

# TFG

---

## ***NO RUSH.***

**EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN DIVERSIDAD SEXUAL.**

**Presentado por Ana Luna Vivanco Jiménez**

**Tutor: Carmen Chinchilla**

**Facultat de Belles Arts de Sant Carles**

**Grado en Bellas Artes**

**Curso 2019-2020**



**UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA**



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES**

## RESUMEN

La representación del colectivo LGBT+ en los cómics puede ayudar mucho a los más jóvenes. Leer un cómic sobre dos personas LGBT+ en un papel protagonista, con diferentes entornos, diferentes formas de vida, de sentir y de ser puede ayudar a que gente joven se vea reflejada y representada. En la actualidad, es importante hablar de construcciones sociales como los roles de género (o el género mismo), como la pérdida de la virginidad o la ansiedad ante situaciones con las que una persona ha tenido problemas anteriormente.

Estamos ante un primer capítulo del cómic titulado No Rush, que tiene como objetivo la concienciación a los jóvenes (y no tan jóvenes) sobre la diversidad sexual y dar una voz protagonista al colectivo LGBT+. Donde el argumento principal también se basará en diferentes etapas de una relación y en las diferentes relaciones que tenemos en nuestro entorno. La familia, el grupo de amigos y una persona que empieza como amistad pero que empieza a convertirse en un interés amoroso.

Este trabajo tiene también como objetivo mostrar el cómic como una herramienta educativa más como lo pueden ser documentales, películas o libros.

PALABRAS CLAVE: cómic, LGBT+, digital, narrativa visual, educación

## ABSTRACT

The representation of the LGTB+ community in comics may be crucial when it comes to helping the young. Reading a comic in which the main characters pertain to the LGTB+ community, each with feelings and personalities of their own, live in contrasting environments, and have different lifestyles can help children and teenagers to feel represented. Talking about social constructs such as gender roles (or gender itself), having sex for the first time or the anxiety that comes with situations that have been problematic in the past is important in this time and age.

In this dissertation, we explore “No Rush”, a comic whose objective is raising awareness between children and teenagers of sexual diversity while putting the spotlight on LGTB+ voices. This comic delves into the different stages of a relationship and the various relationships we establish with the people in our environment. Family, groups of friends and someone who, after turning into a friend, becomes a romantic interest.

This dissertation also focuses on showing the potential of the comic as a tool that could be used with educational purposes in the same way documentaries, films and books are.

KEYWORDS: comic, LGTB+, digital, visual storytelling, education

## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer sinceramente al profesor y enfermero Antonio Gil Medina por el apoyo hacia este trabajo y sobre todo el punto de vista de una persona que trabaja como educador sexual en secundaria. Ha sido un placer enorme el haber podido escuchar sus ideas y recibir su ayuda. Por último mis amigas más cercanas tanto de la universidad como fuera de esta que me han animado a pesar de los tiempos difíciles por los que hemos pasado todos.

## ÍNDICE

Introducción	6
<b>Objetivos y metodología</b>	<b>8</b>
Objetivos	8
Metodología	8
<b>Desarrollo</b>	<b>11</b>
Qué es un cómic	11
El cómic hoy en día	11
Representación LGBT+ en el cómic mainstream	14
LGBTfobia en el mundo del cómic: cómo educar a través de la representación	16
Roles de género y homofobia/bifobia	17
Educación y diversidad sexual en el cómic	18
Machismo, homofobia y presión social	19
Referentes conceptuales	20
Referentes artísticos	24
<i>No Rush</i> : desarrollo del cómic	24
Objetivos del cómic No Rush	25
Personajes: Perfiles y diseño	25
Desarrollo del cómic	27
<b>Conclusión</b>	<b>28</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>30</b>
<b>Índice de imágenes</b>	<b>36</b>

# Introducción

A causa de las circunstancias del año 2020 las fuentes de información han sido reducidas a causa del confinamiento. Aún así, la mayoría de información ha sido encontrada en internet.

El arte como herramienta educativa es un concepto que no se aplica cuando tiene que ver con una educación secundaria o primaria. Muchas veces es en el instituto, como el Bachiller o como la ESO donde se empieza a entender el arte como una forma más para educar, de concienciar y de expresión, aunque lo más común es que se entienda el arte como simple entretenimiento. Lejos de ser simple entretenimiento, nos encontramos con el cómic. El cómic es una forma de arte que abarca todo público y que además está al alcance de todos. Hay de diferentes géneros, temas, con cientos de estilos artísticos y de precios muy asequibles. En España el cómic es llamado *tebeo*, así como en otros lugares del mundo la palabra es adaptada a cada lengua, como en Japón se le llama *Manga*.

Sin embargo, a pesar de ser una lectura muy ligera y muy visual, es un medio que no se ha llevado a escuelas ni institutos como una forma más de educación. Aún hace mucha falta el entendimiento en las aulas por parte del profesorado y del sistema educativo para poder implementar otras formas de enseñanza mucho más modernas o más cercanas al alumnado como lo es el cine, el vídeo, la fotografía o el cómic en la enseñanza. Vivimos en una época en la que la tecnología está en cada lugar y cada vez más eficiente, de mayor funcionalidad y de mejor calidad.

Este trabajo tiene como propósito hacer ver cómo a través de algo que se relega como un mero pasatiempo o incluso una forma poco seria de educación puede concienciar y hacer ver a la gente más joven e incluso a adultos, que el cómic es un medio más que puede utilizarse a favor de la educación. En este caso, este proyecto tiene como objetivo la concienciación sobre la necesidad de una representación digna y sana de la comunidad LGBT+ en el mundo del arte y que jóvenes puedan verse representados en este y por otra parte, la concienciación sobre la importancia del consentimiento en una relación sexual y sobre la presión social que puede llegar a generarse en la juventud sobre temas como la pérdida de la virginidad o la presión sobre el género, centrándonos más en lo que sería la masculinidad tóxica y en los roles de género.

Falta concienciación en las aulas; representación de un colectivo tan vivo y plural como es el LGBT+ es muy importante para que jóvenes no se sientan solos. Hablar del género, de diversidad o temas que han sido durante años tabúes como lo es el sexo es algo que debería enseñarse ya desde muy jóvenes y por ello, mediante un cómic, puede darse la oportunidad de no sólo

mostrarles una realidad a los jóvenes sino también de que se interesen por el arte; por el dibujo, el cómic y la pintura.

Desarrollaremos la metodología que se ha seguido para llevar a cabo el proyecto en el punto cuatro: una vez hechas las pruebas de estilo y los personajes y además pensada en la idea y la historia, habiendo hecho bocetos y un storyboard con posibles composiciones y ángulos para el cómic, entonces empezamos con el *lineart*. Cuando estas están acabadas se hacen pruebas de color y luz para poder terminar la parte práctica.

# Objetivos y metodología

## Objetivos

Este proyecto tiene como finalidad mostrar desde un género de cómic como es el *slice of life*, con unos personajes normales con unas vidas normales donde el tema principal es la presión social y representar al colectivo LGBT+. En este caso nos enfocaremos en dos personajes masculinos donde uno es gay y otro bisexual.

Los objetivos seguidos en este proyecto han sido los siguientes

- Concienciación y educación a través del cómic.
- Educar sobre temas como la LGBTfobia, comportamientos machistas o los roles de género.

Los objetivos secundarios que se han buscado para este proyecto han sido:

- Criticar la presión social que pesa sobre los jóvenes sobre la pérdida de la virginidad.
- El cómic cómo método de educación.
- Conseguir un estilo atractivo, dinámico y expresivo.
- Composiciones interesantes.
- Crear atmósferas según las paletas de color utilizadas y según el momento emocional en el que se encuentren los personajes.
- Llevar a cabo un proyecto personal.

## Metodología

En este apartado se hablará sobre la metodología aplicada a lo largo del proyecto la cual se ha basado en un estudio sobre la educación en diversidad sexual en centros escolares, más enfocados a alumnado de la ESO y de bachiller, las maneras en las que se pueden tratar estos temas de la mejor manera promoviendo la participación y la comprensión de problemas sociales como lo es la homofobia, bifobia, lesbofobia y transfobia además de temas como roles de género y machismo. No sólo eso sino que desde un punto de vista artístico. Además también en este proyecto se ha buscado una manera natural y contemporánea de contar una historia, narrar gracias al cómic,



problemas que sufren muchos y muchas jóvenes; en este caso LGBT+ a causa de una opresión sistemática y que sufren incluso en su entorno más privado.

Hemos buscado y recopilado información de fuentes online que tratan temas como LGBTfobia y enfermedades de transmisión sexual (tanto en la comunidad LGBT como fuera de esta) además de una amplia cantidad de documentos y artículos centrados en información y educación sobre la sexualidad y el sexo. Ha sido muy importante a la hora de realizar el diálogo y completar la historia completa de los personajes. La información que ha sido leída y estudiada se ha aplicado en el carácter e incluso el diseño de los mismos personajes.

En añadidura a la información previamente mencionada, también hemos consultado muchos cómics con temáticas LGBT+ que han sido cruciales para la realización de este trabajo. Para realizar un cómic de estas características es importante informarse sobre temas como la diversidad, la LGBTfobia, machismo y asegurarse de que, al establecer las referencias visuales, estas sean de artistas contemporáneos y jóvenes que plasmen estos temas en sus obras.

La primera fase del proyecto fue crear una historia de dos personajes protagonistas, ambos con orientaciones sexuales diferentes. Uno de los personajes es homosexual y el otro bisexual. Sobre todo era importante desarrollar una historia y un carácter a cada uno que tuviera sentido, que fuera posible de encajar con lo que se quería comunicar: por un lado libertad sexual y empatía y por otro lado la opresión y el miedo al sexo.

Después de tener clara la idea y el mensaje que se quería dar a entender con los diálogos y cuánto iban a compartir los personajes en este preciso capítulo, la siguiente fase era empezar a hacer un guion sobre lo que iba a ocurrir y lo que se iba a decir en el capítulo para luego poder hacer un primer *storyboard* [ver imagen 1] en los que se puede empezar a ver qué ángulos o qué composiciones funcionan mejor para las páginas del cómic.



Imagen 1. A.Luna Vivanco: *No Rush*. 2020.

La siguiente parte ha sido recolocar las viñetas, hacer un segundo boceto del cómic para tener claras las expresiones y las composiciones [ver imagen 2] y para que a la hora de hacer el *lineart* sea mucho más sencillo el dibujar.

La última fase ha sido pintar las viñetas y las páginas, primero mediante pruebas de color, después con el uso de las luces y las paletas, finalmente, se ha optado por adecuar el color a los momentos y según lo que siente el protagonista.



Imagen 2. A.Luna Vivanco: *No Rush*. 2020.

# Desarrollo

## Qué es un cómic

El cómic viene de la palabra inglesa *comic*, en España se decidió llamar a este concepto como *tebeo*, Entendemos el cómic como una forma de narrar de forma visual unos sucesos o historias de manera gráfica con viñetas, diálogos escritos en *bubble speech* o bocadillos y personajes. Las viñetas suelen variar según la estética general del cómic o del género.

El cómic siempre se ha comprendido como viñetas que cuentan una historia de aventuras o de comedia, con una tapa blanda y de papel y grapado. Por otro lado, la novela gráfica se ha caracterizado por tener un principio, un enlace y un final que iban en el mismo libro y suele tratar temas mucho más serios. Sin embargo con el paso del tiempo, con las mejoras en las imprentas y los medios, los cómics han tenido una evolución mayor. Ahora los géneros de los cómics y de las novelas gráficas cada vez son más variados y no se ciñen tanto a la definición que se entendía antes. Además, gracias a la aparición de internet y programas de arte digital, tenemos los *webcómics*<sup>1</sup>.

## El cómic hoy en día

Actualmente, según *informes sobre el mercado del libro y hábitos de lectura* (La industria del cómic en España en 2018. ACT ediciones): “El 30 de enero de 2019, la Federación General de Editores de España emitió la encuesta de hábitos de lectura y compra de libros que estudiaba el caso, pero solo hasta el año 2017, pese a que el título del documento mencionaba 2018<sup>2</sup>. Según este dossier, solo el 9,3 % de la población española elige cómics, frente a un 67,2 % que elige libros que no llevan historieta.[...] De este modo, si lo contrastamos con el resto de intereses de los lectores, la porción que le corresponde al cómic palidece aún más: 56,4 % de los encuestados suelen leer en internet, un 55,5 % lo hace en redes sociales, y un 35 % eligen las revistas.”

Hoy en día el cómic tanto en Estados Unidos como en España, sigue siendo un producto mayormente escrito por y para hombres. Este fenómeno ha hecho que se esté empezando a publicar cómics en los que haya una mayor diversidad de personajes, etnias, orientaciones sexuales, género, etc. Estudios demuestran que el mayor consumidor de cómics en Estados Unidos (63 % hombres) y dentro de este porcentaje, un 69 % son hombres blancos. Los porcentajes suben incluso más cuando se trata de cómics de superhéroes (78 %).

Sin embargo llega un punto complicado en el que la gente que se dedica a la publicación de estos cómics, sobre todo en el ámbito de superhéroes, quieren dar la mano a historias con más pluralidad. Actualmente, debido al avance en la sociedad se puede apreciar la pluralidad de ideas y personas. Sin embargo,

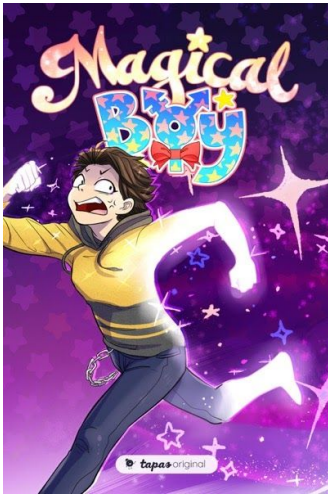


Imagen 3. The Kao: *Magical Boy*. 2018.

gran parte de los lectores del cómic no ven una necesidad en tener que utilizar los cómics con este fin o que héroes que habían asumido cisheterosexuales estadounidenses, se revelen como LGBT+, mujeres (o una versión femenina) o de otra etnia o país.

Es así como este sector más conservador creó recientemente la famosa *Comicsgate*<sup>1</sup>, a raíz del movimiento *Gamesgate*<sup>3</sup>. Un movimiento formado por este sector ultraconservador que critica la diversidad forzada en los cómics (en el caso de *Gamesgate*, en los videojuegos).

No es de extrañar que la gran mayoría de lectoras o de lectores LGBT+ o gente de otros grupos oprimidos puedan encontrar una mayor comodidad a la hora de leer cómics en internet. En muchas redes sociales y en páginas especializadas para cómics como lo son *Tapas*, *Comic Rocket* o *Line Webtoon* entre muchos, suele haber publicaciones con una gran cantidad de contenido LGBT+, donde abunda una diversidad de personajes y de temas como la diversidad sexual, de etnias o el empoderamiento de la mujer que además están creados desde un punto de vista sensible. Muchas veces son autores que entienden o viven sobre lo que están.

Es así sobre todo cómo mucha gente LGBT+ puede alcanzar a leer una representación justa o al menos lo más cerca posible de la realidad a la hora de leer cómic. Se puede encontrar superhéroes como *Magical Boy* (The Kao/2018) que trata de un joven transgénero que tiene que lidiar con disforia y muchas veces *misgendering*<sup>2</sup> a causa de su condición de superhéroe que le es dado al nacer.

También historias tan cotidianas como en el cómic de *Heartstopper* (Alice Oseman/2016), que trata del descubrimiento de uno mismo como bisexual y su relación con el protagonista gay, aunque trata temas como el autodescubrimiento, el acoso escolar y trastornos alimenticios, el tono de este cómic es más cálido que dramático.

<sup>1</sup> *Comicsgate*: Un grupo de gente ultraconservadora y lectores de cómics. Critican la inclusión y la diversidad forzada en los cómics. Han llegado a acosar en RRSS como el caso de Heather Antos.

<sup>2</sup>

*Misgendering*: La traducción literal sería equivocación de género. Cuando se usan los pronombres incorrectos, sobre todo a gente transgénero. También cabe decir que asociaciones como *Chrysalis* (asociación de familias de menores trans) y cada vez se usa más el término en español "malgenerizar", que aún no estando aprobada por la RAE es el término que más se usa en el idioma español para referirse al *misgendering*.

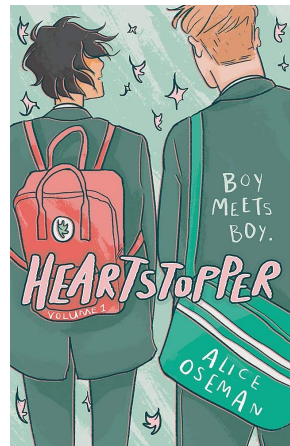


Imagen 4. Alice Oseman: *Heartstopper*. 2016

No sólo el cómic occidental, sino también en el mundo del manga (el cómic en Japón) encontramos cada vez más diversidad sexual. Un ejemplo de esto es *Mi experiencia lesbiana con la soledad* (Kabi Nagata/2016), la cual es una autobiografía, habla de cómo ha lidiado con los problemas que le han causado su depresión y su homofobia interiorizada a la hora de aceptarse como lesbiana. [Ver imagen 5]

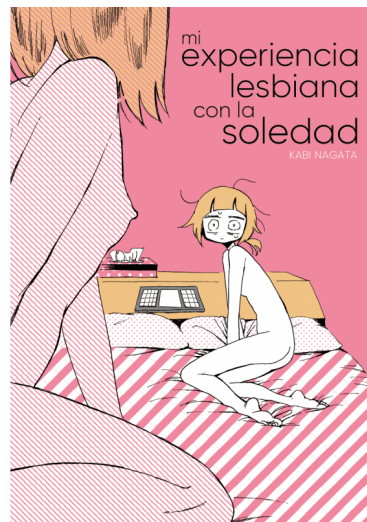


Imagen 5. Kobi Nagata: *Mi experiencia lesbiana con la soledad*. 2016

## Representación LGBT+ en el cómic *mainstream*

Los porcentajes varían ligeramente, pero es obvio que el lector medio del cómic en Estados Unidos es un hombre blanco. Además, si nos centramos en el género de superhéroes encontramos la cifra de hasta un 78 % de consumidores masculinos y el rango de edad aquí está mucho más reñido donde la mitad de los lectores tendrían, como se ha señalado antes, entre 13 y 29 años y la otra mitad entraría de 30 a 54 años.

Sí, es cierto que la mayoría son hombres, pero hay mujeres también y cabe decir que cada vez las hay más que consumen cómics, incluso a edades más jóvenes.

En el mundo del cómic hay algo en común entre DC y Marvel, y es que los mismos que crean estos cómics han sido y siguen siendo hombres blancos en su mayoría cisheterosexuales. Sin embargo, poco a poco empiezan a haber mujeres en estas editoriales así como Hope Larson o G. Willow Wilson.

Y de aquí radica el problema con la representación LGBT+, entre otras minorías<sup>3</sup> o grupos minorizados<sup>4</sup>. Los personajes gays, lesbianas, bisexuales y transgénero siempre han sido personajes secundarios, a veces ni si quiera secundarios. Y donde muchas veces han visto cuestionadas o interpretadas por el lector su identidad de género o su orientación sexual se ha cuestionado o interpretado por el lector ya que raramente se ha hecho explícita alguna de estas cuestiones.

Personajes como Catwoman en el número 39 de la autora Genevieve Valentine, confirman su bisexualidad. Sin embargo la autora apunta que: “para mí esto no es una relación, simplemente es una confirmación y dudo que le sorprenda a las personas que han seguido su historia desde el principio” (Mejía, 2015). Es cierto que si se sigue la historia, se sobreentiende que Catwoman es bisexual, pero no ha sido hasta 2015 que se ha confirmado oficialmente.

Por otro lado tenemos a América Chávez, que es oficialmente lesbiana y además latina. América Chávez es un claro ejemplo de un personaje abiertamente LGBT+. Verse reflejado en un personaje es muy importante; hace que el lector se sienta aceptado y a salvo.

---

<sup>3</sup> *Minorías: Cuando hablamos de minorías, hablamos de grupos pequeños o no tan extensos que forman parte de una sociedad donde su orientación sexual, etnia o condición no es la que socialmente se ha establecido. En este párrafo se incluye a las mujeres, aunque no son una minoría porque no son estadísticamente menos, sí son un grupo minorizado que sufre discriminación.*

<sup>4</sup> *Grupo minorizado: son los grupos que han sido sometidos y minorizados por un grupo dominante. Así como las mujeres que no son una minoría ya que representan la mitad de la población en el mundo y sin embargo es un grupo que ha sido discriminado.*

Sin embargo también hay una mala práctica de representación de minorías como lo son el abuso de estereotipos y el *queerbating*<sup>5</sup>. Muchas veces se utiliza el *queerbating* en series, cómics o películas para atraer al público LGBT+ y es algo que hace daño a la comunidad.

Crear y dar expectativas falsas a una minoría o un colectivo es dañino ya que muchas veces es usado para poder tener un mayor consumo sin tener que hacer personajes abiertamente LGBT+ y no arriesgarse a perder parte del público que ya seguía su producto.

Recientemente, en la película de superhéroes de *Avengers: Endgame* se prometió la inclusión de un personaje LGBT+. Se crearon expectativas de representación digna y en la película se mostró un personaje sin nombre que apareció unos segundos.

Otras veces se intenta hacer un favor a la comunidad LGBT+ y se acaba haciendo una mofa y se termina hiriendo al colectivo. Otro reciente caso de mala representación viene desde Marvel, con la aparición de dos nuevos superhéroes gemelos donde uno de esos personajes era no-binario: *Snowflake* y *Safespace*. Estos héroes aparecieron en redes en marzo del 2020. Desde los nombres hasta el diseño parecieron a la audiencia más una burla que una representación. Mucha gente del colectivo se ha quejado por este tipo de representación tan poco acertada. Este es un tipo de representación que no se busca.

En una película o películas donde los superhéroes son importantes y es tan internacional, se espera que un personaje protagonista se revele como LGBT y eso sería una verdadera representación.

La mejor medida para que haya una representación decente en cómics, películas, series o videojuegos es que los personajes sean abiertamente LGBT+. Esto no quiere decir que tenga que girar toda su historia en torno a su orientación sexual o su identidad de género si no es su objetivo. En el caso de los cómics de superhéroes por ejemplo, que un superhéroe tiene como objetivo principal defender a la tierra de una destrucción por parte de un alienígena, su objetivo entonces es ese y se puede hacer ver al personaje en su día a día, con su pareja o incluso si tiene que comprarse un nuevo binder.

Hacer un cómic con un personaje protagonista LGBT+ no quiere decir que sea de corte dramático o trate temas, siempre, sobre la opresión. Pueden ser historias iguales a cualquier historia con personajes heterosexuales.

---

<sup>5</sup> *Queerbating*: Aún no hay constancia del término traducido y aceptado por la RAE, sin embargo este concepto se refiere al uso de personajes en una novela, serie, película o parecidos con una dinámica homoerótica o con personajes que dejan intuir su orientación sexual o identidad de género para atraer a la audiencia LGBT+ pese a que no se afirme abiertamente la naturaleza de estos personajes.

Por otro lado, tenemos cómics donde claramente encontramos historias que tratan claramente historias que rodean al personaje LGBT+ y que cuentan sus problemas o sus alegrías.

Con el tiempo, Marvel y DC están intentando cada vez mejorar e incrementar el número de personajes LGBT+, femeninos o de etnias diversas pese a que ha dado lugar a una reacción negativa por parte de su sector más conservador de lector de cómics.

Sin embargo y a pesar de la representación mínima y a veces inexistente por parte del cómic impreso, encontramos sobre todo cómics *online*, los llamados webcómics, que suelen estar creados por artistas jóvenes que están empezando o artistas independientes que suben cómics con representación LGBT+ o de temática LGBT+. Muchas veces estos están creados por artistas que pertenecen al colectivo LGBT.

Es la representación sensible en los webcómics lo que el lector LGBT+ busca en el cómic. Muchos lectores de webcómics de esta temática suelen ser las minorías no representadas en el cómic tradicional, ya que se asegura una mayor comprensión sobre el tema y un acercamiento más realista.

Todo el trabajo que lleva realizar un webcómico, en estos casos suelen llevarlos una sola persona y se pueden vender igual de bien que cualquier cómic impreso; es el caso de Heart of Gold. que se puede leer online pero también tiene una versión impresa con una maquetación profesional.

En conclusión, aunque DC y Marvel sean potencias de ventas en cómics, el webcómico también cuenta con una base lectora joven y diversa que se encuentra más y mejor representada en estos medios, el cual tiene una mayor accesibilidad. Además, suelen ser gratuitos por estar online.

### **LGBTfobia en el mundo del cómic: cómo educar a través de la representación**

Sabemos que el mundo del cómic está, poco a poco, caminando hacia una comunidad más plural, sin embargo siguen habiendo sectores dentro de esta comunidad que están en contra de esta, como denominan, forzada diversidad. El hecho de dejar lugar a representación LGBT+ puede hacer sentir a gente que no pertenece al colectivo, reacia ante esta situación. Sin embargo, con pequeños esfuerzos se van creando nuevas series, historias y se van contratando guionistas, ilustradores, coloristas que van dando más diversidad al mundo del cómic.

Es importante la representación ya que sin esta, se está dando por hecho que la gente que no sea de la manera que se muestra en los medios no son válidos o no existen en la sociedad. Si en un cómic sólo vemos personajes principales



masculinos, blancos y cisheterosexuales donde no tienen ningún tipo de problema económico o no hay personajes con diversidad funcional o en situación de discapacidad, no estaríamos formando un ambiente diverso. Así, si una persona perteneciente al colectivo LGBT+ (sobre todo alguien joven o que se esté desarrollando emocionalmente) no se ve representado en algún medio público, nunca entenderá por lo que está pasando, nunca verá más allá del molde social y no verá quién es como algo positivo.

Es posible eliminar la LGBTfobia en el cómic. Una manera sería crear personajes LGBT+ en los que su representación sea correcta, principal y con un nivel de madurez adecuado y comprensión desde un punto de vista positivo hacia el colectivo LGBT+. Muchas veces, hablar y crear desde el entendimiento dará profundidad y realismo al personaje. Aunque no tiene por qué ser el cien por cien de los casos, encontramos la hipersexualización en la mujer en el cómic (o cualquier producción artística como películas, series, etc.). Estas suelen ser fantasías de los creadores, hombres, para poder vender el producto a través del cuerpo de la mujer. Si una mujer, concienciada, se encarga de diseñar un personaje femenino, se comprenderá como un personaje más. Así pasa con el colectivo LGBT+.

Aunque un personaje, como Batwoman que es oficialmente lesbiana, sea abiertamente LGBT+, no quiere decir que toda su historia se reduzca a ello (otra vez se recalca que dependerá siempre del objetivo de la historia y del personaje), pero sí es un rasgo importante, no sólo para el personaje, si no mucho más para el lector. Es un rasgo del personaje que debe reconocerse y nunca borrarse. En la historia, la comunidad LGBT+ se ha encontrado siempre en situaciones de *queer erasure*<sup>6</sup>, y lo último que se quiere es que esta parte de la vida de un personaje o parte de quién es, su identidad, se esconda o no se le dé importancia.

### **Roles de género y homofobia/bifobia**

Los roles de género y el machismo es un tema muy presente en el colectivo LGBT+ y que oprime a este grupo. Los roles de género, como que los hombres deben ser los fuertes en una relación y que las mujeres son débiles, y malos pensamientos que hacen a ambos sexos sentirse oprimidos.

La sociedad nos hace entender que el hombre debe ser fuerte, no mostrar sentimientos, no llorar, ser muy masculino o imponer su dominancia en la relación para ser un hombre modelo. El machismo crea homofobia y además **plumofobia**<sup>7</sup>. El hecho de que un hombre gay o bisexual rechace a un hombre

---

<sup>6</sup> *Queer Erasure: Hace referencia a la eliminación por parte de la cultura cisheteronormativa hacia el colectivo LGBT+.*

<sup>7</sup> *Plumofobia: Discriminación y rechazo hacia el comportamiento afeminado de algunos hombres gays y/o bisexuales generalmente por parte de los mismos hombres de la comunidad LGBT+.*

afeminado porque le gustan “hombres que de verdad son hombres” o “muy machos” es, desde lejos, consecuencia del machismo y plumofobia. El argumento al que se suele recurrir es que dan mala imagen al colectivo. Esto se debe a la presión que se ejerce sobre los hombres con el mismo machismo.

Muchas veces, los hombres con fuertes tendencias a seguir el canon de masculinidad impuesto, tienden a una agresividad hacia la persona que no sigue el molde. Es un acoso agresivo y muchas veces esta violencia homofóbica la encontramos entre los más jóvenes.

Así como muchas veces se habla con comentarios machistas y homofóbicos o dañinos a la gente gay y bisexual, en su mayoría no se reconocen o no se cambian. Pasa mucho en situaciones como películas, series o cómics. Así es como se perpetúa un comportamiento intolerante y dañino para un sector de la población. Es necesario señalar estos comportamientos y cambiarlo habiendo comprendido qué se ha hecho mal; si no se hace, no se estará enseñando a la gente qué comportamientos pueden desfavorecer. Siguiendo con el tema del machismo y homofobia/bifobia dentro del colectivo, existe discriminación y se está intentando abordar con campañas contra la plumofobia y la bifobia. Comentarios como que “la bisexualidad no es más que una fase” o “no eres más que un gay que no sale del armario” anula e invalida

la bisexualidad. Muchas veces también van enlazadas por el tema del machismo. Si un hombre es bisexual no quiere decir que le tenga que atraer cierto género exactamente igual que el otro. No son porcentajes exactos; es un aspecto mucho más complejo que eso. Un hombre que le atrae más el género masculino, o con pluma o no muy masculino es perfectamente válido como bisexual.

Abordar estos temas de discriminación es fundamental a la hora de crear un cómic con unos personajes LGBT+ con el objetivo de educar y concienciar. En este proyecto se hablará desde la presión que siente la gente joven por parte de la sociedad, su entorno, invalidando la bisexualidad.

### **Educación y diversidad sexual en el cómic**

Los casos de acoso y violencia homofóbica entre jóvenes son una realidad. No sólo el acoso verbal, sino que muchas veces se llegan a situaciones físicas. El hecho de que la gente no reciba desde temprana edad que existe una realidad más diversa de la que se muestra. Ocultar a la gente joven que existe un grupo de personas que no se ajusta a lo que la sociedad ha dictaminado sólo perpetúa el odio y el rechazo a lo que se entiende por diferente. Desde edades tempranas se debe hablar de la existencia del colectivo, que se normalice sentirse atraído por tu mismo género, por diferentes géneros o no estar conforme con el género que se te fue asignado. Enseñar que son sentimientos válidos, que existen y que no están mal es imprescindible para que estos jóvenes LGBT+ puedan crecer con menos dudas o miedos.

Por otro lado, la educación es una forma de enseñar a convivir y respetar. La construcción de la persona es uno de los pilares que deben tenerse en cuenta en todas y cada una de las asignaturas impartidas en colegios, institutos e incluso en las carreras universitarias o grados superiores. La educación en diversidad sexual es una asignatura pendiente independientemente de la edad. Así pues en el artículo 27 de la constitución Española dicta que: “La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana en el resto de los derechos y libertades fundamentales.” (c. La constitución española) Es una parte del desarrollo de la persona el tener una educación basada en la diversidad y en el respeto de los derechos humanos.

Ya no es sólo un hecho el que si se educa sobre el colectivo, la gente que no pertenece a esto entenderá y comprenderá la situación y podrá crecer con un pensamiento más respetuoso y abierto; esta forma de educar sobre el colectivo ayudará a mucha gente con problemas de autoconocimiento. Si un niño o una niña ven y empiezan a conocer sobre el colectivo LGBT+ en el colegio, estos niños y niñas no tendrán tantos problemas a la hora de aceptarse, y eso es una gran ayuda. En algunos casos, mucha gente LGBT+ puede carecer del apoyo familiar o no está segura en su entorno más cercano, así que el hecho de poder tener un lugar seguro como un aula donde pueda sentirse aceptado y respetado podría influir positivamente en su vida.

No sólo se está representando a la comunidad y estás enseñando el respeto y diversidad, estás ayudando a una vida. Según el Observatorio Español contra la LGBTfobia, la cifra de suicidio en España entre jóvenes ha subido en un 60 % en los últimos 45 años. Además es alarmante cómo la mayoría de casos de suicidio suelen ser entre jóvenes LGBT. Estas cifras deberían no existir y la educación tiene un papel clave sobre este asunto ya que la mayoría de veces estos casos de intentos de suicidio y suicidios que se han llevado a cabo han sido a causa de un constante acoso en las aulas.

Este sería el objetivo de este proyecto. El cómic tiene el poder de, a través de un atractivo artístico, educar y concienciar a la persona que esté leyéndolo. El cómic puede ser establecido como una de las lecturas obligatorias en cualquier asignatura; en este caso en la asignatura de literatura, plástica o arte.

### **Machismo, homofobia y presión social**

Como se ha comentado antes, el machismo afecta a todas las personas, del género que sean, en esta sociedad y es por ello que es necesario erradicar comportamientos machistas. En una entrevista a Yago Blando, coordinador de Arcópoli<sup>9</sup> apunta algo muy interesante:

“Dentro de la cultura machista, se entiende que hay que castigar mucho al hombre que no es hombre. Un homófobo, entre agredir a una pareja

de hombres o a una pareja de mujeres, pegará a la primera. Es una traición al género.” (G.Arias, (Sin fecha) ).

El machismo llega a hacer que personas que se sienten en mayor lugar de poder o privilegio, y que recogen todas las características que son aceptadas por la sociedad, reaccionen de una manera violenta o abusiva a quienes no siguen esas características. El llegar a la violencia son casos extremos, pero que suceden a menudo. En este proyecto, se habla de cómo un grupo de jóvenes acosa a uno de sus amigos, el cual es el protagonista del cómic, con comentarios homofóbicos y bífobos, además de machistas o que perpetúan los roles de género. Este acoso se suele dar en los grupos, mayoritariamente masculinos, de amigos. Es difícil que un joven, sobre todo si pertenece al colectivo, hable y alce la voz contra comentarios dañinos ya que la situación puede tornarse contra él o en incluso ser excluido del grupo. Muchas veces la gente víctima de estos comentarios tiene una actitud pasiva por miedo a ser el objetivo de burlas, acoso o incluso violencia.

La presión que se ejerce sobre un individuo estando en un grupo es mayor y se tiende a tener un comportamiento que complace a la mayoría, sobre todo si el individuo puede verse atacado. Es así cómo se ejerce una presión social. La presión social que tienen muchos jóvenes, ya no es la discriminación a un colectivo, sino la presión a un grupo tan amplio como la gente joven y las expectativas que recaen sobre ellos. Esta presión puede llevar a los jóvenes a una situación en la que no quieren estar y causarles momentos de ansiedad, provocándoles miedos, inseguridades y posibles malas experiencias que recordarán como algo negativo.

En el caso del cómic que se ha realizado para este proyecto, se trata el tema de la presión sobre la gente joven impuesta por el entorno más cercano sobre mantener relaciones sexuales. Esto hace que el protagonista caiga en un bucle de pensamientos negativos, miedos y ansiedad ante el tema del sexo, forzándose a sí mismo a mantener relaciones con un extraño.

### **Referentes conceptuales**

Para este proyecto se ha buscado información principalmente del libro de Ricard Huerta *Educación artística y diversidad sexual* además de un curso sobre diversidad sexual y afectivo sexual, el libro sobre orientaciones prácticas para la ESO coordinado por Mercedes Sánchez Sáinz, el profesor la Universidad de Valencia Álvaro Pons Moreno y su entusiasmo por el cómic y su uso educativo y además de la ayuda del tutor de grado en enfermería Antonio Gil Medina. En este proyecto ha sido crucial tener diferentes referentes conceptuales que formaran parte del sistema educativo de forma activa y que además estuvieran concienciados en arte y/o diversidad sexual.

En los siguientes puntos se desarrollará y se explicará sobre qué conceptos se han logrado sustraer de cada fuente y cómo se han aplicado, además de las fuentes.

El primer referente que más peso ha tenido ha sido Ricard Huerta, profesor de la Universitat de València y Amparo Alonso-Sanz, profesora de la Universitat de València con el libro en colaboración titulado *Educación artística y diversidad sexual*.

En este libro podemos leer, desde diferentes autores, ideas como *la educación artística, los derechos humanos y diversidad sexual*, un capítulo escrito por Ricard Huerta donde se habla sobre el género y sobre la importancia del diálogo en las aulas y de cómo el profesorado tiene un papel muy importante en las aulas a la hora de educar sobre la diversidad sexual y de género [ver imagen 6].

Uno de los temas que más se aborda en este libro es el tema de la representación y la comunicación y visibilidad del colectivo LGBTQ+. “El homosexual, el maricón, siempre ha sido «el otro», nunca ha estado entre nosotros<sup>8</sup>.” Aún son muchos los países donde se castiga a la gente perteneciente al colectivo con penas de cárcel y aún a día de hoy en muchos lugares no se defienden los derechos de las personas LGBTQ+. Y a pesar de estar en países donde las parejas del mismo género tengan el derecho al matrimonio igualitario, la educación sobre diversidad sexual y la concienciación sobre la LGBTQfobia sigue siendo un tema en el que trabajar.

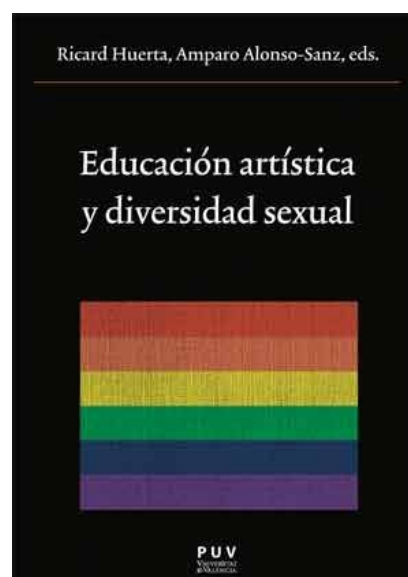


Imagen 6. Ricard Huerta [eds]: *Educación artística y diversidad sexual*

<sup>8</sup> *Educación artística y diversidad sexual*. Capítulo: proyecto red educa: La bola de nieve de la diversidad.;Pág.92..

El siguiente libro de *Cómo educar en la diversidad afectivo-sexual en los centros escolares* ha tenido una presencia importante por su lado más activo en la educación [ver imagen 7]. Uno de los puntos de los que se habla en este libro sobre cómo educar en diversidad en centros escolares, es el del género y los roles de género. En el capítulo de *Los chicos no lloran*, por Yolanda Herranz Gómez (coord.), Oswaldo Gutiérrez y Raúl Fernández se aborda el tema del género, la concepción del género según la cultura y sociedad y cómo trasciende eso al colectivo LGBT+.

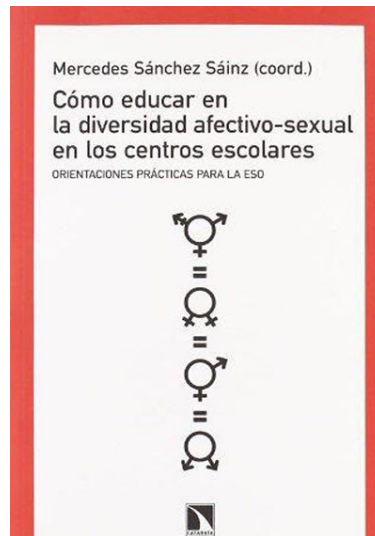


Imagen 7. Mercedes Sánchez [Coord]: *Cómo educar en la diversidad afectivo-sexual en los centros escolares*.

*Por otro lado, en el ideal de masculinidad clásico, la virilidad y la hombría son sinónimos de heterosexualidad. “Ser hombre” es “ser heterosexual”, dado que se define con un papel y una posición de poder en la familia patriarcal. “Ser homosexual” es “no ser hombre o ser menos hombre”, o “femenino” que, en el orden del patriarcado, es ser menos<sup>9</sup>. (Sánchez Saiz, 2009)*

En la sociedad patriarcal en la que vivimos, lo femenino se ve como algo negativo o algo que está por debajo. Así que, en el género dominante el ser femenino es básicamente una **traición al género**. Así es como aparece la homofobia y la plumofobia; por no seguir los roles del género al que se pertenece.

El profesor Álvaro Pons Moreno, de la universidad de València y Doctorado en física, está desarrollando una gran actividad en el campo del

<sup>9</sup> *Cómo educar en la diversidad afectivo-sexual en los centros escolares. Capítulo: Los chicos no lloran.*;Pág.121.

cómic. Su implicación en que el cómic pueda usarse como un medio educativo ha inspirado en seguir con este proyecto.

También en la Universidad de Alicante hay una asociación llamada Unicómic, que trata de fomentar la lectura de los tebeos y cómics en los centros educativos.

## Referentes artísticos

Uno de los referentes artísticos que más ha influido en cuanto a la búsqueda del estilo ha sido Georges Réme Hergé, dibujante del famoso cómic belga de *Las aventuras de Tintín*. La simplicidad del rostro y el cabello pero el dinamismo y la diferencia de cuerpos en los personajes como en su protagonista tintín y en el capitán Haddock por ejemplo es algo a lo que la autora de este cómic quería llegar.

El dibujo de Paco Roca y los temas y relaciones tan naturales y realistas que usa en sus cómics han estado presentes a la hora de realizar este proyecto. En sus trabajos como *El invierno del dibujante*, donde su uso del diálogo y la forma de composición hace que parezca que el lector está viviendo ese momento. Trabaja el tiempo de una manera muy interesante en el cómic.

También tenemos a una dibujante, Sara Colaone, que ilustra el cómic de *En Italia son todos machos*, trata de la homosexualidad en los tiempos del fascismo en Italia. Son historias y personajes reales.

*El Violeta* es un cómic español que narra la historia de un hombre homosexual en la época franquista. Claramente el cómic es crudo, ya que está basado en una realidad, pero además el estilo y las palabras elegidas. Es una historia dura y su objetivo es narrar la historia personal de Antonio Ruiz, que más tarde el cómic empezará a abordar otros muchos temas como los campos de concentración de Tefía para los homosexuales o el poder de la Iglesia.

Por último también tenemos a Jordi Lafebre, un dibujante de cómics de Barcelona. Su cómic *Los buenos veranos* en cuanto a la relaciones que se presentan y el dinamismo de sus personajes en el cómic ha servido de ayuda para poder realizar el trabajo.

## **No Rush: desarrollo del cómic**

El cómic que se ha realizado para este trabajo tiene como título *No Rush*. Es el primer capítulo de un largo proyecto personal de la autora. Este primer capítulo se titula *Morning after, night before* y el idioma original será en inglés, aunque también se hará en castellano.

En este primer capítulo se narra la historia de un chico, Radley, que despierta en un cuarto que no es el suyo. Se da cuenta de que está en la cama de un desconocido y cuando ve al chico, este empieza a sentir mucho miedo y

desconcierto. Este desconocido es Oliver, un estudiante de casi la misma edad que Radley. Ambos se conocen la noche anterior en un bar de ambiente gay. Oliver le explica a Radley que no pasó nada entre ellos y que simplemente se quedó a dormir en su casa. Después de que se aclarara el malentendido, Radley decide vestirse y volver a su casa; mientras que en la vuelta a su hogar se da cuenta de que el chico que le había ayudado, Oliver, puede que le haya gustado más de lo que pensaba y no sólo físicamente.

### **Objetivos del cómic *No Rush***

Hay diferentes objetivos en cuanto a educación afectivo-sexual en este cómic. En el capítulo que se presenta en este proyecto se hablan de los siguientes:

El primer objetivo para concienciar a los jóvenes; el **consentimiento**. En este capítulo vemos que Radley puede hablar sobre su incomodidad y miedo, y a pesar de que hasta el momento había dado su consentimiento para tener relaciones, más tarde se arrepentirá y querrá parar. Oliver comprenderá la situación y escuchará lo que Radley tenga que decir.

Otro de los temas de los que se habla es la **comunicación**. En el momento en el que Radley se deja abrir emocionalmente, hay una comunicación de sus miedos, temores y su situación. Además, Oliver tiene en cuenta la situación y decide hablar con él e intentar relajarlo. El diálogo es muy importante.

Las **emociones** también juegan un papel muy importante en este trabajo. Las emociones más explosivas las muestra Radley. También se ha jugado con el hecho de que uno de los chicos sea mucho más abierto emocionalmente para demostrar y hacer ver que los sentimientos no tienen género. Es una de las formas de representar la presión que ejerce el machismo en los más jóvenes y en la comunidad LGBT+.

### **Personajes: Perfiles y diseño**

Ambos personajes son opuestos en cuanto a carácter y físico. Cabe decir que el diseño del personaje de Oliver tanto físico como de personalidad y su historia no pertenece a la autora de este proyecto, si no a otra artista que ha dado su consentimiento para usar el personaje en este trabajo.

Empezaremos por Radley: Radley es un joven de 22 años que está estudiando la carrera de Historia. Supo que era bisexual desde que era bastante joven y nunca lo ha negado ni lo ha dudado. Es abierto en cuanto a sus sentimientos y para él, ser escuchado es algo muy importante, sobre todo cuando habla de sus emociones.



En cuanto al diseño: Se optó por un personaje que no fuera de aspecto musculoso, que pudiera parecer nervioso y que se pudiera decir a simple vista que es un chico con un carácter fuerte. Originalmente, y como se muestran en las hojas primeras y últimas, su pelo es voluminoso aunque se lo peina hasta tenerlo perfectamente engominado para salir. Se muestra un lado más casual y un lado más formal del personaje [ver imagen 8].

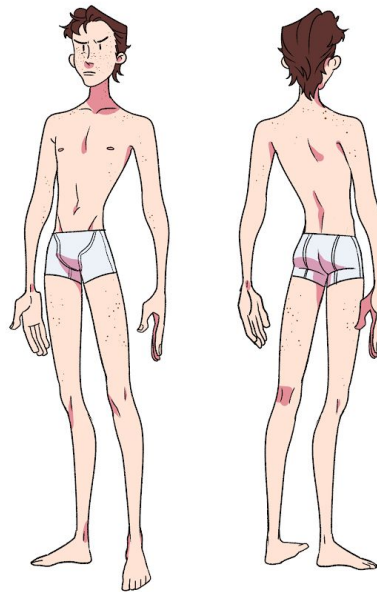


Imagen 8. A. Luna Vivanco: *No Rush*. hoja diseño Radley.

Por último tenemos a Oliver: Es un joven de 23 años y es estudiante de biología. Es de origen estadounidense y supo que era gay hasta hace unos pocos años, a pesar de que la familia no le apoye, él aceptó su sexualidad cuando se independizó. Le dio problemas de aceptación tener un entorno que no le apoyara. Es una persona que demuestra lo que siente por acciones y su forma de actuar es más física, al contrario que Radley. De hecho está acostumbrado a pasar la noche con diferente gente, es por eso que se encuentran en el bar Radley y él.

En cuanto al diseño: El cuerpo grande y fuerte, que no musculoso, se debe a dar una imagen contrastada entre su personalidad y su físico. Un cuerpo alto y fuerte con un carácter relajado y empático para confundir a Radley y que no esperara muchas de sus reacciones. Tiene el pelo oscuro siempre con un estilo despeinado, y la piel algo más morena que Radley. Su estilo siempre es más casual y cómodo tanto para salir como para ir a la universidad [ver imagen 9].

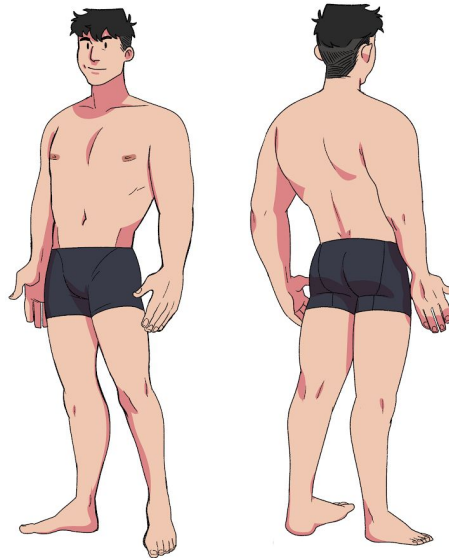


Imagen 9. A. Luna Vivanco: *No Rush*. hoja diseño Oliver.

## Desarrollo del cómic

El cómic se comenzó haciendo un documento en el que se escribía el encuentro de los personajes, las reacciones, pensamientos y diálogos en forma de lluvia de ideas. Nos preguntábamos qué tipo de ropa llevarían, cómo se acercarían, de qué hablarían y sobre todo tener en cuenta a los personajes y cómo sería su forma de actuar. También se realizaron unas tablas sobre los personajes, unas lluvias de ideas sobre cómo construirlos para poder hacer personajes más reales. Este primer paso se realizó por escrito.

Una vez la idea era clara, se empezaron a hacer bocetos para encontrar diseños de los personajes. Se hicieron búsqueda de imágenes, referencias, para poder tener un estilo claro de lo que se buscaba para cada uno de los personajes. Se crearon carpetas con imágenes para poder resumir, con imágenes y de forma muy visual, cómo serían los personajes tanto en personalidad como en aspecto. Así se hizo mucho más fácil la búsqueda de una paleta de color y los colores de los personajes que, a medida que el cómic avanza y ocurren ciertas situaciones, los colores varían pero el diseño se mantiene.

Los diseños se tuvieron que adaptar a un estilo más atractivo para el cómic. Se optó por un estilo más sencillo para que el diálogo pudiera tener bastante protagonismo al igual que las expresiones faciales de los personajes. Paco Roca y Georges Réme Hergé han sido grandes referentes a la hora de buscar la forma en la que dibujar a los personajes. Ya no sólo los personajes, si no también se tuvo en cuenta la distribución del lugar donde pasan la noche que es el cuarto de Oliver. Se hicieron planos y diseños para poder distribuir el piso según las necesidades del personaje y su estilo de vida, al igual que la

decoración del cuarto. Los programas usados tanto para el diseño de los interiores como para los diseños de los personajes, cartas de personajes y demás fueron desde programa Paint Tool Sai 2.0 y el programa Clip Studio Paint, además de unos primeros diseños dibujados a papel.

Más tarde se escribió, gracias a la responsable del diseño original del personaje de Oliver, Charlotte Fest, en forma de narración unas partes del cómic para poder entender mejor cómo se sentirían los personajes y cómo hablarían. Además, esto ayudó a poder realizar posteriormente un storyboard.

El storyboard [ver anexos] se realizó primero en un estilo más personal, con un sentido de poder plasmar las primeras ideas de distribución de viñetas y composición. Más tarde, se revisó el guión de nuevo y se volvió a hacer un storyboard con el estilo definitivo y unos bocetos para poder tener la historia definitiva. De vez en cuando en los bocetos encontramos pensamientos o partes de diálogos como guía a la hora de dibujar.

Una vez se tuvo todos los bocetos y la composición decidida junto con el diálogo, que posteriormente se cambiaría ligeramente, se comenzó a delinear las hojas. Se usó siempre un pincel con una textura rugosa variando el tamaño entre 3 o 4 pxl, exceptuando algunas líneas de las viñetas que carecían de textura.

El coloreado se hizo en dos partes: la primera donde se colocaba un color base, partiendo de los colores originales de los personajes y cambiándose según el momento o lo que se quería transmitir; y la segunda parte se ha basado en dar sombras y detalles para la ambientación. Así se guardaron las versiones de colores base y las finalizadas, todas realizadas en Paint Tool Sai y guardadas como PNG.

Una vez finalizadas las páginas, se hicieron pruebas con los bocadillos, cómo colocarlos y con qué letra debería hacerse. Se acabó por usar una fuente creada por la autora. Usando una plantilla en la página Calligraphr, donde se descarga una plantilla en blanco y se rellenó en el programa de Paint Tool Sai y se descarga como PNG para, más tarde, subirla a la página y poder tener una fuente propia.

Una vez se tuvo la fuente y las páginas pintadas, en el programa de Clip Studio Paint se colocaron los bocadillos y se escribió sobre estos en el mismo programa de dibujo.

## Conclusión

Los objetivos de este proyecto han sido alcanzados a tiempo y con un nivel de satisfacción bastante alto. Uno de los problemas que más ha estado presente ha sido el uso de los colores. A pesar de hacer varias pruebas de color y de sombreado, intentando mirar diferentes maneras de cómo abordar el tema de la pintura, se ha optado por un coloreado plano y sin uso de texturas. También, el no haber podido, por la situación actual, imprimir el cómic en una buena calidad ha sido un punto perdido ya que uno de los objetivos era la maquetación de este y su finalizado profesional.

## Bibliografía

Acebal Pérez, M<sup>a</sup> de los Reyes. Y Serrano, M<sup>a</sup> Ángeles. (7 de octubre de 2014). El matrimonio entre personas del mismo sexo en la legislación española y en el derecho internacional privado. Recuperado de:

<http://noticias.juridicas.com/conocimiento/articulos-doctrinales/4934-el-matrimonio-entre-personas-del-mismo-sexo-en-la-legislacion-espanola-y-en-el-derecho-internacional-privado/> [consulta: 29/01/2020]

Aragón, María. (20 de febrero de 2019). Boicot a “capitana Marvel”: las páginas de reseñas se llenan de críticas por “sexista y feminazi”. Recuperado de:

<https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20190220/capitana-marvel-su-perheroína-brie-larson-criticas-feminazi-sexista-7313499> [consulta: 14/05/2020]

Arcópoli. (24 de Junio de 2019). Arcópoli presenta el informe de LGTBIfobia 2019. Recuperado de: <https://arcopoli.org/quienes-somos/> [consulta: 6/03/2020]

Asociación Síndrome de Down de la República Argentina. (2011). Cómo se dice: discapacitado, persona con discapacidad o con discapacidades diferentes.

Recuperado de:

<https://www.asdra.org.ar/destacados/como-se-dice-discapacitado-persona-con-discapacidad-o-con-capacidades-diferentes/> [consulta: 19/04/2020]

Bernal, Fernando. (12 de enero de 2018). Por qué el cómic de superhéroes sigue tan escaso de personajes LGTB+. El País. Recuperado de:

[https://elpais.com/elpais/2018/01/11/tentaciones/1515670145\\_720006.html](https://elpais.com/elpais/2018/01/11/tentaciones/1515670145_720006.html) [consulta: 8/04/2020]

Cachaldora, Cristina. (15 de febrero de 2017). La historia del cómic.

Recuperado de:

<https://www.laregion.es/articulo/xornal-escolar/historia-comic/20170215160916685498.html> [consulta: 18/04/2020]

Cachaldora, Cristina. (15 de febrero de 2017). Historia del cómic. Recuperado de:

<https://www.laregion.es/articulo/xornal-escolar/historia-comic/20170215160916685498.html> [consulta: 7/05/2020]

Crespo, Miguel Ángel. (12 de agosto de 2016). La representación LGTB en el cómic mainstream americano: un vistazo al panorama general. Recuperado de:

<https://www.zonanegativa.com/la-representacion-lgbt-en-el-comic/> [consulta: 1/05/2020]

Cristian, Benjamín. (14 de noviembre de 2016). La educación es el mejor remedio contra la ignorancia y el odio. Recuperado de: <https://transeducando.wordpress.com/2016/11/14/que-es-el-misgendering/> [consulta: 7/04/2020]

Damore, Meagan. (26 de febrero de 2015). Catwoman's bisexuality confirmed by Genevieve Valentine. Recuperado de: <https://www.cbr.com/catwomans-bisexuality-confirmed-by-genevieve-valentine/> [consulta: 9/03/2020]

Datosmacro. (2019). La población en España aumenta. Recuperado de: <https://datosmacro.expansion.com/demografia/poblacion/espana> [consulta: 16/03/2020]

Estela Raffino, María. (29 de octubre de 2019). El concepto de cómic. Recuperado de: <https://concepto.de/comic/> [consulta: 26/03/2020.]

Fanof, Pete. (6 de mayo de 2019). Queer Erasure. Recuperado de: <https://medium.com/@fanofpete/queer-erasure-76c6c5bd3901> [consulta: 2/01/2020]

Freire, Jorge. (19 de julio de 2014). La mayoría de los lectores de cómics está entre los 30 y 50 años en España. Recuperado de: <https://www.20minutos.es/noticia/2196589/0/jorge-freire/publico-lector-comics/entre-30-50-anos-espana/> [consulta: 20/03/2020]

G.Arias, Ana. (S.F.). "La Raíz de los delitos de odio por homofobia, transfobia o bifobia es el machismo". Recuperado de: [http://www.mujiresenigualdad.com/-La-raiz-de-los-delitos-de-odio-por-homofobia-transfobia-o-bifobia-es-el-machismo\\_es\\_1\\_3753.html](http://www.mujiresenigualdad.com/-La-raiz-de-los-delitos-de-odio-por-homofobia-transfobia-o-bifobia-es-el-machismo_es_1_3753.html) [consulta: 10/06/2020]

Gomez Urzaiz, Begoña. Editado: (24 de enero de 2019). Por qué no debes llamar a una persona transgénero por su antiguo nombre. Recuperado de: <https://chrysallis.org.es/tag/malgenerizar/> [consulta: [consulta: 10/01/2020]

Gómez, Begoña. (13 de enero de 2019). Por qué no debes llamar a una persona transgénero por su antiguo nombre. Ed. El país. Recuperado de: [https://elpais.com/elpais/2019/01/09/eps/1547039812\\_989186.html](https://elpais.com/elpais/2019/01/09/eps/1547039812_989186.html) [consulta: 17/04/2020]

Holpuch, Amanda. (19 de octubre de 2012). Comic books embrace gay characters as readers hope it's just the beginning. Recuperado de: <https://www.theguardian.com/books/2012/oct/19/comics-books-embrace-gay-characters> [consulta: 22/01/2020]

Huerta, Ricard. y Alonso-Sanz, Amparo. (Eds.). (2015). Educación artística y diversidad sexual. PUV: Universitat de València. [consulta: 14/03/2020]

Iberlibro. (11 de septiembre de 2014). El origen de la historieta o cómic y su evolución. Recuperado de:  
<https://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/> [consulta: 2/03/2020]

Ignacio, L. V. y Tania Esmeralda, R. S. (2011) La homofobia y su relación con la masculinidad hegemónica en México. Revista Puertorriqueña de Psicología. Vol.22 San Juan. Recuperado de:  
[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1946-20262011000100005](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1946-20262011000100005) [consulta: 25/06/2020]

Javier Coma: Cómics, clásicos y modernos. Pág.145. Ed. El País

J.Coma: El pan duro de cada día. En "Comics". Ed. El País. Pág.48. Recuperado de:  
<https://www.museodelnino.es/wp-content/uploads/2016/06/Historia-del-tebeo.pdf> [consulta: 15/03/2020]

La guía del cómic (23 de noviembre de 2010). Las Cantigas de Santa María. Recuperado de:  
<http://laguiadelcomic.blogspot.com/2010/11/las-cantigas-de-santa-maria.html> [consulta: 10/03/2020]

Lorente, Miguel. (29 de diciembre 2015). Machismo y violencia: misoginia, homofobia y transfobia. Recuperado de:  
[https://www.huffingtonpost.es/miguel-lorente/machismo-y-violencia-miso\\_b\\_8884170.html](https://www.huffingtonpost.es/miguel-lorente/machismo-y-violencia-miso_b_8884170.html) [consulta: 13/03/2020]

López, Félix. (5 de abril de 2019). Informe tebeosfera.La industria del cómic en España en 2018. Recuperado de:  
<https://asociacionculturaltebeosfera.blogspot.com/2019/04/informe-tebeosfera-la-industria-del.html> [consulta: 16/03/2020]

MARVEL. (17de marzo de 2020). Introducing the New "New Warriors". Recuperado de:  
<https://www.marvel.com/articles/comics/introducing-the-new-new-warriors> [consulta: 4/02/2020]

Magnet. (15 de agosto de 2018). Así es el Comicsgate, el fenómeno que tiene en pie de guerra a la industria y los fans del cómic de superhéroes. Recuperado de:  
<https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/asi-comicsgate-fenomeno-que-tiene-pie-guerra-industria-fans-comic-superheroes> [consulta: 9/01/2020]

Marco, Lucas. (28 de junio de 2019). "El violeta", la historia en cómic de la represión franquista contra el colectivo LGTBI en Valencia. Recuperado:  
[https://www.eldiario.es/cv/historia-represion-franquista-homosexualidad-Valencia\\_0\\_914808934.html](https://www.eldiario.es/cv/historia-represion-franquista-homosexualidad-Valencia_0_914808934.html) [consulta: 10/04/2020]

Mejía, Paola. (27 de febrero 2015). "Catwoman es bisexual". Recuperado de: <https://lesbicanarias.es/2015/02/27/catwoman-es-bisexual/> [consulta: 15/05/2020]

Moreno, Gloria. (12 de septiembre de 2018). Alarmantes tasas de suicidio LGBTI en España: casi 50 jóvenes se quitan la vida al año y 950 lo intentan. Recuperado de: <http://ovejarosa.com/alarmantes-tasas-suicidio-lgbti-espana-casi-50-jovenes-s-e-quitan-la-vida-al-ano-950-lo-intentan/> [consulta: 13/02/2020]

Márquez, Marta. (23 de marzo de 2018). Qué es el "queerbaiting" y por qué se utiliza. Recuperado de: <http://ovejarosa.com/queerbaiting-se-utiliza/> [consulta: 10/03/2020]

Norma Editorial. (-) Lafebre, Jordi. Recuperado de: [https://www.normaeditorial.com/autor/2532/1/jordi\\_lafebre/](https://www.normaeditorial.com/autor/2532/1/jordi_lafebre/) [consulta: 5/03/2020]

Observatorio Español contra la LGTBFOBIA. (20 de febrero de 2018) Observatorio contra la LGTBFOBIA denuncia la inacción de las administraciones ante el suicidio de jóvenes LGBTI. Recuperado de: <https://www.stoplgbtfofia.org/stoplgbtfofia-denuncia-la-inaccion-de-las-administraciones-ante-el-suicidio-de-jovenes-lgbti/> [consulta: 15/03/2020]

Opam, Kwame. (27 de febrero de 2015). Catwoman is officially bisexual. Recuperado de: <https://www.theverge.com/2015/2/27/8123489/catwoman-bisexual-dc-comics-lgbtq> [consulta: 10/04/2020]

P. del Ama, Adrián. (22 de octubre de 2017). La brecha de género entre los lectores de cómics es cada vez menor. Recuperado de: <https://www.lacasadeel.net/2017/10/la-brecha-genero-los-lectores-comics-vez-menor.html> [consulta: 20/03/2020]

Paco Roca, cómics e ilustración. (2011) Recuperado de: <https://www.pacoroca.com/> [consulta: 2/02/2020]

Palomo, Pablo. (28 de junio de 2017). ¿Sabes qué es la "Plumofobia"? Recuperado de: <https://www.lne.es/sociedad/2017/06/28/plumofobia/2127656.html> [consulta: 18/03/2020]

Parsons, VIC. (20 de marzo de 2020). Marvel reveals its first non-binary superhero, Snowflake, and the backlash is blistering. Recuperado de: <https://www.pinknews.co.uk/2020/03/20/marvel-comics-snowflake-new-warrors-black-non-binary-safespace-backlash/> [consulta: 23/04/2020]



Pinilla, Chema. (8 de agosto de 2018). Historia del cómic en España (I): los inicios. Recuperado de:

<https://academiaplay.es/historia-comic-espana-i-aleluyas-muerte-tebeo/>  
[consulta: 3/03/2020]

Quinteros, Paulo. (29 de agosto de 2018). Los cómics son para TODOS: Artistas se unen contra el Comicsgate. Recuperado de:

<https://www.latercera.com/mouse/artistas-contra-comicsgate/> [consulta: 8/04/2020]

Ruiz Jiménez, Eneko. (17 de septiembre de 2018). Cómics que deberían leerse en los colegios. Recuperado de:

[https://verne.elpais.com/verne/2018/09/11/articulo/1536656362\\_464409.html](https://verne.elpais.com/verne/2018/09/11/articulo/1536656362_464409.html) [consulta: 27/01/2020]

Sánchez Sáinz, Mercedes. et al. (2009). Cómo educar en la diversidad afectivo-sexual en los centros escolares. Orientaciones prácticas para la ESO. Madrid: CATARATA. [consulta: 28/02/2020]

Terracota, Sofía. (28 de abril de 2019). Avengers: Endgame | Fans arremeten contra Marvel por la forma de introducir un personaje LGBT en la cinta.

Recuperado de:

<https://www.tomatazos.com/noticias/371421/Avengers-Endgame-Fans-arremeten-contra-Marvel-por-la-forma-de-introducir-a-un-personaje-LGBT-en-la-cinta> [consulta: 12/04/2020]

Torres, Gabriel. (8 de marzo de 2019). Las mujeres más influyentes en la industria del cómic. Recuperado de:

<https://www.smashmexico.com.mx/trendc/mujeres-influyentes-comics-escritoras-dibujantes-lista/> [consulta: 20/05/2020]

Torres, Gabriel. (8 de marzo de 2019). Las mujeres más influyentes en la industria del cómic. Recuperado de:

<https://www.smashmexico.com.mx/trendc/mujeres-influyentes-comics-escritoras-dibujantes-lista/> [consulta: 4/02/2020]

UV (18 de enero de 2020). La Universitat de València crea el Aula de Còmic dirigida por el profesor Álvaro Pons. Recuperado de:

[https://www.uv.es/uvweb/uv-noticies/es/noticias/universitat-valencia-crea-aula-comic-dirigida-profesor-alvaro-pons-1285973304159/Novetat.html?id=1286063270005&plantilla=UV\\_Noticies/Page/TPGDetaillNews](https://www.uv.es/uvweb/uv-noticies/es/noticias/universitat-valencia-crea-aula-comic-dirigida-profesor-alvaro-pons-1285973304159/Novetat.html?id=1286063270005&plantilla=UV_Noticies/Page/TPGDetaillNews) [consulta: 19/04/2020]

Universitat de València. Alvaro Maximo Pons Moreno. Recuperado de:

<https://www.uv.es/uvweb/universidad/es/ficha-persona-1285950309813.html?p2=ponsa> [consulta: 3/04/2020]

Valor, Luis. (11 de febrero de 2019). Breve historia del cómic americano.

Recuperado de:

<https://www.homohominisacrares.net/artes-literatura/historia-del-comic-americano.php> [consulta: 4/02/2020]

Van As, Trevor. (14 de noviembre de 2015). The 5 Best Websites For Discovering Webcomics. Recuperado de:

<https://www.howtolovecomics.com/2015/11/14/5-best-websites-for-discovering-webcomics/> [consulta: 17/03/2020]

Varnum, Robin. Y T. Gibbons, Christina. (2001) The language of comics. Word and image. University Pres of Misissippi. [consulta: 14/02/2020]

Wikipedia (Ed.) (17 de abril de 2020) en.wikipedia.

<https://es.wikipedia.org/wiki/Webcomic> [consulta: 17/04/2020]

## Índice de imágenes

imagen 1. A. Luna Vivanco: No Rush. 2020.

imagen 2. A. Luna Vivanco: No Rush. 2020.

imagen 3. The Kao: Magical Boy. 2018.

imagen 4. Alice Oseman: Heartstopper. 2016.

imagen 5. Nobu Nagata: mi experiencia lesbiana con la soledad. 2016.

imagen 6. Ricard Huerta. [eds]: Educación artística y diversidad sexual.

imagen 7. Mercedes Sánchez [Coord]: Cómo educar en la diversidad afectivo-sexual en centros escolares.

imagen 8. A. Luna Vivanco: No Rush. Hoja diseño Radley.

imagen 9. A. Luna Vivanco: No Rush. Hoja diseño Oliver.