

Ilustrar lo censurado

Yazmín Abigaíl Núñez Piñeiro

alu0101437859@ull.edu.es

Tutor: Daniel Villegas González

Trabajo de Fin de Grado: Bellas Artes, Mención de Ilustración.

Año 2024



Índice

Introducción—Objeto del proyecto.....	2
Hipótesis—Base de investigación.....	5
Objetivos de investigación—Finalidad del trabajo.....	6
Metodología.....	7
Marco Teórico.....	8
Representación LGBTIQ+ en los medios de entretenimiento.....	8
La representación del arte <i>queer</i> en el periodo clásico.....	16
<i>Queerbaiting</i>	19
Censura del colectivo.....	22
Boys Love: Manga, manhwas, manhwas.....	27
Apariencias subjetivas de la comunidad.....	31
Feminidad del hombre.....	35
Fetichización de la homosexualidad.....	37
Villanos <i>queer</i>	40
Infancia LGBTIQ+.....	43
Propuesta creativa.....	47
Conclusiones.....	63
Bibliografía.....	65

Introducción—Objeto del proyecto

En este proyecto se busca plantear ilustraciones a color de fragmentos del texto de una novela llamada *Heaven Official Blessing* (2017), de la autora china Mo Xiang Tong Xiu, para dar visibilidad a su trabajo y su contexto, relacionándolo con la censura en China, la cual afecta directamente a la publicación de cualquier tipo de contenido nacido allí, tal como la novela que se abordará. Además, en este TFG se empleará el lenguaje inclusivo cuando sea necesario, ya que considero de especial importancia para este tema utilizar este recurso debido a la temática del mismo, ya que si no se empleara, estaría siendo contradictorio al discurso que tiene el proyecto.

La novela escogida cuenta con unos géneros literarios muy concretos que se definirán a continuación, debido a que son términos chinos. Para empezar, tenemos el *xianxia*, siendo su tema central la ambientación antigua china y tipo de historia, el cual bebe directamente del concepto *wuxia*, el cual se utiliza para nombrar historias donde estén involucradas expresamente las artes marciales. En resumidas cuentas, son narraciones épicas de héroes similares a las novelas de caballería, y siendo el *xianxia* un derivado del *wuxia*, que se diferencia de este solamente porque incluye elementos de fantasía y mitológicos del folclore chino. De manera complementaria a este género, se une el *danmei*, conocido también en Occidente como *boy's love*, siendo un género literario en donde se representan relaciones afectivas de manera sentimental y/o sexual entre personajes masculinos. Al inicio nació originalmente en internet y se publicaba en formato digital. Este género llegó a España a través de Norma Editorial en 2022, además de estar siendo publicadas estas obras en territorio anglosajón e incluso en el ruso.

La existencia de esta clase de historias nacidas en territorio chino se podría considerar una anomalía, al punto de ser un gran logro, ya que deben superar barreras que les impiden tener completa libertad en la escritura debido a la cultura de la censura ejercida en la República Popular de China por el Partido Comunista de China. Este gobierno es tremendamente estricto con cualquier tipo de contenido emitido y publicado de cualquier índole, debido a razones políticas. Su dominio alcanza desde la televisión, medios impresos, cine, radio, hasta mensajes de texto, videojuegos, literatura e internet. Por ello, quienes escriben historias con contenido LGBTIQ+ se enfrentan a un mayor desafío, en este caso siendo historias con personajes homosexuales de género masculino, siendo aún hoy en día un tema tabú en diversos países, incluido China. Todavía en Hong Kong hay organizaciones en defensa de los derechos LGBTIQ+ como *Rainbow Action* y *Tongzhi Culture Society*, además de que hasta 2020 se celebraba el Orgullo de Shanghái con eventos que contaban con exposiciones de arte y proyecciones de películas. Por ejemplo, el cine también está muy limitado, ya que no llegan a emitirse películas o series que contengan contenido LGBTIQ+. La novela fue afectada por ello en 2019, ya que fue bloqueada en la página oficial donde fue publicada originalmente.

Todo esto deriva a que la novela a tratar ha sufrido diversas transmutaciones, debido a que ha tenido que adaptarse a las leyes chinas, existiendo una versión sin censura y sin editar, otra editada y sin censurar, y la publicada estando censurada jugando con lo grises. Varias autoras y autores han sido perjudicados debido a ello, teniendo que ceñirse a ciertas normas. Incluso dicha novela tuvo una adaptación animada, teniendo que producirse y emitirse en Tailandia ya que las leyes chinas se volvieron más estrictas durante la producción, ya no pudiendo transmitirse en su país de origen. A Occidente llegó la versión de la novela editada y sin censurar, al menos pudiendo dar cierto aire a lo que la autora quería expresar desde el primer

Ilustrar lo censurado

momento, pero aun así esta novela en concreto fue tan constreñida que la autora no relató escenas sexuales de manera explícita, cosa que sí abarcaba en sus anteriores novelas.

Hipótesis—Base de investigación

En este trabajo de fin de grado se abordará la importancia de la representación del colectivo LGBTIQ+, ya que hoy en día sufre de censura, causando dificultades a la hora de expresar y comunicar sobre la diversidad sexual y la identidad de género. Al tener restricciones, o incluso una nula representación por miedo al qué pasará, el público objetivo no tiene un modo de sentirse identificado con personajes ficticios a lo largo de su camino hacia la adultez, o incluso ya estando en esta etapa. Al no tener un reflejo de sí mismo en la gran pantalla o en la literatura, o al menos no tanto como las personas heteronormativas, reciben el mensaje de que ellos mismos no deberían existir porque no cumplen con los estándares impuestos por la sociedad. Si hubiera un nivel equiparable de contenido representativo del colectivo, ayudaría a una mejor inclusión y aceptación de este.

Objetivos de investigación—Finalidad del trabajo

- ❖ Investigar sobre la censura y la libertad de expresión del colectivo LGBTIQ+.
- ❖ Seleccionar escenas dentro de los 8 volúmenes existentes de la novela *Heaven Official's Blessing*, empleando un criterio que permita representar al colectivo en todos sus aspectos, evitando la censura.
- ❖ Expresar con el uso del color en las ilustraciones toda la carga emotiva de los textos escogidos.
- ❖ Lograr crear imágenes en base a la interpretación de la lectura del texto.
- ❖ Hallar gamas cromáticas que tengan un significado dentro de las artes visuales que vayan acorde con las escenas.
- ❖ Investigar sobre los modos de representación del colectivo LGBTIQ+.

Metodología

Para este proyecto, se investigará sobre el colectivo LGBTIQ+, recurriendo a diversas fuentes, como artículos, libros y entrevistas, que tratan sobre estudios de género, de la importancia de la representación de la comunidad remarcando sus limitaciones y su parte negativa, revisar distintas obras que abarquen el tema, e hilar como esto ha afectado a la sociedad de hoy en día. Para ello, se abarcarán una serie de puntos para abordar la investigación, tal como la representación del colectivo en los medios de entretenimiento, la censura de este mismo, se revisarán unas muestras de arte *queer* de representación más antiguas, las infancias LGBTIQ+, la feminidad del hombre, la fetichización de la homosexualidad, el *queerbaiting*, las apariencias subjetivas de la comunidad LGBTIQ+, el género *boys love* y los villanos *queer*.

Marco Teórico

Representación LGBTIQ+ en los medios de entretenimiento

El problema principal que se plantea, es el hecho de que cuando se constriñe la información dada para formarse correctamente una imagen mental, existe cabida a la confusión. Normalmente, cuando un autor intenta contar algo que no puede ser contado bajo ningún motivo, se pone en busca de introducir diversas alegorías, utilizando una prosa llena de metáforas, induciendo a la deducción del lector sobre lo escrito. Al disfrazar el mensaje, hay ocasiones donde el receptor de dicha información, no logrará captar lo que se le está intentando contar, ya que hay cosas que deben ser mostradas sin ser desdibujadas. Por ello, es de especial importancia que el arte de la ilustración haga resurgir esos textos ensombrecidos por la censura, dando un mensaje claro de lo que se quiere transmitir.

En este caso, no hablamos de escenas terroríficas llenas de contenido visceral que podría herir a los más sensibles, sino de las muestras del amor sentimental y/o sexual entre dos hombres adultos, resultando en una relación homosexual. En el caso que fuera dicha pareja retratada como una pareja heteronormativa, no habría tanto problema por ello, no obstante, no es el caso. Al no tratarse de una pareja heterosexual, se suele tener un criterio mucho más cerrado a la hora de juzgarla o criticarla, incluso con la poca visibilidad del colectivo que hay en general en medios de entretenimiento, si no está perfectamente justificada, se le señala con el dedo. Si hay un personaje transgénero, no binario o *queer*, se encasilla como una supuesta “inclusión forzada”, como si no pudiese tratarse de un personaje más como cualquier otro, como si en nuestra vida cotidiana no existiera. Y lo que todavía es peor, aún habiendo en ocasiones seres fantásticos en una obra, se señala de irreal antes al personaje *queer* que a un

dragón. Toda esta problemática es derivada solamente por la construcción de una ideología que se impone incluso desde el mismo nacimiento, ya que desde un inicio se nos asigna el sexo de niño o niña, y a partir de ahí, empiezan a surgir discriminaciones. Esto es algo que se recoge en una entrevista en donde el entrevistado, Paul Preciado, responde una serie de cuestiones diciendo lo siguiente:

"Creo que el ámbito de transformación social que tiene lugar en la ley no agita el espectro de la lucha. Las transformaciones que tienen lugar en la ley siempre van a estar más acotadas que las que hay en el espectro social en su conjunto. Ni siquiera para las personas heterosexuales la ley refleja totalmente su situación política. Hay que entender que la ley no representa la totalidad del espectro social, por tanto, cuando hablamos de personas trans tampoco puede haber una representación total. Yo soy muy favorable a una ley que contemple los derechos civiles de las personas trans, pero creo que uno de los errores que nos han llevado a donde estamos y que han hecho que el discurso se vaya corriendo hacia la derecha, como también ha dicho últimamente Judith Butler, es que nos hemos pasado los últimos 20 años del movimiento de minorías sexuales luchando por el matrimonio homosexual, la adopción, es decir, por prácticas sociales que son muy conservadoras. Qué hubiera ocurrido si en lugar de haber luchado por el matrimonio homosexual hubiéramos luchado por la abolición del matrimonio y simplemente la posibilidad de otras estructuras, otras formas de relación social que no son el matrimonio, otras formas de filiación que no son estrictamente papá, mamá y el niño. Eso ha ido condicionando el lenguaje y las luchas sociales. En el caso de la ley trans, yo soy más radical de lo que la ley propone: yo creo que deberíamos luchar por la abolición de la inscripción masculino/femenino en todas las gestiones administrativas. Porque si eliminamos esta inscripción todas las otras luchas caerían por su propio peso. Ya no se hablaría de

matrimonio homosexual porque no habría dos personas de diferente o del mismo sexo. Claro, aquí lo que reprochan las feministas es dónde estaría la lucha por las mujeres. Mi respuesta a esto es que la inscripción de la diferencia sexual en la partida de nacimiento es un acto discriminatorio. Es decir, esta es la gran perversidad: la ley empieza por discriminarnos para intentar después compensar esa discriminación. En el siglo XVI y XVII no había diferencia sexual en el carné, pero lo que sí había era la pureza de sangre que uno acarreaba toda su vida" (Preciado, 2022)

También es un hecho de que a la hora de clasificar medios de entretenimiento, en este caso siendo una novela, aparte de pertenecer al género literario de la fantasía, también está encasillada en tratar expresamente sobre una relación homosexual entre dos hombres, siendo algo a cuestionar, no por su contenido sino por la necesidad de tal clasificación. Ya que si echamos un vistazo al rincón de novelas del género romance en general, veremos que las que tratan sobre relaciones heterosexuales, no están marcadas con una etiqueta, sino que se da por hecho el tipo de relación, y ya. Pero al tratar sobre la relación entre dos personas del mismo género, necesita un cartel de neones que identifique a gritos esa distinción, ya sea para no perjudicar a un público no objetivo, o llegar antes a su público objetivo, cosa que es una pura estrategia de *marketing*. Encima para acentuar la distinción, lo separan por categorías, como si fuera dirigido a distintos grupos de personas. En muchas ocasiones, este tipo de contenido suele ponerse en estanterías más altas en las librerías para que no llegue a la mano de los niños. Sería entendible si el motivo fuera por tener contenido sexual, no obstante, no suele ser el caso. Aún hay muchos prejuicios que rodean este tema, incluso en nimiedades a la hora de ordenar libros para el comercio. En ocasiones, se ha podido encontrar obras de este género siendo tratadas como si fuera exactamente lo mismo que adquirir una película pornográfica, ya que al estar tan escondidas, y a veces, hasta precintadas, que el cliente siente que está

comprando algo que debe esconder en lo más profundo, en un rincón oscuro, fuera de la vista de todos. El sentimiento es tal, que un adolescente pensaría que debería hasta esconderlo de sus padres y de sus amigos, y todo por el temor de ser juzgado, como si hubiera cometido un crimen. Cuando en realidad no debería de tener ninguna diferencia entre un contenido puramente heterosexual a uno que no lo sea, siendo algo que debería poder consumir cualquier tipo de lector o espectador que tengan interés en el género de romance como concepto general, sin necesidad de subcategorías.

Cuando hablamos de romance, técnicamente nos estamos refiriendo a la visión heteronormativa de las relaciones amorosas entre dos personas. Esto es debido a que el propio concepto viene derivado de la noción de felicidad que tenemos como sociedad, la cual va enfocada a tener el objetivo de formar una familia, formalizar un matrimonio y dejar descendencia (Ahmed, 2019, p. 99). No obstante, se considera que las personas homosexuales son personas que se han estancado en la infelicidad, ya que están “extrañas de afecto”, se han desviado de ese camino prefijado. Al no tomar el camino de una vida heterosexual, se considera un “fracaso afectivo” (Ahmed, 2019, p. 197).

No obstante, las formas narrativas del cine producido por Hollywood, se construyen siempre desde un sesgo heteronormativo trasladándolo a uno homonormativo, siendo sin más un símil uno del otro, al ser a partir de una mirada heterosexual. Un aspecto que sucede muy a menudo es la muerte trágica del personaje LGBTIQ+, un ejemplo de ello es en la película *Brokeback Mountain* de 2005, en la cual relata un “romance” imposible, que se desarrolla en un final donde la pareja vive sus vidas por separado, donde uno de ellos vive habiendo formado una familia con una mujer, y cuando se reencuentran los protagonistas nuevamente, deciden no volver a verse y continuar con sus vidas. Todo empeora cuando al final, matan a

quien no había formado una familia, debido a su homosexualidad, mandando el mensaje al público sobre que los homosexuales están destinados al fracaso amoroso, que deberían permanecer sin “salir del armario” para así evitar ser agredidos por otros, y que las relaciones homosexuales que suceden durante la juventud deben terminar en la adultez para “sentar cabeza” formando una familia. Por otro lado, también existen películas como *Call me by your name* (2017), que lanzan el mensaje de que en realidad no existe una vigilancia sobre la persona homosexual, sino que se trata de un caso de autorrepresión del propio protagonista, y a pesar de todo, la relación homosexual está destinada al fracaso convirtiéndose en un triste recuerdo. Además, no existe prácticamente la diversidad racial o de clase, ya que los únicos homosexuales aceptados son los hombres blancos adinerados. Y cabe decir, que por si no fuera obvio, la representación *queer* en el cine se suele limitar solamente a los hombres gays (bajo la mirada de la heteronormatividad), no existe prácticamente representación del resto del colectivo (García, 2020, p. 79).

Y cuando sale a relucir una obra *queer*, si no es perfecta, si no aporta algo increíblemente relevante, recibirá la peor de las críticas a ojos de buena parte del mundo, no pudiendo permitirse sin más contar una historia palomitera, sencilla y cómica, tal y como estamos acostumbrados a visualizar con protagonistas heterosexuales. ¿Dónde están las películas de Navidad con una familia homoparental? Porque hay cientos con representación de familias heteronormativas. También cuando se crea este contenido, con claras señales de tener un código *queer*, muchos negarán tales hechos que claramente aceptarían si fueran personajes que cumpliesen los cánones heteronormativos. Si el autor no sale públicamente a aclarar que cierto personaje es *queer*, parte del público no captará el mensaje y encima lo negarán haciendo oídos sordos quejándose en redes sociales. Al confirmarse que efectivamente este aspecto dicho, buena parte de su público maldecirá ese hecho, lo rechazarán y dejarán en

claro que la “cultura *woke*” ha destruido todo hoy en día. Sin ir más lejos, esto ocurrió con el videojuego *indie Celeste* (2018), cuya protagonista resulta ser una mujer trans, cuyo aspecto no es tratado principalmente en la trama del videojuego, sin embargo, hay detalles *in-game* que lo señalan, además de que la creadora lo reafirmó de manera pública por escrito.

Una de las acciones distintivas en los entornos virtuales es la elección de un personaje o avatar que representa al participante. En varios de estos productos audiovisuales, se han incorporado personajes cuyas características físicas e historias buscan generar conciencia sobre una realidad inclusiva, compartida por personas de todos los géneros. Esto permite que las minorías estén representadas y no se vean obligadas a jugar únicamente con avatares masculinos o femeninos que reflejan solo su sexo biológico. A la hora de diseñar un entorno virtual, se debe tener en cuenta que cualquier grupo social tiene que poderse sentir incluido. Algo que sucede muy a menudo, es que si se escoge al avatar masculino, no permite escoger una vestimenta que sea identificada inicialmente para el avatar femenino. En los videojuegos, poco a poco se van encontrando representaciones del colectivo LGTBQ+, siendo un ejemplo temprano de esto, un personaje llamado Birdo, introducido en 1998 en el famoso juego producido por Shigeru Miyamoto de Nintendo, *Super Mario Bros 2* (1988). Birdo es un dinosaurio con cuerpo masculino que se identifica como hembra. En la primera edición del manual del videojuego, se describía así: "Él piensa que es una chica y escupe huevos de su boca. Prefiere ser llamado Birdetta" (p. 27).

Esta descripción muestra un esfuerzo inicial por incluir personajes con identidades de género no tradicionales. Otro ejemplo significativo se encuentra en el videojuego *The Sims I*, donde se permitía la construcción de parejas homosexuales, aunque no se podían realizar ceremonias de unión. Este aspecto evolucionó con el tiempo, y en *The Sims III*, las parejas

Ilustrar lo censurado

del mismo sexo podían casarse mediante una celebración pública, reflejando un avance en la inclusión y reconocimiento de la diversidad sexual dentro de los videojuegos. Estos ejemplos subrayan el papel de los personajes y avatares en los ambientes virtuales como medios para promover la diversidad y la inclusión, permitiendo a los jugadores de diferentes identidades de género y orientaciones sexuales verse representados y participar plenamente en estos mundos digitales (Ospino, 2010, pp. 92-93).

Aunque no todo es maravillosamente perfecto a la hora de realizar estas representaciones, ya que no necesariamente una persona del colectivo será quien escriba el desarrollo argumental y sentimental del personaje en cuestión, llevando así al error de cometer actos estereotípicos a la hora de construirlo.

Cabe decir que lo más entristecedor es que la única manera de tener libertad, en el contexto de la autora de la novela que es objeto de estudio en este TFG, es publicar sus trabajos en internet, ya que ahí no hay tanto control, pero es arriesgado, teniendo que constreñir parcialmente su propia creatividad. Aunque de todos modos, gracias a ello, sabemos cuál es su intención principal, ya que así tenemos conocimiento de que tal prosa no estaría narrada de dicha manera si no fuera por la ferviente censura sufrida.

Teniendo todo esto en mente, entre las páginas de los ocho volúmenes habrá de manera implícita material para ilustrar la relación que se desarrolla durante toda la historia. Al ser una relación un tanto inusual, ya que se tratan de dos seres sobrenaturales, siendo uno un dios centenario y el otro un rey fantasma, no se desarrollaría como cabría esperar en un contexto no fantástico. Retomando el punto anterior, aquí no se presentan estereotipos genéricos, ya que ambos personajes cuentan con una gran autonomía, una fortaleza férrea por ambas partes,

Ilustrar lo censurado

sin necesidad de rebajar a uno a ser sin más la contraparte receptora o pasiva de la relación. Y en ningún momento se les impide tener una relación sentimental como pareja por el hecho de ser homosexuales en su contexto. Sí que hay un intento de influenciar al protagonista para que no se relacione con el otro individuo, pero no por esta razón.

La representación del arte *queer* en el periodo clásico

Las imágenes, a lo largo de la historia de la humanidad, han servido no solo como instrumentos de representación, sino también como un medio crucial de comunicación capaz de superar barreras lingüísticas.

Las representaciones de amor y deseo entre personas del mismo sexo, tanto en imágenes como en textos, a menudo se confunden con imágenes pornográficas. Sin embargo, el homoerotismo como movimiento artístico enfatiza las relaciones amorosas y no meramente las sexuales, centrándose en la representación psicoafectiva. Las imágenes nacidas del arte homoerótico han generado una amplia gama de reacciones, tanto positivas como negativas. Debido a factores políticos y sociales, estas representaciones han sido a menudo ocultadas, limitando su difusión y la expresión de pensamientos y prácticas relacionadas con este arte. Sus orígenes se remontan a culturas prehistóricas, donde los cultos homosexuales eran comunes en las representaciones visuales de la época (Ospina, 2010, p. 81).

Por ejemplo, grabados en piedra del Paleolítico de hace 12,000 años, encontrados en la cueva



de La Marche, muestran a dos hombres en actos sexuales. Esta piedra fue una de las piezas destacadas de la exposición "Sexo en Piedra", abierta en 2010 en Casas del Águila y la Parra (Cantabria, España), cuyo objetivo era demostrar que el erotismo y la homosexualidad ya existían en ese período histórico.

“Grabado de piedra de La Marchè” (1)

Ilustrar lo censurado

En el arte griego y romano, las representaciones de poder a menudo incluían relaciones entre hombres mayores y jóvenes, como se observa en La copa Warren, una pieza de plata del primer siglo después de Cristo. La copa, que muestra escenas de sexo entre hombres, fue rechazada por muchos museos hasta que finalmente se exhibió públicamente en 1982 en el Museo de arte antiguo de Basilea y el Museo Metropolitano de Nueva York.



"Copa Warren" (2)

En 1886, el artista francés Gustave Courbet pintó "Las durmientes", capturando una escena común de afecto entre mujeres en su época. Esta obra es un ejemplo temprano de representación homoerótica en el arte moderno.

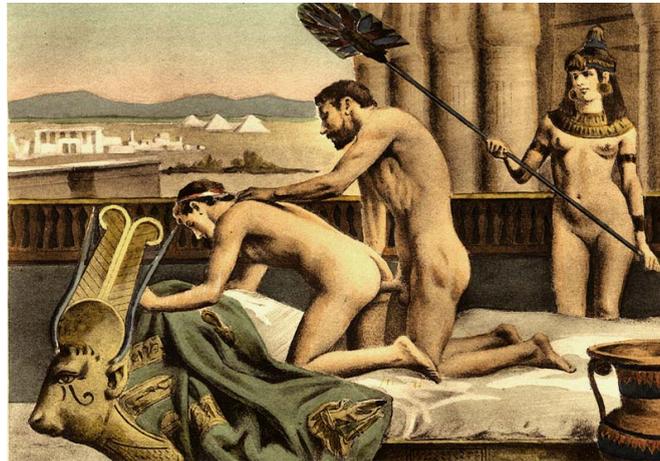


"Las durmientes". Gustave Courbet. (3)

Otro caso es "Adriano y Antínoo", una pintura de 1906 del francés Édouard Henri Avril, que muestra explícitamente al emperador romano Adriano y su amante Antínoo. Esta obra, adelantada a su tiempo, representa la acción sexual de manera explícita y se anticipa a las

Ilustrar lo censurado

provocadoras imágenes del movimiento contestatario del arte *queer* de las últimas décadas del siglo pasado (Ospina, 2010, pp. 81-84).



“Adriano y Antínoo”. Édouard Henri Avril (4)

Estos ejemplos ilustran cómo el arte homoerótico ha persistido a través de las eras, enfrentando censura y resistencia, pero también desafiando y transformando las normas sociales. A lo largo de la historia, estas representaciones han jugado un papel vital en la comunicación y en la lucha por la visibilidad y la aceptación de las identidades LGBTQ+.

Queerbaiting

En la actualidad, uno de los acontecimientos más recientes que refleja la violencia heteronormativa en la representación mediática es el denominado *queerbaiting* (Brennan, 2016; Ng, 2017). El *queerbaiting* es una práctica en productos de ficción donde se presenta o insinúa una relación afectiva o sexual entre personajes del mismo sexo. Sin embargo, la característica principal de esta práctica es que la inclusión de tramas o personajes LGBTQ+ en las narrativas suele responder a estrategias de *marketing pinkwashing*. Estas estrategias buscan aparentar ser inclusivas y atraer a la audiencia LGBTQ+, pero a menudo resultan en que los productores y guionistas decidan no desarrollar narrativamente estas tramas o personajes, ignorándolos o eliminándolos. El recurso más común para lograr esto es a través de una muerte violenta innecesaria (asesinato o suicidio). Como consecuencia, los personajes LGBTQ+ son frecuentemente "castigados" en las narraciones de ficción por mostrar abiertamente su homosexualidad, impidiéndoles tener finales felices (Ventura, R et al., 2019, p. 143).

Según el informe de GLAAD en del año 2022-2023 en el reporte *The Where We Are on TV* (2023), hubo 596 personajes LGBTQ+ encontrados en todas las plataformas, contabilizándose 32 personajes transgénero (el 5,4% de todos los personajes LGBTQ+). De ellos, había 16 mujeres trans, 11 hombres trans y 5 personajes trans no binarios. De 149 (el 25%) son bisexuales o de género masculino, lo que supone una disminución del 4% con respecto al estudio del año pasado. Este grupo está formado por 39 hombres, 104 mujeres y 6 personajes no binarios. De los 596 personajes LGBTQ+, 175 (29%) no volverán debido a cancelaciones de series, finalizaciones, formato de miniserie/antología, muerte o abandono de un personaje del programa. De ellos, 140 personajes no volverán debido específicamente a cancelaciones de series o finales por cualquier otro motivo. Esto quiere decir que todavía es

Ilustrar lo censurado

necesaria más representación de la comunidad *queer*, ya que aunque esto técnicamente sean datos positivos, sigue sin ser equiparable a personajes heteronormativos, sino que son la excepción. De hecho, hay nula representación de personajes intersexuales ni asexuales.

Es muy común que en las historias donde involucran personajes *queer*, suelen morir de manera trágica. Por ejemplo, junto al “síndrome de la lesbiana muerta”, se une a ello el concepto de la “lesbiana maligna”. Una muestra de ello es la serie *Buffy, cazavampiros* (1997), donde hay un personaje que ocupa el rol de lesbiana muerta, y su pareja quien asumirá el papel de lesbiana maligna tras la pérdida de la otra. El público de dicha serie se sintió fuertemente decepcionado tras la muerte del personaje, sobre todo porque se le dio una muerte sin sentido narrativo para nada justificable (Anderson, 2013).

Por otro lado, existe el concepto del *bromance*, siendo otra forma de *queerbaiting*. Este término viene de la contracción entre “*brother*” y “*romance*”, lo cual se refiere a una relación íntima y afectiva pero no necesariamente sexual o erótica entre dos hombres aparentemente heterosexuales que comparten intereses similares y han desarrollado una mutua dependencia (Brook 2015, Thomas 2012). Se suele emplear para momentos humorísticos. A continuación, se muestra un ejemplo de este tipo de interacción en la serie de *Sherlock Holmes* (2010) de BBC:

Holmes: Necesito tomar un poco de aire. Saldremos esta noche.

Watson: En realidad, tengo una cita.

Holmes: ¿Qué?

Watson [con un poco de ironía]: Es donde dos personas que se gustan salen y se divierten.

Holmes [sin percibirla]: Eso es lo que estaba sugiriendo.

(Sherlock 1X02, The Blind Banker, min. 1:00:18)

Ilustrar lo censurado

En conclusión, el *queerbaiting* es una estrategia que permite que tanto el público conservador como el público *queer* puedan consumir el mismo contenido. Esto se logra presentando sutiles insinuaciones o referencias a temáticas *queer* sin comprometerse completamente con ellas. De esta manera, el público conservador no se siente agredido ni ofendido, ya que las referencias *queer* son lo suficientemente ambiguas o discretas para no desafiar sus valores o creencias de manera frontal. Al mismo tiempo, el público *queer* puede encontrar pequeñas "migajas" de representación que les resultan atractivas o alentadoras, aunque insuficientes, dejándoles con la sensación de querer más. Este enfoque crea un delicado equilibrio que permite a los creadores de contenido atraer y mantener la atención de una audiencia diversa sin alienar a ninguno de los grupos.

Censura del colectivo

La censura tal y como la conocemos, suele ser empleada para delimitar sobre qué se puede hablar o no, en ocasiones perjudicando la libertad de expresión. Por ejemplo, en Japón en el campo del *manga* no hay casi limitaciones debido a que llevan un estilo de vida muy recatado y contenido, necesitando desahogar sus necesidades haciendo uso de su libertad creativa, sobre todo después de la represión de la Segunda Guerra Mundial (Fujimoto, 2020).

En cambio, en China gozan de gran popularidad las novelas *boy's love*, no obstante, las adaptaciones de estas en dramas televisivos, se ven fuertemente delimitadas a la hora de demostrar amor homosexual. Una muestra clara de este suceso es *The Untamed* (2019), siendo una adaptación de *Mo Dao Zu Shi* (El Gran Maestro de la Cultivación Demoníaca, 2016), tratándose de la segunda novela de la autora de la obra que es objeto de estudio en este trabajo, con la cual ganó una grandísima fama. Dicha adaptación televisiva reescribió la trama de tal manera que la relación entre los dos personajes protagónicos se convirtiera en un *bromance*. También tuvo adaptación animada, la cual también sufrió de censura, pero la adaptación a *manhua* (cómic chino), al ser publicado de manera online, pudo tener un poco más de libertad, aunque a la hora de retratar escenas sexuales, la dibujante del cómic optó por publicar las escenas de manera extraoficial en redes, para así evitar problemas.

Por norma general, las obras chinas con contenido homoerótico siempre ha tenido limitaciones, cada vez siendo más estrictas. Las obras al tener que pasar por un proceso de sistema de licencias para poder ser publicadas. Las autoras y autores deben tener cuidado, ya que si tratan de publicar sin realizar tal proceso, pueden ser encarcelados. Otro caso destacable es lo que le ocurrió a la obra GL (*girl's love*), titulada *Tamen De Gushi* (2014) cuya autora es Tan Jiu. El *manhua* fue cancelado totalmente debido a que en el último

Ilustrar lo censurado

capítulo que había sido publicado hasta la fecha, contaba con una escena de confesión con beso entre las protagonistas femeninas, la cual intentaron eliminar, pero ante la negativa de la autora, tuvo que finalizar abruptamente.

Otro tipo de censura es la autocensura, ya que al conocer las limitaciones existentes que puedan haber, toman por su propia mano recortar ciertos aspectos que podrían ser perjudiciales para la obra. Es un hecho que sucedió con el videojuego coreano para *smartphone Mystic Messenger* (2016), realizado por Cheritz. Su éxito fue tal que llegó rápidamente al público occidental gracias al carisma de sus personajes, los cuales poseían características *queer*. El videojuego en cuestión, es del género novela visual de simulador de citas, teniendo dentro de las opciones un total de seis rutas masculinas y una femenina. Al iniciar el juego, se le pregunta al jugador si es chico o chica, dando igual la respuesta, ya que será retratado como un personaje femenino sí o sí, no obstante, dicha pregunta da lugar a debates dentro de la comunidad jugadora, resultando en teorías muy interesantes, siendo la mayoría una lectura *queer*. Desgraciadamente no pudieron realizar las cosas como quisieron, ya que la ruta femenina tiene evidentemente ciertas limitaciones, no pudiendo alcanzar un final de pareja explícitamente, ya que al nosotros como jugador llevamos un personaje femenino, sería ilustrado como una pareja lésbica, una vez más tratándola como amigas cercanas o un *bromance*.

Teniendo en cuenta que la censura existe por temas políticos, es algo que pasó y seguirá pasando a lo largo de los años. En 2021, en Castellón, un total de 31 libros de temática LGBTIQ+ se iban a repartir en lotes a los institutos, no obstante, la asociación Abogados cristianos, reunieron firmas para realizar una denuncia para su inmediata retirada, ya que a sus ojos no eran aptos para un público menor, debido a contener material diverso. No fue un

caso aislado, sino que volvió a ocurrir un hecho similar dos años después, en 2023, nuevamente en Castellón. La Concejalía del ayuntamiento de Burriana, el cual es llevado por el partido ultraderechista Vox, dio la orden de retirar un total de 33 libros de temática LGBTIQ+ de la sección infantil y juvenil de la biblioteca municipal.

Hace relativamente poco tiempo, el cómic norteamericano se encontraba bajo estrictas limitaciones en cuanto a la forma de contar las historias de sus personajes. Estas restricciones estaban impuestas por la *Comics Code Authority* (CCA), una organización de autocensura establecida en la década de 1950 para regular el contenido de los cómics y asegurarse de que fueran adecuados para audiencias jóvenes. El código de la CCA, que persistió hasta finales de los años ochenta, censuraba severamente cualquier representación de diversidad afectivo-sexual. Según Fernández (2009), este código prohibía explícitamente cualquier contenido que pudiera considerarse inapropiado, inmoral o subversivo, lo que incluía la representación de personajes LGBTIQ+.

Durante este período, los autores y creadores de cómics se vieron obligados a omitir o codificar de manera muy sutil cualquier referencia a la identidad de género y la orientación sexual de sus personajes. Esto significaba que, a pesar de la existencia de personajes que podían haber sido concebidos como parte del colectivo LGBTIQ+, sus historias y características debían ser representadas de forma ambigua o completamente eliminadas. La CCA no solo afectaba la narrativa de los cómics, sino que también influía en la percepción pública y la aceptación de la diversidad sexual y de género. Sin embargo, con el paso del tiempo, las presiones sociales y los cambios culturales comenzaron a erosionar el poder de la CCA. A finales de los años ochenta, el código se relajó significativamente, permitiendo una mayor libertad creativa para los autores de cómics. Este cambio fue crucial para la inclusión y

representación de personajes LGBTQ+ en el mundo del cómic. Una vez que estas restricciones fueron levantadas, muchos autores que habían estado previamente limitados por la CCA aprovecharon la oportunidad para anunciar abiertamente que algunos de sus personajes pertenecían al colectivo LGBTQ+. Esta nueva libertad permitió a los creadores explorar con mayor profundidad y autenticidad las vidas y experiencias de estos personajes. Personajes que habían sido relegados a los márgenes o cuya identidad había sido velada, finalmente pudieron ser representados de manera explícita y positiva. Ejemplos notables de esta transición incluyen personajes como Northstar de Marvel Comics, quien fue uno de los primeros superhéroes en “salir del armario” en los años noventa. Su revelación fue un hito importante en la representación LGBTQ+ en el cómic. Otros personajes, como Batwoman (Kate Kane) en DC Comics, también comenzaron a emerger como figuras prominentes dentro del colectivo, ofreciendo narrativas ricas y complejas que reflejaban sus identidades *queer*. El levantamiento del código de la CCA no sólo permitió la representación de personajes LGBTQ+, sino que también abrió la puerta para que los cómics abordaran una variedad más amplia de temas sociales y culturales. Esto ha permitido a los cómics evolucionar y convertirse en una forma de arte más inclusiva y representativa, resonando con una audiencia más diversa y reflejando la complejidad del mundo real.

Un artista destacable que moldeó este imaginario homoerótico con un lenguaje mucho más atrevido y explícitamente carnal fue el finlandés Touko Laaksonen (1920 – 1991), conocido mundialmente por el seudónimo Tom of Finland. Sus dibujos, mayormente realizados con técnica de tinta china, presentan "superhombres" con miembros viriles exageradamente grandes en actividades sexuales explícitas. Mientras que algunos críticos desprecian su obra, considerándola superficial y obscena, otros la aplauden por ser fundamental en la creación de una estética homoerótica durante la lucha por los derechos de los gays. Además, no se puede

Ilustrar lo censurado

ignorar su excelente uso del medio pictórico; el trazo del lápiz es exquisito y su dibujo demuestra un estudio exhaustivo de las proporciones, los planos y los puntos de fuga.

En los años 50, Touko Laaksonen distribuía sus dibujos eróticos entre los asistentes a reuniones clandestinas de gays en Helsinki. En esa época, la homosexualidad era ilegal en toda Europa y se castigaba con prisión o internamiento en centros psiquiátricos, y la pornografía gay también era delito. Pero aun así, vendía sus obras, ya fueran por encargo o réplicas de las mismas desafiando el peligro de las leyes de la época.

Boys Love: Manga, manhwas, manhuas

Dentro del género del *boys love* se suele pecar de tener una representación un tanto cuestionable en lo que conforma la pareja, ya que suelen otorgarles papeles como si se trataran de una pareja heterosexual conformada por el hombre protector y proveedor, y su contraparte sumisa, una vez más repitiendo estereotipos de roles de género. Por suerte muchas obras se salvan de este estereotipo, e incluso en ocasiones lo utilizan como sátira, ya dando a entender que tales conceptos no deberían ser extrapolados ni siquiera en un rol sexual. Por ejemplo, en el *boy's love* japonés, en el *manga*, las mismas editoriales suelen presentar como objetivo inamovible a cumplir que en la portada de dicha obra, debe verse reflejado en la pareja quien tiene cada rol (pasivo o activo en una relación sexual), enfatizándolo con gestualidades o con detalles dentro del diseño de cada personaje, así no pudiendo dar cabida a una relación entre dos personas versátiles en el ámbito sexual o sin remarcar estereotipos anteriormente mencionados. Esto también afecta a su contraparte lésbica, en el *girl's love*, ya que se continúa perpetuando las relaciones de poder debido a que suele estar conformada dicha pareja por una integrante más mayor que la otra o más adinerada, a veces combinando ambos aspectos. Y lo peor, es que se encuentran muchas situaciones donde el personaje LGBTIQ+, suele ser relegado a un mero papel secundario, y para empeorarlo, siendo un *gag* cómico.

La demografía *shōjo*, refiriéndonos concretamente al apartado manga que va dirigida a la población femenina, era realizada por hombres, pero tras la Segunda Guerra Mundial, las autoras emergieron en cantidad, pudiendo comenzar a publicar obras que ellas mismas querrían leer. A la hora de trabajar en obras sobre amor, algunas se percataron de que contar historias sobre romances heterosexuales les limitaba debido a la posición de la mujer en la sociedad de su contexto (Fujimoto, 2020).

En un inicio, el manga *boys love*, comenzó como *doujinshis*. Para hablar de esto, primeramente necesitamos saber qué significa tal término. Este concepto engloba el trabajo hecho por fans de obras ya conocidas, pudiendo contenido de cualquier índole: ser *fanarts*, *fan-games*, cómics o música (Kinsella, 1998). En este caso nos vamos a centrar en los cómics, los cuales al ser autopublicados, tienen un método de distribución diferente al convencional. Al no trabajar con editoriales, tienen que buscar otras maneras, existiendo incluso tiendas dedicadas especialmente a la impresión y venta de estos. También suelen ser vendidos directamente al consumidor a través de eventos, tal como sería aquí en Tenerife en la TLP, o también pudiendo ser vendidos en páginas webs, tal como Pixiv.

El primer *doujinshi* fue sobre Captain Tsubasa (Oliver y Benji en España). Todo surgió a partir de la necesidad de autoras de querer representar hombres de manera más sentimental, ya que lo común siempre ha sido tener una visión del hombre en la ficción con una actitud lo más varonil posible, rudo y sin flaquezas emocionales ni físicas. Este género al comenzar a tener ya cierto nivel de fama, las editoriales ofrecieron proyectos a artistas *doujinshis* para que realizaran obras originales, así aprovechando el *boom*, lucrándose de ello. Primeramente, los primeros títulos BL (*Boy's Love*), estaban clasificados como género *shonen-ai* (amor entre chicos), ya que en dichas obras se retrataban *bishounens*, siendo chicos con aspecto joven y hermoso. Dicho género no tiene contenido sexual, centrándose en la parte más sentimental e inocente de la relación amorosa. En cambio, el *yaoi* sí cuenta con contenido adulto, no obstante, este término se encuentra en desuso ya que trae consigo connotaciones negativas, pasando a llamarse *Boy's Love*. El primer manga BL fue *Kaze to Ki no Uta* (1976) (La balada del viento y los árboles), escrita por Takemiya Keiko, produjo el primer manga *shōnen-ai*.

Ilustrar lo censurado

Era perteneciente al “Grupo de Flores del Año 24”, en referencia a la brillante actuación de su generación y su nacimiento alrededor de 1949 (Fujimoto, 2020). A su vez, al igual que existen mangas BL escritos por y para mujeres, existe un subgénero en particular dentro del mismo que está escrito por y para hombres, siendo el *bara*.

Al mismo tiempo, existen cómics coreanos denominados *manhwas*, y cómics chinos llamados *manhuas*, los cuales llegan al resto del mundo a través de páginas dedicadas a ello, como Lezhin o Tapas, en las cuales se paga para leer cada capítulo que se va publicando. No hace mucho se comenzó a traer estas obras en físico a través de editoriales como Norma o Planeta. Se suelen diferenciar del manga mayormente porque suelen ser publicados en formato digital, y en su mayoría son completamente a color, al contrario de los mangas. También tratan temáticas LGBTIQ+, teniendo un público que comenta en redes sociales semana a semana la trama, tal y como si fuera una serie de Netflix en emisión. También es una particularidad que tiene a diferencia del manga, ya que se publican de manera mensual, semestral o hasta trimestral, u optando por tomos únicos, siendo algo bastante más común en el *Boys Love*. Además, no solo tienen que ser obras originales, sino que también pueden adaptar novelas escritas, tal como sucedió con *Heaven Official's Blessing*, siendo la obra a investigar.

Por otro lado, también existen mangas autobiográficos de autoras/es *queer*, los cuales no están escritos en pos de satisfacer a un público que no esté dentro del colectivo. Un ejemplo que abarca el colectivo lésbico sería el manga *My Lesbian Experience With Loneliness* (2016), escrito por Nagata Kabi, cuya historia trata sobre ella cuando tenía 28 años, narrando de la manera más cruda y cómica cómo decidió sobre llevar su sufrimiento teniendo relaciones sexuales con una prostituta. Uno perteneciente al colectivo de la identidad de

Ilustrar lo censurado

género, sería *Gender X* (2022), escrito por Asuka Miyazaki, donde cuenta su despertar sexual, ya que se siente identificade como no binario y además su atracción sexual está dirigida hacia las mujeres. Tampoco se podría olvidar mencionar *Until I Meet My Husband* (2022), escrito por Ryuosuke Nanasaki e ilustrado por Yoshi Tsukizuki, siendo recalable porque es la adaptación de una novela ensayística que cuenta sobre el primer matrimonio homosexual reconocido religiosamente en Japón. Contando desde la adolescencia del autor en cómo trataba de encontrar una comunidad, sus enamoramientos no correspondidos, la dificultad de ligar y tener citas en su situación como hombre homosexual.

Aunque cabe decir que hay múltiples obras *manhua* y *manhwa* con autores masculinos, como *Here U Are* (2019) de DJUN, no obstante, lo habitual es que trabajen mediante seudónimos bajo anonimato, no sabiendo su género.

Apariencias subjetivas de la comunidad

En la sociedad, existe una tendencia generalizada a asociar a las personas del colectivo LGBTQ+ con una serie de características y comportamientos específicos que se consideran inherentes a su identidad. Esta asociación suele ser asumida como verdadera por una gran mayoría de la población, especialmente por aquellos que no forman parte del colectivo. Estas percepciones estereotipadas se refuerzan a través de medios de comunicación, cultura popular y prejuicios arraigados, creando una imagen monolítica de lo que significa ser LGBTQ+. Desde la perspectiva de quienes se encuentran fuera del colectivo, estas características se perciben como definitorias y universales, lo que lleva a una simplificación y homogeneización de las experiencias y personalidades de las personas LGBTQ+. Por ejemplo, se pueden considerar ciertos gustos, formas de vestir, maneras de hablar o comportamientos como típicos o exclusivos de personas *queer*, ignorando la amplia diversidad que existe dentro del colectivo. Por otro lado, dentro del mismo colectivo LGBTQ+, estas percepciones externas pueden generar tensión y conflicto. Algunas personas *queer* pueden rechazar activamente estos estereotipos, ya sea porque no se sienten identificadas con ellos o porque desean desafiar las expectativas impuestas por la sociedad. Este rechazo puede manifestarse en una crítica hacia aquellos que, por casualidad o elección, exhiben los atributos asociados con estos estereotipos. En ciertos casos, esta crítica puede llegar a ser tan fuerte que lleva a la condena de otros miembros del colectivo, perpetuando divisiones internas.

Además de criticar las políticas identitarias por ser limitantes, los grupos *queer* también atacan la faceta normalizadora del movimiento de gays, lesbianas y transexuales, mencionada previamente, que ha promovido la idea de disolver las categorías sexuales (considerándolas solo "prácticas") y que la identidad gay y lésbica no existe. Otros grupos adoptan una postura

intermedia, defendiendo las identidades como una estrategia temporal. Ante estas posiciones, las "multitudes *queer*" combinan estrategias hiperidentitarias o diferenciadoras con enfoques postidentitarios o críticos de las identidades fijas (Preciado, 2003, p. 5).

Esto es mayormente modos de expresión de género, de sexualidad o incluso de la propia personalidad del individuo, no necesariamente encasillando dentro de la comunidad *queer*. En el momento en que un hombre tiene atributos que se consideran femeninos, es recurrente encasillarlos en ser gays o bisexuales, pudiendo no ser así. Por otro lado, las mismas personas pertenecientes al colectivo tampoco tienen como obligación entrar "oficialmente" en la categorización estricta de *queer*. En realidad, la construcción del género, de lo femenino y lo masculino, es un comportamiento que se va adquiriendo al ser repetido como si fueran casi un ritual, o como si fuese un disfraz que adquieren con el tiempo. El género es una *performance* y las parodias de género constituyen actos corporales subversivos (Butler, 1990). En sí mismos, no son negativos estos tipo de atributos, el problema viene a ser el resultado que provocan, ya que se convierten en objeto de burlas y discriminaciones, cosa que por obviedad es algo que se debe cambiar, ya que no deberían ser motivos discriminatorios. Al mismo tiempo, se debe reivindicar que está bien encajar o no en etiquetas.

En otras palabras, los sujetos *queer* se mueven entre mostrar sus rarezas y no mostrarlas, entre ser visibles en ocasiones y no en otras, «aparecer» en acciones puntuales (frente a las posiciones más integradoras que defienden la visibilidad «a toda costa» como estrategia política). Ser *queer* supone, a fin de cuentas, estar en fuga constante del ser nombrados, identificados, controlados por el sistema. (Trujillo, 2005, p .32)

Ilustrar lo censurado

En un inicio, las primeras representaciones de la comunidad lésbica, no eran en absoluto sexualmente explícitas. Esto cambió radicalmente en el momento con el surgimiento de LSD (Lesbianas Sin Duda) con la exposición fotográfica *Es-cultura Lesbiana*, en el bar Lupe y en El Mojito, en Madrid en el año 1995. Con esta exposición se transgreden los estereotipos marcados por anteriores movimientos, y rompen la visión sexualizadora de la representación dada por hombres heterosexuales (Trujillo, 2005, p. 33). Este tipo de visión inicial supuso un problema para el colectivo en aquel entonces, e incluso hoy en día sigue afectando, sobre todo debido al fácil acceso que se tiene de la pornografía, en este caso de contenido lésbico, producida por y para hombres. Y aunque de cierta manera suene extraño, los consumidores de este tipo de contenido, tienen claros sesgos de homofobia y machismo, ya que a sus ojos, las lesbianas solo existen para su mero disfrute, y al mismo tiempo el goce de su sexualidad nunca será plena debido al falocentrismo bajo la opinión sin fundamentos que tiene la heteronormatividad.

Es muy importante tener en cuenta que gran parte de la responsabilidad de que la sociedad cuente con un imaginario sesgado con estereotipos es dado debido a la homofobia y/o transfobia, ya que no cuentan con la información necesaria para informarse, por ignorancia generacional o por nulo interés. Un ejemplo claro de esto es cuando lamentablemente surgió la pandemia del SIDA, cuya enfermedad se achacaba solamente a la comunidad gay, asumiendo que si portabas tal virus, no podías ser de ninguna manera heterosexual. Esto se ve claramente representado en la película biográfica estadounidense *Dallas Buyers Club* (2013).

Otro punto de vista, es el de la mujer lesbiana de cabello corto, la cual tiene una manera de vestir y un físico determinado, que a ojos del imaginario colectivo, creen que es la manifestación de su deseo frustrado de ser hombre, cuando en realidad sin más están

Ilustrar lo censurado

autoafirmándose y rompiendo con el control del patriarcado sobre su propio cuerpo, sobre todo porque esos meros aspectos no la harán ver por sí misma masculina (García, 2021).

Dentro del mundo de la animación estas cuestiones se elaboran con un enfoque específico en el género, lo cual lleva a que los niños reconozcan una mayor cantidad de estereotipos de género en los dibujos animados. Esta exposición constante a tales representaciones hace que los niños asimilen expectativas de género similares para sí mismos. La perpetuación de estereotipos en los medios de comunicación no solo refuerza estas ideas preconcebidas, sino que también las convierte en una realidad palpable. Como resultado, esto provoca una gran brecha entre las clases sociales, alimentando aún más las injusticias y desigualdades. La representación estereotipada contribuye a moldear las percepciones y comportamientos desde una edad temprana, cimentando diferencias sociales que perpetúan la inequidad (England et al., 2011).

Feminidad del hombre

“Como a Prometeo, a los hombres se les ha atribuido la facultad simbólica de robar el fuego a los dioses. El guerrero que vence al enemigo, el donjuán que seduce a las mujeres, el científico que doblega a la naturaleza, el técnico que la remodela o el homus económico que calcula cuándo ama y cuándo invierte, todos los arquetipos viriles suelen hacer hincapié en manifestaciones de un poder humano sobre algo” (Pierre Bourdieu, 2000, p. 43).

Teniendo en cuenta que el género es una construcción social, claramente al convivir como individuos, aprendemos de los demás y viceversa, ya que cada ser humano nace y es criado de manera que se les inculca ser de una manera u de otra, en el momento en que nos salimos de estos estereotipos, comienzan los problemas. Al saber que todo al fin y al cabo es una *performance*, no es de extrañar que existan *drag-queens* y *drag-kings*, quienes estiran y juegan con la representación del género masculino y/o femenino. Cuando alguien de género masculino no encaja en la casilla de hombre poderoso, fuerte y valiente, deja de ser un hombre a ojos de la sociedad. En el caso de que se burlen de dichos estereotipos atribuidos al género masculino, para nada cae bien (Trujillo, 2005, p 38).

“Las presiones sociales de género son mecanismos para estabilizar los cánones de feminidad y masculinidad, y mantener un orden social que bajo la represión sea inalterable.” (Martínez, 2005, p. 125). La construcción del género se ha ido realizando a lo largo del correr de las épocas, reescribiendo las normas y reestructurándolas. Un ejemplo de ello, es la asignación de colores a cada género (en este caso refiriéndose expresamente al binarismo de género), que en un principio, el azul era para las niñas y el rosa para los niños, y en cierto momento de la historia el concepto se volteó. Hoy en día un hombre considerado masculino puede vestir el color rosa sin un mayor problema, aunque no en todos los casos es así, ya que depende de su

Ilustrar lo censurado

contexto y cultura. Aunque en la actualidad se venda ropa para hombre de ese color, no faltará quién piense en voz alta que quien lo viste no es un verdadero “hombre”.

Realmente, dentro de los binomios hombre/mujer y masculino/femenino se cuestionará siempre. Nadie en el mundo es cien por cien hombre o completamente mujer, ya que son meros constructos sociales, ya sea dado por la Iglesia, por el Estado o por la Medicina. Y esto se comprueba sobre todo en las personas trans, ya que los seres humanos no tenemos por qué diferenciarnos en macho y hembra como los animales en la granja. Por ende, el hombre aún considerándose hombre a sí mismo, puede poseer cualidades femeninas sin perder su identidad y sin ser menos que el resto (Martínez, 2005, p. 114).

Fetichización de la homosexualidad

El ser humano en sí mismo es un ser sexual, lo cual lleva a encontrar y reimaginar diferentes maneras para autosatisfacer sus necesidades con respecto a la libido. Por ello, es muy común que situaciones o conceptos mundanos sean fetichizados, naciendo desde el mero pensamiento y reproduciéndolo de diversas formas, ya sea artística o burdamente. Concretamente, para el público heterosexual un objetivo claro de sexualización desde un inicio fueron las relaciones sexuales lésbicas en la pornografía. Pero esto no quitaría que un público femenino (o masculino también) buscase también maneras de fetichizar a su contraparte masculina. El patriarcado se sustenta en la opresión y control de las mujeres a través de la heterosexualidad, convirtiendo a las mujeres lesbianas en objetos pornográficos o como no-mujeres producidas por un mismo gen (Rich, 1985).

El género *boys love* ha sido criticado desde 1992, debido a que Satō Masaki, un hombre japonés abiertamente homosexual, en la revista feminista *Choisir*, criticaba con una inmensa indignación llena de repugnancia a las mujeres que consumían el género, porque en este se feminizaba con demasía a los hombres ficticios de estas historias, contribuyendo al estereotipo de relacionarles con chicas trans, además que los personajes se enamoraban de la persona por cómo es y no por ser hombre. Además, es completamente normal estas quejas ya que el género está dirigido para las mujeres que quieran fantasear y explorar su sexualidad, y no tanto representar hombres gays reales, por ende, fetichizándolos en concepto. (McLelland et al., 2015, p.214, Baudinette, 2017). Pero esto es debido a que como las mismas mujeres suelen estar sometidas a unos valores estrictos debido a su lugar en la sociedad, este género les sirve de escape ya que se ilustra un mundo que no posee una mirada masculina y dicha sociedad no existe, y por ello, ellas mismas “objetos permanentes de esa mirada”, tampoco existen. Además, su intención nunca fue realmente fetichizarlos, aun sucediendo de todos

modos (Nakajima 1991, pp. 100-191). Es habitual que esto suceda, ya que en la literatura romántica y erótica dirigida al público femenino, la mujer a menudo es retratada como sumisa ante el hombre. Esto provoca que no participe activamente en el acto sexual, sino que sea objeto de las acciones (McLelland, 2000, p. 62).

Todo esto se extiende a partir de la existencia de internet, ya que el *fandom* de series, películas o videojuegos, comienzan a compartir sus *fan fictions* (historias hechas por fans de historias ya existentes) dirigidos a comunidades fans a las que pertenecen. Concretamente el *slash* (género dedicado a la homoérotica gay), se hizo famoso con el primer *fan fiction* estando basado en Star Trek, debido a que creaban historias basadas en los protagonistas, Kirk y Spock, insinuando tener una relación amorosa entre ellos (Pugh, 2005, p. 91).

Las historias de esta índole han cambiado a lo largo del tiempo, derivando en diferentes modos de expresión. En *Textual Poachers*, Jenkins (1992) analiza la escritura del *slash fiction* como un mecanismo intertextual mediante el cual las escritoras y sus lectoras proyectan sus deseos eróticos y frustraciones sentimentales a través de los cuerpos homoerotizados de personajes masculinos. Este medio les permite explorar su propia sexualidad en un contexto de relaciones heterosexuales dentro de una sociedad patriarcal tradicional, donde la exploración de la sexualidad femenina es considerada tabú. No obstante, este espacio continuaba siendo visto como un terreno uniforme para el juego de género y sexualidad de mujeres (supuestamente) heterosexuales.

Una variante destacable, son los *fan fictions omegaverse*. Definiendo, el *omegaverse* es un subgénero literario que involucra una subversión de los roles de sexo y de género, teniendo

Ilustrar lo censurado

una jerarquía patriarcal o matriarcal, dependiendo de la historia, similar al estudio del comportamiento de las manadas de lobos de Richard Schenkel de 1946.

Villanos *queer*

Al diseñar personajes que asumirán roles antagónicos en una obra, es frecuente observar que estos personajes posean una serie de características *queer*. Esta tendencia se repite en numerosos casos y no es una coincidencia. La razón principal radica en la percepción del género como un constructo social, lo cual aprovechan para jugar con los estereotipos marcados, aportando una mayor flexibilidad y creatividad en la representación de estos personajes. En el ámbito de la animación, esta concepción del género se lleva al extremo, permitiendo a los creadores explorar y exagerar estas características para enriquecer la narrativa y la estética de sus producciones. La inclusión de características *queer* en los villanos o antagonistas puede obedecer a diversas razones. En algunos casos, se utiliza para subvertir expectativas y desafiar normas tradicionales, mostrando personajes complejos y multifacéticos que no se ajustan a los estereotipos convencionales. En otros, puede reflejar una intención más crítica o satírica, poniendo de relieve las tensiones y contradicciones inherentes a las construcciones sociales del género y la identidad.

Un caso claro de ello son los personajes de *Disney*, los cuales aprovechan al máximo los aspectos que están considerados tradicionalmente masculinos o femeninos, dependiendo de lo que se busque. Normalmente esto es aplicado dependiendo del género del personaje, para así afianzarlo también junto al comportamiento del mismo, no obstante, esto no aplica con los villanos, sino que tienden a subvertirlas, yendo más allá de los estándares establecidos del género esperado (England et al., 2011).

Primeramente, como ejemplo se empezará por Úrsula de la película de la *Sirenita* (1989). Este personaje tiene la peculiaridad de que en un inicio su diseño iba a ser de una manera, pero a último momento, quien se encargaba del diseño del personaje, tomó la decisión de

basarse en la *drag queen* Divine, quien había ganado popularidad debido a su participación en la película *Pink Flamingos* (1972). Úrsula al poseer este aspecto, contaba con la característica principal de las *drags*: Estirar el binarismo del género hasta el límite más absurdo, consiguiendo que el espectador se sienta confuso al ver lo que tiene ante este. Algo que nos queda claro al observar a una *drag queen*, es el tiempo que les toma maquillarse y vestirse para lograr el efecto deseado, cosa que vemos en este personaje con su exagerada sombra de ojos en sus párpados, y las reiteradas veces que retoca su pintalabios durante la película. Todo esto está acompañado de una voz grave y gestos exagerados. Otro punto muy importante es que dicho personaje es mitad pulpo, lo cual podría ser una alegoría referente a que los pulpos, según estudios de Eva van den Berg de National Geographic, poseen una especie de “tentáculo-pene”, lo cual afianzaría el hecho de que se basase su diseño en una *drag queen*.

Continuando con diseños de personajes antagonistas de *Disney*, tenemos a Hades de la película *Hércules* (1997). Comparándolo con la epítome de la masculinidad, Hércules, quien porta un cuerpo musculado, atlético acompañado de una enorme valentía, Hades es completamente su contraparte, etiquetándolo de poseer *queer coding*. Primeramente, al contrario al personaje protagónico, se trata de un personaje cobarde y débil, probablemente estando relacionado a la feminidad ya que a las mujeres en el contexto griego, se les excluía de los entrenamientos. Además, otra característica que le acompaña son sus manierismos a la hora de gesticular, cumpliendo es estereotipo de hombre afeminado al emplear sus muñecas flácidas melodramáticamente. Otro aspecto a destacar, es que durante el filme, se le observa beber un cóctel, siendo específicamente del tipo que se considera una bebida femenina (ya que como todo en la sociedad se le asocia un género) al ser de colores y afrutado (Kibbe, 2020).

Derivando un poco a la novela tratada en la parte artística de este trabajo de fin de grado, podríamos hablar de uno de los personajes principales que conforman la pareja de dicha historia. Hua Cheng, aunque no sea propiamente el villano en lo absoluto, desde el punto de vista del resto de personajes de la novela, podría considerarse un villano, ya que tiene una actitud maléfica. Poseyendo un aspecto casi demoníaco, temido por causar gran destrucción a su paso, es quien técnicamente, a ojos del resto, está llevando “por el mal camino” al protagonista.

El problema de que este tipo de diseños está mayormente reservado para el villano o villana de la trama, hace que el espectador, en este caso, en su mayoría niños cuando hablamos de las películas de *Disney*, tenga una visión respecto a la representación de la identidad de género y/o sexual ciertamente sesgada, ya que el mensaje que reciben es que deben ser como el héroe o princesa, cumpliendo con los estereotipos heteronormativos. Por otro lado, también puede perpetuar estereotipos negativos, asociando lo *queer* con lo villanesco y lo desviado, lo cual puede tener un impacto perjudicial en la percepción pública de las identidades *queer* (Vercelli, 2022, pp. 72).

Infancia LGBTIQ+

Todo comienza con el nacimiento del individuo, ya que desde ese mismo instante, con un mero vistazo a sus genitales, ya se les cataloga como niño o niña, bautizándole con un nombre de por vida, e inculcándole sin su consentimiento una religión a seguir. A las niñas se les marca desde el minuto uno perforándoles los lóbulos para colocarle un pequeño pendiente, dejando una cicatriz que les acompañará para siempre. Al niño desde temprana edad se le remarca cientos de veces en las reuniones familiares que debe ser un galán, preguntándole cuántas novias tiene. Las niñas deben ser señoritas desde el momento que puedan caminar, y los niños deben ser hombres fuertes que no lloran porque eso es para “maricas”. No se les da cabida a que disfruten plenamente su autodescubrimiento ante el mundo, como lienzos en blanco, siendo ellos mismos los artistas que los pintan. En absoluto, ellos desde que nacen se convierten en mandalas que deben ser coloreados sin salirse de la línea, porque de lo contrario, serán regañados.

Y para que este estado sea totalmente inamovible, características como el nombre y sexo quedan registrados en un trozo de plástico que determina la identidad de individuo ante la sociedad de manera legal. Dar nombre a un ser humano recién nacido es un proceso clínico (basado en el juicio de un médico) y administrativo, donde en notaría se oficializa el nombre. Es cierto que recientemente los procesos de cambio de nombre y sexo en el DNI se han agilizado, pero aun así todo esto termina siendo un mero papeleo, que en ocasiones ni siquiera sirve para legitimar ya que a ojos de la sociedad el individuo seguirá siendo exactamente igual al “yo” de cuando nació (Trujillo, 2005, p. 39).

Se necesita representación para aquellos niños que comienzan a descubrirse a sí mismos a temprana edad, ya que las identidades de género y la sexualidad no aparecen de la nada en la

Ilustrar lo censurado

adolescencia, sino que se desarrollan desde antes. Por ello, resulta necesario que haya referencias tanto para estos niños como para quienes estén identificados con la heteronormatividad, ya que así se conseguiría una aceptación y autoaceptación con mayor facilidad. Debido a ello, sería percibido con mayor normalidad, y no como algo extraño a sus vidas, principalmente porque sus primeros referentes respecto a ello son sus padres, normalmente siendo parte de una familia heteroparental. Esto también ayuda a las familias homoparentales, a que sus hijos y compañeros de clase comprendan que hay diversidad, y de esta manera, reduciendo los casos de *bullying*.

A diferencia de muchos otros grupos oprimidos, los homosexuales no constituyen un grupo cuya identidad esté definida por nacimiento. Mediante el proceso de “salir del armario”, una persona puede de hecho adquirir su identidad en cualquier momento de su vida. Una forma de proteger las credenciales y privilegios heterosexuales es rebajar en todo momento a las lesbianas y varones gay, abrir una sima tan amplia como sea posible entre «nosotros» y «ellos» (Smith, 2005, p. 63).

La cantidad de adolescentes que son echados de casa en el momento en que alguno de sus progenitores descubre su identidad como homosexual, es tan amplia que muchos no se atreven a “salir del armario”. Este miedo es totalmente real, ya que estos no viven en una burbuja, sino que tienen la capacidad de leer el ambiente, aprendiendo a reír bromas homofóbicas y/o machistas, escuchando los discursos de odio generados en la cena de Navidad, evento donde se reúne la familia, porque un familiar del colectivo LGBTIQ+ de un conocido acababa de mostrarse al mundo tal y como es.

Ilustrar lo censurado

Sin ir más lejos, fuera de sus casas no es que estén a salvo. Uno pensaría que en la generación actual no existiría la homofobia, ya que en teoría estamos en tiempos modernos, no obstante, por desgracia no es así. Esto se debe a que aunque sea una nueva generación, las conductas se ven, se aprenden y se imitan. Por ello, este comportamiento se refleja en las aulas de las escuelas e institutos, perjudicando al ambiente en general, ya que quienes “no vienen aprendidos de casa” y quienes forman parte del colectivo sufren las consecuencias. Si se acostumbran a ver insultos LGBTIQ+fóbicos en las paredes o siendo gritados en el patio, a presenciar despidos improcedentes de profesores bajo el motivo de su homosexualidad, es natural que muchos de estos jóvenes por imitación se conviertan en discriminadores y quienes se sientan aludidos, que sientan que son defectuosos. Es de suma importancia insistir con la realización de talleres sobre la sexualidad e identidad de género, para que finalmente llegue el día en que deje de existir la homofobia y la transfobia (Smith, 2005, pp. 64-65).

Tiene parte de la responsabilidad lo naturalizado que tenemos ver en programas familiares chistes LGBTIQ+fóbicos, así que por el contrario, para contrarrestar esto, se necesita justo lo contrario. Se necesita representación del colectivo en contenido dirigido a un público joven e infantil. Un ejemplo de esto son películas como *Nimona* (2023) o *Lightyear* (2022), las cuales fueron lo suficientemente bien realizadas, que hasta el público conservador se sintió ofendido con lo clara y directa que fue su representación.

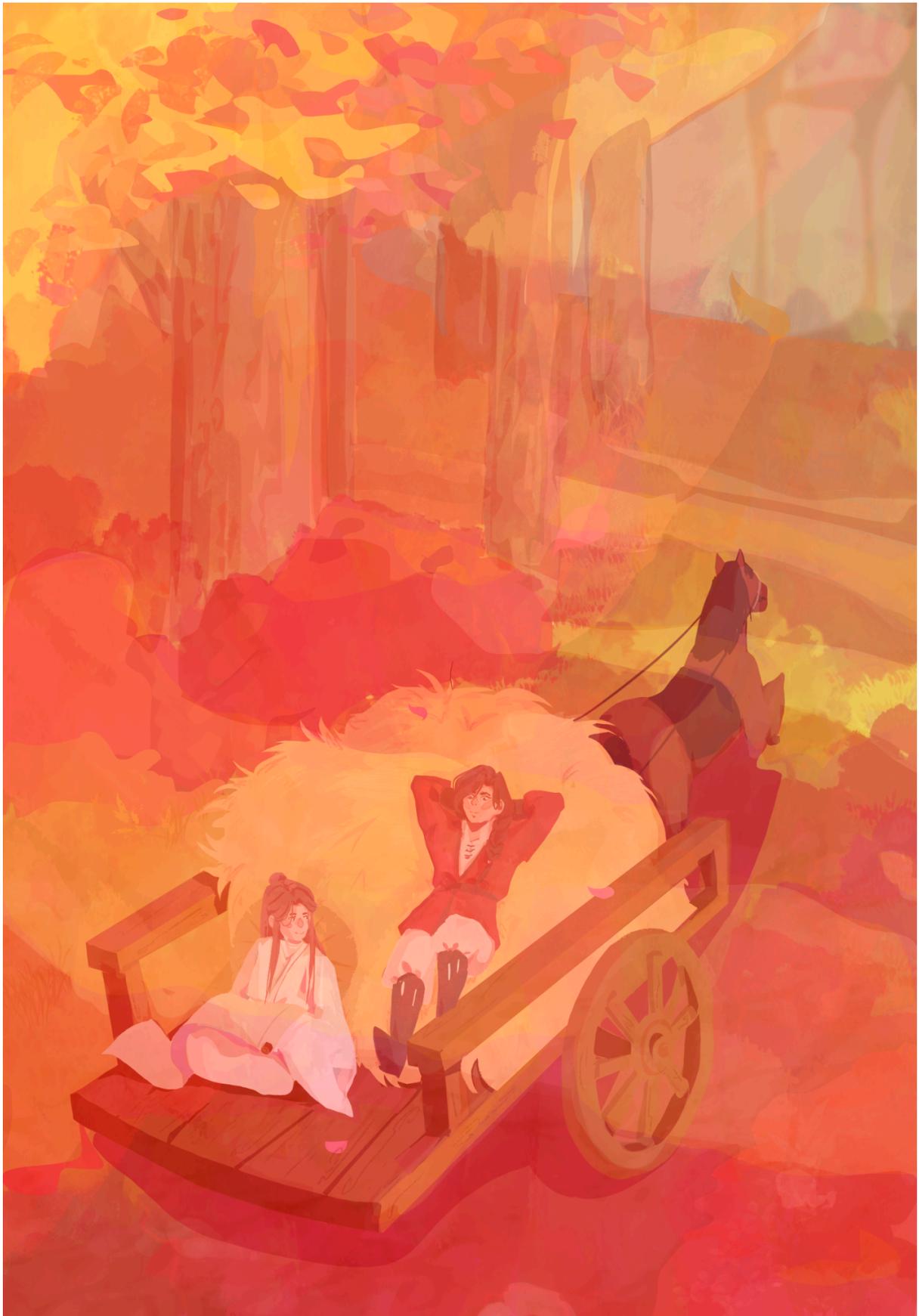
Por otro lado, las infancias intersexuales también deben ser abordadas, ya que a veces se olvida de la existencia de estos individuos, ya que a ojos de la sociedad, no difieren externamente de alguien que no lo sea. La identidad como intersexual, es una condición biológica, que en ocasiones, suele ser escondida hasta de la misma persona, sometiendo a una cirugía temprana, ocultando todo su pasado, solo porque sus progenitores buscan la

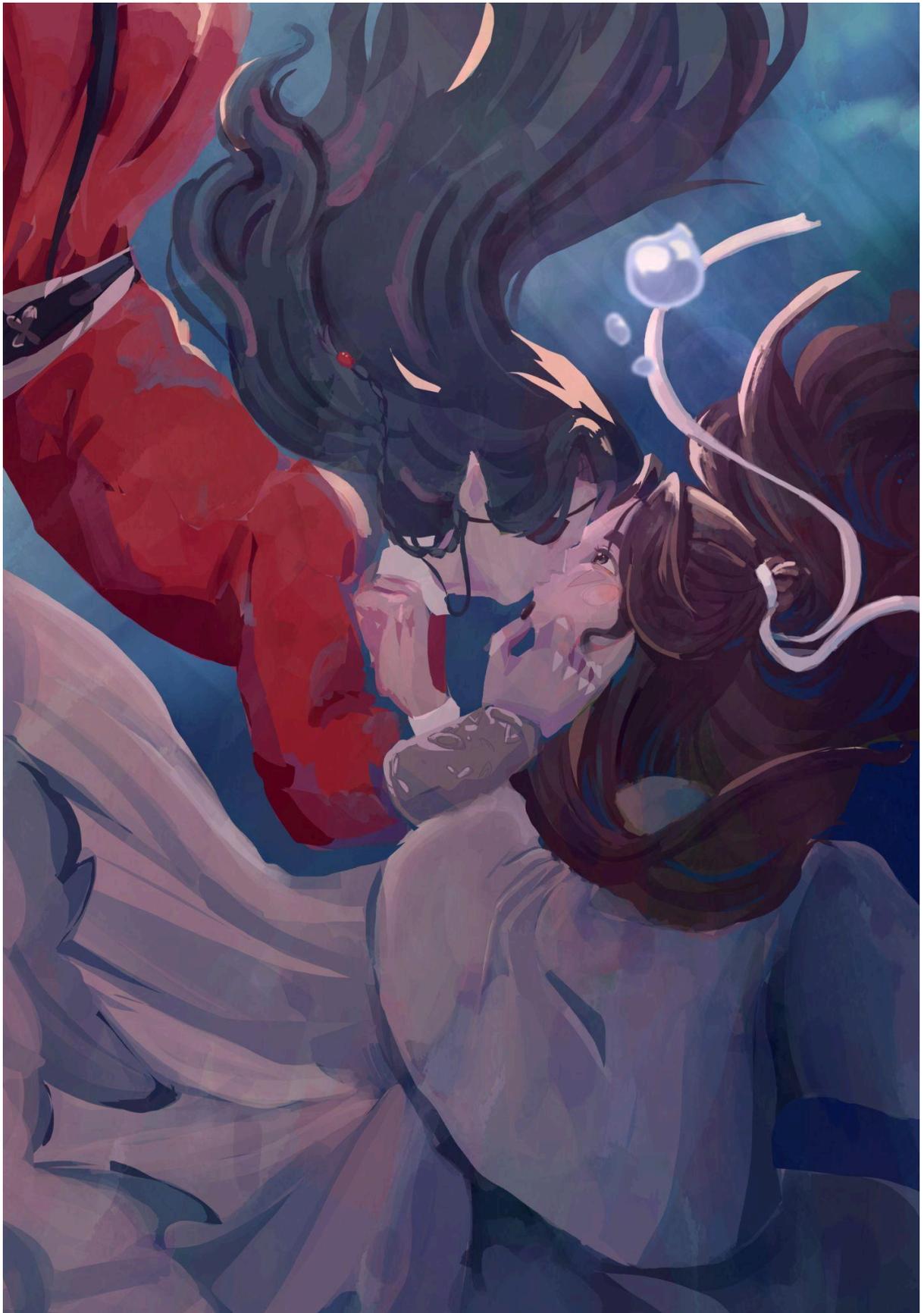
Ilustrar lo censurado

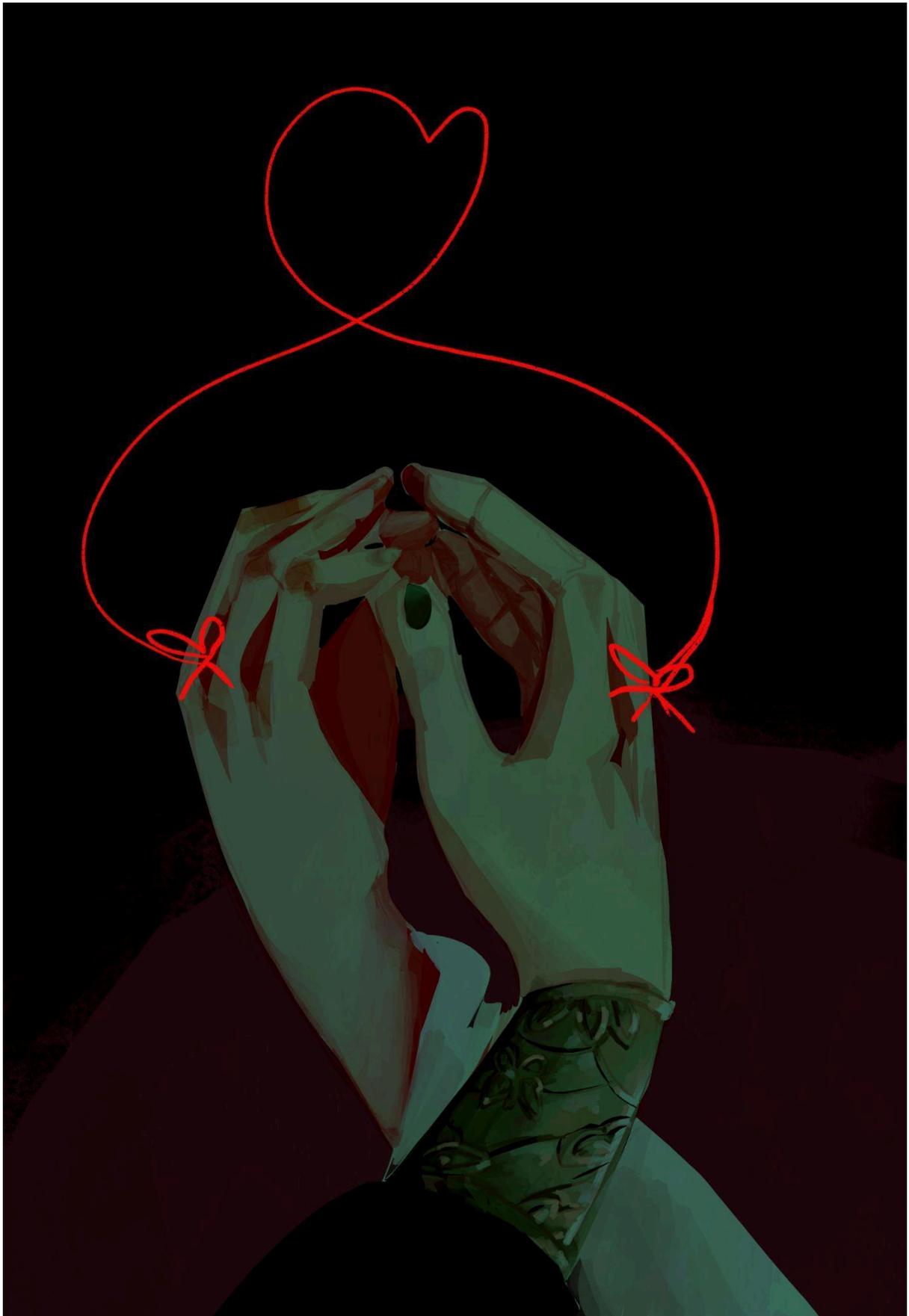
“normalidad” (Chase, 2005). Contrariamente las personas transexuales, al tener su transición a partir de cierta edad mediante el autodescubrimiento de su identidad, deben “salir del armario” para que el mundo sepa realmente quiénes son. Muchos creen que esto solo sucede en la adolescencia o en plena adultez, pero no es así.

Propuesta creativa

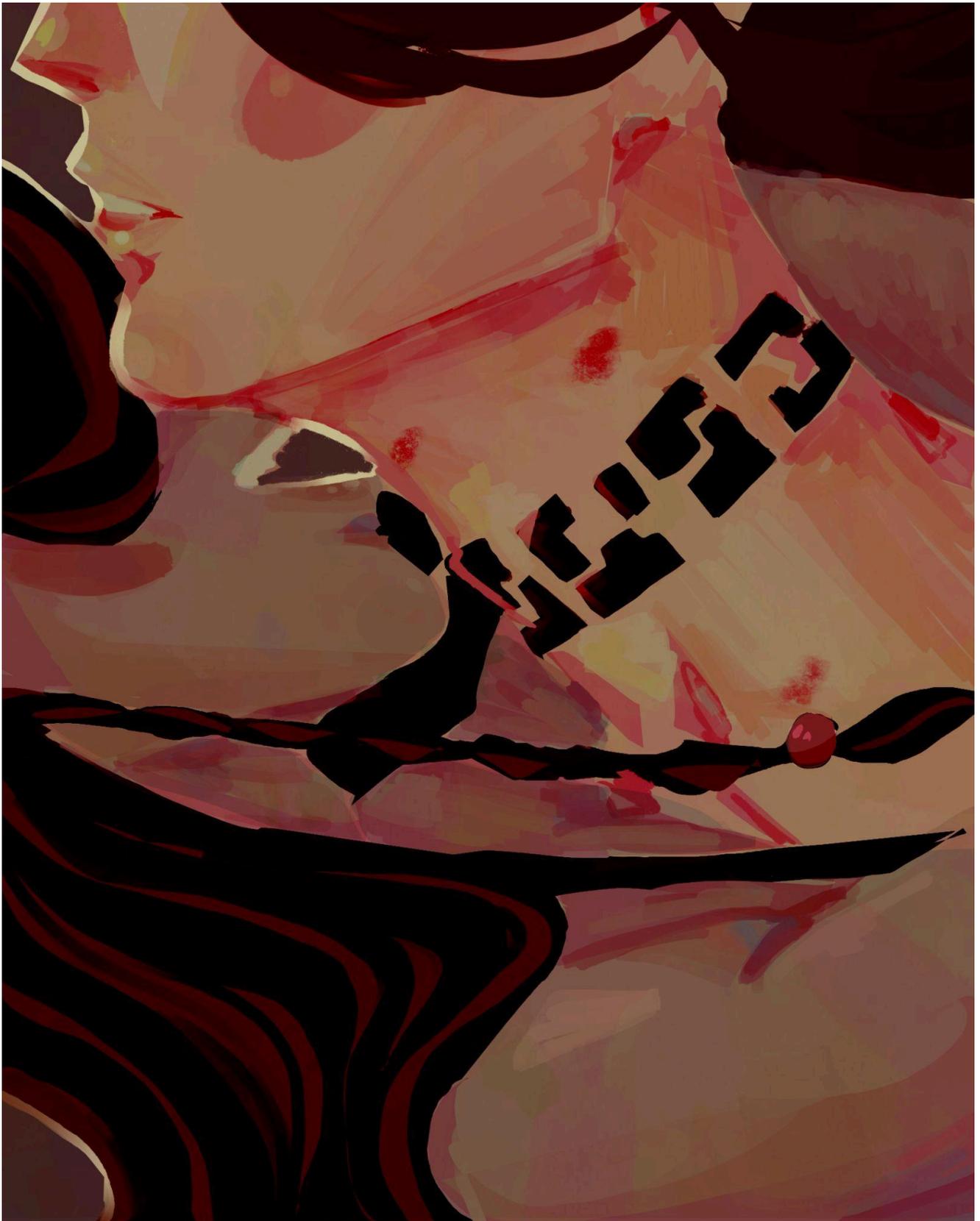


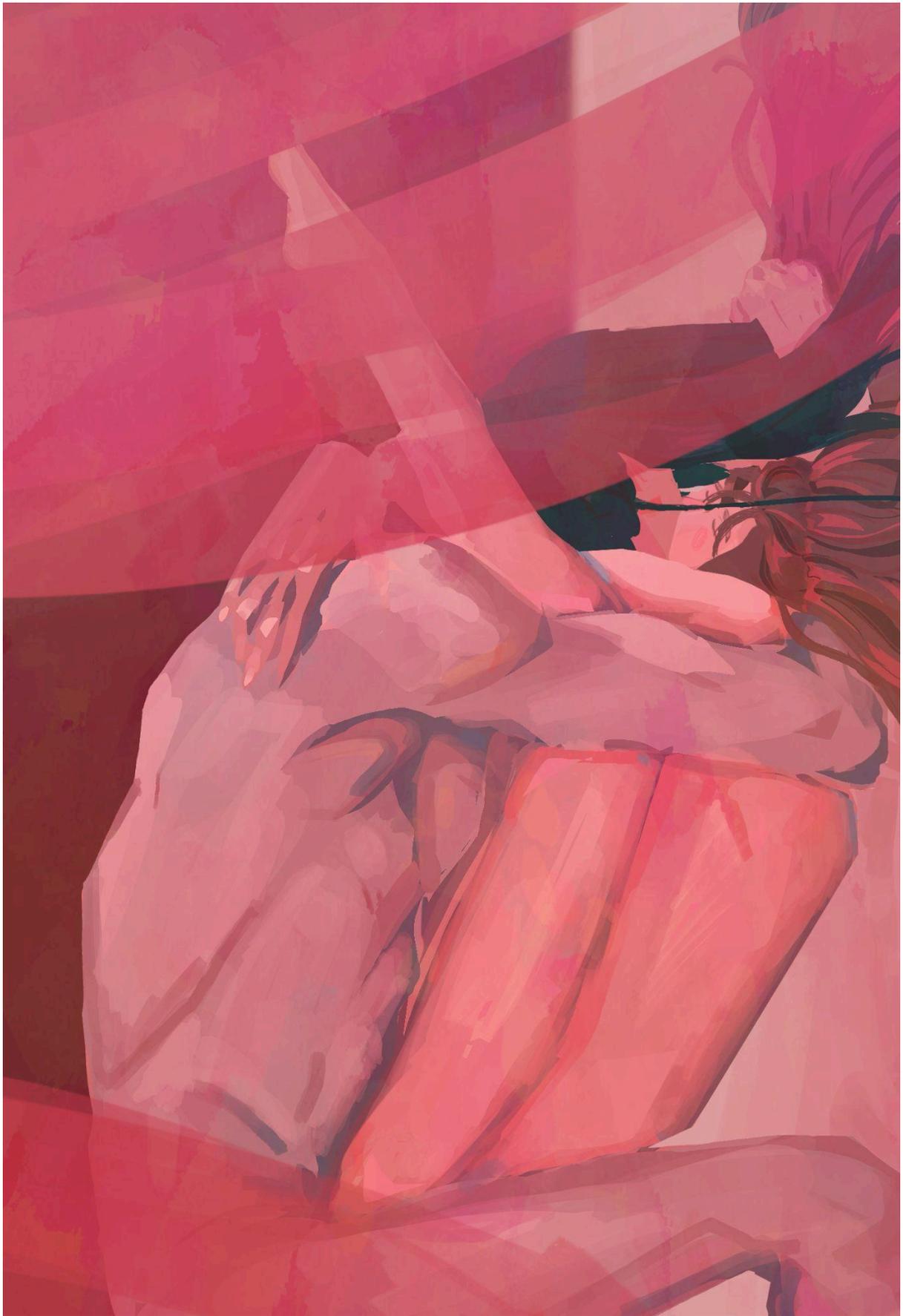


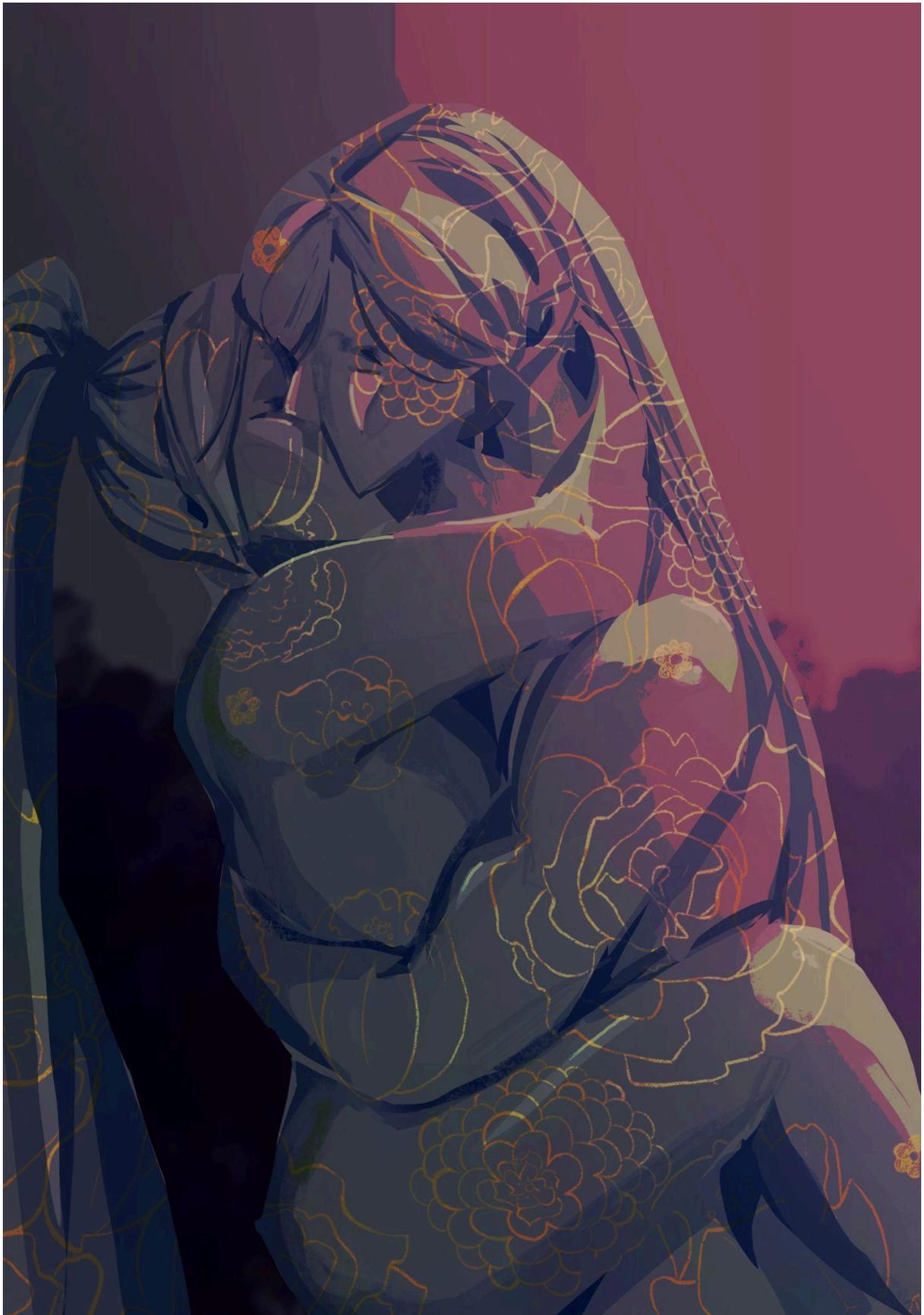


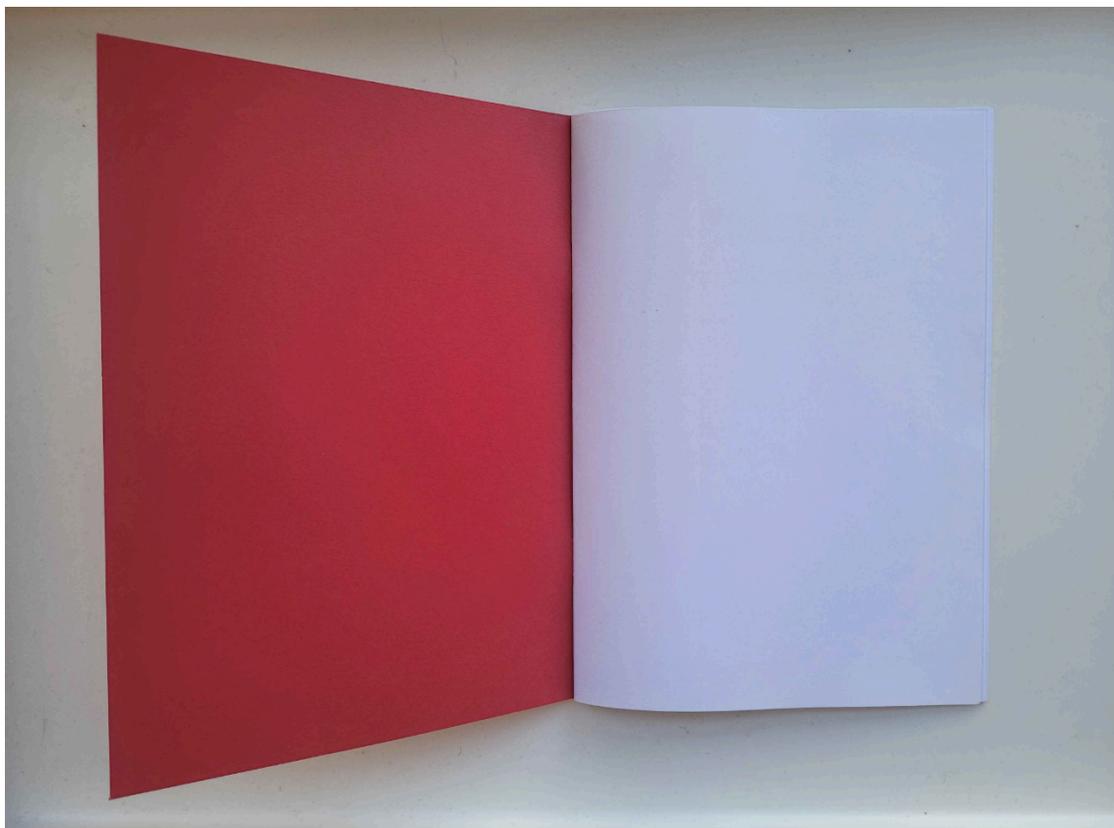
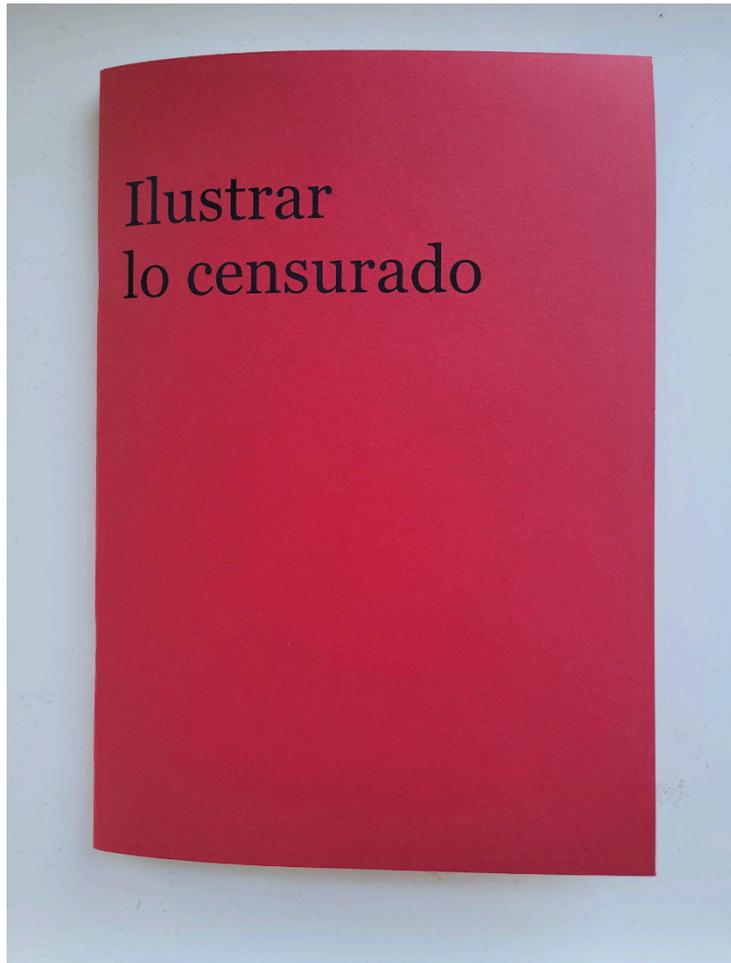


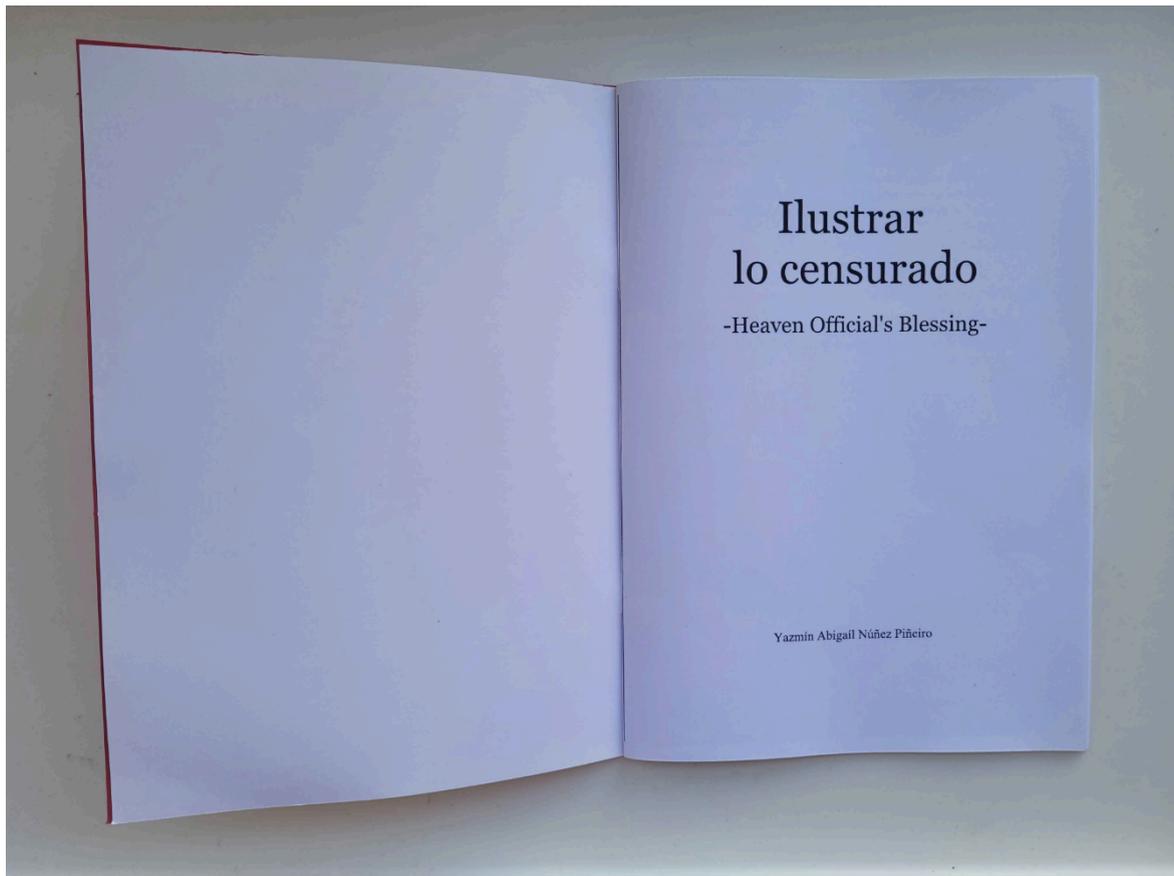












Xie Lian put down his scroll. "Then, my friend, you know about gods, but do you know about ghosts too?"

"Which ghost?" the youth asked.

Xie Lian replied, "Crimson Rain Sought Flower, Hua Cheng." The youth chuckled and finally sat up when he heard that name. He turned around, and Xie Lian's eyes suddenly lit up.

The youth was about sixteen or seventeen years old. His tunic was redder than maple leaves, and his skin was white like snow. With eyes as bright as stars, he looked askance at him with a smile. He was exceptionally handsome, but there was an inexplicable hint of wildness in his looks. His hair was tied in a loose ponytail, crooked and carefree.

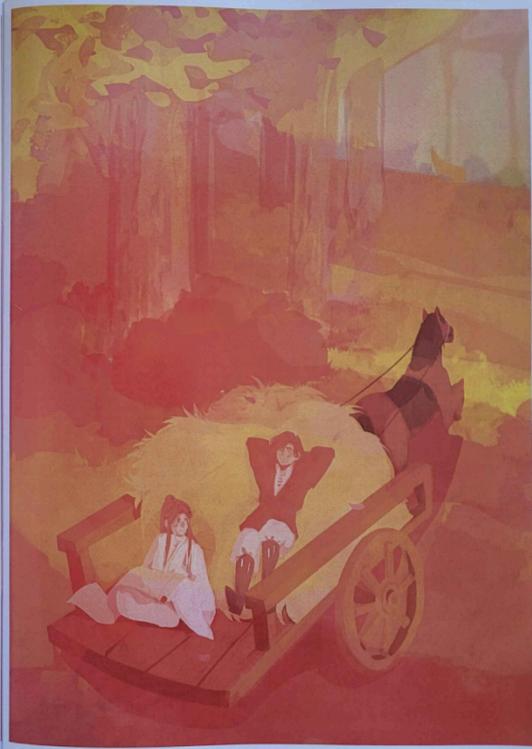
The cart was driving through the forest of flaming red maples, where maple leaves danced their way to the ground. A leaf playfully landed on the shoulder of the youth, and he blew it off softly, then looked up at Xie Lian, speaking with a shadow of a smile.

"What do you want to know? Ask away."

He looked teasing, yet somehow possessed the perfect composure of omniscience. Though he sounded youthful, his voice was deeper than was typical for his age and was pleasant to the ears.

Sitting upright on the cart, Xie Lian watched him thoughtfully for a moment, then said, "Crimson Rain Sought Flower' evokes quite the imagery. Do you know where it came from, my friend?"

(Tomo 1, p. 172)



However, his leap into the water had only been meant to give himself some time to think. It didn't take long for Xie Lian to come up with a counterattack.

So what if I swallow it? I'll just swallow Fangxin right after.

He'd learned that trick when performing on the streets. Although it might hurt, whatever—as long as the child spirit could be captured.

With this mind thus made up, Xie Lian released his arms and started swimming upward. But the muffled sound of sloshing came from above, and suddenly crimson red flooded his vision, water a vast expanse of burning vivid.

A tangle of winding, raven-black locks obscured his sight, though nothing could be seen through the splashing water and schools of air bubbles. Xie Lian blinked, trying desperately to bat away the thousands upon millions of lingering crystalline bubbles. Then he found himself caught by a pair of strong arms. One hand circled his waist, and the other grasped his chin.

In the next second, something cold and soft covered his lips.

IN THAT INSTANT, Xie Lian's eyes bulged.

Never in his life had anyone treated him like this.

The moment he realized it was Hua Cheng, he stopped struggling. Innumerable random thoughts popped into his mind, all inappropriate for the time and place, such as: *So it was Hua Cheng! No wonder he's cold. Ghosts don't need to breathe, but he can still transfer air to me?! Don't ghosts sink in the water?*

(Tomo 3, p. 303-305)



"No need," Xie Lian said. "We only need to sit and wait. No, just lie down and wait. Because Hua Cheng and I are joined by a red string—"

Before he even finished his sentence, he could see Feng Xin and Mu Qing's faces twitching like worms had crawled into their ears.

"—What's with that look?" Xie Lian asked. "Don't misunderstand, stand. I'm not talking about some frivolous notion about the 'red string of fate. It's a spiritual device! Just a spiritual device."

Only then did they stop twitching.

"Oh, I see," Feng Xin replied.

Mu Qing was doubtful. "What kind of spiritual device? What does it do?"

"It's quite useful," Xie Lian said. "It's a red string tied on both our hands that invisibly connects the two of us, and one can use it to find the other. It will never break as long as one of us is still breathing—"

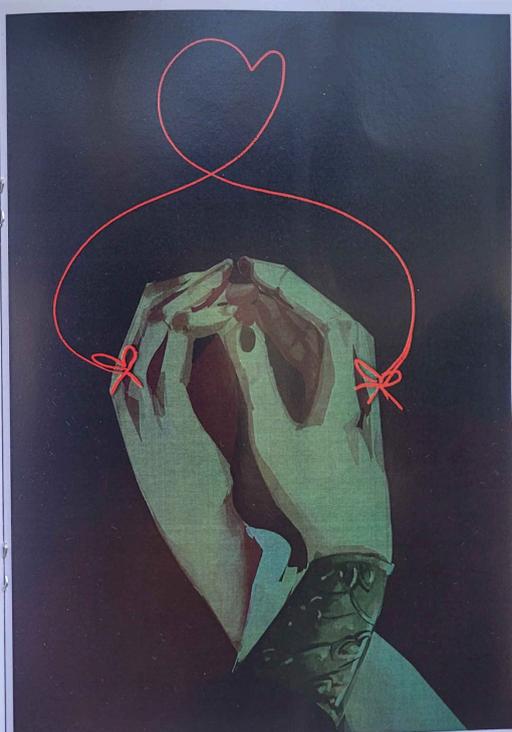
The others couldn't listen anymore and cut him off.

"How is that any different from a red string of fate?! It's exactly the same thing!"

Xie Lian was taken aback. "No, I don't think so... It's different!" "And just how is it different? It's exactly the same thing, all right?!" Mu Qing exclaimed.

Xie Lian pondered the matter only to discover that it was true! The more he thought about it, the more he realized that the intent and function of this spiritual device really was quite similar to a red string of fate

(Tomo 6, p 37-38)



Yet his eye didn't remain closed for long—soon it snapped open once more as a pair of arms suddenly circled him from behind and caught him in a forceful embrace.

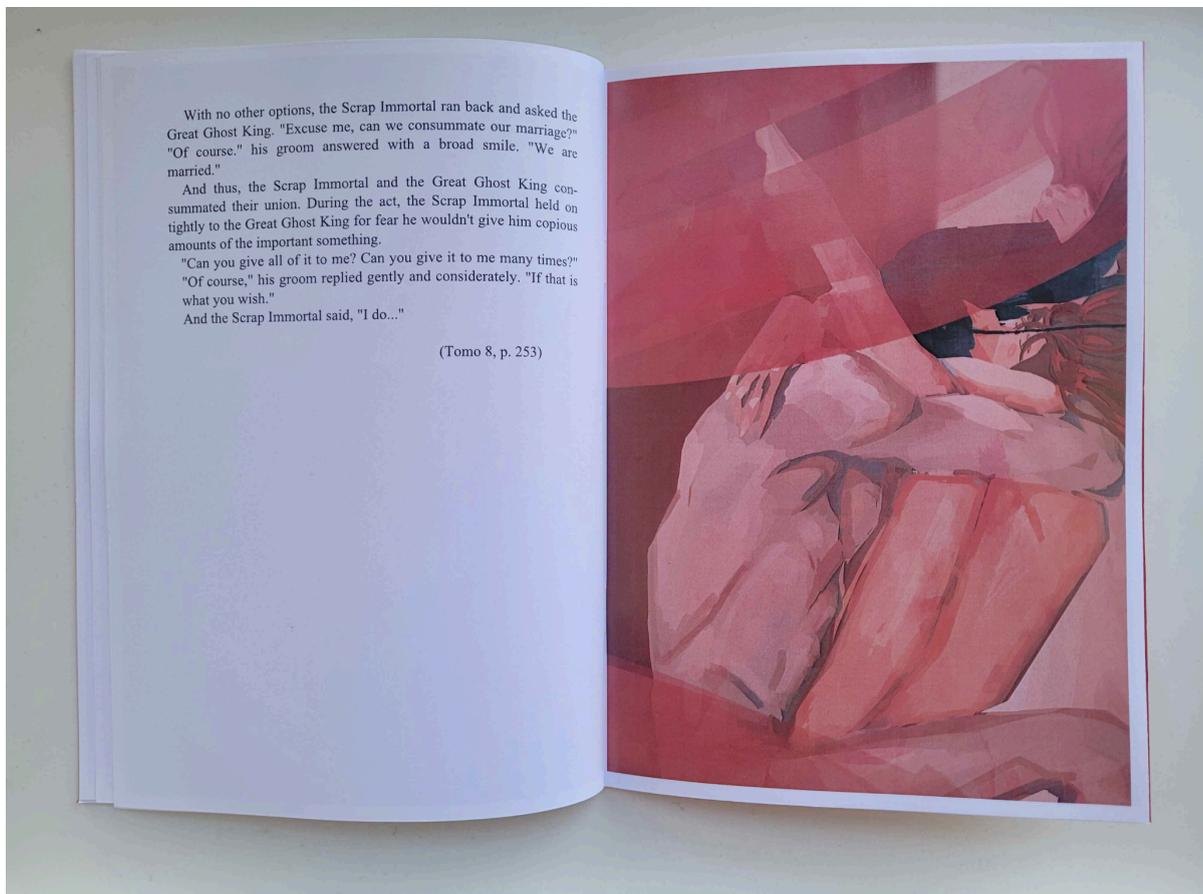
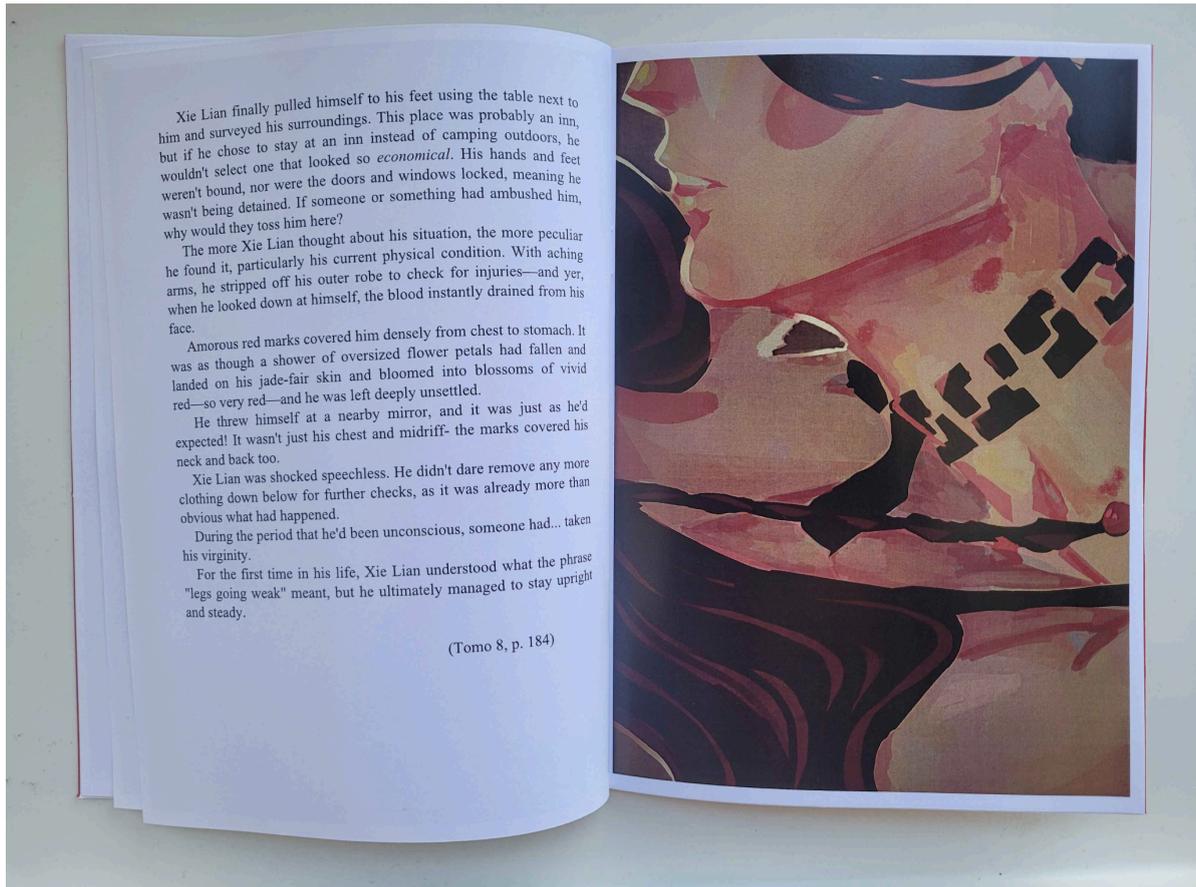
Xie Lian buried his face in Hua Cheng's back, but he didn't speak either. Though nothing was said, it was enough.

It was a long time before Xie Lian felt the man he was hugging turn around. Hua Cheng fervently returned the embrace, engulfing Xie Lian in his arms.

From above his head, Xie Lian heard Hua Cheng's staggering response. "Your Highness... You really will...be the death of me"

(Tomo 6, p.79)





Two hours later, the two statues finally exhausted all the spiritual power they had taken from Xie Lian and Hua Cheng.

Xie Lian put his hand over his face the moment he went inside the rockery for a look. While Hua Cheng took care of the statues, Xie Lian went out wordlessly to stop Feng Xin and Mu Qing, who both wanted to see for themselves.

"You two don't want to see it," he said with the utmost sincerity. Feng Xin wasn't a curious person, so he wisely retreated the instant he got a bad feeling. Mu Qing, however, couldn't let it go. He flung his sleeves wildly and mumbled equally crazily, his face as dark as a pan's bottom.

"I can't believe this...I *cannot* believe this! Not only that a thing like this could happen in the first place—it just had to happen in *my* palace!"

To be honest, Xie Lian himself couldn't believe that he'd been the cause of such a funny, *mortifying* accident—he honestly didn't know whether or not he should feel embarrassed about all this.

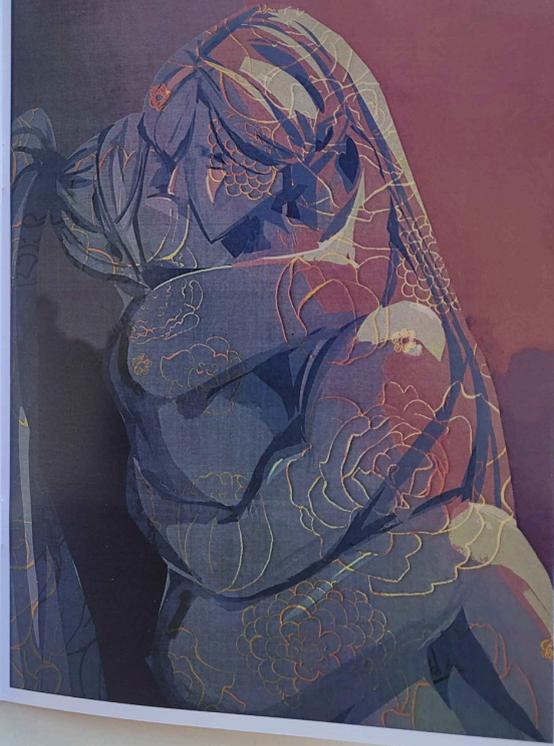
He turned his head to look at the two statues—no, they should now be called one statue—and asked, "Will they stay like that?"

"Yeah, let them," Hua Cheng said. "It's not like they can be separated now."

Xie Lian covered his face.

What heavenly official had statues in a pose like that?! It'd be a disaster if anyone saw! It was too indecent—and absolutely outrageous!

(Tomo 8, p. 276)



Ilustrar lo censurado

Para esta propuesta artística, se tiene en cuenta una serie de razones que amerita ser realizada. El arte desde tiempos inmemoriales ha ilustrado diferentes escenas, incluso desde un punto de vista clásico, como principal ejemplo siendo las innumerables obras pictóricas que representan pasajes de la biblia. Por ello, la ilustración en sí misma es una herramienta complementaria a la hora de exponer un escenario, personajes o cuentos. De esta manera, podemos ver con mayor claridad como lectores la imagen que quiere transmitir el texto a través de la interpretación del artista. Por ello, se optó por escoger escenas de la novela *Heaven Official's Blessing*, de la autora Mo Xiang Tong Xiu, cuya obra sufrió de limitaciones, ya que debía autocensurarse para poder publicarla debido a las fuertes restricciones impuestas por la ley. De todos modos, la autora incluyó escenas con un claro subtexto sexual, no obstante, esto produjo que muchos lectores pasaran por alto completamente dichas escenas. A raíz de esto, ese público que no se valió de su comprensión lectora para entender lo descrito, enaltecía la obra proclamando que la historia carecía de homoerotismo, siendo algo mucho más moralmente correcto, y por ende destacable. Obviamente esta opinión se volvió enseguida de carácter controversial, surgiendo discusiones y debates sobre esto, ya que al contrario de los que pensaban esto, sí había un ligero contenido sexual. Con esto en mente, se planteó una serie de imágenes que mantuvieran un equilibrio entre lo sexual y lo que no, debido a que no se busca caer en la sexualación desmedida.

Conclusiones

En conclusión, la representación del colectivo LGBTIQ+ es fundamental para su inclusión y aceptación en la sociedad. A lo largo de este trabajo de fin de grado, se ha evidenciado que la censura y las restricciones impuestas a este colectivo dificultan significativamente su capacidad para expresar y comunicar sus experiencias y necesidades. La falta de personajes LGBTIQ+ en la ficción y la literatura, particularmente aquellos con los que los individuos pueden identificarse durante su crecimiento y en la adultez, refuerza la percepción de que no cumplen con los estándares sociales y, en consecuencia, no merecen existir tal y como son.

El impacto de esta escasez de representación es profundo. Al no ver reflejadas sus identidades y experiencias en los medios de comunicación y la cultura popular, las personas LGBTIQ+ reciben el mensaje implícito de que sus vidas y realidades no son dignas de ser contadas ni celebradas. Esto puede llevar a una serie de problemas psicológicos y emocionales, incluyendo sentimientos de aislamiento, baja autoestima y, en casos extremos, problemas de salud mental como la depresión y la ansiedad.

Además, la falta de representación limita la capacidad del público en general para comprender y empatizar con las experiencias del colectivo LGBTIQ+. La visibilidad en los medios y la literatura no solo valida las experiencias de las personas LGBTIQ+, sino que también educa a la sociedad en su conjunto, promoviendo una mayor comprensión y aceptación. La presencia de personajes y narrativas LGBTIQ+ en la cultura popular puede desafiar los estereotipos y prejuicios, y ayudar a dismantelar la discriminación y el estigma.

Ilustrar lo censurado

Por otro lado, un incremento en la representación equitativa de personajes y narrativas LGBTIQ+ en la gran pantalla, en la literatura y en otros medios de comunicación contribuiría significativamente a su visibilidad y a la normalización de sus identidades. Esto no solo ofrecería modelos positivos con los que los jóvenes y adultos LGBTIQ+ pueden identificarse, sino que también enviaría un mensaje poderoso de inclusión y aceptación. Ver sus historias reflejadas en la cultura popular puede proporcionarles un sentido de pertenencia y validación, esenciales para su desarrollo personal y emocional.

Bibliografía

Agencias. «*Cierra conocida organización LGTB de Pekín por razones “de fuerza mayor”*». *La Vanguardia*, 16 de mayo de 2023.

<https://www.lavanguardia.com/vida/20230516/8969660/cierra-conocida-organizacion-lgtb-pekín-razones-fuerza-mayor.html>.

Ahmed, S. (2019) *La promesa de la felicidad: Una crítica cultural al imperativo de la alegría*. Caja Negra.

Asuka, M. (2022). *Gender X. Seven Seas*.

Anderson, K. J. (2013). *Seeing Green: Willow and Tara Forever*. En J.K. Stuller, Fan Phenomena *Buffy the Vampire Slayer* (pp. 102-111). Bristol: Intellect Books.

Ang, L. (2005). *Brokeback Mountain*. River Road Entertainment.

Baudinette, T. (2017). Japanese gay men's attitudes towards 'gay manga' and the problem of genre. *East Asian Journal of Popular Culture*, 3(1), 59–72.

https://doi.org/10.1386/eapc.3.1.59_1

Brennan, J. (2016). Queerbaiting: The 'playful' possibilities of homoeroticism.

International journal of cultural studies. Recuperado de

<https://doi.org/10.1177/1367877916631050>

Bristow, Michael «*BBC News - China Defends Internet Censorship*». BBC, 8 de junio de 2010. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/8727647.stm>.

Bruno, N., Quane, T. (2023). *Nimona*. Annapurna Animation; Annapurna Pictures; Blue Sky Studios Double Negative; 20th Century Animation.

Bourdieu, P. (2000), *La dominación masculina*, Barcelona, Anagrama.

Butler, Judith, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, Nueva York, Routledge, 1990.

Cheritz. (2016). *Mystic Messenger*.

DJUN. (2019). *Here U Are*. Ningbo Publishing House; First Edition.

García, M. (2021, December 17). *La violencia heterosexualizante*.

<https://ojs.unlpam.edu.ar/index.php/aljaba/article/view/6105>

Soler-Quílez, G. (2015). *La representación de la diversidad afectivo-sexual en el cómic, algunos materiales para trabajar en el aula*.

Roquer, Roberto H «*El Wuxia y el Xianxia: la épica del gigante asiático - Revista Cintilatio*». *Revista Cintilatio*, 1 de mayo de 2021.

<https://cintilatio.com/el-wuxia-y-el-xianxia/>.

Ryousuke, N; Yoshi, T. (2022) *Until I Meet My Husband* (Manga). *SevenSeas*.

Corroto, P. (2022, April 21). Paul B. Preciado: Hay que abolir la inscripción del sexo en todas las gestiones administrativas. *elconfidencial.com*.

https://www.elconfidencial.com/cultura/2022-04-21/paul-b-preciado-filosofia-entrevista_3411430/

Dahlan, H. A. (2022). The Publishing and Distribution System of Japanese Manga and Doujinshi. *Publishing Research Quarterly*, 38(4), 653–664.

<https://doi.org/10.1007/s12109-022-09919-9>

England, D., Descartes, L. & Collier-Meek, M. (2011). Gender Role Portrayal and the Disney Princesses [La Representación de los Roles de Género y las Princesas de Disney]. *Sex Roles*, 64(8), 555-567.

García Calderón, G. I. (2020). Miradas sobre lo “*queer*”: cine y representación. *La ventana. Revista de estudios de género*, 6(51), 53-86.

Pérez Fernández (2009). Psiquiatría y censura en el cómic estadounidense. Fredric Wertham y la seducción del inocente. *Revista de Historia de la psicología*, 30(2/3): 301-310.

«*Llega el fenómeno Danmei - norma editorial*». Norma Editorial, 30 de agosto de 2023. <https://www.normaeditorial.com/noticia/llega-el-fenomeno-danmei>.

Sanguino, J. (2017, julio, 6). De héroe de guerra a liberador de la imagen del hombre gay: así vivió Tom of Finland. Vanity Fair.

<https://www.revistavanityfair.es/cultura/entretenimiento/articulos/tom-of-finland-biopic-eliad-cohen-imagen-hombre-gay/24941>

Shigeru, M. (1988) Nintendo R&D4, Super Mario Bros 2. Nintendo.

Tan, J. (2014) Tamen Di Gushi. Zhejiang People's Fine Arts Publishing House.

The evolution of “Boys’ love” culture: Can BL spark social change? (2020, septiembre 24). nippon.com. <https://www.nippon.com/en/in-depth/d00607/>

Maxis. (2000) The Sims. Electronic Arts.

Maxis. (2010) The Sims III. Electronic Arts.

Ospina Álvarez, J. S. (2010). Del homoerotismo del arte antiguo al movimiento queer de los nuevos medios, ambientes virtuales y videojuegos.

Oliva, J. M. (2008). Miradas transversales de la fotografía de desnudo masculino a la antigüedad clásica. In Congreso Internacional "Imágenes". La Antigüedad en las Artes escénicas y visuales: Universidad de La Rioja, Logroño. 22-24 de octubre de 2007 (pp. 415-424). Universidad de La Rioja.

Público. (2023, septiembre 27). Vox retira los libros LGTBI+ del área infantil de la biblioteca municipal de Burriana. Público.

<https://www.publico.es/politica/vox-retira-libros-lgtbi-del-area-infantil-biblioteca-municipal-burriana.html#:~:text=La%20censura%20cultural%20de%20Vox,juvenil%20de%20la%20biblioteca%20municipal>.

Producer, H. S. W., & Producer, H. S. W. (2024, April 19). Where we are on TV Report 2022 – 2023. GLAAD | GLAAD Rewrites the Script for LGBTQ Acceptance.

<https://glaad.org/whereweareontv22/#:~:text=On%20primetime%20scripted%20cable%2C%20GLAAD,from%20the%20previous%20year's%20total>.

Pugh, S (2005): The democratic genre. Fan fiction in a literary context. Glasgow, Seren.

Luna, J. A., Marcos, M. Z., & Cabrera, E. (2021, octubre, 29). Cuáles son y de qué tratan los 30 libros LGTBI retirados de las escuelas en Castellón. ElDiario.es.

https://www.eldiario.es/cultura/libros/son-tratan-30-libros-lgtbi-retirados-escuelas-castellon_1_8419572.html

Martínez, C. B., Dauder, S. G., & Bachiller, C. R. (2005). El eje del mal es heterosexual : figuraciones, movimientos y prácticas feministas “*queer*.”

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=8451>

Maddy Makes Games. (2018). Celeste.

McLane, A. (2022). *Lightyear*. Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios.

McLelland, M., Nagaike, K., Sukanuma, K., & Welker, J. (2015). *Boys Love Manga and Beyond: History, Culture, and Community in Japan*. University Press of Mississippi. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt13x1spg>

McLelland, M. J. (2000). *Male Homosexuality in Modern Japan Cultural Myths and Social Realities*. Curzon Press.

Mo Xiang Tong Xiu (2015) *Mo Dao Zu Shi*. Jinjiang Wenxue Cheng

Mo Xiang Tong Xiu (2017) *Heaven Official's Blessing*. Jinjiang Wenxue Cheng.

Nagata, K. *My Lesbian Experience With Loneliness* Tapa blanda (2017, junio 6)

Jean-Marc, V. (2013) *Dallas Buyers Club*. Truth Entertainment; Voltage Pictures.

John, W. (1972) *Pink Flamingos*. Dreamland.

Keiko, T. (1976) *Kaze to Ki no Uta*. Shogakukan.

Kinsella S. Japanese subculture in the 1990s: Otaku and the amateur manga movement. *J Jpn Stud.* (1998, Febrero 24). <https://doi.org/10.2307/133236>

Luca, G.(2017). Call me by your name. Frenesy Film Company; La Cinéfacture; RT Features; M.Y.R.A. Entertainment; Water's End Productions.

Vargas-Iglesias, J. J. (2021). Historias sobre chicos gays escritas por y para mujeres: La representación del colectivo LGBT en la cultura audiovisual japonesa. idUS - Depósito De Investigación Universidad De Sevilla.

<https://idus.us.es/handle/11441/131973>

Ventura, R., Guerrero-Pico, M., & Establés, M. J. (2019). Ciberactivismo fan lesbiano: acciones de protesta no violenta frente a las representaciones heteronormativas de personajes LGBTQ en televisión (Lesbian fan cyberactivism: nonviolent protest actions against heteronormative representations of LGBTQ characters on television). Comunicación para el cambio social: propuestas para la acción, 137-157.

Vercelli, A. C. (2022). La codificación queer en villanos/as de Disney y su impacto en la formación de opiniones sobre la identidad sexual (Doctoral dissertation, Universidad de Belgrano-Facultad de Humanidades-Licenciatura en Psicología)

Whedon, J., Greenwalt, D., Noxon, M., Kuzui, F. R., Kuzui, K. (1997).Buffy, cazavampiros. Mutant Enemy Productions, Sandollar Television, Kuzui Enterprises, 20th Century Fox Television

Zhao, Q. (2019) The Untamed. Tencent Penguin Pictures, New Style Media.

Figura 1 recuperada de:

<<https://lacienciadivulgativa.blogspot.com/2012/05/los-retratos-humanos-paleoliticos-de-la.html>>

Figura 2 recuperada de:

<<https://arte2torrente.wordpress.com/portfolio/77-copa-warren>>

Figura 3 recuperada de:

<[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Gustave_Courbet_-_Le_Sommeil_\(1866\),_Paris,_Petit_Palais.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Gustave_Courbet_-_Le_Sommeil_(1866),_Paris,_Petit_Palais.jpg)>

Figura 4 recuperada de:

<[https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:%C3%89douard-Henri_Avril_\(18\)_Hadrian_and_Antinous_in_Egypt.jpg](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:%C3%89douard-Henri_Avril_(18)_Hadrian_and_Antinous_in_Egypt.jpg)>