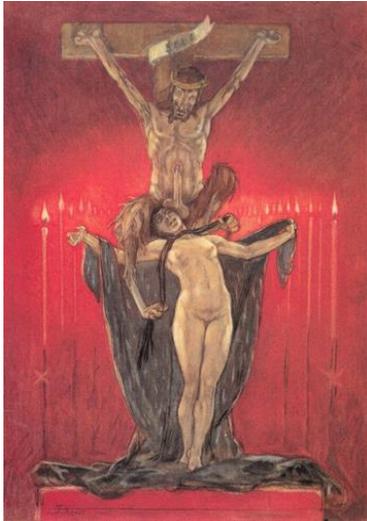
Cada época es diferente y tiene sus diferentes actores, en su momento hacer este tipo de representaciones era retador para el ente de control llamado la Iglesia Cristiana y este

¹⁸ Tomado de: <https://www.wga.hu/art/g/giorgion/various/venus.jpg>

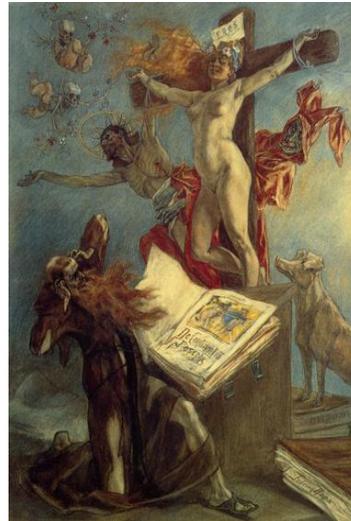
proyecto quiere emular ese rol pero en el contexto actual, para ello se siguen analizando artistas que fueron volviendo más explícitas sus intenciones eróticas.

Arte erótico explícitamente transgresor

A medida que fue avanzando la apertura de mentalidad en lo que respecta a la concepción estética de los objetos, la trasgresión a la normativa moral religiosa fue menos castigada. Aparecieron artistas que con total intención de causa buscaban romper con lo todo lo que representara para ellos la opresión moral, ya fuese social, política o religiosa. Uno de ellos fue Félicien Rops, quien, para su época y su contexto, Bélgica de mediados de siglo XVIII, había realizado una obra muy transgresora y violenta. El pintor trató la transgresión de la norma cristiana utilizando el erotismo por medio de una serie de pinturas denominada “Los Satánicos”, por la mezcla de conceptos que hacía entre lo profano y lo blasfemo relacionados con el erotismo. Estas expresiones son importantes para la concepción del proyecto, ya que, plantean al arte desde lo que no era percibido como virtuoso, al contrario, pudiéndose percibir como grotescas por el ojo público de su época. Hay un componente de realismo dentro de lo grotesco que hace que esta obra pueda ser abrumadora, sobre todo si trata un tema socialmente tan delicado como lo es la sexualidad.



19



20

Imagen 42.El calvario (de “Las satánicas”) –Félicien Rops, 1882. Imagen 43. La Tentation de saint Antoine.Félicien Rops 1878.

Además de la parodia religiosa existieron otras formas de ir en contra de lo ideal, bello y sublime, se destaca por esa razón a Gustav Courbet en la Francia de mitad de siglo XIX, ya que fue uno de los artistas que trataron el realismo en su obra erótica, renunciando al romanticismo de la pintura académica neoclásica idealista y la había sustituido por un enfoque humanitario que buscaba ser más veraz con la realidad corporal. Courbet pintó en los sus cuerpos desnudos de su obra, sobre todo los femeninos, detalles en que a los ojos de los amantes de lo bello y sublime podrían no parecerles de tanto valor, elementos como pliegues en la piel, manchas y moretones aparecen en su anatomía cuya obra más conocida fue el “Origen del mundo”, pintura que resultaba chocante a la vista en aquel momento para muchos y que Courbet pintó intencionalmente de esa forma al ser retado a realizar una obra de este tipo. Esta obra muestra en detalle y como elemento central el órgano reproductor de

¹⁹ Tomado de: <https://s1.yimg.com/bt/api/res/1.2/4wjFgGoHH77qMmcsAr40GQ--/YXBwaWQ9eW5ld3M7cT04NQ--/http://media.zenfs.com/es-ES/blogs/artelassatanicascalvario.jpg>

²⁰ Tomado de: https://cdnb.20m.es/trasdos/files/2015/06/F%C3%A9licien_Rops_-_La_tentation_de_Saint_Antoineok.jpg

una mujer en una posición relajada de todo el cuerpo, la sexualidad femenina expuesta como propia de la mujer y no tanto al servicio de las fantasías del hombre resultaba impactante para la gente de aquella época. Dentro del proyecto se quiere rescatar esta característica a la hora de confeccionar la anatomía de los personajes y el como se muestra está en las escenas eróticas.



Imagen 44. El origen del mundo. Gustav Courbet. 1866.

Dentro de esas formas particularmente interesantes de mostrar erotismo transgresor se encuentran las ilustraciones de Eric Gill en Inglaterra de primera mitad del siglo XIX las cuales, aunque poseían una estética más asociada a lo bello o sublime con una simplificación de la forma muy personal, resultaban también transgresoras en cuanto a que presentaba

²¹ Tomado de <https://static.designboom.com/wp-content/uploads/2018/02/facebook-on-trial-courbet-origin-of-the-world-painting-designboom-001.jpg>

escenas de sexo explícito junto a elementos religiosos cristianos. Gill, que era un hombre muy religioso, pensaba que la actividad sexual y la divinidad que percibía en el cristianismo eran afines y consecuentes por lo que en su obra representó actos eróticos con elementos que aludían a momentos divinos, entre ellos escenas bíblicas como el baile erótico de la hija de del rey Salomón o simplemente escenas entre parejas que sostenían relaciones sexuales mientras el Dios cristiano o alguno de sus representantes bendecía el momento. Los personajes solían traer un aureola divina mientras realizaban los actos marcando así que para el autor una representación explícita de un acto sexual coital con todos los detalles que lo delatan como tal puede ser también una representación de lo divino.



Imagen 46. Arte y Amor. Eric Gill. 1927.



Imagen 45. Tierra Recibiendo. Eric Gill. 1926.

²² Tomado de: <https://www.eamesfineart.com/artists/53-eric-gill/works/10045-eric-gill-earth-receiving-2-1926/>

Otro artista a destacar para el proyecto por sus aportes visuales, en donde resalta el dinamismo en sus composiciones y una estética muy particular, es Gustav Klimt quien vivió a finales del siglo XVIII y principios del XIX. Su obra estaba dotada de una energía sexual fácilmente identificable por su característica forma de dibujar y pintar el cuerpo humano, en el cual trataba de alejarse de la idealización imperante en la cultura popular acercándose más a lo explícito y descriptivo. La figura femenina despertaba especial pasión en Klimt, el cual la plasmada frecuentemente y con la que representó algunos temas que habían sido ya abordados en la pintura del Renacimiento, como es el caso de Judith y Holofernes, y Danae, quienes fueron muy representados por pintores de aquella época. Resulta interesante este último hecho en cuanto a que, gracias a ello, se puede hacer una comparación de la visión de mundo de ambos periodos por medio de la interpretación personal de un mismo tema. Las dos diferencias más notables se presentan en técnica y su forma de expresión. Klimt podía jugar con intervención de otros materiales típicos de la pintura como el pan de oro y con diferentes estilizaciones para así trabajar los temas desde otro punto de vista. Lo que buscaba expresar se diferenciaba del preciosismo y pulcritud de sus predecesores renacentistas, Klimt buscaba más la franqueza.

Esta comparación permite también analizar la gran diferencia entre la intención provocadora de ambas épocas, en el trabajo de Klimt hay más un deseo de expresión subjetiva que el buscar evocar sentimientos de amor y pulcritud típicos de lo bello que se trabaja en el renacimiento; su trabajo representa una ruptura conceptual en cuanto a la apertura de la temática erótica de su época que permitía estas expresiones e impresiones tan personales a

diferencia la época renacentista que tendía a ser conceptualmente más homogénea entre los artistas. En esta comparación se muestra también cómo a pesar de ser obras de naturaleza transgresora, grotesca u obscena en ambas etapas existe la capacidad de volver lo prohibido del sexo en algo de fácil apreciación.



Imagen 47. Judith y Holofernes. Caravaggio.1599.



Imagen 48. Judith y Holofernes. Gustav Klimt. 1901.

²³ Tomado de: <http://miradorartes.blogspot.com/2016/04/se-ha-encontrado-una-nueva-obra-de.html>

²⁴ Tomdo de: https://www.reprodart.com/kunst/gustav_klimt/2913.jpg

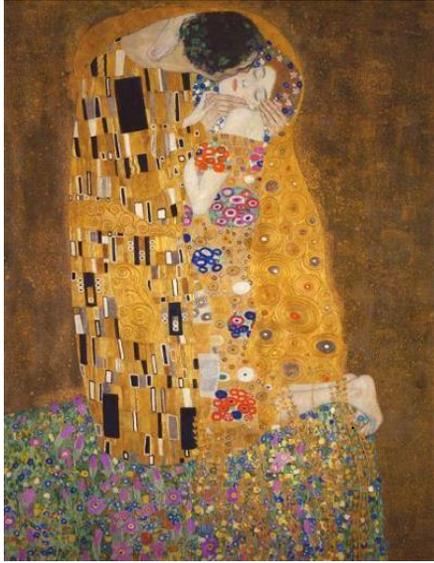


Imagen 49. El beso. Gustav Klimt. 1907.

Klimt mostró su lado más explícito en sus bocetos y dibujos, su soltura y gestualidad en la línea, además de la forma en que utilizó el color, fue influencia e inspiración para artistas posteriores, tal como se observa en su alumno más destacado Egon Schiele, pintor y dibujante que trabajó al erotismo desde su visión más melancólica; con sentimientos de angustia y resignación implícitos en muchas de sus pinturas.

En Schiele, el erotismo se percibe muy introspectivo inspirado en una particular figura femenina, una que parece agotada, débil y frágil gracias a su particular estilización de la anatomía con cuerpos alargados de rostros con expresión de angustia y melancolía,

²⁵ tomado de:https://imgc.artprintimages.com/img/print/the-kiss-c-1907_u-l-f1imws0.jpg?h=281&w=281

mostrando con esto una sexualidad diferente a la tendencias preciosistas y alegres propias del academicismo de las que rehusó cuando abandonó Academia de Bellas Artes de Viena, dotando con esto a su erotismo de un sentido más explícito y realista. Schiele, por ejemplo, se pintó a sí mismo desnudo en algunas escenas de sexo explícito junto a lo que podría percibirse el antes o el después de un acto sexual trivial o no placentero. En el trabajo acabado de Schiele la línea definida sigue manteniendo la gestualidad de un boceto por lo que podría percibirse como inacabado, ayudando con esto a transmitir las emociones de melancolía, pesadumbre y desconsuelo de una manera efectiva y siempre vinculada la intención del autor.

Shiele le permite a este proyecto entender el erotismo desde un punto de vista diferente al idealizado que maneja la cultura popular.



Imagen 50. Dos mujeres. Egon Schiele. 1915.



Imagen 51. Nude Self-Portrait, Grimacing. Egon Schiele. 1910.

²⁶ Tomado de <https://theculturetrip.com/europe/austria/articles/grotesque-and-erotic-9-works-by-egon-schiele/>

²⁷ Tomado de <https://theculturetrip.com/europe/austria/articles/grotesque-and-erotic-9-works-by-egon-schiele/>

En el trabajo de artistas como Klimt y Shiele se transgrede la concepción canónica de la belleza, en especial la femenina y después de ahí han existido otras formas romper con esta. Un ejemplo a resaltar de esta manera de concebir el tratamiento del cuerpo se evidencia en el trabajo de Betty Dodson, quien desde la década de los 60 y hasta la actualidad, ha experimentado con la estética femenina y el erotismo lésbico desde los diversos puntos de vista y estilos que en diferentes momentos ha trabajado.

En sus dibujos, alguna de sus mujeres o ambas muestran algún rasgo que se podría ver como masculino, rostros más toscos, musculatura desarrollada, pero siempre estilizando la figura femenina, siguiendo una técnica de corte muy académico. Dodson es además sexóloga y ayuda a grupos de mujeres con sus terapias y dinámicas grupales con respecto a temas como la masturbación. Su trabajo tiene como fin reivindicar el papel sexual de la mujer como sujeto erótico.



Imagen 52. Amantes Lesbianas. Betty Dodson. 1967.



Imagen 53. Sin Título. Betty Dodson. 1970.

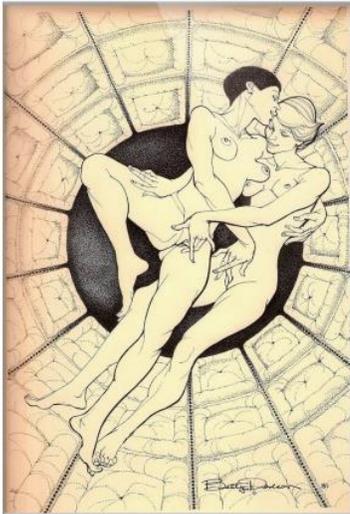


Imagen 54. Amantes Lesbianas. Betty Dodson. 1981.

Dodson también trabaja una línea menos académica y más estilizada con la que trata algunos temas como el travestismo y la masturbación, , algo que este proyecto esta tomando.

²⁸ Tomado de: <https://dodsonandross.com/sites/default/files/2018-09/lesbians5.jpg>

²⁹ Tomado de: https://4.bp.blogspot.com/-FwIwfrfNnJk/WbJHlcPQU3I/AAAAAAAAEF0I/a6otoIUSX0P3Ehd8KH6sIS0B2YkE2PrwCLcBGAs/s1600/dodson3.1702_0.jpg

³⁰ Tomado de: https://www.imagekind.com/art/lesbian-loversart_art?IMID=89098503-65bb-4d82-a7ac-7f012982bc1d

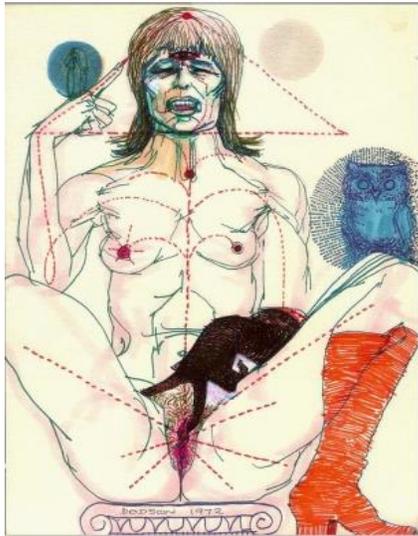


Imagen 56. Ba7. Betty Dodson. 1972.



Imagen 55. Betty'sPorn12. Betty Dodson. 2006.

La figura femenina ha sido históricamente más asociada a lo erótico que la masculina; pero no por esto el trabajo con erotismo masculino como objeto principal ha sido escaso en la historia del arte y un ejemplo de ello se puede encontrar en David Hockney quien viene trabajando desde la década de los 60 con la fotografía, el dibujo y la pintura. Realizó obras de corte homoerótico como representación a su homosexualidad, la cual asumió como natural en su carrera y vida, siendo uno de los primeros artistas en hacerlo. Sus dibujos eróticos muestran escenas de afecto y cotidianidad de pareja homosexual masculina convirtiéndolo, por su época, en un pionero para reproducir arte erótico homosexual de este tipo. En el

³¹Tomado de: https://www.imagekind.com/art/baart_art?IMID=294fdb16-1bcc-4231-9ccd-8e439594486a

³²Tomado de: https://www.imagekind.com/art/bettys-porn-art_art?IMID=307eff23-3339-4157-a044-691b26339b80

proyecto las escenas eróticas se van a confeccionar con la misma naturaleza trivial y cotidiana con las que Hockney representaba las suyas y por eso es importante destacar su trabajo.

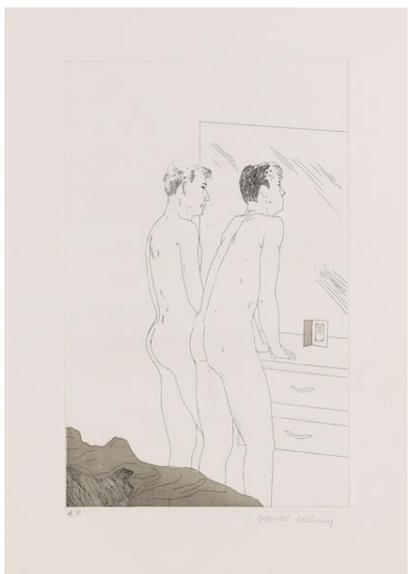


Imagen 58. Projects for the Cavafy Suite. David Hockney. 1966.

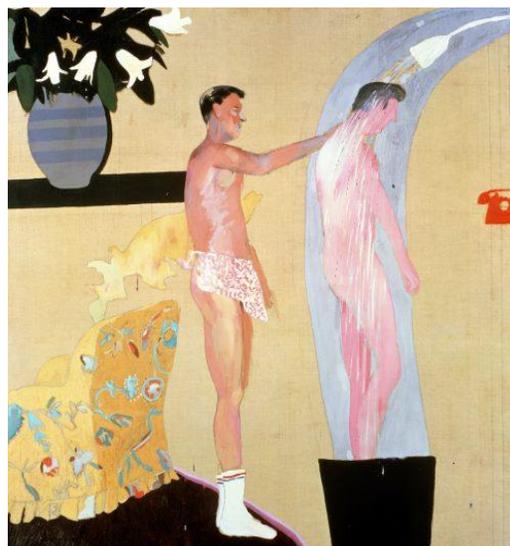


Imagen 57. Escena doméstica, Los Ángeles. David Hockney. 1963.

Otro referente importante a destacar en la historia del arte homoerótico masculino es Tom de Finlandia, quien usaba ese pseudónimo para poder publicar en Estados Unidos sin ser señalado en su país por el contenido de su obra. El tema principal de su trabajo fue sus

³³Tomado de: <https://i.pinimg.com/originals/88/43/21/88432107a679c90f58086f4033c0f984.jpg>

³⁴Tomado de: <https://disabilityarts.online/wp-content/uploads/2017/02/Domestic-Scene.jpeg>

fantasías eróticas, por ejemplo, trabajadores de construcción, motociclistas en trajes de cuero, policías, militares y otros con cuerpos hipersexualizados, que reflejan un ideal de belleza masculino particular con especial detalle en la anatomía. Su trabajo influyó mucho en la cultura popular en donde situó como iconos del erotismo homosexual a los personajes que desarrolló, en sus primeros años fue pionero en mostrar este tipo de ilustración, ya que vivía en una sociedad aún muy poco abierta a incluir a los homosexuales, donde no tenían reconocimiento civil ni derechos, una época donde expresarse como homosexual en algún espacio abierto y público era muy difícil. De lo más importante que se puede tomar de su obra es como trabajaba tanto escenas de convivencia afectiva entre hombres como escenas de sexo explícito entre ellos haciendo del arte homoerótico masculino una experiencia integral y realista. Lo que representó Tom de Finlandia para su época es lo que se quiere emular con este proyecto, el mostró explícitamente escenas homoeróticas masculinas en un momento y lugar en donde era mucho más condenada socialmente la homosexualidad, época en la cual aún no existían muchos referentes tan explícitos como él, y que, para muchos homosexuales de ese tiempo significó algo importante ya que pudieron ver reflejadas por primera vez en alguna producción gráfica, sus gustos y fantasías eróticas; generar ese tipo de efecto social es lo que se quiere lograr con este proyecto.



Imagen 60. The Refuge of the Toads .Tom de Finlandia. 1961.



Imagen 59.Sin título. Tom de Finlandia. 1987.



37

Otro que en este proyecto resalta por su injerencia social, fue el movimiento artístico surgido a partir de la vida en los burdeles de la Francia del XVIII, siendo de especial valor para este proyecto no solo por lo que significó a nivel social, si no también por su riqueza técnica. En este movimiento se destaca la obra de Thomas Rowlandson y la pintura de William Hogarth y Toulouse Lautrec; además de la conocida escritura de Charles Baudelaire, quienes dan fe de la vida libertina que intelectuales de la época disfrutaban. Estos pensadores propusieron un estilo de vida de excesos y libertades sexuales del cual hacían alarde y que buscaba sobreponerse a los valores la fe cristiana.

³⁵Tomado de <https://www.pinterest.com/pin/504473595730237446/?lp=true>

³⁶

Tomado de https://1.bp.blogspot.com/-WqqEQ7rS6_o/WcN5dDj-WhI/AAAAAAAAEcc/TqZYZ64KcDk6oP2wIEp3u-S-FCrKnF_uQCLcBGAs/s1600/tom02.jpg

³⁷Tomado de: <https://d2jv9003bew7ag.cloudfront.net/uploads/Tom-of-Finland-artwork-8.jpg>

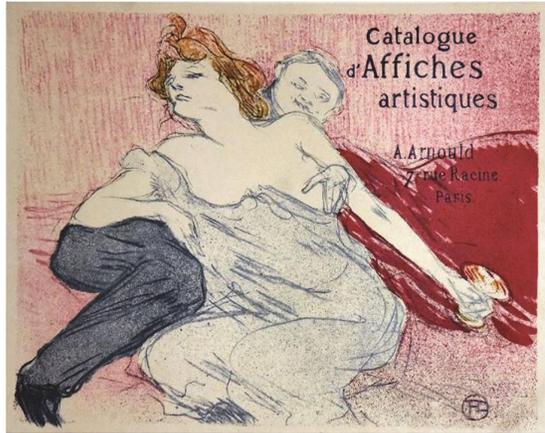


Imagen 62. Portada para Catalogues d'Affiches Artistiques.
Toulouse Lautrec.1896.



Imagen 61. Mujer agachada con cabello rojo. Toulouse
Lautrec.1897.

Dos de estos autores son importantes de mencionar, tanto por su aporte al arte erótico como por su injerencia en el desarrollo de la narración en viñetas. Hogarth por su obra pictórica secuencial “Antes y después” y Thomas Rowlandson por el uso recursos básicos hoy en la viñeta como los bocadillos. Ambos son considerados en este proyecto como precursores en el desarrollo de las historietas y otras formas de narración en viñetas como las conocemos hoy en día, ya que muestran ilustraciones secuenciales que narran todo un evento de forma cronológica, lógica y consecuente sin embargo los elementos que componen la narración en viñetas tiene su origen en épocas aún más antiguas las cuales serán analizados en el siguiente apartado.

³⁸ Tomado de: <https://image.invaluable.com/housePhotos/Artpreciium/87/641987/H5052-L166934306.jpg>

³⁹ Tomado de: https://verseando.com/wp-content/uploads/2014/09/toulouse_lautrec.jpg



Imagen 63. Antes y Después. William Hogarth.1730-1731.



Imagen 65. Sin Título. Thomas Rowlandson.Sin fecha precisa.



Imagen 64.Ultima Risa.Thomas Rowlandson.1843.

⁴⁰ Tomado de: <https://i-pinimg.com/originals/e3/ee/ab/e3eeabe58f844176ca9c4b2c4ca4c58d.jpg>

⁴¹ Tomado de: <https://www.1843magazine.com/culture/the-daily/rowlandsons-last-laugh>

⁴² Tomado de: <https://www.1843magazine.com/culture/the-daily/rowlandsons-last-laugh>

La narración en viñetas. Conceptos básicos

Antes de entrar al análisis de la obra que compone la historia de la narración en viñetas de la que se comenzó a tratar cuando se mencionó el trabajo de Hogarth y Rowlandson, se necesita conocer algunos conceptos básicos que ayuden a comprender a nivel técnico el estudio de este tipo de expresión artística, tales como:

La viñeta: Está compuesta por el dibujo y el texto en conjunto, representando un momento en el tiempo. Por esto, la viñeta resulta ser la “unidad mínima de significado del lenguaje en la historieta” (Guberth, R., 1972). El texto y la imagen son complementarios entre sí, lo que quiere decir que entre ambos se describe el momento que forma parte de la secuencia en un relato. Es la parte fundamental de las narraciones visuales como la tira cómica, la historieta, la novela gráfica y el cómic, las cuales son formas de secuenciar o suceder las viñetas a fin de contar eventos continuos.

Marco o línea demarcatoria: Sirve para delimitar el espacio y tiempo de una acción, en algunas ocasiones se puede modificar y/o prescindir parcial o totalmente de este para dar a entender algo en especial o jugar con el espacio-tiempo.

Bocadillos: Son la forma de expresarse verbalmente en la narración de eventos por medio de viñetas; pueden aparecer de distintas formas, para diálogo hablado entre personajes, diálogo interno o pensamientos, o cuadros para colocar un narrador omnisciente.

Onomatopeyas: Son textos diseñados para describir sonidos y no diálogos, su diseño suele ir acorde con la sensación que produce ese sonido. Entre las onomatopeyas más conocidas

están los fonemas “POW” o “ZAZ” escritos en un bocadillo en forma de explosión que representan el sonido que hacen los golpes de una pelea.

Trama: Líneas o puntos que se usan en varias narraciones de eventos por medio de viñetas para dar efectos de movimiento también llamados cinetismos. Depende del acabado del trabajo, también se suelen usar para visualizar volumetrías y texturas.

Metáfora visual: Son dibujos de carácter simbólico que sirven para expresar alguna idea o concepto; estas funcionan según su contexto cultural. La metáfora puede funcionar para un público, pero para otro puede que no, si no está familiarizado con la convención cultural o contexto del cual proviene dicha referencia.

Cambios de plano o ángulos de visión: Como en el cine, los cambios de plano sirven para transmitir y acentuar alguna emoción o evento en particular, por medio de estos se narran las historias complejas. Por ejemplo, los planos generales que sirven para contextualizar una escena o los planos detalle para dotar a un elemento específico de todo lo que significa la escena, así como las tomas en contrapicado para dar sentido de jerarquía a la escena. En el manejo de planos se puede agregar una gran versatilidad y flexibilidad gracias a que las viñetas pueden modificar su forma y tamaño lo que permite muchas posibilidades de representación.

Tipos de narración con viñetas

Aunque la idea es no limitarse a los parámetros de una u otra forma de narrar en secuencia con imágenes, es necesario considerar las características de los tipos de narración

en viñetas más comunes, como base para elaborar la manera propia de narrar que se desarrollará en este proyecto.

Tanto la tira, el cómic, la historieta, novela gráfica, el álbum y libro ilustrado, los cuales se van a estar definiendo a continuación, son la fusión entre texto narrativo y dibujo, o como define Román Gubern (1972): “Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p. 107). Asimismo, constituyen las principales formas de narrar con viñetas en secuencia. A continuación, se definen los tipos de narración en viñetas más comunes:

La tira: Es una secuencia de viñetas en forma horizontal, cuyo desarrollo de la historia empieza y termina en la misma línea única y que, por lo general, suelen ir insertas en otras publicaciones como periódicos o revistas. Existen secuencias de tiras que cuentan una historia más larga, dando paso a otras formas más complejas de narración como las que se tratarán a continuación.

Historieta: En este estilo, los diálogos y elementos narrativos son más extensos con respecto a las otras formas de hacer narración con viñetas. Posee un dibujo generalmente canónico con algunas estilizaciones según el tipo de historia y dibujante que realice la obra, las cuales se desarrollan en un tiempo cronológico lineal y necesariamente en varias viñetas y encuadres distintos.

Cómic: En esta forma se trabaja con el humor y la comedia. A diferencia de otras, no necesita de la secuencia cronológica para funcionar, un ejemplo de esto es que puede expresarse en una sola viñeta. Suele usar elementos narrativos cortos combinado con un estilo de dibujo

fresco, caricaturesco y humorístico. La palabra *cómic* se utiliza en los países angloparlantes para designar tanto a la viñeta humorística como a las historietas extensas y este uso de la palabra ha sido adoptado también por la lengua española.

Novela gráfica: Se caracteriza por tratar historias largas y complejas, dirigidas a un público adulto. Las historias suelen ser muy personales y hasta autobiográficas; asimismo, la mayoría de veces son el trabajo de un solo autor. También suelen tener aspiraciones literarias notorias, tanto por el uso de lenguaje poético como por el diseño de los textos en la obra, lo cual tiene mucha presencia y busca siempre estar muy integrado. En este estilo de narración con viñetas, se juega mucho con los tiempos y espacios, usando, por ejemplo, varios tiempos en una escena (romper con el marco).

Álbum y libro ilustrado: Son libros con textos narrativos largos acompañados de imágenes en donde las ilustraciones sólo acompañan al texto. En el álbum ilustrado, las imágenes constituyen un metalenguaje o un lenguaje que habla de otro, ya que es a partir del contenido del texto que se generan las ilustraciones.

Cómic interactivo o web cómic: Constituye básicamente una historieta adaptada al espacio digital, explorando en menor o mayor medida las posibilidades de este medio. Sin embargo, tal como establece Lloret y Canet: “no es mayoritario el uso de estas herramientas y sigue siendo más una aportación digital del formato físico de forma casi original incluso imitando el formato tira digitalizada” (Lloret y Canet, 2008). Aunque en muchos casos el formato digital prácticamente imita al de soporte impreso, hay herramientas que han comenzado a caracterizar más al cómic web. El texto de Lloret y Canet (2008) también señala:

El lienzo expandido constituye un enorme espacio donde el autor desarrolla la historia a partir de un scroll vertical, facilitando al lector un sistema de navegación totalmente conocido que le permite, por otra parte, ir marcando a voluntad el ritmo de lectura. Con este recurso el autor consigue literalmente ordenar el espacio compositivo de la pantalla como si de un infinito lienzo se tratara (p. 44).

El producto final va a estar constituido por influencia de varios de los estilos que fueron mencionados anteriormente, entre las cuales destacan las características de la historieta como la técnica base para la confección de la obra. La narración de la historieta, que es la más parecida a la del cine, es la que puede describir mejor los hechos que está contando y por eso la principal forma a utilizar. También se han de tomar características de las otras, como, por ejemplo, de la novela gráfica, ya que el resultado de este proyecto es necesariamente dirigido a un público adulto. De esta manera, mucho de lo que va a pasar en la obra va a ser representado con características de este estilo, la subjetividad temática y la flexibilidad de tiempos son recursos que van a ayudar a que la intención se plasme bien.

Las historias de este proyecto van a tener una extensión corta, en comparación con las que plantea el concepto de historieta, por lo que algunos recursos del cómic van a ser indispensables, sobre todo cuando se quiera contar algo complejo en una sola imagen o algún

hecho cómico que bien podría presentarse en alguno de los guiones como medio para “suavizar” alguna situación.

El cómic web va a ser esencialmente lo que se utilice para distribuir en primera instancia el producto. La exploración del recurso web para generar formas de narración con viñetas va a ser utilizada tomando en cuenta los límites del formato impreso, ya que se estima que en un futuro se pueda distribuir también de forma impresa al menos hasta este primer número, dejando abierta la posibilidad para explorar este recurso en futuros nuevos productos.

Historia de la narración en viñetas

Si bien los trabajos de Hogarth y Rowlandson, quienes fueron mencionados en el apartado anterior referente a historia del arte erótico, ayudaron a crear algunas de las bases de la narración en viñetas tal y como la conocemos hoy, lo cierto es que la narración de eventos por medio de imágenes es probablemente tan antigua como la historia misma del ser humano. Aunque antes de la invención de la imprenta la narración en viñetas no existía como tal, sí se pueden encontrar registros de algunas nociones básicas de sus elementos en algunas civilizaciones y épocas que, aunque separadas por grandes distancias geográficas y temporales, entre ellas desarrollaron herramientas visuales muy similares.

Las pinturas rupestres que registran eventos de casa y rituales dan muestra de que el ser humano siempre tuvo la necesidad de contar algo por medio de la imagen y dar una

secuencia a los eventos formando así la narración de una escena. Esas nociones que desarrollaron los primeros humanos se verían desarrolladas mucho más adelante en el tiempo en el desarrollo artístico de una de las civilizaciones más antiguas conocidas hasta hoy. Por ejemplo, entre las culturas antiguas conocidas, la civilización egipcia es la que muestra en su arte algunos elementos básicos de la narración en viñetas cuando registraban sus historias con secuencias de imágenes en sus grabados y pinturas de pared, en las que narraban alguna hazaña heroica o mitológica, así como la escenificación de momentos de la realeza. Más adelante, en otro espacio físico y temporal, después de las primeras manifestaciones egipcias y con esa misma idea básica de narración secuencial, la civilización romana se vio en la misma necesidad de registrar sus hazañas en su columna de Trajano, en la que se conmemoraban sus victorias sobre los dacios a través de los grabados en bajo relieve sobre el monumento de granito y hormigón.

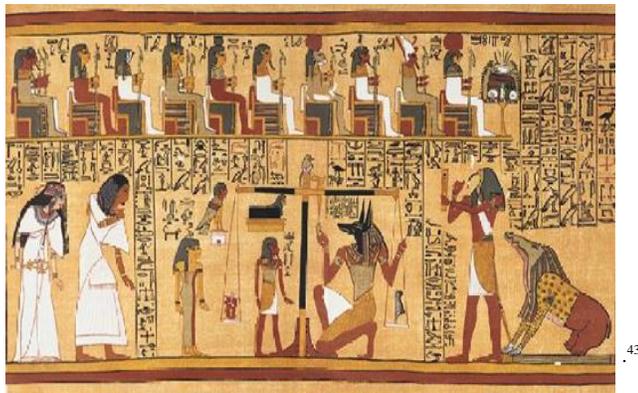


Imagen 66. Papiro de Ani, fragmento de El libro de los muertos. Egipto del 1150 a.C.

⁴³Tomado de: http://2.bp.blogspot.com/_vqtwgfv-y7k/S97XgCA539I/AAAAAAAAAEM/6eDyrvPvE94/s1600/Papiro.jpg



Imagen 67. Fragmento de La Columna de Trajano. Imperio Romano 114 d.C.

Existen también algunos registros que dan muestra de que en el pasado se implementó en algunas obras pictóricas el uso de bocadillos para hacer hablar a los personajes en la escena. Uno de esos dos registros encontrados hasta hoy se encontró en Mesoamérica con los códices de los mixtecas, donde se usaban para representar sonidos de habla de varios de los personajes que se representaban en diversos formatos y con distintos fines. El otro caso donde se registra la idea básica del bocadillo data de la Edad Media, donde se desarrolló algo muy parecido llamado “las filacterias”, las cuales consistían en tiras de texto que se situaban alrededor de los personajes de escenas religiosas, aunque su nombre e idea original tengan origen en el judaísmo, su uso para expresar las palabras de un personaje se dio hasta con el

⁴⁴ Tomado de: http://apuntes.santanderlasalle.es/arte/roma/escultura/columna_trajana_parte_baja.jpg

cristianismo de la Edad Media. Estos fueron dando origen al bocadillo en cuanto a la forma en la que se representa el sonido y el habla en la narración secuencial en viñetas.

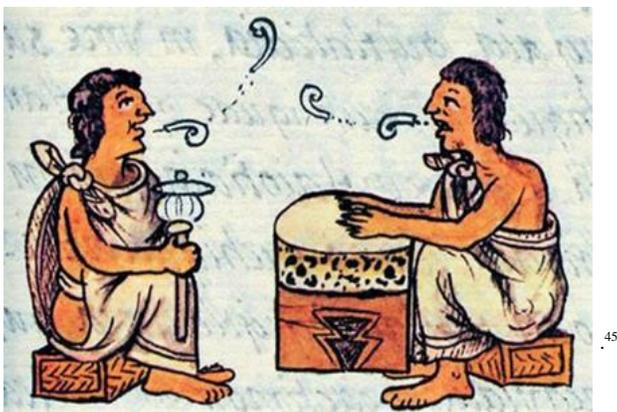


Imagen 68. Fragmento del Códice de Florentino. Bernardino de Sahagún.1585.



Imagen 69. Cristo de Piedad entre los profetas David y Jeremías. Diego de la Cruz. 1495-1500.

⁴⁵Tomado de: <https://dam.muyinteresante.com.mx/wp-content/uploads/2018/11/poemas-en-na%CC%81huatl-770x513.jpg>

⁴⁶ Tomado de: <https://www.facebook.com/museonacionaldelprado/photos/a.492308803362/10156161003053363/?type=3&theater>

En la Edad Media también se representaba en los vitrales, como los de la catedral de Chartres y en bordados como el tapiz de Bayeux, la biblia del Cardenal Maciejowski o las Cantigas de Santa María, escenas secuenciales a veces divididas por algún tipo marco que contaban la vida de santos, la Virgen o historias bíblicas, a modo comparable con la actual historieta de aventura. Estos darían origen a los posteriores retablos de la época colonial, que eran muebles generalmente de madera divididos en secciones delimitadas por cuadros, en estas se representaban escenas de un relato mayor como, por ejemplo: La pasión de Cristo, El Génesis, la historia de algún santo o la descripción de las jerarquías celestiales.

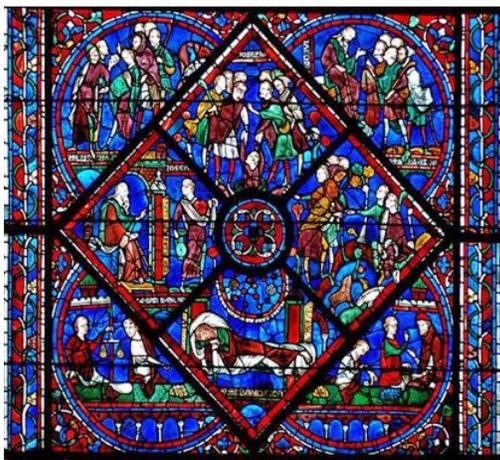


Imagen 70. Parte de los Vitrales Catedral de Chartres.1205-1240.

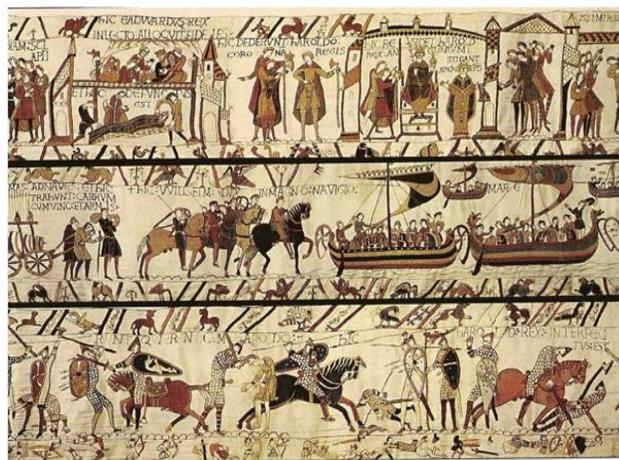


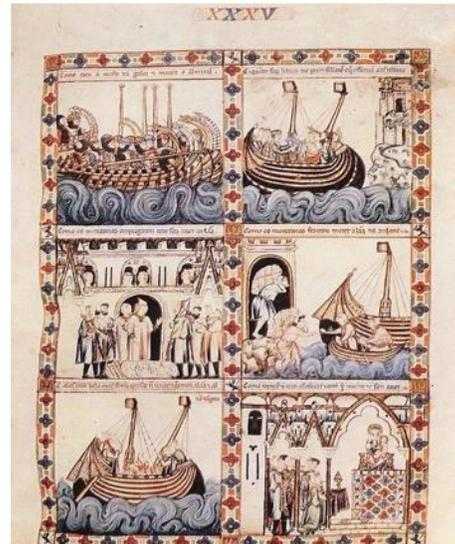
Imagen 71. Fragmento.El Tapiz de Bayeux.1077.

⁴⁷ Tomado de: <https://lh6.googleusercontent.com/-EdShoCHWR9A/UvfFwX3RIXI/AAAAAAAAAZdg/sMLJdpdtSXo/s640/el%2520gremio%2520de%2520banqueros%2520don%25C3%25B3%2520la%2520historia%2520de%2520jos%25C3%25A9.jpg>

⁴⁸ Tomado de: <https://i1.wp.com/historiasdelahistoria.com/wordpress-2.3.1-ES-0.1-FULL/wp-content/uploads/2010/03/tapiz-bayeux.jpeg?ssl=1>



49



50

Imagen 73. Fragmento de la Biblia del cardenal Maciejowski.1255. Imagen 72. Fragmento de Las Cantigas de Santa Maria.1270-1282.

Otra época donde se vieron algunas nociones básicas de la narración en viñetas fue el Renacimiento. En sus comienzos, el artista Giotto, quien fue uno de los intelectuales que propició el comienzo de esta etapa humanista, pintó la Capilla Scrovegni, la cual mostraba una división y sucesión de eventos muy marcada, con una pintura de mucho volumen y tridimensionalidad para la época, que vino a influir en los pintores renacentistas posteriores como Miguel Ángel, quien en su Capilla Sixtina muestra esas mismas características de la capilla de Giotto, pero con un estudio de la perspectiva y anatomía evidentemente mejor desarrollado.

⁴⁹ Tomado de: <https://www.ucm.es/bdiconografiamedieval/sanson>

⁵⁰ Tomado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Cantigas_de_Santa_Mar%C3%ADa#/media/Archivo:13th-century_unknown_painters_-_Cantigas_de_Alfonso_el_Sabio_-_WGA16031.jpg



Imagen 74. Capilla Scrovegni. Giotto. 1305.



Imagen 75. Capilla Sixtina. Miguel Ángel. 1508-1512.

Con la aparición de la imprenta en 1450, se tuvo lo necesario para crear contenidos que tuvieran como fin el público masivo y la historieta, por esta razón, pudo desarrollarse tal

⁵¹ Tomado de: <https://sobreitalia.com/files/2008/11/capilla-de-la-arena-en-padua4.jpg>

⁵² Tomado de: <https://okdiario.com/img/2017/05/29/capilla-sixtina-655x368.jpg>

y como la conocemos hoy. De entre los primeros autores que se pueden encontrar que unieron texto con imagen en secuencias para publicaciones de consumo colectivo se destaca a Rodolphe Töpffer, a quien muchos ven como el padre de la historieta moderna. Töpffer fue un pintor con problemas de vista y fuertes aspiraciones literarias que comenzó a producir álbumes con situaciones satíricas de la sociedad francesa en la que creció desde 1827. Töpffer, además, era seguidor del trabajo de Willian Hogarth, quien ya fue citado anteriormente como referente de este proyecto por el trabajo en sus obras eróticas y secuenciales, así que lo tomó de referente para crear su trabajo. Él buscaba formar un estilo en donde su limitada facultad plástica por su defecto visual y su creciente desarrollo literario convergieran en un campo donde ambas pudieran hacer que él destacara.



Imagen 76. The True Story of Monsieur Crépin. Rodolphe Töpffer 1837.

⁵³ Tomado de: <https://s22735.pcdn.co/wp-content/uploads/toepfer-009.jpg>

En Francia de aquellos mismos años, aparecieron las tiras satíricas publicadas en periódicos en contra de la monarquía y su violencia, el principal referente fue *La Caricature* fundado en 1830, un periódico con mucha difusión el cual fue censurado por una ley que prohibía la crítica política. Posteriormente un dibujante de ese mismo periódico de nombre Charles Philipon fundó *Le Charivari* entre los años 1832 y 1843, quien gracias a la censura que sufrió *Le Caricature* enfocó su humor más en la cotidianidad y menos al contenido político, aunque seguía satirizando personajes y situaciones de la sociedad francesa de aquel momento, lo cual le valió que se pueden encontrar sobre historieta y caricatura política.

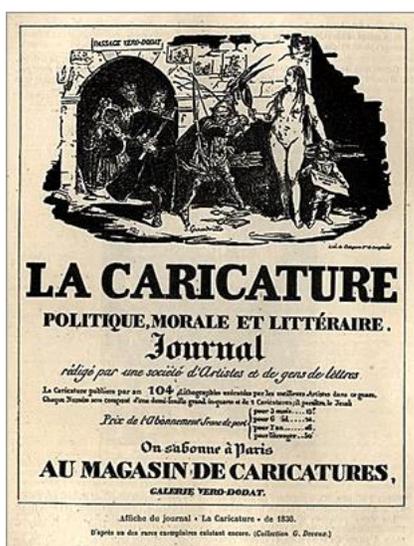


Imagen 78. Portada de La Caricature. 1830.

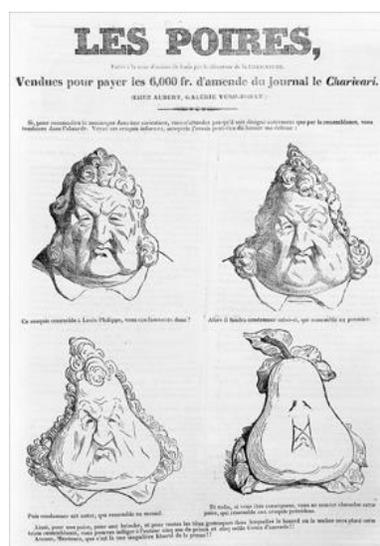


Imagen 77. Caricatura satírica a la monarquía de Le Charivari. 1832.

⁵⁴ Tomado de: <http://3.bp.blogspot.com/--gt4IY1wEq0/UUDvG8GLv0I/AAAAAAAAAFsQ/tq2duvd9UA8/s1600/la-caricature-1830.jpg>

⁵⁵ Tomado de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/95/Le_Charivari%2C_December_1%2C_1832_-_May_31%2C_1835_MET_MM56653.jpg

Las publicaciones francesas sentaron las bases para el desarrollo de nuevas propuestas en el resto de Europa, influenciando sobre a los artistas y escritores en Inglaterra, entre estas producciones se destaca la revista *Punch*, fundada por Henry Mayhew y el grabador Ebenezer Landells en 1841, quienes inspirados por el concepto humorístico de *Le Charivari*, crearon esta publicación periódica de sátira política a la sociedad británica que se mantuvo vigente hasta años recientes cuando cerró sus puertas en 1992. Debido a su popularidad, hubo esfuerzos por parte de otros artistas para crear publicaciones que pudieran competir con *Punch* por la audiencia que consumía este tipo de sátira política. El más destacable fue la revista *Judy*, editada por Charles H. Ross en 1867, donde aparecería un título pionero en el desarrollo del cómic. En *Judy* se publicó un trabajo que por primera vez mantenía un personaje regular a lo largo de sus entregas, “Ally Sloper His” quien fue ilustrado por la esposa de Ross una artista que trabajaba bajo el pseudónimo de Marie Du Val. Esta publicación estuvo conformada por secuencias de ilustraciones enmarcadas en cuadros iguales, sin bordes, que contaban la vida de Alexander “Ally” Sloper: un detestable personaje que se dedicaba a beber ginebra y burlarse de todas las personas a su alrededor de diversas maneras. Ally representaba el estereotipo del hombre vago y engañoso de la sociedad británica de aquel entonces.

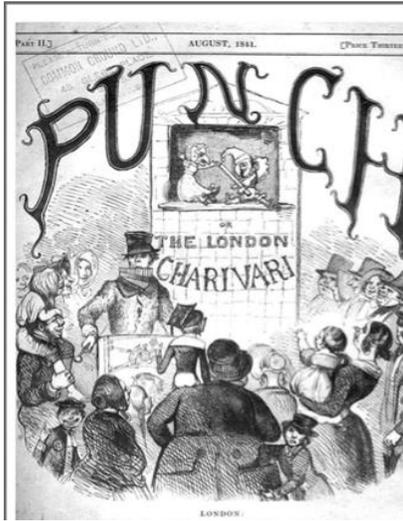


Imagen 80. Portada de Punch.1841

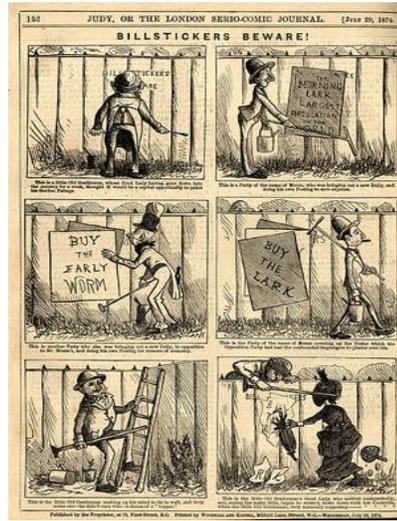


Imagen 79. Ally Sloper. Charles H Ross y Marie Du Val.1874.

Aunque existieron varias publicaciones posteriores a las de Inglaterra fue hasta que se desarrolló la prensa norteamericana que vino el empuje definitivo que la viñeta necesitaba para desarrollarse y ser realmente masiva, la publicación de tiras en los periódicos inició toda una cultura de la historieta en Estados Unidos, un país donde no todas las personas hablaban inglés las tiras de viñetas en los periódicos podían ayudar a una mejor comprensión y así elevar su venta.

Se forjaron paralelamente dos líneas en el desarrollo de historietas, cómics y novelas gráficas: la americana, que se publicaba en prensa, y la europea, que se difundió por medio

⁵⁶ Tomado de:<http://www.artuner.com/assets/punchcoverfirstissue.png>

⁵⁷ Tomado

de:https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/9/9a/Marie_Duval%2C_Ally_Sloper%2C_Billstickers_Beware%21_%28Judy%2C_July_29%2C_1874%29.jpg

de álbumes tipo revistas exclusivas para las narraciones en viñetas. El 25 de octubre de 1896 la primera producción masiva que combinaba texto con imágenes de forma natural, congruente y armoniosa al enlazar ambos componentes en la construcción de una narración secuencial fue “Hogan’s Alley” con su personaje principal Yellow Kid, un trabajo de Richard F. Outcault, el cual fue la primera en usar de manera formal y a como conocemos hoy en día la historieta y sus recursos. No es gratuito que el máximo premio que se otorga para premiar cómics e historietas lleve su nombre. Por su carácter burlón procede de él el término “prensa amarillista”. Yellow Kid hablaba por medio de su camisón amarillo, donde utilizaba su jerga marginal para expresar frases imprudentes e insolentes. Estas y sus historias expresaban la pobreza y marginalidad, de los barrios bajos de New York de ese entonces.

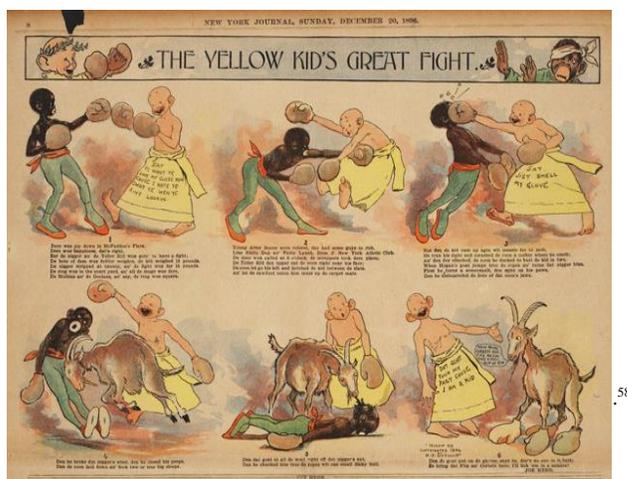


Imagen 81. Hogan’s Alley. The Yellow’s kid great fight. 1896.

⁵⁸ Tomado de: https://assets.atlasobscura.com/article_images/34616/image.jpg

En estos inicios donde las temáticas eran en su mayoría humorísticas, la aparición de las agencias trajo un primer acercamiento para formalizar la profesión de productor de narraciones de viñetas en secuencia, no obstante, también eran un intento por delimitar las temáticas a aquellas que sirvieran a los propósitos del consumo masivo o los ideales dominantes, es decir, un método para poder controlar lo que se producía, lo que propició que fueran utilizadas por regímenes autoritarios para promover sus ideas, como ejemplo de ello podemos mencionar el caso de España, donde el Franquismo utilizó al cómic a o al tebeo, como se le conoce en ese país al cómic, para adoctrinar masas.



Imagen 83. Portada de Mis Chicas.Consuelo Gil.1942.



Imagen 82. Portada de Golondrina.Ricart.1957.

⁵⁹ Tomado de:https://www.tebeosfera.com/T3content/img/T3_numeros/4/9/mis_chicas_gil_1941_49/w-423_mis_chicas_gil_1941_49.jpg

⁶⁰ Tomado de:
https://www.tebeosfera.com/T3content/img/T3_publicaciones/5/7/golondrina_ricart_1957.jpg

Por ejemplo, los tebeos de “Mis Chicas” editada por Consuelo Gil en 1941, o “Golondrina” editado por Ricart en 1957, los cuales contenían historias que favorecían a la mujer sumisa y abnegada que la dictadura buscaba como ideal. Estas eran dirigidas hacia niñas a través de una estructura en su guion similar para todas cuyo fin era ayudar a promover la imagen de la mujer devota y relegada como modelo de lo ideal y lo correcto.

Referentes contemporáneos de la viñeta

A medida que pasaban los años, nuevas formas de pensar y vivir surgían y todas eran registradas en la temática y forma en las historietas, cómics y novelas gráficas que se fueron desarrollando según cada región cultural y sus normas de censura en cuanto a contenido temático y gráfico. La narración en viñetas, como se conoce hoy en día, tuvo su desarrollo casi al mismo tiempo que el cine, así fue que se influenciaron mutuamente haciendo el crecimiento paralelo entre ambos, mientras exploraban con los mismos elementos. Este proceso de crecimiento hizo que pasaran de ser solo tiras que narraban pequeños cuentos de humor a desarrollar guiones y argumentos más complejos con temáticas diversas. Junto a esta evolución, se desarrolló la variedad de estilos gráficos, aplicación de diferentes técnicas plásticas, formas de abordar y explorar el encuadre y la secuencia.

La diferencia social y cultural de las distintas regiones del mundo donde se fue impulsando la narración en viñetas hizo que se fueran gestando distintos estilos, técnicas y temáticas, dentro de los cuales destacan países como Estados Unidos, Italia, Francia, España,

Inglaterra y Japón, por ser los lugares donde se creó la mayoría de estos estilos y técnicas que hoy se conocen. El tener presentes dentro de las referencias para este proyecto las diversas variedades en el uso de los elementos de la narración en viñetas que se han gestado hasta el día de hoy, resulta importante porque permite tener un panorama general de los diversos elementos que se pueden usar en las historias, como en el tipo de diálogos, la manera de presentar personajes, su interacción entre ellos y con el público, la manera en que presentan los temas planteados y sobre todo la riqueza de estilos visuales puestos al servicio de determinados temas, esto con el fin de tener las herramientas suficientes para representar lo propuesto usando los elementos más adecuados; sobre todo, porque esa diversidad de formas de tratar la viñeta se afianzaron en corrientes o escuelas; entre las más sobresalientes se destacan:

La europea

La corriente europea se diferencia del resto por su apertura temática. En esa región, sobre todo en Francia y España, la sociedad está acostumbrada a consumir narraciones secuenciales en viñetas desde finales del siglo XVII, así que la diversidad de abordajes y temas es muy amplia, ya que lo consumen personas de todas las edades y sectores sociales.

A pesar de que existen varias producciones donde un dibujante y un guionista se unen para trabajar, lo que más se suele encontrar son producciones de un solo autor donde el dibujante es también el que desarrolla la historia. Otra característica es que su elaboración es más expresiva, más plástica, más gestual en cuanto a la experimentación de acabados en

contraposición a la americana o la japonesa que tienden más bien a tener un proceso mecánico de producción.

Entre las referencias más conocidas del movimiento europeo se pueden mencionar a “Les Aventures de Tintin et Milou” de Georges “Herge” Remi, “Astérix el Galo” de René Goscinny, y Albert Uderzo y “Barbarella” de Jean Claude Forest. En la actualidad han surgido otros autores importantes como Moebius, Massimiliano Frezzato, Aspiri, Alessandro Barbucci o Juan Díaz Canales, quienes muestran en su trabajo estilos muy marcados y diferentes entre sí, donde la experimentación plástica y la maestría de la ejecución técnica son tangibles y dan un valor agregado a las obras con respecto a la forma en general de producción que manejan otras regiones.

Europa, por su cultura de historietas, cuenta con sus propias escuelas de producción de historietas como la Valenciana y la Catalana, en España, y casas editoriales en las que destacan Norma, en España, y Soleil, en Francia.



Imagen 84. Asterix El Galo. René Goscinny y Albert Uderzo. 1961.

Las Aventuras de Tintin: “Les Aventures de Tintin et Milou” o “Las aventuras de Tintin” narra la vida aventurera de un joven reportero que viaja por todo el mundo con su mascota Milo. Obra de Georges “Herge” Remi, ha sido una de las más influyentes en la viñeta europea y mundial por su maestría a la hora de narrar de forma clara y concisa la secuencia de hechos que desarrollan sus historias, además de poseer un estilo de dibujo y acabado muy limpios con una estilización muy fresca y cómica, lo cual la volvía un trabajo muy ameno a la vista, situación que el proyecto busca emular en sus historias.

⁶¹ Tomado de: <https://es.slideshare.net/jtcbm5/1-asterix-el-galo-1961>



Imagen 85. Las Aventuras de Tintin. Georges Remi.1941.

Barbarella: de Jean Claude Forest fue una historieta que existió en medio de las décadas de los sesentas y setentas del siglo XX en Francia, donde se cuenta los viajes de una heroína a través de mundos hostiles, fantásticos y decadentes, donde la máquina se une con la carne, creando paisajes post apocalípticos y donde se combinaba el erotismo y la expresión corporal en general como máximas expresiones de libertad. Barbarella refleja varios de los valores y visiones de mundo de su época, la situación de su región en esos años era la de un continente en reconstrucción a causa de la Segunda Guerra Mundial, con ciudades aun devastadas las cuales sirvieron de referencia para los lúgubres y decadentes escenarios. El tipo de personaje femenino fuerte como protagonista y la paleta de colores de este trabajo son elementos que el proyecto rescata y utiliza para sí mismo.

⁶² Tomado de: https://www.lambiek.net/artists/image/h/herge/herge_tintin_sj090141.jpg

Los valores del movimiento contracultural hippie ayudaron a forjar el universo de la Barbarella, la cual se puede considerar un ícono de la liberación femenina, ya que mostraba por primera vez a una protagonista fuerte, dominante, dueña de su sexualidad y de su destino sin que este dependiera de algún hombre. El solo hecho de mostrar a una mujer libre de exhibirse de manera erótica y retardora suponía una bofetada para la sociedad conservadora de entonces.



63

Imagen 86. Barbarella. Les coleres du mange minutes. Jean Claude Forest.1974..

⁶³ Tomado de: https://scontent-ams3-1.xx.fbcdn.net/hphotos-xpa1/t31.0-8/11025292_10153213871064739_7677186292865818577_n.jpg

A nivel gráfico, “Barbarella” aporta un excelente uso de los colores planos y los contrastes entre un solo color, su paleta hacía alusión al uso de alucinógenos, frecuentemente utilizados en la cultura hippie; también es importante el nivel de simplificación de los objetos, sobre todo de los cuerpos y rostros, puesto que a partir de esta se busca expresar la belleza femenina.

Skydoll: De los artistas franceses Alessandro Barbucci y Bárbara Canepa, es una obra representativa para la historieta francesa de los últimos años. Es una historieta de corte cómico romántico, con pasajes eróticos triviales, que cuenta las aventuras en medio de un mundo futurista de una androide diseñada para verse sensual y tierna, que sirve a un magnate burgués en un lavado de autos. Esta androide autómatas posee sentimientos y reacciones iguales a las de cualquier chica humana. La trivialidad y sentido cómico de la historia, junto a la estilización caricaturesca, cómica y expresiva, en la simplificación de la forma y el cuerpo que le da Alessandro Barbucci, y el acabado limpio de pintura digital de Bárbara Canepa, hacen que esta historieta sea de consumo masivo en Europa y parte de América.

Su estética en general, tiene un tono relajado, lo cual permite que las escenas que tengan alguna carga sexual se perciban como cómicas y triviales; algo que este proyecto pretende emular. La manera que Barbucci resuelve la estilización de la anatomía humana, sobre todo en los rostros que le permiten una gran capacidad de expresión, es de gran importancia para usar de referencia en este proyecto, la estilización de la figura que este proyecto está proponiendo tiene mucha influencia de la manera de trabajar de Barbucci.



64

Imagen 87. SkyDoll. Alessandro Barbucci y Bárbara Canepa. 2000.

La americana

Desde el desarrollo de la prensa hasta el día de hoy, la viñeta americana ha pasado por muchos cambios, entre ellos los más significativos fueron la aparición de editoriales de cómic, por ejemplo, Detective Comics o DC Comics y Marvel fueron las pioneras y las que

⁶⁴ Tomado de: <https://www.studiopopcorn.it/lo-conosci-alessandro-barbucci/sky-doll-033/>

hoy en día manejan más dinero y propiedad intelectual. De estas dos empresas han nacido la mayoría de personajes que en occidente son legendarios del cómic y que se inmortalizaron posteriormente en el cine como Superman o Batman de parte de DC y más reciente héroes como los X-men o Los Vengadores por parte de Marvel. Los precursores de este cambio fueron Stan Lee en su labor de editor y escritor y Jack Kirby como dibujante y también escritor fundamental en la génesis de esas historias y personajes.

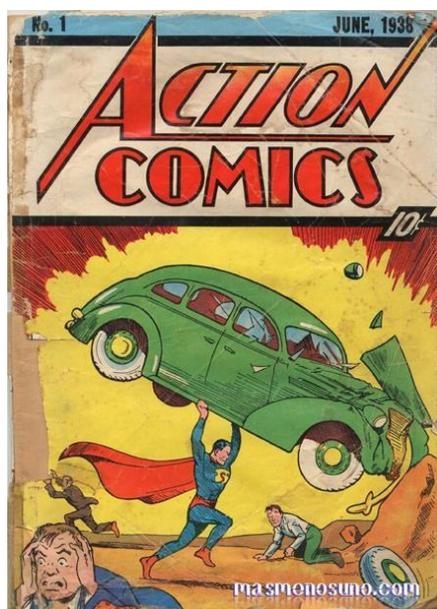


Imagen 88. Portada del primer número de Superman.Detective Comics.1938.

⁶⁵ Tomado de: https://pm1.narvii.com/6541/b5135e27836b30c2d4df5ab2343111bc0f968fdc_hq.jpg
Tomado de: <https://imaginethatcomics.com/app/uploads/2018/11/Scan-1-21.jpg>

No solo Marvel y DC existen en Estados Unidos, editoriales como Image o Dark Horse también cuenta con popularidad en el mercado norteamericano, creando personajes como Spawn o Hellboy entre los más populares, a través de la mano de dibujantes como Frank Miller y escritores importantes como Allan Moore.



Imagen 89. Sin City. Frank Miller.1991.

⁶⁶ Tomado de: <https://johnnynoirfilm.files.wordpress.com/2013/05/sin-city.png>

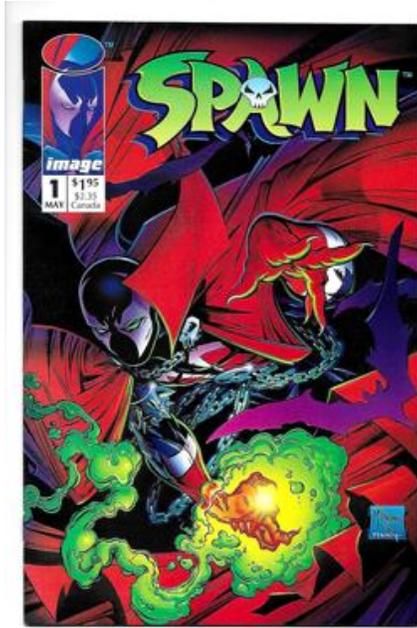


Imagen 90. Portada del primer número de Spawn. Todd Macfarlane. 1992.

La forma de producir cómic en Estados Unidos para el consumo de masas, se maneja bajo un proceso más industrializado que en Europa, la editorial contrata escritores, dibujantes, coloristas y entintadores por aparte y les asigna un proyecto y una parte del proceso a cumplir con plazos de entrega muy definidos.

Por lo general, el cómic norteamericano compone y da formato a sus viñetas de manera más abierta que Europa, que tiende más bien a ser muy formal y comedido en el acomodo y forma de sus viñetas; esto porque la mayoría de la viñeta en Norteamérica es de acción y suele usar en gran medida la exageración de formatos y onomatopeyas para hacer sentir la tensión de sus historias.

⁶⁷ Tomado de: <https://www.zonanegativa.com/imagenes/2011/09/6314.jpg>

Jack Kirby: Denominado “El rey del cómic” por su trabajo pionero en las dos casas principales de edición de cómic en Estados Unidos: DC y Marvel. En esta segunda participó en su creación junto a Stan Lee, en la creación de varios personajes emblema como Hulk, Los 4 Fantásticos o los X-Men. A Kirby le gustaba leer sobre energía nuclear y mutaciones que esta podía producir, de ahí se inspiró para crear y dar contenido a varios de sus personajes e historias.

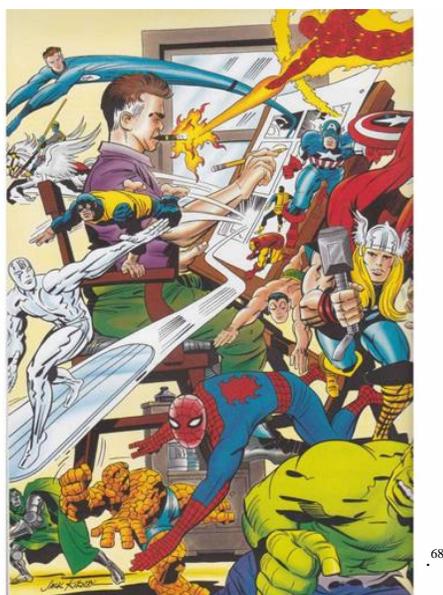
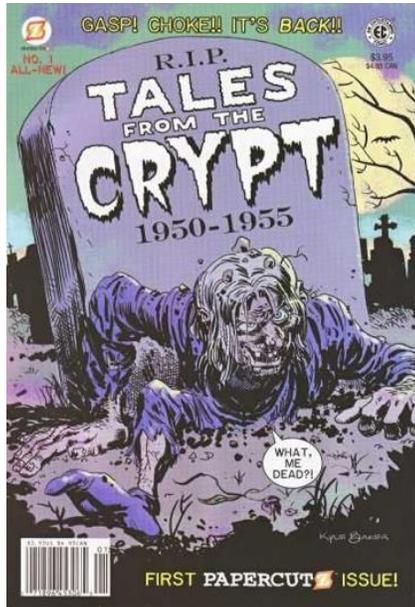


Imagen 91. Autorretrato de Jack Kirby junto a sus personajes.1961.

⁶⁸ Tomado de:<https://img2.rtve.es/im/4146111/?w=900>

Tales of the Crypt: Esta serie producida por E.C Cómics es un referente importante por dos razones; esta y otras obras de E.C Cómics fueron muy atacadas hasta el punto de dejarse de editar, gracias a un punto de inflexión que existió en el cómic en Estados Unidos, por medio de un psiquiatra de nombre Frederic Werthan, quien escribió una obra titulada “The seduction of the innocent” en 1954, donde relacionaba a las historietas con el aumento de la delincuencia juvenil, lo que trajo una clasificación fija para las producciones e hizo que E.C Cómics dejara de editar; la normativa estadounidense reprimió entonces lo que no consideraba correcto. La otra es a nivel técnico, el formato de los cómics de *Tales of the Crypt* es el referente que se pretende utilizar en este proyecto, historias auto conclusivas y diversas, que están representadas bajo un mismo nombre y que son introducidas por un mismo personaje.



69

Imagen 92. Portada del primer número de Tales of the Crypt. E.C Comics.1950.

Dawn: Obra de Joseph Michael Lisner publicada por Image comics en 1989. Este cómic rompe sutilmente con el cómic genérico estadounidense en cuanto al tratamiento y acabados manuales que recuerdan más a la viñeta europea, lo cual resulta importante para este trabajo por su manejo de la narrativa visual. Tiene un ritmo muy formal en la mayoría de sus páginas el cual rompe en forma y distribución de las viñetas cuando pasa algo que lo amerita. Este cambio se nota mucho cuando la protagonista Dawn, una especie de diosa de las brujas, cambia de dimensión en dimensión; sus páginas pueden contener muchas viñetas del mismo

⁶⁹ Tomado de:https://comicvine1.cbsistatic.com/uploads/scale_large/0/3125/1045563-tftc1.jpg

tamaño y forma, así como en otras puede ser una ilustración grande con algunos elementos con formas diferentes, todo sin perder la unidad de su gráfica, estos cambios se presentan según la intención y la necesidad del argumento.

Este formato de viñetas de variada naturaleza en su forma y organización es el que se va a utilizar en las páginas de las historietas de este proyecto ya que permite mostrar mucha diversidad de escenas, además se toma el modo en que Dawn pasa de mundos oníricos a la realidad terrenal, para usarse en el personaje recurrente de las historias del proyecto.



Imagen 93. Dawn.Joseph Michael Lisner.2002.

⁷⁰ Tomado de: https://2.bp.blogspot.com/LhTWH8UxfNJG9z83514jFb-6RzGkqfNFucIXPZvuKNoMnirMqxVmbPRHzLaXlj0_9fVIO0DWWnmY=s0

La japonesa

Tras la segunda guerra mundial, Japón comenzaría su reconstrucción adoptando algunos valores de la cultura occidental; en ese proceso el arte también se vio influenciado. El dibujante Osamu Tezuka fue uno de ellos, quien, inspirado e influenciado por la animación de Disney y los recursos narrativos de las películas norteamericanas, creó un estilo que, para el momento en Japón, resultaría toda una innovación: la representación del cuerpo y objetos en el país asiático era muy realista. Tezuka dio un giro a esto, rompiendo con un estilo más simplificado y caricaturesco, del que perduran muchos rasgos en las diferentes categorías de la viñeta japonesa. Por tal razón, se dice que Tezuka fundó las bases de la actual viñeta en Japón o Manga, como se le llama en el país y a nivel mundial. El dotó de mucha variedad a la historieta por medio de los recursos que adaptó del cine norteamericano que le dotaron de una mejor sensación de movimiento, también es importante porque fue el primero en tocar temas como la homosexualidad o los conflictos políticos en Japón. La cultura de este país asiático en particular resulta importante de analizar para este proyecto, la concepción que tienen de las orientaciones sexuales y las expresiones de esta, es diferente a la occidental, se adoptan de forma normal expresiones diversas; por ejemplo, los personajes masculinos afeminados y el juego de roles de género es una constante en el manga, que cuenta con sus propias clasificaciones según temáticas.



71

Imagen 94. Tetsuwan Atom o (Astroboy en América) Osamu Tezuka.1952.

Shonen: Es el manga de acción dirigido a público masculino juvenil, en su estética, las proporciones hipermusculosas de sus héroes principales suelen ser una constante. Sus personajes principales suelen ser hombres y las mujeres suelen ser representadas de forma sumamente sexualizada en cuanto a vestimenta y proporciones. El género está marcado por la acción, por lo que el uso de cinetismos y tramas es muy rico. Además, el diseño de las onomatopeyas suele ser exagerado, en función de reforzar la violencia de varias de sus escenas. Historias como “Dragon Ball” de Akira Toriyama o “Saint Seiya” de Masami

⁷¹ Tomado de:https://www.zonanegativa.com/imagenes/2018/11/Astroboy_original.jpg

Kurumada, El tipo de humor que desarrolla Akira Toriyama en esta producción también resulta importante tenerlo en cuenta a la hora de crear las escenas cómicas.



72

Imagen 95. Dragon Ball .Akira Toriyama.1985.

Shojo: Es un género dirigido al público femenino en el que los protagonistas, en su mayoría son mujeres, y tramas giran en torno a dramas románticos. Cuentan con una estilización diferenciada dentro del manga, en cuanto a sus cánones, sus cuerpos tienen proporciones de hasta 9 o 10 cabezas, lo que los vuelve mucho más alargados a la vista y les da una apariencia frágil; los ojos suelen ser muy grandes y expresivos y, en general, los acabados son más delicados que el resto del manga. “Candy Candy” de Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi es

⁷² Tomado de: https://www.taringa.net/+manga_anime/dragon-ball-z-manga-numero-1-espanol_12tzfj

un buen ejemplo del género, donde una joven que fue abandonada de pequeña en un orfanato, vive alegrías y decepciones en el transcurso de su vida en la que el conflicto amoroso era incesante. La manera en que expresan sus emociones los personajes de las historias Shojo resulta particularmente interesante para tomar en cuenta en la confección de las futuras historias que se van a producir, ya que, los personajes de estas historias sacan a relucir una gama más amplia de emociones más profundas que en las otras corrientes y esto lo podemos tomar para construir personajes. Se pueden ver, por ejemplo, personajes masculinos expresar sin tapujos muchas emociones que en occidente se asocian a lo femenino como el llanto que produce una profunda tristeza o el sentirse vulnerables, esto es paralelo a la intención que tiene el proyecto por mostrar personajes masculinos salidos del ideal patriarcal.

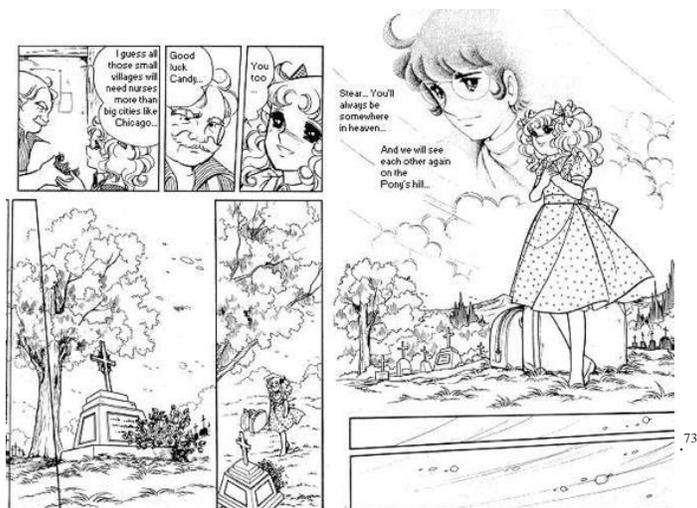


Imagen 96. Candy Candy. Kyoko Mizuki y Yumiko Igarashi. 1975.

⁷³Tomado de: [http://animerulezzz.org/MangaReader/\[AnimeRulezzz.org-Read_Manga_Online\]Candy+Candy+-+Volume+09%20-%20Page%2066.png?aid=47&attl=Candy+Candy+-+Volume+09&p=66](http://animerulezzz.org/MangaReader/[AnimeRulezzz.org-Read_Manga_Online]Candy+Candy+-+Volume+09%20-%20Page%2066.png?aid=47&attl=Candy+Candy+-+Volume+09&p=66)

Seinen: Es el manga dirigido a un público adulto, con situaciones y problemas menos cerca de la fantasía y lo irreal, como en el Shonen o el Shojo, y más hacia situaciones crueles, frívolas, introspectivas, filosóficas o sexuales, junto a estructuras narrativas que se rompen constantemente. A diferencia del Shonen o el Shojo, que tienden más bien a tener una estructura rígida de presentación, tales como: problema, desarrollo del héroe, resolución de conflicto y final positivo con personajes arquetípicos; el Seinen busca más lo realista, lo cual se suele encontrar en lo decadente e inesperado. Su estética responde a las características temáticas siendo de proporciones y rostros más realistas con protagonistas grotescos en muchos casos. En el proyecto, aunque se quiera utilizar mucho el humor, las historias de fondo van a tratar de ser lo más realistas posibles en cuanto a las situaciones y entornos, por eso este referente puede ayudar a conseguir ese tipo de guiones.

Uno de los más populares es “Akira” de Katsuhiro Otomo, a pesar de tener acción como un Shonen, su tratamiento estético y argumento difieren de este estilo. La historia se lleva a cabo en una ciudad futurista postguerra nuclear, llena de vicios, violencia, anarquía, caos y decadencia social, con escenas que aluden al acoso sexual o diálogos donde tratan ideologías políticas, con las que se busca dar un aire más creíble a este universo.



Imagen 97. Akira. Katsuhiro Otomo. 1982.

74

Hentai: Esta clasificación contempla los mangas con escenas de sexo explícito, generalmente reducidos a la acción coital. Los japoneses expresan el erotismo de forma diferente al del resto del mundo gracias a su concepción distinta del género, donde se dejan poner varios fetiches de forma exagerada en muchas ocasiones. Entre los más populares están la cópula con seres no humanos de aspectos deformes que favorecen a forzar las relaciones con hombres, mujeres con genitales de uno u otro sexo. Suelen no tener un afán por contar una historia, sino que esta resulta más una excusa para poner escenas de sexo explícito simplificado a lo coital. Su estética suele ser un cruce entre la expresión del *Shojo* con la hipersexualidad del *Shonen* aún más exagerada, con un gran manejo de la anatomía y acabado de pintura digital. El Hentai permite a este proyecto tener una ventana de aproximación a la concepción japonesa de lo erótico y así mirar algunas diferencias con respecto a lo que ya

⁷⁴ Tomado de: <https://i2.wp.com/canitbeallsosimple.com/wp-content/uploads/2015/01/Akira-manga-dos.jpg?resize=1024%2C742>

hemos concebido con respecto al erotismo en occidente, como por ejemplo el manejo del género de sus personajes y sus gustos particulares como la copula con seres fantásticos, al proyecto le beneficia tener en cuenta la carga cultural que posee el erotismo y compararlo con el japonés ayuda a estar más consciente de lo subjetivo que esto resulta.



Imagen 98. La Blue Girl. Toshio Maeda. 1992.

Ecchi: Los mangas *Ecchi* son aquellos que tratan el tema erótico en medio de la trama de una historia con pretensiones de complejidad como las del resto del manga. No suelen mostrar explícitamente actos coitales como en el *Hentai*, sino que se centran más en la

⁷⁵ Tomado de: https://hentai2read.com/la_blue_girl/1/113

provocación y los eventos que pudiesen darse alrededor de una posible relación sexual; estéticamente es igual que el *Shonen*.

Por ejemplo, en “Kangoku Gakuen” de Akira Hiramoto, mejor conocida como “Prison School”, se dan una serie de eventos alrededor de jóvenes en una escuela de señoritas recién abierta a los varones, que buscan como hacer contacto con ellas, donde el humor y los momentos eróticos se juntan y cuentan una historia conjunta, tal y como se pretende lograr en las historias de este proyecto.



Imagen 99. Prison School. Akira Hiramoto. 2011.

⁷⁶ Tomado de: <https://i.pinimg.com/originals/68/dc/17/68dc17ea9052246bdfa3708530dc7e54.jpg>

Ranma Nibun no Ichi (Ranma 1/2): Este manga y también su versión animada tienen una sección aparte dentro del análisis de la escuela japonesa, ya que son unas de las referencias de mayor peso sobre lo que se confeccionó en este proyecto, ya que, el tipo de guiones de historias cortas auto conclusivas por volumen, la estilización de los personajes y el manejo de personajes diversos a nivel de identidad de género de una manera amena y trivial que se presentan en este trabajo, han sido modelos cuyas estructuras narrativas han sido utilizadas en la historia que se presenta en este proyecto. El manga fue publicado en 1987, escrito y dibujado por Rumiko Takahashi y se desenvuelve en el género de comedia romántica, el cual también se ha usado en el proyecto con el fin de relajar el tema erótico y la transgresión. Este manga a pesar de ser una serie cuyos personajes y trama principal gira entorno a las artes marciales, se puede percibir como una novela romántica por sus diálogos y trama. La historia gira entorno a un joven heredero de toda una categoría de combate, que en medio de entrenamientos cayó en una poza encantada lo cual hace que se transforme en mujer cuando lo toca el agua fría; la ambigüedad que se va gestando en su personalidad alrededor de esto plantea cuestiones en cuanto a la plasticidad del género que se van tratando al desarrollarse la historia en los diferentes momentos.

Los personajes están envueltos en dilemas y obsesiones amorosas entre ellos, que suelen desembocar en peleas, no obstante, también en diversas formas de manifestar la expresión de género. Tanto Ranma como otros personajes traen a colación temas de este tipo, por ejemplo, Shampoo una chica de China que vino a vengarse de Ranma mujer y luego se enamoró de Ranma hombre, viene de una aldea donde el dominio absoluto y la dedicación a

las artes marciales, es para las mujeres, teniendo los hombres un rol sumiso de obediencia.

Así como ellos otros personajes secundarios como Ukyio o Beni Tsubasa también plantearon algún cuestionamiento en torno a la expresión de y roles de género asumiendo también roles y modos asignados típicamente al sexo contrario.



Imagen 100. Ranma Nibun no Ichi (Ranma y medio)Rumiko Takahashi.1987.

⁷⁷ Tomado de:<https://www.facebook.com/Manga.ranma/photos/a.721735534629874/721737401296354/?type=3&theater>

Otro de los motivos para que *Ranma 1/2* sea un referente a considerar es su formato, a pesar de ser una historia continua con alguna cronología, cada capítulo es una historia corta auto conclusiva; el estudio en cuanto a cantidad de escenas y cómo manejar la narrativa para contar una historia completa en un solo capítulo, ha de aportar al desarrollo del producto de este proyecto.

La alternativa o Cómix

Esta corriente de producción de historietas se caracteriza por la multiplicidad estética y temática donde el autor manda totalmente sobre el contenido de su obra sin tener que ajustarse a arquetipos, las temáticas buscan en general alejarse de los discursos oficialistas, ya sea proponiendo nuevas formas de ver el mundo o tomando el discurso hegemónico para criticarlo. Su desarrollo fuera de las casas editoriales de consumo masivo le permite ser una excelente herramienta para las actitudes marginales o dispares con la normativa que rige determinado lugar donde se producen.

Las narraciones secuenciales por medio de viñetas que tratan temas delicados para la susceptibilidad pública suelen agruparse en este apartado y por esa razón es que esta corriente tiene especial importancia para este proyecto, aquí un autor puede permitirse ser todo lo transgresor y subversivo que se plantee ser sin que le importe la censura, ya que los medios que se usan para publicar este tipo de trabajos no están al servicio del consumo masivo que exige ciertas limitantes temáticas regidas por códigos de censura. Dado que el objetivo de

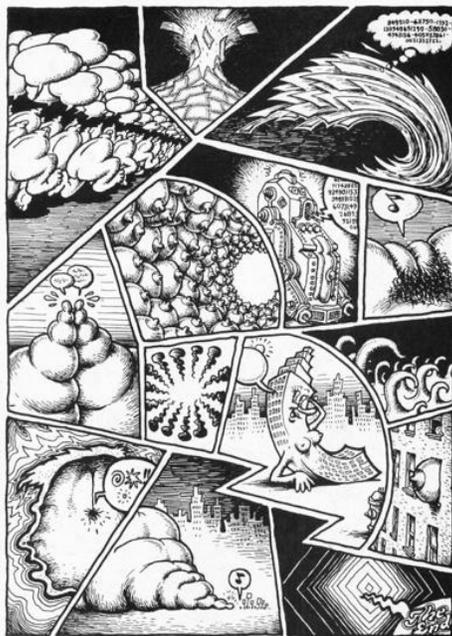
este trabajo es ser transgresor y por su naturaleza democrática en cuanto a la distribución de la información, no está regido por las normas de mercado de las grandes casas editoriales que exigen cierto límite temático, esta resulta ser una excelente referencia para el proyecto.

Esta corriente se caracterizó desde un principio por estar al margen de casas editoriales y prensa, por lo que sus medios de difusión por eso eran más limitados. Sin embargo, era posible que fueran editadas por su mismo autor o algún grupo pequeño de estos al margen de la censura. Como resultado de esto el cómic alternativo o comix nombre con el que se le designó en los años sesenta a la viñeta contracultural, les permitió contravenir y apoyar lo que el autor quisiera lo que generalmente se traduce en crítica y ataque a los cimientos de la sociedad, por estos motivos el proyecto se sitúa principalmente en esta categoría.

La estética que maneja el cómic no es tan marcada como en las corrientes anteriores, por lo general busca romper con el carácter académico en cuanto a anatomía, proporción y perspectiva que manejan las corrientes populares; en otras propuestas se busca más bien ser grotesco con el uso de detalle y realismo, estos elementos crean una amplia gama de estilos muy personales entre los autores o grupo de autores.

Robert Crumb: El padre del cómic *underground* en Estados Unidos, quien hizo toda su carrera en la viñeta al margen de editores e industria en general, empezó a trabajar la viñeta contracultural en 1968 con la publicación de la revista *Zap Comix* en San Francisco, lugar que cuenta con una cultura más liberal que el resto del territorio estadounidense. En ese

momento se encontraba en auge la cultura hippie, condición que permitió a Crumb tratar temas que no eran visibles en el cómic destinado a jóvenes, como el de Marvel o DC. La política y el sexo son la tónica de su trabajo, glorificando en muchos casos la vida de excesos en cuanto a drogas y sexo, por encima valores tradicionales de la cultura estadounidense. Uno de sus personajes más famosos es “El Gato Fritz”, cuya adaptación animada fue la primera película de animación con clasificación para mayores de edad. En su estética desarrolla la caricatura con exageración en los detalles corporales; asimismo, otro elemento que caracteriza el dibujo de su obra es la representación de su propia definición de cuerpos femeninos ideales, que se alejaba de los cánones de belleza de la mujer en el resto del cómic, con mujeres altas y grandes con respecto a los hombres, con cuerpos muy voluminosos sobre todo en las caderas. Al proyecto se le quiere dotar de la libertad creativa de la que gozan los trabajos de Crumb, sus narraciones al no estar influenciadas por editoriales presentan una riqueza conceptual que no se podría apreciar tan bien en otro tipo de narración en viñetas que de alguna u otra forma tenga que responder a valores de mercado, y por ende a la censura, como varios de los trabajos que se han mencionado en este documento. El no limitarse, no temer a presentar ninguna situación es lo que se busca y Crumb es un gran ejemplo de ello.



78

Imagen 101. Parte del volumen 1 de Zap Comix. Robert Crumb. 1968.



79

Imagen 102. Fritz corta la cuerda. Robert Crumb. 1968.

⁷⁸ Tomado de: <https://www.lacarceldepapel.com/images06/2009/08/crumb03.jpg>

⁷⁹ Tomado de: <https://pbs.twimg.com/media/CmSUZWcWAAAAfBV.jpg>



Imagen 103. The Book of Genesis. Robert Crumb. 2009.

Moebius: Jean Giraud Moebius, comenzó con una historieta de vaqueros llamada “El Teniente Blueberry” en 1964, pero pronto en su cabeza surgirían, historias, personajes y ambientes que más bien buscaban con una carga sexual implícita, la mera transgresión, lo subversivo desde lo surrealista. Su estética de ciencia ficción ha servido de referente para historieta y películas posteriores a su obra, su trabajo en cuanto al manejo de la figura, el espacio, el encuadre y el tipo de trama y línea que generaban texturas muy realistas, le han colocado como unos de los gurús del cómic y la historieta a nivel mundial.

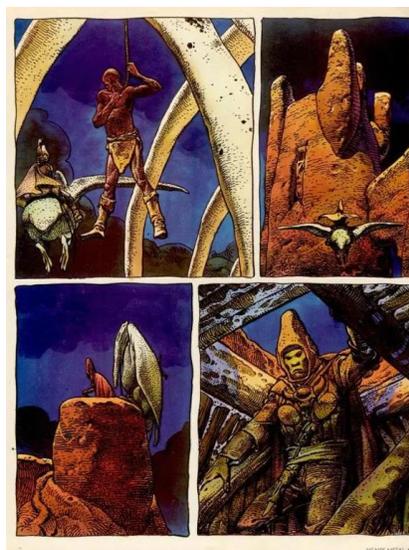
La exploración de lo onírico representado en el surrealismo de sus escenarios y personajes importa de manera especial a este proyecto ya que sirve de referente para construir los mundos ficticios fuera de la norma que van a ser parte de las historias. También se pretende tener de referente para la construcción de personajes, los creados por Moebius buscaban romper con los arquetipos de aquel momento en cuanto a que eran más carnales,

⁸⁰ Tomado de: https://regmedia.co.uk/2009/10/19/crumb_genesis.jpg

sexuales y animales que el resto, sabía dotarlos de facciones y expresiones que marcaban bien la realidad de cada personaje en sus múltiples facetas emocionales.



81



82

Imagen 105. Arzach.Moebius.1975 .

Imagen 104. Las Aventuras del teniente Blueberry.Moebius.1963.

Metal Hurlant y Heavy Metal: El año de 1974 vio nacer en Francia de la mano de Moebius, Jearre-Pierre Dionnet y Philippe Druillet la revista *Metal Hurlant*, pionera en agrupaciones que recopilan trabajos de corte alternativo con contenido transgresor de carga erótica tangible. El estilo y acabado de la revista, en cuanto a su uso de color, estilización, diseño de escenarios y expresión de las formas, con un acabado muy detallado de texturas y materiales, influyó toda una corriente tanto de estética como temática de ciencia ficción, violencia,

⁸¹ Tomado de:<https://sobrecomic.com/wp-content/uploads/2011/02/blueberry-2.jpg>

⁸² Tomado de:https://wharferj.files.wordpress.com/2011/09/moebius_arzach_page_007.jpg?w=595

sexualidad y fantasía, que dotó de un estilo particular con el que se asociaba toda la revista. La *Metal Hurlant* dio origen a una versión estadounidense que volvió a la revista más famosa a nivel mundial bajo el nombre de *Heavy Metal*, revista que por lo general suele tener una riqueza gráfica importante, ya que suele recopilar trabajos de los mejores autores alternativos y eróticos, donde cuentan historias que por lo general transgreden, cuestionando o violentando la moral y valores de discursos oficialistas, valores que este proyecto comparte y por tal se interesa en tomar en cuenta este referente. Posee muchos puntos de vista, gracias la diversidad de estéticas que se puede encontrar en un solo número de la revista, la cual no se rige por estándares morales normativos para publicar obra.



Imagen 107. Portadas de Metal Hurlant. Publicada entre 1974 y 1987.

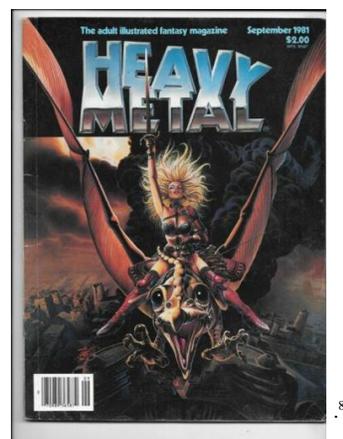


Imagen 106. Portada del volumen 5 de Heavy Metal. 1981.

⁸³ Tomado de: <https://cdn8.openculture.com/2017/07/31224057/metal-hurlant.jpg>

⁸⁴ Tomado de: <https://i.ebayimg.com/images/g/NEsAAOSw5wVdb8i3/s-l640.jpg>

La viñeta erótica

En este apartado se estará analizando de manera cronológica lo referente a viñeta erótica en su dimensión general, tanto autores de los que directamente se tomaron elementos para utilizar en el proyecto, como otros que son importantes para crear un marco de visión general sobre el erotismo en la viñeta, a fin de tener claro el estado de este tema que es medular en el proyecto. A partir de lo que se analice y concluya sobre lo que se ha hecho del tema es que el proyecto va a plantear su manera de presentar el erotismo.

La ilustración con fines eróticos existe desde hace mucho tiempo en diversas culturas: el arte erótico japonés de los siglos XVII y XVIII, las estatuillas eróticas en Centroamérica y Suramérica de la época precolombina o el mismo Kama Sutra que data de siglos antes de Cristo, son una muestra de que el quehacer artístico en la historia de la humanidad, ha estado interesado en representar su sexualidad y el erotismo que ella conlleva.

Aunque se podría datar a la viñeta erótica desde el trabajo de Hogarth y Rowlandson, la narración secuencial en viñetas como la conocemos hoy apareció hasta los años 20 en una serie de historietas llamada “Tijuana Bibles”, de carácter muy anónimo, ya que hasta la fecha no se sabe con certeza quienes fueron las personas detrás del dibujo y el guion. Los trabajos de narración con viñetas en serie se hacían en periódicos, por lo que “Tijuana Bibles” fue también una de las primeras series de historietas publicadas periódicamente.

Su contenido, para ser de las primeras aproximaciones formales de la viñeta desde el punto de vista meramente erótico, era muy explícito y lo suficientemente lascivo como para

no querer revelar los nombres de sus autores: “Hay que tener en cuenta que los cómics, basados en el libertino arte del dibujo, pudieron exponer situaciones inhabituales, barrocas o extravagantes de las prácticas sexuales, con mucha más facilidad técnica que la fotografía o el cine” (Gasca y Gubern, 2012, p.449). Tal como lo explica la cita anterior, este nivel de anonimato les permitía explorar con más libertad diferentes temáticas, con respecto a la historieta oficialista.

Asimismo, “Tijuana Bibles” tenía como función particular entretener a la gente en medio de la pesadez de la guerra y su polémica radica no solo en las temáticas sexuales, sino en quienes participaban en sus historias, tanto personajes de la historieta oficialista del momento como Popeye o Betty Boop, como actores y personas famosas de aquel entonces y sin los debidos permisos.



Imagen 108. Flash Gordon y Popeye en los Tijuana Bibles. Publicados entre 1930 y 1955.

85 Tomado de
https://www.budsartbooks.com/media/catalog/product/cache/1/image/1800x/040ec09b1e35df139433887a97daa66f/t/i/tijua-h-tijuana-bibles-hc_4.jpg
<https://pictures.abebooks.com/12THSTBOOKS/11882360665.jpg>

Los “Tijuana Bibles” fueron decayendo en los años 60, sin embargo, en la década posterior, aparecieron los “Fumetti” italianos, que trataban el sexo desde muchos ángulos y formas junto al horror y la violencia. Su ejecución no tenía un carácter muy trabajado ni fino, no obstante, abriría las puertas para una época dorada en el cómic erótico y la historieta en general, las décadas de los 70 y 80 del siglo XX.

Uno de sus pioneros fue Renzo Barbieri en Italia, era un guionista y dibujante de historietas o “Fumetti” como se le conoce en Italia a la historieta, que tenía ideas encontradas con la Iglesia católica, a la cual buscaba contradecir con sus personajes y sus historias que tenían como objetivo mostrar y ensalzar todo lo que al catolicismo italiano de los años setenta y ochenta le pareciera inmoral, por ejemplo: magia negra, vampirismo, personajes diabólicos con nombres y apariencia que recordaban a seres infernales, además de estar basados físicamente en gente importante y famosa de la época.

Barbieri comprendió a la perfección la importancia del físico en los protagonistas de la literatura erótica y esa necesidad de rebasar la realidad transformándose en fantasías. Jugar con la imaginación e idealización de la gente fue muy importante para el erotismo, este ya se encontraba en sus cabezas y la imagen solo lo evocaba. Su estética oscura influenció a gran parte de los dibujantes eróticos posteriores en Italia, quien también le dio protagonismo y poder a la mujer en sus historias y además fue de los primeros en utilizar la homosexualidad masculina como recurso habitual.

Lomelí (2015) se refiere a la importancia de la obra de Barbieri en cuanto al desarrollo de la historieta erótica en el mundo cuando afirma:

Antes de Renzo Barbieri, la intención del cómic era puramente lúdica, tradicionalmente destinada a niños y adolescentes, por lo que poder ir al puesto de revistas y comprar un cómic para adultos evidenciaba cierta complicidad que la sociedad europea adoptó rápidamente.

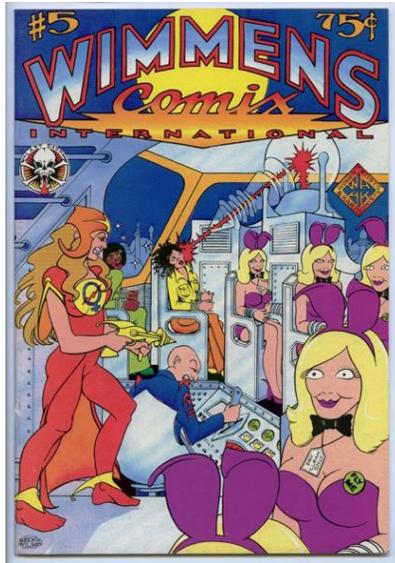


Imagen 109. Lucifera. Le fiamme dell'Inferno. Renzo Barbieri. 1971.

. ⁸⁶ Tomado de: https://comicvine1.cbsstatic.com/uploads/scale_large/4/48397/1038887-lucif001.jpg
<http://www.guidafumettoitaliano.com/bundles/fumettoweb/Images/TestataImages/Thumbnails/bfd16ccee66a6343fa096675ac290f89.jpg>
https://p1.liveauctioneers.com/1513/110295/56592399_1_x.jpg?auto=webp&format=jpg&version=1&width=512

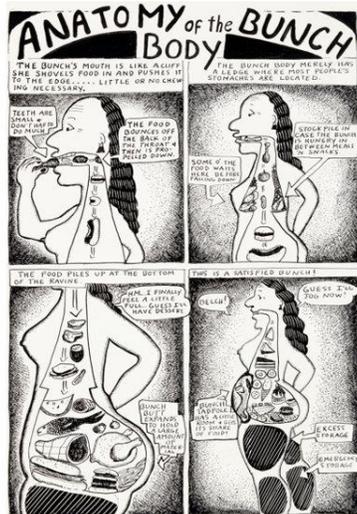
El empoderamiento femenino tuvo posteriormente un espacio en el cómic, donde mujeres dibujantes y escritoras pudieron expresar sus opiniones sin los tapujos y restricciones de la sociedad patriarcal; en Estados Unidos la revista periódica *Wimmen's Comix* fundada en 1972, era una ventana de oportunidad para mujeres autoras en las que se destacan Trinna Robins, Aline Kominsky (esposa de Robert Crumb) y Joyce Farmer. La tónica general trataba temáticas sexuales, no necesariamente vinculadas al erotismo, con excepción de la representación de algunas fantasías eróticas femeninas. En sus páginas se mostraba una visión del sexo que, a los hombres de la época, que miraban la representación femenina desde el punto de vista de su ideal, como algo contemplativo y pasivo o como un mero objeto de deseo, no les importaba mostrar.

Los pormenores de la sexualidad femenina como el embarazo, la higiene genital y corporal, la menstruación y la masturbación, eran temas recurrentes en las historias de la revista, cuya característica general en la estética diversa de sus artistas, era la representación realista y hasta grotesca de la figura femenina. Antes de esta, no había mucha tradición de mujeres dibujantes de la viñeta, este espacio propició que se comenzara a formar. Ese objetivo transgresor a la cultura patriarcal es afín con los ideales de este proyecto.



87

Imagen 110. Portada de Wimmen's Comix volumen 4. 1972.



88

Imagen 111. Anatomy of the Bunch, parte de American, Born 1948. Aline Kominsky. 1981.

⁸⁷ Tomado de: <https://www.ebay.com/itm/WIMMENS-S-COMIX-5-Comix-1st-print-High-grade-/123653450996>

⁸⁸ Tomado

de: <https://dyn1.heritagestatic.com/lf?set=path%5B1%2F4%2F6%2F3%2F6%2F14636897%5D%2Csize%5B850x600%5D&call=url%5Bfile%3Aproduct.chain%5D>

Viñeta erótica en Latinoamérica

En general la historieta en Latinoamérica no ha sido tan desarrollada como en las regiones de Europa, Estados Unidos y Asia, esto hace que la historieta erótica también tenga poco desarrollo con respecto a otras. Dentro de lo existente, se aprecia una visión tradicional heterosexual. México es quien tiene el volumen de trabajo más alto no solo en cómic erótico si no en la historieta en general. Se resaltan las publicaciones de la Editorial Mango por su corte erótico que a comienzos de los años 2000 publicaría títulos como “Acá los maestros”, “El Carruaje Diabólico”, “Las chambeadoras” o “Microbuseros”, donde el trabajo de guion y dibujo era realizado por esfuerzos conjuntos entre varios artistas, escritores y productores. En las historias, escenarios y personajes corresponden a un sentido de identificación local, aspecto que en el proyecto se busca lograr, son historias en las que se podía ver al ciudadano común cumplir fantasías eróticas y a la vez entretenerse, puesto que estas no solo eran sexo explícito sin mucho argumento, si no que las historias eran muy humorísticas a pesar de tener un enfoque más en lo erótico.

Este tipo de trabajos al ser dentro de la viñeta erótica tan disímil conceptualmente a los valores que este proyecto busca trabajar busca presentar, gracias a su marcada visión patriarcal del erotismo, resulta un muy buen referente de lo que se debe evitar hacer dentro de una representación erótica en viñetas para lograr los objetivos propuestos.

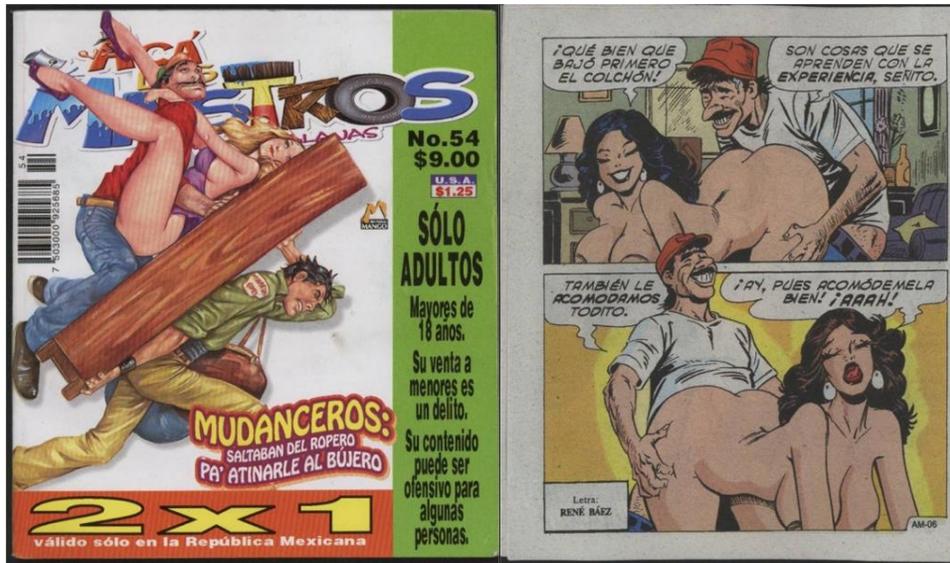


Imagen 112. Acá los maestros Miguel Herrera, Boris Lagarde, Migorn Bertini. 2004. Numero 54.

Con respecto a Sudamérica, cabe destacar algunos nombres como Carlos Zéfiro en Brasil, quien estuvo dibujando, desde los años cincuenta, cuadros con situaciones eróticas y sexo explícito, sin una temática demasiado inverosímil. Llama la atención que su trabajo más conocido “Catecismos” trate de historias de corte religioso que llevan a las relaciones coitales, lo explícito y descriptivo de sus escenas sexuales son lo que más se aprecia en su obra, lo cual destaca por la época en que se gestaron.

⁸⁹ Tomado de: <https://vercomicsporno.com/aca-los-maistros-54>

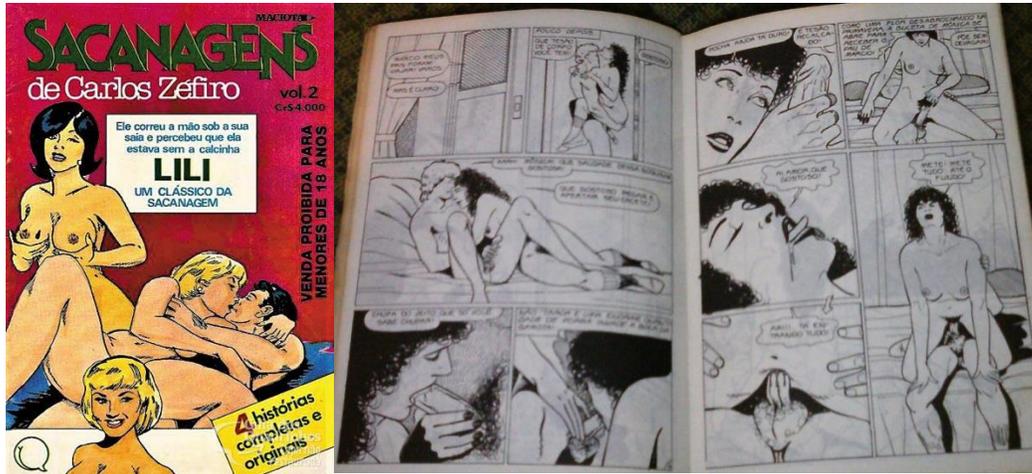


Imagem 113. Sacanagens. Carlos Zéfiro. 1987.

En Argentina existe un artista importante de nombre Horacio Altuna, quien llegó a dibujar para Playboy y pionero en la viñeta erótica para su país; su técnica y estilización de la figura son muy canónicas, representando fantasías masculinas heterosexuales.

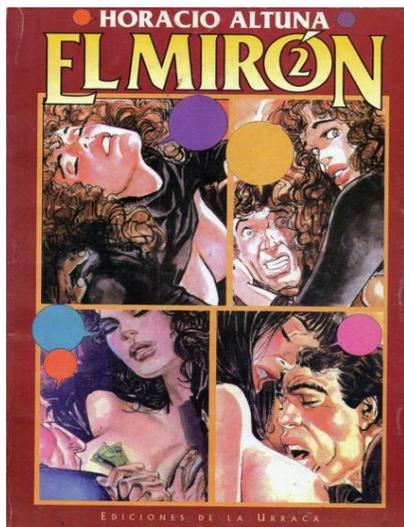


Imagem 114. Portada de El Mirón Volumen 2. Horacio Altuna. 1990.

⁹⁰ Tomado de: http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao/ShowImage.aspx?id=127668&path=sa25610102_127668.jpg
https://http2.mlstatic.com/hq-alm-sacanagens-de-carlos-zefiro-n-1-press-editorial-D_NQ_NP_862421-MLB25900776138_082017-F.jpg

⁹¹ Tomado de: https://http2.mlstatic.com/el-miron-2-horacio-altuna-D_NQ_NP_255811-MLA20644841899_032016-F.jpg

En ese país también existió otro proyecto que pasó de historieta a serie animada llamada “Allison” realizada por Illusion Studios como proyecto en común con la revista *Hombre*; una revista de intereses masculinos generales donde la cosificación de la mujer es la constante y la serie va paralela a esta visión con una animación y guiones poco trabajados con tramas difícil de entender. A pesar de esto, es importante su mención puesto que tiene una enorme intención transgresora que se puede notar en la facilidad y grafismo con que pasan las escenas de sexo, se parece un poco a la pornografía tradicional en cuanto al tipo de argumentos que llevan a las escenas eróticas sin embargo estas no son 100% explícitas, sino que son insinuadas o más bien autocensuradas con recursos como sombras o vidrios difusos.

Viñeta erótica en Costa Rica

En Costa Rica la cultura de la lectura y producción de narraciones en viñetas es muy escasa, en comparación con los países latinoamericanos con alguna tradición como México, Argentina, Chile y Brasil. Con el auge que han tenido a nivel mundial en los últimos años, las películas basadas en historias y personajes representativos de Marvel, la gente se ha acercado un poco más a la práctica de leer y dibujar viñetas, sin embargo, no se ha expandido lo suficiente aún como para tener una propuesta clara, seria y dedicada de lleno al erotismo,

salvo el trabajo de Juan Carlos Soto ya mencionado, y a los temas ligados a relaciones afectivo/sexuales como principal motivo de argumentación y desarrollo de historias. Entre algunos cómics costarricenses en donde existió algún grado de erotismo en sus historias podemos mencionar a:

- “Camaleón Cómix”, Edición Giovanni Amighetti, 1997.
- “K-Oz Cómix”, Edición Roberto Guillén y Alex Monzón, editada por José Ulloa, 1998.
- “Neozaga”, Edición Roberto Guillén, 2000.
- “Plan 9”, Edición José Ulloa, 2003.
- “Colectivo del Cómix Costarricense”, Colaboración del gobierno español, 2007

Estas son revistas de cómic costarricense que mostraron contenido más adulto con respecto al resto de producción que básicamente se ha centrado en público infantil y humor político, sobre todo la Camaleón Cómix que se rumora cerró por problemas con la censura, sin embargo, el tema del sexo es sólo un accesorio, no es su principal motivación y es tocado de forma muy ligera y superficial.

Referentes principales de la viñeta erótica

Este apartado contiene a los autores de la viñeta erótica que más destacan como referencia para el proyecto ya sea por su estilo gráfico, su trasfondo conceptual, sus elementos para lograr la intención erótica y su intención trasgresora.

Milo Manara

Dentro del mundo del erotismo en viñetas, el nombre del italiano Milo Manara viene a ser de los más respetados, a menudo se le considera como el máximo referente de este arte ante el resto del mundo. De influencia muy académica, maneja con maestría todos los medios de los que suele disponer. Las aguadas son muy representativas de su obra, contando con un estilo muy marcado y muy imitado sobre todo en la estilización de sus mujeres las cuales son fácilmente reconocibles para cualquiera que conozca su trabajo.

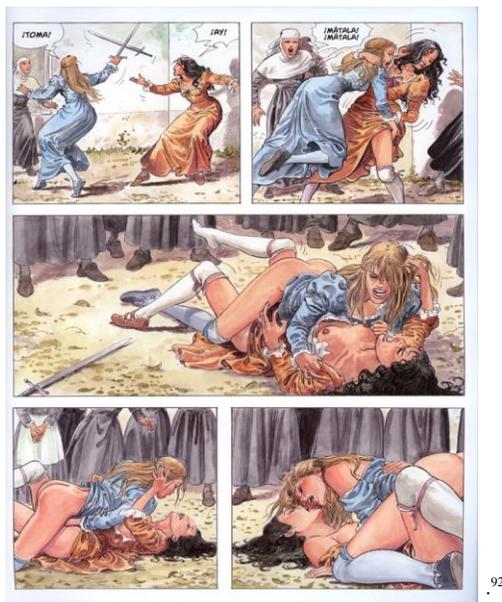


Imagen 115. Los Borgia. Milo Manara y Alejandro Jodorowski. 2005.

⁹² Tomado de: <https://tomoxygrapas.files.wordpress.com/2015/01/borgia-c2b7-by-seth-c2b7-55.jpg>

Manara, en sus propias palabras, lo que pretende es transgredir socialmente el pudor mostrando fantasías algo atípicas, casi inesperadas. A pesar de que la mayoría de sus escenas provocativas están bajo la perspectiva masculina heterosexual, en varios tramos y según lo necesiten las historias, representa otro tipo de placeres como los homosexuales. Sus trabajos, ya sea solo o en conjunto con un guionista, son piezas que merecen estudio exhaustivo, no solo por la magistral forma de tratar la figura, el color, la luz, la composición y la forma de presentar los hechos, sino también por los guiones que están de fondo, ya que generalmente son trabajos muy bien escritos. Uno de sus mejores y más conocidos es “Los Borgia” el cual trabajó en conjunto con Alejandro Jodorowsky. De entre todos los elementos mencionados que describen el trabajo del artista, y que son tomados en cuenta para utilizar, el tipo de composición especialmente cuidada en cuanto a forma y color que le da a sus escenas eróticas resulta a destacar para utilizar en el proyecto.

Collen Coover

Dibujante de cómic en el que destaca su obra erótica con una visión importante para este proyecto, ya que su trabajo a diferencia de la mayoría de la historieta y cómic erótico, es más suave y relajado a pesar de tener escenas de sexo explícito. Junto a algunas metáforas que ayudan a intensificar y ubicar la excitación del momento. En su mayoría maneja historias

de corte lésbico, con una visión muy delicada y abierta acerca de estas y un dibujo de estilo caricaturesco muy estilizado que va acorde con su propuesta.

En su trabajo “Small Favors” Coover busca dar una perspectiva del erotismo lésbico, según ella, diferente a la representación violenta y humillante que suele verse en las producciones de consumo masivo, quiere mostrar a las mujeres siendo felices mientras viven su sexualidad, algo con lo que este proyecto se alinea ya que se ha planteado que la representación erótica de los comportamientos alternativos va a verse desde una óptica positiva. Esta historieta cuenta la vida de Annie, una joven que suele tener fantasías sexuales con amigas y vecinas, de su misma mente surge, presentado con escenas en donde interactúa la realidad con lo onírico, un personaje llamado Nibbil, con apariencia de joven y traviesa ella es su guía y consciencia en el descubrimiento de su propia sexualidad. De este trabajo el proyecto se nutre de su simplicidad para estilizar la figura y que resulte en una gráfica muy amena y relajada para consumir, sobre todo por contener escenas de sexo explícito con detalle en los genitales. Así también se toma como influencia para el personaje recurrente de las historietas de este proyecto a Nibbil, ya que es un personaje divertido con una sabiduría de fondo, que interactúa entre el mundo real y los mundos oníricos de la cabeza de Annie, incluso rompiendo la cuarta pared para presentar algún hecho, tal y como se trabaja en el proyecto.



Imagen 116. Small Favors. Collen Coover. 2003.

Le bleu est une couleur chaude/ La vie d'Adele

De la novela gráfica “Le bleu est une couleur chaude” o “El azul es un color cálido” de Julie Maroh, surge también una película que trata sobre los altibajos de personas sexualmente diversas. El filme fue el que le dio fama internacionalmente a esta historia.

⁹³ Tomado de: <http://www.comicartcollective.com/artImages/316EBB5F-B5F4-4CD7-8318EB00DAC723B5.jpg>



Imagen 117. Le bleu est une couleur chaude. Julie Maroh.2010.

Clementine es una chica en sus últimos años de adolescencia, quien está definiendo su sexualidad y midiendo sus experiencias. Entre confusiones y azares conoce a Emma de quien se enamora y con quien mantiene una larga relación. Tanto la película como la novela gráfica muestran una cara muy sincera de la diversidad sexual, existen problemas por su condición pero no se exageran como en otras producciones, más bien se esmeran en mostrar la trivialidad y relativa paz con que se gestan estas relaciones, además las escenas de sexo son ricas y explícitas, en la película las dos protagonistas casi están realmente teniendo sexo en varias tomas, lo cual es importante porque a pesar de ser muy explícito se muestra como

⁹⁴ Tomado de: <https://static.mmzstatic.com/wp-content/uploads/2015/02/Bleu-couleur-chaude1.jpg>

un elemento más de la historia y no como el eje principal como en otras producciones que muestran relaciones sexuales explícitas.

En la novela gráfica, la expresión de cada emoción en las escenas está muy bien lograda, además que a nivel técnico tiene la intención gestual que caracteriza al cómic europeo, pintado a mano en aguadas con una línea muy personal que expresa bien los estados de ánimo por los que pasan los personajes.

Además de la riqueza de su estética, que de alguna forma se rescata también en este proyecto, a nivel narrativo muestra de manera muy franca y real los pormenores de una relación lésbica en el mundo de hoy, esa franqueza se busca proyectar de la misma forma en este trabajo.

Ralf König.

Ilustrador y dibujante de cómic alemán, su viñeta erótica es de corte homosexual masculino en la que muestra lo banal y frívolo, que puede ser una relación afectiva y sexual entre hombres, logrando que muchas personas miren la homosexualidad masculina sin miedo, tabúes ni prejuicios, ya que la muestra en contextos cotidianos con humor y suavidad, características que lo vuelven un referente importante a tomar en cuenta a la hora de concebir la forma en que se presentan los elementos de una escena erótica. Su estética es muy cómica y esto ayuda a que su obra ayude a percibir a la homosexualidad como algo normal e inofensivo.



95

Imagen 118. Kondom des Grauens Bis auf die Knochen.Ralf König.1987.

Referentes de otras disciplinas

Estos son autores cuyo trabajo no es la obra plástica, sino que fueron tomados de otras áreas gracias a que su visión estética o ideológica aporta en gran manera a la propuesta.

⁹⁵ Tomado de:<http://www.ralf-koenig.de/typo3temp/pics/a587d36e93.jpg>

Marqués de Sade

La literatura erótica del Marqués de Sade es probablemente la más famosa del mundo, aunque la parte violenta que caracterizó su trabajo no es afín con este proyecto, sí lo son otras características. Sus situaciones sexuales no se limitan a convenciones culturales, políticas, religiosas o sociales, más bien busca romperlas mediante su prosa. Sade buscó socavar los cimientos de la monarquía y la religión. Hay situaciones sexuales muy explícitas en sus escritos, actos lujuriosos de diversa índole con hombres y mujeres sin discriminación, donde hombres asumen roles tanto masculinos como femeninos. Su libertinaje sexual está por encima y lejano de la concepción tradicional del sexo de aquel entonces e incluso de hoy en día; estas características el trabajo las busca proyectar en sus guiones y sobre todo sus diálogos, el personaje recurrente del proyecto tiene en su forma de expresarse la misma intención literaria, poética y contracultural a la hora de hablar y comentar cualquier hecho.

Erika Lust y el movimiento de pornografía feminista

Cineasta y socióloga sueca, quien ha popularizado la pornografía feminista. Su objetivo es alejarse de lo que ella considera como una visión poco veraz y patriarcal de la pornografía, la más común, y mostrar situaciones de sexo más realistas desde una óptica muy femenina, con situaciones pensadas tanto en historia como en forma de presentarlas, para complacer la visión del sexo de la mayoría de mujeres. Los valores de Lust como cineasta

son afines a los de este trabajo en cuanto a que ella piensa que la pornografía puede ser un medio para la buena educación sexual sin dejar de ser placentero. Asimismo, muestra la apertura a otras formas de disfrutar el sexo, diferentes a las visiones convencionales, lo que puede ayudar a tener una mejor salud sexual, emocional y social.



Imagen 119. Erika Lust dirigiendo escena erótica.

Tinto Brass

Este director italiano nacido en 1933, es un nombre reconocido dentro de la cinematografía erótica, gracias al trato pulido y bien cuidado de cada imagen, en cuanto a escenas y fotografía, y lo que estas puedan no solo decir sino insinuar. A menudo puede

⁹⁶ Tomado de: <https://s3.amazonaws.com/arc-wordpress-client-uploads/infobae-wp/wp-content/uploads/2017/07/27112002/Erika-Lust-porno-feminista-48-SF.jpg>

parecer, por composición y color, pinturas renacentistas, además de la destreza teatral de sus actores. Uno de sus fuertes es el simbolismo que le puede dar en cada escena al desnudo y la representación del deseo, a veces como tema central que conlleva a algo y a veces como parte del fondo de la trama de una escena o de toda la película. Explora también historias acerca de comportamientos y formas de vivir las relaciones de una forma particular, lo que en ocasiones podría pasar a escondidas en esta sociedad, sin que esta sea ilegal, como en sus trabajos más recientes, en general todos con un gran cuidado de la imagen. El cuidado en la composición de elementos a fin de que sus escenas parezcan pinturas renacentistas es tomado por este proyecto para confeccionar varias de las suyas, así como el cuidado de la luz y el color para lograr el efecto artístico.



Imagen 120. Escena de Salon Kitty. Tinto Brass. 1976.

⁹⁷ Tomado de: <https://assets.mubicdn.net/images/film/24489/image-w1280.jpg?1529368602>

Lars Von Thier

Considerado un cineasta de culto, el danés quien vivió criado en una comuna nudista, por lo que puede ver la sexualidad occidental y manejarla sin ningún tapujo. Ha creado varios tipos de cine, incluso haciendo su propio género. Para este proyecto resulta especialmente referente su film “Nymphomaniac”, ya que deja ver la franqueza con la que ve la sexualidad, la película cuenta la historia de una mujer que desde joven tiene una adicción al sexo muy aguda, que la lleva a hacer cosas que van incluso en contra de su propia razón. Cuenta con escenas eróticas explícitas llenas de simbolismos, mezcladas con una trama muy compleja, donde toca varios aspectos y niveles del deseo sexual, llegando a ser algo ya totalmente fuera del placer coital.



98

Imagen 121. Esecna de Nymphomaniac. Lars Von Trier. 2013.

⁹⁸ Tomado de: https://cineuropa.org/imgCache/2013/11/26/1385463883256_0620x0435_0x14x1460x1024_1574323188093.jpg

Román Gubern

Reconocido escritor e historiador español importante para la elaboración de este trabajo, ya que ha escrito varios libros no solo sobre teoría del cómic y la historieta, sino de cómic erótico de forma especial y pornografía, en sus trabajos se pueden encontrar análisis sociales y psicológicos con enfoques y conceptos de la comunicación de masas, ya que es un maestro en cultura de la imagen y comunicación audiovisual. Su visión es lo suficientemente abierta como para tratar y presentar sin tapujos todas las aristas posibles del cómic erótico.

Conclusiones

Aunque gran parte de las obras y proyectos analizados en este apartado han tocado diversas subjetividades sexuales, se puede concluir que hay pocos esfuerzos y ninguno claro de una única propuesta que pretenda englobar distintos tipos de subjetividad erótica, por lo general las propuestas se centran en una visión sin valorar mucho a otras o las ignoran. Asimismo, la visión del erotismo que es más frecuente encontrar es la heteronormativa, sin embargo, los mejores trabajos en cuanto a desarrollo narrativo y estética no se agrupan en su mayoría bajo este modo de ver lo erótico si no que tienden a una visión alterna al modelo normativo.

Otro punto para tomar en consideración es que comúnmente es representada la manera personal de concebir el erotismo propio, ya sea alguno particular o del mismo autor, no se encuentran muchos trabajos eróticos que intenten ir más allá del gusto erótico del autor.

De igual forma es interesante observar cómo el erotismo en la viñeta ha ido de la mano por mucho tiempo con la violencia, los eventos y finales trágicos, es reciente el que autores lo asocian más bien a lo normal y frívolo o ya de plano a lo positivo.

Para la confección de la propuesta de narrativa visual secuencial por medio de viñetas de temática erótica que este proyecto pretende desarrollar, estas conclusiones servirán como un punto de partida importante, ya que a partir de aquí se plantea hacer una obra que se preocupe más por tratar al erotismo alternativo en general que por los gustos eróticos personales del autor y que pueda llegar a englobar lo mejor posible los temas que competen a esta visión del erotismo.

Parámetros para la confección

Basado en las conclusiones obtenidas del análisis del tema y de los distintos referentes teóricos estudiados, se establecen los siguientes lineamientos conceptuales base para el desarrollo del proyecto:

1. Desarrollar una serie de antología, con personajes e historias que cambien de número a número y sus historias sean auto conclusivas. Con un único personaje continuo que cree, presente e interactúe en las historias dentro del contexto del universo alternativo donde vive. Para efectos de este trabajo se esta confeccionando el primer volumen de esa antología.
2. Hacer que las historias creadas dentro de este universo hipotético se basen en

rasgos de la cultura costarricense y se ambienten en escenarios similares a los que tiene esta región.

3. Construir historias que se desarrollen a partir de culturas ficticias creadas por el proyecto que se basarán en la cultura costarricense, variando algún aspecto social o cultural de esta por cada número. La resemantización del contexto de cada una de las historias a desarrollar se llevará a cabo en función de los objetivos del proyecto.

4. Desarrollar las historias de manera que se presenten sin prejuicios sobre lo bueno o lo malo, con todos los aspectos que pudiesen ser negativos y positivos de los entornos y situaciones planteadas, que en ocasiones pueda dejar alguna reflexión. No se pretende crear sociedades alternativas ideales sino realistas, que funcionen igual en cuanto a entorno, cultura y biología, con imperfecciones y dramas tanto como alegrías.

El proyecto lleva por nombre “Zwitch”, nombre que va a englobar todas las historietas y otros posibles productos de este proyecto, el cual tiene su origen en uno de los nombres de los roles que existen en el mundo de los juegos sadomasoquistas de consenso o BDSM como se le conoce por sus siglas en inglés. Se les llama “switch” a aquellas personas que gustan de asumir tanto posiciones activas como pasivas en las relaciones de tipo BDSM, lo cual representa para este proyecto un nombre que contempla de punto a punto la gama de posibles sensaciones y campos de acción de la sexualidad humana.

CAPÍTULO II: PROCESOS CREATIVOS

Diseño de Identificador gráfico

Tomando el concepto aplicado al nombre, se elaboraron propuestas para crear un identificador gráfico que fuera consecuente con este, o sea, que reflejara erotismo alternativo o no heteronormativo, fantasía y transgresión.

Las primeras opciones para confeccionar el identificador gráfico estaban basadas en la ambigüedad sexual entre masculino y femenino. Por un lado, se elaboraron propuestas basadas en el genital primario del ser humano, el que posee un feto cuando aún no se define su sexo, en esta etapa todos tienen los mismos elementos que luego se desarrollarán de una u otra forma pero que parten del mismo “genital raíz”. También se elaboró una propuesta que hablara de ambigüedad sexual con la ropa interior y se hizo una primera aproximación al uso de “switch” que posteriormente sería lo que se iba a desarrollar más.



Imagen 122. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.

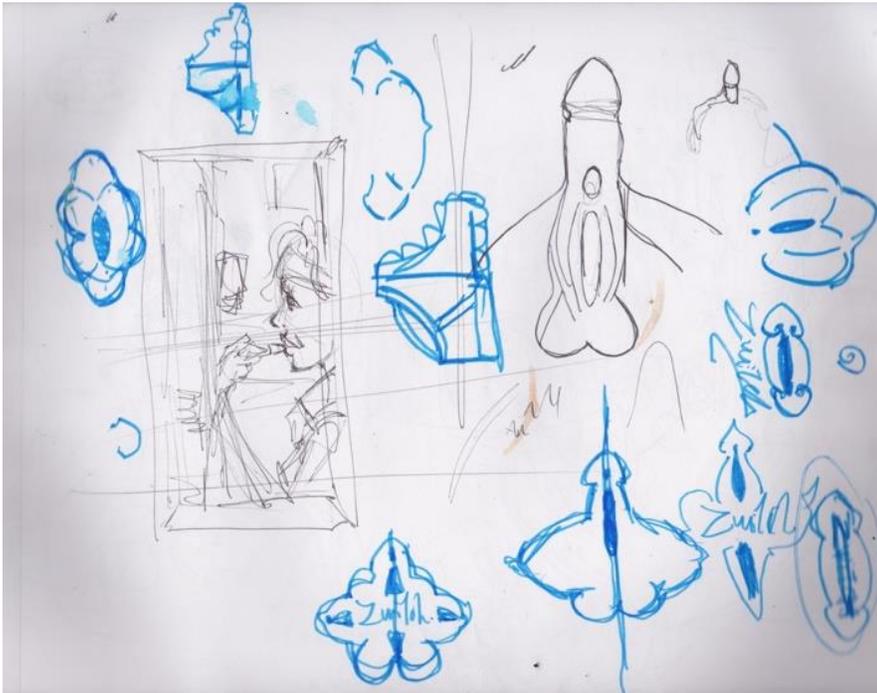


Imagen 123. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.

Se tomó y se escribió con “z” en lugar de “s” a modo analogía con la transgresión que el proyecto pretende llevar a cabo de lo normativo. Con “s” se escribe la palabra según la norma, pero con “z” suena casi de la misma forma en el habla costarricense y se entiende, tal como la sexualidad no normativa que es tan válida como la normativa.

En las primeras propuestas surgidas del trabajo del bocetaje se buscaba crear un identificador que refiriera a la ambigüedad femenino/masculino. Esta concepción se dejó de trabajar ya que estaba limitada a un concepto aplicable solo a la primera historia y no servía para representar el proyecto en general, así que se comenzó a trabajar la propuesta a partir del juego que podía hacer entre sus letras y un interruptor o *switch*, ya que todas las historias tienen en común el cambio de ciertos parámetros sociales y culturales de nuestra cultura representados por el movimiento de un interruptor.



Imagen 125. Boceto digital Identificador Grafico.

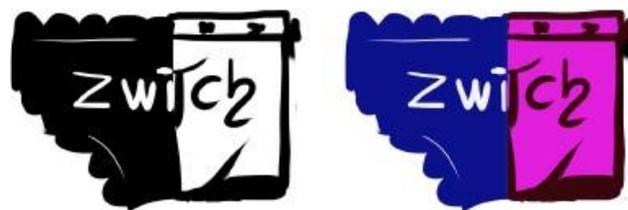


Imagen 124. Bocetos digitales Identificador Grafico.



Imagen 126. Boceto digital Identificador Grafico.

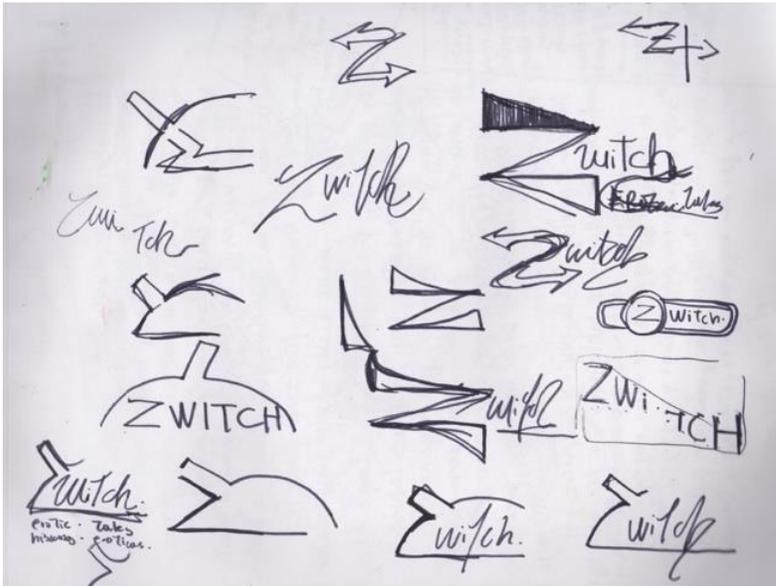


Imagen 127. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.

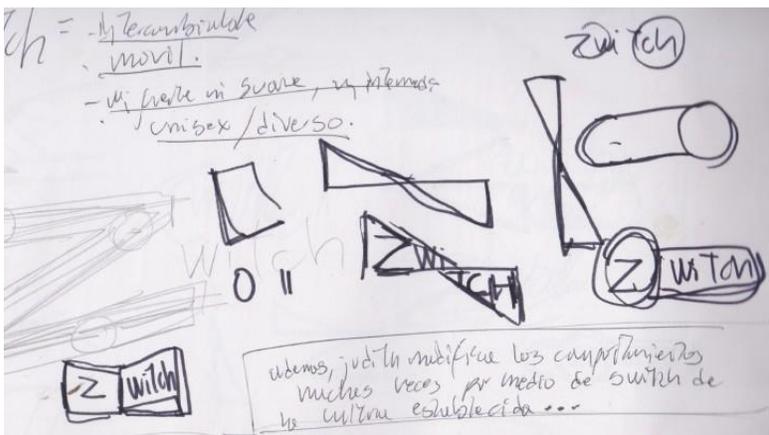


Imagen 128. Bocetos a lápiz Identificador Grafico.

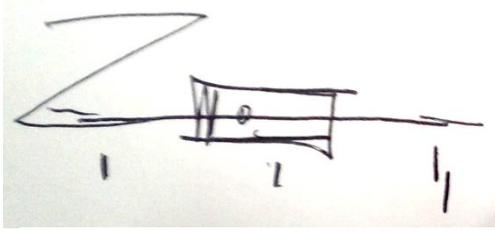


Imagen 129. Boceto a lápiz Identificador Grafico.

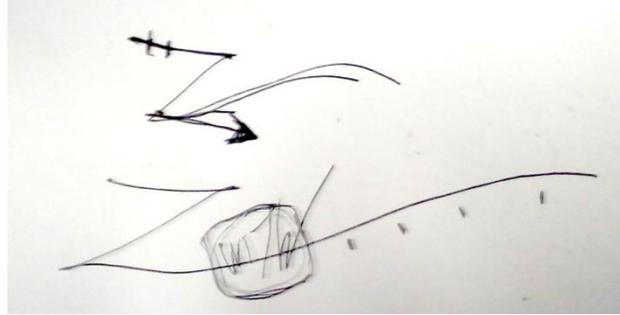


Imagen 130. Boceto a lápiz Identificador Grafico.

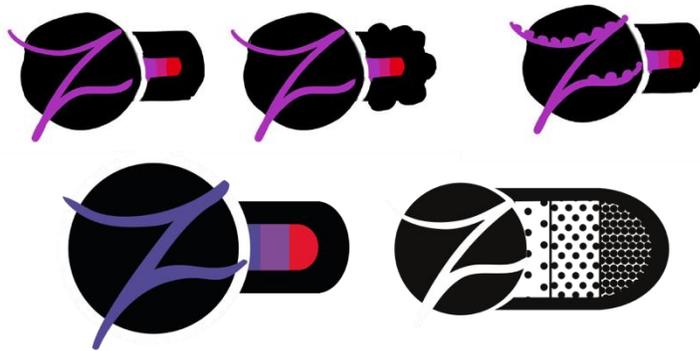


Imagen 131. Primeras aproximaciones al Identificador Grafico definitivo.

El resultado final fue un identificador versátil que representa lo propuesto, los distintos tonos que toma la trama de puntos en cada sección del interruptor indican la intensidad erótica que pueden llegar a tener las historias.

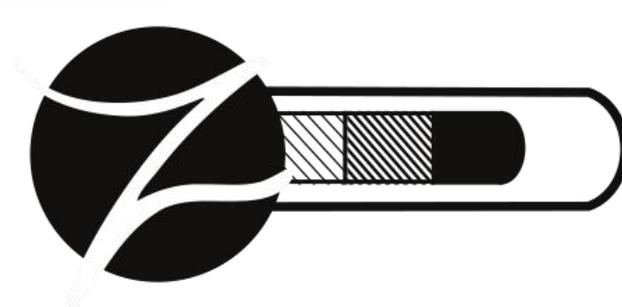


Imagen 132. Identificador Grafico definitivo.

También se desarrollaron propuestas para el *lettering* del título de la portada de este primer volumen. El mismo debía simbolizar el carácter onírico de la gráfica que se encuentra en la historieta.



Imagen 133. Bocetos digitales para lettering de la portada

Al final se desarrolló una propuesta que mezclara las nubes o humos en tonos púrpura que se utilizan en casi toda la historieta para crear una atmósfera de fantasía con la escritura formal del nombre.



Imagen 134. Resultado del trabajo digital junto al nombre formal para hacer el lettering definitivo para Portada

La tipografía Trajan Pro fue la designada para los títulos de la información que está fuera de la historieta como créditos o información extra. Se quiere con esta elección tipográfica generar una idea de elegancia en contraposición con las producciones eróticas más comunes. A la hora de poner el nombre principal, la H del final se escribe más arriba para simular un interruptor que sube y baja.

También se desarrollaron elementos gráficos para el diseño de varias secciones, sobre todo para patrones de fondo, los cuales han sido basados en las figuras eróticas precolombinas encontradas en territorio costarricense. Los diferentes íconos representan la diversidad de los hábitos, orientación e identidad sexual.



Imagen 135. Cerámica Erótica Precolombina encontrada en suelo Costarricense



Imagen 136. Diseño que representa la Homosexualidad.



Imagen 137. Diseño que representa la Homosexualidad.



Imagen 138. Diseño que representa la Intersexualidad



Imagen 139. Diseño que representa la Heterosexualidad.



Imagen 140. Diseño que representa la Poligamia

⁹⁹ Tomado de: <https://www.nacion.com/viva/cultura/el-mac-lo-invita-a-un-recorrido-por-el-arte/HWWYK2JNOZEQDDE55AO5P2WDDE/story/>

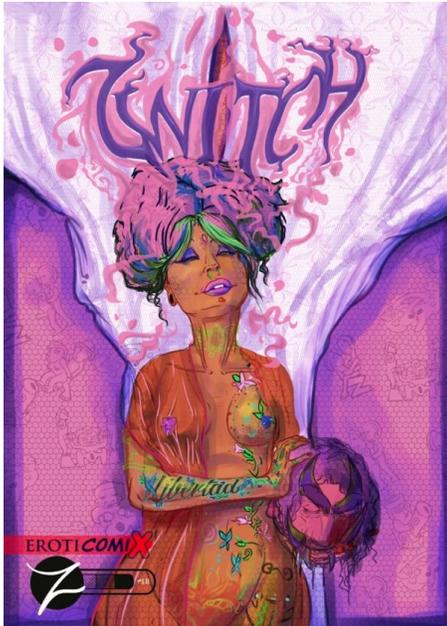


Imagen 142. Portada con Identificador y Lettering aplicados

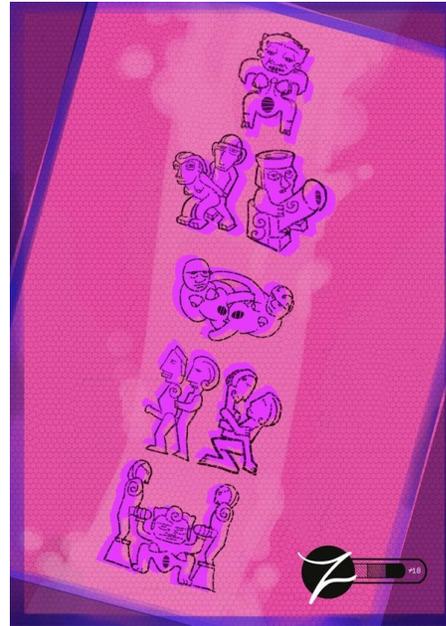


Imagen 141. Contraportada con los diseños basados en el arte erótico precolombino aplicados

Confección gráfica para la primera historia¹⁰⁰

La primera de las historias de la serie de volúmenes de historias autoconclusivas, narradas por medio de viñetas en secuencia que pretende seguirse produciendo en este proyecto, va a tratar sobre una sociedad con los roles y estereotipos de género semejantes a los que se manejan en la cultura costarricense, pero asignados al sexo biológico opuesto al que se asigna ese determinado rol en la cultura costarricense real.

La historia trata básicamente de un momento o una fase que vive una pareja normal de este universo hipotético creado. La historia tiene una pretensión reflexiva en cuanto a

¹⁰⁰ Lo referente al planteamiento conceptual de la historia se encuentra en la sección de anexos página 334.

cuestionarse si el género es inamovible o si más bien es flexible y en constante movimiento, además de cómo podría traer consecuencias a la salud y condición humana los estereotipos que hay con respecto a este, a pesar de ello no hay una pretensión consciente por mostrar una historia ideal o utópica.

Composición de la página

En cuanto a su forma las viñetas de las páginas están delimitadas a un encuadre rectangular que da estabilidad a la lectura, con algunas excepciones que transgreden esta norma de forma leve o muy alta según lo amerite la escena. Esto para ayudar a generar diferentes sensaciones en el lector y así crear una atmósfera más compleja que permita mostrar la amplia gama de emociones y sensaciones que representa la vivencia sexual.

En la primera imagen se muestra una página compuesta únicamente por viñetas rectangulares bien delimitadas, en esta se observa la norma general de la forma de la viñeta en la historieta y delimita lo que es formal dentro de esta. En la segunda imagen se puede ver esta norma siendo levemente transgredida en la viñeta central para generar una sensación de generalidad.



Imagen 143. Muestra de la forma básica de las viñetas

Los tamaños de las viñetas y su distribución van de acuerdo al tipo de escena y el área que requieren en el espacio. Entre ellos guardan relación dentro de la página no obstante su distribución varía de acuerdo a los elementos que particularmente contenga. También se utilizan diferentes encuadres (apaisajados, vertical y cuadrado) según los elementos de cada escena y el tipo de plano de la toma a representar.

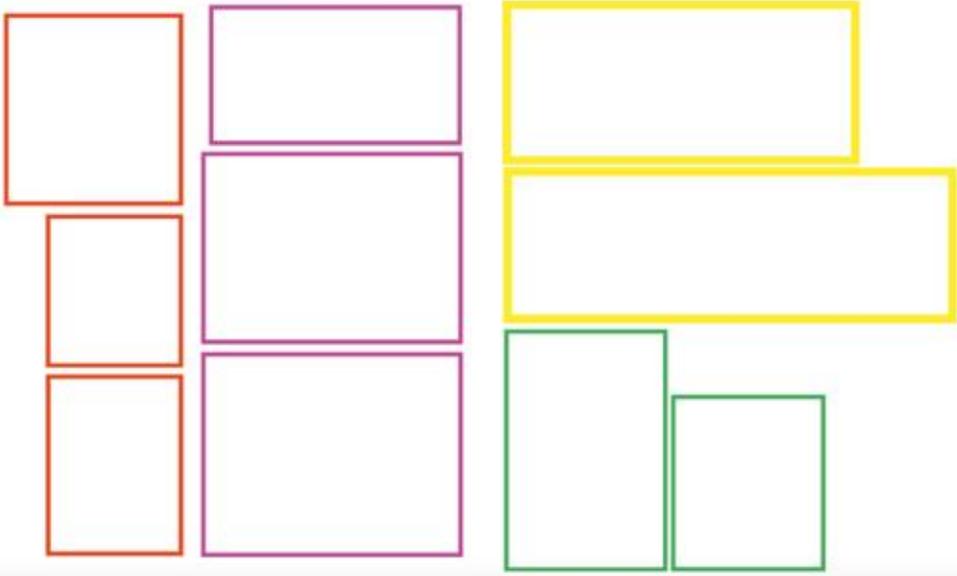
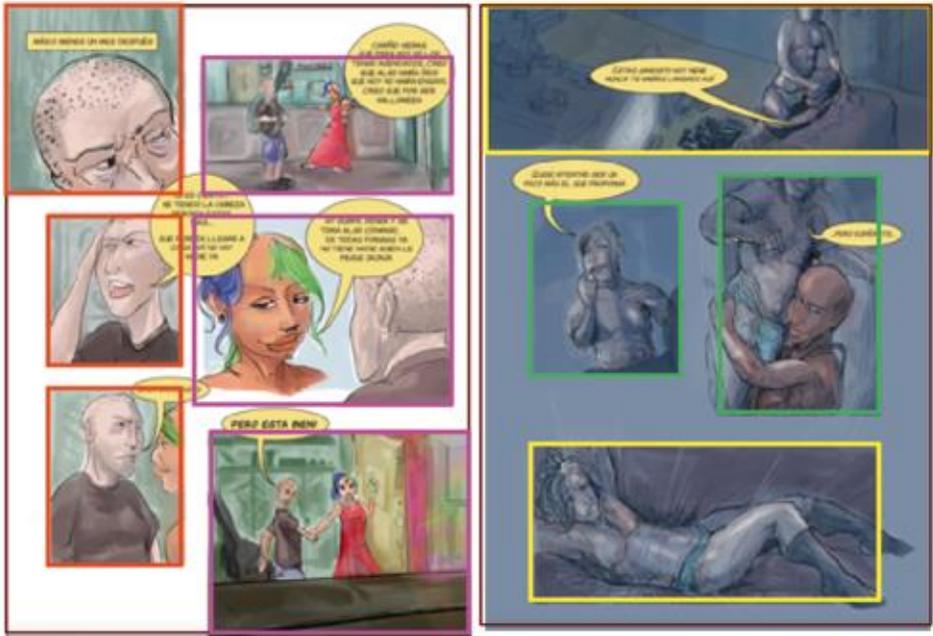


Imagen 144. Comparación del tamaño las viñetas para mostrar su relación en cuanto a forma entre ellas

Dirección

Los objetos en la composición están orientados a hacer lecturas horizontales de izquierda a derecha y verticales de arriba debajo, la forma más común de lectura en occidente que permite que puedan seguir dicha lectura ordenada de manera cronológica. La repetición de formas rectangulares similares en tamaño hace posible que esta lectura habitual se de en el orden requerido según la escena.

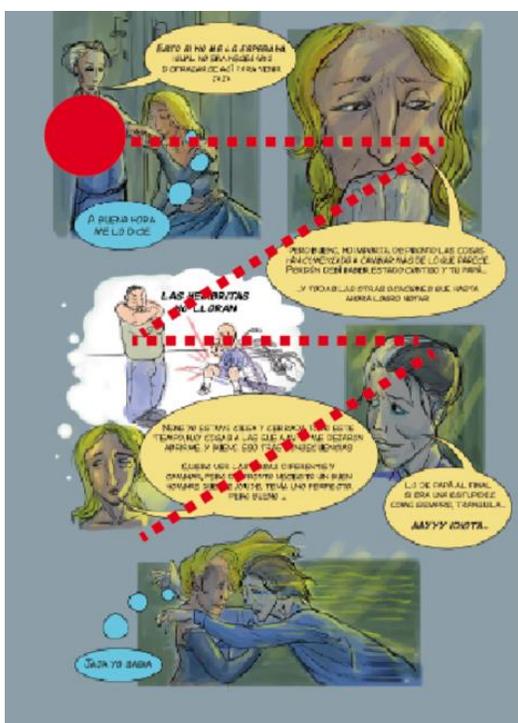


Imagen 145. Muestra de recorrido visual

Posición

Los objetos se posicionan en un promedio de dos columnas de 6 viñetas, variando entre composiciones abiertas o cerradas según lo amerite la escena.



Imagen 146. Estructura básica de las distribución de las viñetas

En estas dos páginas se puede ver que la distribución en general permite una lectura fluida y rápida sobre todo pensando que algunas viñetas constan de varios elementos, la distribución de las viñetas en el espacio no deberá exceder este promedio, exceptuando las páginas en donde se transgreden la formalidad para marcar momentos importantes dentro de la historia.

Espacio

El espacio de las páginas se dispondrá en formato vertical para favorecer la narración de la historia. Este formato es el más utilizado en historietas largas, ya que permite distribuir los diversos objetos de escenas complejas de manera que puedan ser leídas con orden y fluidez. La obra se construirá en digital, por medio de la técnica de pintura digital en software especializado para el campo: Clip Studio Art, Adobe Photoshop e Illustrator. Se elige esta opción gracias a las facilidades de producción en cuanto a tiempos y posibilidad de corrección que brinda; además porque se asemejará lo más posible a un trabajo manual, pensando en que la mayoría de personas percibe los acabados manuales como arte de mayor valor o categoría, lo cual es algo que la propuesta necesita adoptar para suavizar y tratar de desmitificar el estatus bajo o la percepción de vulgaridad que posee la obra erótica.

La posición de las viñetas en ese espacio al igual que su tamaño están en función del número de viñetas y las diferentes escenas, la retícula de las paginas también tiene un borde en el que no entran viñetas excepto en algunos casos que las viñetas a morir están en función de presentar alguna continuidad. La distribución es utilizada para marcar los momentos más cotidianos de la historia, aquellas escenas necesarias para entender la trama de la historia y que no representan algún punto de inflexión o de exaltación.



Imagen 147. Viñetas para momentos cotidianos

La composición de viñetas rectangulares con tamaños similares narra momentos de baja tensión en la trama de la historia o la primera etapa de alguna secuencia de mayor impacto. Los tamaños similares, pero no iguales de las viñetas ayudan a guiar la lectura según el orden y cronología establecida para esa página sin que la lectura se vuelva pesada ya que el ojo siempre está viendo un recuadro diferente que por tamaño relaciona con el anterior.

La composición de las viñetas varía según el contexto o sensación que se quiere generar en una escena o momento determinado, por eso la formalidad de la composición general se rompe en varios casos y en niveles diferentes, hay escenas que vienen de un hecho cotidiano y en alguna medida rompen la formalidad con algún evento que marca algún cambio en la trama o simplemente marcan algo importante dentro de la escena que necesita señalizarse más.

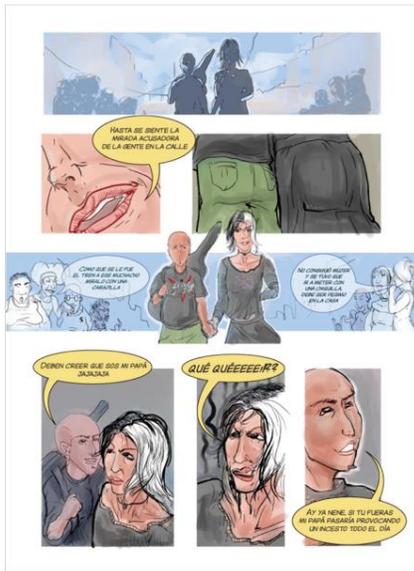


Imagen 148. Página 6. Se rompe poco estructura.

La estructura se rompe levemente en el centro para traer a primer plano a los protagonistas.

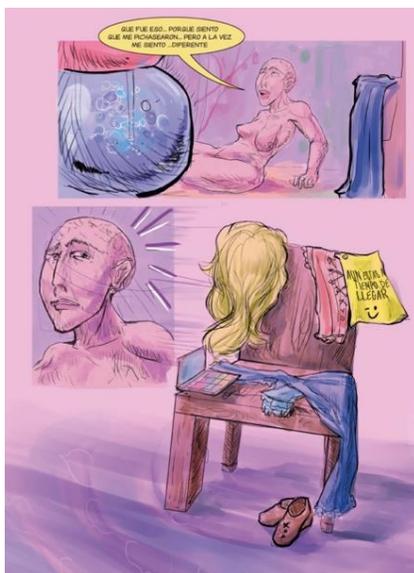


Imagen 149. Página 26. Viñetas sin delimitar

La formalidad es rota en la última viñeta que no se encuentra delimitada, sino que usa toda la página para mostrarse, en este caso se utilizó para remarcar los objetos de una situación que llevarían a la protagonista al evento con el que se resolvería el conflicto de la trama.



Imagen 150. Páginas 17-18. Cambia el formato.

Esta escena, al mostrar dos contextos de la vida de un personaje se vuelve muy compleja como para estar en una sola página por lo cual se utiliza este formato, las viñetas del tren marcan la transición de un ambiente al otro.



Imagen 151. Escena que muestra el momento introspectivo.

La estructura de esta escena es en especial muy diferente al resto de las páginas; en la mayoría de escenas donde se transgrede la regularidad todavía mantienen algunos elementos de la estructura formal, transgreden desde la retícula pero en esta escena a diferencia de esas otras se hace una ruptura total con cualquier formalidad concebida anteriormente, los elementos están dispuestos de manera más aleatoria ya que se necesitaba presentar un momento muy psicológico, un viaje introspectivo que vivió Noah y por el que tomó consciencia de cosas de las que no tenía. Por eso la lógica de la representación de las formas de este contexto es mucho más abstracta que el realismo y naturalidad del resto de escenas.



Imagen 153. Pesos centrales en las páginas.

Las páginas en su mayoría llevan los pesos más densos en la parte de abajo, para dar sensación de estabilidad a la hora de leer.

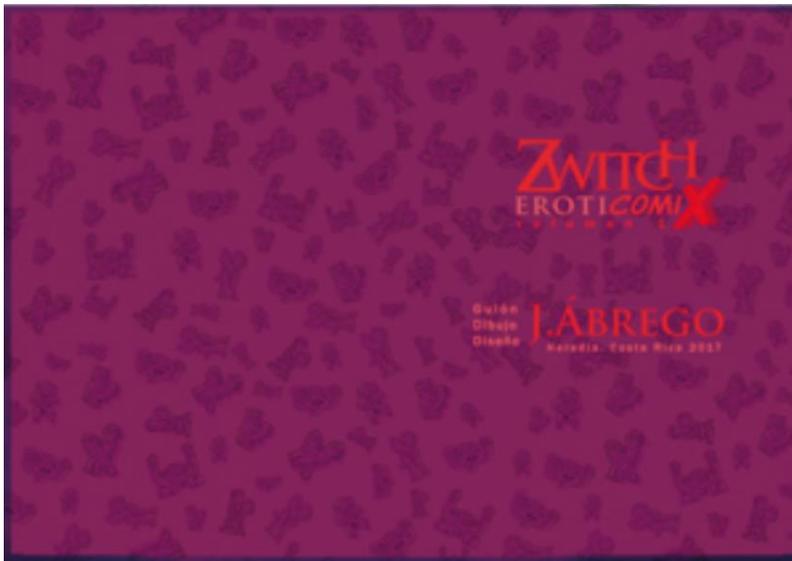


Imagen 154. Repetición de elementos en textura.

Repetición de elementos para crear un ritmo o para conformar una textura.



Imagen 155. Eje central en la página.

En varias páginas la composición presenta un elemento central de enfoque del que deriva la escena, un punto que es crucial para la entender la intención de la escena.



Imagen 156. Página 6 Punto focal

La página de presentación de los personajes tiene como punto focal la muestra de los rostros por primera vez ya que esta escena gira entorno a conocer a los protagonistas. Se colocó en el centro y rompiendo la formalidad de las viñetas para que sobresalga como punto de interés.



Imagen 159. Ejemplos de composición central.

Composición central para resaltar a Judith como autoridad dominante en la historia.



Imagen 160. Comparación de tensiones.

La primera página está compuestas de manera que existan menos tensiones entre los objetos y puedan generar sensaciones de mayor calma propias del momento que está representado en ellas, en contraposición, la segunda posee tensiones mucho más forzadas para crear sensación de sobresalto o de se está fuera de una realidad terrena.

Planos

Los diferentes planos provienen de la proximidad de la vista a los objetos de las escenas y el límite de su encuadre, así podemos encontrar encuadres que tomen en cuenta todo un espacio abierto (plano general paisaje) como otros mostrando solo el lugar específico (plano general), un personaje (plano americano, plano medio) o un detalle de este (primer plano, plano detalle).

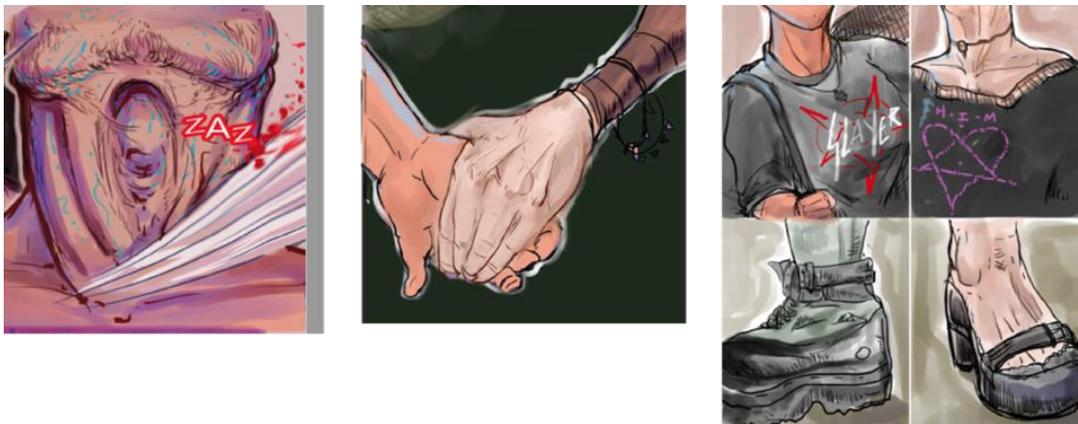


Imagen 161. Primerísimos planos.

Los Primerísimos planos son utilizados para resaltar objetos que de otra forma pasarían desapercibidos y se necesitan para entender correctamente la trama.



Imagen 162. Planos americanos.

Plano americano sirve para tanto presentar personajes como colocarlos en escenas cotidianas ya que permite mostrar qué acción están realizando.



Imagen 163. Planos generales.

El plano general se utilizó para presentar el contexto donde interactúan los personajes, describe el tipo de personas y lugares donde ocurren los eventos.

Ángulos visuales

Estos hacen referencia a la altura de los ojos o la colocación en el plano de la línea horizonte donde se colocan los puntos de perspectiva en el caso del dibujo, depende si la línea de la altura del ojo está muy abajo, arriba o en medio o con más de tres puntos de fuga así veremos los objetos desde diferentes perspectivas. Se utilizan para generar distintas sensaciones acordes con lo que pasa en la escena y entre ellos destacan los ángulos en picado, contrapicado, cenital y nadir.

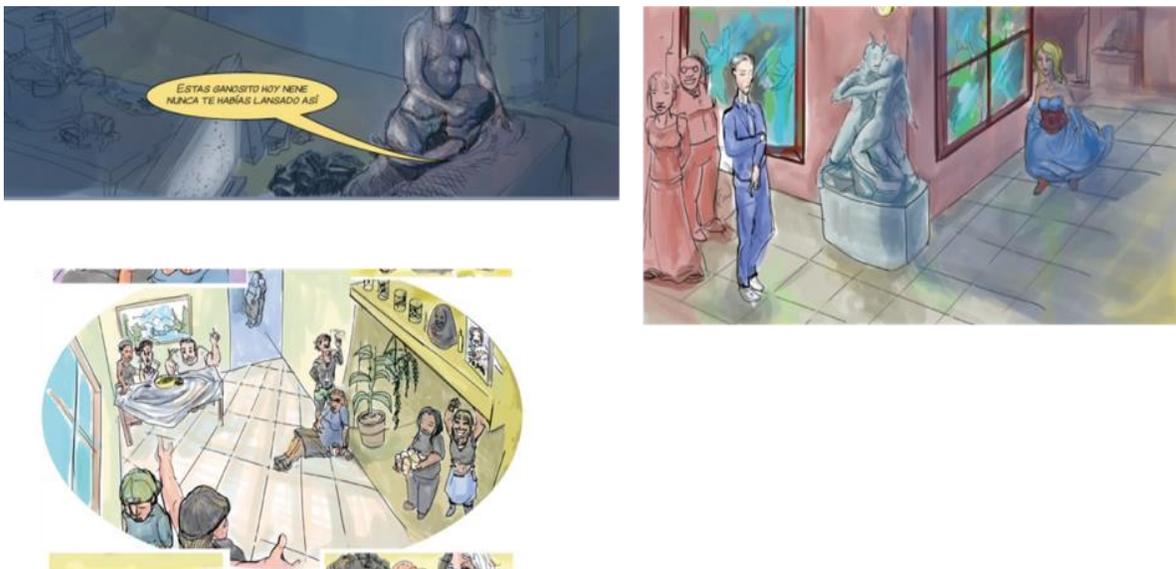


Imagen 164. Tomas en picado.

Tomas en picado al comienzo de algunas escenas para describir los ambientes en donde se van a desarrollar, este ángulo suele dar al lector una sensación de control sobre lo que ve, lo que se aprovecha para dar a esta información suficiente de los sitios que le permita ubicarse espacialmente en las viñetas posteriores de la escena completa.



Imagen 165. Tomas en contrapicado.

Las tomas en contrapicado acentúan cualquier situación en la que se quiera dotar de un poder dominante al personaje enfocado y entre más se sitúa la línea de visión por encima mayor será el dramatismo con que se presente esta sensación.

Estilo visual

Los elementos que componen la gráfica en la historieta están enfocados en conseguir una simplificación anatómica entre lo realista y caricaturesco que resulta muy eficaz para dar una lectura fluida y sencilla a los hechos complejos que en este caso tratan la sexualidad humana. A este tipo de estilos se les suele asociar a lo informal, relajado e infantil.

El tipo de trazo y uso de color que se utilizó suele ser relacionado con las caricaturas infantiles por lo que esta posee una connotación inofensiva que se aprovecha en el proyecto para llevar de manera más relajada, llevadera y amena las situaciones y su mensaje de fondo.

Profundidad por línea y plano

La línea marca los contrastes más altos dentro de la historieta, delimita y marca los planos de los objetos, para ello se utiliza una gama de grosores de línea, que destacan de lo menos a lo más visible en las escenas, entre más oscura y gruesa sea más por delante e importante es el objeto y un conjunto de grosores similares forman un plano que se distingue de los otros por sus grosores. La intención en el tratamiento de las líneas era que el producto se apreciara lo más manual posible, pulido solo hasta cierto punto que dejara seguir viendo el producto como algo de manufactura manual y no algo industrializado como el cómic *mainstream*, su carácter subversivo y contracultural demandaba este tipo de tratamiento. La línea también es vital para marcar la relación figura fondo, esta enmarca los objetos principales y los diferencia del fondo con diferentes calidades.

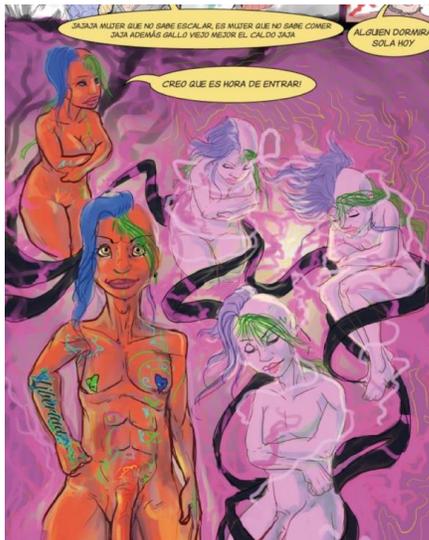


Imagen 166. Ejemplo de planos por grosor de línea

En esta escena se utiliza una línea gruesa para marcar el momento final de esta transformación y líneas más delgadas de tono más claro para representar lo que está atrás, los pasos anteriores al momento final.

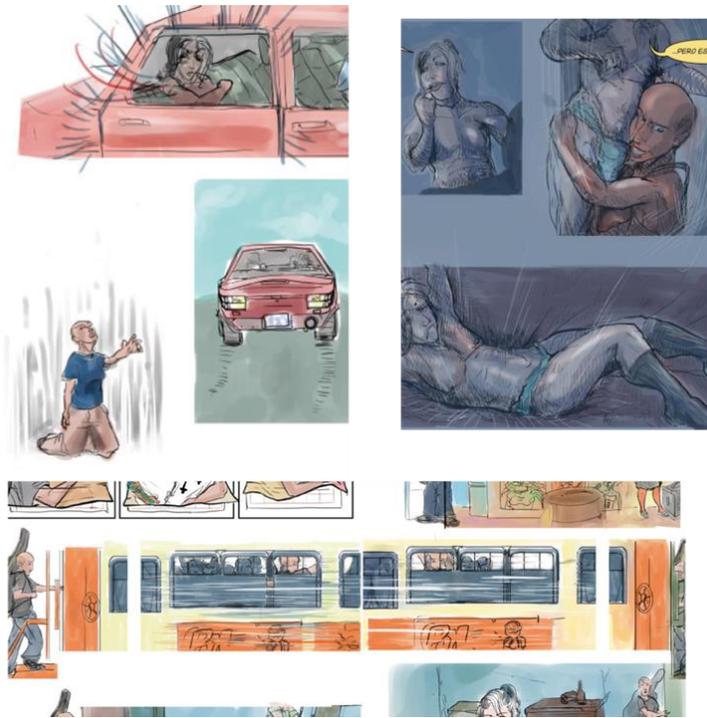


Imagen 167. Cinetismos.

La línea también se utilizó en función del movimiento mediante cinetismos, los anteriores son ejemplos de su uso.

Volumetría por color y perspectiva atmosférica

La volumetría de los objetos se logra con no más de dos o tres tonos lo que permite alcanzar un efecto volumétrico que recuerda al realismo sin ser demasiado pesado para la lectura visual. El tono también se utiliza con mayor o menor saturación según la posición en el espacio del objeto, entre más lejano se encuentre más se funden sus tonos con los tonos de fondo que representan la parte más lejana en el espacio bidimensional que se sugiere como tridimensional en la escena.



HASTA SE SIENTE LA

Imagen 168. Perspectiva atmosférica.

En esta escena los personajes de fondo el tono oscuro de las formas se funde en opacidad con el fondo azul del cielo.

Paletas de color

Paleta principal



Imagen 169. Paleta de colores principal.

Se compone de un grupo de colores análogos que tienen como extremos el azul y rojo siendo los intermedios púrpuras y rosa los de mayor predominancia, en tanto los colores de los extremos como una gama de naranjas se utiliza para contrastar determinados detalles.

Esta es la paleta que se usa como distintivo para el proyecto y que está presente en los escenarios y momentos más fantásticos y sobrenaturales, los momentos en que la historia se desarrolla en un escenario no convencional trata de una serie de tonos análogos de púrpura desde el tono con más azul hasta el rosa. Estos tonos son asociados a la diversidad erótica según el libro de Eva Heller “Psicología del color”, en donde dice que los tonos púrpura están asociados directamente a “la sexualidad pecaminosa” al movimiento homosexual y feminista, a los “pecados bonitos”. Estos colores también son asociados con lo espiritual y lo mágico, como menciona la autora cuando dice que el “negro y violeta son los colores de lo misterioso, de lo mágico”.

Claves tonales

La mayoría de las composiciones donde está presente esta paleta se ha trabajado bajo clave menor baja que ayuda a conseguir un efecto de intimidad, secretismo y misticismo necesario para entender el sentido de cada escena.

Para las escenas especiales dentro del universo onírico de Judith, se utilizaron tonos situados en esta clave que estuvieran más separados entre sí en el espectro con el fin de contrastar y dar mayor dramatismo a las mismas, en cambio en las escenas más transitorias se utilizaron tonos más cercanos y en menor medida los oscuros.

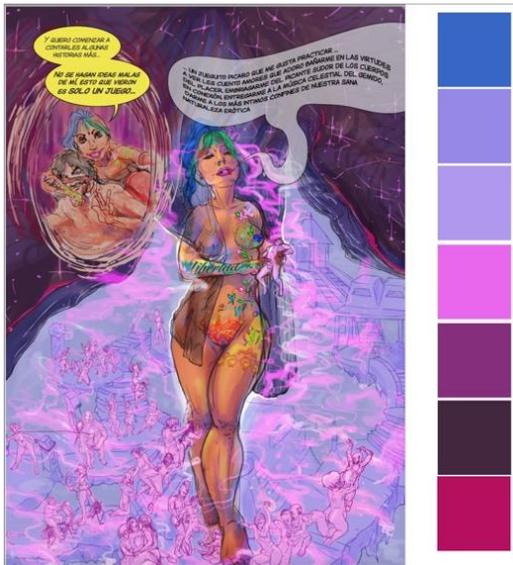


Imagen 170. Clave menor baja.

Escena especial dentro del universo onírico en la que se utilizan los tonos más claros y oscuros disponibles en la clave menor baja para esta paleta.



Imagen 171. Tonos claros.

Escena ordinaria dentro del universo onírico en donde los tonos se mantienen entre los más claros que permite la clave sin buscar contrastar demasiado con los colores oscuros.

Paletas secundarias

Para las escenas que están en el mundo terrenal donde se desarrolla la historia se trabajaron dos tipos de paleta: una para las escenas cotidianas donde se notara transcurrían durante el día y otra para las escenas íntimas en donde estuviera oscuro.

Los tonos celestes y amarillo luminoso son los que mejor ayudan a evocar dos factores muy simbólicos para entender una imagen como algo que transcurre a tempranas horas del día, el cielo y la luz clara; los naranjas se utilizan para contrastar objetos y tonos de piel con el resto de los colores de las escenas.



Imagen 172. Paleta secundaria. Tonos luz.

Por su parte los tonos oscuros de azul opaco que predominan en las escenas de poca iluminación dan una atmósfera de intimidad que, a diferencia de los púrpura, no se percibe mágica sino más realista. Por otro lado, los tonos cafés y verdes opacos se utilizan para contrastar objetos y tonos de piel.

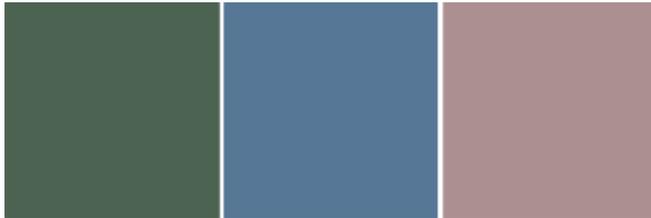


Imagen 173. Paleta secundaria. Tonos para la noche.

Claves tonales



Imagen 174. Clave alta.

Las escenas terrenales cotidianas de día están confeccionadas bajo claves altas que reflejan bien la luz que hay en esos entornos.

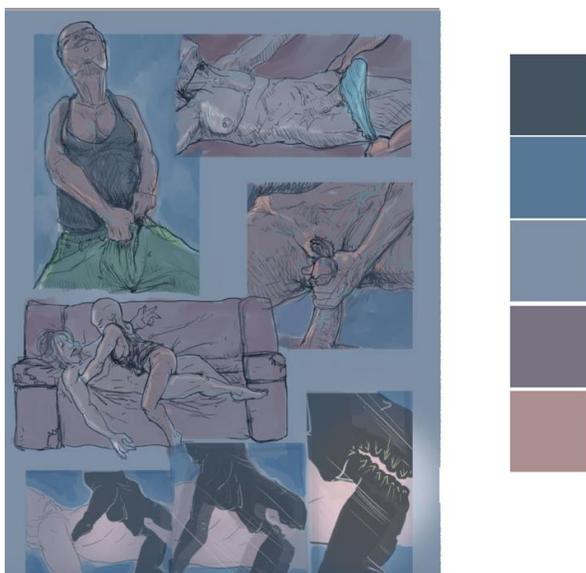


Imagen 175. Clave baja.

Las escenas terrenales en entornos oscuros están manejadas bajo claves bajas de tonos oscuros poco distantes en el espectro tonal de la clave que responden a la necesidad de crear escenas íntimas y realistas.



Imagen 176. Dos paletas en una misma escena.

Ocurren casos en la historieta en donde gracias al uso de diferentes paletas para diferente tipo de escenario se pueden hacer cosas como mezclar por un momento el mundo onírico de Judith con la realidad terrenal de la historia.

Diseño de personajes y escenarios¹⁰¹

Cánones de belleza dentro del universo de la historieta

Queda claro que fijar un canon de belleza refiere a una construcción social que privilegia cierto tipo de cuerpos y que en su imaginario tiende a exagerar los rasgos que le parecen atractivos de estos. Estos se establecen como ideales, poniendo así las condiciones

¹⁰¹ El planteamiento conceptual para cada personaje se encuentra en la sección de anexos en la página 342.

anatómicas, estilísticas y estéticas ideales para la representación del cuerpo, lo que establece el grado de belleza subjetiva de determinado ser o personaje.

El siguiente estudio fotográfico sirvió para analizar cómo se ven y comportan los cuerpos de personas nacidos con un cuerpo tradicionalmente asociado a lo masculino y que concuerdan más con lo que subjetivamente conocemos como femenino para darle una base más sólida y creíble a la historieta. En el universo de la historia el hombre entre más recuerde a lo delicado y frágil que se relacione con su sensibilidad será considerado más bello.

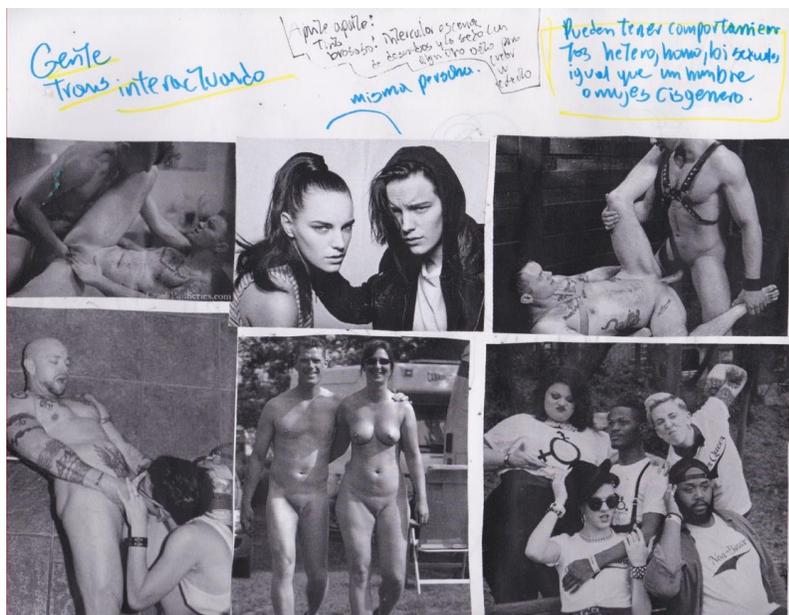


Imagen 177. Estudio fotográfico sobre cuerpos transgénero.

Se estudiaron cuerpos de personas nacidas con pene con el objetivo de ver hasta dónde podría hipotéticamente llegar un cuerpo tradicionalmente asociado a lo masculino a estar acorde con la subjetividad de la femineidad.

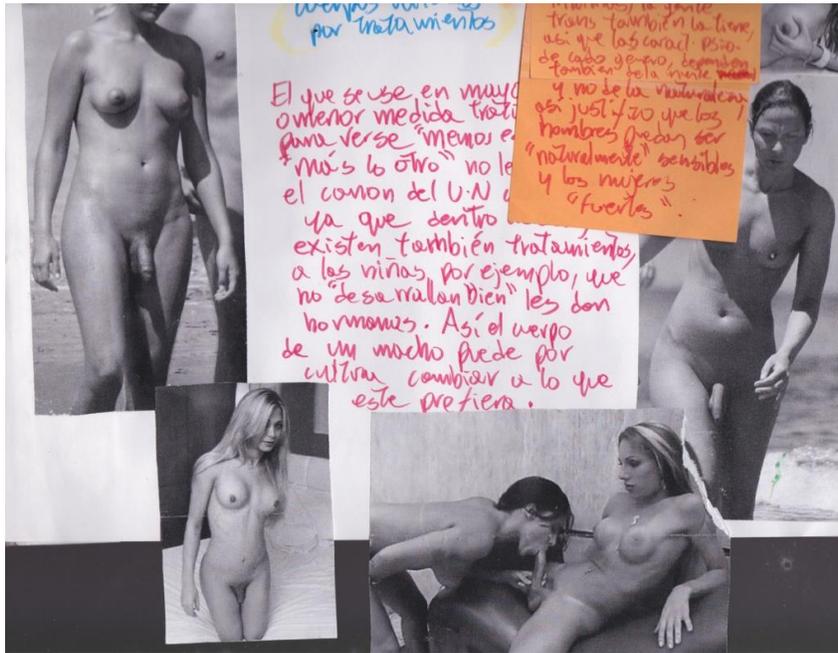


Imagen 178. Estudio fotográfico sobre cuerpos transgénero.

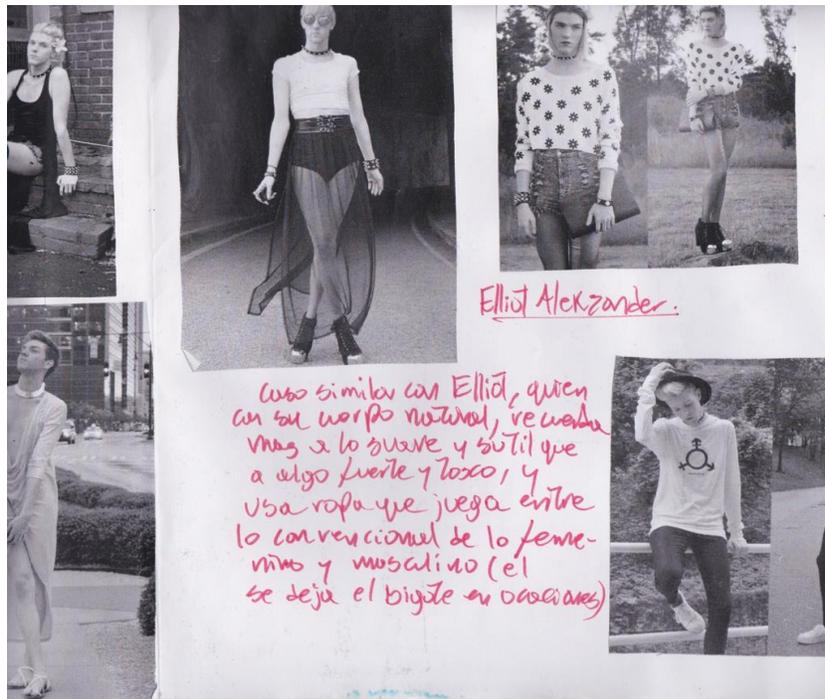


Imagen 179. Estudio fotográfico sobre hombres femeninos.

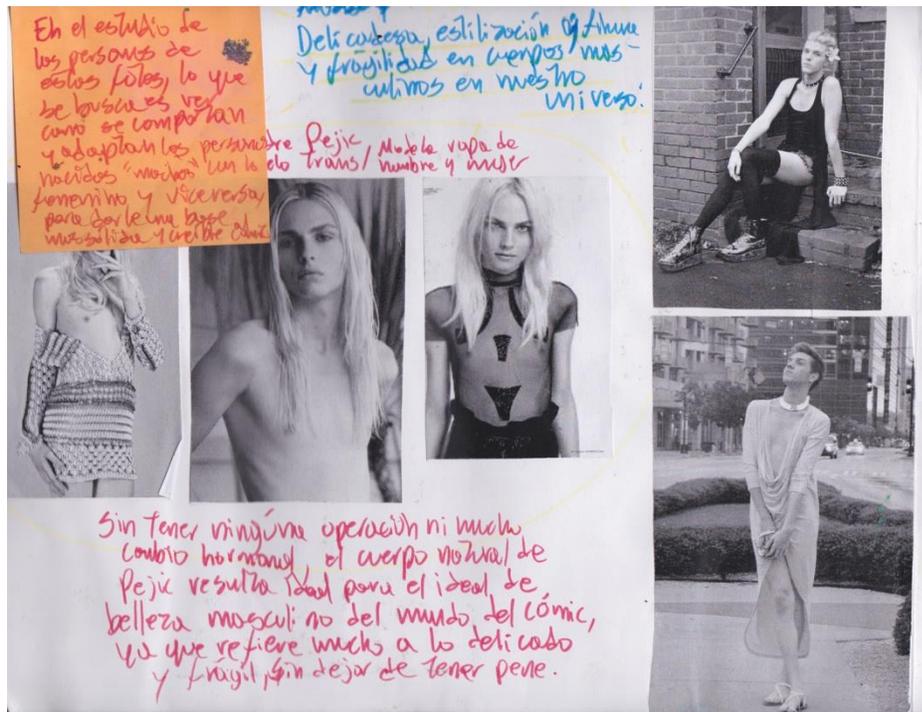


Imagen 180. Estudio fotográfico sobre hombres femeninos.

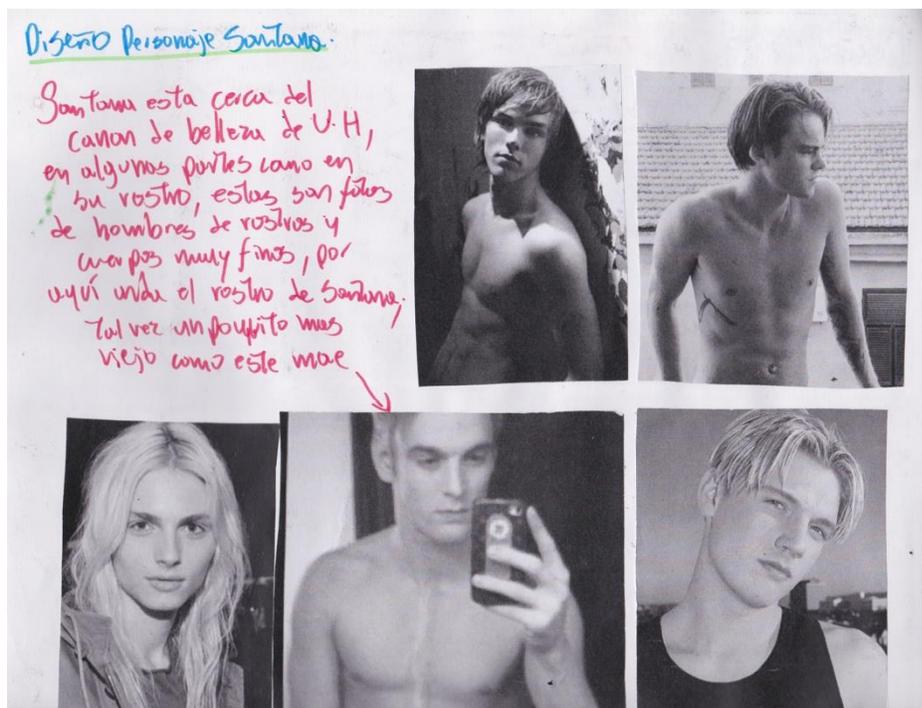


Imagen 181. Estudio fotográfico sobre hombres femeninos.

Lo masculino en este universo refiere en general a lo sensible, inestable, emocional, empático, fino, suave; lo que refiere menos a tosquedad y más a lo delicado, características como la barba o el pelo en general son mal vistos y se busca no tenerlos. No se llega a feminizar al punto de parecer con hormonas, ya que se quiere que el ojo del público siga leyendo hombre y mujer como los percibe en su propio día a día.

Entre las características están los ojos expresivos, labios finos, piernas torneadas sin demasiado volumen, brazos ejercitados, pero no musculosos, sino solo marcados, hombros cortos, mandíbula fina, pene de media a gran tamaño.

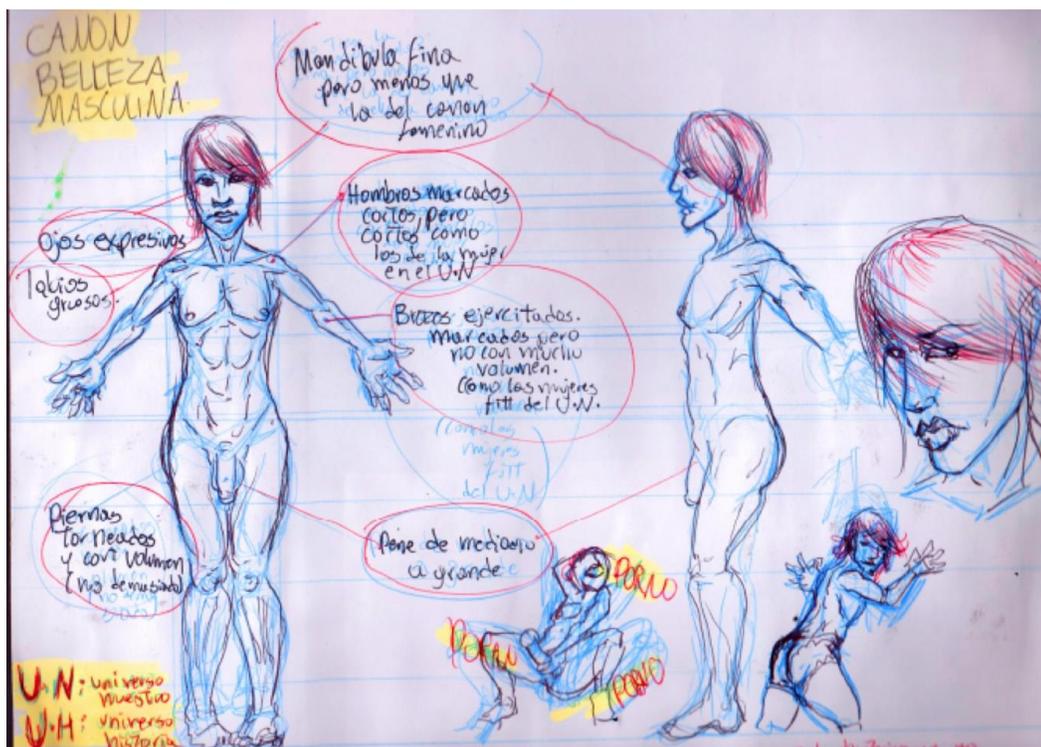


Imagen 182. Canon de belleza masculino en el universo de la historieta.

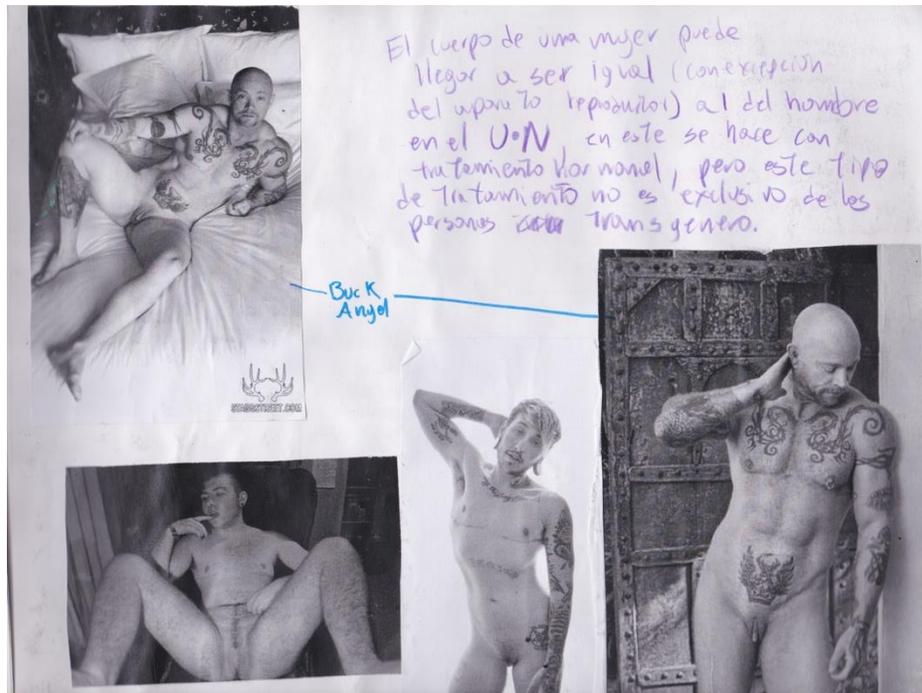


Imagen 183. Estudio fotográfico sobre cuerpos transgénero.



Imagen 184. Estudio fotográfico de mujeres masculinas.

El estudio para el canon femenino siguió los mismos principios que el masculino, caracterizarse por cuerpos y actitudes que recuerden al estereotipo de género que es asignado en nuestro universo al sexo contrario; privilegiando este atributo como la fortaleza, la dureza, la despreocupación. Los rostros de mujeres pueden verse naturalmente muy rígidos y toscos en comparación con el canon de belleza de la mujer en nuestro universo, así que en el universo de la historieta estos son los que más se resaltan y se buscan.

También un cuerpo de mujer puede reflejar más dureza que fragilidad, ya sea en algunos casos naturalmente por herencia genética y otros por trabajar el cuerpo para moldearlo de esta manera. Con tratamiento hormonal pasa lo mismo que con los cuerpos de mujeres transgénero, la elasticidad que permite el funcionamiento del cuerpo hace que llegue a ser iguales al hombre cisgénero con excepción del miembro, hasta ahí no llega la historieta, pero sirve para analizar hasta dónde pueden llegar los cuerpos.

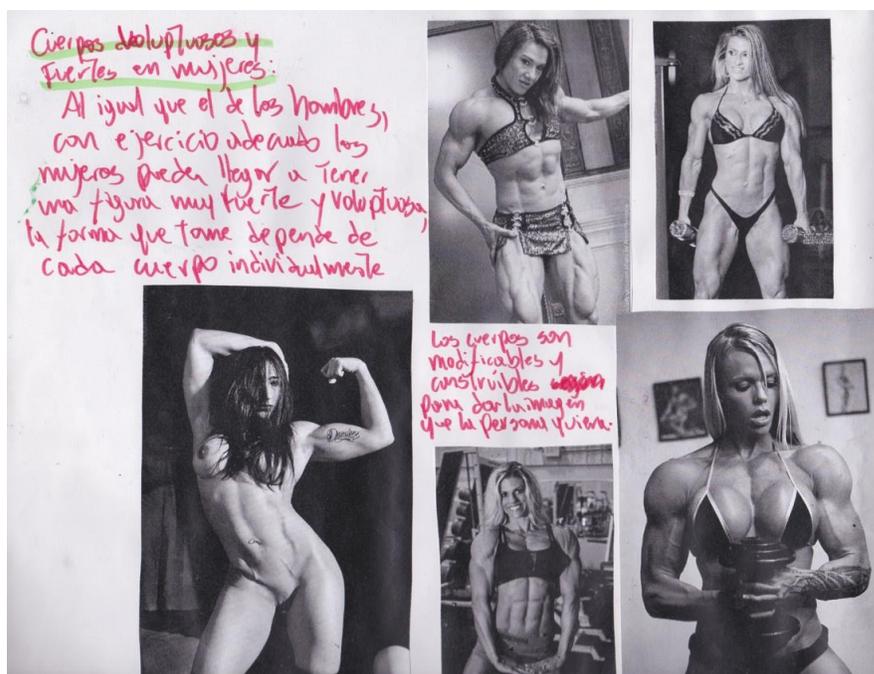


Imagen 185. Estudio fotográfico de mujeres masculinas.

Ojos pequeños, mandíbula fuerte, labios pequeños, pechos grandes (en la historieta el grande de los senos es equivalente a la importancia del tamaño del pene), caderas anchas (a nivel antropológico dentro del universo de la historia, el hombre las asocia con fuerza para parir), también el mismo clítoris grande es indicador de que es alguien que goza más del sexo y por ende tiene jerarquía como hembra.

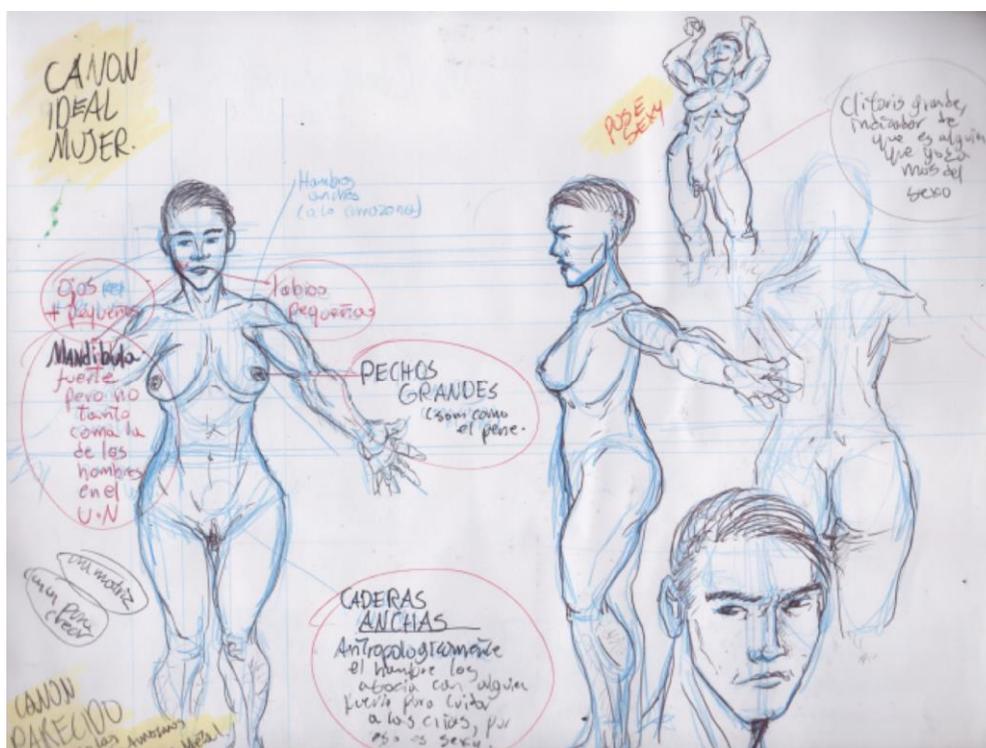


Imagen 186. Canon de belleza masculino en el universo de la historieta.

Cuerpos fuera del canon

En general son cuerpos con menos definición muscular que en el canon de belleza, brazos más flácidos, estómagos con panza.

Los cuerpos “normales” son aquellos que se diferencian en mayor o menor medida del canon de belleza ideal, como en nuestro universo las personas buscan encajar lo mejor posible en los valores asociados al canon de belleza, así los cuerpos de los hombres que reflejen menos fragilidad o los de mujeres que se vean con menos fortaleza van a ser menos apreciados.

Definir un tipo de cuerpo para ser el “normal” no tendría sentido ya que la conformación de características físicas en las personas es muy variada.

Todos los tipos de cuerpo que no encajen perfectamente en el canon se consideran cuerpos de gente real; en la construcción de los cuerpos no hay nada escrito en piedra.

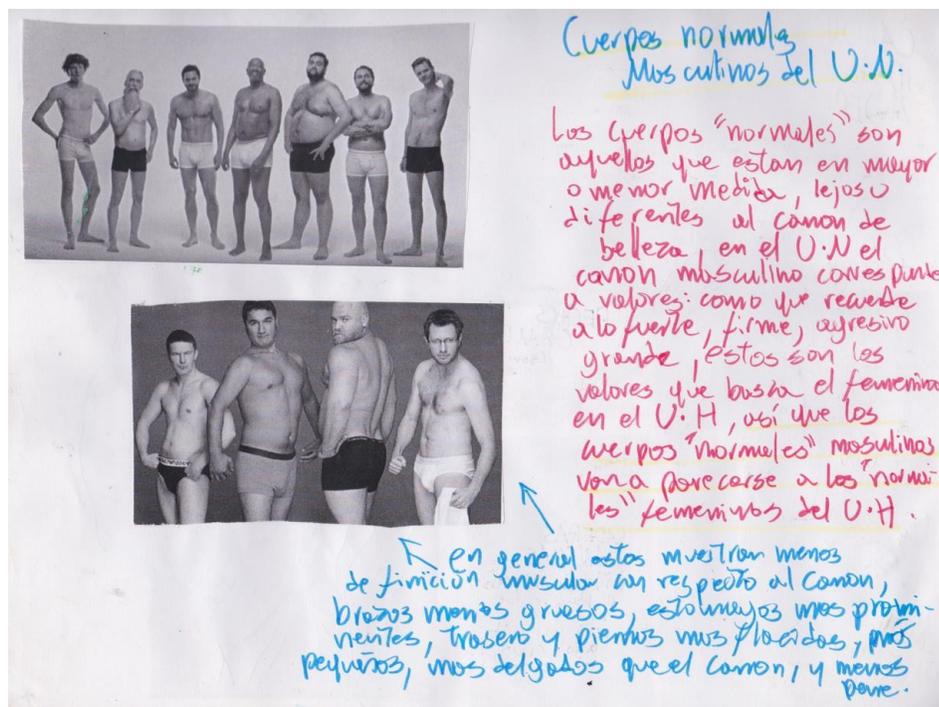


Imagen 187. Cuerpos cotidianos hombres.

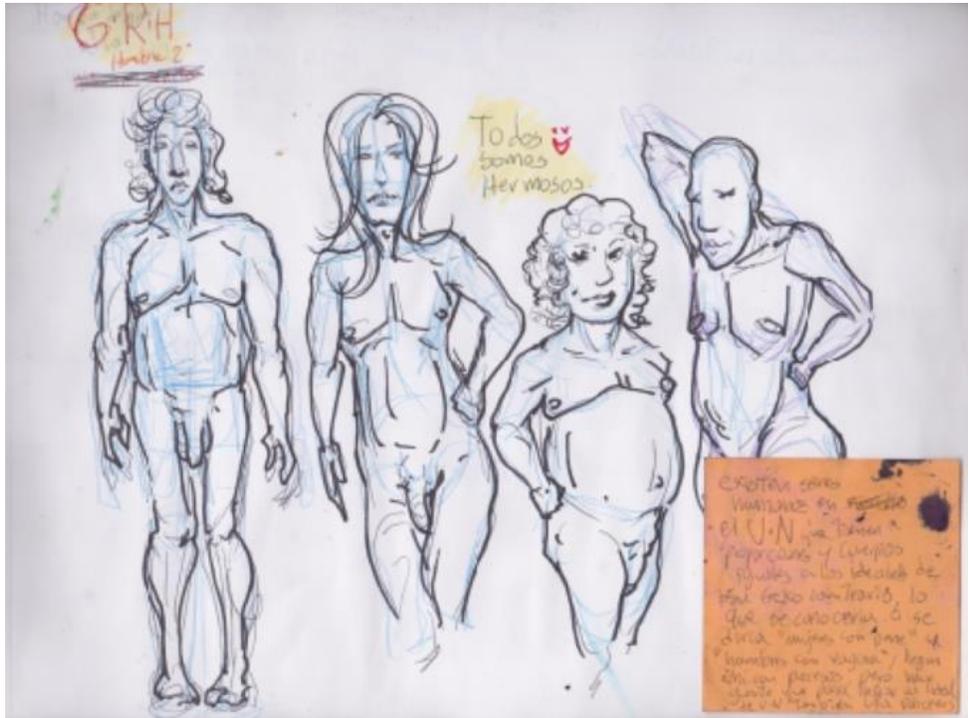


Imagen 188. Estudio de cuerpos cotidianos de hombres en el universo de la historieta.

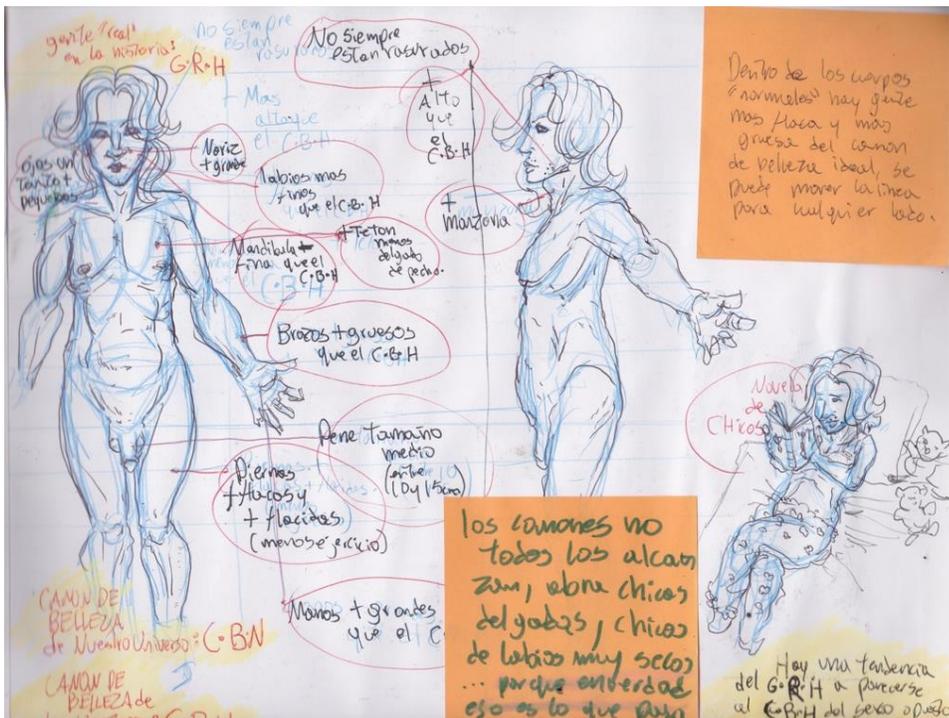


Imagen 189. Estudio de cuerpos cotidianos de hombres en el universo de la historieta.

En cuanto a la diferencia entre el cuerpo del hombre y la mujer es mucho menos marcada que en el canon de belleza, después de la generalidad del tamaño de las caderas y los pechos podrían verse muy similares, lo que hace la diferencia es lo cultural y la identidad sexual de cada uno.

Femeninos del U.W.



Variación en general al masculino en el tamaño de los pechos (pero no todos los casos) ~~pero~~ aunque en los fotos no se enseña, también en el bello aunque ellas lo cortan, las caderas siguen siendo visiblemente más grandes (aunque como todo aquí, en la construcción de cuerpos no hay nada escrito) y pueden existir hombres normales con ~~las~~ más caderas que algunas mujeres.

Al final el juego con los cuerpos normales es muy abierto, podría diferenciarse tal vez en la cantidad de bello, pero eso también es discutible, la mayor diferencia al final podría ser el tamaño de los pechos, aunque hay hombres normales con más pecho que muchos mujeres... así que se van a diferenciar por la ropa y por los rasgos típicos del U.W. que quizá parezcan para que la gente lo entienda.

Imagen 190. Cuerpos cotidianos hombres.

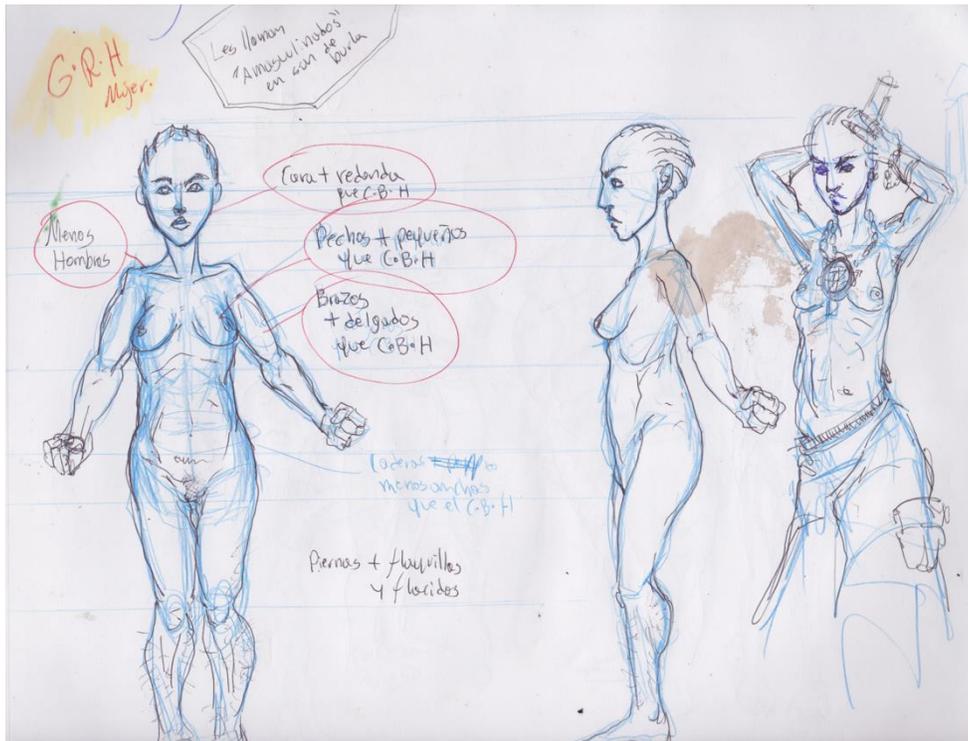


Imagen 191. Estudio de cuerpos cotidianos de mujeres en el universo de la historieta.



Imagen 192. Estudio de cuerpos cotidianos de mujeres en el universo de la historieta.

Comparación entre los cuerpos que están dentro y fuera del canon

Mujeres: Las mujeres más lejanas al canon son las que se puedan ver más pequeñas y con carencia de masa muscular y definición.

Hombres: Los hombres más lejanos al canon son los que se puedan ver más grandes en volumen, con más masa corporal y poca definición.

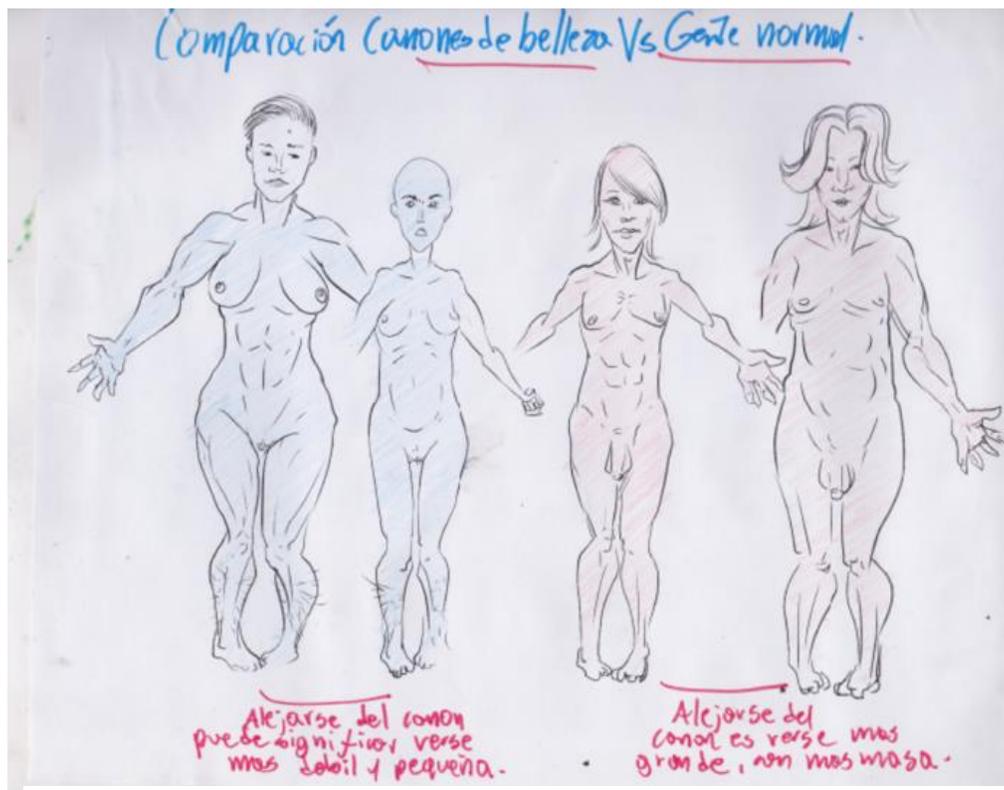


Imagen 193. Comparación entre canon de belleza y cuerpos más alejados de este.

Personajes

Judith

Único personaje recurrente de todas las historias que se hagan en este proyecto así que no está regida bajo los cánones que se establecieron para el mundo de la primera historia.

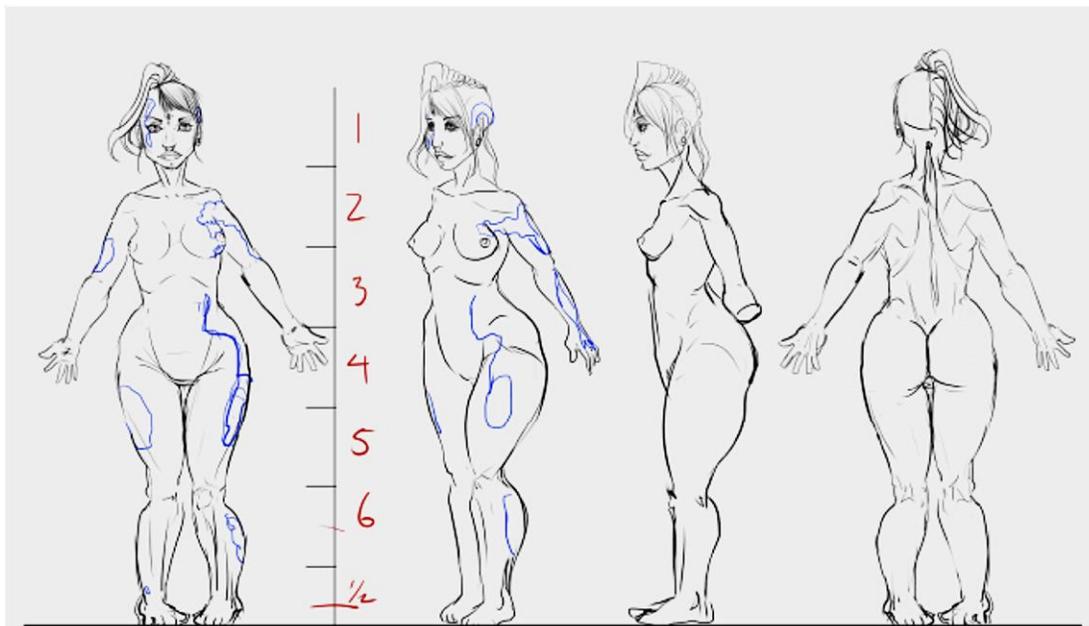


Imagen 194. Estudio personaje Judith.

Nombre: Judith	Edad aproximada: (no se sabe, pero tiene apariencia de 27 años)
Estatura: 1, 58 cm (6 cabezas y media)	Peso: 61 kilos
Rasgos Anatómicos: Ojos grandes color amarillo oscuro, cara pequeña, nariz achatada, caderas amplias, pies pequeños, cuerpo atlético, espalda firme, pecho mediano.	
Detalles: Cabello rapado a la mitad color azul y verde, tatuajes en brazos y parte de las piernas, aretes en la nariz, bajo el labio.	
Características de su construcción: Fue hecha con estas medidas para representar la anatomía de la mujer latinoamericana, y sus detalles para hacer referencia a las modelos alternativas.	



Imagen 195. Estudio fotográfico de rasgos anatómicos de la mujer latina.



Imagen 196. Estudio fotográfico modelos alternativas (Jungla modelo peruana).

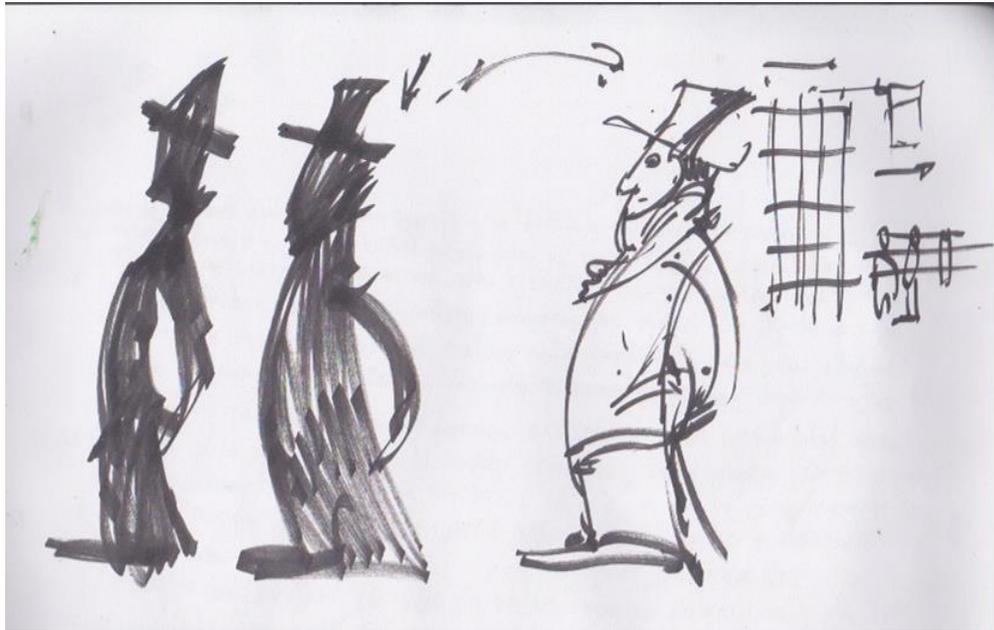


Imagen 197. Ejemplo de cómo empezar a diseñar personajes por medio de la mancha, por parte del profesor de dibujo Carlos Kid.



Imagen 198. Primer boceto de Judith usando la técnica de la mancha.

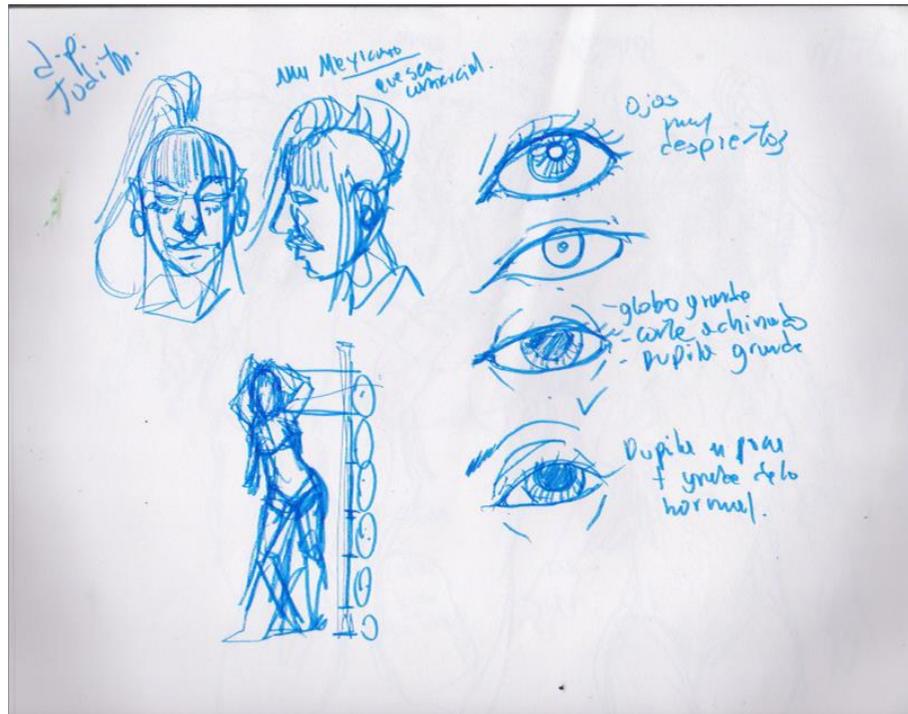


Imagen 199. Primer estudio de proporciones y tipos de ojo para Judith.



Imagen 200. Estudio de características para Judith.

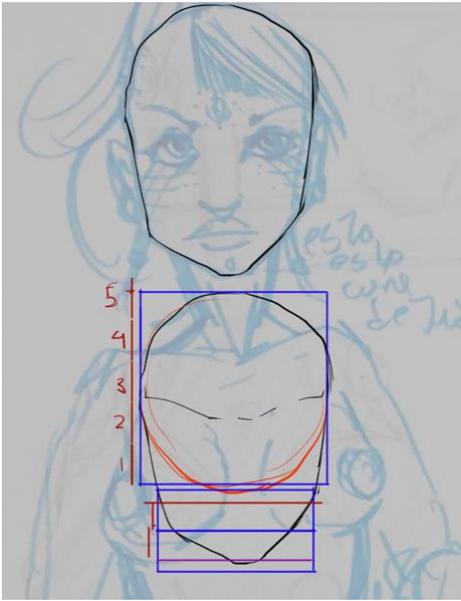


Imagen 201. Estudio rostro de Judith.



Imagen 203. Judith en página 2.



Imagen 202. Judith en la sección de agradecimientos.



Imagen 204. Judith en mini comic.

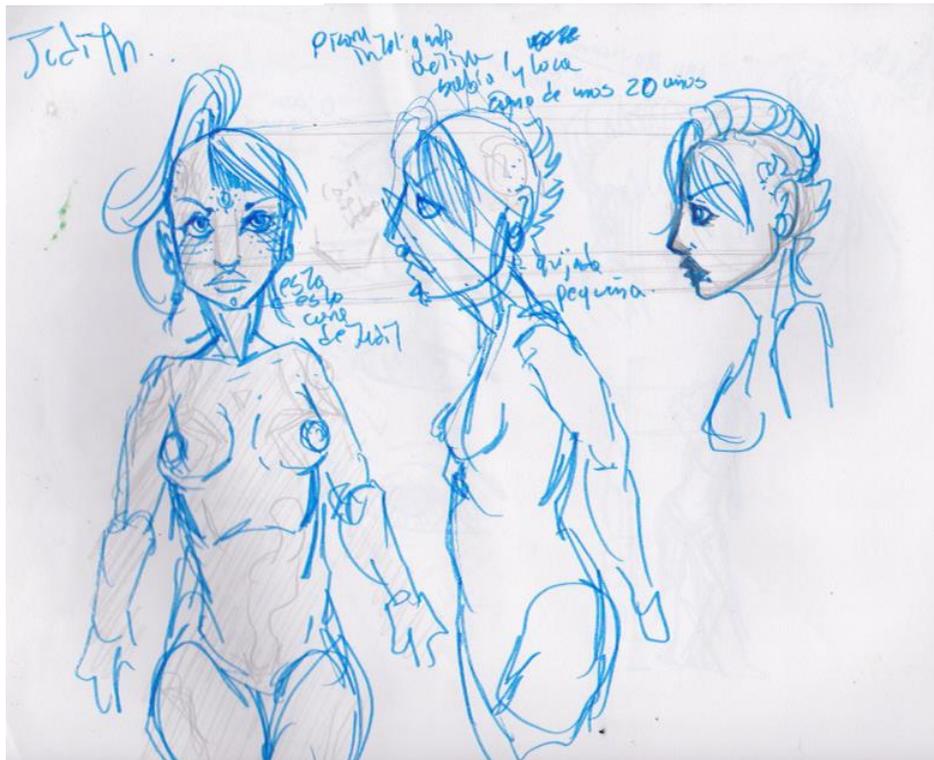


Imagen 205. Primer estudio de rotación Judith.

Noah

Se estudió la imagen de personas que corresponden a la personalidad y gustos establecidos para ella, en este caso la actitud típica masculina de dureza y despreocupación.

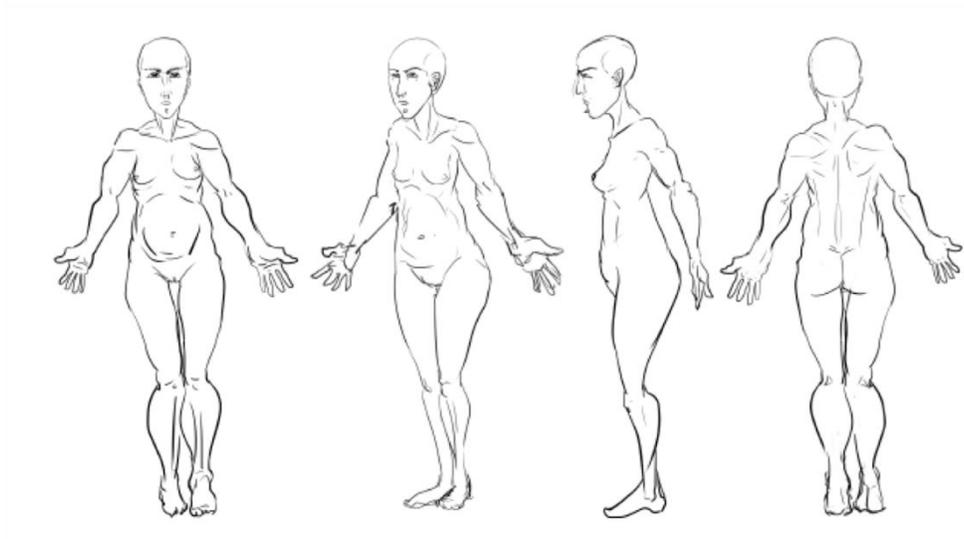


Imagen 206. Estudio de personaje Noah.

Nombre: Noah	Edad aproximada: 21-23 años
Estatura: 1, 55 cm (6 cabezas)	Peso: 61 kilos
Rasgos Anatómicos: Ojos pequeños color café oscuro, cara pequeña, nariz delgada y pequeña, caderas cortas, pies pequeños, cuerpo poco atlético, pecho pequeño.	
Detalles: Esta rapada, no tiene tatuajes, pero si algunos aretes en como en la barbilla.	
Características de su construcción: La anatomía de Noah fue concebida para que dentro del universo de la historieta se lea como alguien alejada del canon de belleza, además su cuerpo refleja sus malos hábitos alimenticios y casi ausencia de ejercicio físico.	

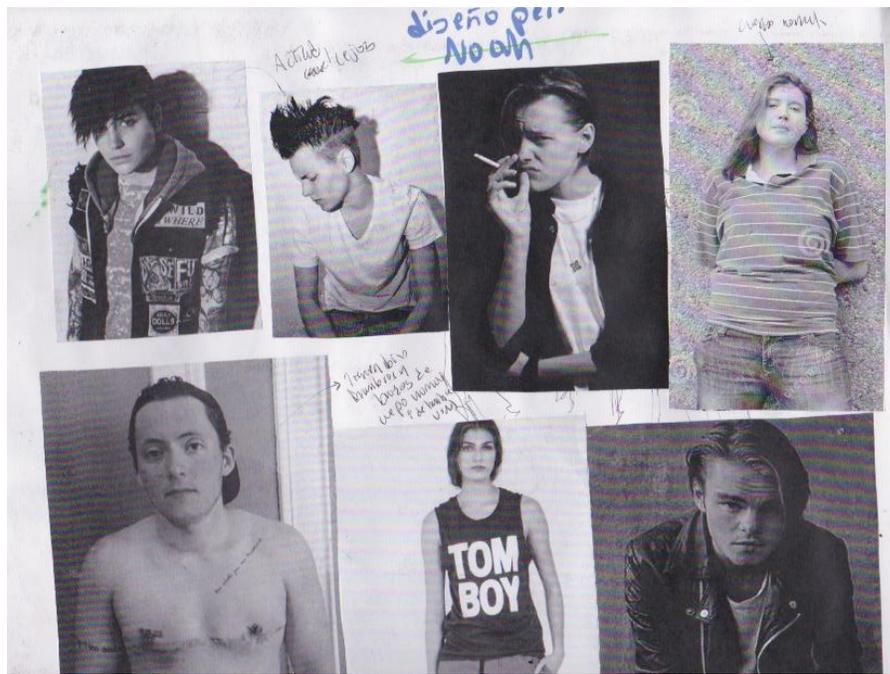


Imagen 207. Estudio fotográfico para físico y actitud de Noah.

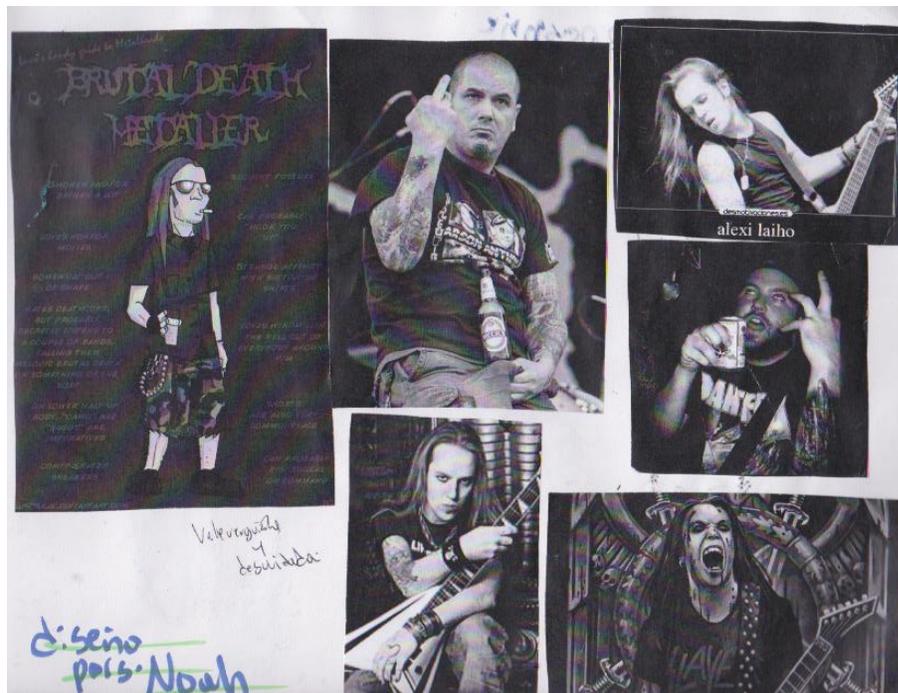


Imagen 208. Estudio fotográfico para físico y actitud de Noah.

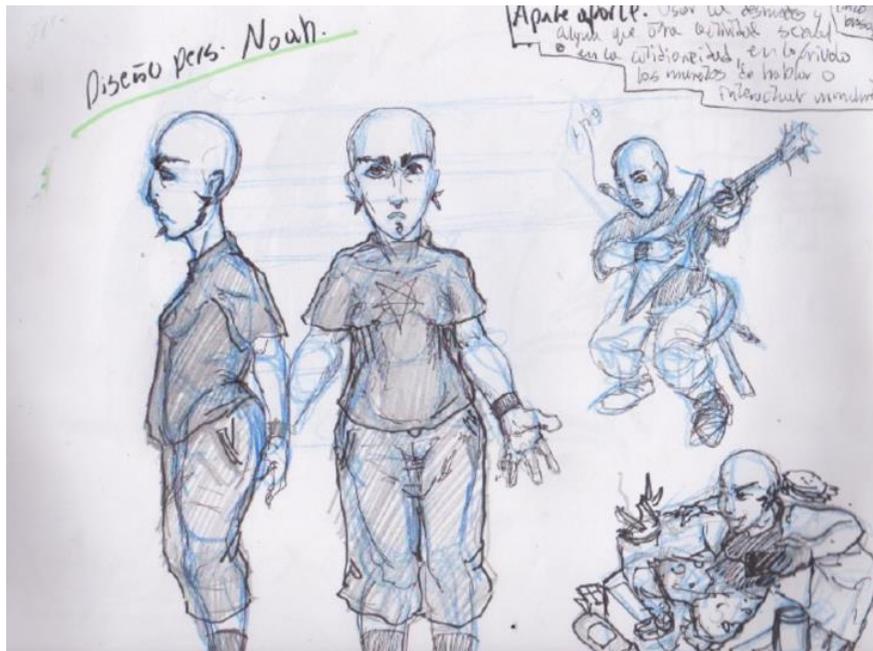


Imagen 209. Estudio de características de Noah.

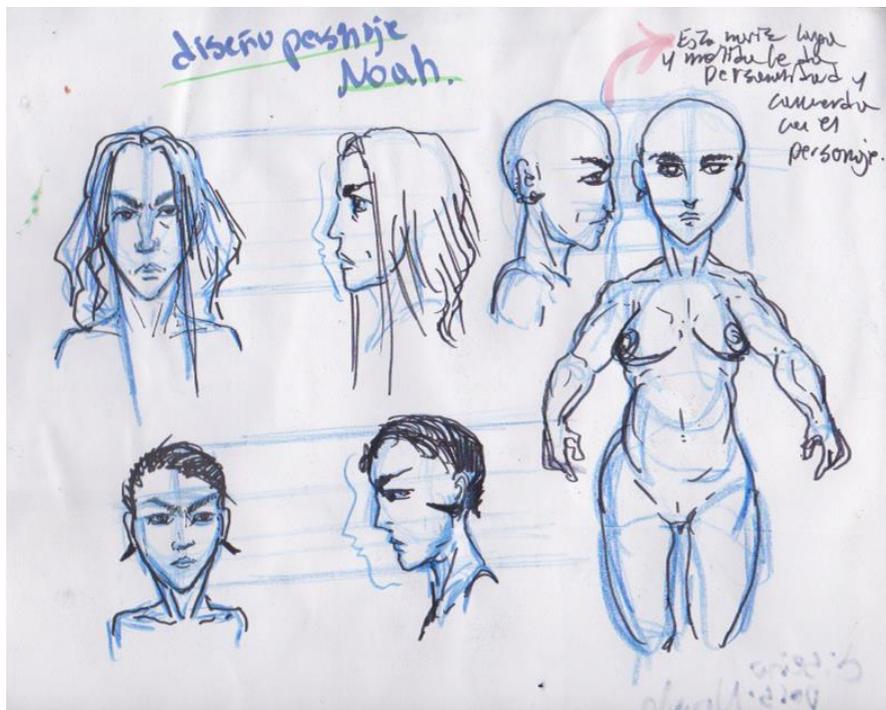


Imagen 210. Prueba de tipos de rostros para Noah.

Santana

Con Santana ocurre parecido que con Noah, pues se analizaron imágenes de personas que corresponden con los gustos y personalidad que se creó para él. En este caso los de la clásica chica gótica depresiva, sensible, pasiva, emocional y con inclinación al arte, aunque nunca estudió eso.

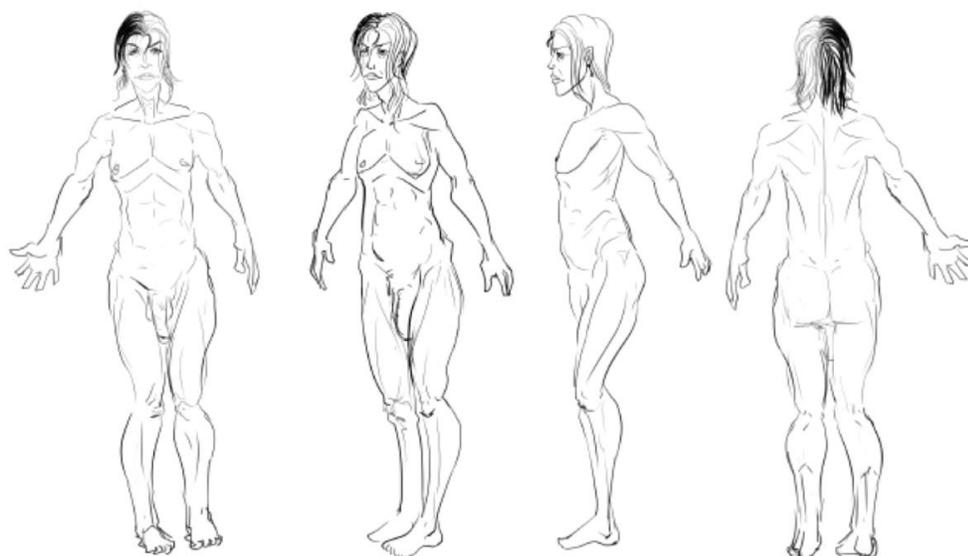


Imagen 211. Estudio de personaje. Santana.

Nombre: Santana	Edad aproximada: 31-33 años
Estatura: 1, 80 cm (7 cabezas)	Peso: 82 kilos
Rasgos Anatómicos: Ojos expresivos color café oscuro, cara delgada y alargada, nariz delgada y alargada, caderas anchas, pies medianos, cuerpo semi atlético, pecho mediano, pene alargado.	
Detalles: Cabello de color mitad negro mitad blanco, sin tatuajes, no usa piercings solo aretes muy de vez en cuando.	
Características de su construcción: Las características anatómicas están hechas para acercarse al canon de belleza masculino creado para la historia, con algunas diferencias como la altura, su tipo de ojos tiene esa forma para expresar mejor estado de angustia.	



Imagen 212. Estudio fotográfico para físico y actitud de Santana.



Imagen 213. Estudio fotográfico para físico y actitud de Santana.



Imagen 214. Estudio vestuario de Santana.

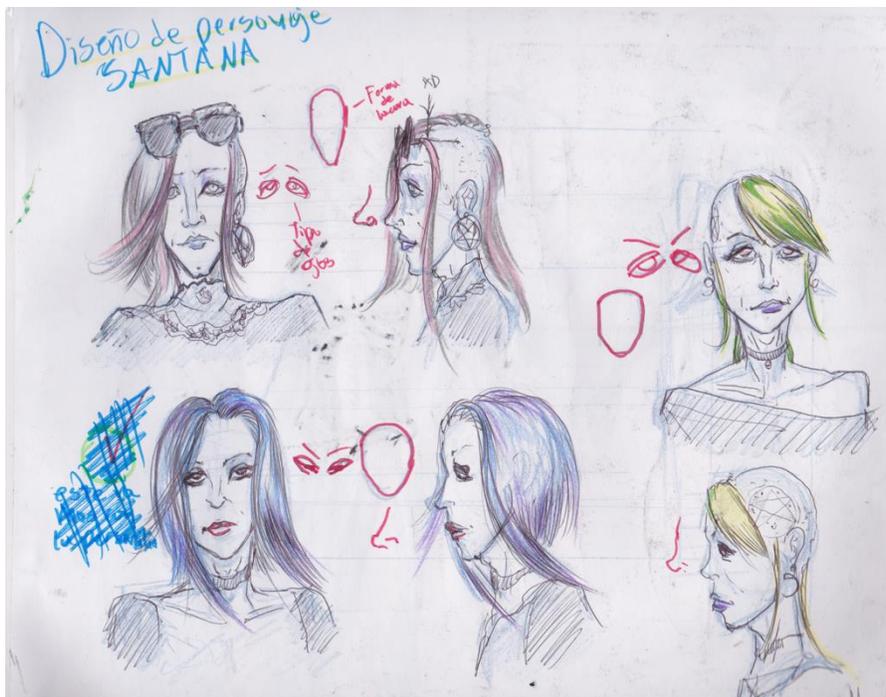


Imagen 215. Estudio diferentes rostros para Santana



Imagen 216. Estudio características y actitudes de Santana.

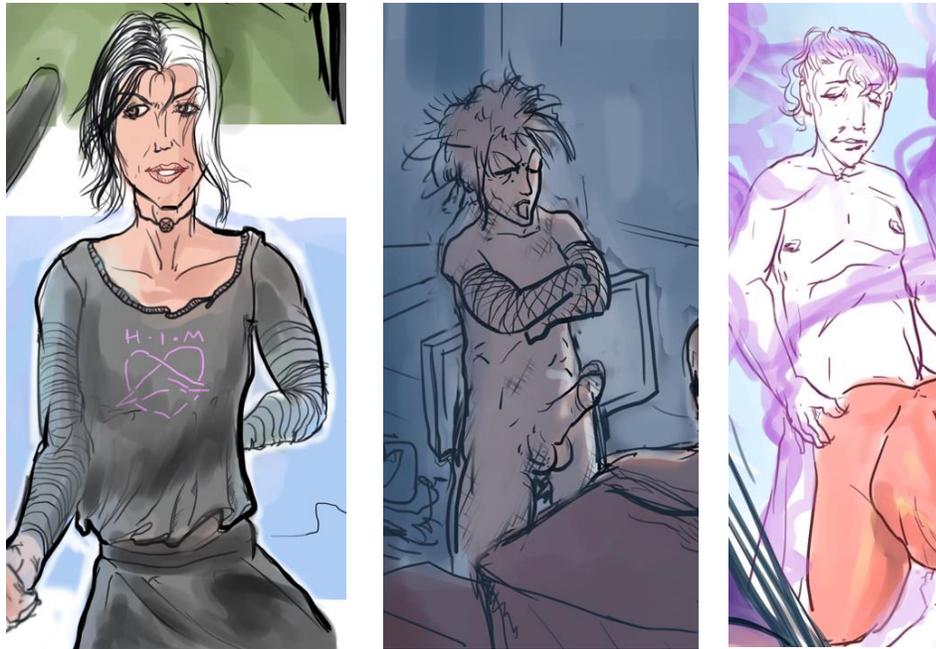


Imagen 217. Santana en diferentes páginas.

Diseño y Confección de Escenas

Las páginas fueron compuestas a través de varios métodos como la referencia fotográfica en algunas secciones, el boceto a lápiz, el boceto digital y el acabado en pintura digital. En el caso de la portada esta se inspiró en la obra de Gustav Klimt “Judith y Holofernes”.



Imagen 218. Proceso de confección de la portada.



Imagen 219. Portada, un homenaje a Judith de Gustav Klimt.

En algunos casos como en la escena de la orgia hubo varias etapas de bocetos que fueron desde el boceto rápido con figuras no definidas para componer la toma, posterior otro boceto a lápiz definiendo eso y luego el tratamiento digital que también incluye trabajo de boceto.



Imagen 221. Boceto rápido para ubicar elementos. Pag2



Imagen 220. Boceto para definir la apariencia de los elementos del boceto anterior. Pag2



Imagen 223. Página 2 en línea digital



Imagen 222. Página 2 acabada.

Esta escena en particular esta escena esta influenciada por la manera de componer de Tinto

Brass y Milo Manara.



102

Imagen 224. Escena de Calígula. Tinto Brass.



103

Imagen 225. Escena de "Los Borgia" Milo Manara .



Imagen 226. Escena de la orgia de las paginas introductorias y la pagina 2.

¹⁰² Tomado de: <https://35mm.es/wp-content/uploads/2020/06/Tinto-Brass-caligula-300x145.jpg>

¹⁰³ Tomado de: <https://pbs.twimg.com/media/DRA-71GXUAEmsn7.jpg>

La mayoría de páginas fueron concebidas primero en bocetos rápidos que permitieran hacer ágil la composición de los elementos en el espacio y el planear el cómo se iban a presentar.

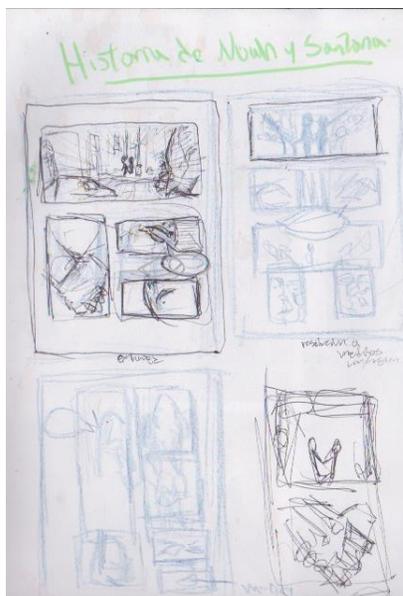


Imagen 228. Primeros Bocetos de ubicación de las escenas para las paginas 5, 6 y 7.



Imagen 227. Página 5 en líneas luego de arreglar y definir los primeros bocetos.



Imagen 229. Página 5 terminada (sin diálogos)



Imagen 233. Boceto a lápiz para página 1.



Imagen 235. Línea digital tercera viñeta pagina 1.



Imagen 234. Página 1 completa (sin diálogos)

Por ejemplo, en la página 3 la sección de los zwitch de género, se bocetaron a lápiz dos posibilidades de representación.

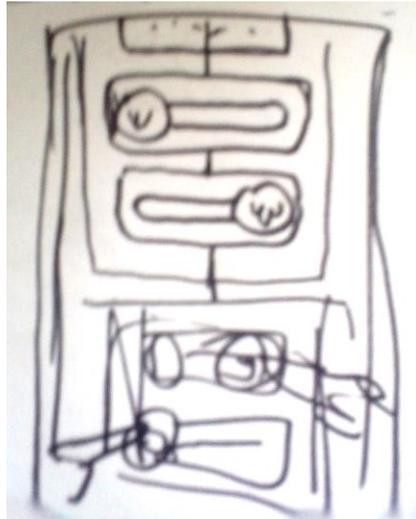
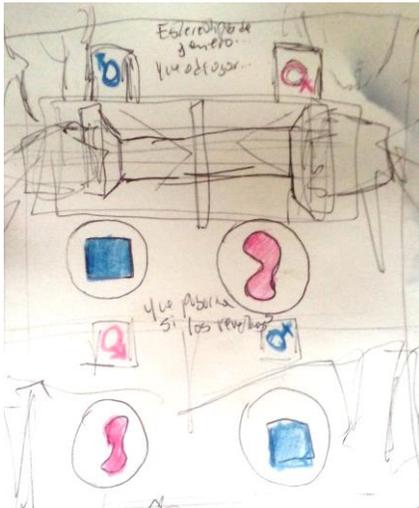


Imagen 237. Primera concepción para los zwitch usando el interruptor clásico.

Imagen 236. Segunda concepción usando la metáfora visual que se usa en web.

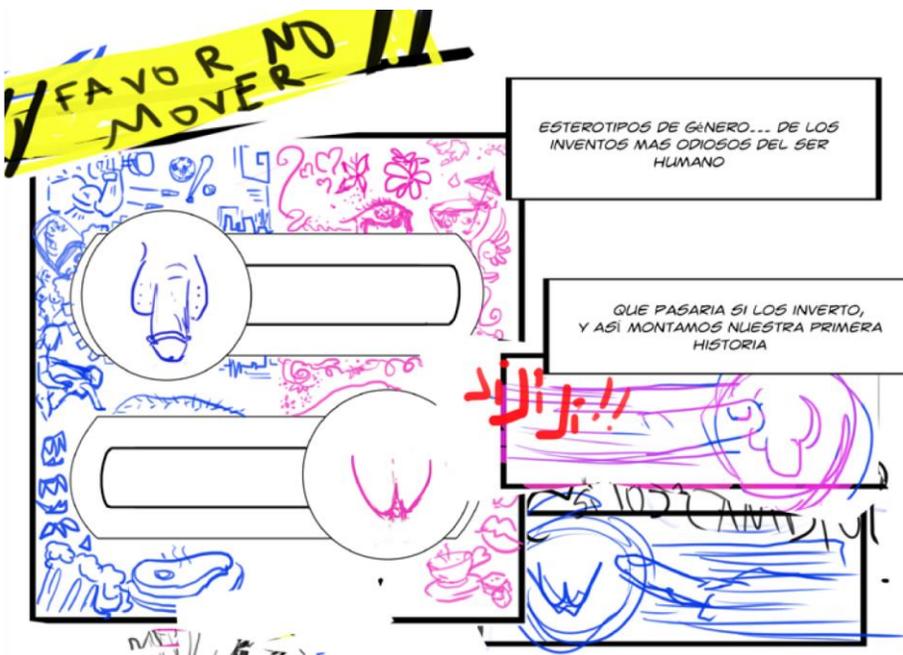


Imagen 238. Boceto digital de la escena de cambio de "zwitch".

Para algunos escenarios se utilizó referencia fotográfica de lugares conocidos del entorno costarricense descrito en este proyecto.



Imagen 239. Mercado Central de San José. Costa Rica.



Imagen 240. Boceto digital, primera escena página 5



Imagen 241. Primera escena página 5.

¹⁰⁴ Tomado de: <https://userscontent2.emaze.com/images/6da63253-c909-4993-803c-0ef9673423fc/1583454d86eb0d7d70bd95d029ddb9c0.jpg>

Algunos bocetos, como lo que se trabajó para el departamento de Noah y Santana, sirvieron no para una escena específica si no para usar de referencia espacial a la hora de componer todas las escenas que irían en ese espacio.

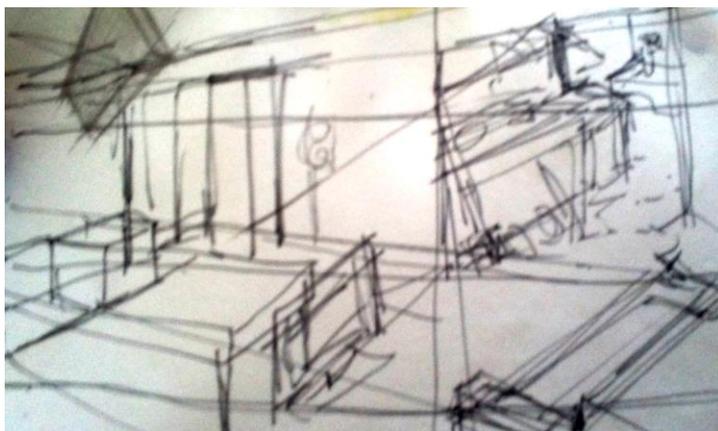


Imagen 242. Boceto de confección del departamento de Noah y Santana.



Imagen 243. Escena en el departamento, página 8.



Imagen 244. Escenas en el departamento , páginas 17-18.

En las escenas eróticas del final se bocetaron algunos de los elementos por aparte a nivel de boceto rápido básico, para así poder concebir los objetos en primera instancia y de ahí irlos depurando y acomodando hasta alcanzar la intención de carácter erótico e intenso de la escena.



Imagen 245. Bocetos en formas básicas rápidas para concebir los objetos.



Imagen 246. Bocetos en formas básicas rápidas para concebir los objetos.

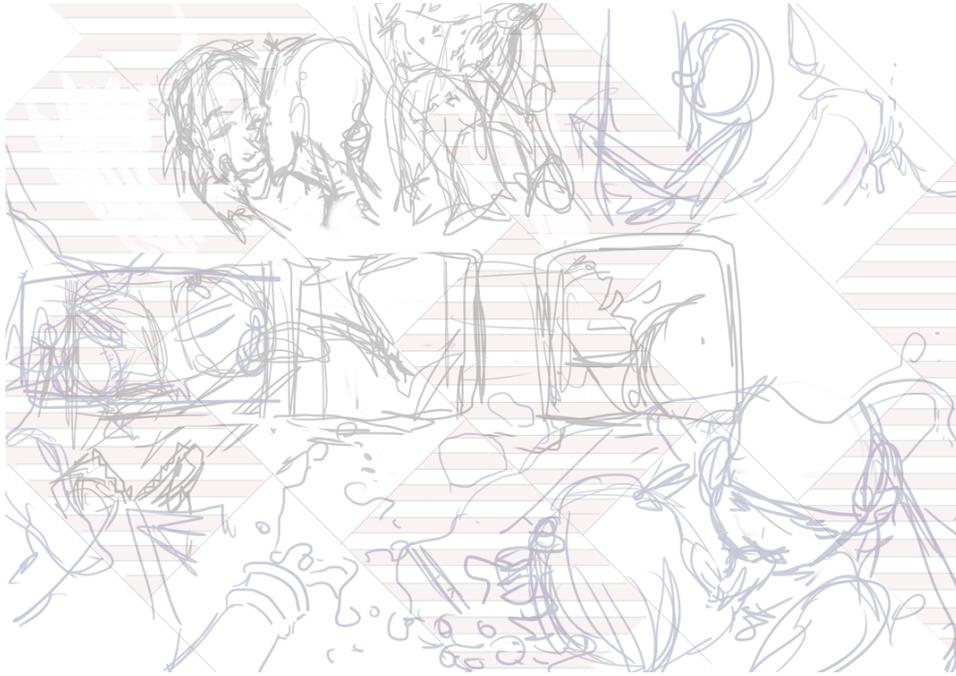


Imagen 247. Bocetos digitales realizados a partir de los bocetos básicos anteriores.



Imagen 248. Dibujo en línea digital hecho a partir de los bocetos anteriores.



Imagen 249. Primeras páginas de la escena erótica final completadas.

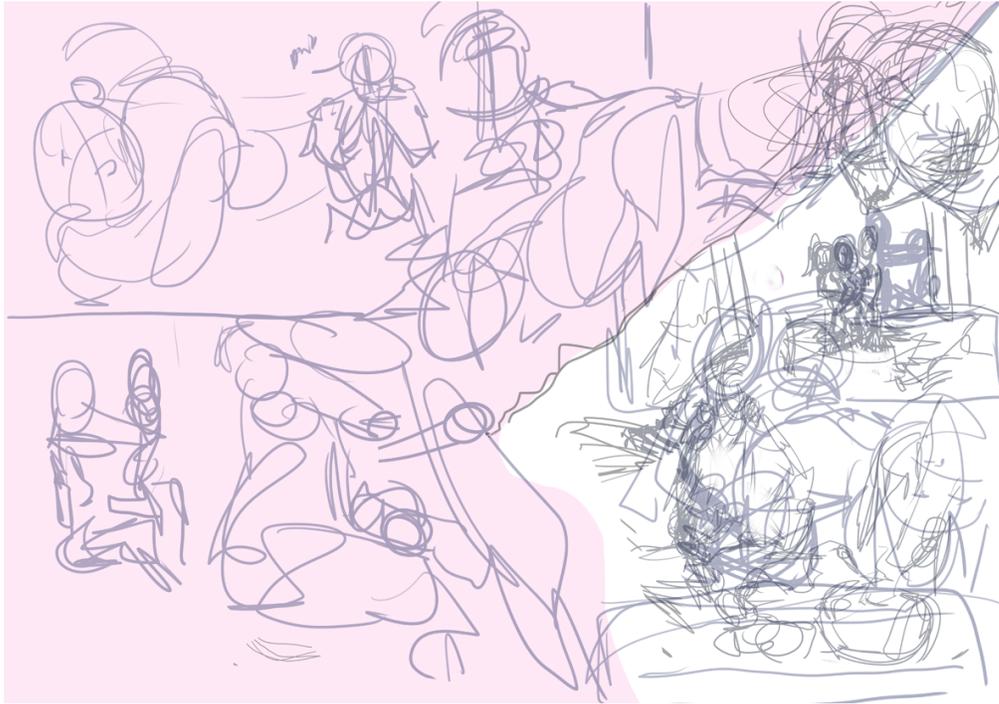


Imagen 250. Bocetos digitales realizados a partir de los bocetos básicos anteriores.

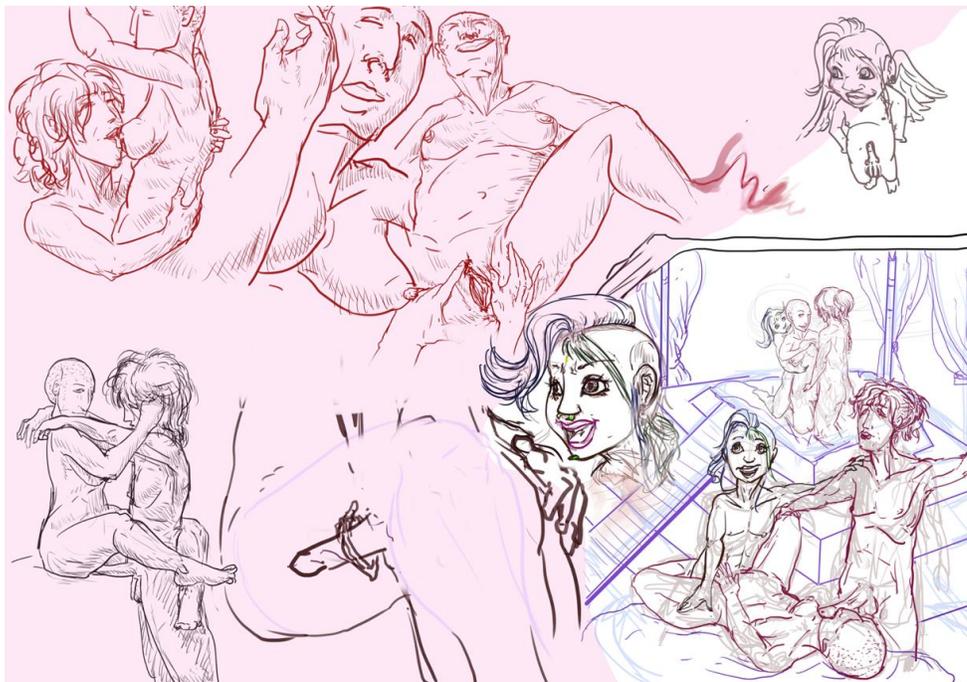


Imagen 251. Dibujo en línea digital hecho a partir de los bocetos anteriores.

La escena del momento introspectivo de Noah, del que salió con una mentalidad diferente, está influenciada del arte psicodélico, de ahí el trabajo tipográfico y el tratamiento del color. En casos como este el trabajo primario de bocetos se hizo directamente en digital.



Imagen 253. Primer Boceto para concebir las formas planteadas (digital).

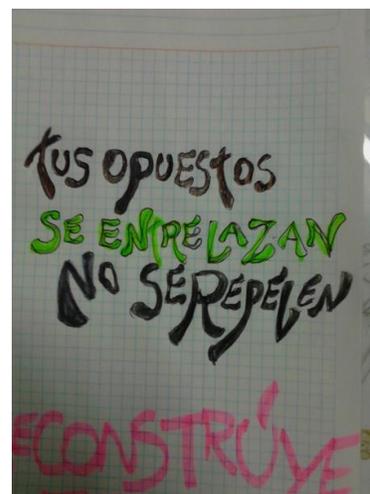


Imagen 252. Boceto Lettering de la escena



Imagen 255. Primeras aplicaciones de color buscando la representación psicodélica.

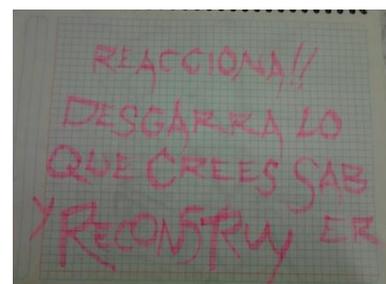


Imagen 254. Boceto Lettering de la escena



Imagen 256. Escena del momento introspectivo por el que pasa Noah.

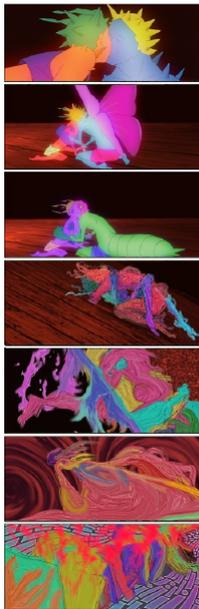


Imagen 257.
Escenas de la
película
“MindGame” de
Robin Nish 2004.



Imagen 258. Escenas de “Trippy Animation” de Anthony Francisco 2012.

¹⁰⁵ Tomado de: <https://www.youtube.com/watch?v=w6K0iDsu0TM>

¹⁰⁶ Tomado de: <https://screenanarchy.com/assets/2013/10/Yuasa-mindgame-sex.jpg>

Conversatorio para la validación de experiencia del producto

Objetivo

La actividad tuvo como propósito analizar las posibles reacciones a la lectura del producto, conocer la perspectiva de distintos tipos de lectores y qué podrían decir con respecto a los diferentes factores que componen el trabajo, observar en general que tanta empatía podrían tener las personas con el producto y así constatar el potencial del proyecto para generar discusión, ya sea interna o entre personas.

Dinámica

Consistió en reunir a cuatro personas ajenas a esta investigación y de diferentes ocupaciones a las que se les mostró el primer volumen de este proyecto, adjunto a esto se les dio un formulario con preguntas que apuntaban a medir el tipo de reacciones el cual sirvió de base para la conversación. El grupo estuvo conformado por una antropóloga, una maestra en educación Waldorf, un músico dedicado principalmente a la percusión y un técnico dental padre de familia con edades entre los 28 y 32 años habitantes del Valle Central de Costa Rica.

Opiniones sobre el concepto

En general hubo un consenso en que el tema y la manera cómo está siendo gestado en el proyecto son importantes y necesarios para ir visibilizando y desmitificando ciertas conductas, ayudando a la población con afinidades sexuales alternativas a vivir mejor en

sociedad, que un proyecto como este tiene todo el potencial para generar reacciones necesarias para ayudar a este objetivo ya que muestra de manera amigable un hecho que muchos no pueden o no quieren ver, o como dijo una de las participantes que también se refirió a este proyecto como único en la Universidad de Costa Rica y con el potencial de cambiar paradigmas en la comunicación: “Zwitch es una bofetada de realidad”.

Aunque el nivel de reacciones a primera vista no fue el mismo en todos los participantes, ya que algunos estaban más acostumbrados a convivir con personas que solían romper con lo heteronormativo, en su mayoría expresaron haber sentido curiosidad e interés, entre estas reacciones es importante a destacar para con los objetivos de este proyecto el conflicto interno que se generó como reacción a la asignación de géneros en cuanto iban leyendo la obra, con excepción del padre de familia, los otros tres participantes afirmaban haber pasado por una discusión interna por este hecho que les puso en duda su propia definición de sí mismas en cuanto a que afirmaron que pusieron en cuestionamiento su postura como gente autoproclamada de mente abierta, fue muy interesante ver cómo ellos mismos, gracias a este hecho, se volvieron más conscientes de la influencia normativa que rige aún en varios aspectos esenciales de su construcción como personas, tal y como se ha propuesto en la teoría de este proyecto. Incluso una de las participantes identificó el componente religioso como influyente en esa normativa interna que descubrieron aún tenían muy arraigada, uno de los aspectos que en la teoría de este proyecto se trata como causa y medio fundamental para la existencia de una normativa y su consecuente represión sexual

Opiniones sobre la estética

Todos estuvieron de acuerdo en que la paleta de colores principal ayuda a que el mensaje sea más claro ya que representa muy bien la idea de fondo al igual que el estilo de dibujo que tuvo calificativos como “refrescante y simple”, “sugestivo sin ser vulgar”, “no es agresivo, más bien insta a ver el tema con normalidad” o “por lo agradable a la vista se le podría mostrar con agrado a cualquier persona” esto último haciendo referencia a que se ve lo suficientemente amigable como para mostrarlo a personas que tal vez no estén muy de acuerdo o muy familiarizados con estos temas, ratificando que el estilo gráfico utilizado que tenía la función de facilitar una lectura amena y una mayor comprensión del tema, o sea que se entendiera más como algo normal y menos como algo polémico fue muy efectivo y a una mayor escala puede generar reacciones similares, gracias a estos elementos y al guion los participantes mencionaron haber quedado con ganas de ver más del producto.

Recomendaciones

Los participantes recomendaron también algunos temas para seguir en esta línea como la masturbación, la poligamia y algunos otros fetiches específicos que pueden en este momento verse con algún desdén o miedo, con esto reflejan que existe una percepción general acerca de que existen comportamientos sexuales marginados que no deberían estar relegados de esta forma y que pueden encontrar un lugar para su expresión y visibilizarían en este proyecto. Además, la antropóloga recomendó hacer citas o acotaciones textuales

dentro de los diálogos para las palabras del glosario lo cual es una idea que poco o nunca se ve en las historietas y que puede resultar muy útil e interesante de aplicar.

Conclusiones

En los comentarios de los participantes se pudo constatar que varias de las características de la historieta planeadas para generar ciertos resultados fueron efectivas, entre ellas el desarrollo gráfico destacando la paleta de colores y la manera de confeccionar el guion, por lo cual se procurara mantener estas características en las siguientes entregas que en este proyecto se planea seguir produciendo. Por otra parte, la extensión de la historia en 35 a 40 páginas podría alargarse a más páginas y desarrollar aún más las historias en favor del lector, esto como solución cuando expresaron haber quedado con ganas de ver más, esto último indica también que se ha comenzado bien el proyecto, que tiene mucho potencial para entretener, para generar empatía, placer y discusión.

Divulgación

Esta etapa comenzara su desarrollo una vez haya sido presentado y defendido el proyecto ante la comisión de evaluación. La estrategia de divulgación para dar a conocer el proyecto y que las personas vayan al enlace a leer el primer volumen se basará en la creación y publicación de imágenes publicitarias con contenido lúdico destinado al entretenimiento, compuestas por una narrativa corta en viñetas que tenga como finalidad retar a quien lo consuma a seguir viendo más.

La estrategia centra sus esfuerzos en el público entre los 25 a 40 años, con ingresos económicos desde los bajos hasta los medios, este sector se intuye que es más susceptible a discutir temas de diversidad sexual que públicos adultos mayores o que los jóvenes a los que este proyecto no está dirigido y que tal vez manejen con mayor normalidad este tipo de temas porque han venido creciendo escuchando de los mismos. También se va a centrar en las redes sociales Facebook e Instagram por ser las que mayor flujo de personas maneja y en donde el público meta suele estar para entretenerse e informarse, además de que estas redes poseen mucha facilidad para presentar y publicar imágenes como las que se están planteando.

La presencia intrusiva en redes sociales es fundamental en esta estrategia, en donde a las personas se les enfrente con una situación que invite a una reflexión sobre temas de sexualidad alternativa y se les rete a mirar más, el tono retador en los textos

de las piezas de diseño que van a circular en las redes va ser la constante, el objetivo es atraer a mirar no solo a aquellos que están a favor de la diversidad sexual si no a los que suelen diferir sobre la validez de los comportamientos sexuales alternativos y de paso a los que tienen argumentos en medio de las dos posturas. La intromisión en foros abiertos y otros espacios comunales en estas redes es uno de los medios fundamentales que se van a utilizar para intentar llegar a la mayor cantidad de gente posible en redes.

Se han confeccionado diecisiete piezas publicitarias que van en dos tipos que se puedan estar alternando en el proceso de publicación y así no agotar al usuario con el mismo tipo de información. El primero utiliza algunas viñetas del primer volumen para crear una composición nueva que ilustre alguna frase o información de los autores que este proyecto analizó, que tenga potencial para crear conflicto en las personas que no validan con mucho ánimo las prácticas sexuales alternativas y de paso empatizar con los que sí.

En la otra vía, se desarrollaron guiones cortos con situaciones nuevas aparte de las que se presentan en el primer volumen que también puedan potencialmente generar alguna discusión, con temas como la diversidad familiar, la sexualidad en la naturaleza o la hipocresía con la que se excluye de los espacios públicos a las parejas del mismo sexo, estas realizadas con un acabado rápido que permita generar fácil y a tiempo cualquier otro guion corto que tenga que ver por ejemplo con algún tema tópico del día en redes sociales que aborde la temática de la diversidad sexual.

SEXO:
ES LA SERIE DE CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DETERMINADAS GENÉTICAMENTE, QUE COLOCAN A LOS INDIVIDUOS DE UNA ESPECIE EN ALGÚN PUNTO DEL CONTINUO QUE TIENE COMO EXTREMOS A LOS INDIVIDUOS REPRODUCTIVAMENTE COMPLEMENTARIOS.

IDENTIDAD DE GÉNERO:
ES LA IDENTIFICACIÓN PSICOLÓGICA QUE VA DESARROLLANDO EL NIÑO O LA NIÑA CON UNO U OTRO SEXO. EL SENTIR PSICOLÓGICO ÍNTIMO DE SER HOMBRE O MUJER.

SEXO DE ASIGNACIÓN:
TIENE QUE VER CON EL ASPECTO SOCIAL; YA QUE SE REFIERE A LAS CONDUCTAS Y ACTITUDES QUE SE LES DA A LOS INFANTES COMO CONDUCTAS CONDICIONADAS Y ESPERADAS. ES DECIR COMO DEBEMOS COMPORTARNOS POR SER MUJERES O POR SER HOMBRES.

FUENTE: JL ALVAREZ GAYOU. SEXOTERAPIA INTEGRAL

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>

Imagen 259. Imagen publicitaria Zwitich.

Pieza publicitaria que describe la diferencia de los conceptos de sexo, identidad de género y sexo de asignación. La misma tiene que ver directamente con la temática del primer volumen y el tema de género en redes sociales suele levantar muchas voces en contra y a favor.

LA FAMILIA DICE LA ESTABLECIO
HOMBRE MUJER E NIÑO, Y NO HAY
NADA DIFERENTE A ESO QUE
SEA FAMILIA.

MIAMI CREIO QUE NO NO.

SORRY PLACO
LE FALLA
ALGO.

BUENA INTENCION
TAM BIRO NO.

A LIEBEROS NI LEE DICO
SOLO PORQUE TIENEN
CON QUE EMBLE BUENA VIDA.

VEN ESTE OI.

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>

Imagen 260. Imagen publicitaria Zwitich.
(Mini Comix)

Pieza publicitaria para la que se creó un guion corto referente a la diversidad de los tipos de familia, otro tema que suele tener opiniones muy divididas.

Plan de contenido

La primera parte de la divulgación que se plantea en este proyecto será de dos meses en los cuales se buscará introducir el contenido, crear audiencia y fomentar su interacción.

Mes 1

Objetivo

Lo primero que se quiere lograr es que las personas se acerquen a leer la historieta, en las primeras dos semanas este será sobre todo el objetivo, en las siguiente dos semanas el objetivo se mantendrá no obstante se enfocaran un poco más en crear una base de seguidores, de 200 a 300 usuarios que se queden siguiendo los sitios.

Acciones:

a. Pauta: Se Estarán invirtiendo de 2,50 USD por día y tienen dos objetivos que son atraer a las personas a seguir las páginas de Facebook e Instagram y que las mismas vayan a leer el volumen 1 de las historietas. En este primer mes el público al que se está enfocando la publicidad corresponde a personas dentro del Gran Área Metropolitana junto a las características de público que se definieron al comienzo de este apartado. Las primeras dos semanas, la pauta irá dirigida sobre todo a que las personas entren a ver la historieta mientras que las dos siguientes se centrará en hacer que las personas sigan las páginas y quieran quedarse interactuando por medio de comentarios en las imágenes y el muro.

b. Posteos: Dos posteos de piezas publicitarias por semana para reforzar los objetivos de la pauta, al ser posteos manuales se procurará presentarlos en gran medida en foros abiertos entre otros espacios públicos dentro de las dos redes sociales para intentar llegar a mayor cantidad de personas con ellos.

Expectativa

El contenido de las piezas publicitarias está enfocado en generar curiosidad que lleve a los usuarios a entrar en el link para leer la historieta, para esto el tipo de contenido de las piezas publicitarias es el descrito anteriormente en este apartado cuando se habló de dos tipos de pieza , unas de guion corto y otras con frases las cuales se van a estar intercalando, ambas con el potencial de generar discusión, una vez pase el periodo de expectativa concluya y exista una base de seguidores, se estará enfocando en la interacción. Las primeras dos semanas van a ser las más importantes para generar esta expectativa acerca del producto mientras que las dos siguientes la expectativa recaerá en la posibilidad de crear una comunidad en la que se puedan tratar temas elegidos por el ese público.

Mes 2

Objetivo

En el siguiente mes los esfuerzos irán enfocados en hacer que los usuarios interactúen de forma más activa dentro de las redes.

Acciones:

-Pauta: Se estarán invirtiendo de 2,50 USD por día e ira enfocada en sus primeras dos semanas en fomentar una mayor participación para los usuarios que ya están dentro de la base de seguidores, las siguientes dos se centrarán en buscar que las personas fuera de la comunidad se acerquen a comentar sobre determinados temas al sitio y de paso se queden.

-Posteos: de 3 a 4 posteos semanales en los sitios del proyecto, las primeras dos semanas estos buscarán que generar interacción dentro de la comunidad. En las siguientes dos semanas esa interacción se buscará generar en las personas que aún no están dentro de la comunidad. En esta etapa se generarán nuevas piezas publicitarias enfocadas en lograr estos objetivos.

-Historias: El formato de historias sobre todo en Instagram permite que las personas puedan responder de forma muy ágil algunas dinámicas como encuestas que se responden con emojis o los llamados “Hazme una pregunta”, este tipo de herramientas se aprovechará para generar mayor interacción entre los usuarios de la comunidad y se harán realizarán de 1 a 2 de estas dinámicas por semana.

Expectativa

Se generará a partir de dinámicas en redes que consistan en hacer preguntas sobre temas que puedan causar empatía o hasta rechazo, temas que puedan causar que las personas quieran participar, el material publicitario, para ello será elaborado en base a las primeras interacciones que se obtengan en el primer mes.

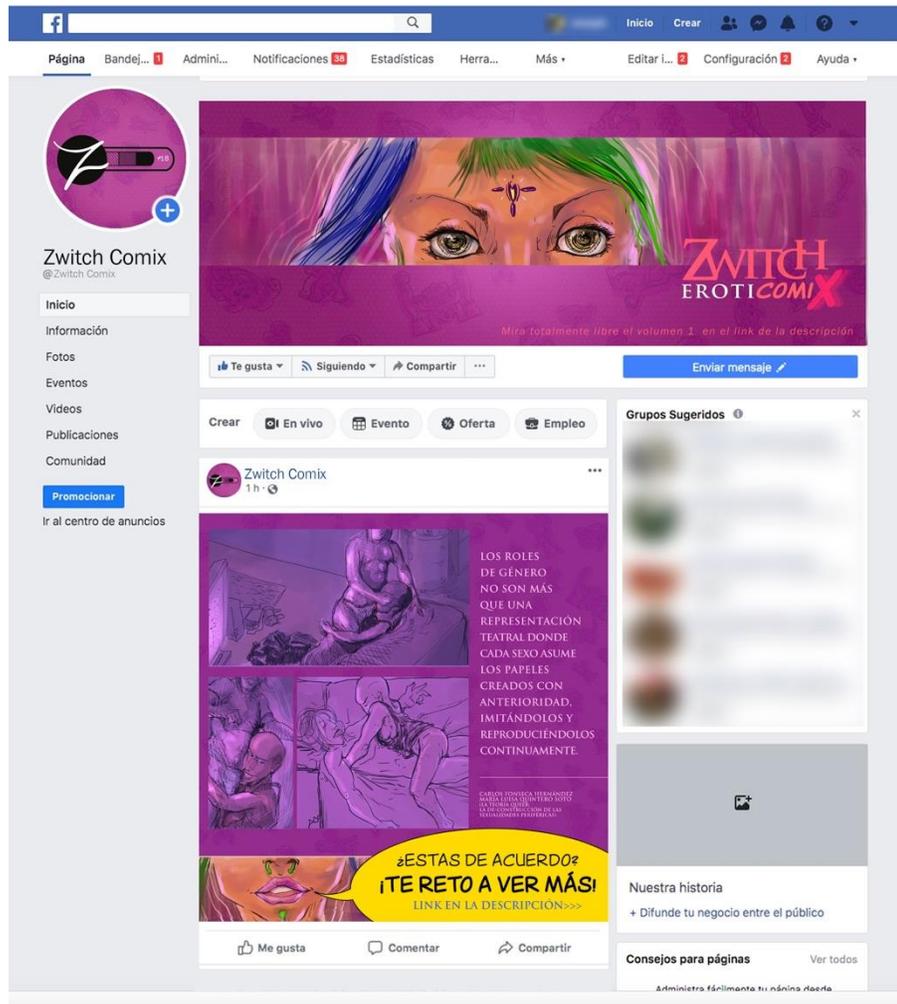


Imagen 261. Mock Up de la página de Facebook de Zwitch.

Conclusiones

En el desarrollo del proyecto se pudo obtener las suficientes referencias para llevar a cabo el objetivo general de confeccionar una historieta que de visibilidad a los comportamientos eróticos alternativos al modelo heteronormativo. La etapa de recopilación y análisis de diversas fuentes permitió tener un panorama mucho más amplio del estado del arte erótico y la sexualidad humana en occidente sobre todo Costa Rica del que antes del desarrollo de este proyecto se podía percibir. El análisis hecho a los teóricos sociales y filósofos dejó un marco de referencia sólida que describe el desarrollo del discurso de la sexualidad humana a nivel social y cultural, dentro de este la explicación de la existencia de una sexualidad normativa y otra relegada a esconderse del resto de la sociedad. El estudio mostró que la represión de cierto tipo de sexualidad se da por motivos políticos y económicos que necesitan del manejo social y psicológico de cada individuo para llevarse a cabo; con posibles consecuencias para estas personas.

En lo que se analizó sobre cultura costarricense lo más destacado fue ver en acción lo simbólico que puede ser el discurso de multiculturalidad y respeto a la diferencia cómo se planteó en la teoría, la diferencia se acepta siempre y cuando no dimita en aspectos sociopolíticos. A carácter personal, se pudo observar una situación muy particular en el momento de la recopilación de datos y conceptualización del proyecto con respecto a la percepción de la gente sobre temas de diversidad sexual, particularmente porque se comenzó a dar en un momento en el que Costa Rica atravesaba unas elecciones presidenciales en donde el debate por el matrimonio para personas del mismo sexo y algunos derechos sobre la

identidad de género fueron punto de inflexión y acabaron determinando en gran medida el resultado. En ese momento muchos costarricenses para los que el tema de la diversidad sexual les había sido muy indiferente empezaron a ponerle más atención, existiendo en este proceso un flujo de desinformación importante del que muchos grupos en contra del reconocimiento de la diversidad sexual se aprovecharon para tratar de ir creando un "hombre de paja", es decir, una falacia basada en lo más conveniente y totalmente descontextualizado y caricaturizado de las teorías de género y estudios en sexualidad humana al que denominan "ideología de género".

A partir de estos procesos se dio una explosión de opiniones que pedían impedir el avance legal y social para las personas autodenominadas diversas sexualmente. Muchos de los argumentos que presentan están cargados de falsedades y verdades a medias, y han sido divulgados por muchos entes como asociaciones religiosas tanto católicas como evangélicas en donde tienen un gran auge estos argumentos, así autores como Agustín Laje y Nicolás Márquez que han trabajado muy duro en Latinoamérica, incluyendo nuestro país gracias al político religioso Fabricio Alvarado, por el detrimento de la calidad de vida de la población sexualmente diversa así como de la mujer y la persona indígena. El tipo de justificaciones de odio disfrazados de los argumentos aparentemente lógicos de autores como estos sirven a muchos como fundamento para justificar posibles agresiones tanto físicas como psicológicas a personas diversas por el solo hecho de manifestarse como son.

Por lo anterior se considera que el futuro de este proyecto tiene la posibilidad de afinar y encaminarse de forma más acertada a favor de mejorar la percepción general sobre la diversidad sexual, si estudia y trabaja contraargumentando directamente estas justificaciones,

desmitificando a este “hombre de paja” y no solo mostrando los hechos como se pretende en esta primera etapa del proyecto.

La elaboración de este proyecto ha dejado una nueva perspectiva del cómo viven en Costa Rica su sexualidad las personas que sienten atracción por personas o situaciones fuera de lo heteronormativo, saber por ejemplo que existen grupos de gente que practica sadomasoquismo que se organizan para reunirse con la mayor discreción posible y guardando protocolos de anonimato, significa que estas personas sienten que existe un peligro para sus vidas en alguna medida, si llegasen a ojos y oídos de más personas sus inclinaciones sexuales personales, y así es muy probable que hayan vivido muchos otros cuyas atracciones o identidades no concuerdan con los modelos normativos, pero como todo fenómeno social transgresor su percepción popular cambia todos los días por la movilidad social y cultural y los cambios de generación, ya mucha gente que temía consecuencias por sus preferencias sexuales está saliendo al mundo tal y como es, ya sea porque siente más seguridad en el ambiente o porque quiere ayudar a romper moldes. La aceptación, el proceso por el cual la sociedad ha de poner en la categoría de normal a comportamientos sexuales que hoy son alternativos ya está en curso, pero aún tiene mucho por recorrer y este desarrollo constituye todo un tema para seguir investigando y creando nueva obra por muchos años más.

También hubo que enfrentarse a momentos que retaron la manera en que se iba a buscar información e investigar antes de este proyecto, sobre todo acudir a los espacios donde la diversidad sexual se da sin tapujos y fluye como normativa interna. Antes y por desconocimiento se podría caer en algunos prejuicios que fueron inmediatamente desmitificados al estar en los eventos, por ejemplo el asistir a las mencionadas reuniones de

personas que practican sadomasoquismo o BDSM, donde convergían personas autodenominadas homosexuales, heterosexuales o transgénero por citar algunas etiquetas y ver cómo la interacción y la dinámica social se da en perfecta armonía y entendimiento aun cuando existe algún punto donde se puede discutir, así como el oír a madres de hijos transgénero y homosexuales que a pesar de tener muchos prejuicios en un principio aprendieron con la herramienta de la educación y el amor, no a aceptar si no a comprender la situación y entender que nada malo pasaba en la vida de sus hijos y que seguían siendo las mismas personas con todas las oportunidades de éxito y felicidad que los demás; ambos ejemplos son muestra de que lo planteado en los objetivos de este proyecto tiene un sustento real y una razón de ser muy válida, la cual es que este tipo de interacción y percepción de la vida humana se den a gran escala en la sociedad.

A través de esta investigación se pudo constatar también que el país cuenta con excelentes profesionales en la atención y estudio de la sexualidad humana como el Dr. Galo Guerra o la Dra. Ana Mora quienes colaboraron con referencias bibliográficas y material para la elaboración de este proyecto en cuanto a comprender mejor cómo funciona la sexualidad humana. La labor de la sexología como parte de la atención a la salud de los ciudadanos debería, según opinión personal, integrarse más al sistema de salud pública.

A la hora de ir cimentando los primeros borradores del análisis teórico se abordaron conceptos propios de la psicología clínica, psiquiatría, biología y la sexología en general pero se descartó seguir por este punto de vista ya que se inclinaba más a una propuesta teórica en estos campos que a una justificación teórica de un trabajo visual lo cual no correspondía al quehacer de esta carrera y a ramas de las que no se tiene conocimiento suficiente como para

desarrollarlo a cabalidad, por lo cual se optó por limitarse a los referentes filosóficos para conceptualizar el proyecto, no obstante el poder crear en un futuro alguna iniciativa que incluya en igual jerarquía y de manera interdisciplinaria una propuesta en psicología con el arte y la comunicación visual es una posibilidad que se quiere tomar en cuenta pensando en lo que puede venir para el proyecto a largo plazo.

Por otra parte, en el estudio de obra plástica de corte erótico, las obras en su mayoría registran, rectifican y promueven el modo de mirar la sexualidad normativa de cada época, lo que podía ser representado y lo que no, reflejando la teoría sobre represión sexual planteada en el análisis anterior. Por ejemplo, es muy interesante observar como en los primeros periodos que se analizaron la representación del deseo sexual y homosexual especialmente, se tenía que dar de manera casi codificada y con el tema religioso como salvaguarda para justificar las intenciones eróticas subyacentes tanto de los artistas como de las personas que encargaban estas obras.

Así como fue muy apreciable y provechoso ver los periodos en donde ya se comenzaba a poder tratar el erotismo de manera más personal y sin que mediara algún tipo de censura, ya que se comenzaron a gestar nuevas perspectivas para el arte erótico, también la representación de la sexualidad normativa siguió siendo en cantidad la que más se reprodujo. Existió vasta y diversa obra que trata entre su narrativa contracultural de forma directa o indirectamente al erotismo de forma alternativa, la característica más sobresaliente que influenció a este proyecto es la intención tanto conceptual como gráfica de este tipo de obras, por encontrarse estas basadas en las inquietudes personales de los autores que necesitaban un espacio fuera de la censura de los medios que reproducen los discursos

oficiales para mostrar su obra, estos planteamientos conceptuales libres de la influencia mercantil desembocan en estilos muy propios muchas veces alejados de los cánones académicos y la concepción heteronormativa de la belleza, donde la estilización de la anatomía y los objetos se da de una manera mucho más diversa que en los trabajos de corte más heteronormativo. De varias de estas características este proyecto se apropió a la hora de concebir qué tipo de producción se iba a realizar.

Todo lo anterior ayudó a comprender de qué manera había que plantear la producción gráfica; en cuanto a que esta se basó en lo concebido en el análisis como transgresión. A partir de ahí se logró confeccionar un guión que mostrara en primer plano al género en su dimensión simbólica a nivel social. El tema fue elegido por ser uno de los puntos más polarizantes en cuanto a opinión popular existe acerca de temas sobre sexualidad alternativa, además por ser un tópico que basa su discurso en diversos factores como el psicológico, el biológico, la cultura y sociedad entre otros, razón por la cual puede llegar a existir una confusión que puede llevar al rechazo de las identidades alternativas.

En un principio solo se sabía que había que representar sexualidades alternativas pero no se había planteado como hacerlo y fue el proceso el que mostró cuál debería ser la primera temática a tratar, se habían propuesto otras alternativas entre las que estaban la promiscuidad femenina vista desde una óptica positiva como la de los hombres, tema que va seguir en el segundo volumen, también la bisexualidad masculina y las relaciones lésbicas entre personas entre personas autonombradas transgénero y cisgénero, pero considerando que el primer número debía dejar sentados algunos valores centrales que podrían ser abordados con el tema

de género fue que se decidió crear una historia en donde se mostrará la identidad sexual desde su dimensión cultural.

La manera en que se confeccionó este guion es la base a seguir para trabajar en los posteriores volúmenes, el guion junto con la gráfica lograron que al final de leerlo la persona experimente alguna sensación de reflexión, ya sea a favor o en contra de lo planteado pero que genere algún momento de discusión interna entorno a lo que se le expone. Esa característica junto a algunos rasgos como el humor y el desarrollo de conflicto y solución se van a mantener al escribir los nuevos guiones que junto a conocimientos más profundos sobre narración van a ir creando más y mejores narraciones.

A nivel estético se logró sentar las bases del estilo a seguir para los siguientes números. La paleta de colores principal elegida para el proyecto logra diferenciarlo y asociarlo a los valores descritos en los objetivos en cuanto a la representación de lo erótico y lo contracultural; así como la estilización de la forma que ayudó a que el mensaje al ser complejo sea más llevadero de entender.

Hubo experimentación de recursos a lo largo de las páginas con diferentes acabados que permitieron delimitar el futuro de la estética en los siguientes volúmenes y demás elementos que el proyecto pueda ir planteando conforme vaya creciendo, la viñeta es un recurso que puede ser reproducido en casi cualquier tipo de formato por lo que el proyecto se puede ir planteando para ir cada vez adaptándose mejor a las plataformas, ya sean físicas o virtuales, en donde una producción gráfica basada en la confección de viñetas pueda estar presente sin olvidar el objetivo planteado de promover el acceso democrático a la información, lo que quiere decir que tanto este como los posteriores volúmenes se van a

encontrar siempre en plataformas de libre acceso y sin condiciones, con las advertencias siempre del tipo de material que se encuentra ahí antes de poder ser accedido.

El desarrollo de esta primera etapa del proyecto requirió de algunos conocimientos y tipos de experiencia que se tuvieron que obtener en esta fase, entre ellas profundizar más en los parámetros para conceptualizar y confeccionar un guion, fue muy valioso contar con algunas herramientas básicas para escribir los mismos no sólo con miras a este proyecto y la mejora de la calidad de su narrativa en posteriores volúmenes, también sirvió para comprender mejor la composición del diseño en general en cuanto a su lectura. El orden de los elementos en una composición necesariamente crea una narrativa al generar un orden para los hechos que ahí se quieren mostrar, por lo cual saber manejar el recurso escrito en cuanto al desarrollo de narrativas puede mejorar la profesión del diseño gráfico, por esta razón y a carácter personal se considera que incluir mayor contenido que ayude a crear narrativas sólidas e interesantes desde el momento en que se plantean en escrito en los planes de estudio mejoraría la calidad de los profesionales en formación, ya que se desarrollaría un mejor manejo de su propia intención a comunicar. Otra posible mejora que se quería señalar era la de incluir material que ayude al progreso de la redacción académica ya que es un factor importante para cualquier proyecto de graduación y no se le ha dado suficiente énfasis, por lo cual muchas veces cuando se llega a esta etapa hay que realizar un esfuerzo muy grande por lograr un informe escrito óptimo, y este esfuerzo se puede aprovechar mejor en la investigación per se.

Para finalizar, a nivel personal, ha sido un privilegio y un honor trabajar a favor de algo tan fuerte y complejo como noble y necesario. Este tema ha sido desde todos los puntos

de vista desde donde se ha analizado algo por demás fascinante e inagotable que ha cambiado en muchos aspectos la forma de mirar el mundo y su convivencia social, en el fondo este proyecto cree firmemente que la aceptación de la sexualidad humana como un amplio continuo en toda su dimensión y basada en el respeto mutuo puede ayudar a cambiar para bien la vida en sociedad y que esto nos ayude a crecer como civilización.

Bibliografía

- Abella, A. (2013, 02). El Cómic Erótico se dignifica. LA SUPERVIVENCIA DE LA VIÑETA MAS SEXI. Obtenido 10, 2015, de http://www.elperiodicoextremadura.com/noticias/escenarios/comic-erotico-dignifica_715346.html
- Álvarez-Gayou, J.L. (2009), Sexoterapia integral, (3º. Edición), México, DF, (pp. 1-17), Manual Moderno.
- Amorós, C. (1985). La razón patriarcal: textos, contextos y pretextos / María Elena León Rodríguez (1991).
- Bataille, G. (2007). El erotismo. España: Tusquets Editores.
- Belen Castellanos. (26 de febrero del 2010). EL EROSTISMO COMO FASCINACIÓN ANTE LA MUERTE SEGÚN GEORGES BATAILLE. Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas, 1, 1-9.
- Bianco, F. (1988). Manual diagnóstico de las enfermedades en sexología. Ediciones CIPV.
- Briones, I. (2014, 04). Taller gratuito: El Álbum ilustrado. Factoría de Autores. Obtenido 10, 2015, de <http://www.factoriadeautores.com/album-ilustrado/>
- Butler J.. (2007). El género en disputa. España : Ediciones Paidós ibérica, S.A.. Cómico, Arte y literatura. El arte de narrar con imágenes. De las pinturas rupestres a las tiras periódicas.(2012, October 2). en Fundación Mapfre. Obtenido 20 Junio, 2016, de <https://www.youtube.com/watch?v=HM-ZJIO0T2w>
- C.R Decretos. "Ley contra la explotación sexual de personas menores" Decreto N 7899 (San José, C.R). 17 de agosto, 1999.

C.R Decretos. "Ley de relaciones impropias" Decreto N 9406 (San José, C.R) 13 de enero, 2017.

Darío Yaparié. (2012). La mujer en la cultura patriarcal (I). 14-9-2018, de Regeneración Libertaria Sitio web: <https://www.regeneracionlibertaria.org/la-mujer-en-la-cultura-patriarcal-i>

Del tebeo a la novela gráfica. Origen y evolución del cómic. (2011, October 19). En Fundacion Mapfre. Obtenido Junio 20, 2016, de https://www.youtube.com/watch?v=pOJFbzz_-XY.

Díaz, L. y Rivera, A. (2008). Representaciones sociales y prácticas de la sexualidad de un grupo de jóvenes del cantón de Esparza. Licenciatura. Universidad de Costa Rica.

De la Torre H. y De la Torre H. (1995). Taller de análisis de la comunicación, tomo 1. México: México: McGraw-Hill.

Eco U. (2007). La historia de la Fealdad. España: Random House Mondadori, S.A..

Efren Giovanni Rojas Mesa. (2013). El Cómic visto desde el diseño gráfico. Colombia: Zetta Comunicadores.

Eva Heller. (2008). Psicología del color. España: Gustavo Gili.

Fonseca,C y Soto, M. (Junio 2009). La teoría Queer: La de-construcción de las sexualidades periféricas. Revista Sociológica de la Universidad Autónoma Metropolitana, 69, 43-60.

Tasso, V. (2003). Diario de una Ninfomana. España: Transworld Publishers.

Foucault, M. (1996). La historia de la sexualidad. México: Siglo veintiuno editores.

Gasga, L y Gubern, R. (2012). El discurso del cómic. España: Cátedra.

Gasga, L. y Gubern, R. (2012). *Enciclopedia erótica del cómic*. España: Cátedra.

Gubert, R. (1972) El lenguaje de los comic. De la Torre Zermeño. De la Torre.

Jiménez Sandoval, R. y Quesada Ramírez, E. (1996). Construcción de la identidad masculina. San José (Costa Rica): Unicef.

Jiménez Sandoval, Rodrigo, Quesada Ramírez, Erick. (1996). Construcción de la nueva identidad masculina. San Jose: ILANUD.

Joëlle Oosterliinck. (2015) Sex in the Comix. Francia. de

<https://www.youtube.com/watch?v=XZ6Mlmmhlc8>

Jorge Ramírez Caro. (2014). Cómo diseñar una investigación académica. Heredia, Costa Rica: Litografía e imprenta, (pp. 118, 120), LIL, s.a.

Jung, C. (2000). Sobre el Amor. España: Trotta.

La Historia de los Tebeos. (2014, March 10). In History Channel. Obtenido Junio 20, 2016, de https://www.youtube.com/watch?v=L_oVonsVCIE

Las mejores citas de provocación. (2008). [eBook] Barcelona: Ediciones Robinbook.

Available at:

<https://books.google.es/books?id=dzHccntKu5IC&pg=PA61&dq=un+principio+malo,+que+ha+creado+el+caos,+las+tinieblas+y+la+mujer..+pit%C3%A1goras&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjp-6f325riAhVIA2MBHVdsCY0Q6AEILzAB#v=onepage&q=un%20principio%20malo%2C%20que%20ha%20creado%20el%20caos%2C%20las%20tinieblas%20y%20la%20mujer..%20pit%C3%A1goras&f=false> [Accessed 28 Jul. 2019].

Lerner, G. (1986). La creación del patriarcado. España: Crítica.

Livia Breves. Os catecismos segundo Carlos Zéfiro O Globo.

Lomelí, N. (2015, 09). Renzo Barbieri, padre del cómic erótico italiano.

culturacolectiva.com. Obtenido 10, 2015, de <http://culturacolectiva.com/renzo-barbieri-padre-del-comic-erotico-italiano/>

Molina Ivan, Palmer Steven. (2004). Héroes al gusto y Libros de Moda. Costa Rica: EUNED.

Los grandes Conceptos. E. Amezua. (2011). Los grandes conceptos: La erótica de Instituto de Sexología. IN.CI.SEX Sitio web:

<http://www.sexologiaenincisex.com/contenidos/conceptos/lasexologia.php?id=90>

Marqués de Sade. (1795). La filosofía en el tocador (1.^a ed., pp. 1–111). D/s & SM.

Recuperado de

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbnx0aWFuaGVybmFufGd4OjYxODM0ZmNiMzIwNGYwZmE>

Martínez Ayala, G. (2012, 01). FILIAS Y PARAFILIAS. Psicología para vivir mejor. Obtenido 10, 2015, de

<http://psicologiavivirmejor.blogspot.com/2012/01/filias-y-parafilias.html>

Money, J. (1984). Paraphilias: phenomenology and classification. American Journal of Psychotherapy. Retrieved

Monge Julián. (Noviembre 2003). Sociedad Patriarcal y Censura: El caso de la revista Chavespectáculos en Costa Rica. Revista Ciencias Sociales de la Universidad de Costa Rica, 101 y 102, 125-135.

- Moebius Redux, A life in pictures. (2007). Germany-Canada: Avanti Media. Obtenido Junio 29, 2016, de <https://www.youtube.com/watch?v=JGmVvRiOX8Q>
- Morales Roxana, Rojas Rosberly, Ramírez Iris. (2013). Patriarcado y trabajo sexual en el imaginario.
- Museo de Arte Costarricense (2017). Detrás del Portón Rojo. Una visión de la erótica en el arte costarricense. [folleto]. San José, Costa Rica: Museo de Arte Costarricense.
- Nietzsche, F. (2001). El Anticristo. 1st ed. [eBook] Proyecto Espartaco. Disponible en <http://www.pensament.com/filoxarxa/filoxarxa/pdf/Nietzsche,%20Friedrich%20-%20El%20anticristo.pdf> [Accessed 15 Jan. 2016].
- Nietzsche, F., 2010. *La Genealogía De La Moral*. 1st ed. [ebook] Argentina: Editorial Del Cardo, pp.1-115. Available at: <<https://www.biblioteca.org.ar/libros/211756.pdf>> [Accessed 19 July 2020].
- Nuria Lloret Romero (Universitat Politècnica de València), Fernando Canet Centellas (Universitat Politècnica de València) Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual.
- Organización Panamericana de la Salud Organización Mundial de la Salud. (19 al 22 de mayo de 2000). Promoción de la salud sexual. Antigua Guatemala, Guatemala: Asociación Mundial de Sexología (WAS).
- Oswaldo M. Rodrigues Jr. (2014). Sexología Clínica. Una visión latinoamericana. Sao Paulo, Brasil: LP-Books (<http://www.regeneracionlibertaria.org/la-mujer-en-la-cultura-patriarcal-i>)

Ortega, A, Soria J, 2008. Filosofía IV. 1st ed. [ebook] México D.F: Gobierno del Distrito Federal. Secretaria de Educación. Instituto de Educación Media Superior. México D.F, pp.1-149. Available at:
<https://issuu.com/pedrodaniellaramaldonado/docs/filosofi_484995f262b0e6>
[Accessed 10 July 2020].

Pacheco, D. (2012). La identidad costarricense ante los dilemas de la migración, diversidad cultural y desigualdad socioeconómica. Reflexiones. 92, 24 a 33.

Programa Estado de la Nación. (2012). Decimoctavo Informe Estado de la Nación en Desarrollo Humano Sostenible (San Jose). Recuperado de
<http://www.estadonacion.or.cr/index-en/informe-xviii-estado-nacion>.

Reich, W. (1973). La psicología de masas del fascismo. 1st ed. Ciudad de México: Roca Editorial.

Riepl, M. (2017). Perú: el explícito arte erótico de los moche, unos de los primeros pueblos de América. 18 de julio 2020, de BBC News Sitio web:
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-39887814>

Segunda encuesta nacional de salud sexual y reproductiva. (2016). [eBook] San José: Ministerio de Salud de Costa Rica. Available at:
<https://ccp.ucr.ac.cr/documentos/portal/Informe-2daEncuesta-2015.pdf> [Accessed 28 Jul. 2019].

Simone de Beauvoir. (2012). El Segundo Sexo. Buenos Aires : Debolsillo.
Tasso V.. (2003). Diario de una Ninfomana. España: Transworld Publishers.

Tasso V.. (2007). Al otro lado del Sexo. España: Debolsillo.

TCM, T. T. (Producer). (2014). Serie: Los 10 Magníficos [Motion picture on TV]. España:

TCM. De www.upf.edu/hipertextnet/numero-6/lenguaje-audiovisual.html

Tom Leão (08/11/2010). Raros quadrinhos eróticos americanos dos anos 1930 a 50 ganham caixa de luxo em português Extra.

Vargas, H. (Enero-Junio 2016). De parejas copulantes y representaciones fálicas

prehispánicas en la región costarricense. Escena. Revista de las artes, 75, 131-147.

Vargas S. (Enero-Junio 2016). Breve historia de la taxonomía del cuerpo y del pecado en el

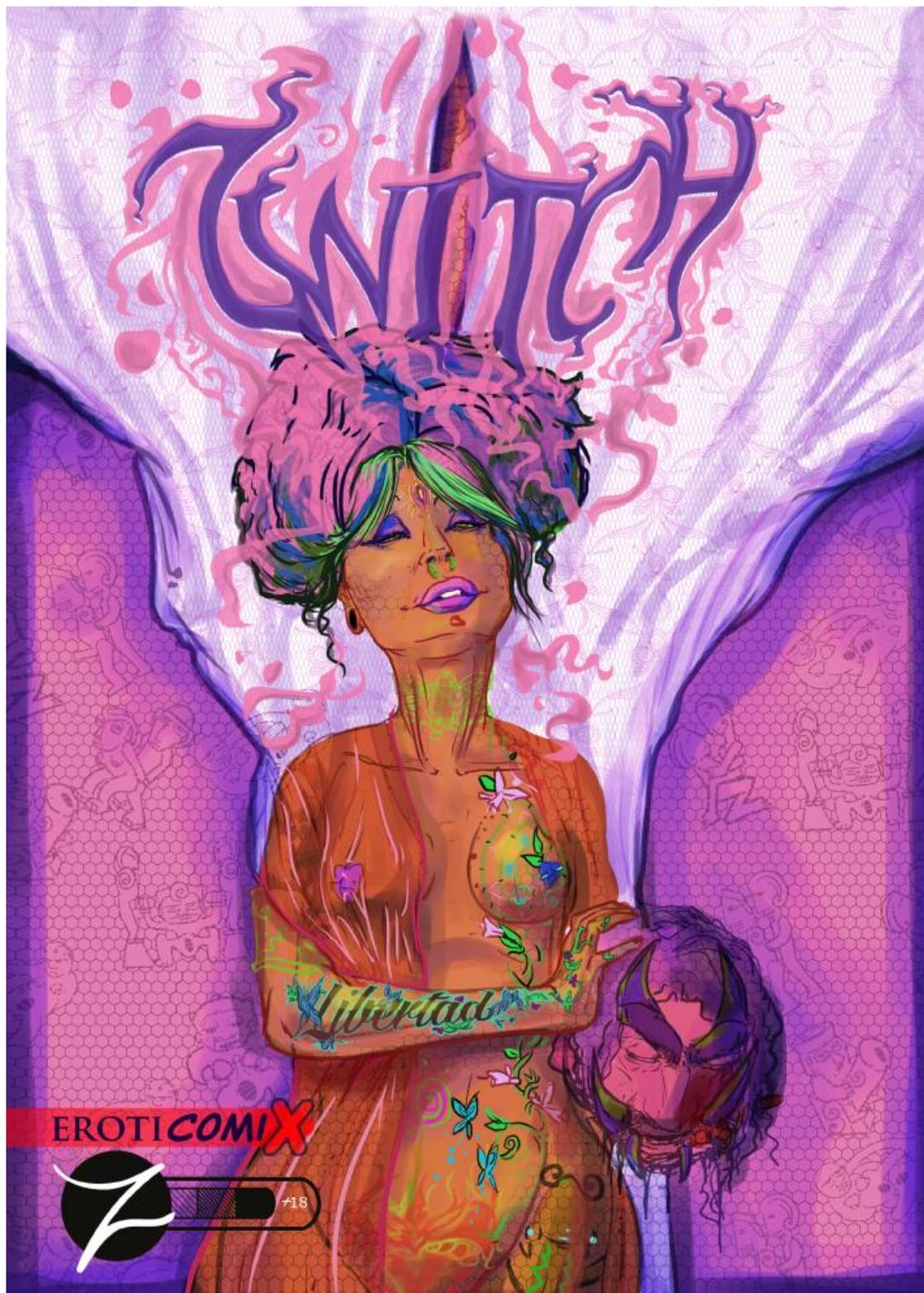
arte costarricense . Escena. Revista de las artes, 75, 149-178.

Vera-Gamboa, L. (2000, 01). La pornografía y sus efectos: ¿Es nociva la pornografía?.

Revista Biomédica, 11, 77-79.

Anexos

Zwitch Volumen 1. Igual pero del otro lado



Guión
Dibujo
Diseño

J. ÁBRREGO
Heredia, Costa Rica 2020

ZWITCH
EROTICOMIX
vol. 1



DENTRO DE LOS Suntuosos juegos de las relaciones bdsm, existe una clasificación para designar a aquellos que no se decantan por una u otra posición dentro de la jerarquía y orden natural de este tipo de nexos del regocijo corporal humano, si no que tienen el potencial de disfrutar todo lo que el espectro de placeres tiene para ofrecer, aquellos que se deleitan tanto en guiar y dominar como en someterse y dejarse llevar, a este tipo especial de amantes de la libertad del cuerpo se les llama

SWITCH

SWITCH
Volumen 1
**IGUALPERO
DEJOTROJAGO**

PARA SALVAR A LA CIUDAD
HEREDA DE BERTULLA
SITUADA POR HOL OREANES,
GENERAL A LAS ORDENES DE
NABUCODONOSOR II REY DE
BABILONIA, UNA JOVEN VIUDA,
APROVECHANDO QUE SU DIOS LE
HABIA CONFERIDO UN
NOTABLE CONTROL, SOBRE LAS
DIVINAS LEYES DEL DESEO
QUE REGIAN SU CUERPO,
SEDUJO Y TOMO PARTE DE
LOS DULCES QUEHACERES DE
LA ALCOBA DEL MILITAR PARA ASI
PODERLO EMBORRACHAR Y
EN NOMBRE DE AQUEL DIOS,
DECAPITARLE...



... Y COMO AQUELLA
FUERTE Y
VALENTE HEROINA,
MI NOMBRE ES
JUDITH



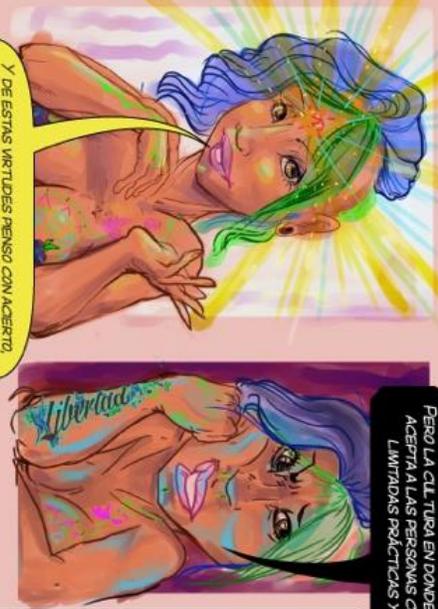
Y QUIERO COMENZAR A
CONTRAR ES ALGUNOS
HISTORIAS MALAS...

NO SE HAGAN IDEAS MALAS
DE MI, ESTO QUE MIERON
ES SOLO UN JUEGO...

... UN JUEGO PICARO QUE ME GUSTA PRACTICAR EN LAS VIRTUDES
A VER, LES CUENTO AMORES DEL DE ADOPTE SUDOR DE LOS CUERPOS
EN EL PLEAS CUENTO AMORES DEL PICAÑA CELESTIAL DEL GEMIDO,
DI CONSEN, ENTREGARME A LA MUSICA DE NUESTRA SANA
NATURALEZA EROTICA A LOS MAS INTIMOS CONFINES DE NUESTRA SANA
NATURALEZA EROTICA



PERO LA CULTURA EN DONDE HE VIVIDO PARECE QUE SOLO ACERCA A LAS PERSONAS CON CERTA "MORAL" Y SUS LIMITEAS PRACTICAS Y USOS PARA EL SEXO ...



Y DE ESTAS VIRTUDES PENSO CON ACERTO QUE SON EL PLENTE QUE LA NATURALEZA PUSO HACIA LA PLENTUD CON NUESTRO YO DIVINO



ASI QUE ME FU LOS DETALLES INTERDIMENSIONALES Y ESAS NOMADAS SE LAS CUENTO DESPUES

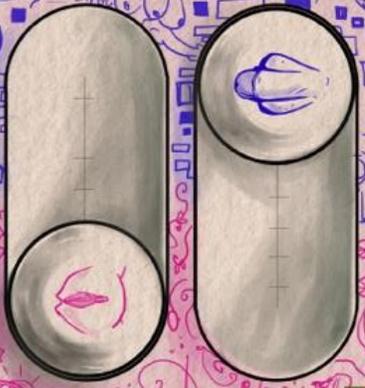
SOLO LES DICE QUE ME FU A UN LUGAR DONDE PUEDO CREAR MIS PROPIOS MUNDOS SWITCH QUE CONTROLAN ESTA CULTURA



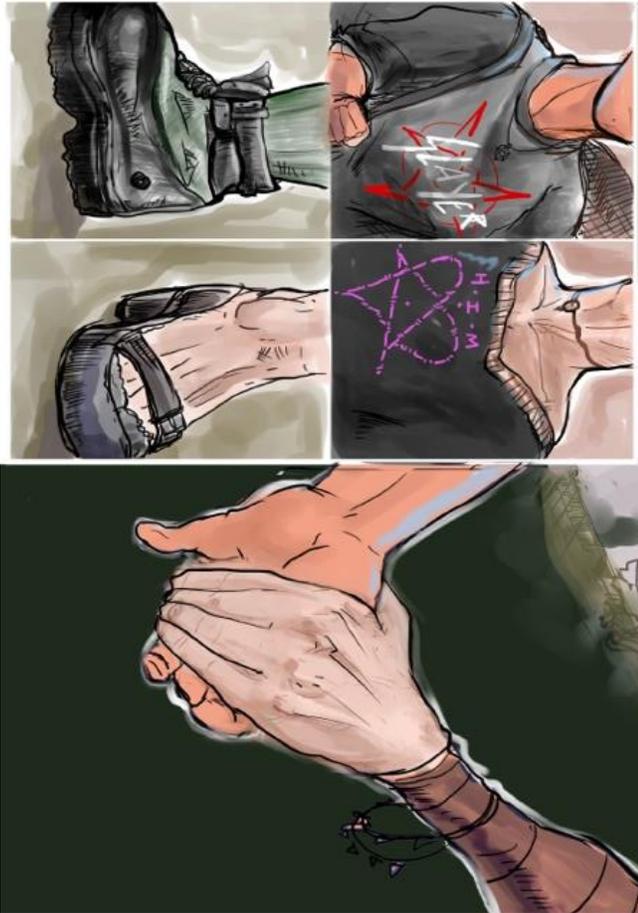
CONTROL DE GÉNERO FAVOR NO TOCAR

...ROLES Y ESTEREOTIPOS DE GÉNERO DE LOS INVENTOS MÁS ODIOSOS DE LA HUMANIDAD

YA YA YA QUE PASARÁ SI LOS CAMBIO Y ASÍ COMENZAMOS NUESTRA PRIMERA HISTORIA



EN ESTE MUNDO DE CONSTRUCCIONES COLECTIVAS OPELESTAS PERO LA MISMA NATURALEZA BILÓGICA, ESTA ES LA HISTORIA DE **NOAH** Y **SANTANA**, UNA PAREJA CON ALTIBAJOS Y ALGUNOS Desequilibrios Emocionales, PERO NADA DIFERENTE A CUALQUIER OTRA PAREJA QUE CONOZCAN



HASTA SE SIENTE LA MIRADA ACUSADORA DE LA GENTE EN LA CALLE



COMO QUE SE LE FUE EL TRESA A ESE MALVACHO CARAJILLA



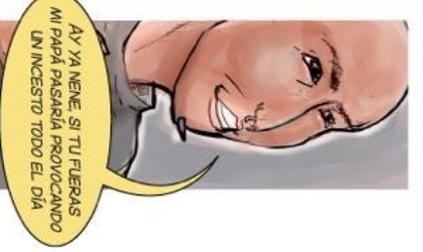
NO CONSEJASO MUJER Y SE TUVO QUE RI A MIETRO CON UNA CHORRILLA DEBE SER RESANO EN LA CASA



DEBEN CREER QUE SOS MI PAPA JAJAJAJAJA



QUE QUEEEEEER??



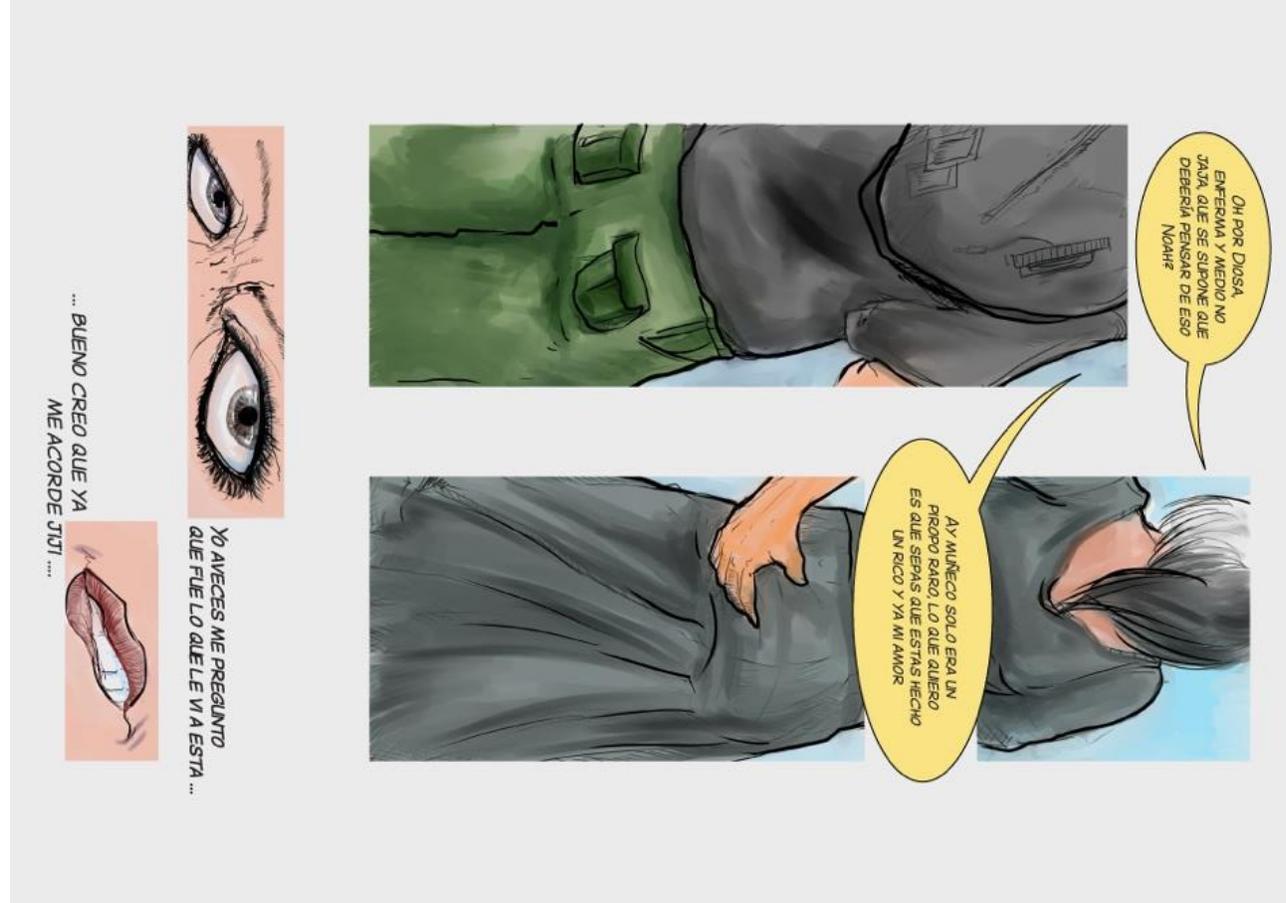
AY YA NENE, SI TU FUERAS MI PAPA PASARIA PROVOCANDO UN INCESTO TODO EL DIA



ESTAS GANASITO HOY NENE
NUNCA TE HABIAS LANZADO ASI!

QUISE INTENTAR SER UN
POCO MAS EL QUE PROPONGA

...PERO ESPERATE...

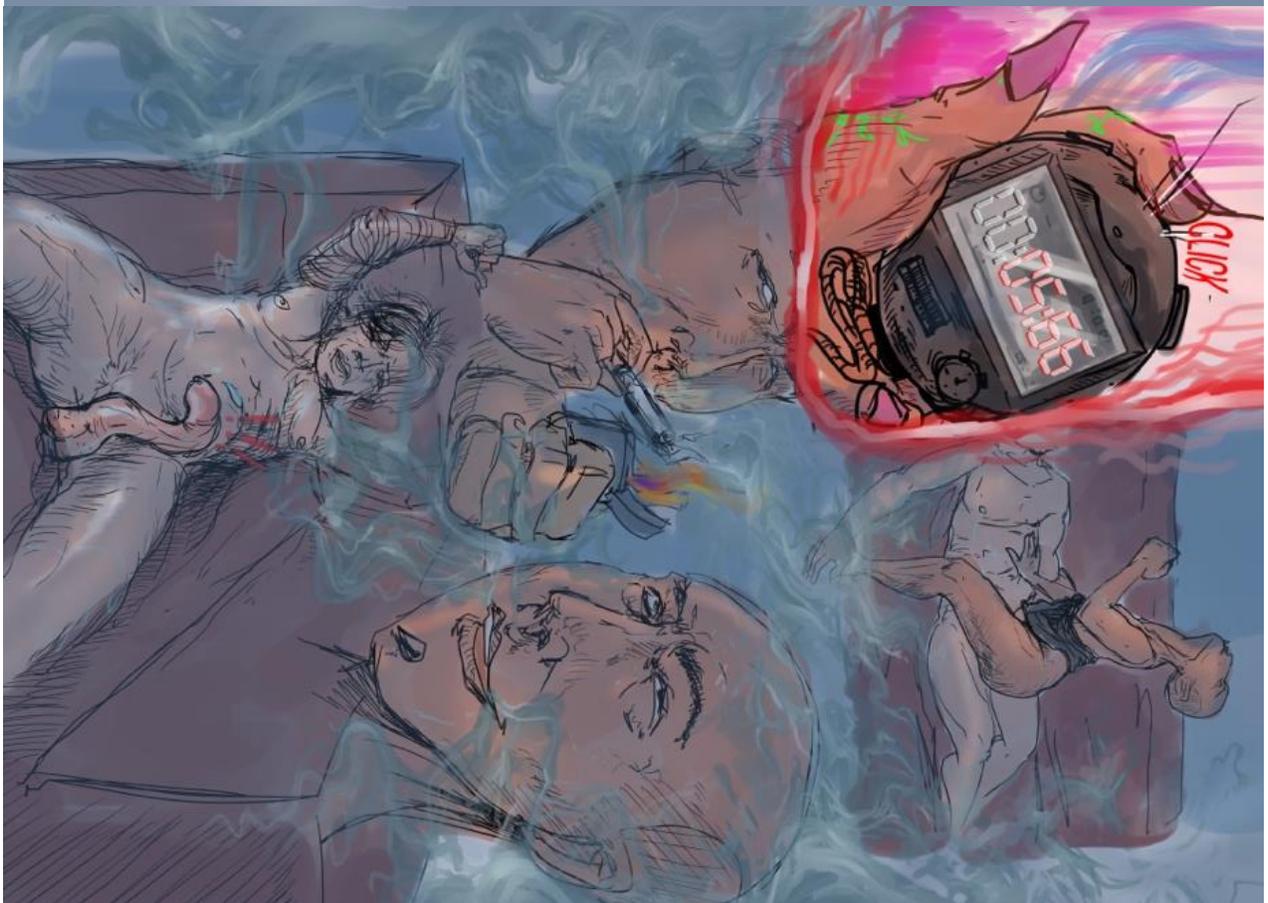


OH POR DIOSA,
ENFERMA Y MEDIO NO
JAJAJA, QUE SE SUPONE QUE
DEBERIA PENSAR DE ES
NOAHH?

AY MUÑECO SOLO ERA UN
PIRPOPO RARO, LO QUE QUIERO
ES QUE SEPAS QUE ESTAS HECHO
UN PICO Y YA MI AMOR

YO AVECES ME PREGUNTO
QUE FUE LO QUE LE VI A ESTA ...

... BUENO CREO QUE YA
ME ACORDE JITI ...





YA ESTOY ALGO
HARTO SEÑORA
NO SOY UN CHURRO
PAPA SUCIONAR Y YA
SOY UN HOMBRE



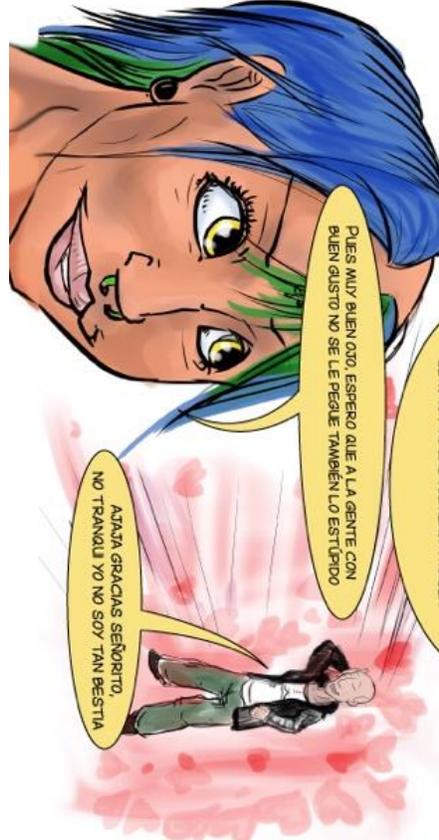
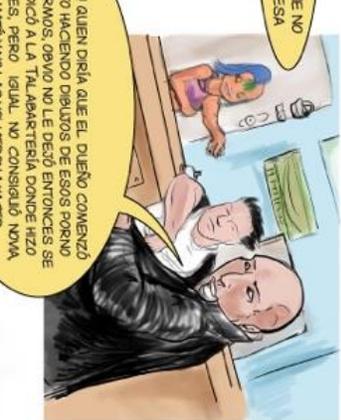
SANTANTA BEBÉ, COTO INTERRUPTIDO
MENOS RIESGO DE CARATILLOS JAJA
AY NO SE PONGA ASÍ VENGA LO
TERMINO DE ORDENAR

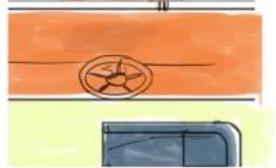
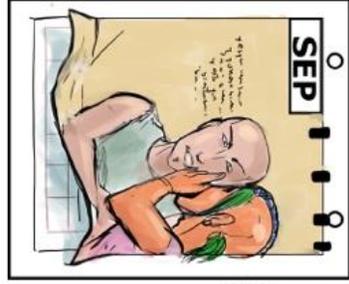


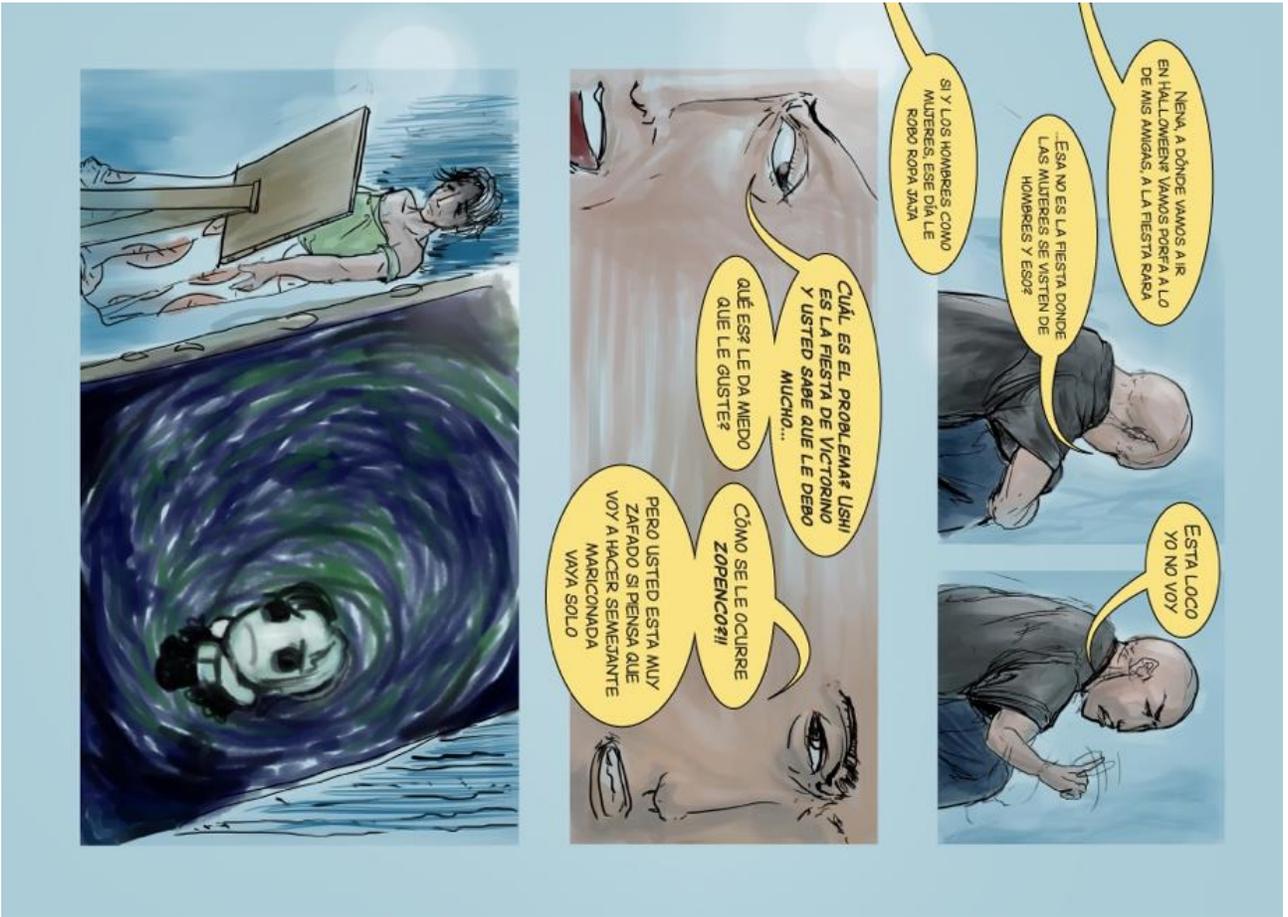
EEE!!! PENAL
DE A DONDE
HIDA DE PUTO!!!!!!



... UY UY EL PARTIDO
SE ME OLVIDABA



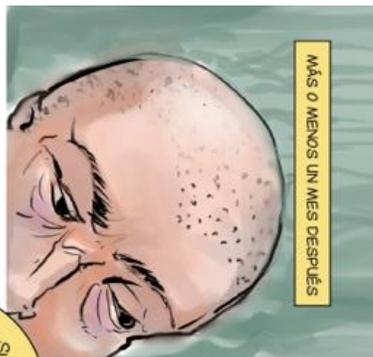




Y EN UNA PERDIDA FESTIVIDAD CUAL QUERA..



MÁS O MENOS UN MES DESPUÉS



SI ES CERTO... HE TENIDO LA CABEZA PERDIDA ESTOS DIAS...



JAJAJA GRACIOSITO



CARIÑO VIERAS QUE PARA HOY NO LOS TENGO AGENDADOS. CREO QUE ALGO HABIA OIDO QUE HOY NO HABIA ENSAYO, CREO QUE POR SER HALLOWEEN

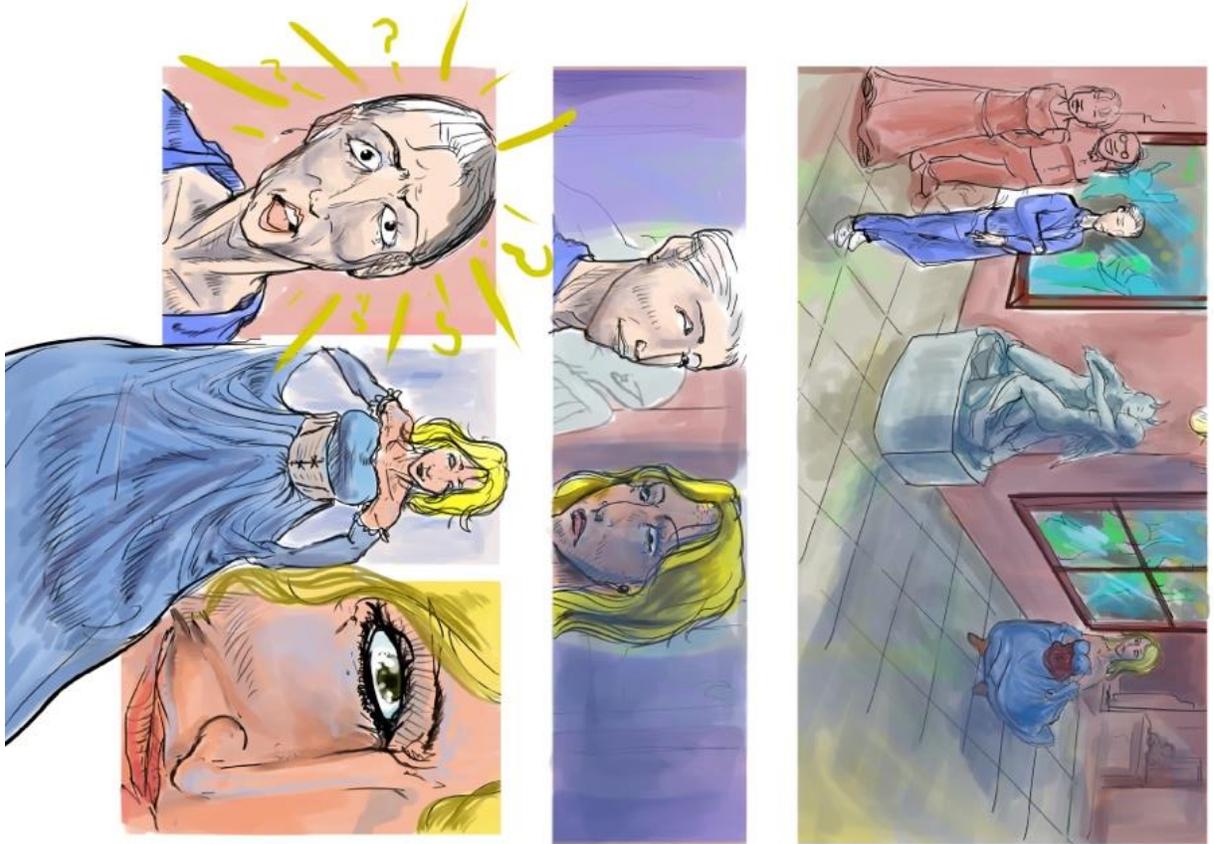
AY GUAPO, VENGA Y SE TOMA ALGO CONMIGO. DE TODAS FORMAS YA NO TIENE MADIE QUE LE PEGUE JAJAJAJA



PERO ESTA BIEN!









ESTO SI NO ME LO ESPERABA, IGUAL, NO ERA NECESARIO DISFAZARME ASI PARA VENIR JAJA

A BUENA HORA ME LO DICE



PERO BUENO, NO IMPORTA, DE PRONTO LAS COSAS HAN COMENZADO A CAMBIAR MAS DE LO QUE PARECE, PERDON DEBI HABER ESTADO CONTIGO Y TU PAPA...
... Y TODAS LAS OTRAS OCASIONES QUE HASTA AHORA LO BRO NOTAR



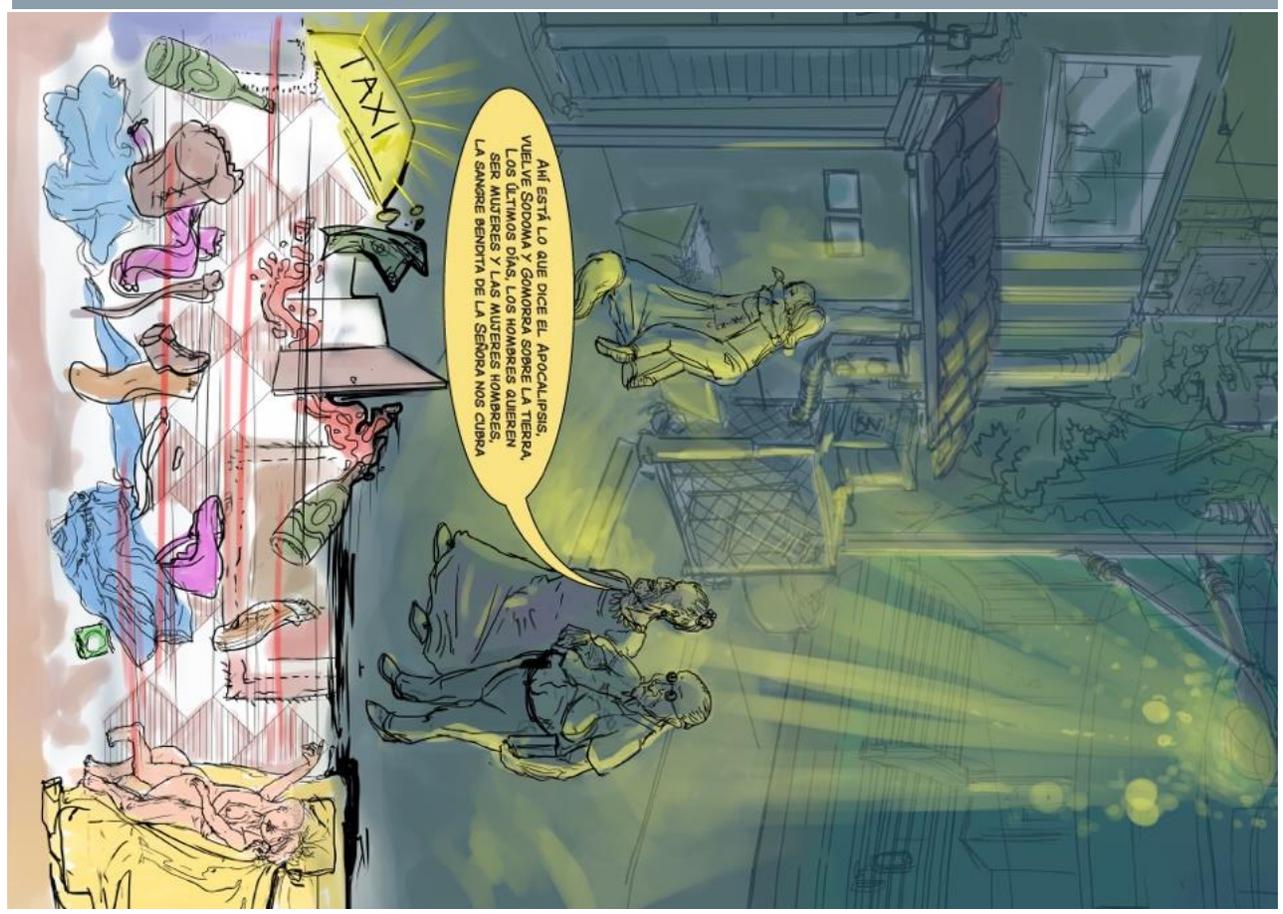
LAS HEMBRIITAS NO LLORAN

NENE YO ESTUVE CIEGA Y CERRADA TODO ESTE TIEMPO, HAY COSAS A LAS QUE A MI NO ME DEJARON ABRIRME, Y BUENO, ESO TRAE CONSECUENCIAS
QUERO VER LAS COSAS DIFERENTE Y CAMBIAR, PERO DE PRONTO NECESITO UN BUEN HOMBRE QUE ME AYUDE, TENIA UNO PERFECTO, PERO BUENO ...

LO DE PAPA AL FINAL SI ERA UNA ESTUPIDEZ COMO SIEMPRE, TRANQUILA...
AAAYYY IDIOTA...

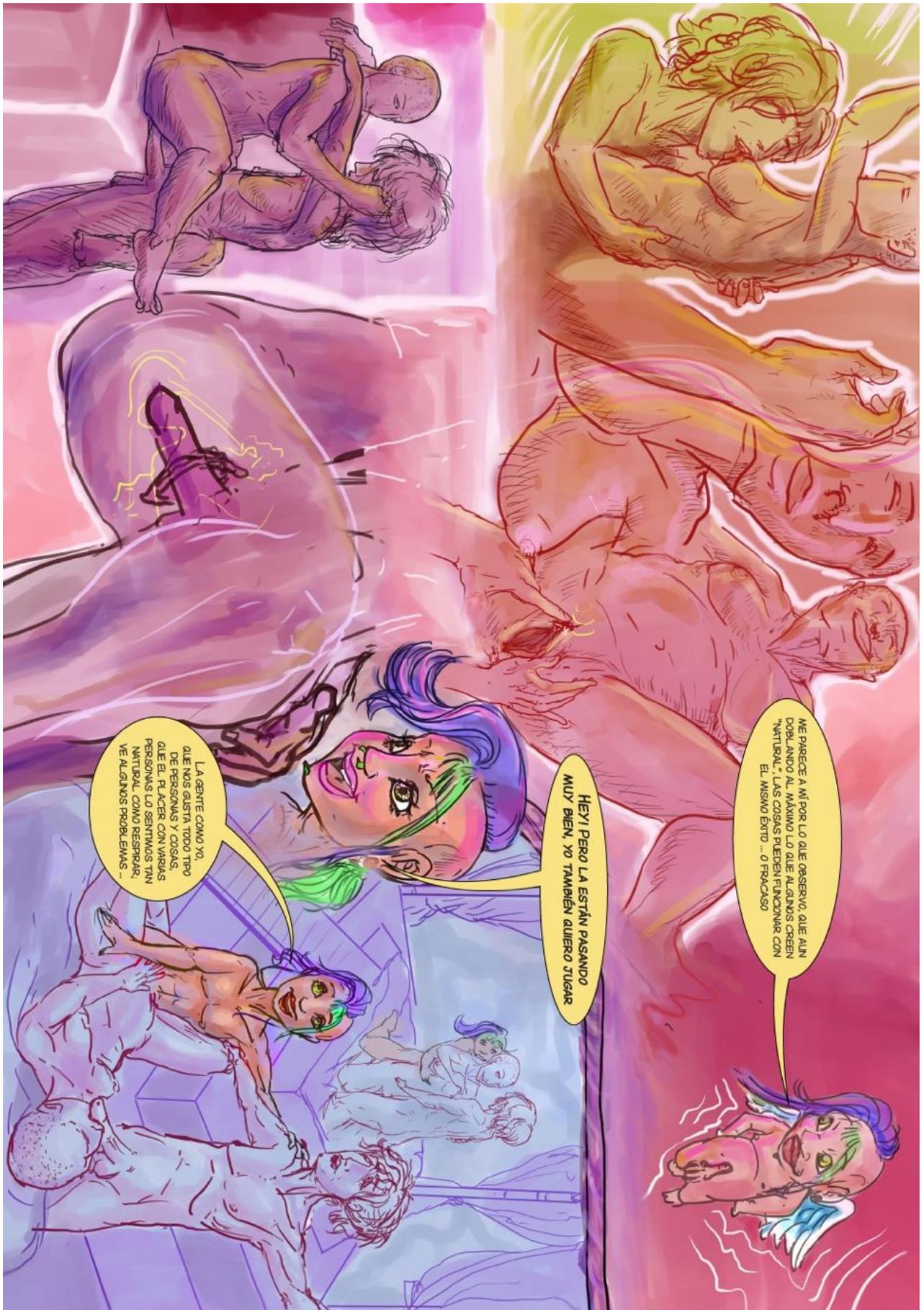


JAJA YO SABIA



AHI ESTA LO QUE DICE EL, APOCALIPSIS, VUELVE SODOMA Y GOMORRA SOBRE LA TIERRA, LOS ULTIMOS DIAS, LOS HOMERES QUEREN SER MUJERES Y LAS MUJERES HOMERES, LA SANARE BENEDITA DE LA SENORA NOS CUBRA





ME PARECE A MÍ POR LO QUE OBSERVO, QUE AUN DOBLANDO AL MÁXIMO LO QUE ALGUNOS CREEN "NATURAL", LAS COSAS PUEDEN FUNCIONAR CON EL MISMO ÉXITO... O FRACASO

HEY! PERO LA ESTÁN PASANDO MUY BIEN, YO TAMBIÉN QUIERO JUGAR

LA GENTE COMO YO, QUE NOS GUSTA TODO TIPO DE PERSONAS Y COSAS, QUE EL PLACER CON VARIAS PERSONAS LO SENTIMOS TAN NATURAL COMO RESPIRAR, VE ALGUNOS PROBLEMAS...



¿LE SIRVE REALMENTE DE ALGO LA CASTIDAD A LA MUJER, COMO PARA QUE MERECZA EL SACRIFICIO DEL PLAGER QUE SIENTE COMO PARTE PBLI LANTE DE SU CUERPO Y SU SER?

YO CREO QUE ES UN RIDICULO "HONOR", QUE POR DETRÁS NOS CONTROLABERO PIENSAN USTEDES COMO GUSTEN, LA CUESTION ES QUE LA PRÓXIMA VEZ QUE NOS VEAMOS, VOY A INTENTAR RESOLVER ESO

NADA MÁS RECUERDEN QUE SI DAÑO NO ESTÁN CAUSANDO, CON QUIEN SEA Y COMO SEA SIGAN GOZANDO !)

DEDICACIÓN Y AGRADECIMIENTOS



GLOSARIO DE FRASES Y PALABRAS

Los diálogos están basados en la forma común del habla costarricense

SE LE FUE EL TREN: Expresión para referirse a que a alguien es demasiado viejo para tener una pareja.

CARAJILLA: Niña, pequeña, joven inmadura.

PIROPO: Una expresión de adulación hacia alguien.

MAE: Expresión para referirse a cualquier persona de manera informal en la sociedad costarricense. Se usa más para designar hombres pero las mujeres también la utilizan.

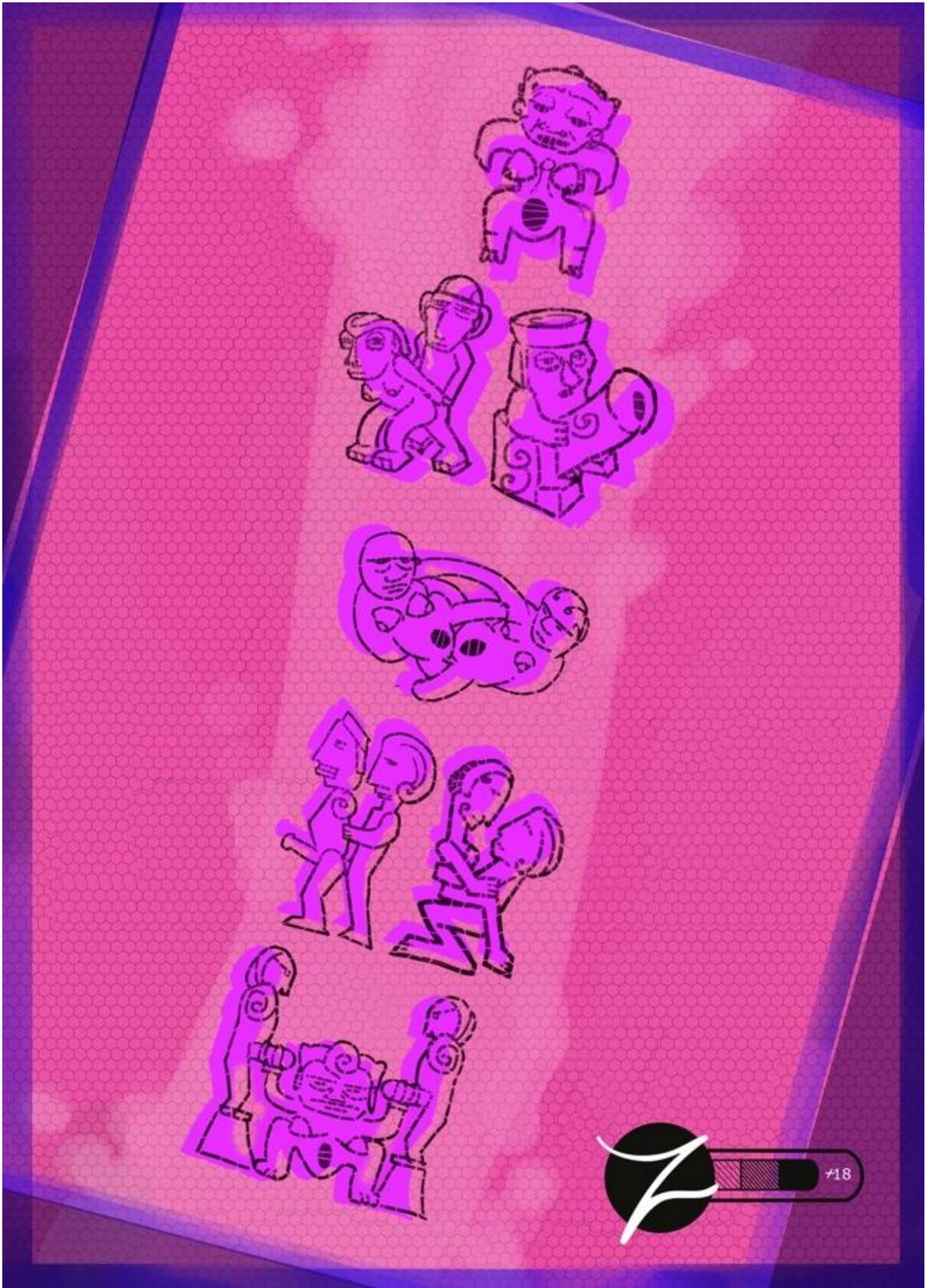
PEPA: Forma vulgar de decir vagina

SOPLAPEPAS: En la historia se usa como equivalente de la expresión “soplapichas” que refiere de forma vulgar al aparato reproductor masculino; se usa para llamar bobo o de poca capacidad a alguien.

MIJITO/MIJITA: Forma de decirle a los hijos, una contracción de decir “mi hijito.”

PICHASEAR: Forma de describir una fuerte golpiza o la pérdida en cualquier otra contienda por márgenes amplios.

ZWITCH
EROTICOMIX
Heredia, CR 2020



Piezas publicitarias



EN LA NATURALEZA EN LAS COMUNIDADES DE MONOS BONOBOS, LAS RELACIONES SEXUALES SE DAN CON FRECUENCIA Y SIN DISTINCIÓN DE SEXO, EXISTIENDO EN TODAS LAS COMBINACIONES POSIBLES, SE PIENSA QUE LO USAN CON DISTINTOS PROPÓSITOS SOCIALES ADÉMÁS DE LA REPRODUCCIÓN COMO LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.



¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
 LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
 LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
 LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



LOS ROLES DE GÉNERO NO SON MÁS QUE UNA REPRESENTACIÓN TEATRAL DONDE CADA SEXO ASUME LOS PAPELES CREADOS CON ANTERIORIDAD, IMITÁNDOLOS Y REPRODUCIÉNDOLOS CONTINUAMENTE.

CARLOS FONSECA HERNÁNDEZ
MARÍA LUISA CRONERO SOTO
YA THORA CHITZ
LA TR. CONSTRUCCIÓN DE LAS
SEXUALIDADES PERIFÉRICAS

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



SEXO: ES LA SERIE DE CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DETERMINADAS GENÉTICAMENTE, QUE COLOCAN A LOS INDIVIDUOS DE UNA ESPECIE EN ALGÚN PUNTO DEL CONTINUO QUE TIENE COMO EXTREMOS A LOS INDIVIDUOS REPRODUCTIVAMENTE COMPLEMENTARIOS.



IDENTIDAD DE GÉNERO: ES LA IDENTIFICACIÓN PSICOLÓGICA QUE VA DESARROLLANDO EL NIÑO O LA NIÑA CON UNO U OTRO SEXO. EL SENTIR PSICOLÓGICO ÍNTIMO DE SER HOMBRE O MUJER.



SEXO DE ASIGNACIÓN: TIENE QUE VER CON EL ASPECTO SOCIAL. YA QUE SE REFIERE A LAS CONDUCTAS Y ACTITUDES QUE SE LES DA A LOS INFANTES COMO CONDUCTAS CONDICIONADAS Y ESPERADAS. ES DECIR COMO DEBEMOS COMPORTARNOS POR SER MUJERES O POR SER HOMBRES.

FUENTE: (JL. ALVAREZ GAYOU, SEXOTERAPIA INTEGRAL)

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



HAY EN LA NATURALEZA, Y SUBSISTE EN EL HOMBRE, UN IMPULSO QUE SIEMPRE EXCEDE LOS LÍMITES Y QUE SOLO EN PARTE PUEDE SER REDUCIDO.

(GEORGES BATAILLE)

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



EL EROTISMO ESTA EN LA APROBACIÓN DE LA VIDA HASTA LA MUERTE

(GEORGES BATAILLE)

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>



CASI TODOS LOS SERES HUMANOS VIVEN Y ACTÚAN SIN UN CONOCIMIENTO REAL DE SU SEXUALIDAD Y LA DE LOS DEMÁS, LO QUE CONLLEVA A UNA DISFUNCIÓN EN LA VIDA INDIVIDUAL Y SOCIAL.

(DR. JUAN LUIS ALVAREZ GAYOU)

¿ESTAS DE ACUERDO?
¡TE RETO A VER MÁS!
LINK EN LA DESCRIPCIÓN>>>

Planteamiento de la historia

En un espacio y tiempo indeterminados, una dimensión diferente donde esos dos conceptos no significan mucho, la narradora y creadora de las historias, Judith, se presenta haciendo una especie de rito sadomasoquista basado en una historia sexual hebrea de donde proviene su nombre. Ella cuenta de manera muy sutil, sin ser demasiado explícita, que va a empezar a contar historias sexualmente alternativas, sin necesariamente explicar, en este primer volumen, su origen y por qué está ahí, ya que parte de la idea es que de número en número se revele un poco ese origen y quede abierta la posibilidad de ir contando una historia más grande.

Las historias creadas por la mano de Judith se van a desarrollar en un espacio tiempo y leyes físicas iguales a las de nuestro universo, la biología de las especies y la vida en sí, ya que se supone que Judith lo que hace es solamente manipular y cambiar la cultura heteronormativa, manipular las mentalidades colectivas y crear escenarios alternos al nuestro.

La primera de las historias se trata sobre una pareja normal de este mundo alterno donde los estereotipos y roles de género típicos de la cultura occidental latinoamericana costarricense existen, pero asignados al sexo contrario al cual pertenecen en nuestra cultura, de tal forma que las mujeres en esta sociedad tienen asignados roles que en la nuestra serían masculinos y viceversa.

Noah es una chica ruda y explosiva, poco expresiva y despreocupada, fuerte y medio descuidada. Por su parte, Santana es un hombre que pasó por varios años en una relación que

no lo dejó crecer como persona y es trece años mayor que Noah, su novia, cosa que a veces llama la atención de la gente y así es precisamente es cómo comienza la historia, cuando vienen de un ensayo de Noah, que es guitarrista de una banda de death metal y las personas se les quedan viendo con extrañeza y comentan entre ellas sobre su evidente diferencia de edad y lo impropio, socialmente hablando, de este tipo de relaciones.

Ellos tienen problemas porque Noah es muy tosca y muchas veces le resulta imposible hacer empatía con Santana, ignorándolo en cosas importantes y portándose a veces como una patana. Noah es algo egoísta aunque quiere a Santana, solo que no la acostumbraron a que podía ser suave y atenta si no ruda y femenina¹⁰⁷. A la hora del sexo tienen conflictos porque Noah es demasiado impulsiva y egoísta, tienen sexo más que todo por el *pompoir*, la forma más común de ver el sexo en la pornografía de este mundo y por ende una de las más arraigadas como algo normal, esta manera de mantener relaciones sexuales coitales consiste en que la mujer se sitúe arriba succionando el pene de manera activa y el hombre quede abajo boca arriba en posición pasiva: Noah reduce casi de forma exclusiva a esta forma la manera en que se relacionan.

Cuando la situación entre ambos se pone difícil, Judith interviene y se transforma en su versión de hombre de este universo y comienza a atender en la sala de ensayo donde suele ir la banda de Noah. Ahí le coquetea para que le tome confianza y pueda llevarlo al salón

¹⁰⁷ Los adjetivos que refieren a masculino o femenino en este mundo, aunque siguen estando asociados al mismo sexo biológico como en nuestra realidad, traen la carga de los roles de género contrarios a los que se conocen en nuestra sociedad.

donde le hará reflexionar. Santana no siempre puede ir con Noah a los ensayos, entonces se topa a Judith a veces sin novio. El coqueteo de Judith sobre Noah no es muy directo e invasivo, sino que se desarrolla sutilmente entre una amistad cariñosa y un poco de deseo; este existe también para darle un aire de libertad sexual muy abierta a la historia e ir mostrando la personalidad de Judith que se irá desarrollando conforme pasen los volúmenes de las diferentes historietas.

Un día más o menos tranquilo en casa, Santana le dice de una fiesta de Halloween a Noah, una de unos amigos raros que tiene Santana, en esa fiesta los hombres van como mujeres y las mujeres ¹⁰⁸de hombres, situación que no le hace mucha gracia a Noah y de inmediato la rechaza. Santana cada vez se hacía más ideas en la cabeza acerca de romper, pero sentía que no podía hacerlo, ya que era emocionalmente dependiente por un masoquismo interno que ya caía en daño serio a su persona, pero muchas señales le dicen que debe dejar de sufrir con Noah, cosa que termina pasando por medio de un drama que sucede más adelante en la historia.

Terminan su relación y Noah la ha pasado muy triste. Esta va a ensayar un día y allí se topa con Judith a quien le cuenta de todo el asunto, él la molesta y le invita a pasar a un cuarto aparte con él, lo mete al extraño cuarto al que nadie nunca había entrado, en el centro hay una narguila a la cual le invita a fumar y cuando lo hace todo se le comienza a transformar

¹⁰⁸ Por ser un mundo con los roles de género a la inversa al nuestro, los hombres y mujeres debían vestirse como se visten normalmente en nuestra realidad, lo cual resulta chocante socialmente en el contexto de la historia.

y comienza a tener una epifanía. Se ve a sí misma encontrándose con su lado delicado y llora, sufre, se desgarrar y se reconstruye, termina fusionándose su lado masculino con su lado femenino en todo aquel trance, cuando despierta hay una ropa de hombre a su medida esperando con una nota de Judith que decía: “Todavía estás a tiempo de llegar”. Ese día era la fiesta que Noah rechazó y en la que era seguro que encontraría a Santana ahí.

Noah se coloca la ropa con algo de escepticismo aún, se alista sin mucho arreglo ya que no sabe cómo hacerlo, pero lo hace y se va para la fiesta. Llega a la fiesta y en medio del montón de gente encuentra a Santana vestido como mujer, se ven y obviamente hay una reacción, Santana no se esperaba que Noah hiciera eso y entonces hablan, se reclaman, se reconcilian y se ponen amorosos subiendo la intensidad sexual del momento estando en un parqueo, en ese momento pasan dos ancianos y los ven besarse, tal y como estaban vestidos para la fiesta, se vuelven a ver y dicen: “Ahí está lo que dice el apocalipsis, Sodoma y Gomorra, los hombres quieren ser mujeres, y las mujeres hombres”. Van a su apartamento, tienen el mejor sexo de todas sus vidas y al final Judith se integra activamente en la escena sexual de los personajes y concluye la historia con una moraleja.

Justificación de la historia

Con esta narración secuencial en viñetas se pretende mostrar que el género y los roles que lo conforman no son estáticos ni intrínsecos de algún sexo, se asignan y se toman de manera fortuita, siempre influenciados por los comportamientos y formas de expresar la sexualidad que la norma propone ya sea para seguirlos, transgredirlos o ignorarlos.

El propósito de que la cultura de la historia hipotética creada, tenga los mismos roles de la normativa pero asignados a la inversa en cuanto al sexo biológico sobre los que recaen estos roles, funciona a modo de parodia o como un espejo cultural, con la intención de criticar de forma directa a la heteronormatividad al proponer que una sociedad puede funcionar bien sin que las personas de ambos sexos tengan que manejarse a cómo los organiza el patriarcado, volcando esa norma y mostrando que la vida y la sociedad se pueden desempeñar con la misma funcionalidad que se presenta en el mundo real.

La importancia de este primer volumen para con la normalización de las conductas sexuales, como se menciona en la delimitación de este proyecto, se basa en que, para poder entender la diferencia de comportamientos sexuales en las personas, hay que entender lo fortuito del género y su asignación de comportamientos, o como Judith Butler considera en cuanto a la identidad que cada uno asume “como representativa e imitativa, donde los roles de género no son más que una representación teatral donde cada ser asume los papeles creados con anterioridad, intimándolos y reproduciéndolos continuamente” (Fonseca y Quintero, 2009). En esta misma línea, al nacer los seres humanos con las mismas posibilidades de imitar cualquiera de esos papeles, también lo están de poseer cualquier afinidad sexual cuyos sistemas de comportamiento no sean, ninguno, más “natural” que otro, ya que todos se pueden aprender de la misma forma.

Cultura de género, historia y contexto

Este apartado fue creado con el propósito de darle un contexto y orígenes al mundo de esta primera historia, no es algo que vaya necesariamente a aparecer en este volumen, sino que se crea para que sirva de base y referencia a la hora de construir la sinopsis, el guion y sus diálogos.

Por lo general, en este mundo hipotético el ideal de mujer es la que domina, la que es fuerte y casi no muestra emociones, más bien se considera a las mujeres que no controlan sus cambios de humor durante el ciclo de la menstruación como inferiores o menos valoradas, aunque todas pasen por eso lo reprimen.

La feminidad en este contexto significa lo contrario a lo que conocemos en nuestra realidad, es sinónimo del más fuerte ya que es inherente al sexo dominante de esta sociedad. A nivel antropológico dentro de la historia se explica esta conducta en cuanto a que las mujeres al ser quienes dan la vida se les consideró la contraparte con más energía y fuerza de entre los humanos, por eso en los inicios de la cultura se consideraba que estaban un escalón arriba del hombre y por eso eran las que administraban y mandaban en las sociedades antiguas.

A mayor número de hombres con las que pudiese copular sería más probable que esta quedara embarazada, por eso era normal que una mujer tuviese varios compañeros quienes se dedicaban a cazar o cuidar el hogar mientras la hembra estaba encinta. También debían desempeñarse como aliviadores del estrés del embarazo usando el sexo ya no solo como

medio reproductivo sino para dar un bienestar a las madres y pudiesen llevar la carga del embarazo mejor. En sí eran los encargados de que el embarazo se llevara de la mejor forma, puesto que, si a la mujer le tocaba tener a la criatura, al hombre le tocaba asegurar que fuera óptimo su desarrollo, en ese proceso se desarrolló en ambos su sentido de empatía, aunque el hombre lo desarrolló más al tener que preocuparse más en saber cómo se sentían y que necesitaban las mujeres para poderlas atender.

Al llevar ella el feto debía desarrollar un cuerpo más fuerte que sirviese para protegerse tanto a sí misma como a la criatura de los depredadores y amenazas, en cambio el hombre solo debía defenderse a sí mismo, aunque entre ambos se solían ayudar, no siempre los humanos estaban acompañados y en el comienzo eran muy pocos, así que los hombres iban a cazar en manadas mientras a la mujer le tocaba defenderse sola o con poca ayuda. Cabe destacar que se solían defender entre mujeres, pero había periodos donde la mayoría estaban embarazadas, así que tuvieron que desarrollar no solo fuerza física, sino un carácter fuerte para poder defenderse solas.

Los hombres lo hacían en manada así que su desarrollo físico fue menor ya que no necesitaban de tanta fuerza individual. La mujer tenía un derecho visto como algo natural de poder mantener relaciones con uno o con varios hombres a la vez, ya que esto aumentaba la probabilidad de fecundación. Esos hombres que ayudaron a concebir a la futura criatura no iban en labores de cacería o recolección como los otros, sino que se quedaban para atender a la mujer encinta hasta que naciera el bebé y se encargaban de su cuidado hasta cierta edad en la que pasaría a manos de la madre para que la criara como una mujer fuerte y dominante si

era niña y si era niño, el tiempo que pasaba con su madre era menor excepto cuando le tocaba velar por ella en asuntos caseros estando ya anciana o estando encinta.

Cuando las mujeres no estaban embarazadas, salían a cazar y en la mayoría de veces lideraban los grupos de caza con los hombres. Cuando nacían mujeres sin capacidad procreativa se les consideraba y desarrollaba su fuerza natural a un nivel mayor, ya sea para que fuesen a grupos de caza de especies más grandes o fuesen guerreras.

Al hombre se le consideró desde siempre la semilla, la parte que no necesita demasiada protección y, por ende, se desarrolló más frágil que la mujer. Las mujeres comenzaron a buscar un compañero que fuera delicado y atento, ya que eso era rasgo de que podría cuidar mejor a los hijos. Con el tiempo la cultura se fue desarrollando bajo los valores dominantes de las mujeres, quienes ocuparon desde la prehistoria puestos de liderazgo y posteriormente hegemónicos, así se fue creando una sociedad basada en lo que a estas mujeres les fuese pareciendo conveniente y así se forjó un matriarcado que incitaba a las mujeres a dominarse y dominar, mientras que a los hombres los trataban más bien de mantener como trofeos pasivos, por eso entre más rasgos de delicadeza y emotividad tuviese un hombre, era mejor visto y aceptado.

En cuanto al lenguaje, todo lo que refiere a lo femenino, mujer, hembra es sinónimo de fuerza y rudeza, lo más fuerte y duro; mientras lo masculino, macho, hombre es lo indefenso y lo suave. No en todas las personas pasaba así, como en la sociedad real hay muchas excepciones que no siguen este comportamiento, hay mujeres delicadas y hombres rudos, hay hombres que no se sienten delicados como esta norma quiere y tienen

movimientos masculinistas que luchan por abolir los estereotipos de género, pero son gente estigmatizada y hasta vista como algo no natural.

Este es el contexto histórico del que viene la cultura y sociedad de esta primera historia, los valores de esta, al igual que en nuestro entorno, han cambiado con el tiempo, pero siguen siendo influenciados por su historia en mucho de lo que se considera más básico, como por ejemplo la sexualidad y sus roles. La primera historia va a reflejar mucho de lo que podría ser un legado de esta concepción histórica creada por el proyecto.

Personajes

Judith: Es la creadora y narradora de los mundos de cultura alterna donde se desarrollan las historias, abriendo y concluyendo todas las historias. Puede entrar y salir de las historias que ella misma cuenta y se puede transformar en diferentes versiones de sí misma con algún propósito específico. A veces entra a la trama para ayudar y en otras ocasiones solo a hacer tumultos durante sus participaciones dentro de las historias; puede a veces romper la cuarta barrera y seguir contando algún aspecto de la historia como si siguiera narrando desde fuera o solo enfatizar algo, cambiando de narradora omnisciente a narradora protagonista según el espacio y el momento en donde se encuentre.

Es una mujer de personalidad muy fuerte, dominante, muy activa, simpática y juguetona, con una apertura y expresividad sexual que solo encuentra sus límites en los límites establecidos en el proyecto. Posee varios tatuajes que hacen referencia a la temática, a su personalidad y a la cultura costarricense y estos pueden variar de número a número. De

rasgos físicos latinos, caderas y labios anchos ojos grandes y atlética. Las mejores y peores cualidades de Judith se irán desarrollando a lo largo las distintas historias.

Judith debe su nombre a dos fuentes, la primera es la historia hebrea de Judith y Holofernes, a quien sedujo y mató para liberar a su pueblo; el nombre simboliza el uso de la seducción y el erotismo para ayudar y salvar personas. La otra fuente tiene que ver también con la historia, ya que, Gustav Klimt, quien es parte importante del estudio de referentes eróticos, en la historia del arte tiene una obra dedicada a ese momento mítico hebreo. Judith le rinde homenaje no solo en su nombre, sino que también en la portada de este primer número. El objetivo de esto es demostrar de manera simbólica que hubo un trabajo exhaustivo de revisión histórica del arte erótico antes de concebir el proyecto.

Es el único personaje recurrente de todas las historias que se hagan en este proyecto así que no está regida bajo los cánones que se establecieron para el mundo de la primera historia. Su nombre proviene de la historia judeocristiana de Judith y Holofernes, haciendo alusión a que está familiarizada con la cultura dominante heteronormativa de origen judeocristiano que ejerce influencia en Costa Rica, de la que parece algún día fue parte y, por lo cual, usa de base para modificar aspectos y crear los mundos de la historia. También guarda similitud con el personaje bíblico al ser una mujer que quiere usar sus habilidades y conocimientos en sexualidad para generar una mejor condición de vida para varias personas.

Las historias están basadas en el contexto social costarricense por lo cual el personaje de Judith quien es el principal del proyecto debe verse como una persona nacida en

Latinoamérica, así que se decidió estudiar rasgos de mujeres latinas que sé que resultan representativas.

Judith tiene un cuerpo de 6,5 cabezas, proporción basada en la media de la mujer latina, caderas anchas, labios gruesos y ojos grandes acordes a lo expresivo, pícaro, activo y espontáneo de su personalidad, senos de tamaño mediano y tatuajes. Los tatuajes cambian de número en número y están situados en dónde están los espacios azules.

Al ser también una historieta *underground*, el look alternativo resulta ser lo más indicado para el personaje, por lo cual se estudiaron también las características de algunos modelos alternativos.

Fueron tomadas algunas facciones del rostro de Jungla, una modelo alternativa peruana, entre estos la forma de su mandíbula y proporción de ojos y labios. Estos rasgos permiten una gran expresividad en un personaje a la vez que resultan le dotan de una caracterización muy peculiar y representan bien los rasgos físicos de la mujer latina.

Noah: Chica joven con el típico carácter que en nuestra sociedad conocemos como comportamiento de macho heterosexual normativo. Un poco ingenua también, le gusta lucirse innecesariamente, aunque por dentro sea alguien de buenos sentimientos. A menudo se le encuentra muy confundida tomando decisiones poco inteligentes. Criada con rudeza suprimiendo mucho su lado masculino, que en la historia es igual al que conocemos como el lado femenino en nuestra realidad, creció con una frustración interna que le costaba identificar y que no podía sacar fácilmente, la imprimía en lo que tocaba. A Noah le gusta

tocar guitarra eléctrica, tiene 19 años, no ha terminado sus estudios de secundaria porque debe matemáticas. En un concierto le ayudó a un muchacho, mayor que ella quien se encontraba muy triste y desconsolado, para cortejarlo y tuvieron una relación. Ella no tenía mucha experiencia en ese arte de la seducción, pero eso de aprovechar un momento de debilidad le solía funcionar. Suele estar confundida por la represión de su masculinidad, la cual necesita ya que posee poco tacto y suele ser muy tosca con los hombres de este mundo. Este tipo de actitud puede llegar a ser atractiva al principio, no obstante llevada a extremos deja de resultar sensual e interesante para ellos. Físicamente es pequeña, de cabeza rapada, delgada, cuerpo entre atlético y no tanto. Solía practicar fútbol mucho, pero toma mucha birra y lo dejó de hacer. Sus facciones finas y la anatomía delgada no le han impedido ser para nada una mujer dura, fuerte e inquieta desde pequeña.

Posee una lucha interna, que se desarrolla a lo largo de toda la historieta y que trata sobre su incapacidad para dejarse sentir y expresarse emocionalmente, ya que le cuesta admitir la necesidad de esto por la obligación de verse y asumirse como fuerte e independiente como alguien que nada le afecta. Todo lo contrario a alguien de personalidad suave y sumisa, ella no puede verse triste ni asustada, no tiene derecho a ser débil y vulnerable nunca, no puede llorar, le cuesta pensar en los demás ya que es muy egoísta, cualquier instinto de empatía resultaba una muestra de debilidad, así la educaron y aunque ya no piense de esa forma aún tiene muy marcado en su cabeza las trabas que le impusieron desde niña para mostrarse empática y sensible razón por la cual se da tanto un dolor interno por la represión de emociones y el conflicto con Santana, con quien le cuesta ser empática y abrirse, le cuesta tratarlo con suavidad y la paciencia que él requiere gracias a su contrariedad sexual.

Para Noah se estudió, por un lado, la imagen de personas que corresponden a la personalidad y gustos establecidos para ella, en este caso la actitud típica masculina de dureza y despreocupación, para ella sería la de un fan/músico típico de música extrema. Los colores oscuros y opacos son los que usan para manejar a Noah en la historia, esto por lo que representan a nivel de rol de género estos tonos, usándolos con Noah se marca mejor el cambio de roles.

Por otro lado, se analizó la imagen de mujeres en actitud masculina para notar como se ven los rasgos de una hembra humana cuando tiene este tipo de actitudes y dotar a Noah con ellos. Ella está un poco más alejada del canon de belleza ideal que Santana.

Noah es baja de estatura contrario al canon de belleza de la mujer en su universo, un cuerpo algo descuidado ya que no hace mucho ejercicio y tiene mala dieta, aunque es muy joven aun y eso también se refleja en su anatomía. Los senos son pequeños también contrariando al ideal de belleza con la diferencia que estos no son causa de ninguna preocupación para ella ni han impedido tener una vida sexual y afectiva plena desde siempre, los rasgos de su cara no son muy bruscos si no suaves, lo que también es lo contrario al canon de belleza ideal solo que también sin mucho cuidado.

Santana: Chico de 33 años. Ha pasado por relaciones desastrosas de las que aprendió algunas cosas, pero no lo suficiente para ser feliz, aunque es de esos que por más que les rompan el corazón siguen creyendo en el amor. Tuvo una relación muy larga en la que prácticamente estaba minimizado, no salía ni trabajaba, vivía solo para su mujer de ese entonces que era un tanto mayor que él y que le prohibía hacer muchas actividades, por eso no maduró en varios

aspectos como en el desarrollo de su independencia y en el ámbito profesional, así que cuando terminó esa relación seguía conservando alguna inexperiencia para lidiar con problemas de vida.

Él tiene muchos miedos y tabúes sexuales sobre aspectos que no pudo explorar y conocer en su relación pasada; es casi tan ingenuo como Noah, aunque no tanto. Estudió Ingeniería en Sistemas en una universidad privada pero no terminó, sino hasta después de que acabó la relación que lo destruyó. Es de los pocos hombres que estuvo en esa carrera y sufrió acoso por parte de sus compañeras. Se conoce con Noah en un concierto en la que esta se lo encontró un poco ebrio y con la mirada muy perdida, fue antes de que Noah fuera a tocar en ese concierto, esta lo vio sentado solo y con cara de tristeza y le brotó lo ser humano junto con el hambre sexual. En dicho encuentro conversaron muchas cosas superfluas pero simpáticas y tocaron a manera de broma una guitarra que tenía apenas dos cuerdas, la cual se encontraron tirada en mal estado.

Santana es alto, atlético, en general un tipo que se ha mantenido y cuidado físicamente, no toma alcohol o toma muy poquito, es alguien con clase y *glamour*. Se encuentra también dentro de la subcultura gótica, antes de la relación anterior estaba adentrándose en esta pero su antigua novia lo obligó a cambiar, así que al romper con ella volvió a vestirse e identificarse con eso en un intento por encontrarse con su propia identidad que sentía había perdido en esa relación.

Su conflicto interno es respecto a su relación con Noah, ya que desde pequeño le enseñaron que el hombre está para ser complemento de una mujer que lo lidere y por eso esta tiene el poder de mando. Además, le enseñaron a creer en el amor romántico y no sabe

diferenciar entre los problemas que se pueden resolver de una relación y cuando ya le están pisoteando y haciendo mucho mal; él sigue aferrado a que el “el amor lo puede todo” y se hace daño a sí mismo por aferrarse a ideas en las que cree ciegamente. Santana es, por lo general, un chico que necesita aún más paciencia y sutileza que el promedio de chicos, sobre todo en el ámbito sexual, pues padece anorgasmia, o sea, que se le dificulta mucho poder llegar al orgasmo coital, por eso el sexo le resulta tan difícil con Noah que no se esmera mucho o no sabe cómo hacerlo y no le importa intentarlo.

Con Santana ocurre parecido que con Noah, pues se analizaron imágenes de personas que corresponden con los gustos y personalidad que se creó para él. En este caso los de la clásica chica gótica depresiva, sensible, pasiva, emocional y con inclinación al arte, aunque nunca estudió eso. En cuanto a los colores con los que se suele mostrar tienen la misma función que los de Noah, aunque por cuestión de la estética de la subcultura urbana a la que pertenecen usan mucho los tonos oscuros, los de Santana también se mezclan con tonos más saturados y que se relacionan generalmente con lo que conocemos por femenino

Y de la misma forma se analizaron hombres que se ven y tienen la actitud parecida a la que se busca en Santana, artistas de música gótica con vestimenta y actitud femeninos; también cuerpos de mujeres muy altas, ya que, en el caso de él, la sociedad lo vería igual que como vemos en esta a una mujer con esa altura.

Santana es alto, lo que no corresponde al canon de belleza masculina que en este universo se critica más que el de la mujer, por lo demás está más cerca de este, tiene un cuerpo semiejercitado y un rostro fino, buen tamaño de pene, su rostro también a de reflejar sus años en depresión y su edad, ya que Santana es mucho mayor que Noah, lo cual es

señalado como anormal. El cuerpo de Santana está más cerca del canon de belleza que Noah, esto se hizo con la intención de representar el nivel de exigencia mayor que nuestra sociedad tiene sobre las mujeres para alcanzar el canon de belleza que les impone.

Concepción de las escenas

La ilustración es una reinención a manera de homenaje a Judith y Holofernes de Gustav Klimt quien es uno de los referentes del proyecto en cuanto a historia del arte erótico, la idea era primero hacer un enlace entre el arte erótico de Klimt para comunicar la intención de ser erótica de la historieta además de hacer la conexión entre la Judith de los escritos antiguos hebreos y cristianos, y la Judith del proyecto quien se presenta como alguien con los mismos valores y la misma determinación del personaje de la mitología hebreo/cristiana, el autor es de hecho partícipe de la escena al ser la cabeza de Holofernes, tiene en la cara algunos elementos que se pueden encontrar en las máscaras del juego de los diablitos, una tradición de algunos pueblos de origen autóctono de la zona sur de costa rica, esto al igual que las representaciones precolombinas pretenden darle un sentido más de identidad costarricense a la obra y al proyecto.

El nombre se presenta entre humos y nubes para darle una presentación al mundo onírico al que se está por entrar en la historieta.

Primera escena: El nombre “Zwitch” surgió de la clasificación de roles que existe dentro del BDSM y esta primera escena, como tal de la historieta, está remitiendo a los juegos de dominación y sumisión de donde surge el concepto.

Escena Orgia: La orgía tiene como función presentarle al espectador un mundo donde la sexualidad en toda su diversidad, ya que de eso van a tratar todas las historias del proyecto, establecer la génesis del mundo onírico donde se construyen las historias. Las referencias a Grecia y Roma en la arquitectura se dan porque estas culturas representan en la historia de la humana de las más representativas en cuanto a libertades sexual, hedonismo y placer en general; se puede aseverar que es un intertexto dentro de otro intertexto, ya que esta arquitectura en específico está basada en la arquitectura de “Las 12 casas del zodiaco”, un lugar de jerarquía dentro de la obra “Saint Seiya” de Masami Kurumada, el cual está basado en los palacios y edificios de poder griegos.

Escena después del zwitch: Está basada en los clubes de los años 20 en donde habían unas mujeres que ofrecían a los caballeros cigarrillos y otros productos en donde estaban sentados y vestidas de forma provocadora para la época, la situación retrata muy bien lo que significa el patriarcado, la enorme diferencia entre los roles de género de aquella época y por eso se escogió para usarse de base y crear una escena de roles de género invertidos que sirviera de muestra para lo que iba a ser la historia.

Escena detalle camisas: Dentro de la subculturas musicales en las que están basados los personajes, hay bandas de música que representan muy fuerte una idea o concepto con el que se asocian incluso roles de género, la camisa de Noah es de Slayer una banda clásica de thrash metal con la que se asocia lo fuerte, pesado, crudo y brutal por lo que muchos asocian más con algo masculino, la camisa de Santana es de HIM una banda de metal gótico que dentro

de estas subculturas representa algo más emotivo, frágil, algo para las mujeres que escuchan esta música, ambos fueron elegidos no sólo por su contraste que representa bien el cambio de roles de género, sino porque la base de su logo es muy parecida ,un pentagrama, así podían ser contrastados de mejor manera.

Escena nalgada: La escena habla de los diferentes tipos de crianza a los que son sometidas las personas a razón de su sexo, al hombre lo crían para tomar lo que quiera cuando quiera y la mujer a que el dolor es placer y lo que quiera tomar el hombre debe poder hacerlo, en este mundo a los hombres se les cría en lo que en nuestra sociedad se conoce como femineidad y por eso responde esta forma.

Escenas que reflejan el contexto costarricense: Las escenas del apartamento de Noah y Santana pretenden ubicarlos como una pareja joven típica del área urbana costarricense, un espacio apartamental de clase media sin muchos lujos, pero acogedor donde puede una pareja joven estar tranquila.

Escena mercado: Es con lo que comienza la historia de Noah y Santana y está puesta ahí con el objetivo de ubicar en un contexto cotidiano costarricense la historia.

Escena tren: Al colocarse de lado a lado juntas las escenas donde Noah se va y se baja del tren está refiriendo a un cambio de aire, pasar de estar contento con Judith a no entenderse en casa con Santana, el tren está basado en los actuales vagones del Incofer.

Escena fiesta en casa de alguien y la jugada de play: Grupos de jóvenes en una casa,

tal vez de los padres de alguien, teniendo una típica fiesta-puesto, basada en las mismas que se dan en nuestro entorno, el torneo de fútbol en el PlayStation representa un símbolo de masculinidad hegemónica que en este caso se utiliza como detonante del conflicto que lleva a la ruptura.

Escena detrás del bar y los señores representando al conservador local: La parte de atrás del bar es como la que se puede encontrar en cualquier bar, para personas de ingreso medio, del Gran Área Metropolitana. Los señores y su comentario representan el pensamiento conservador costarricense que influye sobre la sociedad, no importa si los roles se hacen al contrario siempre generan.

Escena sexo: Con una línea de mayor grosor y diferente tratamiento a la del resto de la página es cómo se da comienzo a escena, con una irrupción en la página en donde la pareja se venía reconciliando como un evento especial que está por ocurrir, la ropa y la botella de vino volando están puestas en esta para indicar que viene un momento erótico especial.

En las primeras páginas de la escena el vino en el piso que refleja las caricias y besos de la pareja, esta pretende dotar a la escena de una atmósfera bucólica que represente el carácter poético que quiere mostrar el proyecto a la hora de ver y tratar el erotismo. Esta escena se desarrolla entre un contexto que va cambiando gradualmente de uno natural a uno onírico según avanza la intensidad de los actos eróticos, hasta desembocar en el mundo onírico de Judith para darle final a la historia.

Escena pompoir: Referencia a una práctica sexual llamada “pompoir” que consiste en

que con la fuerza de los músculos de la vagina se succiona el pene, poniendo a la mujer en una posición activa y al hombre en pasiva

Escena Noah Judith en cuarto especial: El ornamento del cuarto en donde ocurre el preámbulo a la escena de la catarsis introspectiva de Noah está basado en la decoración que usan los lugares que se dedican al esoterismo y la búsqueda espiritual , esto con el fin de que exista un puente visual y conceptual entre el mundo cotidiano y la escena onírica que vendría a continuación. El desvanecimiento de los límites de las viñetas está también pensado para que sirva a ese propósito y en la última viñeta es donde se da la fusión entre el mundo natural (la cara de Noah) y el onírico que es todo lo que sale a su alrededor de ella.

Escena de la catarsis introspectiva de Noah: La escena que se desarrolla en un escenario totalmente onírico situado dentro de la mente de Noah (y a donde Judith tiene acceso), está basada en el arte psicodélico tanto en su composición de espacios como en color, composición orgánica de mucha tensión que represente lo impredecible y caótico de la mente humana, con colores saturados de la paleta de tonos oníricos para hagan un contraste con los tonos cotidianos para que se marque la diferencia de escenarios, el momento de la catarsis como un estado diferente al habitual de la percepción de la mente y el entorno que percibe en ese momento.

La escena comienza con unos puñetazos a la cara de Noah que simbolizan el impacto del mensaje y la manera de empezar a hacer a Noah reaccionar. La mezcla de figuras abstractas y figurativas actúan como símbolos de un solo mensaje; las figuras

cuadradas y los cuerpos representados en cubos y formas rectangulares rígidas representan a la parte dura y racional de su ser, la parte que más puede expresar y que mejor conoce de sí misma ya que considera es lo que la caracteriza, las líneas y objetos curvos así como los cuerpos hechos a partir de este tipo de línea representan la parte sensible y delicada de Noah que nunca ha dejado ser, a la que nunca ha querido acceder y que está ahí esperando a salir y unirse en un beso con su parte dura. El marco con tablas de madera bloqueando representa el encierro donde esta y los maderos rotos del centro la ruptura de ese marco para fusionarse ambas partes.

Algunos intertextos ayudan a guiar el sentido y desarrollo de la escena, Judith como el gato Cheshire de “Alicia en el País de la Maravillas” y también en forma de ángeles mensajeros de varios sexos llevando el marco del encierro son elementos que se colocaron para ayudar a darle el sentido psicodélico y espiritual que se buscaba que reflejara la escena.

Reportes

Además del análisis del trabajo de los referentes literarios y gráficos, la propuesta se basa en otros datos recopilados con el fin de justificar y sostener la propuesta.

A continuación, los reportes de las visitas hechas a eventos y lugares en los que podría haber una exposición de temas, ya sea a nivel educativo o experiencia de vida, sobre comportamientos sexuales humanos.

Reporte 1: Expo Sexualidad, Salud y Belleza 2018

Exposición que se dio lugar del 7 al 9 de septiembre del 2018 en el Centro Nacional de Congresos y Convenciones Costa Rica

Patrocinado por diversas empresas dedicadas a la estética, la salud y venta de productos y servicios de corte erótico.

Descripción: El evento según su publicidad, pretendía ser un espacio donde se hablara de sexo sin tabúes, miedos ni estereotipos según organizadores y mucho de eso si hubo.

Se dio en un espacio dividido en cubículos pertenecientes a los patrocinadores, por tal en parte se podría decir que era un evento de comercio o para publicitar productos, la diferencia radicaba en que eran productos que en los espacios masivos (televisión, radio, periódico) no se han vendido con la libertad con la que, si se podían mover en ese espacio, reservado por supuesto solo para mayores de 18 años. Se encontró desde compañías que fabrican muebles especiales para practicar posiciones eróticas, hoteles especializados en servicios y facilidades para distintas prácticas sexuales, cubículos de artículos varios como los que se encuentran en cualquier tienda de sexo; así como espacios con profesionales en sexología como el Dr. Galo Guerra (profesional de la psicología y sexología quien colaboró con este proyecto brindando bibliografía), que ofrecían información variada, y otras que no estaban directamente relacionadas al erotismo pero que eran afines a la salud del cuerpo; así como una tarima donde hubieron varias charlas con diversos temas de salud sexual y otros más triviales.

También hubo muestras en escena de carácter erótico, varias con finalidad publicitaria, y visita de actores y celebridades de las que goza un grupo específico de público,

mujeres de mediana edad, por lo cual se puede sospechar que era el público meta del evento. Fue un intento, para mí, muy suave de crear un ambiente erótico sin caer en lo que podría resultarle ofensivo a la mayoría.

Como conclusión, el evento se sale de esquemas pensando en la mentalidad y cultura que impera en Costa Rica para con este tema, y por eso de alguna forma se podría decir que es transgresor o que al menos abre camino para que el diálogo acerca del sexo sea cada vez más extenso y abierto en este país; no en cualquier lugar ni en cualquier momento se pueden poner bajo el ojo de lo normal de forma más o menos masiva, el diálogo abierto y franco sobre temas eróticos, donde podían venderle a usted un polvo para que la piel de su amante sepa a fresa como si estuviesen vendiendo y exponiendo cualquier otro producto como una cerveza o un perfume; y a mí al menos me parece preocupante que algo tan trivial y sano tenga que prácticamente esconderse para poderse hablar y tratar, para mí es muestra de que la mentalidad costarricense aun imperan muchos prejuicios con el sexo en general, a menos de que sean reducidos a la burla, en un ambiente serio y ameno pareciera que el sexo debe estar relegado, si no fuera así no existirían estos eventos así como están conformados y planeados, si no los temas de este, a mi parecer muy poco o nada transgresores en cuanto a la sexualidad normativa, no tendrían que tratarse en un evento a parte que se haga una vez al año, si no todos los días en la cotidianidad.

Por eso, para este proyecto la puesta de este evento, lo que fue y significó representa que en Costa Rica la sexualidad alternativa a la que en este proyecto se identifica como normativa, está mucho más debajo de lo que se podía pensar en el discurso de las mayorías, no se habla o se sabe muy poco cuando se habla, esto causa desinformación y la perpetuación

de estereotipos, la mala o nula información puede lograr esto y así se siga teniendo en el terreno de lo marginado.

El erotismo que imperaba en las imágenes, enfoques de las charlas y ambiente en general era casi de exclusividad para públicos con gustos normativos, homosexualidad, identidad de género alternativa u otras formas no tenían una representación que se pudiese llamar fuerte o al menos visible. Si bien es cierto no había tampoco en los participantes un ánimo por la discriminación, una pareja homosexual podía ir como cualquier otra y comprar un mueble especial, un juguete o una loción, y se le hubiese tratado igual, el punto es que el concepto de erotismo que se quiso representar y poner sobre la mesa como único o como el mejor, el más representativo a nivel general del erotismo, no representaba o lo hacía muy poco a algún otro discurso que no fuera el del erotismo heterosexual vivido desde la forma tradicional.

Pienso que no se le puede achacar del todo la culpa de esto a los organizadores, quienes tal vez no tenían ningún problema en hacer que las representaciones y el ambiente en general fuera más inclusivo con el erotismo alternativo, porque en Costa Rica cuesta mucho atraer a la gente a eventos con este carácter, como dije antes esto es muestra del nivel de apertura que tiene el pueblo costarricense a la temática erótica en general, así que lo mejor que les pudo haber quedado fue apostar por lo más normal para atraer mayorías.

Espero que poco a poco conforme se vaya abriendo la mentalidad al erotismo en general, se pueda ir abriendo al menos hacia la tolerancia, hacia un nuevo enfoque más positivo para con las prácticas, gustos y representaciones que se salen de lo heteronormativo.

Reporte 2: Reunión de personas que practican BDSM

Lugar Barrio Amon, Casa Palabra en San José, 15 de octubre del 2018 a partir de las 7:00pm

Organizado por grupo BDSM Costa Rica

Descripción: Por medio de las redes sociales contacte con un grupo que se dedica a difundir información, actividades y experiencias acerca de la subcultura BDSM por sus siglas en ingles Bondage, Discipline, Submission, Masochism; o amarre, disciplina, sumisión y masoquismo; el cual contiene prácticas alternativas no solo en su ejecución, sino en su concepción, en los que se suele incluir objetos como látigos y amarras para ejercer las actividades, que vendría siendo básicamente un juego de roles entre la dominación y la sumisión con implicaciones eróticas aunque no necesariamente sea siempre así.

En Costa Rica, al igual que en muchos otros países donde existen tabúes y estigmatizaciones con respecto a la sexualidad alternativa, estos grupos se reúnen de forma muy anónima, pero con invitación abierta para ciertos conversatorios como en este en el que se participó, abiertos a quien simplemente se quiere acercar a conocer, compartir experiencias y prácticas o conocer a alguien con el gusto por tomar roles afines al propio con quien llevar a cabo las practicas.

Al entrar se encontró lo que se esperaba, personas normales como cualquiera que usted pueda toparse en la cotidianidad, reunidas en círculo hablando; cabe destacar la camaradería y calidez humana, lo comfortable que podía cualquier persona estar ahí. Los organizadores, dos caballeros, eran los que dirigían y guiaban un poco la conversación aunque no era en sí algo moderado por nadie en particular, sino que solían ser conversaciones que podían fluir y tocar varios otros temas afines al tema del día, en este caso eran los roles

en las relaciones BDSM, y esta fue construida por testimonios, experiencias, consejos y aportes de todos los participantes que se animaran a hablar de ello, una introducción de conceptos básicos que incluían varios tipos de roles para varias ocasiones y circunstancias, también algo de historia desde los movimientos Queer en Inglaterra de donde se comenzó a refinar y hasta profesionalizar la práctica, así como darle una base ideológica coherente y necesaria a los comportamientos variados dentro de la subcultura.

En la práctica del BDSM existen técnicas, teoría y hasta reglas, como la principal que es que los implicados de total consentimiento de lo que va a pasar con ellos durante las prácticas, en muchos casos los límites se definen en acuerdos previos y esto da lugar para que las relaciones pueda nacer casi a modo contrato en muchas ocasiones, estos contratos, verbales o escritos se van desarrollando a medida los participantes se van conociendo, en ellos se regula lo que se puede o no hacer y va en función de lo que a todos les resulte más cómodo.

Reuniones como esta a la que se asistió, sirven para que estas personas se contacten o simplemente conozcan; y según cuentan experiencias de algunos puede llegar incluso a querer una implicación afectiva, aunque la mayoría de quien practica esto parece tener un mayor desapego a implicarse así en esas relaciones.

El asunto con los roles, o las denominaciones de los roles dentro de la práctica es que ayudan a guiar, encajar y organizar bien y claro para que la persona que busca determinada cosa pueda dar con ella sin mucho malentendido, y así garantizar el éxito de la práctica. Existen dos tipos de roles, sensaciones y autoridad, esta última necesaria para que la práctica se pueda decir que pertenece al BDSM ya que implica por fuerza una relación de poder

sumisión, estos roles se basan en esa dualidad y tienen que ver más con la parte mental, el goce es más de tipo psicológico que fisiológico, pero si tiene implicaciones físicas en cuanto a placer; en cambios los roles de sensaciones se basan en recibir y dar alguna acción concreta. Tanto los roles de autoridad como los de sensaciones se pueden cruzar o transicionar, ya que hay comportamientos, necesidades, y formas de alcanzar placer muy variadas.

Cabe señalar que entre los asistentes había personas heterosexuales hombres y mujeres entre dominantes y sumisos, bisexuales, lesbianas y transgénero conviviendo en un ambiente muy neutral, donde lo normativo tenía otro significado y toda esa diversidad podía convivir en una buena armonía.

En conclusión, de los principales puntos que dejó esta experiencia fue observar la gran cantidad de comportamientos distintos asociados típicamente tanto a lo femenino como a lo masculino, repartidos sin distinción de sexo sobre la sala, y todas las voces eran igual de importantes e igual de escuchadas; para este proyecto el principio fundamental para poder entender la diversidad de las formas eróticas está en entender la diversidad de la identidad misma, ya que el erotismo de cada quien es una parte que compone a la totalidad de la identidad total y por lo cual no se pueden disociar, entender y aceptar esta diversidad hasta donde los límites de la moral básica y laica basada en el sentido común y la empatía dejen, si se entiende se podrá entender y aceptar los comportamientos y afinidades eróticas diversas de manera más ágil.

También deja ver qué tan libre es el discurso erótico alternativo en el medio social costarricense, a pesar de haber mucha gente que practica esto, este tipo de grupos son muy raros de ver en este país, de hecho este es el único organizado que hasta ahora se ha logrado

localizar, igual o al menos similar ha sido difícil hallar, lo cual ratifica la importancia de al menos querer darle mayor mención a nivel público, ayudar a quitar estigmas y tabúes en cuanto a lo que aquí se considera erotismo alternativo, es uno de los objetivos de este proyecto, y en este país hay mucho terreno por recorrer en ese sentido.

Reporte 3: Charla de Annette Jiménez, madre de una hija transgénero.

Fundación Paniamor, Tiempo de Hablar

18 de enero del 2018

Descripción: Doña Annette a lo largo de la hora en que tuvo lugar su charla, contestó algunas preguntas de quien conducía el segmento, pero sobre todo trato en general la problemática social con la gente transgénero abordando muchos puntos que están inmersos en el discurso que actualmente se maneja a nivel general sobre el tema.

Primero habló de cómo fue el principio, desde que su hija era pequeña y estaba aún bajo los lineamientos culturales que definen la forma de verse según su sexo, dice que ella siempre noto muchos comportamientos que le parecieron afeminados que aun haciendo la conexión más bien con que tenía un hijo homosexual, no encajaban algunas cosas hasta que transicionó a mujer. Se impresionó, pero lo que realmente le preocupó fue la violencia extrema que podría recibir por no tener un comportamiento, y probablemente gustos, acorde con lo que la sociedad dicta para su sexo biológico; por esta razón hoy por hoy ella considera que las personas transgénero son fuertes y valientes, ya que hay que tener mucha fuerza para ser uno mismo en un ambiente que no lo pone fácil a ciertas personas como ellos, por eso tanto ella como su esposo están orgullosos de su hija.

En aquella época no tenía mucha información así que tampoco fue tan fácil irlo abordando, solo contaba con lo que su hija le suministraba. Encontró más asesoría por medio de la asociación de divulgación de información y asesoría GAFADIS donde pudo volverse consciente y entender mucho del proceso y la situación y así ayudar a su hija. Dice que en el proceso una de las cosas más importantes es aprender a manejar el duelo de las propias expectativas que se tenía sobre ella, ya que son de los padres no de los hijos que son seres individuales, el proceso se trata de aceptar, asimilar y seguir, aprender a amar al ser humano por lo que es, no por lo que queremos o creemos que es. Ahí aprendió que simplemente hay gente que nivel social se identifica más con las características culturales y psicológicas asociadas a lo que es ser mujer o ser hombre, indistintamente de su genital y que esto, contrario al mito, no es una elección que se toma por qué se quiere un día y al otro se puede dejar, es más parte de algo intrínseco donde median muchos factores entre psicológicos, sociales y biológicos; así que no hay porque buscar culpabilidades ni nada por el estilo, que esto solo trata de la forma en que cada uno se siente y listo, ella piensa que el sexo no está en los genitales si no en la cabeza.

Habla de que tratar e informar de este tema es muy importante, ya que le preocupan tópicos como el de que las mujeres transgénero en Costa Rica tienen una expectativa de vida de unos 35 años, le preocupa el odio que puede tener la sociedad en general para con esta población, que tiene miedo por la tendencia al suicidio, que ellos no quieren ver a sus hijos muertos, que no se trata de ser padres alcahuetas si no de padres que quieren a sus hijos vivos, aunque en el proceso el entorno y ellos mismos tengan que cambiar, todo sea para bienestar de todos. La apertura de la familia apunta Doña Annette, con la guía correcta, puede ser vital

para que los hijos lleguen a ser personas plenas y felices, profesionales y trabajadoras como es el caso de su hija. El respeto apunta es lo primero que debe haber y es el componente necesario para romper las barreras.

La señora Jiménez habla que le hubiese gustado tener información de esto antes, cuando su hija era pequeña, y así haberla podido ayudar más, exhorta a los padres a informarse ya que dice hay muchos grupos de divulgación de información en el país que les pueden guiar y acompañar. También es importante hacerlo porque afuera hay mucha mala información muy ligada al prejuicio, y que eso solo empeora las cosas ya que desinforma en favor de la discriminación.

Cuenta también que buscar la felicidad de su hija es lo primero y conforme fue pasando la transición fue como si hubiese renacido, que es lo más feliz que la había visto en su vida y eso la ponía igual de feliz; que amar al prójimo tal como es, que no porque no sea como yo otra persona significa que debo negarle las mismas oportunidades que tienen todos, incluyendo el amor y aceptación familiar.

Por último, recalca que la situación de la persona transgénero en Costa Rica ha sido prácticamente invisible pero que ahora no, que ahora, ella contándose como parte de la población LGBTI siendo una mujer cisgénero y heterosexual, dice que tanto ellos como las personas transgénero están dispuestos siempre a educar sobre su condición. Doña Annette ejemplifica aquí algunos puntos tratados por este trabajo, como por ejemplo la casi total invisibilización de la existencia de identidades y afinidades alternativas que se presenta en Costa Rica, relegada al terreno del maltrato con burla y violencia por la deshumanización que causa la desinformación y el prejuicio; hace constar su ejemplo que en este país existe

población con identidad sexual alternativa, que tienen derecho a verse y ser aceptados tal como son y que han sido víctimas desde muchos puntos de vista, para este trabajo la identidad es lo primero para construir la afinidad erótica, y por eso defender su diversidad es defender también la diversidad erótica.

También reafirma con la información que suministra que la diversidad erótica es parte de un proceso normal de la sociedad humana, por ende reprimir desde los distintos focos de represión social a la gente que tiene una identidad y afinidad erótica alternativa a lo que en este proyecto se considera normativo, le parece a este proyecto un atropello a cuestiones básicas de seres humanos, cuestión que se busca combatir; se quiere apoyar la idea de que todos se puedan expresar libremente acorde a su propia percepción de la identidad y la sexualidad sin que lleguen a existir reproches de ningún tipo. Aporta al proyecto refuerzos ideológicos y relatos basados en realidad costarricense, para construir las ideas y la justificación del montaje de la primera historia a desarrollar.