



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES  
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Jot friks (Soy tímido)

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Muñoz Muro, Anne

Tutor/a: Gálvez Giménez, Alberto

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## RESUMEN

El siguiente trabajo propone la realización de un cómic compuesto de una serie de relatos cortos que beben del movimiento artístico japonés *ero guro*. El cómic será realizado a tinta y pluma, y constará de 3 historietas de distinta extensión, más una serie de ilustraciones relacionadas.

El *ero guro* es un género que explora principalmente la conexión entre el mundo del erotismo y la violencia, siempre desde un punto de vista surrealista rozando los límites de la moralidad hasta lo absurdo, sin dejar de lado lo grotesco. Aunque principalmente se desarrolla en el campo del manga, grandes referentes de este movimiento se encuentran también en el cine y la literatura. Este trabajo plantea a su vez una recontextualización del movimiento al panorama contemporáneo digital, que se caracteriza por la fuerte presencia de un imaginario explícito y el impacto que este tiene en el individuo.

## PALABRAS CLAVE

Cómic, *ero guro*, internet, monstruos, sexo, violencia.

## ABSTRACT

The following work proposes the realization of a comic book composed of a series of short stories that drink from the Japanese artistic movement *ero guro*. The comic will be made in pen and ink, and will consist of 3 comics of different lengths, plus a series of related illustrations.

The *ero guro* is a genre that explores mainly the connection between the world of eroticism and violence, always from a surrealistic point of view bordering the limits of morality to the absurd, without leaving aside the grotesque. Although mainly developed in the field of manga, great references of this movement are also found in cinema and literature.

This work proposes a recontextualization of the movement to the contemporary digital panorama, which is characterized by the strong presence of an explicit imaginary and the impact it has on the individual.

## KEY WORDS

Cómic, *ero guro*, internet, monsters, sex, violence.

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVO Y METODOLOGÍAS.....	4
2.1. OBJETIVOS.....	D
2.2. METODOLOGÍA.....	L
3. MARCO CONTEXTUAL.....	3
3.1. EROGURO.....	S
3.2. REFERENTES OCCIDENTALES.....	M
3.3. EL CINE NIKKATSU ROMAN PORNO.....	S
3.4. CONTRACULTURA SHIJI TERAYAMA.....	X
3.5. CONTRACULTURA ESPAÑOLA, CÓMIC UNDERGROUND.....	C
4. REFERENTES.....	C
4.1. REFERENTES DEL MANGA.....	J
4.1.1. SUEHIRO MARUO.....	K
4.1.2. HIDESHI HINO.....	N
4.2. CINE PUNK Y CYBERPUNK JAPONÉS.....	O
4.2.2. SHINYA TSUKAMOTO.....	N
4.2.3. GAKORYUU ISHII.....	C
4.2.4. SHOZIN FUKUI.....	D
4.5. S.C.A.B Y BOB FLANAGAN.....	V
4.4. REFERENTES ESTÉTICOS.....	L
4.4.1. JOHNEN VASQUEZ.....	C
4.4.2. TAIYO MATSUMOTO.....	V
5. PRODUCCIÓN.....	B
5.1. CONFECCIÓN DE LA IDEA.....	X
5.2. GUIÓN.....	K
5.3. STORYBOARD.....	X
5.4. CAPÍTULOS.....	C
6. ACABADO.....	M
7. CONCLUSIÓN.....	K
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	G
9. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	N

# 1. INTRODUCCIÓN

*Me parecía que mis ojos salían de sus órbitas, como si estuviesen erectos de tanto espanto; vi, en la vulva velluda de Simona, el ojo azul pálido de Marcela que miraba llorando lágrimas de orín. Regueros de semen en el humeante vello completaban esa visión lunar, dándole un aspecto de tristeza desastrosa.<sup>1</sup>*

La historia del ojo de Georges Bataille, representa plenamente la esencia más pura de su trabajo, ilustrando claramente sus obsesiones alrededor de la muerte y el erotismo desde un surrealismo poético muy característico.

Después de leer esta novela, me dí cuenta de que había vuelto a caer inconscientemente en el erotismo violento y surrealista. Tema sobre el que han orbitado principalmente mis intereses artísticos, las películas que consumo, los libros que leo, los cómics que busco, todo aquello que ha despertado en mí un interés casi siempre tiene un giro sobre esta temática. Al fin de cuentas, era inevitable que, con el paso del tiempo, me cruzara con el género artístico del *ero guro*. Este es, en esencia, todo aquello que en consecuencia me atrae reiteradamente.

Por ello, quería dedicar en parte este trabajo a entenderme a mí misma y esta fascinación que me ha acompañado a lo largo del desarrollo personal y que forma gran parte del imaginario artístico que visito. De modo que, la propuesta de este proyecto implica involucrarse directamente con la temática, y de cierta forma aportar mi visión sobre el asunto del *ero guro*. Obligada durante el proceso a reflexionar sobre el motivo que oculta este interés.

El trabajo realizado consiste en un cómic de 27 páginas junto a una compilación de 3 ilustraciones. Todo realizado a tinta y pluma de manera tradicional.

En este documento se pretende registrar la exploración realizada por una parte del marco teórico que acompaña a el movimiento del *ero guro* y explorar también sus paralelos occidentales. Buscamos encontrar la raíz del espíritu del movimiento para poder recontextualizarlo en la época contemporánea de la era digital y la sobreexposición audiovisual. Para ello estudiaremos sus principales referentes, y diferentes artistas de múltiples

---

<sup>1</sup> BATAILLE, G., *Historia del ojo*. Turquets editores. 1982. pág.70

disciplinas que comparten la fascinación por el erotismo retorcido como vehículo de reflexión social.

A parte de funcionar como memoria teórica de lo que hemos ido profundizando en la materia, también funcionará como diario de producción. Recogeremos las principales influencias y desglosamos el proceso de trabajo. Reflexionando sobre cómo se reflejan dichas influencias en las historietas y nuestra pretensión detrás de cada una. También ilustramos la metodología que se ha empleado para realizar este cómic con el material de la tinta.

Por último, cerramos el documento con una pequeña reflexión que deriva de la experiencia que ha sido realizar este proyecto. Los problemas que nos ha planteado y las aportaciones que nos llevamos tanto de la parte teórica y de investigación, como del proceso de creación y la soltura que hemos desarrollado en la materia.

Cabe resaltar, antes de entrar en el desarrollo de la memoria, el uso puntual de la 1ª persona del singular a lo largo de esta. Esto se debe a la necesidad, en algunos momentos, de hablar desde lo personal apelando a esta forma gramatical cuando la experiencia así lo ha requerido.

## 2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

### 2.1. OBJETIVOS

El objetivo general de este trabajo consiste principalmente en el desarrollo completo (diseño, guión y entintado) de un cómic con características eróticas, grotescas y absurdas. Que refleje el espíritu del movimiento artístico del *ero guro*, profundizando en las posibilidades narrativas que ofrece en el lenguaje del cómic.

Dentro de esta propuesta, encontramos objetivos más específicos, como la exploración y estudio de los referentes y el marco contextual alrededor del movimiento, para así entender y desglosar la esencia y las características que lo definen. Finalmente, hemos considerado aproximarlos a la época contemporánea, recontextualizando estos recursos narrativos y redirigiendo su carácter crítico hacia la influencia de la digitalización y la oscuridad de internet. Observamos que la red presenta un panorama delirante que recuerda a ese caos que predica el *ero guro*.

Dentro de la parte gráfica, teníamos como objetivo trabajar la tinta y la plumilla como material principal a la hora de darle un acabado al cómic. Estas técnicas gráficas no eran novedad pero sí que hemos buscado, con ellas, un resultado más profesional y limpio, ya que también pretendemos maquetar y realizar una tirada de este cómic para posteriormente distribuirlo y presentarlo a convocatorias. De esta forma, comenzar a posicionarnos en el mundo de la autoedición del cómic.

## 2.2. METODOLOGÍA

La metodología empleada para el desarrollo del proyecto se fundamenta en una estructura de trabajo abierta, permitiendo, en cada fase del proyecto, un margen muy amplio de modificación donde también se da lugar la espontaneidad. De este modo, huimos de un método de producción muy marcado y rígido.

En mi caso todo comienza con la investigación, usualmente después de ver una película o leer a un autor que me interesa particularmente. Es aquí cuando me paro a plantearme qué cosas me han llamado la atención y por qué. Realizo una pequeña investigación para ampliar mis conocimientos de la materia, y a su vez, voy anotando palabras claves o frases que creo que podrían tener salidas narrativas interesantes.

Cuando ya me veo segura en la materia empiezo a profundizar en la idea y a escribir el guión. Durante esta etapa, intento dejarme el margen de tiempo más largo posible, e ir revisando lo que escribo durante varios días, dejando la narrativa reposar.

A la vez que voy desarrollando el guión, comienzo a abocetar los primeros dibujos (el proceso de guión y de desarrollo de personajes suelen ser siempre a la vez). Me ayuda ver qué rostro y qué personalidad tienen los personajes a la hora de escribir el guión, creo que de esta forma el proceso es más natural y cohesionado.

Una vez enmarcada la idea y la parte gráfica, comienzo a abocetar y componer las páginas, consolidando el ritmo de la historia y trasladándola a un storyboard fugaz y abstracto. Esta fase es la menos concreta ya que está muy sujeta a cambios que se van dando conforme se desarrolla la parte gráfica.

Dicha parte, en mi caso, consta de dos fases muy claras ya que la técnica utilizada para el dibujo es la tinta. Comienza con la realización de un boceto detallado, que una vez acabado se traslada usando una mesa de luz al papel definitivo, donde se realizará el entintado. Así, la realización de la página pasa por varias fases :

1. Un storyboard aproximado
2. El boceto detallado
3. El calco de dicho boceto
4. El entintado

Una vez terminada la producción en formato tradicional, se escanean las páginas para retocarlas digitalmente, en caso de ser necesario, y maquetar el cómic final.

## 3. MARCO CONTEXTUAL

### 3.1. EROGURO

*Ero guro nonsensu*, (traducido como: erótico, grotesco, sin sentido) o *ero guro* como se le conoce popularmente, es un movimiento artístico que se focaliza en explorar la decadencia, la corrupción sexual y lo bizarro, desde una perspectiva nihilista y que apela a lo ridículo. Una macedonia de tabúes, los horrores que la sociedad mete debajo de la alfombra celebrados en un macabro carnaval que refleja y critica la sociedad que lo esconde. No es pornografía ni terror, aunque bebe de ambos géneros. También trasciende el arte y la literatura. Se podría decir que es una especie de filosofía o actitud.

La exaltación de los “freaks”.

Esta corriente empieza a pronunciarse en la literatura japonesa de principios del siglo XX, aunque se perciben manifestaciones de esta naturaleza durante casi toda la producción artística de la cultura nipona.

Las primeras décadas del siglo XX en Japón fueron momentos altamente convulsos. Recién salían tanto de la Guerra Ruso-Japonesa, como de la Primera Guerra Mundial. Existía un malestar social extendido producto de la violenta industrialización, el consumismo imprudente y la occidentalización. Este malestar impulsó con fuerza a los artistas e intelectuales de la época, que comenzaron a jugar con las ideas de la decadencia y la radicalización de la sociedad que les rodeaba. El *ero guro* era un canal perfecto en el cual plasmar las ideas de la resistencia contracultural, desde un punto de vista nihilista y vacilante.

Uno de los autores que mejor representa el *ero guro nonsensu* es **Edogawa Ranpo**, novelista ampliamente reconocido por sus obras de misterio



Figura 1. Fragmento del manga “La oruga” de Suehiro Maruo. Adaptación de Edogawa Ranpo.

cuya producción funcionará como pilar fundamental para definir la personalidad del movimiento. Muchas de sus novelas han tenido adaptaciones al cine o al manga, pasando a ser también una figura de gran relevancia en la cultura pop así como un gran referente dentro del movimiento. Entre sus obras caben destacar los títulos de *La isla panorama*, *La mujer lagarto* y *El gusano cornudo*. Edogawa Ranpo ha sido una figura clave en el estudio de este proyecto, ya que muchos de los autores de los cuales hablaremos posteriormente lo referencian directamente en sus obras.

El movimiento del *ero guro* encontró su culmen de notabilidad mediática con el caso de Abe Sada en 1936. Una geisha que asesinó a su amante estrangulándolo mientras mantenían relaciones, para luego proceder a mutilarle los genitales y pasearlos en su kimono. Esta noticia generó en su momento una histeria colectiva, y para muchos artistas se presentó como una fuente de inspiración, convirtiéndose en una especie de musa grotesca siendo protagonista de multitud de historias.

Se entiende que el movimiento muere tras los años 30 pero, verdaderamente, la fascinación con lo bizarro y el surrealismo erótico continuaron, aunque de manera más subliminal, presentes en el arte. La semilla ya había sido plantada y con el tiempo volvió a resurgir con más fuerzas, aprovechándose de los referentes que nacieron en estas primeras décadas.

Pasada la gran catástrofe de la Segunda Guerra Mundial, Japón quedó completamente devastado, una vez más se dio el panorama social idóneo para una segunda ola *ero guro*, donde prevaleció la guerra, protestas y occidentalización. Favoreciéndose del alce del cine y el manga, el movimiento artístico disfrutó de una multitud de expresiones artísticas y de autores dedicados a la exploración de lo bizarro.

### 3.2. REFERENTES OCCIDENTALES

La apertura hacia occidente supuso también una ampliación del panorama artístico y una influencia directa de las vanguardias europeas, especialmente del surrealismo. También el *ero guro* bebió mucho del romanticismo y de los preceptos del psicoanálisis que planteaba Freud. Movimientos que se pueden reconocer fácilmente en los trabajos de los autores *ero guro* de los años 20, como es el caso de Edogawa Ranpo que sin ir más lejos tomó el nombre de su escritor romántico favorito, Edgar Allan Poe. Figura que profundamente inspiró su trabajo y lo enriqueció. Dentro de las vanguardias europeas, serán el dadaísmo y el surrealismo clave en la



Figura 2. El coreógrafo Tatsumi Hijikata posa al lado de Sada Abe.



Figuras 3 y 4. Fotogramas del "Perro Andaluz" de Luis Buñuel.

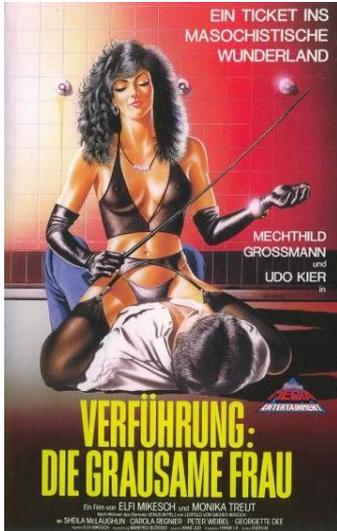


Figura 5. Adaptación cinematográfica de *La venus de las pieles*, por Monika Treut

autodefinición del movimiento. Dentro de estas corrientes cabe destacar autores como Buñuel, cuyas películas brillan por la iconografía violenta y sugerente que muestran. Escenas como el famoso corte de ojo en *Un perro andaluz* se verán citadas por grandes artistas *ero guro* como el mangaka Suehiro Maruo.

En la literatura y teatro produjeron gran interés autores como Sacher-Masoch, con su novela *La venus de las pieles* y el concepto del masoquismo que le sucede. Por esta corriente de perversiones sexuales, también encontramos la figura del Marqués de Sade y su icónica novela *Los 120 días de Sodoma* un morbido manuscrito que explora la corrupción que conlleva el abuso del poder. Esta pieza tendrá una adaptación cinematográfica por parte del director italiano Pier Paolo Pasolini en el año 75, época de extrema exaltación política en Italia (los años del Plomo). Pasolini trasladará el concepto de esta novela para que encaje en el contexto social que vivía, criticando el abuso por parte de la burguesía fascista italiana. La película mantendrá las características que le definen como la violencia y crudeza de las imágenes pero con una ambientación característicamente surrealista y burlesca. Esta posición ideológica que siempre llevó latente en su obra le acabará costando la vida.



Figura 6. Fotograma de la película "Salò o los 120 días de sodoma" de Pier Paolo Pasolini.

Francia será un país que heche a grandes autores *ero guro* como es Suehiro Maruo. La literatura de Gorges Bataille y el teatro del Grand Guignol impactarán profundamente en el imaginario del autor. Georges Bataille fue autor de las novelas surrealistas eróticas más relevantes de la época como *Historia del ojo*, mencionada anteriormente, así como un gran intelectual y filósofo. Reflexionaba sobre el erotismo, lo oculto, el mal y su conexión intrínseca con el arte. Sus ensayos como *Historia del erotismo* o *Las lágrimas de*

Eros tendrán gran impacto en futuros filósofos como Deleuze o Foucault, y por supuesto sus ideas llegaron hasta oriente en donde encontró su público con autores como Maruo.



Figura 7. Escena del Grand Guignol con la actriz Paula Maxa.

*Thus, eroticism and death dramatize an unbearable truth unacceptable for life itself: the discontinuous human being (all of us) is bound to disappear. Bataille, nonetheless, believed that eroticism and death offered to mankind, in turn, an openness to the impossible, and could convey, at the same time, an “impression of continuity” to the chaos of being aware of the petite mort and the dernier instant, which keep human beings in standby. For that reason, in his writings, Bataille conceives death and eroticism as self-destructive former experiences.<sup>2</sup>*

Cabe destacar dentro de todos los referentes que brindó Europa, la figura del Grand Guignol, el cual resulta un ejemplo excelente de cómo el *ero guro* también tuvo sus indicios en occidente. Una compañía teatral de París que desarrolló su actividad desde 1897 hasta 1962. Principalmente ponían en escena breves piezas teatrales con argumentos extraordinariamente perturbadores y escabrosos, de violencia exacerbada donde no escatimaban en mutilaciones, apuñalamientos y todo tipo de sadismos. Trabajaban tanto su puesta en escena y le daban tanta importancia al realismo de los actos que la atmósfera de tensión que provocaba ponía a prueba a cualquier espectador que se enfrentará a estas escenas. Muchas piezas tenían también un espíritu contestatario hacia la burguesía descabellada de la *Belle époque* y la sociedad violenta y demente que les rodeaba. Vista la brutalidad de las propuestas, la compañía fue sometida a grandes censuras y ataques, hasta que, con el paso de los años se transformó en un reclamo de turistas que buscaban experiencias fuertes más que calidad dramática, dejando lejos el espíritu con el que comenzó.



Figura 8. Escena del Grand Guignol

El ejemplo de la corta historia de esta compañía teatral, hace reflexionar sobre el verdadero motor que mueve a aquellos artistas que se adentran en lo perturbador más allá de ese primer morbo que suscita todo lo oculto. ¿Qué es aquello que enriquece aquellas primeras obras del Grand Guignold, y que poco a poco fue desapareciendo hasta acabar con su legado?. Quizás se debía a su contexto, y al aferrarse a lo superficial no supo envejecer. El terror y el morbo beben de su contexto, el eroguro siempre hablará de lo que le rodea desde debajo de la cama.

<sup>2</sup> DRUMMOND, L. FÉLIX, J. *Suehiro Maruo's Yume no Q-saku: Transcreating Georges Bataille's Eroticism*. Post-scriptum. 2023.

<https://post-scriptum.org/21-04-suehiro-maruos-yume-no-q-saku-transcreating-georges-batailles-eroticism/>

### 3.3. EL CINE NIKKETSU ROMAN PORNO

Volviendo al contexto de Japón, la II Guerra Mundial supuso un estallido en la sociedad nipona. El gobierno, con sus ideales imperialistas, había fracasado estrepitosamente dejando una sociedad nihilista que se posicionaba crítica frente a la ideología militar que les había llevado a esa situación. Una vez más, volvieron esas ideas del erotismo desesperado, la deformidad y lo oculto. El resurgir del *eroguro* se dio en un panorama parecido a como se había desarrollado en los años 30, pero la sociedad había cambiado.

Allá por los años 50 sucedió una especie de “destape”. La juventud rompía directamente con los ideales tradicionales y se manifestaba de una forma obscena, una contracultura liderada por nuevos artistas y agrupaciones estudiantiles.

La liberación sexual y la exaltación del cuerpo se ven perfectamente enmarcados por el subgénero cinematográfico del *pinku eiga*<sup>3</sup>. Películas eróticas en escenarios marginales que sirven como un gran ejemplo de la situación agri dulce en la que flota una desorientada juventud. El subgénero empieza a cobrar relevancia gracias al estudio cinematográfico *Nikkatsu*<sup>4</sup>, que a finales de los 50 comienza a producir filmes de un carácter nihilistas con gran carga erótica. Estas producciones fueron realmente revolucionarias ya que supusieron el primer referente de estudio de cine erótico, contaban con altos presupuestos e historias intrigantes, enseñando que el mundo del cine pornográfico es mucho más que solo sexo.

Dada la gran popularidad que tuvo en los 70, más estudios se unieron al fenómeno, incluyendo sexo y violencia en sus películas, juventudes enfadadas, antihéroes violentos, fabulas retorcidas. Muchos directores quedaron cautivados por la peculiar industria que surgió con el *pinku eiga*, dedicando toda su carrera, a explorar la profundidad y complejidad de las relaciones humanas a través de los extremos.

Uno de los grandes referentes de este movimiento es Noboru Tanaka, director que abarca el surrealismo, la poesía y crudeza del mundo en sus películas. Características que perfectamente definen el *ero guro*, movimiento que está muy presente en su filmografía habiendo adaptado varias novelas de Edogawa Ranpo a la pantalla, y realizando la trilogía, *Showa Trilogy*, en donde rescata la figura de Sada Abe. También encontramos en esta rama a Teruo Ishii, que compartía los mismos referentes del *eroguro* realizando el filme de *La isla*



Figura 9. Cartel de la película “Una mujer llamada Sada Abe” de Noboru Tanaka

<sup>3</sup> Subgénero cinematográfico de explotación Japonés característico por su alto contenido sexual.

<sup>4</sup> El estudio de cine más antiguo de Japón, al cual le salvó del hundimiento el cine erotico, pasando a ser el principal producto de las *pinku eiga*.

de los hombres deformados en base a una novela de Ranpo y la película de culto *El placer de la tortura* entre otras de temática más gore. Mucha gente lo considera como el rey del *pinku eiga*, por haber sido uno de los directores pioneros y de los más fieles al género en su naturaleza libre y rebelde.

Con el tiempo las *pinku eiga* fueron subiendo gradualmente su nivel de sadismo, historias de chicas en bandas de motoristas, yakuza, tortura y violación, no había límites en el género, conforme avanzaba se iba vendiendo al cine de explotación.

En la actualidad, este tipo de narrativas siguen apareciendo de tanto en tanto, pero sin el fervor y la demanda que tuvieron en el pasado. La verdadera naturaleza que envuelve el peculiar interés de estos cineastas por comprender la condición humana en su forma más real y cruda, les atrae a explorar estos personajes perdidos en la sociedad contemporánea, que resulta verdaderamente solitaria.



Figura 10. Cartel de la película "Horrores de los hombres deformados" de Teruo Ishii



Figura 11. Caratula de la película "El placer de la tortura" de Teruo Ishii

### 3.4. CONTRACULTURA, SHUJI TERIYAMA

La contracultura fue el fenómeno social antisistema que se dió en la década de los 60. Nuevas formas de pensar ponían en duda la vista establecida de las generaciones pasadas sobre temas como, la sexualidad, el feminismo y la autoridad. Los artistas y jóvenes del momento desafiaban la censura y buscaban estilos de vida alternativos. Desafortunadamente la mentalidad internacional de la Nueva Izquierda tenía una concepción de la contracultura como un fenómeno fundamentalmente estadounidense, en este sentido, Japón ofrece una solidaridad internacional aún no alcanzada al proponer una perspectiva que conecta la emancipación del tercer mundo, la insurrección estudiantil y los derechos civiles en las naciones de avanzada industrialización. Por otra parte, los jóvenes de los sesenta seguían conmocionados por los estragos de la guerra y resentidos de algún modo con Estados Unidos, es por ello que simpatizaban con el movimiento estudiantil. La enorme atención que se le prestaba en esta época a la relación entre el sexo y la violencia podría entenderse como un intento de exponer la erótica de la guerra para su deconstrucción.

El poder de esta escena radica en su posicionamiento férreo frente a la educación heterosexual forzosa en el seno de la institución familiar nuclear, revindicando el travestismo y llamando a la acción del individuo. Uno de los mayores referentes dentro de la contracultura japonesa fue el artista **Shuji Terayama**, figura clave para entender el arte y la filosofía radical vanguardista, cuyo trabajo y discurso siguen dando lugar a debate probando su relevancia contemporánea.

Grán parte del discurso de este autor hace hincapié en la rebelión contra una corriente dominante estancada, conformista, asfixiante y aburrida. Tereyama se opone al sentimiento general de pasividad llamando a la acción en el presente:

*“When I say that I hate history, what I basically mean is that I ‘dislike returning home.’ There’s nowhere we can return to. It’s meaningless to talk about returning to ‘medieval times’ or ‘primitive psychology’ or ‘the mainland’ or ‘religion’ or ‘hard and fast solutions.’ No matter how much Sheckley and Bradbury vex themselves over the creation of a time machine, the past is always our first ‘lost home’ . . . we can ‘go,’ but we cannot ‘return.’”<sup>5</sup>*



Figura 12. Fotografía del director Shuji Terayama con las actrices de “Pastoral to die in the country”



Figura 13. Página de un libro de fotografías principalmente de travestis realizadas por Shuji Terayama

<sup>5</sup> RIDGELY, S., *Japanese Counterculture: The Antiestablishment Art of Terayama Shuji*. University of Minnesota Press. 2010. pág.11

La idea de abandonar el hogar, escapar de la madre opresora y de las instituciones educativas fue algo que predicó durante toda su vida en sus poemas categorizados de agitadores. Sus palabras resonaron en la juventud y a finales de los 60, los jóvenes que resonaban con sus ideas se fugaban y unían a su compañía teatral y los estudiantes se atrincheraban en las universidades colapsando el sistema. Tereyama respondió: «¿Hay algún tipo de poesía que no sea de agitación?». En su filosofía, abundan las huellas no sólo del anarquismo político, sino también del anarquismo vulgar de los espacios desgobernados e imprevisibles.

Suji Tereyama supuso un gran icono en el arte marginal y provocativo, abordando temas de forma directa y melancólica, rabioso y romántico, el discurso de Tereyama encaja perfectamente con la filosofía del movimiento eroguro. Y su trabajo inspirará a muchos artistas del género como el gran maestro, Suehiro Maruo, del cual hablaré en profundidad más adelante. También su trabajo en el campo de las películas ayudará a plantar la semilla que más adelante será el cine punk japonés, el cual también se tendrá como referente en este proyecto y que desarrollaremos posteriormente.

Volviendo al trabajo de este autor, me gustaría destacar su interés por la sexualidad y la violencia. Específicamente en el plano del masoquismo y el sadismo ,sobre los cuales reflexiona durante gran parte de su producción afirmando que el sadismo parece revolucionario en su destructividad, pero ayuda a restaurar un orden más brutal que el anterior. Por otra parte, el masoquismo genera una especie de acuerdo, contrato social posrevolucionario. Sobre el tema hará una obra de teatro rescatando la novela *La venus de las pieles*, y una de las películas más relevantes de su filmografía *Tiremos los libros, salgamos a la calle*. Realmente el tema de la sexualidad violenta como medio para plantear reflexiones profundas sobre la condición humana será algo presente casi que en toda su producción, elemento que nos atrae profundamente a su obra artística.

### 3.5. CONTRACULTURA ESPAÑOLA, CÓMIC UNDERGROUND.

La contracultura actuó en el mundo artístico como “red bull” en un motor viejo y atascado. Rechazando el academicismo que ahogaba el cuello de los artistas, y sustituyéndolo por una visión lúdica, provocativa y febril. Ofreciendo una realidad más cercana al día a día ,encontrando inspiración en lo cotidiano y compartido, alejándose de la mitificación del artista iluminado. La contracultura de los 60 dió lugar a explosiones revolucionarias en todas las artes, pero realmente revolvió el mundo del cómic occidental ampliando el abanico de posibilidades narrativas y dando lugar al movimiento underground.



Figura 14. Cartel de la película “Tirad vuestros libros, corred por las calles ” de Shuji Terayama

Las viñetas atacaban a los tabúes que la sociedad burguesa había intentando ocultar con la censura en el arte y la educación religiosa estricta que presionaba cánones asfixiantes e inalcanzables. El cómic se afianzó como una especie de prensa alternativa que presentaba una expresión crítica de la violenta situación belicista mundial. Páginas llenas de castraciones, sexo y suciedad, perdían el falso pudor ante la realidad que envolvía a estos autores que, con humor ácido hablaban de ello.

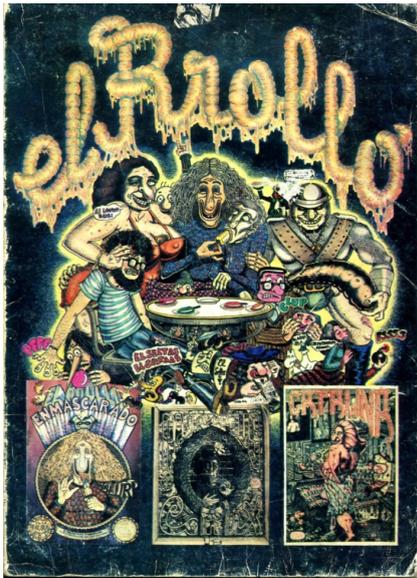


Figura 15. Portada de la revista " El Rollo enmascarado"

El fenómeno underground se expandió llegando a países como España, que por aquella época estaba aún en los últimos años de la dictadura franquista. Poco a poco se fue haciendo su hueco en la prensa con revistas como *Ajoblanco* que pretendía ofrecer una cultura alternativa frente a la generalizada cultura conformista y atascada. "¡Despertad jóvenes de la nueva era!" Los temas comprometidos que abordaba la revista fueron posibles con la apertura de la censura del 75, aunque las autoridades seguían cortando temas que consideraban comprometidos y esta revista sufrió en múltiples ocasiones los habituales problemas con la censura. Por otra parte, en el mundo del cómic sucedía un gran crecimiento de autores que se unían a la escena underground, creando a su vez nuevas agrupaciones. Entre ellas destacar la revista barcelonesa de *El Rollo Enmascarado*, considerada el primer ejemplo de cómic alternativo español. Destacaba por la experimentación gráfica y su contenido anárquico surrealista. La agrupación estaba formada por cuatro artistas, Javier Mariscal, Pepicheck, Farry y **Nazario Luque**, todos nombres muy sonados de la contracultura barcelonesa, pero entre ellos destaca un autor, Nazario, el cual se abrirá paso como el referente máximo de este movimiento.



Figura 16. El autor Nazario Luque posa con su gran amigo e icono queer Ocaña

Nazario Luque Vera, artista sevillano que fascinará al público de la época con su imaginario erótico poblado de chulos, prostitutas, travestis y homosexuales. Mundo que mostró por primera vez en el 77 con su cómic monográfico autoeditado, *La Piraña Divina*, una agrupación de todas las historietas que antes de la ley de censura no hubiera podido lanzar. Pese a la reforma legislativa el tebeo resultó tan obsceno que fue castigado por la ley y perseguido por las autoridades, obligando a Nazario Luque a emigrar a Barcelona. Pero, ¿qué contenía la grapa que provocó tal exaltación? Una cantidad de sexo explícito nunca antes visto en el comic español, una ridiculización gráfica y directa de los tabúes mas sagrados de la cultura española. "La Piraña" pasó a convertirse en un símbolo de los ambientes artísticos marginales, una especie de ejemplo de libertad, un mapa claro que destapaba todas las heridas que la sociedad del momento ignoraba y castigaba. De esta forma, Nazario Luque se fue colocando en el panorama y desarrollando tanto como autor, como personaje, hasta colmar su producción con su obra más transgresora: *Anarcoma*.



Figura 17. Página de “La Piraña Divina” en donde Nazario se masturba mirando a un ángel

*Anarcoma* se publica a finales de los 70, en plena época de “destape”, los autores que vieron nacer el underground ahora se establecían y abandonaban las historias intimistas por historietas más comerciales, lo que antes era perseguido ahora se convertía en icónico . En este panorama de aparente tolerancia, *Anarcoma* se alzaba como el primer detective travesti del mundo del cómic. Sus viñetas reflejaban una subcultura urbana en donde el sexo, la sangre, el éxtasis y la muerte convivían entre sus páginas. Una obra subversiva, violenta e intolerable. Describiendo mundos ajenos para muchos lectores, formas muy diferentes de entender la vida, sin prejuicios en busca del placer, *Anarcoma* es libre y descarada.

Volviendo al tema principal del *ero guro*, me gustaría resaltar las características principales de la belleza de la iconografía de Nazario teniendo en cuenta su obra *Anarcoma*. Hija de su tiempo ofrece un retrato crudo y realista de las realidades marginadas en la España de los 70, crueldad y obscenidad, sexo y violencia, todo desde un tono satírico y crítico. Naturalmente queda descabellado encajar esta obra como *ero guro*, más, si analizamos la trasgresión y el espíritu del movimiento, su papel como retratista de lo oculto, Nazario es claramente ese autor que se entregó a aquella realidad castigada y humillada, dio la vuelta a los papeles y puso en primer plano aquello que hacía girar la cabeza de la gente, y lo ilustró grande, con colores brillantes y fondos barrocos, exagerado, violento y desvergonzado.

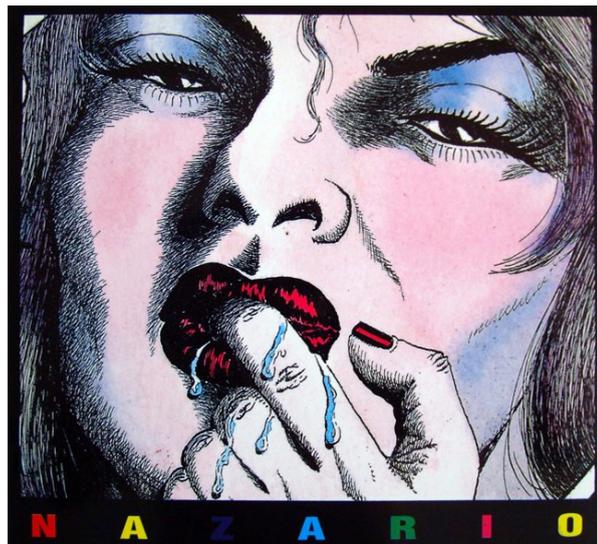


Figura 18. Ilustración de la saga de cómics “Anarcoma”

## 4.REFERENTES

Brevemente expuestas las diferentes expresiones y contextos en los que se dio el *ero guro*, mostraremos una serie de artistas gráficos que han influenciado el proyecto, ya bien en su parte más estética, en su carga conceptual o en algunos casos en ambas. Los referentes són parte clave también detrás del incentivo y motivación del proyecto, ya que uno de los objetivos que se planteaban al inicio era también la investigación y descubrimientos de nuevos artistas de este campo, algo que mantiene el interés vivo y fresco en el trabajo. El marco contextual, ya de por sí, ha tenido implícita cierta carga referencial. Sin embargo, se ha propuesto más bien como una contextualización del propio movimiento del *ero guro*. En las siguientes páginas nos centraremos en ahondar de una forma más directa en distintos autores que han tenido una influencia clave en este proyecto.



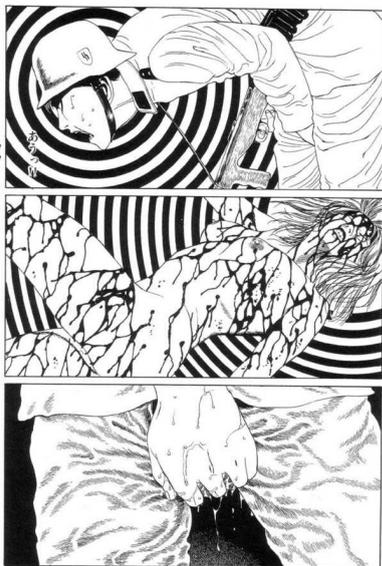
### 4.1 REFERENTES DEL MANGA

#### 4.1.1. SUEHIRO MARUO (1956 - actualidad)

Uno de los principales pilares del *ero guro* y de este proyecto es Suehiro Maruo. Maestro de lo bizarro, gran ilusionista que magnetiza al lector y siembra en su subconsciente un mundo “grimosamente” hermoso.

Nuestro primer contacto con el mundo del *ero guro* fue a través de su obra, *Paranoia Star*, manga que presenta una compilación de relatos cortos de un carácter absurdo, con un trasfondo crítico-social muy potente. Como se mencionó anteriormente, la contracultura japonesa se presenta en su obra retratando una burguesía corrompida. Observando la creciente mecanización de la vida cotidiana y la herida, aún presente, que la guerra había dejado en el país. Todo esto, a través de un imaginario que recuerda al cine expresionista alemán pero trasladado a un Japón fantasmagórico y teatral.

La obra de este autor ha influenciado profundamente este proyecto, tanto a nivel estético, como narrativo. Suehiro Maruo tiene una manera de componer y de caracterizar a los personajes muy teatral. La estética circense y el imaginario de los espectáculos de variedad, són trasladados a su obra. También aporta referencias a las novelas góticas y los clásicos del terror. A su vez, la limpieza de su entintado y la poesía iconográfica surrealista que envuelve todo su trabajo, es una parte importante que hemos intentado trasladar al desarrollo de este cómic. Salvando las diferencias estéticas obvias entre la obra de Maruo y este proyecto.



Figuras 19 y 20. Páginas del cómic “Paranoia Star” de Suehiro Maruo

Nos gustaría subrayar dos títulos que hemos tenido como principales “brújulas” del proyecto, *Paranoia Star* y *Midori, la niña de las camelias*. Nos ha interesado narrativamente *Paranoia Star*, ya que es una compilación de historias diferentes entre sí, pero que comparten el carácter grotesco y surrealista que las auna. Nos interesa también la composición y estructuración de las páginas en los *mangas* de Maruo, principalmente las escenas grotescas y sexuales, donde refleja el éxtasis y el sufrimiento de forma fluida y cinematográfica. Cuando llega a la conclusión de la historia es cuando más destruidos están sus personajes.

Del segundo título, *Midori la niña de las camelias*, nos cautiva principalmente la atmósfera que se genera mediante el imaginario circense. Sus personajes aparecen completamente podridos y retorcidos. Genera un contraste entre la inocencia de la protagonista y la perversión de las circunstancias que le rodean cuando entra a trabajar en un circo ambulante de la ciudad. Podemos ver aquí un ejemplo de una historia tan miserable y, a su vez, dibujada con una delicadeza y belleza que producen un contrapunto único.

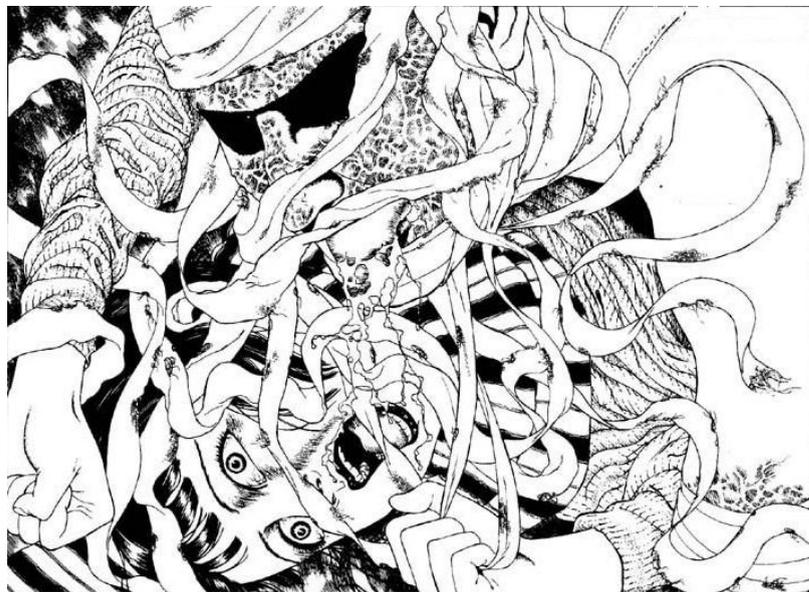


Figura 21. Ilustración de “Midori la niña de las camelias”

#### 4.1.2. HIDESHI HINO (1946 - actualidad)

Continuando por la línea de mangakas de los 70, encontramos a un gran icono del género del terror, Hideshi Hino, el cual tomaremos como segundo pilar fundamental del trabajo, tanto a nivel gráfico como narrativo. Este autor destaca más por su enfoque cómico, caricaturesco y desenfadado. Incliniéndose por un mundo de fantasía y monstruos. Estos monstruos nos recuerdan en cierto modo a Frankenstein, en cuanto a que son criaturas incomprensidas y maltratadas por la sociedad, pero que en su naturaleza son amables.

De las historias de este autor, llama la atención la naturalidad con la que trata estas realidades completamente disparatadas. En su *manga Panorama infernal*, el protagonista es un pintor macabro. Este personaje nos habla de una forma desenfadada de su profundo amor por el sufrimiento y la miseria, su vida en el infierno y sus rincones favoritos en este. Presenta a su familia, absolutamente retorcida, y acaba por descender en la completa locura aportando una nueva dimensión a su narrativa, ahora más profunda, acerca de las relaciones humanas y la infancia. Esta obra es uno de los referentes principales que hemos tomado a la hora de componer el mundo de los personajes. También ese surrealismo que Hideshi Hino trata como la normalidad que siempre ha estado presente en la realidad que plantea en sus historias.

Este autor también se adentra en el mundo del cine para desarrollar dos largometrajes dentro de la popular serie gore de los 80, *Guinea Pig Project*. Estos són *Flor de piel y sangre* y *La sirena de las alcantarillas*. Este segundo largometraje lo tomaremos como referente conceptual y artístico, en la manera en la que se aborda el horror corporal, la deformidad y los fluidos. Viendo la parte más estética dentro de lo abyecto. Y acompañándolo del valor narrativo que proporciona un marco surrealista que justifica el horror fantástico que se desarrolla a lo largo del filme.

Al igual que sucede en Suehiro Maruo, el trabajo de Hino bebe de los referentes clásicos del *ero guro*, como la literatura de Edogawa Ranpo y el pensamiento de la contracultura.

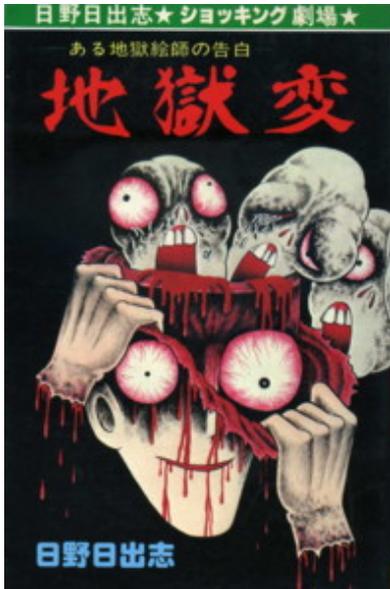


Figura 22. Portada del cómic "Panorama Infernal"



Figura 23. Viñeta de "Panorama Infernal"



Figura 24. Fotograma de la película "La sirena de las alcantarilla" de Hideshi Hino

## 4.2 CINE PUNK Y CYBERPUNK JAPONÉS

A la hora de pensar en la idea y la estética, también se tuvieron en cuenta gran mayoría de referencias del cine punk japonés de los años 80 y 90. Encontramos pues, autores como :

### 4.2.1. SHINYA TSUKAMOTO (1960 - actualidad)

Director de culto que ayudó a asentar las bases del cine avant-garde japonés y la estética cyberpunk más pura y degenerada. Su saga Tetsuo, por la que es más reconocido, habla directamente del impacto de la industrialización a través del monstruo “hombre-máquina” y su vida en un Tokyo desolado lleno de basura y metal. Violento, mecánico, erótico, ruidoso, degenerado, rápido, estridente, cachondo y autodestructivo. El cine de Shinya Tsukamoto, específicamente la saga *Tetsuo*, es un grito a la contracultura después de su rápida absorción en lo *mainstream*, llamando a ese sentimiento de insatisfacción y sumisión mecánica: llevémonos al límite y destruyámonos entre nosotros.

### 4.2.2. GAKORYUU ISHII (1957 - actualidad)

Otro de los grandes autores que ayudaron a despertar el movimiento punk en el cine Japonés y cuya obra tendrá gran relevancia en este trabajo, es Gakoryuu Ishii. En especial, su largometraje *Electric Dragon 80.000V*, al cual se le hará una referencia directa en el segundo capítulo de este cómic, que recibe el nombre de *80.000V Cum Hole*.

*A 55-minute hyperkinetic descent into electro-charged punk madness, set to an eardrum-shattering industrial punk/noise soundtrack.*<sup>6</sup>

A un nivel más personal, las películas de Gakoryuu Ishii marcaron un importante camino en cuanto a la formulación del mensaje y el componente de reflexión que se ha querido introducir en la serie de relatos que conforman nuestro proyecto. Pese a la violencia desenfrenada que caracteriza a sus películas, Ishii introduce un elemento poético de corte surrealista que dota a la narrativa de una potente óptica contemporánea. Recalcar a su vez, la importancia que el autor le da a la banda sonora de sus films, la cual le atribuye a éstas un carácter similar al de un musical, con un perspectiva festiva que a su vez se mantiene en esa estética punk y violenta.



Figura 25. Fotografía de la película “ Tetsuo; The Iron Man”

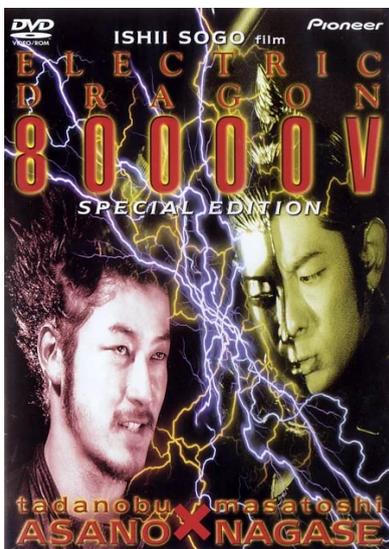


Figura 26. Cartel de la película “ Electric Dragon 80.000V” de Gakoryuu Ishii

<sup>6</sup> MES, T. *Electric Dragon 80.000V*. Midnight Eye. 2001.  
<<http://www.midnighteye.com/reviews/electric-dragon-80000v/>>

#### 4.2.3. SHOZIN FUKUI (1961 - actualidad)

Para finalizar, queremos recalcar un último referente dentro de la corriente, que aporta una visión más pornográfica dentro del movimiento del *cyberpunk*. Ciertamente sus filmes guardan un carácter muy críptico que les hace sobresalir incluso dentro de este género. Sus películas llegan a una mayor radicalidad narrativa que la de otros autores del *cyberpunk*, pudiendo resultar altamente confusas para el espectador. Destacan títulos como *Rubber Love*, la cual presenta un imaginario que recuerda directamente al látex y el bondage más industrial. También *964 Pinocchio*, cuya ecléctica narrativa retrata a un esclavo sexual cyborg el cual pierde la consciencia y tiene un episodio de psicosis por las calles de la ciudad.



Figura 27. Carátula de la película "964 Pinocchio" de Sozin Fukui

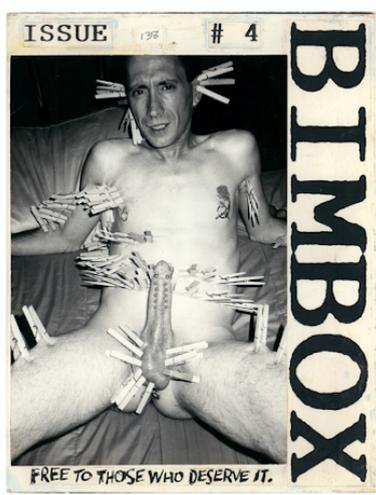


Figura 28. Portada del fanzine "BIMBOX" presentando al artista Bob Flanagan

#### 4.3. S.C.A.B Y BOB FLANAGAN

S.C.A.B. es un fanzine de los años 90 publicado en Toronto y creado por los artistas radicales *queer* Johnny Noxzema y Rex Boy. S.C.A.B es el acrónimo de *Society for the Complete Annihilation of Breeding*, (traducido como: "Sociedad para la Completa Aniquilación de la Reproducción"), título que define en una frase el espíritu de este fanzine. Consideramos a esta publicación y el trabajo de estos artistas como referente conceptual del trabajo. Carga de forma casi terrorista hacia el estatus heteronormativo, apropiándose del discurso homófobo, revirtiéndolo y proyectándolo hacia la sociedad con mensajes extremadamente violentos hacia el estereotipo de la familia nuclear americana. Criticando también la visión consumista de aquellas experiencias

*queer* que son digeridas por el sistema y encorsetadas en la misma paranoia nuclear que condena a las familias.

*“Violence, pornography, abortions, castration, mindless sex, mass murder, and the widespread destruction of private and state property.”<sup>7</sup>*

Estos mismos autores publicaron otro fanzine de espíritu similar llamado *Bimbox*, el cuál se centraba esencialmente en hablar del espíritu *queer* contemporáneo y la imagen que pretende vender el sistema de las personas disidentes. Como portada de este fanzine, aparece el artista y performer sadomasoquista Bob Flanagan, cuyo trabajo consideremos también en la base conceptual.

Este artista se caracteriza por las extremas sesiones de BDSM a las que sometía a su cuerpo con asistencia de Sheree Rose su mujer, artista fotógrafa, que será la principal reportera de estas experiencias. A parte de su extensa obra audiovisual, lo que tomamos como inspiración en el proyecto será su obra *Diario del dolor* y sus poemas, una crónica de su último año antes de morir de fibrosis quística (enfermedad degenerativa que tuvo toda su vida) en donde reflexionaba sobre su infancia, el sexo, la enfermedad y la muerte.

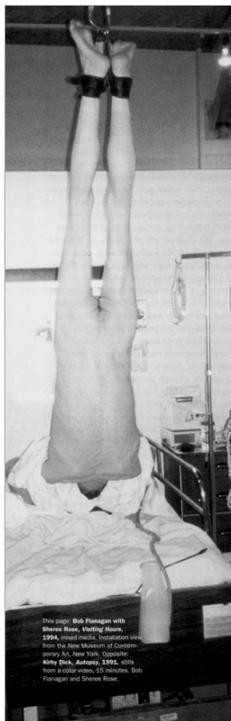


Figura 29. Fotografía ilustrativa del carácter de sesiones sadomasoquistas que realizaba el artista Bob Flanagan

#### 4.4 REFERENTES ESTÉTICOS

A continuación, presentamos dos autores de cómic que nos han interesado principalmente a nivel gráfico y compositivo, aunque puedan diferir temáticamente con la intención del proyecto.

Por un lado, encontramos a **Johnnen Vasquez**, dibujante y animador que nos interesa por su tener dibujo recargado y oscuro. El entintado pese a ser bastante plano, sin tramas, consigue un acabado bastante dramático. En su obra narrativa, llama la atención la composición y los marcos de las viñetas, que en muchas ocasiones són frases u objetos. Todas las páginas són una explosión de información en blanco y negro. Dentro de los títulos que publicó, tomaremos principalmente la saga de *Johnny the homicidal maniac* como referente. También por el tono de sus historias, que contienen cierta ironía ácida.



Figura 30. Página del cómic *Johnny the homicidal maniac*

<sup>7</sup> NOXZEMA J. REX. B., S.C.A.B. ZineWiki. 2013. < [SCAB - ZineWiki - the history and culture of zines, independent media and the small press.](#) >

Siguiendo por el campo del manga nombraremos a **Taiyo Matsumoto**. Este ha sido uno de los autores que más ha influenciado nuestro dibujo en general, más allá de este proyecto y que siempre se ha tenido en mente a la hora de crear. Desde su forma de diseñar los personajes, presentar el entorno, entintar, componer las portadas de los episodios, el ritmo narrativo, así como el tono de sus historias, etc. Los trabajos de este autor han tenido un gran peso en nuestra obra, impulsándonos hacia el campo del cómic. En este caso tomamos principalmente el título de "Blue Spring", ya que también es una agrupación de historias cortas.

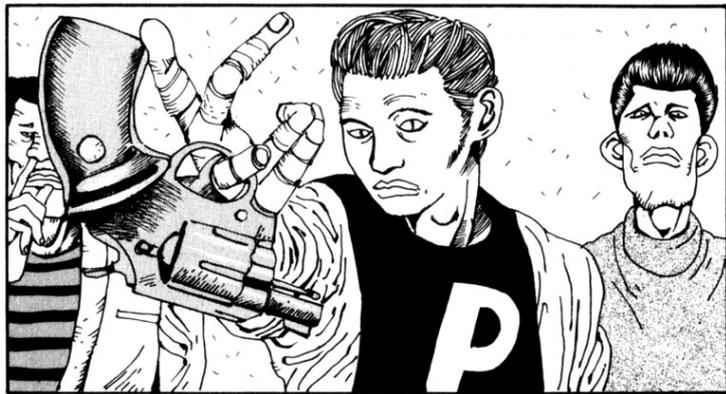


Figura 31. Viñeta de "Blue Spring" de Taiyo Matsumoto

## 5. PRODUCCIÓN

*Solo después, recobrada la calma, deseché la gozosa hipótesis del castigo y el sufrimiento. Recordé todos mis pequeños tormentos voluntarios, aquellos a los que quizá se entregan todos los niños pero que yo no he podido abandonar todavía. Apretar una goma en torno a la falange de un dedo, dar vueltas y vueltas hasta que la piel se vuelve morada y la carne empieza a arder. Clavar todas las uñas a la vez en la palma de la mano, hincar los dedos con fuerza y contemplar después las señales, pequeñas e irregulares medias lunas de color rojizo. Y el mejor, introducir una uña en la estrecha ranura que separa dos dientes y presionar hacia arriba, contra la encía. El dolor es instantáneo. El placer es inmediato.<sup>8</sup>*

Después de leer "Las edades de Lulú" hace unos años, me quedé reflexionando sobre mi infancia y la constante fascinación que me ha acompañado y crecido conmigo sobre el placer oculto en el sufrimiento. Viéndose reflejada siempre en mis intereses artísticos, las películas que consumía y los cómics que leía. Es así como llegué al *ero guro* y en general a descubrir todos estos nichos artísticos que se conectan y aportan a este sentimiento de fascinación casi espiritual sobre la perturbación.

Es innegable la influencia que ha tenido crecer en internet para esta generación. La web presenta un portal a un mundo completamente surrealista de estímulos contradictorios, muchas veces gráficos que se gravan de alguna forma en el subconsciente. El contenido explícito, tanto por la parte pornográfica como por la sádica, está al alcance de cualquiera, la mayor parte del tiempo adolescentes marginales que pasan mucho tiempo en la pantalla. En mi caso pasé una buena parte de la adolescencia en internet, y, muchas veces me he visto atraída a estas comunidades que crecen alrededor del *gore* y el contenido problemático, ambientes completamente hostiles en donde se vuelve una especie de competición el trauma colectivo. Totalmente desensibilizados con el contenido que consumen, muchos de estos usuarios acaban por tener visiones completamente distorsionadas de la realidad.

Es el perfil del consumidor medio de *gore* y porno explícito de internet el principal incentivo de este proyecto. Buscar relacionar de alguna forma este ciber-panorama ultraviolento con los movimientos artísticos pre-internet sobre el sexo y la violencia, siendo el *ero guro* principalmente el punto de interés y la conexión artística que buscábamos. A su vez relacionar y reflexionar sobre el

---

<sup>8</sup> GRANDES, A., *Las edades de Lulú*. Turquets editores. 1989. pág. 22.

punto sociológico que acompaña a este movimiento, trasladándolo a la actualidad teniendo en cuenta la herencia que dejó la contracultura de los 70.

### 5.1 CONFECCIÓN DE LA IDEA

Como se ha mencionado anteriormente, uno de los motivos del proyecto es explorar el espacio contemporáneo en el que se encaja el *ero guro* en la era de internet y la sobreexposición mediática. Es por ello que se plantea realizar una pequeña investigación sobre esta temática dentro y fuera de Japón, buscando diferentes puntos de vista de artistas que tratan con el sexo y la violencia, para, finalmente reflejarlo en el proyecto del cómic.

A la hora de comenzar a abordar el trabajo, tendremos muy cercano el proceso de investigación a el de guión. Al tratarse de historias cortas de no más de 12 páginas cada una, la narración tiene que ser lo suficientemente sencilla como para que pueda abarcar los intereses principales del proyecto. Este formato consideramos que es ideal para crear historias surrealistas ya que la acción escala estrepitosamente y estalla con un contexto reducido, dando pie a una interpretación o reflexión final que se concina “subliminalmente”

### 5.2 GUIÓN Y STORYBOARD

Generalmente el proceso de guión y de storyboard van de la mano. Comenzamos por concretar la historia que queremos contar, esbozando a grosso modo el ritmo de la narración, ubicando el clímax y el desenlace. Antes de comenzar a estructurar las páginas, nos hacemos un mapa conceptual base con palabras clave que sirva para hilar la historia, tanto la narración principal como los conceptos ligados.

Una vez confeccionado el mapa conceptual, comenzamos a pensar y dibujar a los personajes pensando en este entorno. Nos ayuda mucho desarrollar una superficial base psicológica de los personajes, así como pensar en las experiencias y que tipo de infancia habrían tenido. A la hora de desarrollar estos perfiles, hemos tenido en cuenta figuras como la del mártir cristiano, el sumiso y el esbirro clásico de las películas de terror (ej. logr de Frankenstein), cuyos temperamentos encajan con la subtrama que se quería desarrollar en el conjunto de historietas. Personas que buscan ser usadas, deformadas por la vida y felices en su miseria.

Le damos especial relevancia a tener asentados los diseños de los protagonistas de estas historias, para construir las narraciones a su alrededor, de dentro hacia afuera, el entorno como reflejo de su realidad. Hablábamos anteriormente de una subtrama latente en todas las historias, y esta será también una constante que de alguna forma unirá a los personajes de todas las



Figura 32. Abocetado de un Storyboard rápido



Figura 33. Garabato de Igor



### 5.3 CAPÍTULOS

El trabajo está compuesto por 3 capítulos de diferente extensión y narrativa. Todas las historietas presentan características grotescas y eróticas, así como una mirada surrealista, a continuación hacemos una breve sinopsis de cada parte.

#### - CAPÍTULO I “IGOR”

El primer capítulo que abrirá el cómic, es el de “Igor”, de una extensión de 13 páginas. El cual narra la conquista de un deseo que este mismo personaje, Igor, había ido incubando desde la infancia. Un picor insoportable que le llevaba al límite físico obligándole a abrirse la piel para rascarse, desarrollando de esta forma una obsesión por su cuerpo debajo de la piel. Buscaba a alguien que le pudiera dar la vuelta para poder rascarse a gusto tal y como se siente. Con la ayuda de su amante y amo, cumplirá este fetiche para revelarse tal y como es, un perro asustado y desfigurado.

El capítulo acaba con la frase: “Cuando me rasco sale a tiras, la vergüenza que me envuelve”

Este capítulo refleja en esencia los objetivos que buscábamos enmarcar con el proyecto, el protagonista basado en la figura clásica del esbirro malvado de Frankenstein, la constante alrededor de hábitos autodestructivos que derivan en filias sexuales, y un giro surrealista gore que replantea la narrativa que le precede.

#### - CAPÍTULO II “GRIMA”

El siguiente apartado es el más corto, actúa a base de interludio entre historietas. Un capítulo de carácter abstracto debido a su corta extensión de solamente dos páginas. Con esta historia buscábamos retorcer el concepto de la adolescencia, poniendo como protagonista a una niña de 14 años atraída a tormentos voluntarios que le hacen disociar de su condición de persona.

Queríamos esbozar superficialmente una adolescencia divergente, solitaria y muy ligada a las relaciones por internet. En las páginas hacemos referencia a experiencias extraídas directamente de filias reales que se comentan por los foros de la web, gente que se masturba con gore, que rebusca en basuras de baños y mea juguetes. Las personas que se dedican a hacer video-collages con imágenes de atropellos para compartirlos con sus amigos online, como cualquier otro pasatiempo adolescente, ella se relaciona



Figura 38. Ilustración de Igor



Figura 39. Primer diseño de la protagonista de Grima

entre este imaginario gráfico a diario. El episodio finaliza con una pequeña reflexión que hace ella misma sobre este bucle de confusión en el que se ve atrapada y atraída al mismo tiempo.

### - CAPITULO III “8000V CUM HOLE”

El capítulo de cierre es a la vez el más extenso, constando de 15 páginas. Lo hemos titulado “80.000V CUM HOLE” haciendo referencia , como se menciona anteriormente, a la película “ Electric Dragon 80.000V”. De la cual no solo tomaremos el nombre, sino también nos inspiramos directamente en el espíritu del filme y la estética industrial que le envuelve. Para este relato, tomamos también de referente el perfil del mártir cristiano a la hora de construir a nuestro protagonista y su visión del mundo. Este personaje ,al cual apodaremos “Hole”, hace el papel del primer mártir , su madre la muñeca sexual que aparece con 3 cabezas, referenciando a la santa trinidad y también a María. Y su padre, la fábrica, simboliza a dios.

Planteada de esta forma la “familia” de nuestro protagonista, a lo largo de la historia vemos estos martirios a los que se somete su cuerpo a forma de rendimiento de culto. Sintiendo de esta forma más cerca de la fábrica, de la cual siente que es hijo y a la cual desea regresar. Al final del relato observamos como su cuerpo se va deteriorando producto de estas intensas sesiones de sodomía, habiendo alcanzado ya el éxtasis ,considera que no merece la pena seguir llevando esa doble vida y que desea entregarse plenamente a la electricidad y a la fábrica.

El cómic finaliza con el último ritual que simula una crucifixión en un poste de alta tensión.



Figura 40. Portada del capítulo,  
80.000V Cum Hole

## 6. ACABADO

Cuando ya hemos establecido la historia y hemos distribuido el storyboard, pasamos a la fase gráfica del entintado . Principalmente seguimos el mismo método en todas las páginas. Definimos un boceto preciso a lápiz en donde dejamos clara la composición y los dibujos para , posteriormente, calcarlos con la ayuda de la mesa de luz en el papel en el que serán entintados.

El entintado lo realizamos con plumilla y pincel. Ocasionalmente nos ayudaremos de un rotulador acrílico blanco para corregir posibles errores. Este proceso puede resultar algo estresante, pero cuanto más nos forzamos a usar la pluma, más nos soltamos, algo que creo que se ve reflejado en el proyecto. Conforme ganábamos confianza más experimentamos con la tinta añadiendo texturas nuevas y mayor dinamismo en el trazo. Un objetivo que nos habíamos propuesto al comenzar el trabajo, y que considerablemente hemos alcanzado.



Figura 41. Boceto de la primera página de *Grima*



Figura 42. Entintado de la primera página de *Grima*

## 7. CONCLUSIÓN

*Ahí estaba toda esa sopa de sangre y maíz, mierda, esperma y cacahuets flotando alrededor mío. Incluso con mis entrañas deshilachandose fuera de mi culo, agarrándome a lo que aún les quedaba, incluso entonces mi mayor deseo era que alguien me pusiera de nuevo mi bañador. Que Dios no permita a mis padres ver mi polla.<sup>9</sup>*

Teniendo en cuenta los objetivos que nos habíamos marcado al comienzo de este trabajo, consideramos que hemos cumplido positivamente con los elementos claves propuestos.

Principalmente, finalizar este proyecto ya suponía un gran reto, y podríamos decir que se ha alcanzado y superado satisfactoriamente. Abordar el TFG siempre ha incitado cierto respeto, al ser un trabajo mayor que buscaba un acabado redondo y profundo. Comprometerse plenamente a un concepto y desarrollarlo hasta el final. Es por ello, que reflexionamos mucho a la hora de definir el espíritu del proyecto ya que queríamos que fuera algo en lo que poder sentirse cómoda, pero dentro del cual aún nos pudiéramos desarrollar mucho más y satisfacer nuestra curiosidad. Al final nos decantamos por el campo del comic, mas en concreto el erótico y grotesco genero del *ero guro*.

Esta propuesta nos enfrentó a nuevos retos y objetivos que a lo largo del proceso del trabajo hemos ido superando. Como el concepto tan amplio que es realizar un cómic de principio a fin. No era la primera vez que hacía algo de la materia, pero sí era el proyecto más ambicioso que había hecho hasta la fecha y demandaba un nivel de organización más preciso y estructurado. El tema de la organización siempre es un muro que nos ponemos a nosotras mismas, ya que generar una rutina de trabajo es algo que se nos es complicado, por ello estoy muy orgullosa de la planificación que se ha llevado a lo largo del proceso, sintiéndome cómoda durante todo el proceso sin presiones ni prisas innecesarias.

El desarrollo de este cómic nos ha ayudado a retomar la escritura, algo que teníamos tristemente olvidado y por lo que estoy agradecida. También hemos podido experimentar y machacar un medio que nos interesaba desde el principio de la carrera, el tema de la tinta y la pluma. Y, por la parte teórica, nos ha ampliado inmensamente un tema que conocíamos resumidamente y que ahora se presenta como un horizonte muy plural y llamativo, sin duda seguiremos desarrollando obra alrededor de esta temática ya que, al contrario de saciar nuestra curiosidad, nos ha despertado mucho más interés sobre el tema de la erótica y lo grotesco.



Figura 43. Garabato con el que se comenzó el proyecto.

<sup>9</sup> PALAHNIUK, C., *Tripas*. Edición Debolsillo. 2006. pág.8

## 8. BIBLIOGRAFÍA Y FILMOGRAFÍA

HOETGER, M. (2011). *Causing Problems: Punk and Performance in the Eighties* (A guest post by Megan Hoetger).

<<https://anotherrighteoustransfer.wordpress.com/2011/07/06/causing-problems-punk-and-performance-in-the-eighties-a-guest-post-by-megan-hoetger/#more-2265>>

DOPICO, P. (2005). *El cómic underground español, 1970-1980*. Ediciones Cátedra.

RIDGELY, S. (2010). *Japanese Counterculture: The Antiestablishment Art of Terayama Shuji*. University of Minnesota Press.

PALACIOS, J. (2018). *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura popular japonesa*. Editorial Satori.

MCLELLAND, M. (2006). *A short History of "Hentai". Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*.

<<http://intersections.anu.edu.au/issue12/mclelland.html>>

PALAHNIUK, C., (2006) *Tripas*. Edición Debolsillo.

GRANDES, A., (1989) *Las edades de Lulú*. Turquets editores.

DRUMMOND, L. FÉLIX, J. (2023) *Suehiro Maruo's Yume no Q-saku: Transcreating Georges Bataille's Eroticism*. Post-scriptum.

<<https://post-scriptum.org/21-04-suehiro-maruos-yume-no-q-saku-transcreating-georges-batailles-eroticism/>>

BATAILLE, G., (1982.) *Historia del ojo*. Turquets editores.

DICK, K. (1997) *Sick: The Life & Death of Bob Flanagan, Supermasochist*. (película). EEUU

OOSTERLINCK, J. (2011) *El sexo en los cómics* (documental). Francia.

## 9. ÍNDICE DE IMÁGENES

<b>Figura 1.</b> Fragmento del manga “La oruga” de Suehiro Maruo. Adaptación de Edogawa Ranpo.....	7
<b>Figura 2.</b> El coreógrafo Tatsumi Hijikata posa al lado de Sada Abe.....	8
<b>Figura 3-4.</b> Fotogramas del “Perro Andaluz” de Luis Buñuel.....	8
<b>Figura 5.</b> Adaptación cinematográfica de <i>La venus de las pieles</i> , por Monika Treut.....	9
<b>Figura 6.</b> Fotograma de la película “Saló o los 120 días de sodoma” de Pier Paolo Pasolini.....	9
<b>Figura 7.</b> Escena del Grand Guignol con la actriz Paula Maxa.....	10
<b>Figura 8.</b> Escena del Grand Guignol .....	10
<b>Figura 9.</b> Cartel de la película “Una mujer llamada Sada Abe” de Noboru Tanaka .....	11
<b>Figura 10.</b> Cartel de la película “Horrores de los hombres deformados “ de Teruo Ishii.....	12
<b>Figura 11.</b> Caratula de la película “El placer de la tortura” de Teruo Ishii.....	12
<b>Figura 12.</b> Fotografía del director Shuji Terayma con las actrices de “Pastoral to die in the country” .....	13
<b>Figura 13.</b> Página de un libro de fotografías principalmente de travestis realizadas por Shuji Terayama.....	13
<b>Figura 14.</b> Cartel de la película “Tirad vuestros libros, corred por las calles “ de Shuji Terayama.....	14
<b>Figura 15.</b> Portada de la revista “ El Rollo enmascarado” .....	15
<b>Figura 16.</b> El autor Nazario Luque con su gran amigo e icono queer Ocaña.....	15
<b>Figura 17.</b> Página de “La Piraña Divina” en donde Nazario se masturba mirando a un ángel.....	16
<b>Figura 18.</b> Ilustración de la saga de cómics “Anarcoma” .....	16
<b>Figura 19-20.</b> Páginas del cómic “Paranoia Star” de Suehiro Maruo.....	17
<b>Figura 21.</b> Ilustración de “Midori la niña de las camelias” .....	18
<b>Figura 22.</b> Portada del cómic “Panorama Infernal” .....	19
<b>Figura 23.</b> Viñeta de “Panorama Infernal” .....	19
<b>Figura 24.</b> Fotograma de la película “ <i>La sirena de la alcantarilla</i> ” de Hideshi Hino.....	19
<b>Figura 25.</b> Fotografía de la película “ Tetsuo; The Iron Man” .....	20
<b>Figura 26.</b> Cartel de la película “ Electric Dragon 80.000V” de Gakuryu Ishii.....	20
<b>Figura 27.</b> Carátula de la película “ 964 Pinocchio” de Sozin Fukui.....	21
<b>Figura 28.</b> Portada del fanzine <i>BIMBOX</i> presentando al artista Bob Flanagan...	21
<b>Figura 29.</b> Fotografía ilustrativa del carácter de sesiones sadomasoquistas que realizaba el artista Bob Flanagan.....	22

<b>Figura 30.</b>	Página del cómic <i>Johnny the homicidal maniac</i> .....	<b>22</b>
<b>Figura 31.</b>	Viñeta de “Blue Spring” de Taiyo Matsumoto.....	<b>23</b>
<b>Figura 32.</b>	Abocetado de un Storyboard rápido.....	<b>25</b>
<b>Figura 33.</b>	Garabato de <i>Igor</i> .....	<b>25</b>
<b>Figura 34.</b>	Primer diseño del <i>Amo</i> del capítulo <i>Igor</i> .....	<b>26</b>
<b>Figura 35-36-37.</b>	Bocetos detallados de las páginas,listos para ser pasados por la mesa de luz.....	<b>26</b>
<b>Figura 38.</b>	Ilustración de <i>Igor</i> .....	<b>27</b>
<b>Figura 39.</b>	Primer diseño de la protagonista de <i>Grima</i> .....	<b>27</b>
<b>Figura 40.</b>	Portada del capítulo, <i>80.000V Cum Hole</i> .....	<b>28</b>
<b>Figura 41.</b>	Boceto de la primera página de <i>Grima</i> .....	<b>29</b>
<b>Figura 42.</b>	Entintado de la primera página de <i>Grima</i> .....	<b>29</b>
<b>Figura 43.</b>	Garabato con el que se comenzó el proyecto.....	<b>30</b>

# 10. ANNEXOS



## 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 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 type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>	<input checked="" 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 type="checkbox"/>
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos.	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

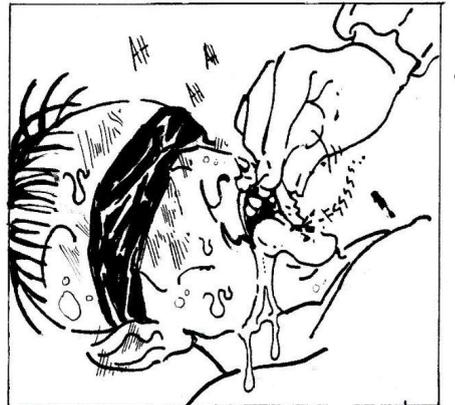
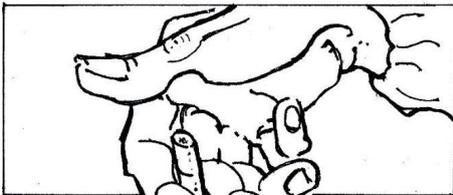
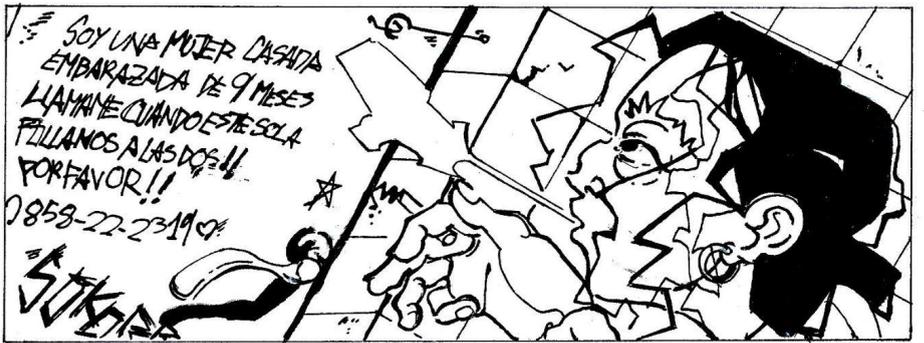
Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto.

10.2. OBRA FINAL



Portada del cómic *Jot Freaks*

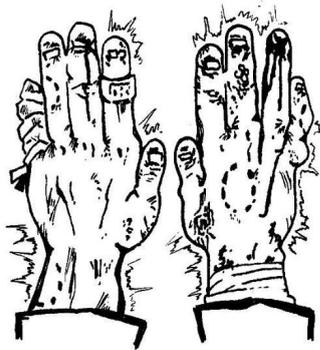
# CAPÍTULO I / GOR







DE NIÑO EMPECE A TENER UNOS PICORES INSOPORTABLES

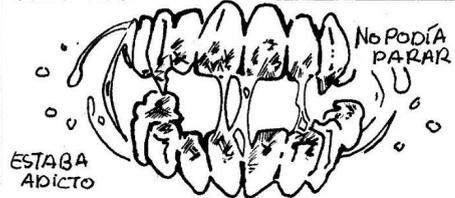




MI MADRE ME ATABA LAS MANOS FUERTE



Y YO USABA LOS DIENTES



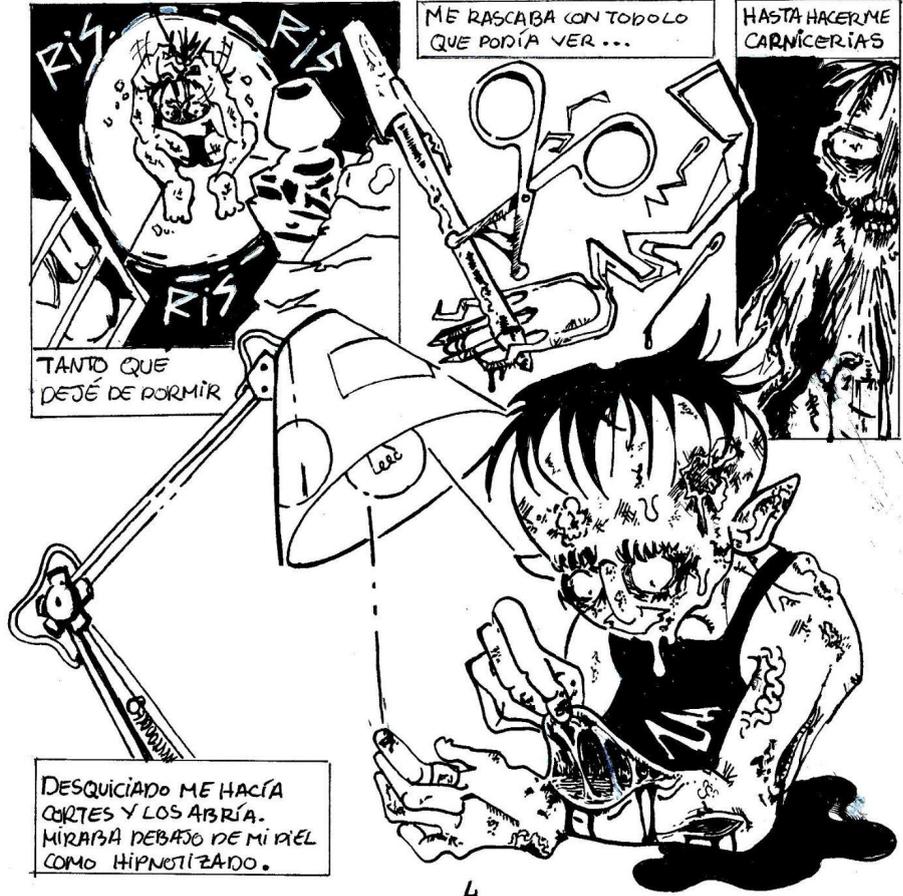
ESTABA ADICTO  
NO PODÍA PARAR



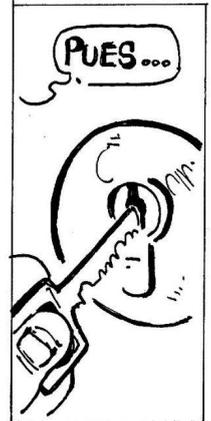
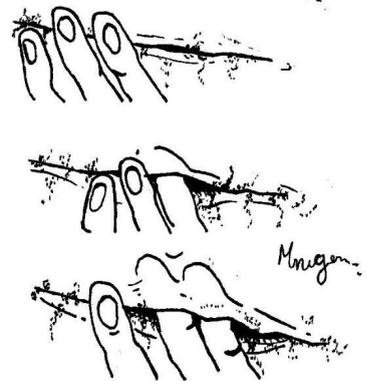
TANTO QUE DEJÉ DE DORMIR

ME RASCABA CON TODO LO QUE PODÍA VER...

HASTA HACERME CARNICERÍAS



DESQUICIADO ME HACÍA CORTES Y LOS ABRÍA. MIRABA DEBAJO DE MI PIEL COMO HIPNOTIZADO.









CUANDO ME RASCO SALE  
A TIRAS



LA VERGUENZA QUE ME  
ENVUELVE **FIN**

## CAPÍTULO II GRIMA





**CAPÍTULO III**  
**80.000V CUM HOLE**



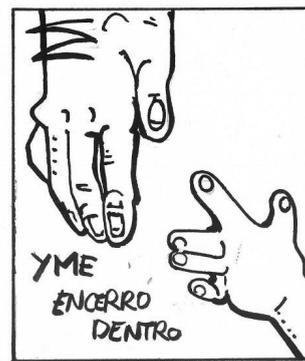
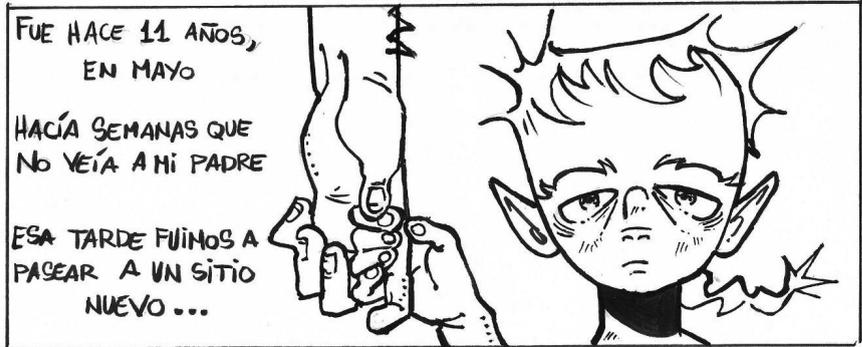


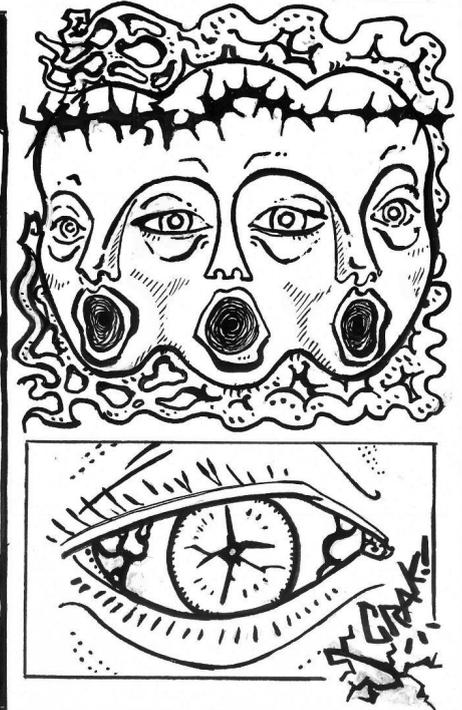


NO PUEDO EVITAR PENSAR EN MI INFANCIA... LA PRIMERA VEZ QUE ENTRE...

VIVO ATRAPADO EN ESE MOMENTO

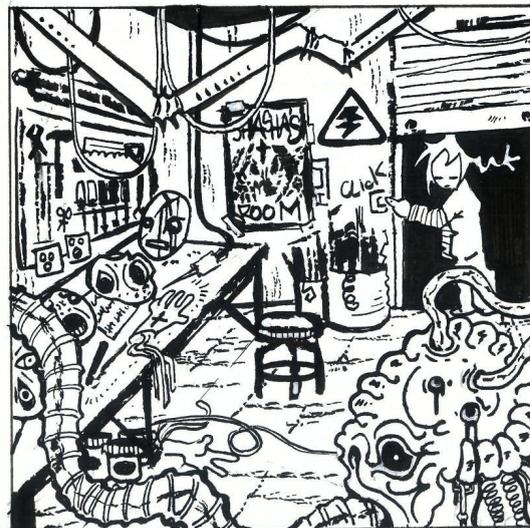
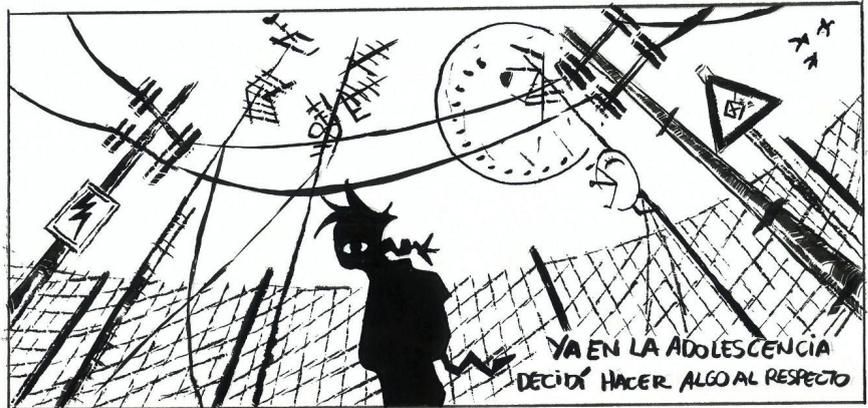


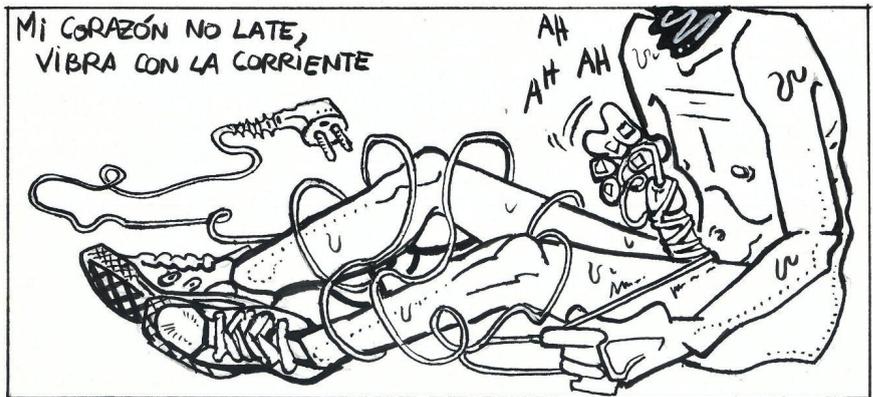


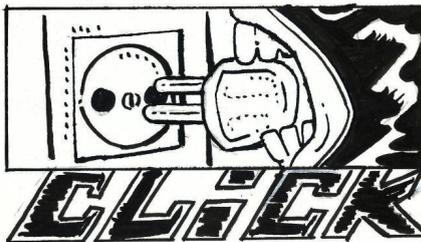
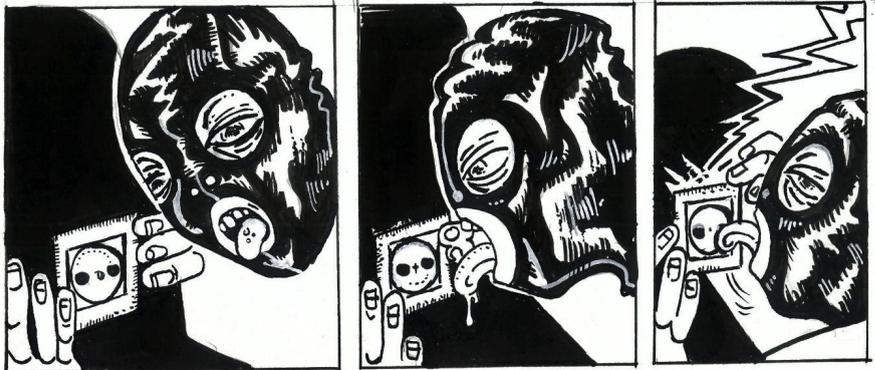














ERA HABITUAL QUE PERDIERA LA CONCIENCIA CUANDO ME ENCHUFABA...



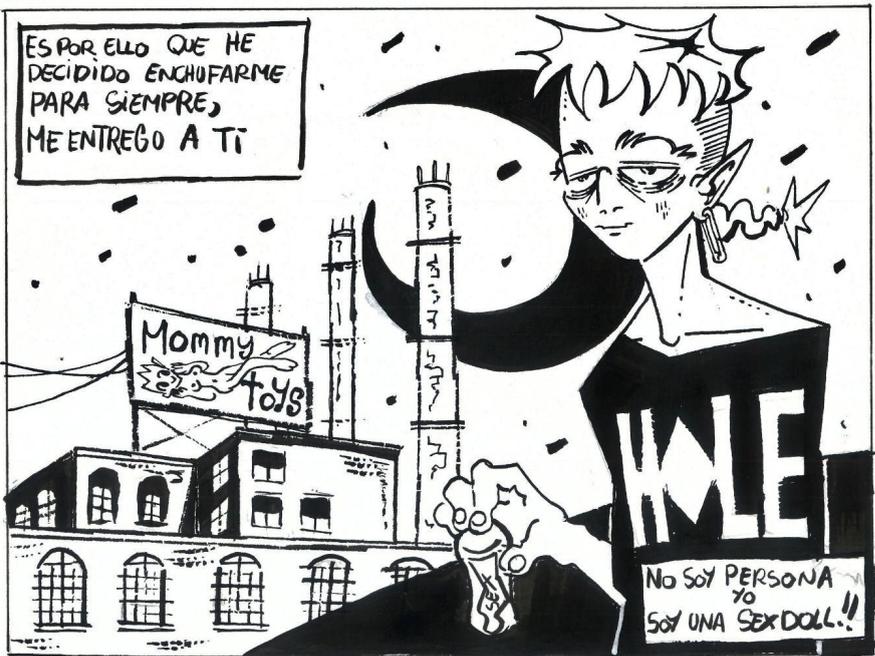
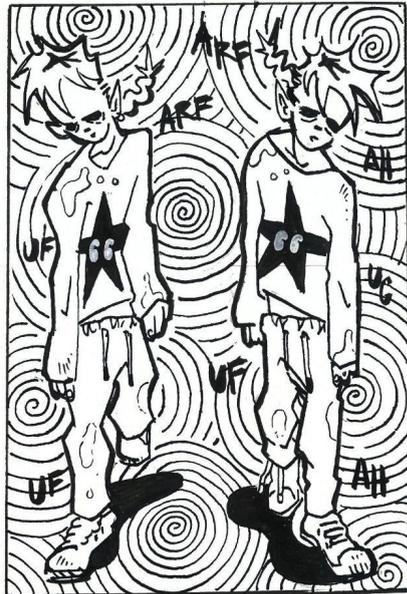
UNA VEZ ME PASÓ CON UNA BOLSA EN LA CABEZA,

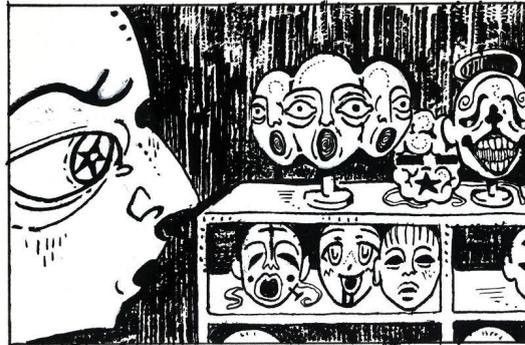
CASI NO ME LEVANTO



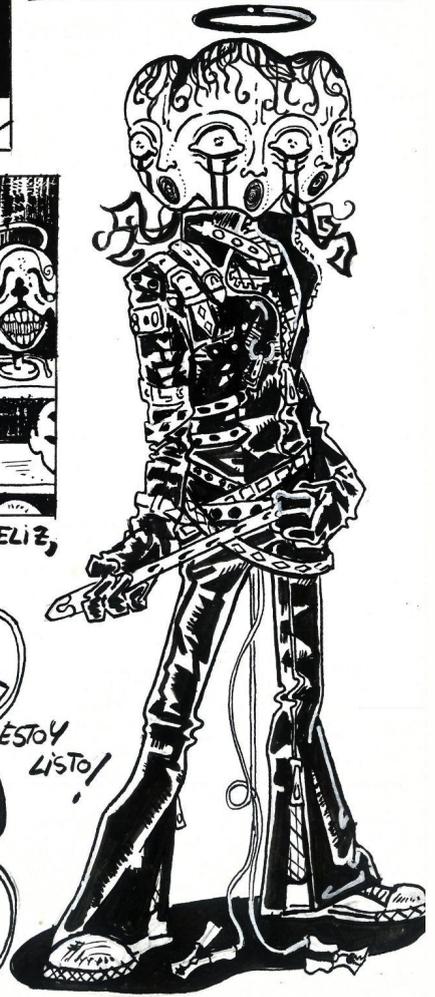
ERA TAN EMOCIONANTE PENSAR QUE PODÍA MORIR QUE FORZABA MIS LÍMITES

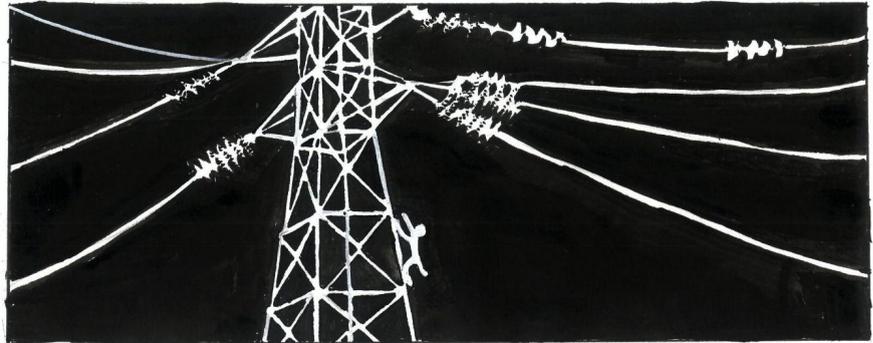






TU ME VAS HA HACER ETERNAMENTE FELIZ,  
DENTRO DE MI, PARA SIEMPRE.







ILUSTRACIONES  
ADICIONALES





