

CLM
DWV

2021

CLM 2021
OW V 1

Universidad Nacional
Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística
Escuela de Arte y Comunicación Visual

“Historias de amores y revolcones”

Serie de cómic erótico queer, desde las pautas éticas y estéticas de la pornografía feminista.

Trabajo Final de Graduación para optar por el grado de Licenciatura en Arte y Comunicación Visual con Énfasis en Pintura.

Sustetante: Claudia Quesada Martínez
Cédula: 304870577

Comité Asesor:
M. Ed. Emilia Villegas González
Arq. Kenneth Rodríguez Sibaja
Asesor en el Énfasis:
M.Sc. José Pablo Solís Barquero

2021

Índice: Contenidos

Parte I

Título	5
Tema	5
Presentación del Tema	5
Formulación del Problema de Investigación	12
Justificación del problema de Investigación	12
Estado de la Cuestión	18
Antecedentes Técnicos	19
Antecedentes Temáticos	20
Antecedentes Teóricos	28
Objetivo General	32
Objetivos Específicos	32

Parte II

Marco Teórico	33
Pornografía Feminista, Pospotno y Teoría Queer	35
El Cómic y las Narraciones Visuales	39
La Ilustración como expresión de Artes Gráficas	42

Parte III

Metodología: Principios Metodológicos	45
Metodología: Fases y Procedimientos	47
Cronograma	80
Conclusiones, recomendaciones y hallazgos	81
Bibliografía consultada	83
Bibliografía referenciada	84

Índice: Imágenes

Parte I

Imagen 1: Interfaz de XConfessions.com	21		
Imagen 2: Interfaz de XConfessions.com	21	Imágenes 39 y 40. Páginas de El Reencuentro.	65
Imagen 3: Lust, E. 2018. Gender Bender	22	Imágenes 41 y 42. Páginas de El Reencuentro.	66
Imagen 4: Maroh, J. 2018. Cuerpos Sonoros	23	Imágenes 43 y 44. Páginas de El Reencuentro.	67
Imagen 5: Maroh, J. 2018. Cuerpos Sonoros	24	Imágenes 45 y 46. Páginas de El Reencuentro.	68
Imagen 6: Peo Michie. 2018.	25	Imágenes 47 y 48. Páginas de La Fantasía.	69
Imágenes 7, 8: Peo Michie. 2018. Kinky Boy. 2018	26	Imágenes 49 y 50. Páginas de La Fantasía.	70
Imagen 9: Kinky Boy. 2018	27	Imágenes 51 y 52. Páginas de La Fantasía.	71

Parte II

Imágenes 10 y 11. Perfil de personajes.	48
Imágenes 12 y 13. Perfil de personajes.	49
Imágenes 14 y 15. Perfil de personajes.	50
Imagen 16. Guión Narrativo para La Fantasía.	51
Imágenes 17 y 18. Guiones Narrativos.	52
Imagen 19. Guión Gráfico para La Fantasía.	53
Imágenes 20 y 21. Guiones Gráficos.	54
Imagen 22. Paletas de color.	56
Imágenes 23 y 24. Páginas de El Show Drag.	57
Imágenes 25 y 26. Páginas de El Show Drag.	58
Imágenes 27 y 28. Páginas de El Show Drag.	59
Imágenes 29 y 30. Páginas de El Show Drag.	60
Imágenes 31 y 32. Páginas de El Show Drag.	61
Imágenes 33 y 34. Páginas de El Reencuentro.	62
Imágenes 35 y 36. Páginas de La Fantasía.	63
Imágenes 37 y 38. Páginas de La Fantasía.	64

Parte III

Imagen 53. Entrada del recorrido virtual, con el texto que abriría la muestra.	74
Imágenes 54 y 55. Vistas de la exposición virtual desde distintos ángulos.	75
Imágenes 56 y 57. Vistas de la exposición virtual desde distintos ángulos.	76
Imágenes 58 y 59. Vistas de la exposición virtual desde distintos ángulos.	77
Imágenes 60 y 61. Vistas aéreas desde cada uno de los lados del montaje virtual.	78
Imágenes 62 y 63. Mockups de compaginación.	79
Imagen 64. Cronograma.	80

Presentación de tema

Historias de amores y revolcones.

Serie de cómic pornográfico queer entendida desde las pautas éticas y estéticas del porno feminista.

Tema

La pornografía queer ilustrada.

En términos simplificados, la palabra queer quiere decir no heterosexual. Es un término sombrilla que parte de la diversidad ¹LGBTIQP+ para acuñar diferentes espectros que pueden presentar tanto la sexualidad como el género, así como se deja también a la posibilidad abierta de referirse con esta palabra un lugar intermedio que no precisamente busca definirse. “Queer” (a pronunciarse cuír en español) es una palabra anglosajona que fue utilizada desde aproximadamente el Siglo XVIII para tratar de “extrañas” a las personas visiblemente no heterosexuales.

El uso moderno del término agrupa numerosas condiciones de diversidad sexual y de género que implican una posición de resistencia a lo considerado “normal” según un modelo que apremia los roles de género tradicionales, la monogamia como único modelo afectivo aceptado, y las condiciones de heterosexual, binario y ²cisgénero como única posibilidad de entender al cuerpo, la sexualidad y la identidad. Bajo lo queer, se legitiman diversas identidades y corporalidades que encuentran una zona segura para pertenecer a un grupo que cada vez evidencia más no ser una minoría.

En materia personal, el término queer sirve para agrupar mi condición de persona pansexual (con atracción sexual hacia personas de todos los géneros), poliamorosa (con capacidad de conexión afectiva con varias parejas a la vez) y de género fluido (vivenciando la expresión y el entendimiento del género fuera del binarismo). Existe cierta libertad en poder contar con un término reivindicador, que aunque no está posicionándose por encima del status quo, sí está rechazando la imposición de este.

¹ Lesbianas, Gays, Bisexuales, Transgéneros, Intersexuales, Queer, Pansexuales, etcétera.

² Cisgénero significa que el sexo biológico de una persona corresponde a su identidad de género autopercebida.

Al ser seres sexuados, y funcionar dentro de una sociedad compuesta a partir de relaciones interpersonales, el erotismo y el sexo son parte fundamental de cómo entendemos nuestra relación con nuestro cuerpo y el de otros, así como las maneras que tenemos para experimentar el disfrute, las fantasías y las correspondencias entre sexualidad y afectividad, que dicho sea de paso, no son estrictamente inclusivas entre sí.

Sin embargo, los tabúes en torno a la sexualidad están completamente arraigados en la sociedad del heteropatriarcado, a partir de criterios sexistas, restrictivos, culposos y puritanos; esto sumado a una cultura de desinformación y concepciones erróneas con respecto a cómo funcionan la sexualidad y la salud sexual, aceptadas como lo estandarizado. Se nos educa, desde muy jóvenes -tan temprano como descubramos nuestra sexualidad-, a sentir temor ante la idea de hablar abiertamente sobre sexo o expresar nuestras dudas al respecto, a sentir vergüenza por experimentar la erotización, y a entender como desviaciones todas aquellas exploraciones fuera de la heterosexualidad.

Todas estas ideas desembocan en individuos cuya educación sexual integral, así como los intentos de conocer más sobre el placer personal, se sustituyen con el consumo de pornografía tradicional, mal acostumbrando generación tras generación a una idea del sexo falocéntrica, violenta y en donde el disfrute se acaba con la eyaculación masculina, inculcada a partir de esta clase de producciones.

Para efectos de este trabajo, nos referiremos como pornografía hegemónica, clásica, tradicional, popular o convencional para comentar sobre aquella que es fácilmente encontrada e introducida en la cultura masiva, con la que se nos ha familiarizado a través de la sobre exposición, que presenta imaginarios sexistas y cosificantes sobre las relaciones sexuales. Aquella que presenta una sexualidad violenta, falocéntrica y de consumo rápido. La industria de pornografía hegemónica está ligada a situaciones laborales desfavorables para las personas involucradas en la producción, con un énfasis especial en el irrespeto a la integridad de las actrices de porno.

Es común, lamentablemente, encontrarse con testimonios de actrices que trabajaron en la industria pornográfica, en los que comparten sus historias en las cuales sus directores y compañeros de actuación fomentaron violaciones, abusos físicos, tratos misóginos y amenazas en contra de su salud sexual.

Dichos testimonios abundan y están únicamente a una búsqueda en internet de distancia, así como los mismos videos de pornografía popular que fomentan estos abusos.

El Feminismo, aproximadamente desde los años 80, se ha abierto en debate sobre la forma de entender, generar y consumir pornografía, habiendo movimientos de feminismo anti-porno, es decir, aquel que argumenta que todo tipo de pornografía es por excelencia violento y cosificante: una encarnación visual del patriarcado y la violencia contra las mujeres (Taormino, Penley, Parrenas Shimizu & Miller-Young, 2013), lo cual es cierto para el porno convencional.

Sin embargo, desde el activismo sex-positive, re-dimensionando expresiones eróticas alternativas, como lo son el porno para mujeres, el porno para parejas (popularizado en los 80s, clave para visibilizar el deseo femenino en la industria pornográfica) y el porno lésbico independiente, combinados con campos interdisciplinarios como la fotografía feminista, el cine experimental e independiente, y el arte de performance, se propone la pornografía feminista, que desde su emergencia busca mostrar vivencias sexuales sanas e inclusivas, al mismo tiempo que asegurar prácticas laborales justas, igualitarias y éticas.

Es importante aclarar: demonizar la pornografía desde el feminismo sería caer en un papel puritano, con raíces desde un posicionamiento ante el disfrute y la libertad sexual restringido, y que niega la lucha de las y los trabajadores sexuales.

Desde las artes, a su vez, se propone entre mediados de los años 80s e inicios de los 90s del siglo pasado el movimiento Postporno, enfocado en revolucionar y reelaborar las concepciones pornográficas a través de la crítica, la conciencia desde movimientos queer y transfeministas, e involucrando áreas de producción visual que van más allá de lo audiovisual, como el performance, el dibujo, el videoarte o la fotografía, entendiendo que comúnmente las expresiones pornográficas vienen en formato de cortometraje, lo cual limita las posibilidades de representación desde otros medios poco explorados.

Ambas corrientes, la de la postporno artística y la de la teoría pornofeminista, buscan generar diálogos con respecto a las ideas que tenemos de el sexo y el género como áreas que transitan entre lo personal y lo colectivo, lo público y lo privado, dualidades que permean, comúnmente, cualquier conversación que tenga que ver con estos temas.

Re-elaborar el cómo asimilamos el sexo y cómo elegimos vivir nuestras prácticas y vidas sexuales, se convierte en un acto de statement político, tanto cuando se decide romper con los roles tradicionales, como cuando los requerimientos nuestro trabajo involucra adentrarse en el erotismo, ya sea como actores/ generadores o como espectadores/consumidores.

La pornografía feminista acoge a las diversidades mediante imágenes explícitas que incitan a cuestionar los estándares heteronormados a través de los cuales se entiende la sexualidad, al estar representando actos e identidades que no están sujetos la heterosexualidad, el matrimonio, la monogamia o la reproducción (Taormino, 2013), al mismo tiempo que abre paso a nuevas prácticas y modelos no solamente sexuales sino afectivos. Mediante esta categoría se espera encontrar contenido pornográfico que reproduzca una visión inclusiva del disfrute sexual, no solamente al estar pensado para audiencias diversas, si no también al estar planteado y producido por personas diversas.

De la misma manera, la postpornografía transgrede el campo sexual al generar visibilidad en el cambio de roles, revisar el imaginario sexual hegemónico y las construcciones alrededor de éste, utilizar la imagen sexual explícita como vehículo para implantar en su público mensajes fácilmente entendidos como chocantes, cuyo propósito invita al autoanálisis de las prácticas e ideales que interiorizamos y comprendemos como “normales”.

Dicho sea de paso, el movimiento postporno tiene un carácter anarquista marcado, que a pesar de no estar evidenciado en esta producción visual, ya que es una cualidad que llevaría el trabajo a lugares que no son el interés principal, sí ilumina la construcción de la misma, de acuerdo a sus (anti)valores de marcada confrontación a los modelos de supremacía, pasando por la desobediencia, la irreverencia y la disidencia.

Estipulado lo anterior, podemos comprender que a pesar de los efectivos esfuerzos desde los grupos de activismo social de liberación feminista y queer, aún hay mucha tela por cortar, cuando el simple hecho de existir afuera de los patrones de la

heterosexualidad, la cisgeneridad o la monogamia son comprendidos como actos de rebelión.

Es en la porno feminista que las personas queer podemos encontrar nuevo contenido erótico que se diferencia de la industria pornográfica popular en la que la desnudez, las interacciones entre cuerpos y la representación del placer vienen desde el morbo grotesco comúnmente pensado para un disfrute únicamente masculino (Williams, 1991).

Es importante destacar que la connotación política alrededor de la industria del porno feminista se basa en la responsabilidad y protección hacia todas las personas involucradas en la producción, y al crear imágenes e historias alternativas mientras se desarrollan discursos éticos y estéticos sobre la pornografía y el sexo, se asegura un contenido inclusivo, que refleje prácticas sexuales, afectivas, o bien, ambas, sanas, y cuyo trasfondo no involucra explotación ni cosificación.

Actualmente, este género se centra en la producción audiovisual, lo que lleva a este proyecto, según su naturaleza a partir del dibujo y la ilustración, y sus implicaciones desde el diseño de cómic, a definirse como **pornografía queer ilustrada**. En esta definición, elaborada por mi autoría, convergen la ilustración, la sexualidad queer, las reflexiones sobre los campos del porno desde el feminismo, y la narrativa visual, para concebir una serie de relatos visuales pornográficos, a través del cómic, con historias sobre experiencias sexuales fuera de la heteronorma. Con estas se pretende plantear lugares alternativos del deseo, el afecto y el sexo, diferenciándose de los modelos eróticos convencionales y abriendo paso al diálogo sobre cómo se consume la diversidad dentro de las representaciones pornográficas.

Al disponer la ilustración de cómics como lugar de partida para contar las historias, se está estableciendo una narrativa visual predominante, en donde los lenguajes visuales y corporales comunican, escena por escena, lo que está sucediendo y en qué manera.

El hecho de que la producción visual esté concebida a partir de la ilustración es material de innovación para el campo de la pornografía feminista, mas, no para el campo de la postporno, cuya exploración de medios ha sido más abierta. Ambos lugares convergen en la producción de este proyecto para generar un nuevo término sólido, que cuenta con las bases teóricas para funcionar tanto desde sus definiciones técnicas como artísticas.

La exploración de la gráfica y el cómo se manejan el diseño de color, las espacialidades, y las transiciones entre escenas, corresponden a una maduración del estilo personal de ilustración, que toma en cuenta la estilización de las imágenes, buscando una representación de la exaltación de la belleza en formas no idealizadas, la narración, planteándose contar historias donde predomine la imagen sobre el texto, dentro de secuencias lineales donde la información es presentada a partir de criterios de la autora donde se muestran puntos focales en los relatos, y un carácter emocional, en donde se permite, en diferentes historias apelar

a distintos universos sentimentales, explorando entre la lujuria, la casualidad, la melancolía, el amor, la tristeza y las distintas maneras de intimar.

Un proyecto de ilustración, específicamente, un proyecto de ilustración de cómics, que además involucra en su planteamiento al feminismo, el erotismo y la representación queer, es una sumatoria de todos los ejes de interés que busco para mi posicionamiento artístico tanto actual como a un futuro cercano. Siendo la ilustración para cómics el ideal laboral que he fijado desde mi comienzo en la carrera de Arte y Comunicación Visual, con mi énfasis en Pintura acondicionando las herramientas con las que se me ha formado para descubrir la gráfica y un camino de representación con carácter propio, reconocible y estético (dentro de las decisiones tanto a nivel formal como metafórico de buscar representar imágenes desde el abrazo a la imperfección), no hubiese tenido sentido alguno plantear este Trabajo Final de Graduación en algún otro medio, ya que simplemente hubiese sido contradecir mis esfuerzos por encontrar un posicionamiento como creadora visual.

A lo largo de la producción de este proyecto, me he encontrado con reflexiones y enseñanzas tanto desde mi posición como ilustradora y aspirante a artista de cómic, como de estudiante e investigadora en temas de interés tanto personal como colectivo, como lo son el feminismo y las condiciones queer. Dichas reflexiones vienen desde áreas que han representado retos súmamente excitantes. Este primer acercamiento a la creación de cómic e ilustración desde el órgano académico puede abrir posibilidades a futuro a explorar las artes gráficas más allá de la Pintura tradicional, y bien, más allá también de los demás énfasis que plantea la carrera en sí, donde revolucionar el sentido de la labor artística de cada uno, de acuerdo a las necesidades de mercado e intereses actuales, son posibilidades nuevas a considerar para quienes estamos en proceso de legitimación de nuestros discursos como artistas y comunicadores visuales, con las esperanzas puestas a ser nosotros, quienes nos estamos formando actualmente, los encargados de llevar las artes a lugares distintos, atrevidos e innovadores en un futuro.

Formulación del Problema de Investigación

¿Cómo crear una serie de historias de pornografía queer ilustrada, a partir de las pautas éticas y estéticas de la pornografía feminista, que visibilice la diversidad y las prácticas sexuales no representadas en la pornografía convencional?

Justificación del problema de Investigación

La ilustración y la novela gráfica erótica, así como la pornografía ilustrada, no son novedades: son campos explorados ampliamente, y bajo estos estándares existen producciones tanto desde el cómic como desde la ilustración donde se presentan marcos LGBTQ+. Sin embargo, no todos los trabajos de ilustración erótica donde se muestran personajes queer están verdaderamente cumpliendo con los parámetros de inclusión que realmente hacen sentir seguras y representadas a las identidades y corporalidades diversas.

De hecho, una gran mayoría de estas producciones siguen estando presentadas desde miradas masculinas, falocéntricas y/o sexistas, lo cual sigue siendo parte de la problemática opresora, violenta y deshumanizante dentro de la pornografía hegemónica. Al plantear la creación de relatos concebidos a partir de las pautas de la pornografía feminista, en los cuales se busca expandir ideas liberales sobre la sexualidad y el género, al mismo tiempo que educar sobre la inclusión de las diversidades y las prácticas sexuales poco representadas en la media (Taormino, 2013), se está marcando un punto de quiebre con las representaciones popularizadas del porno, el erotismo y la involucración de personajes queer en estos espacios.

No se trata de incluir la diversidad por cumplir con lo políticamente correcto o por añadir un nuevo nivel de morbosidad. Se trata de representar a las minorías comúnmente estandarizadas bajo una misma idea de homosexualidad, pasando por alto que la diversidad va mucho más allá de esta, desde lugares que se sientan genuinos, realistas y que son

presentados como son realmente y no como lo imaginan las fantasías de alguien a quien no le pasa por el cuerpo la disidencia sexual o de género. Por ende, al pensar en pornografía queer ilustrada, se debe acoger a todas estas “minorías”, y estar consciente de las pautas de ética, inclusión y patrones estéticos presentes desde la pornografía feminista a la hora de la planificación de la narrativa visual de las historias, expresando a través de esta una serie de prácticas e identidades que de lo contrario no van a ser tomadas en cuenta. Otro punto de partida importante a destacar es el rechazo a la homonorma, es decir, el entender las relaciones homoeróticas como si tuviesen que calzar con un patrón de roles heterosexuales, al presentarse como género-normadas, posesivas, e intrínsecamente monógamas (Song, 2012).

Muchas veces, la pornografía no heterosexual, haciendo énfasis en el porno gay y el porno lésbico para consumo masculino -entiéndase, dentro de la pornografía tradicional, la categoría “lesbian” al lado de categorías comunes de encontrar como “asian” o ³“milf”, presentan situaciones en donde se intenta

reproducir una mímica de poder y roles que vienen desde el fetiche de lo heterosexual, una cualidad que por supuesto es problemática y debe de evitarse por completo en las representaciones que este proyecto plantea.

En este sentido, se adoptan desde la pornografía feminista, a la hora de establecer la pornografía queer ilustrada como un nuevo género, estos nuevos modos de representación en los que es posible que una persona diversa esté protagonizando una historia erótica o pornográfica sin esto significar que por su cualidad de queer se convierta en un objeto de fantasía. Se busca crear, conscientemente, desde una persona queer, hacia un grupo de personas queer.

La decisión de plantear un proyecto de pornoerotismo concebido desde la ilustración, en vez de otros medios como el audiovisual o la fotografía, entendidos como lugares comunes para las expresiones pornográficas, es justificable desde el movimiento postpornográfico, donde, como ya hemos estipulado con anterioridad, se abre la posibilidad

³ Las siglas “M.I.L.F”. significan “mom I’d like to fuck”, textualmente “madre a la que me gustaría cogerme”, una de las palabras acuñadas desde la industria de porno clásico para referirse a un arquetipo específico de fetiche sexual con las mujeres mayores y/o que son madres.

de expandir las expresiones artísticas para representar imágenes sexuales explícitas, ampliando entonces el carácter pornográfico a áreas como el dibujo o el performance.

También tenemos como respaldo todas las producciones de cómic erótico-pornográfico a las que se busca crear una contrapropuesta en el sentido conceptual, interpretativo y representativo. La ilustración erótica queer con un énfasis narrativo ha sido un eje de trabajo para proyectos personales en años anteriores, al igual que la afinidad por la creación de cómics, hasta el momento, de forma empírica, fuera del aval académico.

Entendiendo que el lugar intermedio entre la narración y la ilustración es el cómic, y que el interés a nivel personal para un futuro laboral es adentrarse en proyectos tanto de ilustración como de cómic, este Trabajo Final de Graduación, para cuya definición se está acuñando el explicativo “de pornografía queer ilustrada”, materializa la convergencia de todos mis intereses de trabajo tanto personales como de incidencia política, y se estará presentando tres

tres historias paralelas donde los protagonistas son personas que desafían las normas de género y sexualidad, contadas mediante cómics de 10 páginas por historia, y utilizando como técnica un trabajo completamente manual con marcadores y tinta sobre papel de algodón de 25x35 cms.

Para dicha producción, la construcción del diseño de cada personaje se basa en una mezcla entre personas queer de la vida real con patrones estéticos imaginarios de gusto personal, buscando que su apariencia desafíe las normas hegemónicas de alguna manera. Las tres historias que conforman este proyecto, se componen a partir de un grupo de personajes ficticios que reflejan la diversidad en diferentes maneras: una pareja de mujeres lesbianas, en una relación interracial a distancia, un hombre gay que trabaja como ⁴drag queen dando espectáculos en un club nocturno, con su amante casual, y una joven cuya fantasía sexual es con una mujer mayor que ella. La perfilación de estos personajes obedece a la necesidad de crear espacios éticos de representación para estas identidades comúnmente pasadas por alto, en narrativas sexuales donde se exponen

4 El término Drag Queen se refiere a un hombre que trabaja como artista de performance y/o cantante, utilizando maquillaje, ropa, pelucas y una expresión corporal estereotípicamente femenina. Comúnmente, las drag queens asumen identidades alternativas y utilizan pronombres femeninos para referirse a sí mismas durante el tiempo que estén dentro del drag.

sus prácticas y preferencias íntimas de acuerdo a los valores de la pornografía feminista.

El proyecto pretende conciliar a través de cómic erótico variables como la imagen sexual explícita y la dimensión emocional compleja, como lo es en el caso de dos de las historias. La pornografía convencionalmente evita mezclar ambos mundos, sin embargo, en la realidad no son ajenos. Una de estas historias, por otra parte, apela al sexo casual, siendo una relación estrictamente sexual y no afectiva, lo cual es también válido y digno de representar desde un lugar que no lo entienda como una práctica negativa. Mostrar relaciones entre personas diversas, partiendo tanto de la experiencia personal, como de la experiencia en común construida por personas cercanas y aquellas que también funcionan como referencia indirecta para el proyecto, es la manera más fiel de contar estas historias donde en efecto, el énfasis de inclusión queer se da de manera orgánica, sana y consensuada, en vez del lugar forzado, ajeno y sobresexualizado desde el cual se plantean recurrentemente las representaciones queer en el porno convencional.

El cómic es una concepción espacio-temporal secuencial no precisamente en orden lineal, que se sirve del recurso de la cuadrícula, sumado a la imagen y en muchos casos el texto, para contar una historia de forma gráfica mediante una sola o una serie de escenas. El diseño del espacio narrativo en un cómic toma en cuenta referentes desde el encuadre fotográfico y cinematográfico para una predominancia visual sobre el texto. Es posible, como lo es en el caso de esta producción visual, que un cómic deje de lado la palabra para enfocarse en la imagen.

Por lo general, entre las expresiones de cómic popularizadas están aquellas con mensajes disidentes o de denuncia, que han sido utilizadas en medios masivos, como periódicos o revistas, para hacer llegar mensajes para los cuáles las palabras quizás no son suficientes o las más adecuadas.

Ejemplos claros en nuestro país los encontramos en la caricatura política, que floreció durante la Vanguardia Artística Costarricense, cuyo medio de difusión principal fue la Revista Repertorio Americano, donde artistas como Emilia Prieto o Max Jiménez

ilustran caricaturas que nos cuentan historias que se volverían muy difíciles de digerir si no estuviesen acompañadas de estas imágenes, y aunque su contenido sea pesado, el recurso del humor negro aligera su recepción y su entendimiento para los lectores.

Por otra parte, también encontramos en los cómics de humor que acompañan los periódicos, como un alivio cómico para aligerar la carga de todas las noticias que se podrían estar llevando, o bien, para distraer a los lectores y aportar un poco de humor a sus rutinas mundanas. También, es regular pensar en historietas de superhéroes o de personajes cuyas aventuras motivan a sus lectores a comprar semanal o mensualmente sus entregas.

Los cómics funcionan entonces como un medio de narración visual a partir del cual se puede educar, se puede denunciar, se puede entretener o se puede expresar un sin fin de ideas y sensaciones a partir de la imagen y el uso creativo de la lectura que esta pueda acondicionar.

Crear cómic, entonces, abre las puertas a contar historias tomando todo este trasfondo en cuenta, en el cual los espectadores están conscientes de que se les va a dar la información suficiente para atar todos los cabos de un relato, haciendo uso de una atmósfera espacio temporal, un grupo de personajes y una serie de metáforas visuales a decodificar. Para la creación de esta producción visual basada en cómics, se intenta educar, representar, entretener, y acudir a sentimientos como la excitación, el placer, la melancolía, el cariño o la curiosidad.

El contenido de cada uno de los cómics pone en evidencia prácticas sexuales y/o afectivas que rompen con los esquemas del heteropatriarcado, mostrando relaciones que, sin buscarlo de esta manera, por el solo hecho de existir afuera de la heteronorma están imponiendo resistencia a un esquema de orden social en el cual se establece una predilección sistemática por un grupo hegemónico conformado por personas heterosexuales, cisgénero, blancas, con cuerpos que obedecen a los estándares de belleza y salud, en posiciones favorecidas económicamente y en general, privilegiadas.

Ahora, esto no quiere decir que se señale a las personas privilegiadas como un problema, ya que estas no son culpables de pertenecer a estos grupos favorecidos siempre y cuándo no estén ejerciendo juegos de poder en contra de las personas que no están dentro de sus círculos de inmunidad. Lo que se plantea es una posición en la que se asume la identidad alternativa a la norma, con orgullo, más, también con consciencia de que esto tiene un peso de desobediencia política y legitimación desde bases que desafían la supremacía.

Ampliar la visibilidad desde las artes, y específicamente con esta producción, desde la reivindicación sexual, entendida como parte natural de la experiencia de vida que completa a las personas, es abrir camino a no seguir negando un conjunto de identidades queer que han sido parte de la población desde siempre.

Dicho todo esto, entonces se establece que el proceso a seguir para la creación de cómics con contenido pornográfico, según las definiciones de la pornografía feminista, conlleva primero un estudio sobre cómo crear contenido pornográfico que

no cosifique y que, por el contrario, celebre las diversidades de identidad y sexualidad desde la experiencia compartida que construye un colectivo de personas LGBTIQP+, cuya sexualidad está comenzando a ser tomada en cuenta desde el protagonismo -en contraposición al lugar común, que ha sido desde el fetichismo y la sobresexualización⁵-, hasta hace relativamente muy poco tiempo.

Esto en conjunto de el estudio de qué personajes se representan en las historias y a qué clase de relaciones y universos sentimentales se busca hacer referencia. Y por supuesto, una planificación de escenas y el contenido de estas mismas que buscan, a través de la comunicación visual, entregar mensajes que inviten a reflexionar sobre las prácticas, identidades y corporalidades que habitualmente no se nos presentan y quizás, por esta misma falta de representación, es que no son entendidas por la corriente popular como “normales” a pesar de que actualmente están cada vez más legitimadas en nuestra sociedad.

⁵ Una exageración innecesaria del aspecto sexual, prevaleciendo la sexualidad sobre otros aspectos.

El establecimiento de esta clase de contenido conlleva todo un carácter político que busca reestructurar la manera en la que tanto el pornoerotismo como las ideas y conceptos manejables en la media sobre diversidad sexual y de género.

Estado de la cuestión

Según la naturaleza del proyecto, se toman en cuenta referencias desde 3 distintas categorías: publicaciones que esclarecen conceptos técnicos, es decir, libros que hablan propiamente sobre cómics e ilustración y que refuerzan conocimientos a la hora de plantear el diseño de las imágenes. También, producciones desde medios distintos de las artes gráficas a nivel nacional e internacional, que sirvan como fundamento al compartir un enfoque temático, encontrando entre estas ilustración lesboerótica, ilustración postpornográfica, filmes cortos de pornografía feminista y novelas gráficas sobre personajes diversos. Y por último, publicaciones que trabajan sobre conceptos aplicables al proyecto, aportando a la fundamentación teórica de este.

Esto toma en cuenta libros, y artículos que hablan sobre pornografía, teoría queer, feminismo e identidad.

A partir de estos archivos, productos y documentos, se construye una red a la que se puede acudir para respaldar “Historias de Amores y Revolcones” como una producción que no está sola en su género ni en los conceptos que plantea, mas, que se direcciona a posicionar una nueva categoría, es decir, la de la pornografía queer ilustrada, como vehículo para hablar específicamente de los ejes temáticos por medio de los tres cómics que componen el proyecto.

El conjunto de estos antecedentes, a su vez, establecen puntos de partida a tomar en cuenta durante el desarrollo del proyecto, ya sea como referencias a exploraciones anteriores que dieron buenos resultados, o como factores a tomar en cuenta para no reproducir desde posicionamientos demasiado similares. La originalidad, a la hora de plantear la producción, es un factor importante dentro del proceso creativo.

Antecedentes Técnicos

- “Con las Historietas se Come, se Cura y se Educa” de **Julio Neveleff** teoriza sobre el cómic como recurso de comunicación visual, con componentes técnicos y pautas de representación estéticas, que afecta de primera mano los modelos de educación y a la manera de procesar la información a partir de la comunicación visual. Comenta sobre diversas publicaciones de cómic en Argentina, repasando brevemente la historia del cómic sudamericano, su evolución en temas y aplicaciones a través de las décadas, y sus orígenes desde dibujantes españoles, y cómo es a partir del cómic que se ha creado un impacto social, cultural y económico para toda una generación que vivió su influencia directamente. Neveleff analiza, tomando en cuenta la narrativa, las tipologías y el lenguaje visual, el trabajo de algunos artistas de cómic reconocidos en Argentina (dicho sea de paso, todos hombres). Dentro de los artistas y las producciones mencionadas, se encuentran muestras de cómic erótico que señalan los patrones cosificantes y sexistas de la pornografía clásica a los que se busca crear una contrapropuesta.

Se mencionan también: cómics políticos, cómics de entretenimiento, y adaptaciones de cuentos cortos a cómic.

- En el libro “Guía Completa de Ilustración y Diseño: Técnicas y Materiales” de **Terence Dalley**, se exploran las técnicas tradicionales que se han empleado desde la concepción de la ilustración como una disciplina propiamente, y aunque es un libro desactualizado en el contexto actual de la ilustración, brinda información valiosa sobre técnicas diversas, empleo de materialidades e historia de la misma. Funciona como un manual para entender el área desde sus comienzos. A su vez, se consultó también el artículo de 2016 titulado “La ilustración: Dilucidación y Proceso Creativo”, Andrés Menza Vados, el cual esclarece términos en torno a la ilustración, sus medios y la teorización a su alrededor, así como principios del lenguaje visual y el cómo se establecen elementos de diseño en las artes aplicadas actualizadas. Su enfoque es sobre la justificación de la independencia en la ilustración como herramienta de comunicación artística y marca las diferenciaciones de esta área con las de el dibujo

y el diseño. Ambos documentos sirven a la hora de tomar en cuenta las investigaciones y conclusiones de profesionales en el área, con el objetivo de enriquecer la manera en la que se ilustra.

- “Cinematic Storytelling”, de **Jennifer Van Sijll** señala las convenciones representativas que cataloga como las más poderosas para la entrega de información a través de la imagen, ejemplificando ampliamente cada elemento a tomar en cuenta con películas selectas donde variables como la fotografía, el color o los encuadres son recursos importantes para el desarrollo de la historia. A pesar de que esto es aplicable para el lenguaje cinematográfico, a la hora de crear cómic es altamente valioso tener en cuenta estas fórmulas para generar escenas en donde la fotografía, el uso del color y los encuadres amplifiquen la manera en la que se entregan los mensajes.

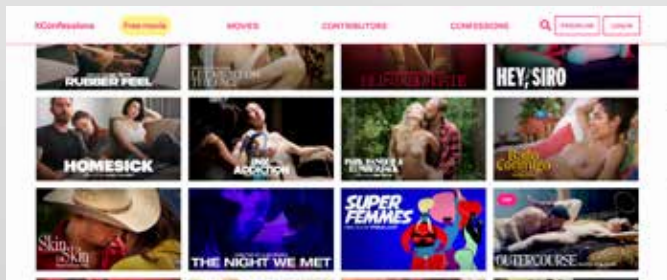
Antecedentes Temáticos

Erika Lust, es una directora, guionista y productora sueca de cine erótico, basada en España. Lust ha sido pionera en la pornografía feminista, tanto en creación como en difusión y educación al respecto. Su trabajo está caracterizado por ser una visión femenina de la erotización y el disfrute, presentando una cara del sexo que hace una revisión del cuerpo, la fantasía, y la afectividad, que ofrecen innovación con respecto a la pornografía convencional, alejándose de los tratamientos violentos y misóginos con los que comúnmente se entiende no solamente la sexualidad si no también la imagen pornográfica.

A través de la estética fotográfica, además, crea un ambiente que se entiende como parte de la experiencia visual. Lust abraza la diversidad de orientación y de prácticas sexuales. Es un referente importante también a tomar en cuenta en representación de relaciones sexual/afectivas sanas, prácticas consensuadas y exploración del deseo a través de una visión positiva del fetiche, además de

involucrar diversidad corporal en edad, etnias y demás condiciones no representadas con frecuencia. A su vez, la atención al detalle de Lust es digna de admirar, y en definitiva, una meta a alcanzar es crear imágenes tan agradables por medio del cómic y la ilustración, como las que Erika Lust crea en sus producciones audiovisuales.

Su plataforma XConfessions es ampliamente reconocida y popularizada dentro de los círculos actuales que consumen porno feminista. En su sitio web, disponible por medio de pago, se puede acceder a un catálogo de filmes cortos o documentales, dirigidos por la misma Erika Lust o alguna otra directora de pornografía feminista que trabaja en su compañía.



Estas producciones están basadas en guiones que se inspiran en confesiones anónimas sobre fantasías o experiencias sexuales que las personas pueden compartir en una sección especial de la página, mensualmente el staff de XConfessions elige algunas de las confesiones para convertirlas en videos de porno en donde un elenco variado y diverso vactúa las escenas que representan los deseos sexuales de su público meta.



Imagen 1 - 2. Interfaz actual de XConfessions.com, la plataforma virtual donde la Directora de porno feminista presenta sus producciones.

El slogan de la plataforma es “By you and Erika Lust”, aludiendo a este carácter participativo que revoluciona la manera de consumir erotismo y crea una nueva dimensión para los espectadores en las que la posibilidad de sentirse parte de una producción pornográfica está añadiendo un placer que resulta novedoso y sumamente ingenioso.



También en la sección de confesiones, a pesar de que no todas vayan a desembocar en una producción, las personas sienten una zona segura para compartir sus fantasías o historias eróticas en un lugar inclusivo y positivo.

El sitio también ofrece información sobre las personas que dirigen, actúan o contribuyen de alguna forma en estas producciones, lo cual marca una diferencia abismal con respecto a la industria tradicional de pornografía, en donde la mayoría de información sobre quiénes son los responsables detrás de cada video es inaccesible o nula. Cada video se acompaña de un comentario de la directora sobre la confesión, el proceso creativo o las motivaciones detrás de cada producción.

La novela gráfica *Cuerpos Sonoros* (2018) de **Julie Maroh** cuenta, en una serie de cómics cortos, distintas historias de amor, erotismo y relaciones sexoafectivas entre personas queer, explorando desde adentro la vida sexual de la cultura LGBTIQP+, recorriendo relaciones poliamorosas, encuentros fuera de lo cisgénero y haciendo un énfasis

Imagen 3. Lust, E. (2018) Imagen tomada del filme corto *Gender Bender*, protagonizado por los actores de porno feminista Kali Sudhra y Dante Dionys, en donde practican roles de género inversos para un juego sexual.

fundamental en la dimensión sentimental de estos relatos. Maroh, de nacionalidad francesa, vio en Montreal una “ciudad muy queer” a la que quería rendir homenaje con esta serie de historias protagonizadas por personas visiblemente diversas, manejando sus relaciones sexuales y afectivas desde diferentes lugares y procesos, con esta ciudad como escenario a grandes rasgos.

Este libro funciona como un exponente directo y actualizado sobre novela gráfica de erótica queer, y dentro de su contenido, también cumple una función educativa, al no solamente estar incluyendo representaciones de sexualidad y género diversas, si no que también abarca historias cuyos personajes son personas de diferentes edades, colores de piel, espiritualidades, etnias, culturas e incluso clases sociales, demostrando que la diversidad se da desde cualquier lugar y que las formas de vivirla no pueden estar encasilladas.



Imagen 4. Portada para la Novela Gráfica *Cuerpos Sonoros* (2018) de Julie Maroh.

Se entiende a la comunidad diversa como una totalidad, por lo cual recorre diferentes espectros dentro de la misma, en los cuales se da a entender que existen muchísimas expresiones distintas dentro de las identidades queer.

Maroh logra tratar los temas de los trasfondos identitarios de sus personajes con total naturalidad, sin tener que recurrir a estereotipos o personificaciones exageradas y dolorosas, lo que se interpreta como un triunfo sumamente positivo para la representación queer y un esquema de planteamiento de sus personajes e historias que se toma como referencia para la aplicación sobre los guiones y patrones de selección de personajes para este proyecto.

La autora representa sus personajes a partir de un estilo de dibujo caricaturesco y naif, muy de su propia marca. Al mismo tiempo, su trabajo es reconocible por un uso de colores rebajados, básicamente en escalas de grises con unos pocos acentos de color. Esta maduración de la imagen y el estilo gráfico, tanto por la estilización de las

de las ilustraciones como por la atmósfera característica de su paleta de color, son ideales a alcanzar y aplicar en esta producción.



Imagen 5. Maroh, Julie (2018) Cuerpos Sonoros. Fragmento de la Historia. Página 89.

- Las ilustraciones y cómics lesboeróticos de **Peo Michie**, ilustradora sudamericana y queer, son un referente a la hora de enfocarse en relatos lésbicos y las relaciones estrictamente entre mujeres, entendidas como un género llamado “wlw”, es decir, “women living women”, en donde se exploran las diferentes capas de la sexualidad lésbica desde la referencia personal. El eje central de sus publicaciones, como los fanzines “World of a Black Teenage Lesbian” (2018) “Gay Dates” (2018-19), o “Spooky Babes” (2018-19), involucra a mujeres lesbianas, y sus relaciones sexuales y amorosas, además de experiencias que recorren la vida de una persona café y migrante.

Estableciendo un punto de partida auto referencial, Michie expone sobre su vivencia como mujer de color lesbiana dentro de un mundo donde la heterosexualidad y la supremacía blanca se imponen como el ideal, por lo que su trabajo frecuentemente involucra a mujeres que se salen de estos esquemas, involucrando diversidad de etnia, cultos, cuerpos y, en especial importante, presenta a personajes femeninos que exploran

exploran las diversas formas de vivir su expresión de género femenina, desafiando el imaginario equívoco de que hay una sola forma de ser lesbiana.



Imagen 6. Michie, Peo (2018) Fanzine Gay Dates, fragmento. Desde su cuenta en Instagram: @peomichie

Parte del sello personal de esta ilustradora es la generación de fanzines y publicaciones pequeñas independientes, en técnicas como la impresión digital o la risografía, de las cuales vende series pequeñas en sus redes sociales, principalmente, plataformas de compras como Etsy o de membresía como Patreon. Su trabajo no solamente funciona como antecedente temático y referencia directa en el área de la ilustración y el cómic, si no que también su manera de plantear estrategias de mercado resulta útil de tomar en cuenta, ya que se comparten públicos meta, esquemas de representación y proyecciones del producto laboral.

Por último, el trabajo de ilustración del artista costarricense contemporáneo Kevin Jiménez, cuyo seudónimo artístico es **Kinky Boy**, es un referente nacional en el cual un artista se posiciona desde la ilustración postpornográfica, explorando técnicas que abarcan desde la acuarela hasta el grafiti, para tratar temas afines a los ejes de la producción, como la disidencia y resistencia LGBTIQP+, la celebración de identidades queer, que aunque su trabajo se enfoca mayoritariamente en hombres gay, no deja de lado a mujeres ni a hombres transgénero, y la diversidad de corporalidades.

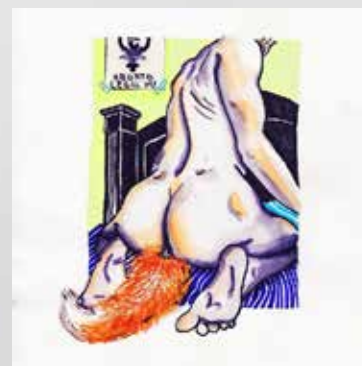


Imagen 7. Michie, Peo (2018) Fanzine Gay Dates, fragmento. Desde su cuenta en Instagram: @peomichie
Imagen 8. Kinky Boy (2018)

Kinky Boy apela al desafío hacia el sistema heteropatriarcal, con un marcado mensaje político, celebra la amplia gama de posibilidades identitarias que ofrece el mundo de los hombres gay, y hace uso del morbo y de la caricatura para acentuar, de manera cómica, los atributos que generan choque y discusión a su alrededor, por su carácter altamente explícito, mas, conciliando a través de la gráfica una estética sumamente agradable e imposible de pasar por alto.

La postporno le abre a Kinky Boy la posibilidad de performar con su trabajo, asumiendo una identidad alternativa y moviéndose siempre, en redes sociales, desde el anonimato, lo cual se plantea como referencia a los alter ego que asumen los hombres gay y queer en plataformas virtuales para conseguir sexo casual con personas que se encuentren dentro de un rango cercano de distancia.



Imagen 9. Kinky Boy (2018)

Antecedentes Teóricos

“Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity”, **Judith Butler.**

Se entiende actualmente como una autoridad a la hora de hablar de feminismo, género y Teoría Queer. Utilizando el psicoanálisis (con énfasis especial en Michel Foucault y Jacques Lacan) como base, además de revisiones exhaustivas de los discursos de activistas feministas y un análisis del movimiento históricamente, Butler plantea, por primera vez dentro del feminismo moderno, al género fuera del binarismo y por ende, las repercusiones sociales y sexuales que generan las identidades de género alternativas sobre la incidencia social y política, entendiendo que el género y sus roles vienen desde una construcción social y no desde la biología. Por “queer”, define también una posibilidad abierta sobre identidad, género y sexualidad, aplicable según su contexto, que desafía la norma y podría denotar revisión de la misma, pasando por áreas como la controversia, lo cual no es estrictamente problemático. Lo queer entonces, al abrir debate de discusión,

está generando representaciones y manifestaciones que forjan el camino para la legitimación de las identidades afuera de las concepciones binarias.

“The Feminist Porn Book” libro de la autora, activista, educadora sexual y directora de cine pornográfico **Tristan Taormino.**

En conjunto con demás teóricas y activistas sobre el trabajo sexual, el feminismo y la pornografía, tales como Constance Penley, Celine Parrenas Shimizu y Mirelle Miller-Young, se teoriza sobre la pornografía feminista como un género emergente que busca cambiar la industria pornográfica desde adentro. Se definen conceptos y características, a partir de una serie de ensayos rodeando el porno feminista, en los cuáles se exploran y cuestionan los niveles y las formas de consumo de pornografía, las identidades diversas y la representación sana e inclusiva de estas, y cómo la sociedad heteropatriarcal hegemónica repercute sobre las manifestaciones popularizadas de pornografía, erotismo y la industria de estos géneros.

Este es de hecho uno de los documentos que más ayudaron a construir puntos de partida para el proyecto, estableciendo lugares reivindicadores para la mujer y las personas queer en el porno, donde la educación sexual se entiende como una prioridad, al igual que la igualdad de condiciones, tratos justos, y el entendimiento de la pornografía feminista como activismo sexual.

Linda Williams

“Film Bodies: Gender, Gendre and Excess”

Explora la pornografía como género cinematográfico y por ende, estético. Analiza los excesos dentro de la imagen pornográfica, y tomando en cuenta tanto al feminismo como al psicoanálisis, repara en la comparación entre la pornografía y el cine de terror por la raíz del disfrute de ambos géneros: la exposición grotesca del cuerpo humano, en función del placer y la fantasía. Considerado un texto que justifica la pornografía como medio audiovisual, y por ende, una expresión de las artes visuales y gráficas.

Héctor Domínguez Ruvalcaba

“De la Sensualidad a la Violencia de Género: La modernidad y la Nación en las representaciones de la Masculinidad en el México Contemporáneo”.

Con base en el modelo de hombría reforzado desde el porfiriato (momento clave de la historia mexicana en donde se establecen los valores nacionalistas más arraigados del México contemporáneo), se cuestiona la masculinidad como sinónimo de el macho, señalando los orígenes de la homofobia, y la fragilidad de un modelo de masculinidad relacionado a la identidad nacional, al verse comprometido por factores como el homoerotismo o el travestismo.

El texto parte desde México, sin embargo, existen correlaciones que pueden aplicarse a una generalización de la masculinidad en Latinoamérica, tomando en cuenta que las construcciones identitarias funcionan en maneras similares, y que México históricamente ha marcado pautas para el resto de América Latina.

Este es un texto clave para la construcción del personaje principal de una de “El Show Drag: Una Historia de Sexo Casual”. Se exponen ideas como lo absurdo que es el peso que la ropa tiene sobre la expresión de género, entendiendo entonces, el cuestionamiento homoerótico de un hombre que se considera heterosexual hacia un hombre travestido. ¿Realmente gusta el cuerpo o lo que se entiende como convencionalmente atractivo es una serie de accesorios y estereotipos?

Susan Song

“Polyamory and Queer Anarchism: Infinite Possibilities of Resistance”

Un texto donde se reflexiona sobre la (de) construcción de las ideas sobre el amor, el erotismo y la responsabilidad afectiva a partir del anarquismo queer, repasando la Teoría Queer de Judith Butler y reinterpretando las relaciones amorosas alejándose de los modelos de la hetero y homonorma.

Apela, lo cual podría entenderse como controversial, a que lo heterosexual funciona también como una condición socialmente construida, ampliando las discusiones desde la Teoría Queer sobre el género.

Se plantean ideas como que las condiciones queer neutralizan asuntos como la jerarquía de género, sexualidad e inclusive influencia política, esto último, ejemplificado claramente con instituciones como el matrimonio.

El rechazo hacia el matrimonio, argumenta, está ligado a un statement metafórico en el cual se rechazan tanto la asimilación del poder del Estado, como las relaciones de jerarquía y poder.

Se estipula que la anarquía queer configura modelos de revolución desde la cotidianidad y acciones pasivas que reconfiguran los modelos sociales desde la disidencia a través de la cultura, la economía y las relaciones interpersonales y familiares.

Ejemplo de esto: entender como un modelo de relación queer familiar podría ser, perfectamente, el lazo entre una persona anarcoqueer y los hijos de una persona más, hacia quienes asume labores de cuidado, crianza y educación, como alternativa a crear una familia “propia” o a reproducirse.

De igual manera, una relación familiar queer podría ser una relación entre dos o más personas que practiquen poliamor, que también, se justifica como una forma alternativa, válida y revolucionaria de establecer relaciones sexoafectivas siempre y cuándo se practique de forma ética, es decir, tomando en cuenta una serie de acuerdos interpersonales que involucran la salud mental, sexual y afectiva de todas las partes involucradas.

Todo esto es aplicable al proyecto en el sentido de que las relaciones que se plantean son queer, y por esto, podemos explorar dentro de estas diferentes modelos de relaciones alternativas a las relaciones monógamas, heterosexuales y dentro del aval del Estado y el status quo.

l

Los textos: Postporno (como parte del libro Barbarismos Queer y Otras Esdrújulas) y Pornoterrorismo, de **Lucía Egaña Rojas** y **Diana J. Torres**, respectivamente, son documentos que ayudan a la hora de concebir la postporno en las artes como una corriente que, según sus implicaciones de disidencia, representación LGBTIQP+, y fundamentos teóricos desde la Teoría Queer y el Feminismo, aportan bases al proyecto, respaldando las posiciones que se manifiestan sobre la inclusión de personajes diversos, prácticas sexuales alternativas, diversidades corporales, y pues, la posibilidad de concebir la imagen sexual explícita como objeto de representación en las artes, involucrando múltiples medios y disciplinas para lograrlo.

En Pornoterrorismo, se narran algunas expresiones de arte postpornográfico a través del performance, resignificando acciones dentro de un marco de choque para invitar al cómo, cuándo y por qué entendemos como “normales” o decentes a las prácticas sexuales mostradas en los medios.

El impacto es una característica del postporno, sin embargo, entendido desde una posición estructurada que lleva a los espectadores a procesar información afuera de las zonas de confort presentes en las hegemonías.

Objetivo General

Crear una serie de historias eróticas queer ilustradas que visibilicen la diversidad y las prácticas sexuales no representadas en el porno convencional, partiendo de los patrones éticos y estéticos que propone la pornografía feminista.

Objetivos Específicos

Objetivo 1

Identificar una serie de perfiles para la creación de personajes queer que representen minorías pocas visibilizadas, según los parámetros de diversidad e inclusión propuestos por la Pornografía Feminista.

Objetivo 2

Crear guiones narrativos que definan historias, escenarios y situaciones a representar a partir de la perfilación de los personajes y las condiciones que estos representan, en donde se muestren relaciones sexuales entre personas queer.

Objetivo 3

Establecer guiones gráficos que permitan el diseño del espacio y la narración visual, haciendo uso de referentes fotográficos y estudios de dibujo.

Objetivo 4

Ilustrar una serie de 3 cómics desde los cánones estéticos de la Pornografía Feminista, presentando historias sobre la sexualidad y vinculación de diferentes personajes queer.

Objetivo 5

Integrar la producción a una propuesta virtual de montaje que obedezca a los criterios de diseño y comunicación, sobre una proyección digital en 3D de la Galería Lola Fernández.

Parte II

Marco Teórico

Para acuñar correctamente el término pornografía queer ilustrada, deben de entenderse primero varias áreas que abarcan desde lo propiamente teórico hasta el campo artístico. Este género en sí, o bien, esta definición que se le está dando, viene a desarrollarse a partir de la producción visual que compone este proyecto, que parte desde la ilustración y el cómic para gestarse y comunicarse visualmente, y desde áreas como el feminismo, el porno feminista, la postpornografía y la teoría queer para su estructura teórico-técnica.

Esto nos lleva entonces a una exploración de todas las aristas mencionadas para una construcción integral, inclusiva y de realidad actualizada, en donde la serie logre comunicar todas estas bases a partir de las cuales se ha ideado, mediante la disposición de las historias y su expresión visual. Para hablar de pornografía queer, debemos hablar primero de feminismo, teoría queer y porno feminista, lo cual nos lleva a definir cómo “porno queer” a una serie alternativa de imágenes sexuales explícitas en donde los sujetos a representar son, por supuesto, queer,

practicando comportamientos sexuales y de género que proponen un entendimiento distinto de los actos sexuales estandarizados, haciendo un énfasis en que también personas reales, más allá de las idealizaciones tipificadas que el sistema nos lleva a interiorizar: personas no blancas, personas gordas, personas cuya vivencia de género no cabe dentro de lo binario, en general, personas que no son comúnmente representadas en la media y por ende, el entendimiento de sus vivencias y sexualidades es nulo o visto solamente desde una hiper fetichización cosificante, donde no se entienden como personas si no como objetos de un deseo excéntrico.

Representar significa ampliar la visibilidad y entonces, también legitimar estas corporalidades e identidades a través de una visibilidad política (Butler, 1990), y así pues, crear imagen pornoerótica donde las personas queer podemos identificarnos, entendernos y disfrutarlos, se convierte en materia de carácter sumamente personal y también político para un colectivo de individuos históricamente discriminados y marginalizados.

Ahora bien, para entender la naturaleza del proyecto a partir de la ilustración y el cómic, se investiga sobre cómo las narraciones visuales son maneras efectivas de emitir series de mensajes y situaciones en donde la expresión de la imagen puede comunicarnos sin estricta necesidad de usar texto. A final de cuentas, esta es una serie de producción visual, por ende, las maneras en las cuales se entiende y trabaja la imagen deben obedecer a un orden lógico dentro de los recorridos ópticos que nos ofrece la lectura de estas historias, las relaciones entre el color y sus contextos dentro de la narrativa, y las secuencias entre imágenes que nos permiten entender cada historia por separado con su secuencia lineal, y en conjunto como parte de una misma temática y estética.

Historias de Amores y Revolcones es una expresión de disidencia para con el sistema desde la identidad, la sexualidad y la academia artística. Una producción para la cual una de las motivaciones más grandes es demostrar que se puede no calzar con la hegemonía y aún así, crear discursos y también productos visuales dignos de atención y validación.

Pornografía Feminista, Postporno y Teoría Queer.

En una sociedad donde la educación sexual es casi nula, o enfocada por completo en el placer y la satisfacción únicamente del hombre, en donde la pornografía funciona como órgano educacional para millones de personas al rededor del mundo... las prácticas sexuales, representaciones de corporalidades e inclusión de diversidad en cuando a género y sexualidad que se presentan en la pornografía debe cambiar. El hecho de que la pornografía sea una industria millonaria es prueba de que la mayoría de personas quieren ver imágenes pornográficas, lo admitan abiertamente o no (Taormino, 2013). No podemos destruir las cosas que deseamos cambiar, más, podemos hacerlas evolucionar hacia lugares que realmente reflejen aquello que nos ha creado suficiente ruido como para quererlo desafiar. Para este punto, está ya bastante claro que ser feminista y a su vez, trabajar con medios de arte gráfico, es entendido como un buen lugar para aportar, por medio de las producciones visuales que se estén gestando, a educar a través del arte, divulgación y por supuesto, su contenido.

Crear arte queer, así como también, arte feminista, significa trabajar en transmitir por medio de este, información que ayude a neutralizar las ideas de impacto, generadas por el desconocimiento y las concepciones erróneas, al mismo tiempo que brindar una representación certera y confiable para todas las identidades que existen en las amplias gamas de la sexualidad y el género. Por otra parte, crear arte pornográfico se puede entender quizás como una expresión cuyas justificaciones son más libres, entendiendo como la principal de estas, lograr, a través de la imagen y sensaciones provocadas a partir de esta, excitar e incitar al deseo sexual.

La creación de pornografía feminista busca conciliar ambas motivaciones, con el fin de educar, representar, y excitar, todo en una misma producción. A la hora de deconstruir las maneras hegemónicas de asimilar la pornografía, nos estamos acercando a las maneras en las que podríamos explorar la sexualidad sin estas intervenciones sobre nuestros imaginarios de disfrute y placer.

Desde su aparición en los 80s, la pornografía feminista es una respuesta a la limitante imaginación sexual de la pornografía tradicional (Taormino, 2013). Con el porno feminista se piensa desde las visiones de placer femenino, queer y no binario, se hace uso de la imagen erótica explícita para educar sobre las diversidades, y basándose en la ética laboral y condiciones de trabajo sexual justas, se crea una industria alternativa dentro de la industria pornográfica donde el producto se diferencia a nivel ético y estético de la pornografía que se comercializa comúnmente.

La porno feminista es un medio seguro para representar sexualidades disidentes, desde la cual se establecen definiciones políticas como punto de partida a la hora de trabajar con la imagen erotico-pornográfica, la inclusión prácticas poco representadas y la amplia gama de diversidad que podemos encontrar en el espectro queer. Es también requerida la revisión de lo que se entiende por imagen explícita para poder sostener un discurso consecuente entre las imágenes y sus significantes. La repercusión de estos valores para la producción se aplica directamente al cómo se construyen personajes e imágenes.

No tendría sentido decir que se va a trabajar imagen queer y que todos los personajes sean blancos u obedezcan a los cánones de belleza europeizados, o solamente crear imagen pornográfica con cuerpos delgados e idealizados. Así como tampoco tendría sentido llamarle queer y que solamente se representaran cuerpos cisgénero, o identidades binarias, o prácticas sexuales que sigan reproduciendo patrones hetero, sin erotizar más partes del cuerpo que los genitales.

Aún así, la que se presenta para esta producción es a penas una pincelada muy ligera en torno a la diversidad queer en su totalidad. No se representan, por ejemplo, cuerpos discapacitados, ni personas intersex, ni relaciones no-monógamas, ni relaciones donde una o más personas están dentro del espectro asexual... esto por llamar únicamente algunas de las identidades y corporalidades que aún no cuentan con legitimidad mediática.

Una proyección para un futuro sería poder cambiar esto. Por lo pronto, para representar unos cuantos espectros de la sexualidad queer, se debe evidenciar que el placer sexual no está ligado a una idea de rol o expresión de género. La legitimación de la sexualidad y el género desde la hegemonía nos ha dictado, por generaciones, ideas sobre lo que es normal y necesario, y las personas aceptan estos modelos sin reflexionar ni criticar el por qué se encasilla un orden social vertical. La postpornografía propone una visión y una vivencia de choque, que nos haga recordar nuestra condición carnal y sexual, nuestro deseo.

Esto resulta un buen lugar para posicionarse puesto a que, a pesar de querer representar condiciones identitarias y expresar universos emocionales -lo que comúnmente suaviza la imagen explícita y justifica su diferenciación de pornográfica a erótica-, no se busca dejar de lado una representación del deseo sexual desde la fantasía y el disfrute. Esto quiere decir que no se busca romantizar el acto sexual, si no, mostrarlo, tal y como puede ser para las personas diversas, con a penas unas muestras de sus muchísimas variantes posibles.

Para la Teoría Queer, las identidades sexuales y de género y la forma en la que se expresan o diversifican corresponden a una construcción social, lo que significa también que, biológicamente, no existe tal cosa como una predisposición a un rol de género o a un determinado comportamiento o patrón de gustos e intereses acondicionado por nuestros genitales, no puede afirmarse que un género sea producto únicamente de un sexo (Butler, 1990). Mas, sí se afirma que la educación y nuestro contexto sociocultural se encargan de permear las maneras de comportamiento aceptadas y normalizadas.

Los roles de género se aprenden, y son distintos dependiendo de la sociedad en la que vivamos, no pueden estandarizarse así como no puede estandarizarse una única vivencia femenina globalizada, lo mismo para las expresiones del machismo heteropatriarcal o las condiciones de existencia y representación queer. No funciona de igual manera ser queer o ser mujer en Latinoamérica que en Europa, o en Oriente Medio.

Los roles de género se nos inculcan de acuerdo a nuestro contexto social, cultural y político, por ende, pueden desaprenderse, o desafiarse, lo cual va a ser un trabajo más o menos sencillo dependiendo, también, de la sociedad en la que vivamos.

Esto nos lleva a la reflexión: ser visiblemente queer y activamente disidente, es un privilegio. Y cuando, como individuos, podemos reconocer que tenemos un privilegio, la única manera ética de abordarlo es aprovecharse de este privilegio sistemático para crear revolución. Crear pornografía feminista ilustrada por medio de cómics es una forma personal de aplicar resistencia, hacia muchos de los sectores que entiendo como conflictivos.

Si el feminismo no solamente representa a la mujer, si no que también a todas las personas cuya identidad sexualidad o de género no se encuentran visibilizados en el status quo del heteropatriarcado, o cuya identidad, con todas sus implicaciones de clase o etnia, no es favorecida dentro de un modelo de sociedad, feminista represente corporalidades e

identidades comúnmente entendidas como minorías.

Revolucionar, resignificar y reivindicar la imagen erótica explícita hacia el cuerpo propio y el cuerpo de otros a quienes también el sistema les oprime por no calzar con la hegemonía, y esta es una de las bases más sólidas sobre las cuáles se construye la posición como artista visual con respecto a la temática que se está abordando.

Para el planteamiento de este proyecto se establecen personajes que experimentan el lesboerotismo y el homoerotismo según patrones no estandarizados. Por ejemplo, según la homonorma, se espera que en las relaciones sexuales entre dos hombres, aquel que sea “visiblemente más femenino”, despectivamente catalogado en Costa Rica como “loca” o “playo”, sea el que asuma el rol sexual pasivo, mientras que el rol activo se considera una posición superior por representar la masculinidad hegemónica. En El Show Drag: Una Historia de Sexo Casual, donde hay sexo homosexual, es el hombre que hace drag el que es visiblemente feminizado y asume el rol activo.

También, el hombre que está siendo penetrado es el primero en obtener un orgasmo, un hecho sencillo y sumamente específico que representa un cambio grande con respecto a la pornografía gay tradicional. Funciona igual para las relaciones entre mujeres, donde se espera que la que asuma el rol pasivo es aquella cuya feminidad se ve más anulada, categorizando entonces a las mujeres lesbianas únicamente como ultra masculinas o ultra femeninas, anulando todos los lugares intermedios o las posibilidades de disfrutar de prácticas sexuales más allá de estas concepciones. Todo esto puede ser complicado de comprender para una persona cis/het que nunca haya experimentado cercanía con personas queer, ya que desafía inclusive las normas de la normalidad dentro de la heterosexualidad, y el porno feminista representa una zona segura para explorar estas áreas que del todo no son comúnmente representadas en la media porque representan modelos demasiado chocantes para quienes no quieren reconocer que viven en privilegio por sus condiciones cis/het. Acuñar la pornografía queer es una tarea a la que a penas se está aproximando en esta producción.

Es necesaria más investigación, más producción y más visibilidad, para convertir este género en una realidad. Es posible que esta sea un área más ampliamente explorada en producciones a futuro, considerando este un primer acercamiento a un posicionamiento político y artístico propio, y eventualmente, colectivo.

El Cómic y las Narraciones Visuales.

El cómic es un vehículo certero y popularizado para la narración visual. Este medio visual se compone de narraciones icónicas que se sirven del texto -en muchos casos- para contar historias en las que se involucran personajes o escenas que transmiten mensajes específicos. Es por medio de las viñetas y los espacios físico-temporales que se logra el efecto de continuidad en las historias y entonces puede desarrollarse toda una narración, con un fin establecido.

Es por medio de las viñetas y los espacios físico-temporales que se logra el efecto de continuidad en las historias y entonces puede desarrollarse toda una narración, con un fin establecido. El cómic, como expresión para la narrativa visual, representa una variable clave para el desarrollo de esta producción, ya que es el medio a partir del cual se generan las imágenes para el proyecto.

El cómic que conocemos popularizado en los medios y de fácil acceso viene desde las concepciones norteamericanas, sin embargo, las expresiones modernas y actualizadas de este arte se nutren desde otras áreas de producción visual como lo son el estudio fotografía en las producciones audiovisuales, así como referentes de diseño espacial desde el manga japonés, cada vez más aplicado por artistas e ilustradores nivel mundial que están trabajando cómic en el presente.

Para crear un cómic que entregue los mensajes tanto visuales como narrativos satisfactoriamente, deben planificarse en base a conocimientos de comunicación visual los encuadres entre texto e imagen, la forma en la que se busca organizar la disposición de la lectura y el recorrido visual, y el contenido que pueda aportar el uso del color, tal y como se aplicaría como cualquier otra arte gráfica.

Como en todas las artes, se entiende que estos son patrones importantes a seguir para la creación de contenido visual exitoso. Estos procesos se asimilan como una manera estándar, sin embargo, no existe tal cosa como una receta específica a seguir para la creación de cómics, siendo esta una expresión cultural y sociolingüística, su desarrollo está en constante evolución, y las maneras de crearlo se pueden diversificar a antojo de sus creadores.

Históricamente, el cómic se ha utilizado para educar y entretener a personas de todas las edades. Estos son sus dos propósitos mayoritarios y más popularizados. Tomando esto en cuenta, se busca, a través de la creación de cómics eróticos, entretener a un público queer y educar a un público que está afuera de lo queer. Los patrones de representación para una población son los mismos que se aplican a la educación de la otra.

Ambos propósitos conciliados a través del cómic pornográfico. Los procesos de legitimación en la cultura que tiene actualmente el cómic permiten a los artistas contemporáneos explorar este medio a partir de diferentes condiciones aplicables según el contexto y la intención del artista, tanto desde expresiones académicas como más experimentales.

A la hora de asumir la labor de crear cómics, surgen en el proceso creativo posibilidades que antes no se habían tomado en cuenta. Solamente a la hora de ocuparse en la creación de las historias es que realmente se entiende cómo pensar entre secuencias lineales-visuales y la aplicación creativa del uso

y el diseño del espacio. Por ejemplo, luego de terminar la creación del primer cómic en la producción, es decir, el que involucra a una drag queen, la retroalimentación con respecto a los resultados coincide en que la estructura espacial y de encuadres resulta mucho más rígida de lo que se tenía tomado en cuenta.

Esto abre la posibilidad a una exploración más libre y experimental a la hora de diseñar las ilustraciones y su distribución en la cuadrícula. La construcción de las cuadrículas y la libertad de los encuadres del manga se tomó como referencia, principalmente, en el diseño espacial de “La Fantasía: Una Historia de Masturbación”, donde se puede notar una diferencia en la fluidez narrativa con respecto a las dos otras historias que componen la producción. El manga rompe los esquemas visuales occidentales en la narración visual, siendo el ejemplo más obvio la disposición de las burbujas de texto en orden inverso a como se lee en occidente (el manga se lee de derecha a izquierda), más, también dándole un uso dinámico a las maneras de diseñar el espacio y los encuadres en las composiciones.

Esta es una posibilidad que ahora se entiende como aplicable con el fin de evitar la rigidez en la estructura y el aprovechamiento creativo tanto de las cuadrículas como de las ilustraciones. Este aprendizaje, entre teórico y empírico, pudo aplicarse entonces al diseño espacial de una de las historias, tomando en cuenta nuevas maneras de concebir las imágenes. No existen límites dentro del planteamiento de un cómic, por lo que las referencias son vastas.

Para el diseño satisfactorio de cualquier narración visual, se debe establecer primero un guión que sirva como esquema general sobre qué va a pasar en la historia, qué lugares van a componer los escenarios donde se desarrolle la misma, y qué personajes van a protagonizarla. Una vez establecido el contenido, se puede proceder a distribuirlo entre las páginas, en caso de tener un número específico para el desarrollo. Por medio de esta planificación se puede asegurar que la comunicación visual sea efectiva. Los bocetos y estudios son importantes. Con base a esto, se planificó una metodología dividida en fases que permite establecer los procedimientos

técnicos que se requieren para llevar el proceso de producción a cabo, de forma ordenada, mas, dejando un espacio abierto para el proceso creativo, que en el caso personal, funciona de maneras difícilmente explicables o aplicables a una receta.

Esta producción, en este sentido, ha significado un reto que revisa y revoluciona las maneras que hasta el momento he tenido para la creación de cómics, fuera del aval académico. Todo esto corresponde a una investigación sobre cómo hacer cómic, aplicable y entendible únicamente de la mano con el desarrollo del proyecto.

La Ilustración como expresión de las Artes Gráficas

Las discusiones a su alrededor de la Ilustración se han ampliado y diversificado, por ende, sus definiciones, alcances, medios y posibilidades plásticas son cada vez mayores y más prometedoras para una generación de jóvenes artistas cuyo interés gráfico se centra en el dibujo y la ilustración.

Las artes gráficas y las aplicaciones modernas de las técnicas pictóricas permiten distintas posibilidades metódicas de soporte, donde coinciden lo pictórico y lo gráfico para generar producciones visuales con valores estéticos y de diseño.

Globalmente el trabajo de ilustradores está llegando a nuevas audiencias, lo que revaloriza la ilustración como trabajo creativo con posibilidades comunicativas abiertas. La maduración del lenguaje gráfico propio ha sido una exploración que aún no se considera finalizada. Aplicar los conceptos de la formación pictórica a un estilo ilustrativo, a pesar de haber sido el ideal académico al que siempre se aspiró, es un proceso que lleva formalmente gestándose del 2017 hasta el presente, y que seguirá evolucionando a través de los años. Los lugares desde los cuales se gesta el proceso personal de ilustrar convergen el énfasis en la fluidez del dibujo, que viene desde la gestualidad del boceto para luego ajustarse al detalle, y una forma de aplicar el color desde la formación pictórica.

A la hora de colorear, se busca crear contrastes y espacios de la misma manera que se estructuraría la construcción del color en cualquier otra área pictórica. A lo largo de estos años de auto gestión como ilustradora, he aprendido esquemas de representación y estilos que ese han convertido en marcas personales, como el tratamiento de los fondos desde una simplificación y estilización, que a veces lleva a anular los escenarios para reemplazarlos por módulos de diseño, o un énfasis en el uso de colores como rosados y amarillos, lo cual es una constante en diferentes trabajos que he desarrollado. Existe cierto gusto en no buscar representar formas perfectas o idealizadas.

Definitivamente, el interés no se centra en que el dibujo sea estrictamente meticuloso, las imperfecciones y caricaturizaciones abren posibilidades expresivas que resultan mucho más interesantes que el realismo. Para Historias de Amores y Revolcones, se busca un punto intermedio entre la estilización del dibujo formal y la caricatura.

Ilustrar el día de hoy es mucho más sencillo de lo que era hace unos cuantos años. Esto es una reflexión personal que viene desde la globalización en las redes de artistas que se ha consolidado virtualmente en años recientes. La virtualidad ofrece al ilustrador múltiples plataformas informales de difusión como Instagram o Twitter, que aunque no están enfocadas específicamente en contenido artístico, se han convertido en herramientas poderosas para la socialización del trabajo de las personas creativas desde distintas áreas, e inclusive brindan la posibilidad de redireccionar a portafolios virtuales a partir de los cuales nacen numerosas fuentes de trabajo freelance e incluso de empresa.

Para mi proyecto de ilustración personal, denominado Geminii Clowd, principalmente Instagram, y en un segundo lugar, Twitter, han funcionado como redes sociales en las cuales se me permite socializar mi trabajo con un alcance amplio tanto en cantidad como en alcance más allá de las limitaciones del idioma o las fronteras. Esto me ha ganado seguidores y clientes tanto a nivel regional como internacional, lo cual no hubiese sucedido,

de forma orgánica, hace unos 15 o 10 años -inclusive menos-. Estrategias de comunicación virtual tan sencillas como un hashtag pueden marcar una diferencia de alcance exponencial, sin tener que invertir dinero en publicidad o tiempo en curaduría externa.

Esta es una ventaja que ha aportado a la rápida legitimación de la ilustración como arte, entendido como una oportunidad sumamente provechosa para mi generación. No solamente se revoluciona el medio y la legitimación, si no también el mercado y la exposición, existiendo plataformas, como Patreon, una que es utilizada actualmente por miles de ilustradores a nivel global, enfocadas en la generación de contenido mensual personalizado para el cual los suscriptores pagan diferentes cuotas dependiendo de su situación económica.

Es un hecho que el futuro de quienes nos formamos para el trabajo creativo actualmente es muy emocionante y ciertamente reconfortante, al entender cómo nuestra área de conocimiento está experimentando una revolución.

**Metodología:
Principios Metodológicos.**

La estructura metodológica para esta producción se basa en un modelo de investigación artística conocido como investigación basada en las artes, o bien, *practic-based research*, donde la producción en sí es el eje principal de acción para el desarrollo de la investigación que se lleva a cabo. *Historias de Amores y Revolcones* es un proyecto experimental donde se toma prestado de la pintura, del dibujo, la fotografía, las teorías de género, las luchas LGBTIQP+, la experimentación social-cultural y la mera práctica -tanto como artista emergente y como persona queer- para crear una producción de cómic pornográfico que explore disidencias sexuales desde parámetros que hagan sentir a estas personas disidentes realmente incluidas en estas demostraciones sexuales, y no simplemente fetichizadas.

Es por ende también un trabajo que busca comunicarse específicamente, de tú a tú, con las poblaciones queer. Todo esto dentro de un marco académico-institucional: claramente es materia de formulaciones teóricas más

flexibles, subjetivas y empíricas. El proceso, muchas veces, no es racional, ya que, al estar tan vinculado con una experiencia humana y subjetiva, se busca que esta investigación sea algo que realmente pase por el cuerpo, tanto desde lo propio como desde lo colectivo más cercano. El género metodológico anteriormente mencionado sostiene la práctica, es decir, el darse a la tarea de generar producción artística, como el insumo de investigación.

La racionalización del del proceso creativo en pasos y fases intenta mantener la fidelidad máxima al cómo se gesta este realmente, mas, no es cierto que una totalidad del proceso obedezca a estos pasos, ya que, en ocasiones, el quehacer artístico se desarrolla de manera más libre y lúdica, fomentando una relación simbiótica entre la práctica y la teoría, y siendo la práctica creativa el factor fundamental para la investigación. Un ejemplo de esto es el hecho de que las historias y personajes estén fuertemente influenciados por personas y experiencias reales, algunas personales y otras compartidas a mi por amigos y personas conocidas, siendo una especie de

ficción basada en la realidad que busca apelar a quien sea que se identifique. El desarrollo del proyecto sigue entonces estas diferentes etapas de producción que se entienden como pasos para llegar a los resultados finales. Estas fases, sin embargo, son agrupaciones de procedimientos para llegar a distintas partes del proceso de producción, lo que significa que en ocasiones pueden llegar a mezclarse. La proyección de las fases se da a partir de un orden lógico al que se busca ser fiel, mas, el proceso creativo puede desafiar esta lógica a veces.

Por ejemplo, tomando específicamente el caso de El Show Drag, luego de planificar algunas ideas generales sobre el personaje, habiendo ya decidido que se quería representar una historia sobre un hombre que practique el travestismo, tomando inspiración de haber conocido a varios transformistas que se presentaban en un bar gay de San José al que frecuentaba en ese momento, y sin haber pensado en cómo se iba a ver el diseño de este personaje, entre inventado y real, se tomaron fotografías conjunto a un modelo, como lo estipularía

la Fase 1.3, y a partir de estas se creó el diseño final del personaje. Esta es una ocasión en la que el proceso creativo se manifiesta de una manera a pesar de no ser el orden ideal que se planteó en un principio, sin embargo, resulta igual de válido.

Las Fases de la Metodología funcionan como una forma ordenada y certera de establecer los métodos para el desarrollo del proyecto. Las Fases 1 y 2 son las que corresponden a la parte de producción más extensa del proyecto, en la cual se planifica qué y cómo va a hacerse, los factores a tomar en cuenta para que en efecto, se logre satisfactoriamente, y los elementos que corresponden propiamente al quehacer de ilustración y coloreo, mientras que la fase 3 y 4 se centran en la resolución del montaje y la presentación virtuales.

Metodología:**Fases y procedimientos****Fase 1 (F1), Planteamiento y Producción.**

Fase para planteamiento inicial y afinación a partir de bocetos, comprendiendo diseños de personaje, y guiones narrativos y gráficos.

En esta fase, y obedeciendo a las definiciones, convenciones de representación y fundamentos técnicos establecidos desde los capítulos del Marco Teórico que corresponden al Cómic y Las Narraciones Visuales y a La Ilustración como Expresión de las Artes Gráficas, se planifican las historias que forman parte del proyecto según las siguientes pautas:

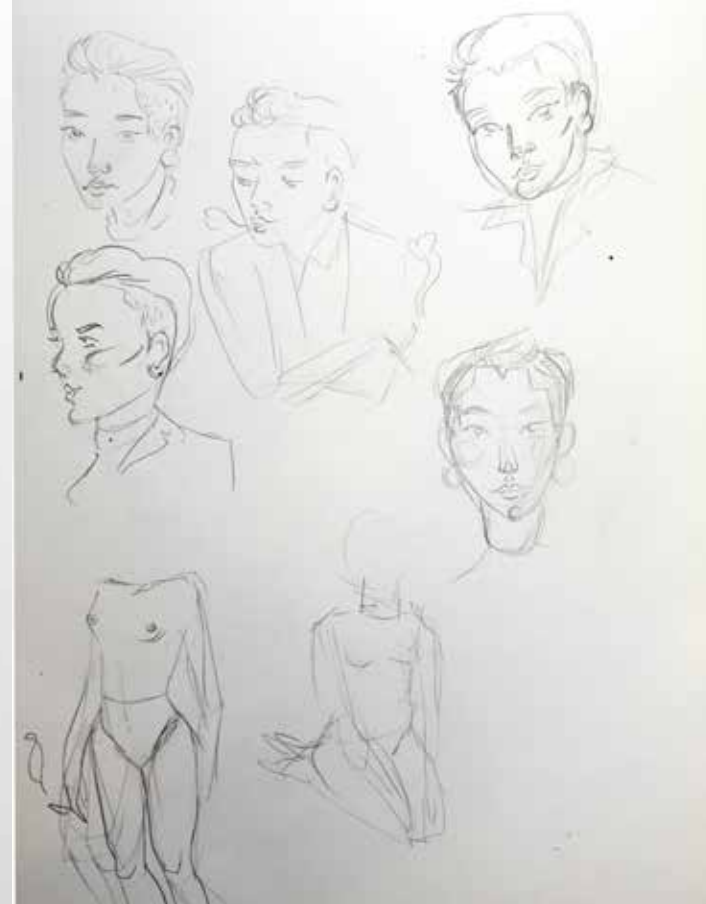
F1.1: Perfilación de Personajes.

Se prioriza la perfilación de los personajes a representar ya que estos condicionan el desarrollo de las historias que protagonizan: El cómo se ven los personajes va a decir mucho sobre quiénes son y que papel juegan.

La creación de estos personajes ficticios parte de la inclusión queer ya socializada anteriormente desde las posiciones de disidencia sexual y de género que incluye la porno feminista, buscando que cada personaje refleje valores de inclusión. El diseño de los personajes cabe dentro de esta fase. En otras palabras: basado en experiencias personales y gustos propios, se busca representar a personas que no se vean heterosexuales. No hay demasiada ciencia detrás de eso, más que comportamiento social aprendido.

Primero, se establece una serie de ideas por escrito con qué se quiere representar y en general, la forma en la que se imagina al personaje. Después, se pasa a la realización de bocetos hasta lograr un diseño y una estética que resulte agradable y que tenga coherencia dentro de la perforación tanto de las características del personaje como de la historia. Una vez teniendo decidido cómo va a verse cada personaje, se puede proceder a realizar los bocetos generales que van a construir las imágenes y la narración visual.

CLM
OW 1
2021





Imágenes 12 y 13. Perfil de personajes.

F1.2: Guiones Narrativos.

Es aquí donde se idea el hilo narrativo para cada historia. Una vez habiendo ya imaginado y dibujado cómo se van a ver los personajes de cada historia, se establecen las escenas, situaciones, escenarios y especificidades que conforman cada relato. Esto se da a partir de ideas generales que involucran tiempos, espacios y sensaciones que conforman la construcción de la historia. A la hora de escribir los Guiones Narrativos, se tienen ideas puntuales de qué y cómo se busca representar cada situación, por lo que, se entiende esta parte del proceso como fundamental para comenzar a imaginar y planificar las escenas que más adelante van a ser plasmadas en el papel.

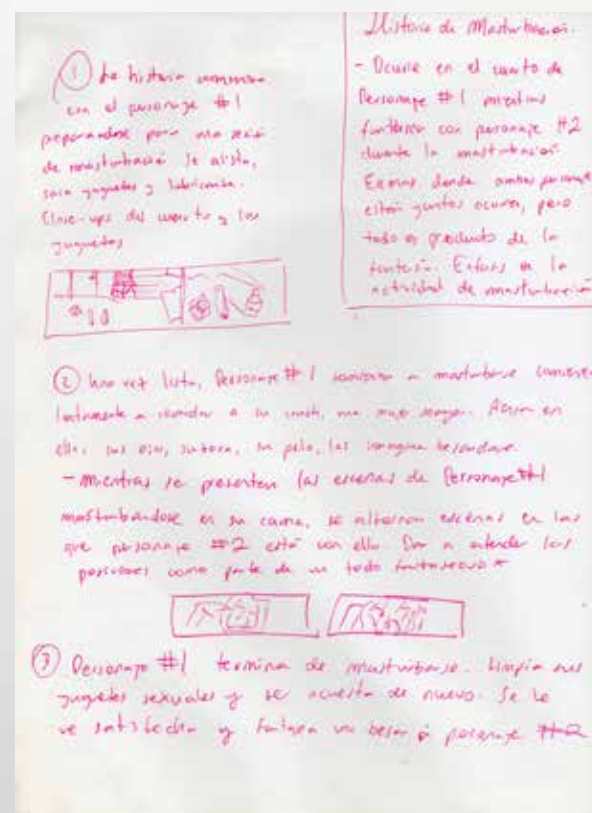


Imagen 16. Guión Narrativo para La Fantasía.

Historia No. 1, el romance lésbico entre dos mujeres obligadas a estar lejos. Dos mujeres, pareja interracial. Ambas ~~son~~ exploran distintos espectros de la feminidad y el lesbianismo. No existe una única forma de ser lesbiana. Una de las protagonistas vive lejos, se conocen de mucho antes, han sido amantes por un buen tiempo. La historia toma lugar un fin de semana donde ambas comparten en una habitación luego de mucho tiempo de no estar juntas.

Primera parte, el reencuentro. Quisieron verse en un café donde una de ellas espera con impaciencia. Entretanto, revisa fotografías, lee mensajes, se succiona los dedos. Luego de un rato, sale por un cigarrillo y la ve en la distancia. Corren la una a la otra, se besan y abrazan.

Segunda parte, el paseo. Tomadas de la mano, pasean por el parque y la ciudad. Se besan con cariño. Están visiblemente felices. Eventualmente caminan hacia el lugar de sospecha. Toda esta parte es breve, resumida en escenas puntuales.

Tercera parte, la casa de misi. En el cuarto se besan. Hacen el amor por primera vez en mucho tiempo. Entoque en suavidad y masturbación, luego usan un strap on. Cuando terminan se abrazan y besan. Duermen.

Cuarta parte, lo inevitable. En la mañana se bañan y luego desayunan. En un patio, mientras una de ellas toma, se ponen tristes hablando de cómo es triste estar lejos y lloran juntas. Se abrazan. El cómic termina con un encuentro en el cuarto, y en el escritorio dos boleros de avión, con la leyenda "ojalá no se tuviera que ir nunca".

Historia no. 2, La historia de una drag queen y su fan enamorado. Dos hombres. Desafío a la masculinidad ~~masculina~~ hegemónica. Un hombre que expresa su feminidad como "activo" y un hombre considerado "menos loca" como "pasivo", rechazando también la homonormia.

Primera parte, el prólogo. La Drag Queen se prepara y maquilla para una presentación, énfasis en la transformación. Se maquilla, se coloca la peluca, se siente bello en su proceso de belleza. Todo esto lleva coquetería y picardía.

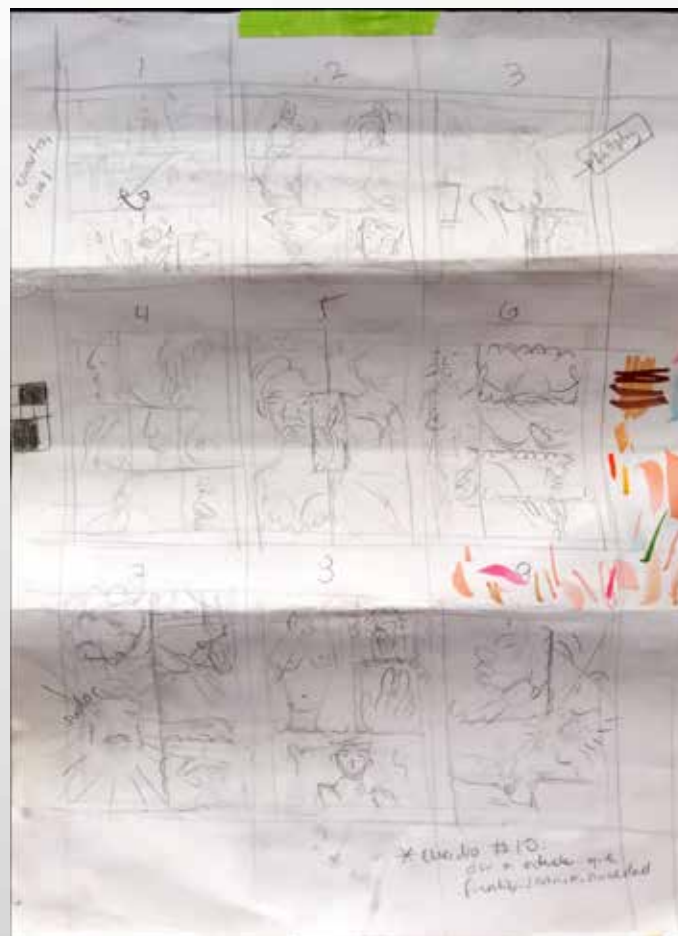
Segunda parte, el show. Una vez lista, la drag se presenta en un bar (un lugar tipo Open Mind en La Galleta de la Amargura). Hay un público animado, un polo, meseros con cocteles. La Drag está haciendo un show increíble y dándolo todo en el escenario. Aquí es donde el fan enamorado, un chico guapo, Varonil y bien fornido se fija mucho en ella.

Tercera parte, la seducción. Luego del show la drag saluda al público, se une a la fiesta. El fan le compra un martini, intercambian miradas. En el baño, luego, se encuentran. (In vo lucrar espejos) Puede que aquí haya una escena de masturbación mutua. No se tocan aún. La drag se lleva a su fan al camerino donde ocurre toda la primera parte.

Cuarta parte, el coito. En el camerino, el fan le da sexo oral a la drag. Se van desnudando, tocando, besando. La drag hace el rol activo. El coito es ~~masculino~~ apasionado. Se divierten y rien. Terminan desnudos, entre ropas sueltas, fumando un cigarrillo y compartiendo un beso.

F1.3: Guiones Gráficos.

Es aquí donde se establece el diseño del lenguaje gráfico. Las imágenes se construyen a partir de bocetos y referencias imaginarias. Se realizan algunos esquemas de dibujo en hojas aparte y se dibuja directamente sobre el papel, en grafito o con bolígrafo, de forma muy general, para entender cómo se va a direccionar cada escena. Una vez lograda una imagen general, se procede a dibujar más a detalle sobre el papel donde ya se va a pasar en limpio cada página, utilizando brush pen y pincel con tinta china, para lograr el arte lineal. Es un proceso muy lúdico en el que la idea viene siendo, simplemente, trasladar las ideas iniciales desde la imaginación a un boceto sencillo, para luego construir más a fondo a la hora de hacer las ilustraciones finales. Es en esta parte, también, donde se toman las decisiones sobre la exploración de la retícula y los encuadres, para lograr los acentos gráficos y la dirección narrativa que se busca plasmar.



Fase 2 (F2): Coloración.

Fase en la cual se procede a establecer la paleta principal de cada historia, y a aplicar color.

Haciendo uso de las herramientas estructurales obtenidas en la F1, se procede a trabajar en el diseño de color de los cómics. La coloración de cada cómic se hace a partir de marcadores de ilustración, específicamente, de las marcas: Copic, Prismacolor y AD Marker.

La concepción del color se da de manera diferente para dos de las historias con respecto a la última, para El Reencuentro y El Show Drag, el color se planifica a partir de un esquema general de paleta de colores con la que se pretende evocar diferentes sensaciones y acentuar los atributos de cada historia a partir de la psicología del color, lo que significa que estos cómics tienen una paleta definida de colores predominantes que obedece a las temáticas que se abordan:

El Show Drag tiene un encuentro de sexo casual con un fan que conoce esa noche, se entiende como la historia de contenido pornográfico más chocante, por lo que su paleta de colores se compone de colores cálidos, con amarillos y naranjas vibrantes, rojos intensos, distintos tonos de rosado y tonos en celestes y azules para rebajar la intensidad visual. Esta historia requiere de un diseño de color saturado y llamativo,

porque esta es la personalidad de su personaje principal y también, la dimensión emocional a la que se busca apelar. El Reencuentro, en la cual dos mujeres sostienen una relación larga a distancia, se compone mayoritariamente de tonos rosados y lilas.

Esto según la generalización de que estos colores corresponden al género femenino, mas, también porque son colores que evocan sensaciones de ternura, cierta fragilidad y calma (de nuevo, concepciones que se le ponen encima a las mujeres). El humor general de esta historia es cariño y dulzura, por lo que una paleta de colores que reflejen esta sentimentalidad es prioritaria. También se hace uso de bloques de color en tinta negra únicamente.

Para La Fantasía, la paleta de colores fue mucho menos premeditada, se buscaba, simplemente, utilizar colores llamativos y frescos, que dieran un aire juvenil y dinámico. Con respecto al diseño de personaje, se buscaba añadir cabello de colores fantasía a la personaje principal. Esta coloración fue mucho más orgánica, y sin buscarlo, predominaron verdes y morados.



A continuación, se estarán adjuntando las imágenes finales para cada historia, en una proporción de dos imágenes por página. En total, cada historia tiene 10 páginas ilustradas, por ende, es un total de 30 imágenes por presentar. En orden, se disponen aquí de la siguiente manera:

1. El Show Drag: Una Historia de Sexo Casual
2. El Reencuentro: Una Historia de Romance Sáfico
3. La Fantasía: Una Historia de Masturbación

Imagen 22. Paletas de color.



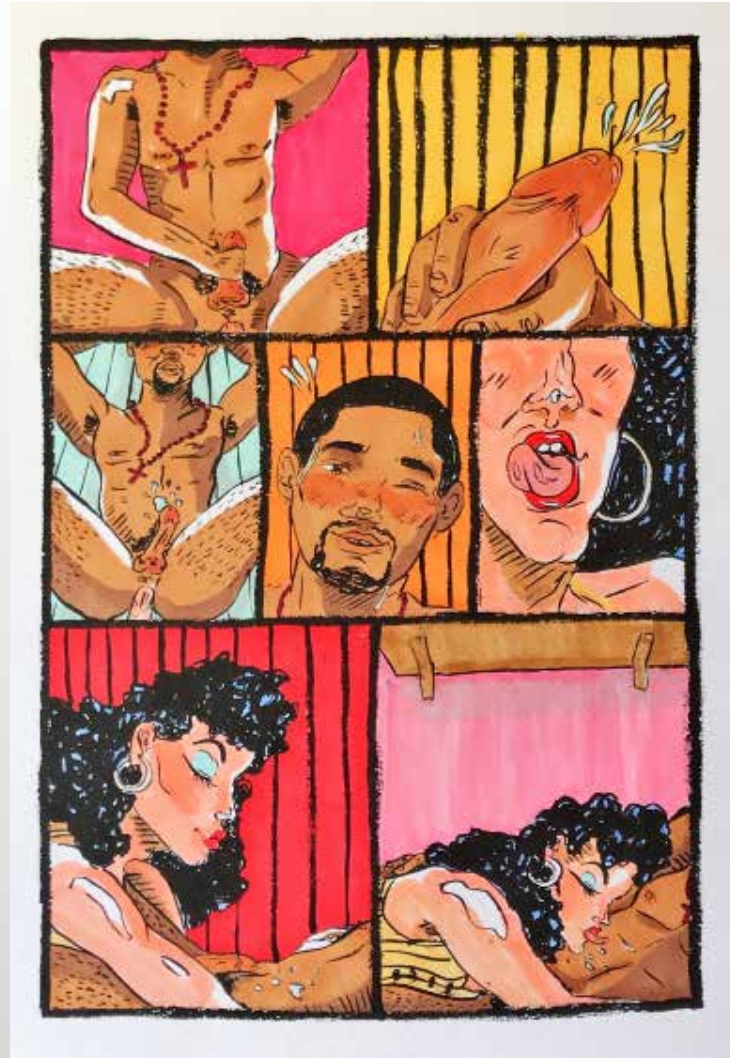
Imágenes 23 y 24. Páginas de El Show Drag.



Imágenes 25 y 26. Páginas de El Show Drag.



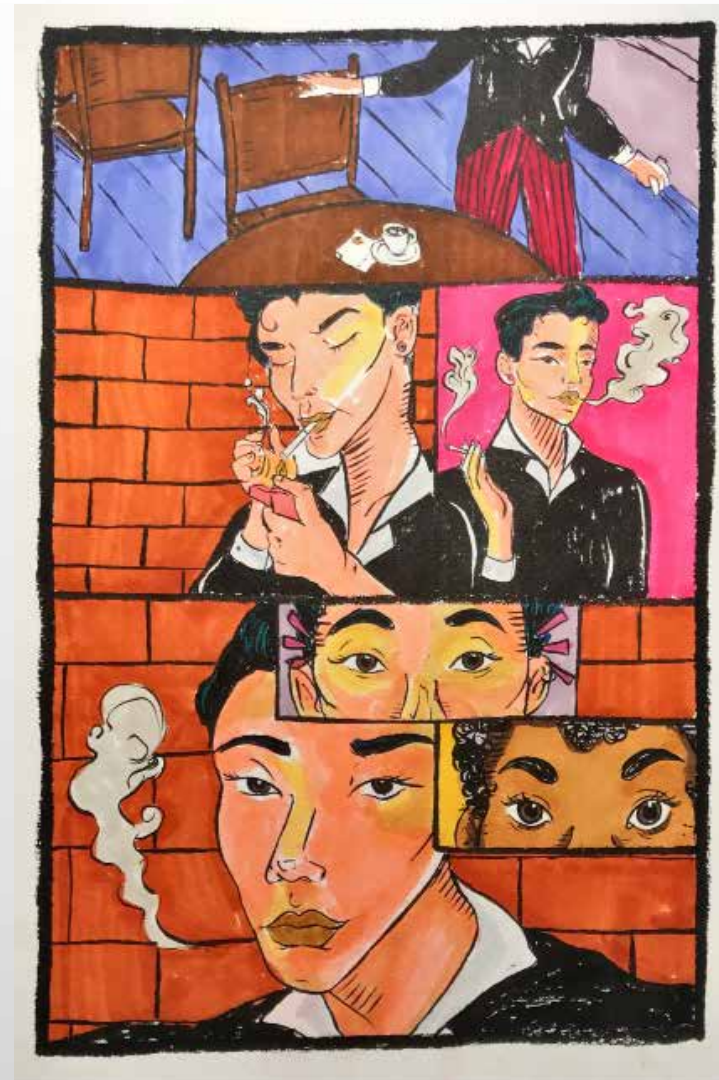
Imágenes 27 y 28. Páginas de El Show Drag.



Imágenes 29 y 30. Páginas de El Show Drag.



Imágenes 31 y 32. Páginas de El Show Drag.



Imágenes 33 y 34. Páginas de El Reencuentro.



Imágenes 35 y 36. Páginas de El Reencuentro.



Imágenes 37 y 38. Páginas de El Reencuentro.

CLM
OW 2002
1



Imágenes 39 y 40. Páginas de El Reencuentro.



Imágenes 41 y 42. Páginas de El Reencuentro.

CLM
OW 2021



Imágenes 43 y 44. Páginas de La Fantasía.



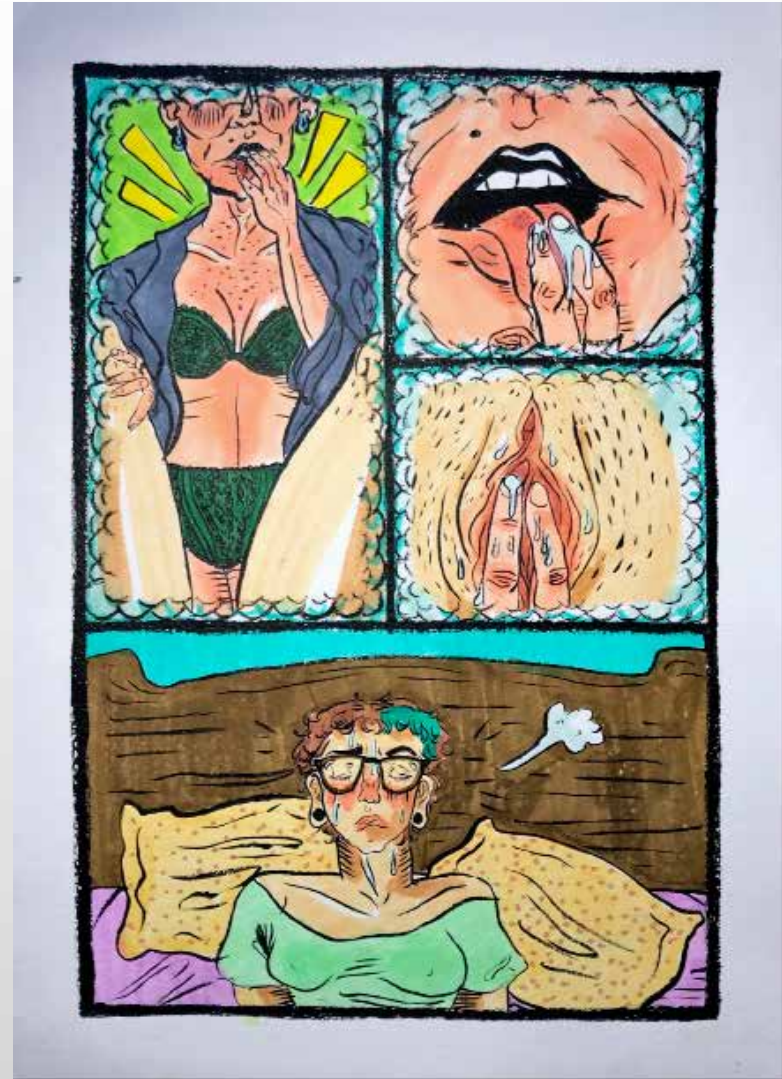
Imágenes 45 y 46. Páginas de La Fantasía.

CLM
OW 2021



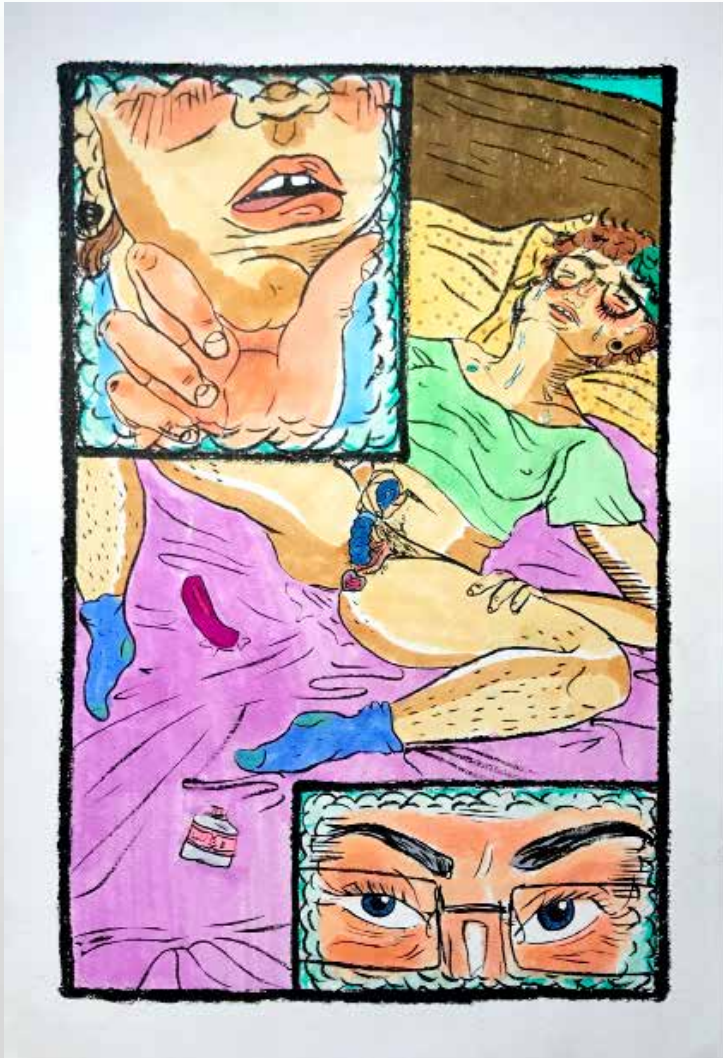
Imágenes 47 y 48. Páginas de La Fantasía.

CLM
OW 2002
1



Imágenes 49 y 50. Páginas de La Fantasía.

CLM
OW 2021



Imágenes 51 y 52. Páginas de La Fantasía.

Fase 3 (F3): Montaje Virtual

En esta fase se establece el diseño del espacio virtual y una proyección digital en 3D del espacio físico para el evento, y se limpia la producción para asegurar la calidad de la misma.

F3.1: Estudio del espacio físico hipotético: Esta etapa fue más importante en versiones tempranas del proyecto, cuando el montaje tenía que ser, en efecto, real y físico. Sin embargo, su valor aportado es el de servir como una primera referencia a la hora de conocer el espacio de la Galería Lola Fernández, donde originalmente se planificó presentar la producción, y sobre la cuál se están realizando.

F3.2: Proyección 3D: Utilizando una maqueta digital de la Galería Lola Fernández, facilitada por el profesor Kenneth Rodríguez, en el programa SketchUp, se procede a realizar un montaje virtual que imita cómo sería un diseño museográfico en función de Historias de Amores y Revolcones.

Se toma en cuenta que paredes sirven mejor para la disposición de las historias, y se complementan

con paneles como los disponibles en la galería para delimitar un espacio expositivo. Siguiendo la idea original, se proyectan las paredes de la Galería como si se hubiesen pintado de color rosado, amarillo y morado para el evento de socialización, donde cada historia corresponde a un código de color, que se repetirá en los mockups. El montaje virtual cuenta también con una mesa de trabajo donde se expondría parte del proceso creativo. Así como una mesa donde se dispondrían los mockups finales.

F3.3: Compaginación y Mockups: Se procede, con una versión escaneada de las páginas de cada cómic, a compaginar las historias, por una parte, para efectos de asegurar la lectura de las historias a la hora de la socialización, y por otra parte, para que estas estén listas para una eventual impresión en físico. Se generan, asimismo, mockups de estas versiones físicas hipotéticas, para proyectar con mayor detalle el cómo se verían de estar frente a los ojos de un espectador, y acercar entonces a las personas a una versión que pueda sentirse más realista, aunque la presentación sea digital.

Fase 4 (F4), Socialización Final (Evento):

Fase final, en la que se deciden los criterios para el hipotético espacio del montaje, y se crea una maqueta virtual del mismo.

Como ya se ha aclarado varias veces a lo largo de este documento, el Evento de Socialización Final para este proyecto será llevado a cabo en modalidad virtual. En este, el público podrá conocer las historias mediante la proyección en tiempo real de las compaginaciones,

y se realizará una presentación que ofrezca a los profesores e invitados un acercamiento al proyecto desde sus diferentes etapas.

Tanto la presentación como el montaje final para efectos académicos de Historias de Amores y Revolcones serán virtuales, obedeciendo al protocolo universitario frente al COVID-19 que respecta a presentaciones de Trabajos Finales de Graduación.

A partir de esto, se realiza entonces un montaje digital en proyección tridimensional de la Galería Lola Fernandez (ubicada en la Escuela de Arte y Comunicación Visual, donde originalmente se planificó presentar y montar la producción), utilizando como herramienta el programa Google SketchUp.

En esta proyección virtual, se presenta un modelo del espacio de montaje digital, suponiendo el espacio donde cada historia ocuparía en una pared distinta de la Galería, que de en caso de haberse presentado físicamente, estuviese pensado como un montaje tradicional sobre pared para que cada una fuese leída por un público.

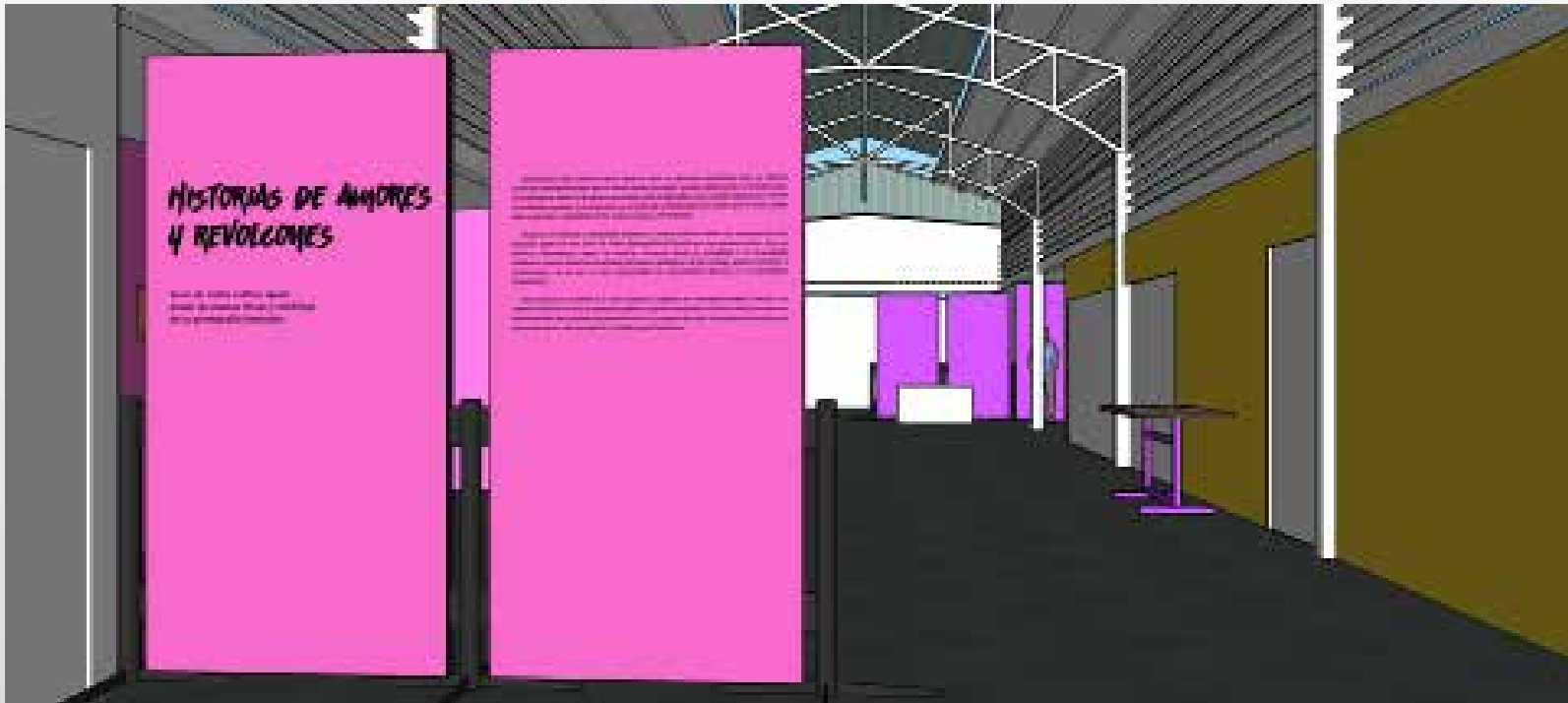


Imagen 53. Entrada del recorrido virtual, con el texto que abriría la muestra.

CLM
OW 2021



Imágenes 54 y 55. Vistas de la exposición virtual desde distintos ángulos.

CLM
OW 2021



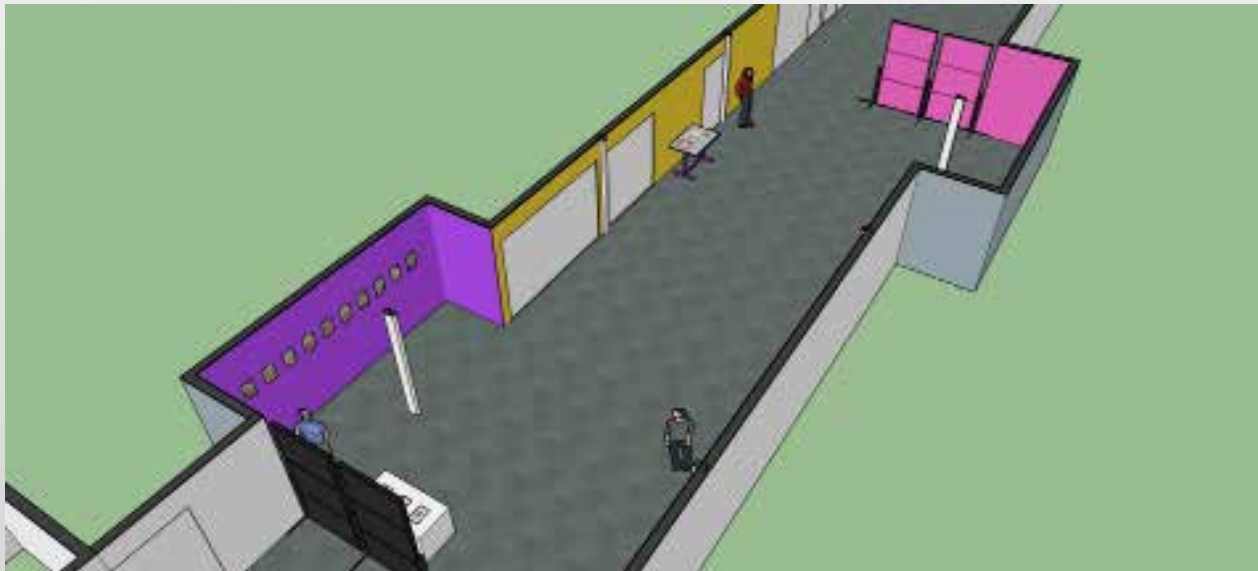
Imágenes 56 y 57. Vistas de la exposición virtual desde distintos ángulos.

CLM
OW 2021



Imágenes 58 y 59. Vistas de la exposición virtual desde distintos ángulos.

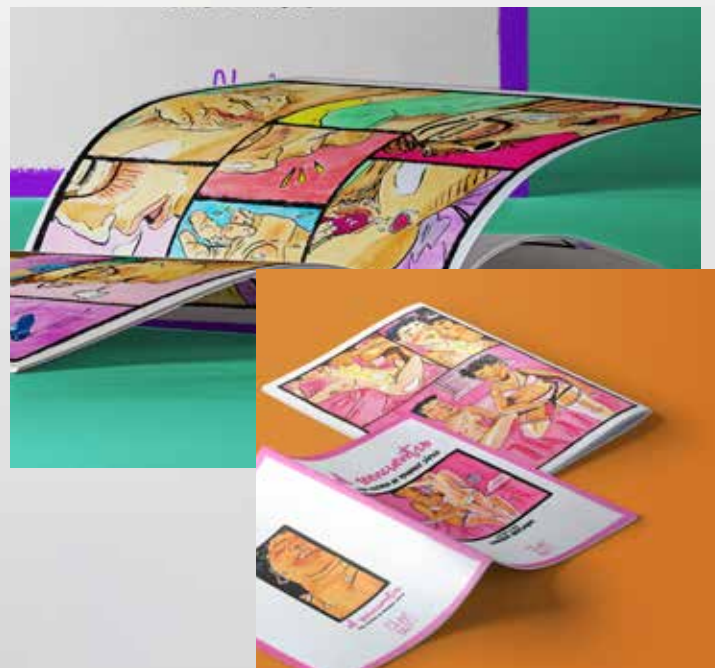
CLM
OWV
2021



Imágenes 60 y 61. Vistas aéreas desde cada uno de los lados del montaje virtual.

Así mismo, y para la debida lectura durante la presentación virtual, se preparó una compaginación digital que permite a un público virtual realizar una lectura digital de las 3 historias, y a su vez, mockups que proyectan el aspecto que tendrían las historias de ser impresas como un cómic de formato físico, para así asegurar que los espectadores puedan enriquecer la experiencia visual que significa la presentación y la lectura de esta producción por medios digitalizados.

En el documento anexo de la Bitácora, se muestra de forma clara y ordenada el desarrollo de la metodología de acuerdo a las fases estipuladas para la producción, aplicado a cada historia que compone el proyecto.



Imágenes 62 y 63. Mockups de compaginación.

Cronograma

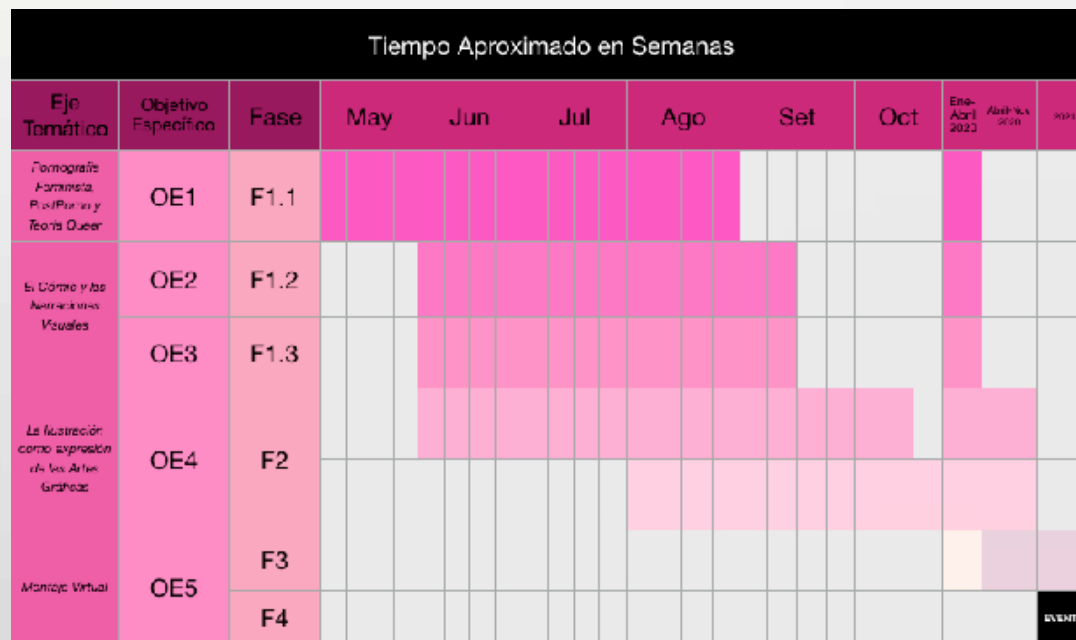


Imagen 64. Cronograma referente a plazos aproximados de la realización del proyecto.

Conclusiones, recomendaciones y hallazgos

El objetivo principal que se planteó para este proyecto, a rasgos simplificados, fue crear historias pornoeróticas queer, por una persona queer, para personas queer. A mi parecer, esto se logró de acuerdo al resto de objetivos complementarios, que se trataron de realizar una perfilación de personajes que representaran diversidades corporales y se vieran como personas no heterosexuales, establecer prácticas sexuales diversas desde lugares de disfrute sanos y abiertos, siguiendo los patrones éticos y estéticos que busca la pornografía feminista, y lograr todo esto a partir de la creación de guiones narrativos y gráficos que sirvieron para respaldar una estructura del trabajo ordenada y lógica. En este sentido, me siento satisfecha con la producción y todo su proceso.

También se tenía como objetivo integrar esta producción a través de una propuesta de montaje en la Galería Lola Fernández, esta meta se tuvo que ver alterada de acuerdo a las necesidades de cuidado a partir de la pandemia, y por ende, no se pudo presentar el Trabajo Final de Graduación de manera presencial, sin embargo, este aspecto fue flexible y mutable y se pudo solucionar exitosamente a través de la digitalidad

lo cual abre la reflexión de cómo podemos, en los tiempos actuales y los que están por venir como consecuencia de estos, presentar el trabajo artístico de forma virtual, como alternativa a la realidad física.

Un hallazgo clave durante el desarrollo de este trabajo que podría recomendarle a otras personas queer en el ámbito de la investigación y producción artística, es que el poco registro que tenemos nos sostiene por ahora, pero no nos respalda como la comunidad tan diversa que somos, en todo nuestro espectro, así como en todas nuestras luchas y alegrías. Por ende, darse a la tarea de crear archivo y memoria actuales desde lugares queer y disidentes se convierte en un pendiente que nos toca actualizar y desarrollar, y nos abre la posibilidad de generar nuevos conocimientos sobre temas poco explorados.

Historias de Amores y Revolcones viene siendo, para mí, un primer paso para un proyecto más grande. Sigo sin sentir que estoy cumpliéndole a todas las identidades que quisiera poder representar y celebrar desde lugares informados, fieles a la realidad, y lo más importante: no permeados por miradas ajenas.

Absolutamente todo en el proceso de esta producción, en cuanto al trabajo, tanto creativo como teórico que la respalda, ha sido un reto enorme. También, el contexto social histórico que se vive desde Marzo del 2020 con la pandemia global de COVID-19 ha entorpecido muchísimo los procesos universitarios, y en general, todos los procesos sociales, culturales y políticos.

Es decir: este no ha sido un camino sencillo. Sin embargo, ha sido un camino lleno de aprendizajes con respecto a la maduración del trabajo artístico propio y las capacidades de investigación en temáticas de políticas queer y feministas.

Con completa honestidad y transparencia, al principio de todo este proceso, no tenía ni idea de cómo se iba a terminar desarrollando el proyecto, ni la producción, ni la investigación. Sin embargo, las cosas fueron simplemente tomando sentido por sí mismas, llevándome a nuevos lugares donde podía encontrar más piezas del gran rompecabezas que significó Historias de Amores y Revolcones. Fue en el proceso de este Trabajo Final de Graduación que comprendí lo poderoso que puede resultar un trabajo creativo cuando se realiza una investigación basada en las artes, que cubra referencias, temas de interés y de respaldo, e historia con respecto a lo que se busca hacer y representar.

Con esto lo que quisiera transmitir es lo valioso que encuentro el hecho de haber caído en cuenta de que en realidad, investigar y estudiar los temas de lucha social que me interesan, desde su historia y teoría, para poder enriquecer el trabajo que hago mis ilustraciones y mis cómics, es un camino no solamente viable si no que agradable, y uno en el que me gustan las capacidades que puedo alcanzar.

Con Historias de Amores y Revolcones hubieron muchos desaciertos durante el proceso, sin embargo, haber aprendido a superarlos me permite ahora creer más en mi misma como profesional, y en mis capacidades creativas para resolver proyectos cada vez más ambiciosos y más acercados al tipo de artista que aspiro a ser.

Rescato, también, el hecho de que esta producción de cómic pornográfico queer ilustrado es una añadidura importante para la nueva identidad queer y disidente que está tomando fuerza desde artistas emergentes en el país y la región. Esta identidad y por ende, la resistencia que significa, está generando cada vez más visibilidad en los artistas jóvenes del país, y este es un movimiento del que me interesa ser parte.

Bibliografía consultada

-Dalley, T. (1981). Guía Completa de Ilustración y Diseño: Técnicas y Materiales. Madrid: H. Blume Ediciones.

-Domínguez Ruvalcaba, H. (2013). De la Sensualidad a la Violencia de Género: La modernidad y la Nación en las representaciones de la Masculinidad en el México Contemporáneo. México: Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social.

-Manrique, R. (1996). Sexo, Erotismo y Amor: Complejidad y Libertad Amorosa. Madrid: Ediciones Libertarias/Prodhufi, S.A..

-Menza Vados, A.E.. (2016). La ilustración: Dilucidación y Proceso Creativo. Revista KEPES, 13, págs. 265-296.

-Neveleff, J.M.. (2014). Con las historietas se come, se cura y se educa. Mar del Plata: Editorial de la Universidad de Mar de Plata.

-Torres, D.J.. (2011). Pornoterrorismo. Tafalla: Editorial Txalaparta s.l.

-Tsandilas, T, Magdalini, G, Huot, S. BricoSketch: Mixing Paper and Computer Drawing Tools in Professional Illustration. International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces (ITS'15), Nov 2015, Funchal, Portugal.

-Van Sijll, J (2005). Cinematic Storytelling: The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know. USA: Michael Wiese Productions.

Bibliografía referenciada

-Butler, J. (1990). Gender Trouble. Feminism and the Subversion of identity. New York: Routledge.

-Carrillo Quiroga, P, (2015). La Investigación Basada en la Práctica de las Artes y los Medios AudioVisuales. En RMIE (21). México: COMIE.

-L, Egaña Rojas. (2017). Postporno. En Barbarismos Queer y Otras Estrújulas (10). España: Edicions Bellaterra.

-Sánchez Molina, A.C. (2002). Caricatura y Prensa Nacional. Heredia: Editorial Universidad Nacional.

-Song, S. (2012). Polyamory and Queer Anarchism: Infinite Possibilities for Resistance. En Queering Anarchism: Essays on Gender, Power, and Desire (13 páginas). Edinburgh: AK Press.

-Taormino, T, Penley, C. Parrenas Shimizu, C y Miller-Young, M. (2013). The Feminist Porn Book. New York: The Feminist Press.

-Williams, L. (1991). Film Bodies: Gender, Genre, and Excess. En Film Quarterly (pp. 2-13). California: University of California Press.