



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Corazón Custodiado: estudio de la identidad de género con
relación al cuidado y protección

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Llavona Pajin, Beatriz

Tutor/a: Mínguez García, Hortensia

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

RESUMEN

Este proyecto estudia el concepto de la identidad de género y analiza las identidades disidentes desde el género y la sexualidad. Se reclama un espacio para dichas identidades que promueven una huida de los binarismos y estructuras tradicionales.

Es propuesta una postura pacificadora frente a esa ruptura con lo clásico que propicia un desarrollo alternativo identitario. Todo ello se analiza desde la relación con el cuidado y la protección y se examinan los diferentes símbolos que asociamos a estos.

Empleando lo que se asimila como infantil, son interpretados lo Cuqui y los videojuegos como protectores y cuidadores del infante y del actual joven. Se aportan simultáneamente obras relacionadas con dicha temática que pertenecen a disciplinas como la escultura, el dibujo y la pintura.

PALABRAS CLAVE: identidad lésbica, género, peluche, videojuego, protección.

ABSTRACT

This project explores the concept of gender identity and analyzes dissident identities within the realms of gender and sexuality. It advocates for a space for these identities that reject binary systems and traditional structures.

A pacifying stance is proposed in response to this departure from the classical, which fosters alternative identity development. All of this is examined in relation to care and protection, and the different symbols evoked by these events are scrutinized.

Drawing upon what is perceived as childlike, Cuqui and video games are interpreted as protectors and caretakers of the child and the modern youth. Simultaneously, works related to this theme from disciplines such as sculpture, drawing, and painting are also presented.

KEYWORDS: lesbian identity, gender, plush toy, video game, protection.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre y mi padre agradezco de corazón su apoyo y amor incondicional durante todos estos años. Gracias por guiarme y motivarme a ser mejor cada día.

A Clau por haber sido mi hermana y hacerme comprender lo bonito que es quererse.

A Andrea le agradezco el querernos tanto ya que ella es quien custodia mi corazón al igual que yo hago con el suyo.

A Sara y a Laura, por acompañarme en un continuo proceso de aprendizaje y cuidado durante estos últimos cuatro años y que perdurará siempre. También a todes mis amigas por mimarnos tanto y crear redes de seguridad y afecto tan bonitas.

Por último, gracias a mi tutora Hortensia ya que sin ella no podría haber realizado este trabajo y disfrutar de un espacio de trabajo basado en la comprensión mutua.

A todes, muchas gracias por formar parte de mí y de mi vida. Todes tenéis un hueco en mi corazón, el cual custodiáis y cuidáis, al igual que yo pretendo hacer con el vuestro.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	5
2. OBJETIVOS.....	5
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	5
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	5
3. METODOLOGÍA.....	6
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1 LA CARGA IDENTITARIA DEL GÉNERO.....	7
4.1.1 La performatividad del género y la huída del binarismo.....	9
4.1.2 La ruptura con esta carga: identidad lesbiana.....	10
4.1.2.1 Lesbianismo y género.....	12
4.2 LA PROTECCIÓN DEL YO.....	13
4.2.1 Lo cuqui como protección.....	15
4.2.2 El videojuego como espacio seguro.....	16
5. REFERENTES.....	17
5.1 Gitte Maria.....	17
5.2 Ochihei Shohei.....	17
5.3 Louis Bourgois.....	18
6. MARCO PRÁCTICO.....	18
6.1 DIARIO ILUSTRADO.....	19
6.2 QUIÉN CUSTODIA MI REINO.....	20
6.3 LOS PROTECTORES DE MI REINO TIENEN FORMA DE PELUCHE.....	26
6.3.1 Proceso de trabajo: el coser de forma intuitiva.....	27
6.4 LOS DEMONIOS DE LA PROTECCIÓN.....	30
6.4.1 Demoño.....	34
7. CONCLUSIONES.....	36
8. BIBLIOGRAFÍA.....	38
9. ÍNDICE DE FIGURAS.....	40
8. ANEXOS.....	42
ANEXO I: ODS.....	42
ANEXO II: DIARIO ILUSTRADO.....	45
ANEXO III: DEMOÑO.....	49

1. INTRODUCCIÓN

Los roles asociados al género se han ido modificando con el paso del tiempo. Las nuevas generaciones proclaman su identidad como algo propio y asociado a su autopercepción. Los límites entre lo que se ha entendido como masculino y femenino a lo largo de la historia se han difuminado, otorgando mayor libertad a los seres humanos que pueden expresar su identidad dentro de un abanico mucho más amplio.

En el siguiente proyecto se aborda este tema a través de las diferentes obras expuestas, se trata la identidad de género como algo asociado al amor propio, a la infancia y a la apología de lo “Cuqui”¹ que permite un mayor acercamiento de su discurso con el espectador.

Corazón Custodiado es una propuesta que surge desde la más pura intención de expresar las identidades de género desde el cariño y la ternura. Abanderadas del amor propio, las obras recogen motivos asociados a lo femenino y masculino; dando lugar así a una nueva identidad que huye de todo lo establecido y se centra en las necesidades de cada individuo.

Generando espacios irreales donde toda persona tiene cabida, se ofrecen lugares de seguridad y cariño para todo aquel que los desee. Cerrando sus fronteras a discriminaciones o exclusiones, el corazón siempre será salvaguardado por todos los personajes y atmósferas que se amparan en este trabajo. Nos ofrecen su custodia de forma genuina siempre y cuando la requiramos.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

- Crear una serie de trabajos en torno a la identidad de género lesbiana que me permita abordar paralelamente el concepto de la infancia mediante la estética de lo Cuqui con la intención de visibilizar las identidades disidentes.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar mi propia identidad visibilizando la identidad lésbica y cómo repercute en nuestro actual sistema y en mí misma.

¹ “Hoy en día lo Cuqui es, según sostengo, una de las formas en gran medida tácitas en que experimentamos la imposibilidad de la pura inocencia y, dando un paso más, la insuperable indeterminación de la naturaleza humana” (May, 2019, p. 39)

- Recopilar referentes artísticos y teóricos que trabajen la identidad de género y la protección.
- Estudiar motivos de la infancia mediante un trabajo de introspección y recuerdo de la infancia para encontrar motivos que evoquen protección.
- Desarrollar producción perteneciente a diferentes disciplinas que se interrelacione entre sí.
- Cumplir con el objetivo de desarrollo sostenible 3 “Salud y bienestar” abogando por el amor propio a lo largo de este trabajo
- Cumplir con el objetivo de desarrollo sostenible 5 “Igualdad de género” mediante un estudio del género.
- Cumplir con el objetivo de desarrollo sostenible 10 “Reducción de las desigualdades” visibilizando nuevas identidades.

3. METODOLOGÍA

La tipología de este proyecto es práctica aunque empleo la teoría como refuerzo y como base para la producción, por ello, esta propuesta surge a partir de unos bocetos donde el autorretrato tanto figurativa como simbólicamente es desarrollado. Autorretratos mediante los cuales se produce un análisis de mi propia identidad siendo el género y la sexualidad unos factores determinantes en mi propia autodefinición. Estos bocetos tienen lugar bajo la influencia de la artista plástica Gitte Maria, la cual desarrollaré como referente.

Tomando referencias tanto visuales como autobiográficas, basadas en mi infancia y adolescencia, me centro en la lectura de diferentes libros y artículos. Autoras como Itziar Ziga (2009) con el libro *Devenir Perra* y Sheila Jeffreys (1993) con la “Herejía Lesbiana” han sido quienes han dirigido principalmente mi discurso entorno la identidad de género y lesbianismo. Asimismo Simon May (2019) con “El poder de lo Cuqui”, ha sido crucial para entender conceptos como qué es lo Cuqui y por qué nos evoca protección, además de analizar la infancia y como ésta es sacralizada y recurrimos a ella en busca de refugio. Artículos como “Dungeon Boogie” de Ana Morales (2020) me han ayudado a situar el concepto de nostalgia y cómo se interrelaciona con la figura del artista posmoderno, paralelamente, me ha posibilitado a conocer escritores como Eloy Fernández Porta quien está profundamente interesado en la figura del artista posmoderno.



Fig.1 Beatriz Llavona, 2022, Boceto de un autorretrato donde se combinan los dos extremos del género.

Ejecuto un trabajo recopilatorio de motivos basados en la infancia que asimilo como protectores como los videojuegos o la figura del peluche. Genero un inventario de personajes y motivos unidos a esta primera etapa vital, que en la actualidad siguen presentes y custodiándome.

Paralelamente a las lecturas, artísticamente desarrollo mis obras centrándome en el sentimiento de seguridad a medida que las realizo. Desde el dibujo a la costura, encuentro tranquilidad en su proceso constructivo.

Con este proyecto experimento con técnicas y recursos nuevos como sería la costura que desarrollada de forma intuitiva, pasa a ser interpretada como un continuo proceso de aprendizaje debido al proceso de adaptación a un nuevo medio como es el textil. Comienzo a percibir mis obras bidimensionales como tridimensionales y las genero en la realidad con ayuda de la máquina de coser y mis habilidades en el dibujo y la escultura. Asimilo y comprendo como Louise Bourgoise interpreta la costura como un proceso terapéutico y lo traslado a mi propio coser.

Respecto a las prácticas bidimensionales como la pintura o dibujo, al ser paralelamente realizadas durante el proceso de recopilación teórica, observo un mayor desarrollo. Comienzo a construir mi obra a través de referentes y esta teoría que análogamente voy recopilando y aportando así a mis obras un respaldo teórico. Experimento entonces con las posibilidades de trabajo gracias al empleo de nuevos materiales como la pintura en spray o los grandes formatos de papel, donde plasmo estos personajes y espacios protectores. Busco nuevas formas de emplear el papel de arroz de forma alternativa con *Demoño*.

Por último, me gustaría destacar que el proyecto en todo su conjunto tiene la intención de que comprendamos el concepto de protección y cuidado mediante el empleo de diferentes soportes, desde el dibujo al tejido.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 LA CARGA IDENTITARIA DEL GÉNERO

Previamente al desglose de este apartado es necesario definir determinados conceptos a fin de una mayor comprensión de lo que aquí será expuesto. Se entiende por **identidad** según la RAE al “conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracterizan frente a los demás”(s.f., definición 2), por **género**; al “grupo al que pertenecen los seres humanos de cada sexo, entendido este desde un punto de vista sociocultural en lugar

de exclusivamente biológico”(s.m.,definición 3), y por **sexualidad** al “apetito sexual, propensión al placer carnal.”(s.f., definición 2)

Tras la definición de estos conceptos, procederemos a explicar lo que es la identidad de género y la sexual que Inmaculada Mujika (2007) establece como “dos vectores de opresión distintos pero claramente interrelacionados”. (p.62) Esta interrelación se debe a que la identidad intersecciona con toda la persona siendo así que la identidad individual se ve influida por factores como lo podrían ser la sexualidad y el género al igual que la etnia o discapacidad. Según Inmaculada Mujika (2007):

La sexualidad hoy día genera identidad ya que no es un simple acto sino que define a un tipo específico de persona, es un estado vital de la persona que marca la individualidad y posición social de cada uno. Ser gay, lesbiana o heterosexual pasa a ser un “estilo de vida”; a convertirse en una parte importante de la identidad personal. (p.75)

Ser lesbiana es ya de por sí una ruptura con la norma dando cabida así a disidencias² al no participar de la heterosexualidad normativa y creando unos códigos propios que dan lugar a cuestionamientos e incluso disconformidad con el propio género o con el concepto del binarismo. Con no participar de la heterosexualidad normativa refiero a la transgresión de los roles de género como lo sería la jerarquía sexual o los papeles asociados habitualmente a lo masculino y a lo femenino.

El renegar de este sistema patriarcal cisheterosexual³ da lugar en todo individuo *queer* a preguntas sobre su propia percepción identitaria, es decir, se cuestiona quién es en realidad, cómo se percibe a sí mismo y cómo desea ser percibido por los demás. Entra entonces en juego el factor de la disforia,⁴estado normalmente asociado a la transexualidad pero que en realidad puede extrapolarse a toda persona perteneciente a la comunidad LGBT, ya que todas ellas rechazan y huyen del sistema normativo ya mencionado.

2 Se entiende por disidencia como un desacuerdo o disconformidad de alguien respecto a doctrinas, creencias, sistema, etc. En este caso es aplicado a la comunidad LGBT siendo así una disidencia sexual y de género al huir del cisheteropatriarcado.

3 Cisheterosexual es denominada a toda persona que autoidentifica con sus órganos genitales asignados biológicamente y que no presenta una disconformidad con el género asociado a estos mismos. A su vez, heterosexual viene dado de la sexualidad que siente atracción por el sexo contrario, es decir, hombre-mujer o mujer-hombre.

4 Con relación a lo *queer*, es el sentimiento de incomodidad que nace de la desconexión entre la identidad de género y la apariencia externa. Actualmente, no es empleada esta palabra dentro de la propia comunidad debido al bagage patológico transfobo del que se encuentra cargado dicho término.

Una vez clarificado esto, ahondaremos en la performatividad del género y la ruptura con éste mismo a modo de reivindicación y defensa de toda identidad disidente.

4.1.1 La performatividad del género y la huída del binarismo

Según la teoría de los actos del habla de John Austin (1962) existen dos tipos de enunciados: los declarativos y los realizativos o performativos. Estos últimos más allá de proporcionar descripciones, tienen la capacidad de provocar sucesos según el contexto en el que son enunciados. Tienen el poder de modificar situaciones, actitudes, emociones e incluso la identidad o comportamiento de los sujetos.

Judith Butler (1990) rescata esta teoría y desarrolla la de la performatividad de género, la cual establece que nuestro propio comportamiento es el que crea el género. Partiendo de un binarismo (hombre o mujer), los sujetos seguimos determinados patrones de comportamiento que propician el reconocimiento de uno de los géneros en cada individuo. Estos patrones de conducta podrían resumirse en el habla, el acto y la forma de vestir la cual está intrínsecamente relacionada con el género.

Butler (1990) hace una distinción entre “el género es una performance” y el “género es performativo”. Se entiende al género como performance al ser una puesta en acto en la cual reproducimos las normas de género socialmente estipuladas sobre lo que es ser mujer y lo que es ser hombre, y se entiende que el género es performativo al convertirse esa performance en una norma. Performance que siempre ejecutamos para que nuestro género sea reconocido como hombre o mujer.

Basándonos en esta teoría performativa del género podemos comprender por qué reconocemos el género de cada individuo, esto es así por las asociaciones que realizamos acerca determinadas conductas o patrones que asimilamos como las pertenecientes a cada extremo del espectro. Butler (1990), aunque pionera en el terreno de lo *queer*, olvida otras identidades que rechazan los binarismos y se basan en la fluctuación por el espectro del género como sería el caso del género fluido. Sin embargo, según Itziar Ziga (2009):

Desde el momento en que se comprende que la feminidad y la masculinidad (en todas sus variantes) son ejercicios teatrales de socialización y no esencias que emanan de naturaleza alguna, todo se aligera. Se vuelve más soportable el determinismo de género binario al destapar la falacia de su inevitabilidad. (p. 127)

Ziga (2009) entiende la performatividad de género de Butler como “ejer-

cicios teatrales de socialización” (p. 127) lo cual concuerda con esos códigos que entendemos y asociamos al hombre y la mujer pero dista, ya que al ser interpretados como ejercicios; sí que alivia la carga del género binario brindando espacio a nuevas identidades de género que no encajen en dichos esquemas.

Con relación a esa performatividad del género, según Jeffreys (1993) “cuando el género se convierte en idea o en apariencia, la opresión de las mujeres efectivamente desaparece.” (p. 89) Esto se entiende así, ya que entonces al convertirse el género y sus procesos conductuales en una elección del individuo, se podrían llegar a ocultar comportamientos opresivos hacia el género femenino debido a las relaciones de poder del sistema de supremacía masculina. Entonces ese género recogido en la teoría lesbiana -y- gay se puede entender como:

Despolitizado, aséptico y de difícil asociación con la violencia sexual, la desigualdad económica y las víctimas mortales de abortos clandestinos.. lo cual tiene muy buena acogida en el mundo de la teoría lesbiana y gay porque presenta al feminismo como diversión, y no como un reto irritante. (Jeffrey, 1993, p. 86)

Lo que realmente no se puede olvidar es que si se promulga una huída del género es importante comprender tal y como dijo Preciado (2012) que “en efecto, lejos de presentarse como un movimiento de homosexuales o de mujeres, el queer quiere mostrarse como un movimiento político de disidentes de género”. (p. 246) De acuerdo a esto, Ziga (2009) también denuncia la problemática con este binarismo tratado por Butler ya que “la feminidad y la masculinidad se nos imponen. Se erigen en un objetivo que tratará de boicotear de por vida el fluir de nuestras mutaciones continuas, de nuestra identidad en permanente reconstrucción”. (p. 44)

Mediante los binarismos propuestos por Butler (1990) en su “performatividad del género” se genera una exclusión, tanto de las identidades disidentes como de las mujeres, en vez de una perspectiva beneficiosa en relación al concepto de género. Es válido señalar que Jeffreys (1993) plantea una postura defensiva en favor a las mujeres, y a su vez, Ziga (2009) y Preciado (2012) abogan por las identidades disidentes. Estas últimas posturas coinciden en la importancia de no excluir a las minorías oprimidas en el contexto del dominio cisheteropatriarcal en el que nos encontramos inmersos.

4.1.2 La ruptura con esta carga: identidad lesbiana

Comprendemos por lesbianismo según lo que se encuentra recogido en la RAE a la “homosexualidad femenina” (s.m, definición 1) pero según Suárez

Briones (1997) “una definición del lesbianismo niega la posibilidad de la historia lesbiana, y niega la variedad de experiencias históricas del amor entre mujeres”. (p. 273) Esto es así por la imposibilidad de definir al lesbianismo tan solo como una sexualidad ya que “ser gay, lesbiana o heterosexual pasa a ser un estilo de vida y a convertirse en una parte de la identidad personal”. (Mujika, 2007, p.75)

Cuando una persona se autoidentifica como lesbiana, se inicia un proceso de creación de una nueva identidad personal que desafía el orden patriarcal. En este proceso, se someten a análisis y cuestionamiento todos los aspectos relacionados con el género, los roles de género, la sexualidad y la autopercepción individual. Esta búsqueda de identidad surge como respuesta a esa huída del sistema cisheteropatriarcal dominante y la necesidad de forjar una identidad propia que no se ajuste a dicha estructura.

Un factor importante de la identidad lesbiana es la omisión de los hombres y por ello “se omite todo lo que se deriva de ellos, sobre todo lo relacionado con: la sexualidad femenina tradicional, la violencia sexual hacia las mujeres y la procreación”. (Alfarache, 2000, p.74)

Al realizarse esta exclusión de los hombres se abandona el “sistema sexo-género”⁵ dejando atrás determinados roles y funciones tradicionales, como lo sería la percepción patriarcal de la sexualidad. Según Alfarache Lorenzo (2000) “la sexualidad de la mujer está categorizada en nuestra sociedad como algo intrínsecamente relacionado con la reproducción...está limitada a determinada etapa vital” (p. 42). Por ello, las mujeres lesbianas, al no centrarse su sexualidad en la procreación, otorgan espacio para poder considerar otros factores y preocupaciones. Aunque es evidente que en la actualidad estas percepciones pueden parecer obsoletas, ello no disminuye su autenticidad.

Mediante esto, busco establecer distinciones entre las mujeres que se adhieren a las normas tradicionales de género y orientación sexual, es decir, las cisheterosexuales, y aquellas que se identifican como lesbianas, lo cual representa una disidencia respecto a dichas normas. Con esto me refiero a la diferencia de cuestiones que una lesbiana se plantea frente a las de una mujer cisheterosexual.

⁵ “El sistema sexo-género hace referencia a las formas de relación establecidas entre mujeres y hombres en el seno de una sociedad. Analiza las relaciones producidas bajo un sistema de poder que define condiciones sociales distintas para mujeres y hombres en razón de los papeles y funciones que les han sido asignadas socialmente y de su posición social como seres subordinados o seres con poder sobre los principales recursos. Nuestras actuales sociedades occidentales están sujetas por un sistema sexo-género que sostiene una relación desigual de poder entre mujeres y hombres”. (García, 2008, p. 4)

El lesbianismo también puede ser interpretado como estrategia política por su huida de la feminidad canónica, feminidad reconocida en las estructuras del sistema sexo-género. Esto es consecuencia de la autoidentidad lesbiana que obvia todo lo que refiere al orden heteropatriarcal y por ello; tanto las lesbianas como las mujeres heterosexuales que deciden formar parte de este rechazo al canon les será más fácil “el abandono de las degradantes normas de la feminidad para las mujeres y más difícil la discriminación contra las lesbianas”. (Jeffreys, 1993, p. 85)

El lesbianismo como estrategia política aboga por la ruptura patriarcal para lograr generar espacios seguros cargados de sororidad entre las mujeres, independientemente de cual sea su sexualidad. De esta forma, se crea resistencia y lucha frente a la opresión a la que se enfrenta este género.

4.1.3 Lesbianismo y género

Una vez explicada la identidad lésbica y establecer que es en realidad un “estilo de vida” del cual está exenta toda opinión masculina, es importante recordar que “el descubrimiento de la diferencia sexual es una fuente de valor, autonomía existencial, placer y creatividad que elimina y vacía de contenido la opresiva ideología patriarcal basada en el concepto de complementariedad de los roles superior-inferior”. (Fiocchetto, 1987, pp. 13-14)

Por ello, el lesbianismo puede ser reconocido y entendido como identidad disidente y me gustaría hacer hincapié en la percepción del género de toda mujer lesbiana, ya que se aprecian patrones similares entre éstas y su construcción de la identidad de género.

Aunque la sexualidad y el género son “vectores de opresión opuestos” (Mujika, 2007, p. 62), esta autora defiende que “un análisis completo del lesbianismo tendría que ser realizado desde ambas perspectivas, la del género y la sexual”. (p. 65) Por ello, una vez hablado en el subepígrafe anterior de la identidad sexual lesbiana, haremos un breve análisis de la identidad de género lesbiana.

No es posible hablar de la identidad de género lesbiana sin tener presente la iniciación en el mundo del feminismo, proceso mediante el cual se analizan las estructuras de poder vigentes en el sistema cisheteropatriarcal y la injusticia que dichas estructuras generan para toda mujer. Itziar Ziga (2009) considera que esa iniciación feminista “nos hizo abandonar a casi todas, por un tiempo, la depilación y otras señas de identidad princesil” (p. 44) y que por ello toda mujer que se autodefina como feminista ha hecho “un camino de ida y vuelta con la feminidad”. (p. 45)

Con esto quiero resaltar la relación que el feminismo tiene con el desarrollo de la propia identidad de género y sexual. Es el detonante de cuestionamientos en las mujeres y brinda un espacio donde el autoanálisis de sus necesidades y autopercepciones tienen cabida.

Al cuestionar los roles que generalmente se asocian a cada género, Alfarache Lorenzo (2000) establece que “la condición de género de las mujeres es puesta en duda por ellas mismas durante mucho tiempo...Podemos considerar esta duda como el punto de partida del proceso de construcción autoidentitario”. (p. 153)

Al igual que se cuestionan las condiciones de género, también se cuestionan las sexuales. Esta construcción identitaria no se basa única y exclusivamente en el género sino que también es influenciada por la sexualidad. Si la mujer se autoidentifica como lesbiana, comienza a formar parte de un colectivo donde las normas de género y roles son constantemente desafiados. La condición lesbiana implica excluir de nuestras dinámicas relacionales cualquier aspecto que refiera al sistema cis-heteropatriarcal, se nos plantean pues interrogantes acerca de nuestro propio género. Como resultado, experimentamos fluctuaciones a lo largo del espectro del género obviando las concepciones tradicionales de lo masculino y lo femenino, estableciendo como objetivo principal la autoidentificación individual.

Ser lesbiana se trata de subvertir todo lo relacionado con el orden cis-heteropatriarcal. Gracias a este constante desafío de la norma, se nos es brindada la libertad de plantearnos toda cuestión necesaria a fin de autodefinirnos, sin tener que cumplir con requisitos ajenos. El lesbianismo nos proporciona un espacio donde autocuestionarse y una identidad que respalda las necesidades individuales, alentándonos a ser fieles a nuestra propia identidad y encontrando apoyo en una comunidad que comparte nuestras vivencias.

4.2 LA PROTECCIÓN DEL YO

Tras haber ahondado en el concepto de identidad y proporcionado un contexto sobre la mía propia, en este subepígrafe se analizará la relación entre la identidad y la protección. Se investigarán los símbolos de protección que han participado de mi proceso de construcción identitario, como lo son lo “Cuqui” y los videojuegos. Ambos interrelacionados entre sí por su asociación a la infancia.

Es entonces necesario definir el término “proteger”, el cual se entiende como “resguardar a una persona, animal o cosa de un perjuicio o peligro, poniéndole algo encima, rodeándolo”. (Real Academia Española, t.r, definición 1) La protección puede ser interpretada como una manifestación del cuidado

hacia algo valioso que debe ser preservado, como podría ser la propia identidad.

Los símbolos de protección a los que hago alusión en este subepígrafe están cargados de una “falsa nostalgia” que Fernández Porta (2008) entiende como “una oposición estética melancólica que imagina de manera narcisista soñadora modalidades del pasado que no han existido nunca o se han elaborado de manera artística” (pp. 170-171), idealización propia del movimiento romántico.

En el romanticismo ya se manifestaba el concepto de la nostalgia, esa “falsa nostalgia” que Porta (2008) nos define. Los románticos tendían a idealizar épocas pasadas, como la Edad Media, percibida por los ilustrados como una “época oscura donde la parte primitiva de la humanidad emergió de nuevo” (Torner, 2015, p. 10). Sin embargo, los románticos dotan a esa época considerada bárbara de un gran atractivo por su idealización. Como mujer perteneciente a la generación Z puedo remitir con facilidad a elementos pertenecientes a la infancia debido a mi proximidad temporal con esta etapa. Considero a las vivencias de la infancia como “elementos estructurales del mundo adulto”. (May, 2019, p. 110)

Al haber mencionado a la generación Z, estimo necesario explicar quiénes somos y cómo percibimos nuestra realidad, por ello es importante resaltar las similitudes y diferencias entre los milenials y esta generación. Según Leyre Marinas (2019) entendemos que:

Las nuevas generaciones conocidas como Generación Y (millennials) y Generación Z (postmillennials), cuyos rangos de edad aún no están claramente definidos, pero sí sabemos que son aquellas personas nacidas entre la década de los ochenta y mediados de los noventa (millennials) y los posteriores nacimientos hasta hoy (postmillennials), crean sus identidades según lo que ven en las redes las cuales son las principales fuentes de información en cuanto a tendencias y noticias que utilizan las nuevas generaciones. (p. 188)

Ambas generaciones, aunque diferentes, sí que comparten esa presencia de la tecnología y lo virtual, ya que los “millennials” son considerados “los primeros nativos de internet” (Morales, 2020, p.9). Tanto nosotros como ellos, empleamos esa “falsa nostalgia” ya mencionada previamente. Ese empleo de la nostalgia de forma reincidente es causada por una decepción constante con el presente. Ana Morales Ruiz (2020) proclama que:

Esta decepción apática ante el presente solo es posible si existe un factor de comparación con el pasado, que suele acabar de encontrarse en esos videojuegos o series de televisión que consumías de niño, los cuales recordamos como más vivos, reales, trascendentales que los de la actualidad. Esta vuelta al pasado sirve de punto de referencia para valorar el vacío del presente. (p.11)

Y es que nos sentimos “niños en el planeta de consumo” (Fernández, 2008, p.170), por ello recurrimos a esas vivencias pasadas que sacralizamos al recordar la infancia como una época ajena a toda preocupación o dificultad. Por esto, todo nuestro ahora está plagado de peluches y juegos.

4.2.1 Lo cuqui como protección

Según Simon May (2019) es “en la dulzura donde a menudo encontramos la fuerza”(p. 119), esa capacidad de cuidado que reside en lo Cuqui sucede por la ternura que inspira y el espacio seguro que se nos es brindado, rodeados de figuras blanditas sin boca que nos reconfortan.

Lo Cuqui está intrínsecamente relacionado con la infancia, “a primera vista lo Cuqui no pretende otra cosa que evocar un jardín de inocencia en el que las cualidades infantiles despiertan sentimientos deliciosamente protectores en sus observadores y les imbuyen de contento y consuelo” (May, 2019, p. 25). Nos invita a una evasión a través de la cual mediante lo desvalido e inocente se nos propone una huída hacia la seguridad y simplicidad, provocando así, un despertar de un tierno sentimiento protector. (May, 2019)

Mediante lo Cuqui se nos posibilita la creación de un entorno seguro. Entorno en el que uno encuentra consuelo y confort en esos objetos que son percibidos desde la “falsa nostalgia” a la que aludía Fernández (2008). Se produce una sacralización del niño y de todo recuerdo unido a nuestra infancia, revalorizando los elementos pertenecientes a esta etapa vital y aportándoles una gran relevancia en nuestro ahora.

Una característica esencial de este concepto es su constante juego con la ambigüedad ya que “se sitúa entre lo infantil y lo adulto, lo masculino y lo femenino, lo no humano y lo humano, lo conocido y lo desconocido, lo impotente y lo poderoso, lo espontáneo y lo deliberado e incluso lo monstruoso”. (May, 2019, p. 11) Lo Cuqui es caprichoso, desafía y complace al mismo tiempo trabajando desde esa ambigüedad, ignorando toda norma o sistema establecido. Es capaz de construir identidades actuando de forma silenciosa, derribando límites desde una postura de aparente pasividad que en realidad es activa al actuar tal y como él mismo requiera en cada momento. Las figuras

cuquis no tienen género ni edad ni límite alguno, es él mismo quien se autodefine y quien decide como hacerlo mediante la huída de toda estructura previa. Es revolucionariamente inconcreto y poderoso.

Guiándonos por las no-normas de lo Cuqui, referidas por May (2019), se nos ofrece la posibilidad de autodefinición que no se atañe a nada más allá que nuestro propio criterio y necesidades. Lo Cuqui defiende una actuación silenciosa desde lo tierno y también lo bruto hacia nuestra verdadera identidad.

4.2.2 El videojuego como espacio seguro

Situándonos bajo ese marco de nostalgia infantil, es necesario tener en cuenta a los videojuegos ya que, como generación Z, hemos sido la primera nacida en la era de Internet. Por ello, lo digital y el videojuego han tenido un papel fundamental en el proceso de construcción identitaria.

Por videojuego entendemos un juego digital que se ejecuta a través de un dispositivo móvil, ordenador o videoconsola, pero en realidad, puede ser interpretado como una herramienta educativa donde:

Operando los procesos de identificación y proyección el propio jugador es quien se reta a sí mismo a superar los avatares de la vida, a modo de sendero iniciático que lo introduce en el universo tal como los antiguos rituales proponían a sus jóvenes antes de permitirles su entrada al mundo adulto. (Esnaola, 2004, p. 197)

Es decir, el videojuego emplea técnicas cinematográficas, que ligadas a la participación e inmersión, producen de forma constante situaciones que emulan la realidad y permiten al jugador un ensayo de acierto-error constante. Se producen así simulacros de situaciones reales para las que el individuo es preparado mediante la ampliación de su abanico de habilidades, que podrá emplear en caso de que dicha situación se suceda. (Esnaola, 2004) De esta forma el videojuego prepara, de forma indirecta, a todo usuario para situaciones posibles en nuestra actual realidad pero siempre cargado evidentemente de un halo de fantasía.

El factor de nostalgia ya referido previamente, tiene su origen en esa ansia de tiempos más sencillos. Tiempos ligados a la infancia, la cual se encuentra plagada de realidades virtuales donde actualmente recurrimos a modo de resguardo frente a lo incierto del futuro.

Al igual que lo Cuqui, los videojuegos, proporcionan una autodefinición identitaria por esa capacidad inmersiva usuario-juego mediante la cual, se

experimentan vivencias muy opuestas a nuestras realidades. Gracias a ellos se origina un sistema de evasión de la realidad mediante el cual, se nos permite una huida de un futuro depresivamente incierto y nos brinda las herramientas necesarias para, aunque de forma limitada, nosotros mismos creamos un espacio de seguridad, cuidado y protección.

5. REFERENTES

En este apartado procederé a explicar los principales referentes que han guiado esta propuesta. A partir de Gitte Maria, Ochihai Sohei y Louise Bourgoise construyo mi identidad artística y comprendo nuevas metodologías de trabajo que aplico a mi propia obra.

5.1 GITTE MARIA MOLLER

Es una artista de Ciudad del Cabo que en sus obras aúna tanto motivos pertenecientes al gótico, época donde el estilo artístico es caracterizado por un gran detalle y decadencia debido a la religiosidad de la época, como personajes de *anime* o ligados a la cultura *online* de Internet. Con esta combinación la artista pretende generar imágenes cargadas de simbolismo donde expresar las problemáticas ligadas a la feminidad, el alma y el miedo.

Moller mediante esas uniones de simbologías tan distantes temporalmente, crea imágenes donde se evocan portales a espacios irreales que envuelven al espectador bajo ese halo ilusorio proponiendo, paralelamente, una protección del individuo a través de esos símbolos y personajes.

Ha sido una artista muy importante en mi producción por ese afán de crear atmósferas no existentes y su constante representación de personajes que se podrían catalogar como Cuquis, además de contemporáneos, que a menudo han sido asociados con la feminidad como es el caso de “My Little Pony”⁶ o “Miffy”⁷.

5.2 OCHIHAI SHOHEI

Tanto la temática como la forma de trabajo de Shohei, han sido muy influyentes en mi propia obra. Este artista traslada al papel objetos y personajes

⁶ Es una franquicia de entretenimiento fundada por la compañía de juguetes Hasbro. En un primer momento eran tan solo figuras de plástico para luego expandirse y formar parte de series, películas marcas de ropa. Las figuras se tratan de caballos fantásticos, mercado dirigido al público femenino.

⁷ Es un dibujo animado con apariencia de conejo que lleva vestido. Ha sido protagonista de varios libros, anuncios y series. Su apariencia transmite el cuquismo a la perfección, desde esa ambigüedad a compartir características físicas con otros personajes Cuquis como “Hello Kitty”.

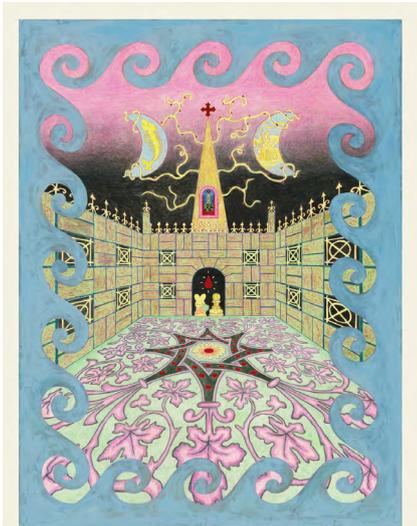


Fig.2 Gitte Maria, MONUMENT (2021)

Fig.3 Gitte Maria, THE END (2021)

Fig.4 Ochihai Sohei, Game Boy (2021)



que han sido importantes para él a lo largo de su infancia y juventud, y que hoy en día siguen formando parte de él.

Partiendo de un sentimiento de nostalgia, este artista nos plantea pues una intención de querer recopilar todo motivo importante para él el desafiando toda ley dibujística y pictórica. Con su trazo agresivo y seguro, delinea las formas que para él son importantes, y con sus colores crea un contraste entre el blanco de la hoja y el objeto retratado, logrando así proporcionarle un gran protagonismo y centrar toda nuestra atención en él.

Sus obras entonces se pueden interpretar como acumulaciones de elementos muy importantes para una generación que en su momento tuvieron un gran impacto y que no deben ser olvidados. Precisamente esa acumulación de motivos a lo largo de mi obra también puede ser percibido, ya que tanto sus piezas como las mías resaltan personajes o elementos que han sido relevantes en nuestras vivencias llegando incluso a construir la propia identidad.

5.3 LOUISE BOURGEOIS

He escogido a Bourgeois como referente tanto por su constante trabajo con el tejer como por su percepción de los géneros, que constantemente aborda en sus obras. En “Single III 1997” la artista muestra una figura donde se expresan ambos genitales, la intención de Louise era que su trabajo alcanzase un “nivel de androginidad suficiente, como para que los géneros convivan”. (Jiménez, 2006, p. 102)

A lo largo de su producción, esta actitud de abolición del género siguió estando presente debido a su búsqueda de la liberación de todo impedimento social. Pretendía, a grandes rasgos, un análisis de las exigencias según el género y proponía una completa huída de dichas normas sociales. También es destacable el enfoque que Louise realizaba de su arte, el cual era asumido desde una perspectiva terapéutica. Sus figuras realizadas en tela son una forma de la artista de resolución de conflictos internos, unidos a su familia o a su propia identidad individual. “La artista rompe y corta objetos como una forma de liberación”. (Jiménez, 2006, p. 185)

6. MARCO PRÁCTICO

Previamente a la profundización del marco práctico creo necesario introducir de forma breve la intencionalidad de este proyecto. *Corazón Custodiado surge*, al hilo del marco teórico, como una respuesta frente a las incertidumbres a las que los jóvenes nos vemos expuestas.



Fig.5 Ochiai Sohei, The legendary dragons (2021)

Fig.6 Louise Bourgeois, Single III (1997)

Fig. 7 Louise Bourgeois, Couple (1996)

Desde una no claritud frente a nuestra propia identidad, a la necesidad de una estabilidad la cual no se nos es brindada debido a la precariedad a la cual los jóvenes estamos expuestos. Tal y como Fernández (2008) estableció, somos “niños en el planeta de consumo” (p.170), planeta en el que debido a la velocidad de desarrollo y sobreestimulación, no se nos son ofrecen las oportunidades y recursos suficientes para llegar a autodefinirnos correctamente. Nuestros flujos identitarios son interrumpidos por esa constante incertidumbre. Por ello, es necesario que nosotros mismos seamos capaces de autodefinirnos y generar los espacios seguros que favorezcan nuestro propio desarrollo.

A continuación procederé a explicar brevemente cómo todas estas piezas se interrelacionan entre sí para conformar *Corazón Custodiado*.

En primer lugar, planteo el *diario ilustrado* como un espacio íntimo en el que se me permite acumular ciertos motivos que me evocan protección, para luego, realizar un análisis de mis recuerdos infantiles y resaltar ciertos personajes con los que me autoidentifico y obtengo resguardo en la obra *Quien custodia mi reino*. Una vez generado un lenguaje tanto propio como referencial, creo a mis propios protectores en las obras *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche* y *Los demonios de la protección*. En estas dos últimas producciones asimilo como protector esencial a la figura del peluche que adquiere una apariencia semejante a la de un demonio, a modo de ser acorde con la ambigüedad de lo Cuqui. Estos demonios nos permiten conocerlos a lo largo de estas dos obras.

Una vez clarificado esto, procederé a explicar el concepto, referentes y proceso de cada obra que forma parte del proyecto *Corazón Custodiado*.

6.1 DIARIO ILUSTRADO (2023)

Por diario se entiende a un “documento que privilegia la confesión secreta de los asuntos más reservados del diarista y la introspección cotidiana” (Amo, 2018, p. 725). El proceso de escritura de un diario, a menudo catalogado como intimista, es asociado habitualmente a lo femenino. No es necesario profundizar en estudios de género para comprender esto, tan solo con una rápida observación de los anuncios infantiles de juguetes percibimos que el público objetivo de esos “diarios secretos” eran las niñas. Las protagonistas de estos anuncios promocionaban estos diarios como espacios seguros para confesiones y secretismos que hacían hincapié en la intimidad, ya que alguno de ellos, incorporaban sistemas de cifrado que solo la propietaria conocía.

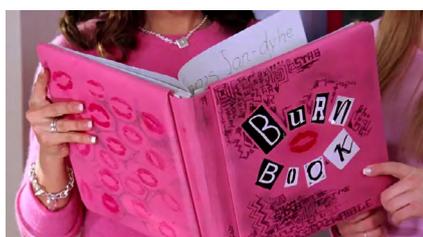


Fig.8 “Burn Book”, diario de Regina George (2004)

Basándome en este concepto del diario e intimidad, creo con este diario ilustrado una recopilación tanto de personajes como de elementos que me



Fig.9 (Arriba) Beatriz Llavona (2023) Detalle de Ilustración del diario

Figs.10-11 (Arriba) Beatriz Llavona (2023) Ilustraciones del diario

Fig. 12 (Derecha) Beatriz Llavona, *Diario ilustrado* (2023)

evocan protección. Es asimismo una obra que referencia a películas de mi infancia y adolescencia como “Mean Girls”. Película en la que la antagonista Regina George, poseía un diario en el que recopilaba sus opiniones más íntimas acerca sus compañeros del instituto. Destaco que aunque la intencionalidad de Regina era aprovechar ese espacio íntimo como oportunidad para plasmar sus mezquinas opiniones, en mi caso, este diario surge con la intención de hacer un análisis de motivos que me protegen y me brindan su cuidado.

Plasmo en sus páginas desde personajes que representan círculos interpersonales íntimos a elementos que me ofrecen su guardia, como sería la figura del peluche en la cual profundizaremos más adelante.

Partiendo de las obras de Gitte Maria, me apropio de motivos antiguos como es la figura del castillo que es un “lugar fuerte, cercado de murallas, baluartes, fosos y otras fortificaciones.” (Real Academia Española, s.m, definición 1) Considerando al castillo como una fortaleza inquebrantable, parto del concepto de dicho lugar desde una perspectiva literaria ya que según Jesús Duce (2005) existen *castillos de reposo* los cuales “son espacios normalmente de transición y de pausa en los que el héroe suele cubrir sus necesidades primarias”. (p. 8) Por esto, recurro a estas construcciones y espacios propios de ellas como lugares de protección durante el desarrollo identitario, desde los caimanes que protegen los fosos de esos irreales castillos a las figuras que se asemejan a gárgolas que responden con fiereza a quien quiera perturbarlas.

Este diario es forrado con tela de peluche a modo de unión con el resto de obras y sellado con un corazón que tiene por armazón dos espadas. Las ilustraciones que se muestran en su interior serán expuestas en el Anexo II.



6.2 QUIEN CUSTODIA MI REINO (2023)

Esta serie de dibujos surge tomando como referencia a la línea de trabajo del ya mencionado Ochihei Shohei. La intención principal era hacer una recopilación de diferentes personajes pertenecientes a videojuegos de la infancia con los cuales soy capaz de autoidentificarme y resguardarme. Me gustaría aclarar que cada una de las obras que conforman *Quien custodia mi reino*, cumple simultáneamente la función de inventario que Sohei plantea y de homenaje a estos personajes que para mí son tan importantes.



Con estas obras extrapolo el concepto de reino⁸ al individuo, reinterpretando esa extensión de terreno como la identidad propia. Esos personajes que se muestran en las obras me han protegido y custodiado, y a día de hoy siguen haciéndolo ya que sigo siendo usuaria de sus juegos y recurro a ellos casi de una forma terapéutica.

La idea comienza a desarrollarse con unas telas intervenidas tanto mediante costura como con grabado, donde recurro a la xilografía. En estas primeras telas bordo el mensaje de “quien custodia mi fortaleza” que es acompañado de estampas del personaje *Shadow*, antagonista perteneciente a la saga de videojuegos *Sonic*.



Fig.13 (Arriba) Beatriz Llavona (2023)
Imagen detalle de las telas

Fig.14 (Derecha) Beatriz Llavona (2023)
Imagen general de las telas

Sitúo a este personaje con apariencia similar a la de un erizo, como eje principal del desarrollo de estas telas convirtiéndole en el guardián del castillo que también se muestra en éstas, también realizado mediante xilografía. Este castillo sobre una escarpada colina se muestra como ese reino que es en realidad mi propia identidad.

Las telas, paralelamente son intervenidas con elementos que además de seguir recordando a la infancia, se asocian a la feminidad. Recurro a lazos a modo de referenciar esos lazos que las madres incorporan en los recogidos

de sus hijas. También al hilo de esa ambigüedad que lo Cuqui propone, incorporo encaje que aunque no pueda ser catalogado de infantil sí que puede de femenino.

A partir de estas telas surge entonces *Quien custodia mi reino*, serie compuesta por tres dibujos realizados con lápices de colores y otros tres con rotuladores Posca.

Tomo como referente al dibujante @okniceok, caracterizado por sus dibujos en lápices de colores y grafito. Sus obras suelen rescatar elementos del imaginario colectivo millennial y de la generación Z que interviene, transforma y combinando entre sí creando de esta forma nuevos significados. En mi trabajo ha sido relevante por su forma de trabajo con los lápices con los cuales genera unos grandes contrastes y composiciones interesantes.



Figs.15-16 Dibujos de @okniceok (2021)

Los dibujos que mostraré en la página siguiente, fueron realizados gracias a un trabajo de autoanálisis e introspección al recorrer mis recuerdos de personajes pertenecientes a mi infancia con los cuales en la actualidad me siento identificada.

Realizo ese trabajo basándome en el ya mencionado Sohei para luego trasladar dichos motivos infantiles a mis propios recuerdos y vivencias. Muestro personajes que durante mi infancia me eran atractivos e interesantes y los homenajeo mediante esos dibujos logrando así que éstos no caigan en el olvido al convertirse en tangibles y no tan solo en personajes pertenecientes a mundos digitales.



Figs.17-18 (Arriba) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 14,8 x 21 (2023)

Fig.19 (Abajo) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 25x70 (2023)



Fig.20 (Arriba) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 14,8 x 21 (2023)



Fig.21 (Derecha) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 25x70 (2023)

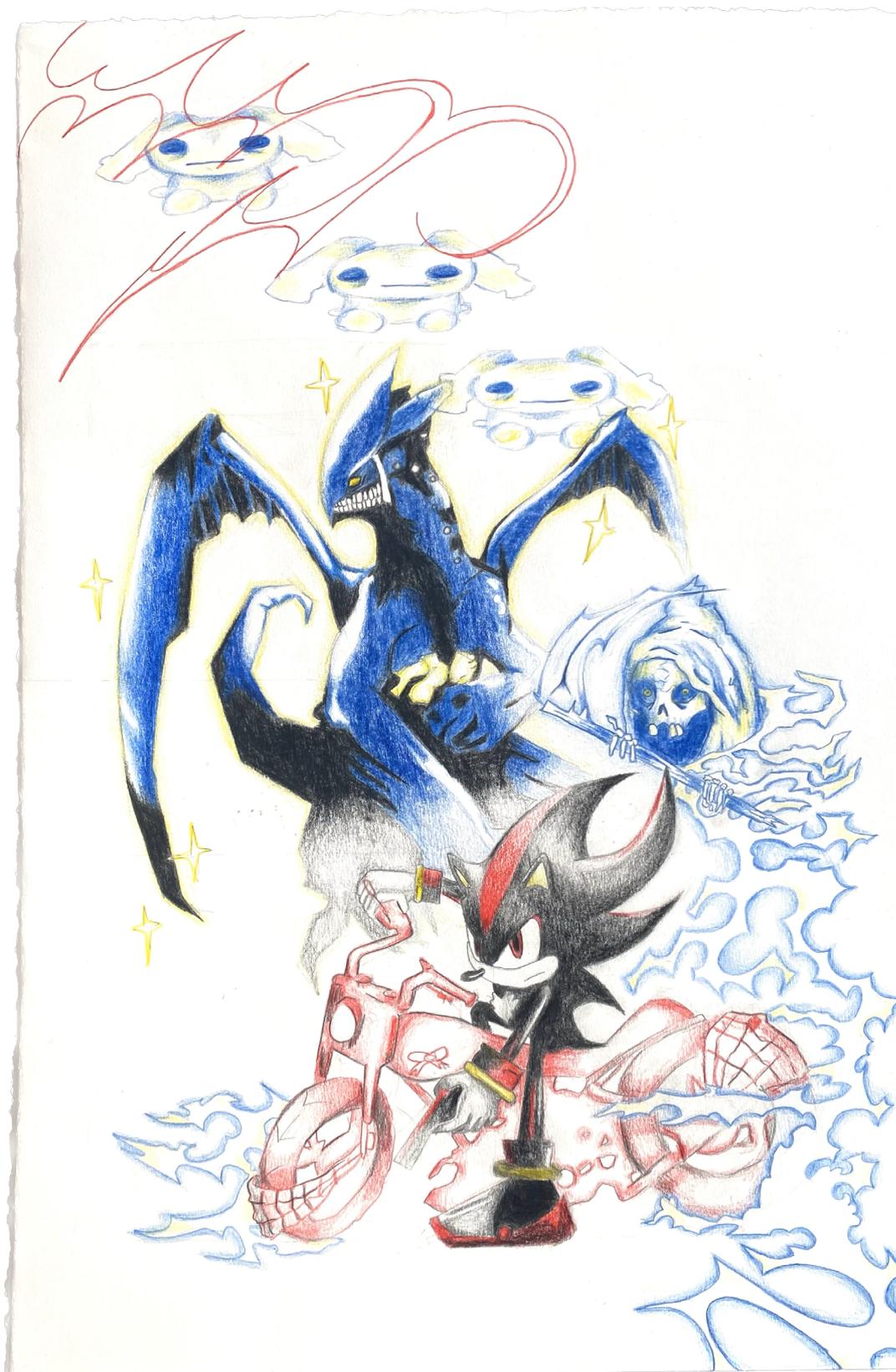


Fig.22 Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 25x70 (2023)

6.3 LOS PROTECTORES DE MI REINO TIENEN FORMA DE PELUCHE

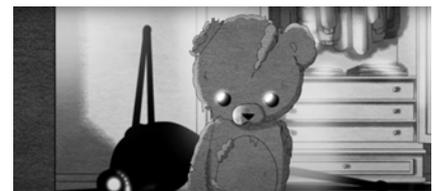
La figura del peluche a menudo asociada a la infancia, es considerada como el primer objeto identitario con el que nos identificamos en esta primera etapa. Según Álvarez (2019) las posesiones tienen un valor incalculable ya sea por un recuerdo o una experiencia ligada a ese bien. Nosotros somos quienes generamos los significados de los objetos mediante nuestras vivencias, llegando a culminar incluso en un vínculo de afecto y unión.

Las características que comparten estos objetos identitarios clasificados como peluches son que “suelen tener una textura agradable para el infante, ya que le recuerda a la protección que le da su madre o el cuidador principal, haciéndole sentirse seguro”. (Álvarez, 2019, p. 13) La madre siempre ha sido percibida como la máxima representación del cuidado y protección, por ello, el peluche al asimilar las características de la madre como propias, se ve imbuido por las habilidades cuidadoras y protectoras propias de ésta.

Al serle estas capacidades trasladadas, el peluche parte de lo Cuqui para también acudir a nuestro rescate. Simon May (2019) establece que “es precisamente en la dulzura donde a menudo encontramos la fuerza...percibimos un poder curativo discreto y sin dramatismo” (p.119)

La intención principal de esta obra, es exponer al peluche como protector de cada individuo y también como figura con una gran carga identitaria. Permite al propietario autoidentificarse desde el cuidado y el resguardo de un buen amigo.

En el corto de animación “Good night Mr. Ted” el artista Nicolás Solé, nos plantea esta idea del peluche como un amigo que vela por la seguridad de todo ser querido como si de un perro guardián se tratara, aunque esto pueda llegar a costarle la vida.



Figs.23-24 Fotogramas del cortometraje animado “Good night Mr. Ted” (2020)

A lo largo de la historia se nos presentan escenas tanto diurnas como nocturnas en las que “Ted”, antes de que su protegido despierte prepara impresionantes arsenales de armas para afrontar los arduos enfrentamientos que tienen lugar en la noche contra un monstruo que pretende atemorizar al niño.

Paralelamente a este cortometraje que transmite ese concepto de protector a la perfección, creo importante nombrar al referente estético por excelencia de esta propuesta, cuyo nombre es Panpeus.

Panpeus es un personaje con apariencia de demonio que se nos es presentado al inicio del videojuego de la PlayStation 2 *Gitaroo Man*. Es un videojuego de género musical en el cual nos embarcamos en una aventura a través de *U-1*, un niño con unas increíbles dotes musicales que mediante su espectacular control de la guitarra derrotará a todo extraño que desee hacer daño a su preciado planeta.



Fig.25 (Arriba) Portada de “Gitaroo Man” (2001)

Figs.26-27 (Derecha) Fotogramas del videojuego “Gitaroo Man” donde aparece Panpeus



Panpeus presenta unas características físicas interesantes, tanto por la simpleza de sus gráficos al pertenecer a antiguas consolas, como por el diseño caricaturesco de un demonio. Es una figura que he tenido muy presente a la hora de desarrollar mi producción, desde los peluches a la pictórica.

6.3.1 Proceso de trabajo: el coser de forma intuitiva

La acción de coser requiere una metodología de trabajo repetitiva y constante, que permite mediante esa reiteración a lo largo de su proceso constructivo la abstracción del artista.

A nivel personal, no había empleado el coser como acción en ninguna obra hasta *Corazón Custodiado*, de ahí que el aprendizaje fuera intuitivo. No poseía, ni poseo nociones de patronaje o técnicas correctas a la hora de coser a mano; pero sí que el haber recurrido a mis habilidades en la escultura y dibujo han posibilitado el poder construir estas figuras tridimensionales.

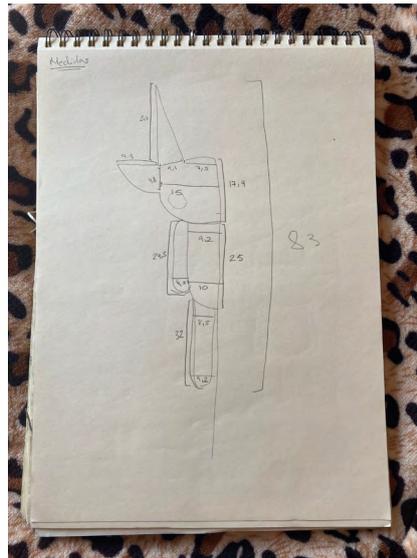
Como punto de partida, realicé pruebas en pequeño tamaño de peluches a modo de prototipos de la obra final. Una vez, interiorizadas las acciones relacionadas con la aguja y el hilo, procedí a desarrollar patrones de gran tamaño ya que ambos peluches son de grandes dimensiones.



Figs.28-29 (Arriba) Imágenes de esos prototipos de peluches (2023)

Figs.30-31 (Derecha) Imágenes del proceso de patronaje (2023)

Una vez el patrón fue diseñado, fueron trasladados a la tela donde luego serían cortadas las siluetas de los muñecos. La tela escogida para los peluches fue la loneta tanto por su consistencia como por su capacidad de registrar la pintura a la perfección, característica que me sería útil posteriormente.

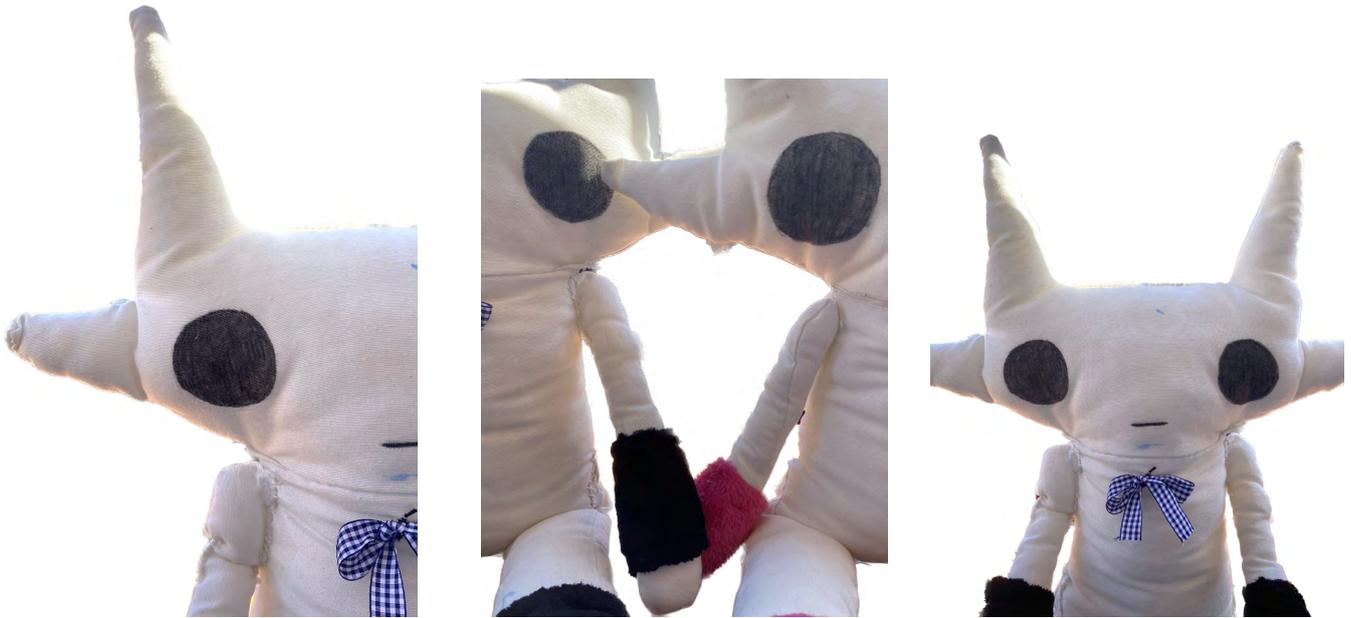


Tras ser recortadas las porciones de tela, éstas fueron cosidas del revés con máquina, buscando una unión de las piezas más limpia. Una vez cosida toda la loneta, a mano les fueron unidos en las extremidades porciones de peluche a modo de buscar una apariencia más dulce. Los contrastes son esenciales en estos muñecos, de ahí que no fueran hechos completamente de loneta.

Por último, en ambos peluches fueron pintados los rasgos faciales basándome en los principios que Konrad Lorenz (1943) recoge sobre cómo debe ser una figura Cuqui. Según este autor deben:

Tener una cabeza grande con respecto al cuerpo, frente exagerada y prominente, ojos grandes en una posición relativamente baja en el rostro si la comparamos con un adulto, mofletes hinchados, figura corporal redondeada y rechoncha, extremidades cortas y gruesas, superficies corporales suaves y agradables al tacto; y movimientos torpes y desvalidos. (pp.45-46)

Ambas figuras fueron planteadas de forma que cumplieren en su mayoría dichas características y la propia ambigüedad que May (2019) establece que lo Cuqui tiene.



Figs.32-33-34 (Arriba) Beatriz Llavona, *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche* (2023)



Fig.35 (Abajo) Beatriz Llavona, *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche* (2023)

6.4 LOS DEMOÑOS DE LA PROTECCIÓN

Esta serie de obras pictóricas surge con el propósito de profundizar en esa figura protectora expuesta en *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche*. Plasmó esos peluches con forma similar a la de un demonio en diferentes escenarios y contextos, permitiéndome así dar vida a esos personajes que nos ofrecen su resguardo. Saltan de la tridimensionalidad a la bidimensionalidad, y viceversa, a fin de darse a conocer y que nosotros los reconozcamos como nuestros protectores. Está compuesta de siete obras y en cuatro de ellas, dichas figuras demoniacas son presentadas en diferentes escenarios dotadas de un gran tamaño, como si de un coloso se tratara. Las grandes dimensiones de estos demonios pretenden transmitir la sensación de que son los guardianes de los territorios representados. Todas ellas fueron realizadas con spray y ceras.



Los escenarios planteados hacen referencia a localizaciones de diferentes videojuegos como sería "Sonic" con sus grandes islas donde se combina lo urbano y la naturaleza, o "The Legend of Zelda" con sus escenarios de corte medieval donde las mazmorras y castillos son los protagonistas.



Respecto a las otras tres obras que conforman esta serie, son dibujos a línea que se llevaron a cabo mediante rotuladores Posca. Jugando con la connotación "callejera" que el spray de las previas obras tiene, consideré que apostar por el Posca estaba profundamente ligado con el mundo del grafiti, ya que estos artistas urbanos los emplean para firmar con sus nombres por la vía pública.

Fig. 36 Escenario de Sonic Adventure 2

Fig.37 Castillo de The Legend of Zelda

Estos tres demonios en formato cuadrado y de menor tamaño, surgen con la intención de proponer un demonio bidimensional que parece estar metido en una caja, invitándonos así a transportarlo a cualquier espacio que necesite de su vigilancia y cuidado. Siempre están preparados para ser transportados a cualquier lugar donde nosotros requiramos su custodia.

Durante esta propuesta basé mi línea de trabajo en dos referentes principales, los artistas Ex.amante y Aokabi Saya. Ambos habitan a reflejar en sus producción personajes pertenecientes a su infancia. Ex.amante trabaja generalmente con spray creando escenas de tono irónico de esos personajes que para él son representativos. Con el empleo de ese spray genera pinturas caracterizadas por una línea suelta y una huída de la academia al apostar por un estilo fácilmente asociable a lo *naïve*. También se vale de las ceras para delimitar las manchas de color de sus obras, ceras que aportan trazos que parecen incluso hechos de manera intuitiva.

Figs.38-39 Obras de Ex.Amante (2023)



Aokabi Saya también hace referencia a esos personajes que fueron protagonistas en su infancia, en este caso se relacionan con el mundo del *anime*. Saya a la hora de realizar sus cuadros, se centra en la importancia de la materia procurando estampar un soporte en blanco sobre él ya pintado, consiguiendo así, una obra paralela a la original donde las formas originales se desdibujan y dan lugar a nuevos motivos.

Figs.40-41 Aokabi Saya (2021)

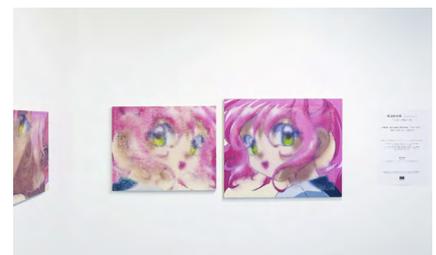
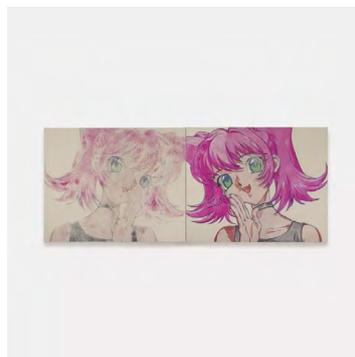
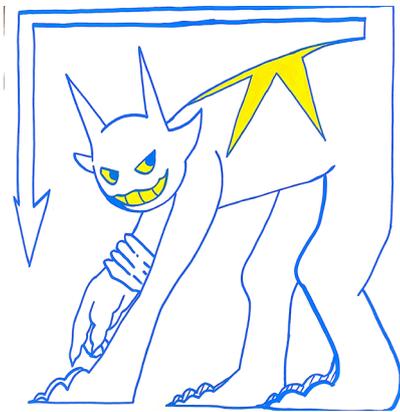


Fig.42 Prueba replicando técnica de Aokabi Saya (2023)

Este modo de trabajo fue empleado a la hora de realizar esas obras en spray consiguiendo una nueva obra y aprendiendo lo que podría ser una nueva línea de trabajo inexplorada para mí.

A continuación adjuntaré imágenes de las obras finales que conforman esta última serie.



Figs.43-44 (Arriba) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 70 x 70 (2023)

Figs.45-46 (Derecha) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 100 x 70 (2023)

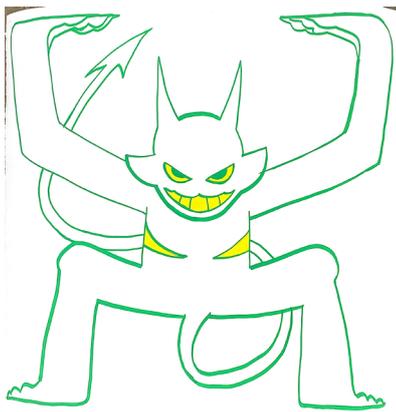


Fig.47 (Arriba) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 70 x 70 (2023)

Figs.48-49 (Derecha) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 100 x 70 (2023)

6.4.1 Demoño

Paralelamente a esta producción, decidí realizar una pequeña historia titulada “*Demoño*” donde se nos narra una corta aventura de este personaje. Fue realizada a mano y encuadrada de la misma forma que el *diario ilustrado* descrito en apartados anteriores. Con *Demoño*, pretendo ayudar a una mejor comprensión de estos personajes al acercarlos al espectador mediante esa narración y caracterización de inocente y bondadoso.

El demonio pues representa a esos peluches mostrados en *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche* y en *Los demoños de la protección*. Es nombrado como *Demoño* ya que pretende hacer alusión al habla infantil donde son habituales los errores tanto gramaticales como de vocalización. A lo largo de la historia se nos presenta a esta figura con apariencia demoniaca que pretende visibilizar las necesidades de cada individuo.

En *Demoño* se narra la historia de un demonio que cansado de su soledad, decide embarcarse en un viaje en busca de conocer nuevas experiencias y lograr autocomprenderse. El detonante de esta historia son unas botas rojas que el demonio compra y las cuales le motivan a emprender su largo viaje, al final de la historia el demonio nos ofrece sus botas a modo de invitarnos a experimentar para comprender nuestras propias necesidades e identidad.

A lo largo de su travesía conoce a pintorescos personajes que deciden acompañarle por lo llamativas que son estas botas, hasta que finalmente tras un encontronazo con un murciélago fiestero, comprende que en realidad su espacio seguro se encuentra en su torre donde encuentra refugio y paz para poder desarrollar su identidad de la forma más cómoda posible, no sin valorar la experiencia aprendida.

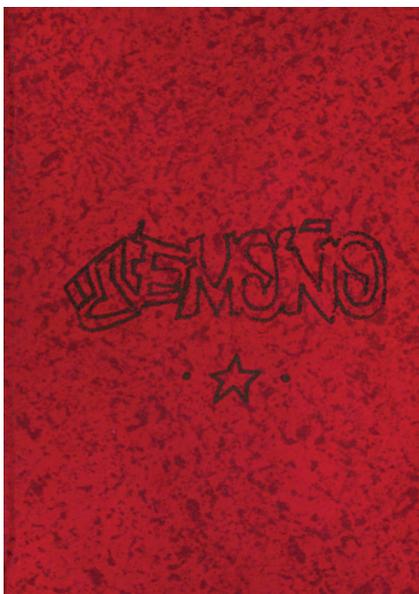


Fig.50 (Arriba) Portada de *Demoño* (2023)

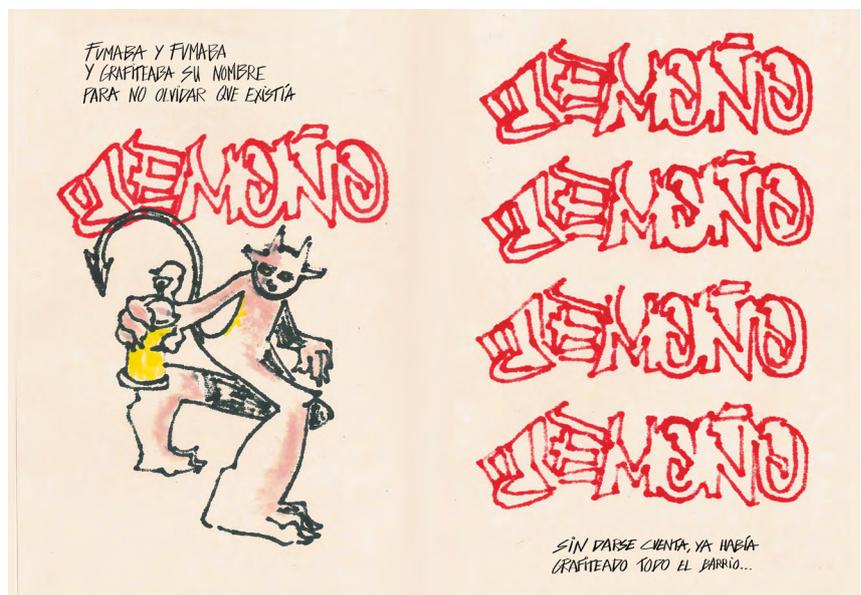


Fig.51 (Derecha) Pliego de *Demoño* (2023)

7. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo de fin de grado se me ha sido posibilitada la oportunidad de entender el concepto de identidad y cómo ésta se encuentra ligada al género y sexualidad. Se me ha facilitado un espacio donde investigar acerca de características personales y también generacionales. Considero que también he ofrecido un espacio a cuestionamientos acerca de la propia identidad y paralelamente, de visibilidad a identidades que actualmente no reciben la atención necesaria.

Poder haber recopilado información acerca de la identidad de género y la protección, ha sido muy importante ya que he conseguido comprender mi propia producción y por qué se desarrolla tal y como lo hace.

El visitar etapas pasadas como es la infancia en este caso, ha sido un proceso que catalogaría como terapéutico al brindarme cobijo y resguardo en recuerdos que me evocan ternura y cariño. Mediante un trabajo de introspección y autoanálisis he conseguido reconectar con vivencias pasadas que tenía olvidadas. El haber recopilado todos esos personajes de videojuegos en mis obras y la creación de unos nuevos, basándome en esa función representativa y cuidadora que tienen, me ofrece una clara línea de trabajo sobre la cual me gustaría profundizar.

Durante este trabajo he tenido la oportunidad de aprender nuevas habilidades como coser, abriéndose así nuevos métodos de trabajo para futuras producciones. El realizar esta acción de forma intuitiva también me ha hecho considerar las posibilidades infinitas que ésta tiene ya que con conocimientos mínimos se pueden generar obras increíbles. Además, el haber comprendido y empleado lo textil como si de escultura se tratara me proporciona un nuevo método de trabajo con el que continuar experimentando.

También he obtenido conocimientos acerca de encuadernaciones y maquetación de libros, gracias a los cuales he sido capaz de autoeditar los dos cuadernillos. Además esto se ha ligado al hilo consiguiendo así buscar otra aplicación a ese coser que ya mencioné antes.

Ha sido un proyecto que me ha permitido experimentar con diferentes técnicas y recursos, además de centrarse en una temática que me es muy cercana ya que en todo momento trato mi identidad pero sin dejar de lado la ajena pues todas las obras aquí expuestas pretenden ofrecernos su cuidado y protección a todos.

Por último me gustaría destacar la importancia de tratar en el arte temáticas que a día de hoy permanecen invisibilizadas y por ello no existentes, al no brindarles la oportunidad de tener voz. Por ello es más que necesario que el arte sea empleado como un recurso que facilite la visibilización de ciertas comunidades o minorías, incluso es más favorable que el artista que exponga estas cuestiones pertenezca a dichas comunidades o minorías. Un tratamiento de la temática desde una perspectiva autobiográfica revela una mayor información que la expuesta por alguien que no tenga este sentimiento de pertenencia.

Actualmente queda mucho camino que recorrer en temas de género e identidades sexuales por lo que cuanto más ruido se haga y más presencia tenga se conseguirá que leyes y condiciones, que actualmente se consideran como inexistentes e injustas, se conviertan en las óptimas para cada miembro perteneciente a la comunidad LGBT. Si nosotres no nos hacemos ver ¿quién lo va a hacer?

7. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Flores, I. M. (2007). *Visibilidad y participación social de las mujeres lesbianas en Euskadi*. Ararteko.

Jeffreys, S. (1996). *La herejía lesbiana: una perspectiva feminista de la revolución sexual lesbiana*. Cátedra.

Lorenzo, A. G. A. (2003). *Identidades lésbicas y cultura feminista: una investigación antropológica (No. 2)*. Plaza y Valdes.

May, S. (2019). *El poder de lo cuqui*. Alpha Decay.

Ziga, I. (2009). *Devenir perra*. Melusina.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Fernández Torner, R. (2015). *El concepto del "medieval" a la producción cultural: estudios de cas d'entreteniment electrònic amb les franquícies "The Legend of Zelda" i "The Elders Scrolls"*. [Trabajo de Fin de Grado]. Universitat Autònoma de Barcelona.

García Álvarez, B. (2019). *El apego a un objeto identitario en edades tempranas*. [Trabajo de Fin de grado]. Universidad de Valladolid.

Lloret Sánchez, J. (2022). *¡ A jugaaaar!. Expresión del género a través de la práctica artística* [Trabajo de Fin de Grado]. Universitat Politècnica de València).

TESIS DE DOCTORADO

Eснаоla Horacek, G. (2004). *La construcción de la identidad a través de los videojuegos: un estudio del aprendizaje en el contexto institucional de la escuela*. [Tesis de doctorado, Universitat de València]. RODERIC.

Jiménez Arenas, I. M. (2001). *La expresión plástica de Louise Bourgeois. Estrategias feministas para una praxis terapéutica*. [Tesis de doctorado, Universitat de València] Dialnet.

ARTÍCULOS

Amo, Á. L. (2018). La construcción del espacio íntimo en el diario literario. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (27), 745-768.

Gros, A. E. (2016). Judith Butler et Beatriz Preciado: une comparaison de deux modèles théoriques de la construction de l'identité de genre dans la théorie queer. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 16(30), 245-260.

García, J. D. (2005). *Fantasías caballerescas: aproximación al motivo de los*

castillos encantados. In Actas del IX Congreso Internacional de la Asociación Hispánica de Literatura Medieval:(A Coruña, 18-22 de septiembre de 2001) (pp. 213-232). Departamento de Filología Española e Latina.

Ruiz, A. M. (2020). *Dungeon Boogie (2020): Una aproximación al artista millennial como falso arqueólogo*. *Tercio Creciente*, 7-17.

Vilanova, N., & Ortega, I. (2017). *Generación Z: Todo lo que necesitas saber sobre los jóvenes que han dejado viejos a los millennials*. *Plataforma*.

PÁGINAS WEB

Guzmán, G. (2018). *La teoría performativa de género de Judith Butler*. Recuperado en <https://psicologiyamente.com/social/teoria-performativa-genero-judith-butler>

Khoury, M. (2022) *Tiago Evangelista: Irony in its most beautiful form*. Recuperado en <https://sabukaru.online/articles/tiago-evangelista-irony-in-its-most-beautiful-form>

Ludwig, N. (2022) *Drawing nostalgia: Meet Tokyo's rising art star Shohei Ochiai*. Recuperado en <https://sabukaru.online/articles/ochiai-shohei-tokyo-rising-art-star>

Stone, B. (2017). *"Prayer paintings, manga and motivational images": Gitte Maria Moller's cryptic artworks*. Recuperado en <https://www.itsnicethat.com/articles/gitte-maria-moller-art-itsnicethat-260617>

Thesen, L. (2022) *Reading Gitte Maria Möller's work through the Major Arcana*. Recuperado en <https://artthrob.co.za/2022/02/07/on-love-death-and-the-divine-gitte-maria-moller/>

Takayama, A. (2021) *Painter Saya Aokabi: The thought behind the unique creations from her first exhibition*. Recuperado en <https://tokion.jp/en/2021/06/12/painter-saya-aokabi/>

ARCHIVOS REFERENCIADOS

Archivo del cortometraje español. (2021) *Good Night Mr. Ted* [vídeo]. <https://archivodelcortometraje.es/cortometraje/good-night-mr-ted/>

Canal LongplayArchive. (5 de agosto de 2020). *Longplay of Gitaroo Man (Lives!)*. [vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=i7MCB9SBqUQ&ab_channel=LongplayArchive

8. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig.1 Beatriz Llavona (2022) Boceto de un autorretrato donde se combinan los dos extremos del género. (Pág. 6)

Fig.2 Gitte Maria, MONUMENT 2021 (Pág. 17) Extraída de <https://artthrob.co.za/2022/02/07/on-love-death-and-the-divine-gitte-maria-moller/>

Fig.3 Gitte Maria, THE END 2021 (Pág.17) Extraída de <https://artthrob.co.za/2022/02/07/on-love-death-and-the-divine-gitte-maria-moller/>

Fig.4 Ochihei Sohei, Game Boy (Pág. 17) Extraída de <https://sabukaru.online/articles/ochiai-shohei-tokyo-rising-art-star>

Fig.5 Ochihei Sohei, Pokemon Cards (Pág. 18) Extraída de <https://sabukaru.online/articles/ochiai-shohei-tokyo-rising-art-star>

Fig.6 Louise Bourgeois, Single III (1997) (Pág. 18) Extraída de <https://www.fondazioneprada.org/project/louise-bourgeois-3/?lang=en>

Fig.7 Louise Bourgeois, Couple (1996) (Pág. 18) Extraída de <https://www.tate.org.uk/art/artworks/bourgeois-couple-i-al00344>

Fig.8 “Burn Book”, diario de Regina George (2004) (Pág. 19) Extraída de la película “Mean Girls”

Fig.9 (Arriba) Beatriz Llavona (2023) Detalle de ilustración del diario (Pág. 20)

Figs.10-11 (Arriba) Beatriz Llavona (2023) Ilustraciones del diario (Pág. 20)

Fig.12 (Derecha) Beatriz Llavona (2023) *Diario ilustrado* (Pág. 20)

Fig.13 (Arriba) Beatriz Llavona (2023) Imagen detalle de las telas (Pág. 21)

Fig.14 (Derecha) Beatriz Llavona (2023) Imagen general de las telas (Pág. 21)

Figs.15-16 Dibujos de @okniceok (Pág. 22) Extraída del instagram de @okniceok <https://www.instagram.com/okniceok/>

Figs.17-18 (Arriba) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 14,8 x 21 (2023) (Pág. 23)

Fig.19 (Abajo) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 25x70 (2023) (Pág. 23)

Fig.20 (Arriba) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 14,8 x 21 (2023) (Pág. 24)

Fig.21 (Derecha) Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 25x70 (2023) (Pág. 24)

Fig.22 Beatriz Llavona, *Quien custodia mi reino*, 25x70 (2023) (Pág. 25)

Figs.23-24 Fotogramas del cortometraje animado “Good night Mr. Ted”(2020) (Pág. 26) Extraída de <https://archivodelcortometraje.es/cortometraje/good-night-mr-ted/>

Fig.25 (Arriba) Portada de “Gitaroo Man” (2001) (Pág. 27) Extraída de <https://vandal.elespanol.com/juegos/ps2/gitaroo-man/2631#p-2>

Figs.26-27 (Derecha) Fotogramas del videojuego “Gitaroo Man” donde aparece Panpeus (Pág.27) Extraída de <https://www.youtube.com/>

[watch?v=i7MCB9SBqUQ&ab_channel=LongplayArchive](#)

Figs.28-29 (Arriba) Beatriz Llavona: Imágenes de esos prototipos de peluches (2023) (Pág. 28)

Figs.30-31 (Derecha) Beatriz Llavona: Imágenes del proceso de patronaje (2023) (Pág. 28)

Figs.32-33-34 (Arriba) Beatriz Llavona, *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche* (2023) (Pág. 29)

Fig.35 (Abajo) Beatriz Llavona, *Los protectores de mi reino tienen forma de peluche* (2023) (Pág. 29)

Fig. 36 Escenario de Sonic Adventure 2 (Pág. 30) Extraída de <https://www.pinterest.es/pin/72479875247287799/>

Fig.37 Castillo de The Legend of Zelda (Pág. 30) Extraída de <https://www.pinterest.es/pin/72479875247297073/>

Fig.38-39 Obras de Ex.Amante (2023) (Pág. 31) Extraída del instagram @ Ex.amante <https://www.instagram.com/ex.amante/?hl=es>

Figs.40-41 Aokabi Saya (2021) (Pág. 31) Extraída de <https://tokion.jp/en/2021/06/12/painter-saya-aokabi/>

Fig.42 Beatriz Llavona: Prueba replicando técnica de Aokabi Saya (2023) (Pág. 31)

Figs.43-44 (Arriba) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 70 x 70 (2023) (Pág. 32)

Figs.45-46 (Derecha) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 100 x 70 (2023) (Pág. 32)

Fig.47 (Arriba) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 70 x 70 (2023) (Pág. 33)

Figs.48-49 (Derecha) Beatriz Llavona, *Los demonios de la protección*, 100 x 70 (2023) (Pág. 33)

Fig. 50 (Arriba) Portada de *Demoño* (2023) (Pág. 34)

Fig.51 (Derecha) Pliego de *Demoño* (2023) (Pág. 34)

Figs.52-53 (Arriba) Bocetos de *Demoño* (2023) (Pág. 35)

Fig.54-55 (Derecha) Proceso de trabajo *Demoño* (2023) (Pág. 35)

Fig.Anexo II 1 (Arriba) Guardas diario (2023) (Pág. 46)

Fig.Anexo II 2 (Derecha) Portada diario (2023) (Pág. 46)

Figs.Anexo II 3-4-5-6-7 Ilustraciones del diario, 2023 (Pág. 47)

Figs.Anexo II 8-9-10 Ilustraciones del diario (2023) (Pág. 48)

Fig.Anexo III 1-2-3 Beatriz Llavona, *Demoño* (2023) (Pág. 50)

Fig.Anexo III 4-5 Beatriz Llavona, *Demoño* (2023) (Pág. 51)

Fig.Anexo III 6-7 Beatriz Llavona, *Demoño* (2023)(Pág. 52)

Fig.Anexo III 8-9 Beatriz Llavona, *Demoño* (2023)(Pág. 53)

ANEXO I: ODS

En este primer anexo adjuntaré la plantilla rellenable de los ODS y cuáles y por qué mi trabajo los cumple.



ANEXO I. RELACIÓN DEL TRABAJO CON LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE DE LA AGENDA 2030

Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster: Relación del trabajo con los
Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030.

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Objetivos de Desarrollo Sostenible	Alto	Medio	Bajo	No procede
ODS 1. Fin de la pobreza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 2. Hambre cero.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 3. Salud y bienestar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 4. Educación de calidad.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 5. Igualdad de género.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 6. Agua limpia y saneamiento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 7. Energía asequible y no contaminante.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 10. Reducción de las desigualdades.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 12. Producción y consumo responsables.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 13. Acción por el clima.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 14. Vida submarina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

Los ODS con los cuales mi TFG guarda profunda relación son:

- ODS 3. Salud y bienestar: este trabajo aboga por la salud mental al proporcionar una visión acerca de la identidad donde se defienden todas las identidades, haciendo especial hincapié en las disidentes. Siendo estas últimas poco visibilizadas e infravaloradas en el panorama actual. También se aportan datos acerca de motivos que proporcionan bienestar al proponer de forma constante espacios seguros.

-ODS 5. Igualdad de género: a lo largo del proyecto se analiza qué es el género y el peso que actualmente tiene, siendo siempre partidario de la defensa de igualdad de género al exponer las desigualdades que propicia el propio sistema cisheteropatriarcal en el que vivimos.

-ODS 10. Reducción de desigualdades: se plantean identidades no visibles haciéndolas aquí visibles que es la mejor forma de tratar una desigualdad, mediante la visibilización de las identidades oprimidas o minorías como sería el propio colectivo transexual o lesbiano, es decir, todo el trabajo es enfocado desde la comunidad LGBT al ser la autora perteneciente a la misma.

ANEXO II: DIARIO ILUSTRADO

En este anexo se recogen algunas de las ilustraciones que conforman ese diario ilustrado ya que en el propio documento no puse todas las que forman parte de él.

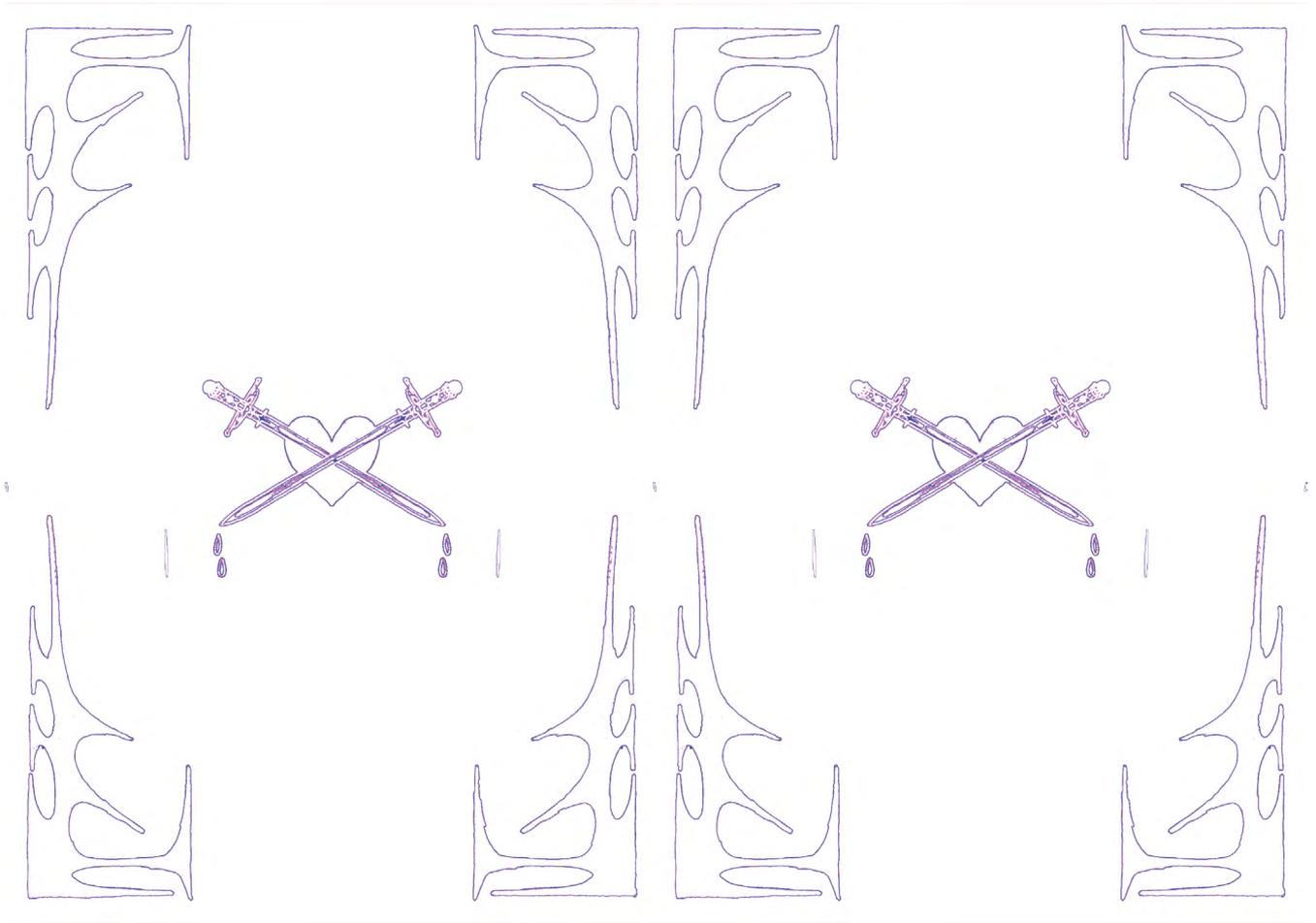
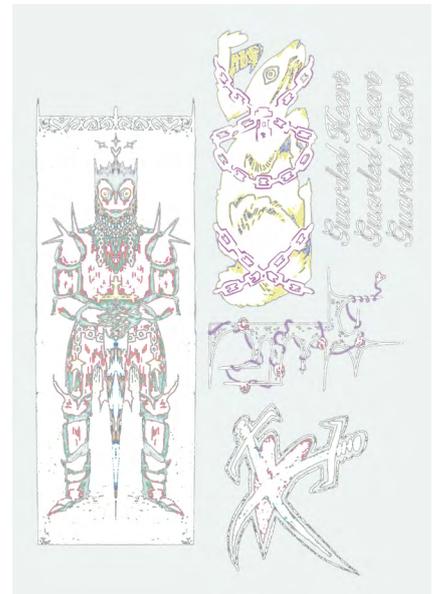
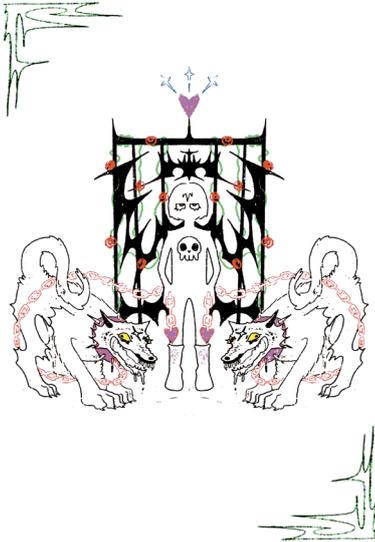


Fig.Anexo II 1 (Arriba) Guardas diario (2023)

Fig.Anexo II 2 (Derecha) Portada diario (2023)

Beatriz Llavona



Figs.Anexo II 3-4-5-6-7 Ilustraciones del diario (2023)

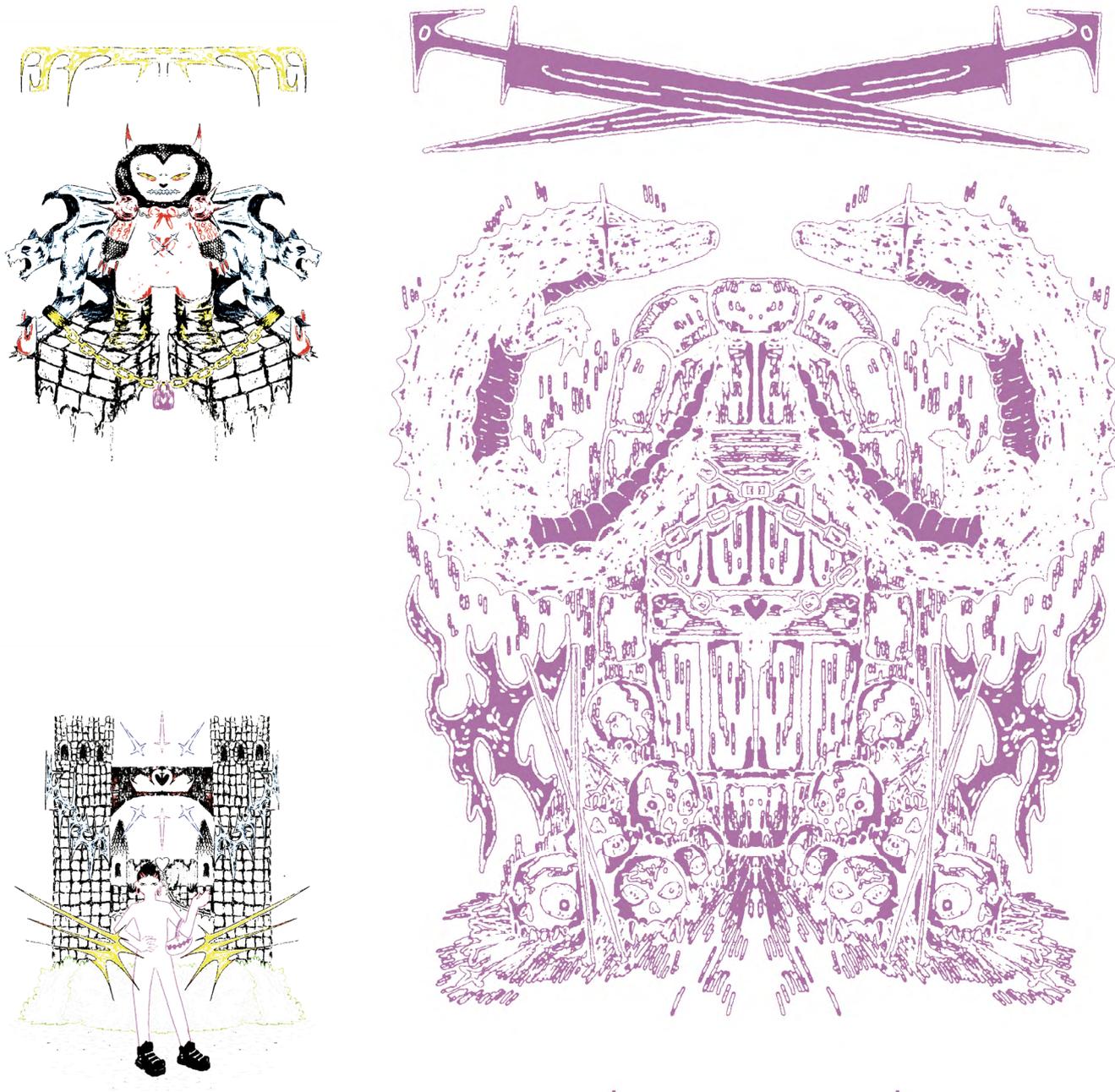


Fig.Anexo II 8-9-10 Ilustraciones del diario (2023)

ANEXO III: DEMOÑO

En este anexo muestro la historia de “Demoño”, lo aquí expuesto es un escaneo de la copia orginial hecha manualmente.

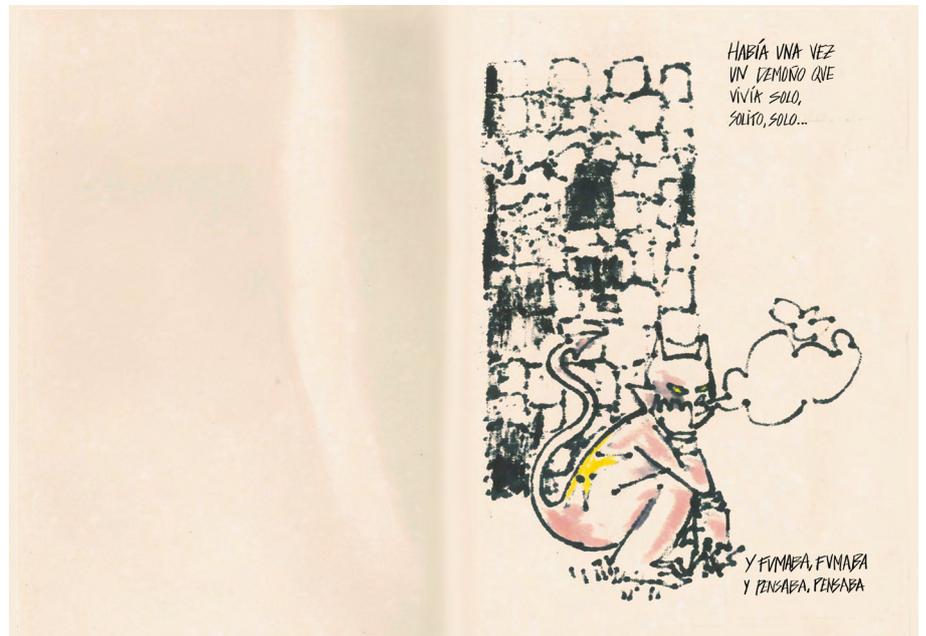
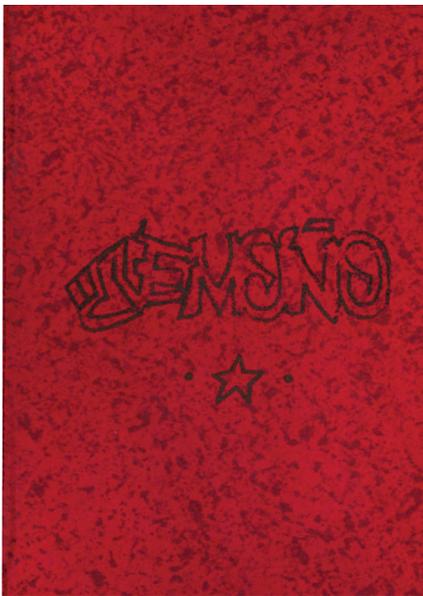


Fig. Anexo III 1-2-3 Beatriz Llavona, *Demónio* (2023)

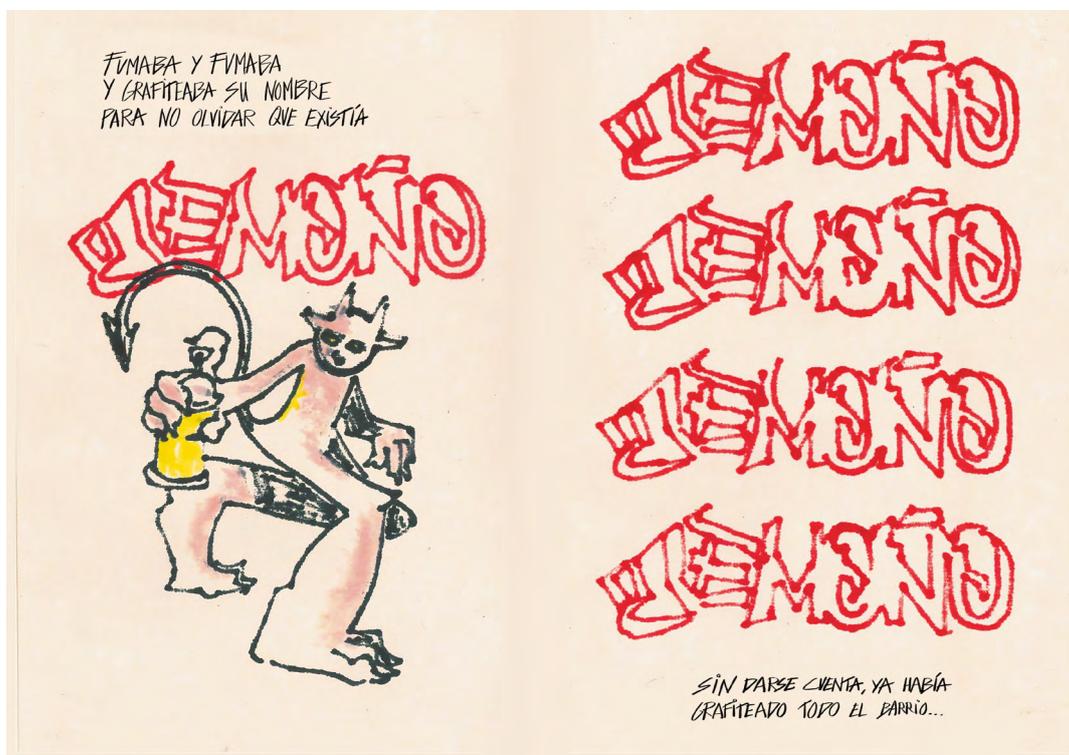


Fig.Anexo III 4-5 Beatriz Llavona, *Demônio*
(2023)

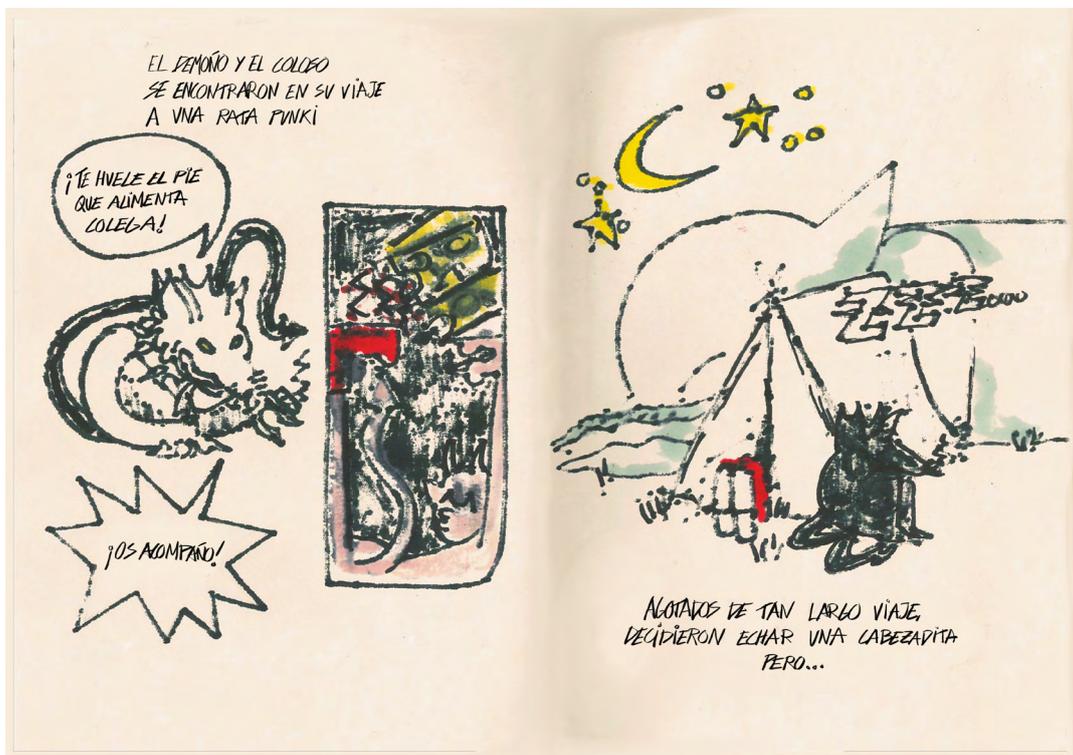
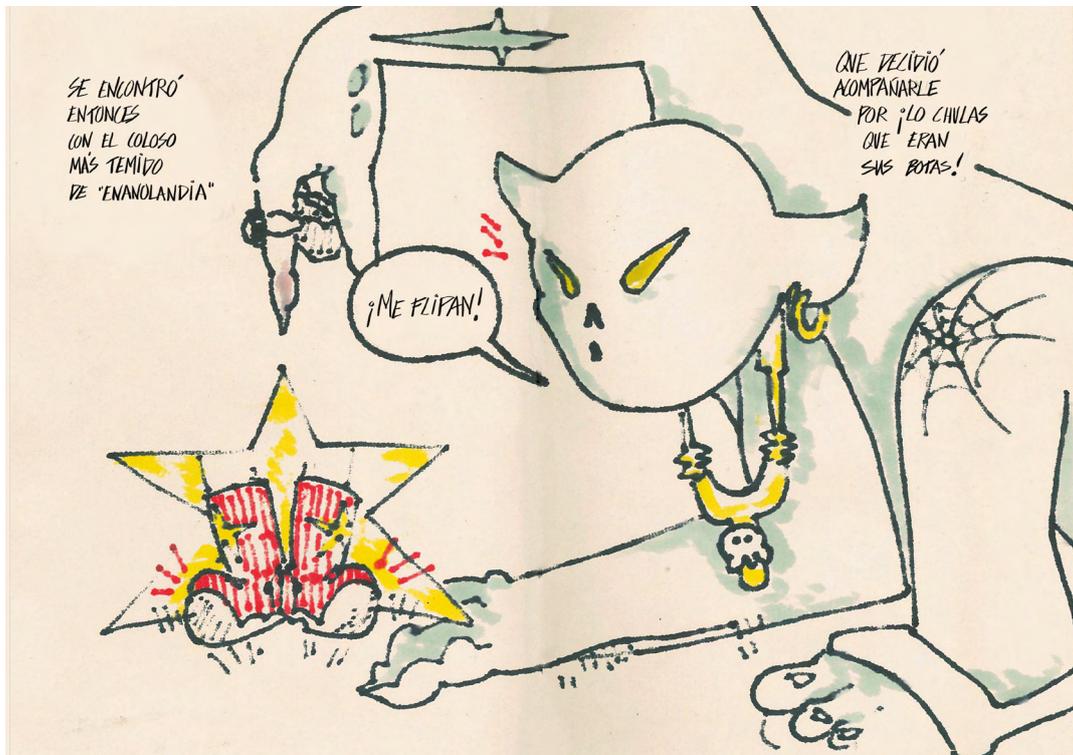


Fig.Anexo III 6-7 Beatriz Llavona, *Demônio* (2023)

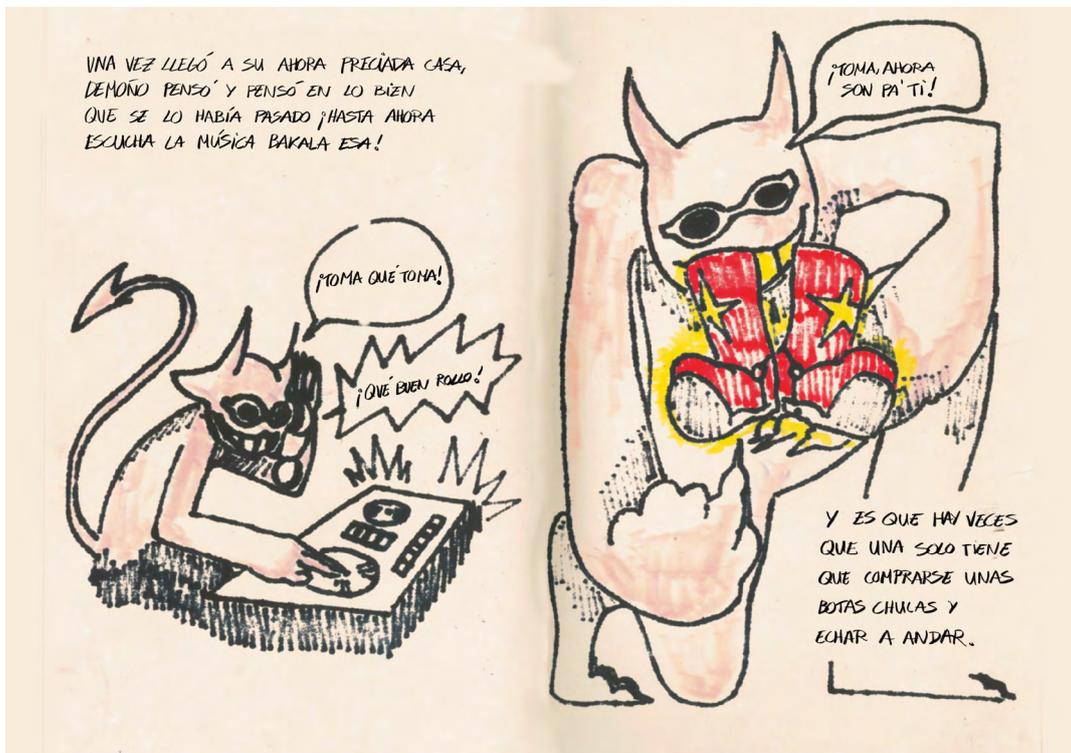
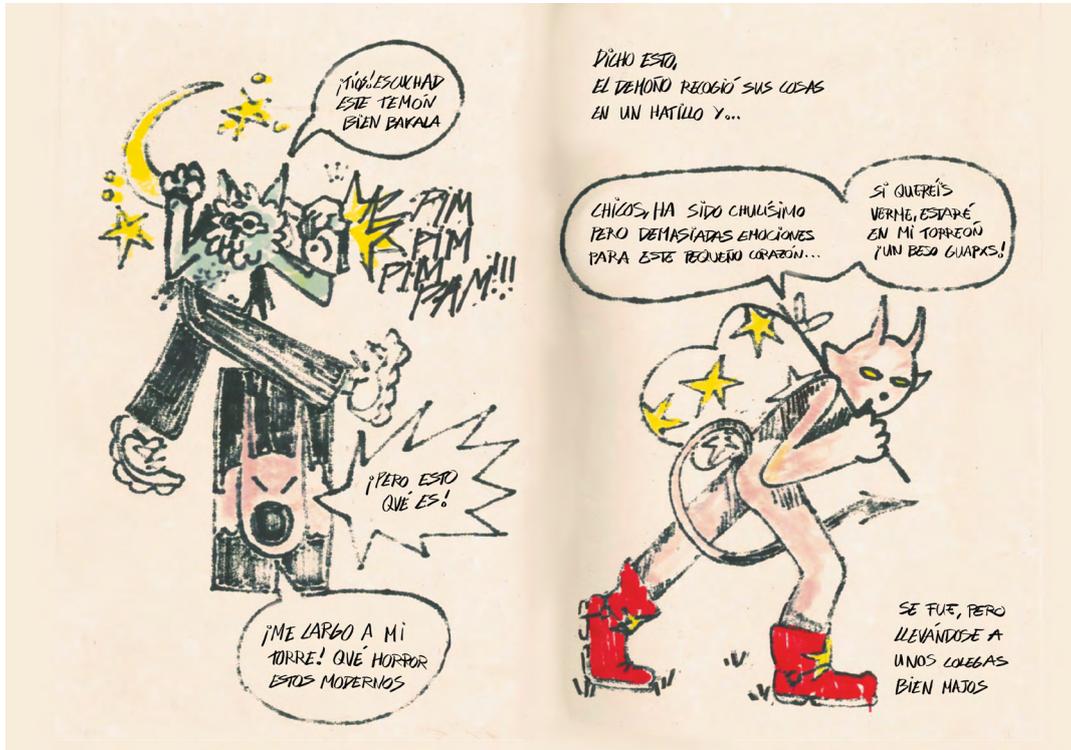


Fig.Anexo III 8-9 Beatriz Llavona, *Demônio* (2023)