



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“ILUSTRACIÓN ERÓTICA
PARA EL CUENTO PÚRPURA”**

TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LIC. EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
ALINE GRISEL FLORES PÉREZ

DIRECTOR DE TESINA:
LIC. BOGART ARTURO OLVERA MARTÍNEZ

MÉXICO, D.F., 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS.

“Ilustración Erótica para el cuento Púrpura”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

Aline Grisel Flores Pérez

Director De Tesina: Lic. Bogart Arturo Olvera Martínez

México, D.F., 2008

AGRADECIMIENTOS

A mi familia con quienes no tengo palabras, el reconocer que mi mayor deuda es con ellos, por darme su aliento y comprensión durante todo el tiempo que dediqué a mis estudios y a esta tesina.

A todos los que me apoyaron y confiaron en mí.

*Gracias por estar siempre ahí,
cuando más los necesito.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1. COMUNICACIÓN VISUAL E ILUSTRACIÓN

1.1. El mensaje visual

1.2. Percepción e Imagen

1.2.1. Icono e Iconicidad

1.3. Elementos Compositivos

1.4. Ilustración

1.4.1. ¿Qué es la ilustración?

1.4.2. Clasificación

1.4.2.1. Características

1.4.2.2. Función

1.4.2.3. Ilustración Editorial

1.4.2.4. Técnicas de Ilustración

2. EROTISMO E ILUSTRACIÓN

2.1. Erotismo

2.2. Literatura Erótica

2.3. Breves antecedentes de la ilustración erótica

2.4. Ilustración erótica

3. DESARROLLO DE PROYECTO

3.1. Método

3.2. Propuesta

3.2.1 Fase analítica

3.2.1.1. Acerca del autor

3.2.1.2. Cuento

3.2.2. Fase creativa

3.2.2.1. Síntesis del cuento

3.2.2.2. Proceso de desarrollo

3.2.2.3. Lluvia de ideas

3.2.2.4. Elección de la técnica

3.2.3 Fase ejecutiva

Conclusiones

Bibliografía

INTRODUCCIÓN

Ilustración erótica para el cuento “Púrpura” del escritor Fernando Mino Gracia

En la actualidad existen diferentes medios de comunicación, así como un gran desarrollo en la elaboración de imágenes, si es bien habido que la ilustración en la actualidad es parte importante de este gran desafío de evolución. La ilustración se convierte en parte esencial de la comunicación gráfica en cualquiera de sus formas.

La ilustración como lenguaje visual está provisto de ciertos códigos que nos permiten mantener una relación más cercana con nuestro entorno. Y en la búsqueda de expresar una sensación, deseo o sentimiento en el que las palabras ya no son suficientes, la imagen surge como una alternativa de comunicación, y es la Ilustración la que nos proporciona la solución para crear y realizar imágenes (ilustración).

Hablar de ilustración erótica es un gran reto, ya que, por su naturaleza, hasta cierto punto un tanto reprimida pero al mismo tiempo llena de vida, nos lleva de la mano por el sendero de Eros, de la sutileza y la levedad del ser. A través de los años, la forma de transmitir nuestros deseos y necesidades como individuos racionales se ha visto afectada de la misma manera en que hemos adquirido conciencia de todo lo que nos rodea, tanto cultural como socialmente.

La literatura erótica latente, da nuevas posibilidades para crear imágenes, que sean del gusto del lector y que lo atraigan; que cumplan la misma función que la literatura erótica, de ensoñar todo aquello que no está permitido; de envolvernos en lo más profundo de nuestros sentimientos y lograr transmitir todo lo deseado o lo prohibido. No hay que olvidar que el erotismo depende de cada persona, de su educación, de sus deseos y de la disposición que se tenga para dejarse envolver entre la lectura y la imagen.

Este trabajo tiene como finalidad satisfacer la demanda del escritor Fernando Mino, autor del libro *Líneas trazadas*, quien requiere ilustrar uno de los cuentos incluidos en su libro, para su comercialización posterior de forma individual, o en la sección de Sexualidad del suplemento “Letra S” del diario La Jornada. Como nota complementaria cabe mencionar que el libro *Líneas trazadas* reúne 6 cuentos breves entre ellos “Púrpura”, que por su alegoría, sutileza y erotismo fue seleccionado por el autor para este trabajo.

Este proyecto tiene como finalidad vincular el conocimiento y la comprensión de los elementos y conceptos de diseño gráfico en el área de ilustración, aplicado al texto seleccionado, para realizar las ilustraciones, tomando en cuenta las características de la ilustración e ilustración erótica .

El presente proyecto se desarrolla en tres capítulos, que corresponden a un marco teórico, marco referencial y desarrollo. Estos a su vez nos permitirán atender de una manera general los aspectos más significativos e importantes de la Ilustración como medio.

Así, el primer capítulo nos refiere a la importancia de la Comunicación Visual e Ilustración como generadores de mensajes visuales y la importancia de la imagen en nuestro entorno; en este punto se habla también de la percepción y de la imagen icónica, así como de los elementos compositivos a los que tanto el diseñador como el ilustrador recurren para construir imágenes y facilitar la comprensión de estas.

También se hace una revisión de los aspectos más generales de la Ilustración en cuanto a una clasificación de la que se desprenden aspectos como características, función, temática, ilustración editorial y/o técnicas, ya que son igual de importantes, porque de estos aspectos depende la labor del ilustrador para la visualización y realización de la imagen (ilustración).

En el tercer capítulo encontramos el concepto de erotismo, lo erótico como género literario, así como la ilustración erótica. Esta última como concepto es difícil de hallar en los libros dedicados a la ilustración, por lo que se realizará una breve revisión de los antecedentes de la imagen erótica.

Y es en el último capítulo de esta tesina que encontramos referencias tanto del autor como de la propuesta gráfica y la metodología.

1. COMUNICACIÓN VISUAL E ILUSTRACIÓN

Hablar de comunicación visual hasta cierto punto podría ser una tarea ardua debido principalmente a la implementación constante de nuevos conceptos de comunicación, que se han ido acuñando día a día como resultado del creciente progreso de nuevas tecnologías que transforman nuestro entorno, así como de la manera de ver e interpretar la imagen. Tomando como base este razonamiento quiero ser lo más concisa posible en el desarrollo de esta tesina, y ser específico en el proyecto gráfico.

Con el afán de no ser reiterativa, quiero que se dé por entendido que todo está dirigido a un proyecto de ilustración, teniendo como premisa ilustrar un cuento.

Como primer punto, es indispensable definir que es comunicación: es el entendimiento mutuo que nace con “el lenguaje” desde el principio de los tiempos, a partir del deseo y la necesidad de hacer comunicación. «La facultad del lenguaje consiste en producir signos, que se convierten en herramienta del hombre, haciendo posible el pensamiento y la expresión».¹ El poder del lenguaje radica en la posibilidad de nombrar las cosas, los conceptos y las ideas, dándoles una forma y una organización dentro de nuestro pensamiento.

Se puede entender por comunicación al intercambio de uno o varios mensajes, entre un emisor y un receptor. El papel que cumple el diseñador en este proceso de intercambio será el de decodificar dicho mensaje para un público determinado.

Entonces, el “diseño gráfico” es un proceso que tiene como función básica encargarse de crear formas de comunicación a través de mensajes significativos (grafismo) que satisfacen necesidades específicas. El

diseñador es quien se va a encargar de organizar y hacer efectivo el mensaje a partir de ciertos códigos, que son las reglas para elaborar y combinar los elementos del lenguaje, proyectándose en códigos conductuales que los pueden reforzar o transformar. Tanto el diseñador como el ilustrador dentro de este proceso de comunicación llevan a cabo una labor creativa; en este sentido, ilustrar es más personalizado, ya que recurre a un vasto mundo de conocimiento que les es proporcionado al tocar, leer, oler, sentir, ver, etc; a sus emociones y experiencias que le dan sentido y significado a todo lo que nos rodea. En esta fase creadora, el produce imágenes mentales, para comenzar a dar una interpretación gráfica de una idea, que podamos percibir y sentir.

«La función más objetiva de la comunicación es, transmitir imágenes».²

Al ilustrar damos forma y sentido a un mensaje, mediante la construcción y manipulación de imágenes, que a su vez cumple con una necesidad que interpretamos o traducimos en códigos visuales ya que le damos un sentido propio sobre una idea o pensamiento. Es un proceso en el que se cumple como finalidad el interpretar, sintetizar, estructurar y organizar gráficamente el mensaje para un público determinado o específico al cual va dirigido es aquí donde el diseño se inserta en un proceso comunicativo valiéndose de un lenguaje visual.

1.1 El mensaje visual

Entendamos como comunicación visual a la creación, producción y difusión de mensajes en los que inter-

¹TAPIA, Alejandro, *De la Retórica a la imagen*, UAM, Xochimilco. pp 28, 29.

²MOLES, Abraham, *La imagen: comunicación funcional*.

viene la percepción, actuando sobre nuestros sentidos, ya sean sonoros, térmicos, dinámicos, visuales, etc. Así tenemos que: el emisor emite mensajes (ilustrador) y un receptor los recibe (los percibe).

Bruno Munari en su libro *La concepción de los objetos* divide el mensaje en dos partes: la primera es la *información codificada*, en un lenguaje visual que lleva consigo el mensaje, y la segunda es el *soporte visual*. El soporte visual es el conjunto de los elementos que hacen posible el mensaje, desde estrategias, técnicas y recursos que el ilustrador emplea en la visualización y realización de imágenes considerando así al mensaje como un conjunto de signos o sonidos que son objeto y contenido de un análisis y síntesis para efectuar una mejor comunicación creando, un lenguaje visual.³

«Siempre que se diseña algo, boceta, pinta, ilustra, garabatea, construye, esculpe o gesticula, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Y no hay que confundir los elementos visuales con los materiales de un medio...».⁴

El mensaje visual es la relación perceptual que se da entre el Ilustrador (emisor) y el público (receptor); una vez que el público interpreta el mensaje mediante la decodificación del lenguaje visual, cumple un proceso de asimilación que se revisara más adelante. En este caso, la ilustración es el vehículo de representación, mediante el cual se hace evidente la esencia del mensaje, sirviendo como apoyo a un texto. Ya que por sí mismas, las ilustraciones transmiten infinitas formas de universos que todos percibimos y exteriorizamos del entorno y que a su vez estimulan el desarrollo de los sentidos del conocimiento y, como consecuencia, la imaginación.

1.2 Percepción e imagen

La percepción nos permite organizar en formas y estructuras las cosas sueltas, es decir, el reconocimiento que el espectador hace de ese objeto (Gestalt).

Percibimos y reconocemos un mundo ilimitado como si fuera un cuadro cuyos bordes se ven limitados por la vista humana. Este mundo visual responde al ámbito de la vida cotidiana «...la experiencia visual es fundamental en el aprendizaje para comprender el entorno y reaccionar ante él»,⁵ y es gracias a la imagen que se forma en la retina que podemos hacer un relación de éste.

Las imágenes nos llegan a los ojos a través de la incidencia de la luz y su reflejo sobre los objetos. El ojo humano percibe tres tipos de informaciones:

- La posición de las cosas.
- La intensidad de la luz.
- El color y sus matices.

La percepción no sólo es un acto de ver, esta «...actividad visual es constante en la vida humana, y el conocimiento, el reconocimiento y la comprensión del mundo dependen tanto de las experiencias y vivencias ya que éstas sólo existen en la memoria».⁶ Las sensaciones y las vivencias son una fuente de información y conocimiento del mundo exterior que tienen las personas. Toda esta información nos llega a través de los sentidos:

- El gusto y el tacto actúan por contacto físico.
- La vista, el olfato y el oído actúan a distancia.

³MUNARI, Bruno. *La concepción de los objetos*.

⁴D. A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, p. 53.

⁵Ibidem. p. 15.

⁶COSTA, Joa, *La Esquemática: visualizar la información*, Barcelona, Paidós, 1998, p.16.

⁷Ibidem, p. 48.

Cada sentido aporta un conocimiento específico, es decir, información sensorial. La vista es el sentido que mayor fiabilidad nos aporta, y cuando esta información visual es insuficiente tratamos de complementarla más detalladamente con ayuda de los demás sentidos.

Dentro de la percepción visual encontramos tres fases:

La recepción de la información: sensación visual, es posible gracias al sentido de la vista.

El almacenamiento de la información: Memoria visual, que es la capacidad para almacenar información visual que captamos del exterior, la cual podemos procesar en otro momento. La memoria humana tiene tres almacenes diferentes de información:

1. La memoria icónica transitoria, o almacén de información sensorial. Esto es, que la experiencia visual dura más tiempo que la presencia del estímulo; luego, la imagen almacenada en esta memoria icónica transitoria se desvanece y su recuerdo se confía a otro tipo de memoria.
2. La memoria a corto plazo es de naturaleza verbal, donde la información puede ser guardada o transferida al siguiente almacén. No se trata de una copia exacta del estímulo, sino de una interpretación selectiva de la información sensorial.
3. La memoria a largo plazo o memoria secundaria, es el almacén definitivo de informaciones como las costumbres, las destrezas, el lenguaje, etc.

Procesamiento de la información: pensamiento visual es el ámbito de relación para las diferentes partes del proceso de la percepción:

1. La estimulación a través de la vista.
2. La información que se almacena en la memoria.
3. Los procesos de la conducta que sirven para modificar el resultado de la percepción.

El pensamiento es el principal proceso cognitivo de

los humanos y la característica más importante de la percepción es su poder de selección.

La información que se percibe del entorno está llena de imágenes y aunque la mayor parte de la información que recibimos llega por los sentidos de la vista y del oído, es a través de la percepción visual que se identifica parte de esta información. Así también todas las ideas que asimilamos en nuestro cerebro son imágenes que sirven para representar las cosas del mundo que nos rodea.

La imagen cumple múltiples funciones, como representar ideas u objetos en la mente (imagen mental), es soporte y transmisora de mensajes y parte fundamental de la cultura visual:

- La imagen es una selección de la realidad.
- La componen un conjunto de elementos plásticos específicos que forman la imagen.
- Imágenes mentales que nos dotan de la capacidad de retener y reproducir (en este proceso interviene la imaginación).

La imagen depende de un proceso de percepción visual, a través del cual se realiza un mecanismo de selección de la realidad y de una representación, referida a la forma concreta de plasmar esa realidad de naturaleza icónica en un soporte tangible.

1.2.1 Imagen icónica

El término *Icono* se deriva del griego *Eikon*. Define a los signos que guardan parecido con los objetos a los que se refieren o representan.

«Los signos que extraemos de la naturaleza son síntomas, indicadores, señales, indicios, o sea, significantes».⁷

La imagen icónica es la representación y reproducción de la realidad, o bien, la idea de semejanza con la realidad que representa, por lo que toda imagen tiene un referente en la realidad, independientemente de su grado de iconicidad (semejanza con el original) o su forma de reproducción (dibujo, fotografía, etc.).

Entendamos así que las imágenes son superficies significantes que representan la realidad y que se obtienen por diversos medios y técnicas de representación (ejemplo como el lápiz, el pincel, el buril, acuarela, etc.).

Dentro de las características de las imágenes según Abraham Moles (1991), se encuentran⁸:

Grado de figuración: representación por medio de la imagen de objetos o seres conocidos por nuestros ojos. Es decir, se refiere al grado de exactitud con que la imagen se ajusta a modelos reales que nosotros conocemos.

Grado de iconicidad: calidad de la identidad de la imagen respecto al objeto representado, siendo la máxima iconicidad el mayor grado de realismo de la imagen y a menor grado de iconicidad mayor grado de abstracción de la imagen.

Grado de complejidad: se refiere a la cantidad de elementos presentes dentro del cuadro que delimita la imagen. La forma de percibir y comprender esos elementos está influida por la base cultural y experiencia visual del observador.

Tamaño de la imagen: se refiere a la cantidad de espacio que ocupa esa imagen en el campo visual del receptor.

Una imagen necesita ser percibida, analizada, comprendida y asimilada, para lo cual se puede analizar respecto a la variedad de significados que despiertan

en la mente de quien las interpreta. Estas sensaciones están apoyadas en la experiencia personal y cultural del receptor.

La imagen tiene como contenido dos aspectos que hacen que nos percatemos de ella:

Un contenido denotativo: cuando atendemos a lo que dice explícitamente. Por ejemplo, la foto de un caballo galopando, nos reproduce la imagen de éste.

Un contenido connotativo: es la significación subjetiva que esa imagen causa en el receptor, según su tratamiento al ser reproducida. Cuando el sentido incorpora también lo que existe implícitamente, es decir, conduce a incorporar al sentido los sistemas de valores, ideas, ideologías y producciones imaginarias de la colectividad.

La palabra responde, de manera más o menos directa o parcial a la pregunta *¿qué es eso?* Ayuda a identificar los elementos de la escena y la escena misma: constituye una descripción denotada de la imagen. Cuando una imagen es separada del mensaje lingüístico, queda una imagen pura, la cual, a su vez, proporcionará de inmediato una serie de signos discontinuos, que pueden ser icónicos, referenciales o culturales. Toda imagen implica una cadena de significados de la que el lector se permite seleccionar unos e ignorar otros.

1.3 Elementos compositivos

El ilustrador retoma dichos elementos en conjunto para satisfacer las necesidades visuales, ya que la construcción de dichos elementos visuales permite mayor libertad y un mayor número de opciones en la composición de una ilustración, así como facilitar su pronta

⁸MOLES, Abraham. *op. cit.*

lectura. Los elementos visuales son la sustancia básica que hacen comprensible lo que vemos y su número es reducido: punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento.

Punto. Como concepto indica posición. No tiene largo ni ancho. Es el principio y el fin de una línea y es donde dos líneas se encuentran o se cruzan. El punto como forma es la unidad mínima perceptible y simple, relativamente pequeño.

Cuando los puntos se conectan son capaces de dirigir la mirada, ya que el punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo. La capacidad de los puntos para guiar el ojo se intensifica cuanto más próximos están uno del otro. Al dejar una marca, sea con color o cualquier tipo de material, concebimos ese elemento visual como un punto que pueda servir de referencia o como un marcador de espacio (*Fig.1*).

Línea. Como concepto es el trazo que deja un punto al moverse, tiene largo pero no ancho, tiene posición y dirección y esta limitada por puntos y puede formar los bordes de un plano. Como forma puede ser recta, curva, quebrada o irregular.

La línea no es estática: es el elemento visual factible para el boceto ya que puede ser rigurosa o espontánea y expresiva, delicada o audaz, burda e incluso dinámica (*Fig.2*). Algunas de sus funciones plásticas son:

- Aportar profundidad a la composición, sobre todo en representaciones planas.
- Separar planos y organizar el espacio.
- Dar volumen a los objetos en dos dimensiones.
- Representar tanto la forma como la estructura de un objeto.

Hay tres tipos de líneas:

- La línea como objeto: es una línea que no es componente de una forma, sino que ella misma es una imagen, por ejemplo, los pictogramas (imagen).
- La línea de contorno: que delimita la definición de una imagen.
- La línea de sombreado, que forma parte de una trama de líneas para dar volumen a los objetos y aportar profundidad a los planos.

Contorno. La línea define el contorno, por tanto, el contorno es una línea articulada. Existen tres tipos de contornos básicos: cuadrado, círculo y triángulo, a partir de los cuales se generan infinitas formas. Cada uno de ellos tiene una carga de significado basada en percepciones psicológicas:

- El cuadrado expresa rectitud, seriedad, honestidad.
- El triángulo expresa tensión, conflicto, acción.
- El círculo expresa calidez y protección (*Fig.3*).

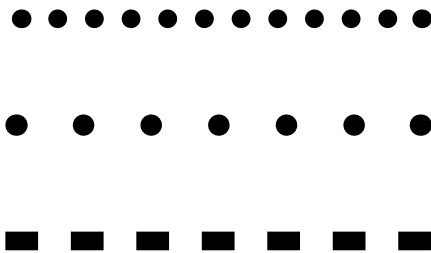
Dirección. Los tres contornos básicos expresan tres direcciones básicas:

- El cuadrado indica la dirección horizontal y vertical.
- El triángulo expresa dirección diagonal.
- El círculo indica la curva.

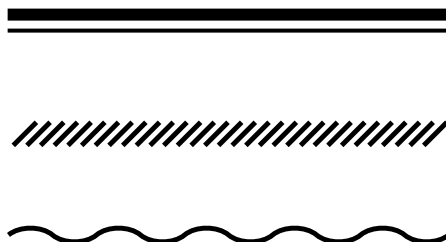
Las direcciones visuales son elementos esenciales de los mensajes visuales:

- La dirección horizontal y vertical aportan estabilidad a las relaciones visuales.
- La diagonal es la dirección más inestable y provocadora.
- Las direcciones curvas expresan repetición y calor.

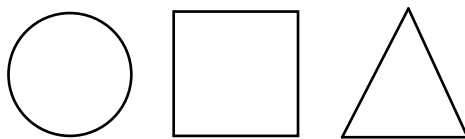
Textura. Es el elemento visual que representa las cualidades del tacto y la sensación de superficie, resulta esencial para la percepción espacial y en pro-



Figura, 1



Figura, 2



Figura, 3

fundidad de las imágenes. La experiencia que tenemos con la textura no es táctil, sino óptica; ya que provoca una percepción en profundidad de las imágenes.

Tono. Manifiesta la mayor o menor presencia de luz. Es la intensidad de claridad u oscuridad que puede presentar un objeto. Las variaciones de la intensidad de la luz que ilumina a los objetos determina el tono. El tono nos permita crear una serie de efectos visuales como la profundidad y el volumen, que se dan de manera virtual. Debido a estas variaciones distinguimos la forma visual de los objetos que nos rodean y, puesto que la imagen es bidimensional, el contraste de tonos permite crear la sensación de profundidad.

Movimiento. La sugestión de movimiento en formulaciones visuales estáticas es difícil de conseguir sin distorsionar la realidad, pero está implícita en todo lo que vemos. El movimiento no se le atribuye al medio, sino al ojo del observador, en el que se da el fenómeno fisiológico de la “persistencia de la visión”. El film cinematográfico es en realidad una sarta de imágenes inmóviles que se diferencian poco unas de otras y que, cuando el hombre las contempla en intervalos de tiempo apropiados, se mezclan en la visión de manera que el movimiento parece real. En la imagen estática existen métodos para representar el movimiento, es decir, se puede crear ilusión de movimiento.

Una pintura, una fotografía o el diseño de un tejido pueden ser estáticos, pero la magnitud de reposo que proyecten compositivamente puede implicar un movimiento como respuesta al énfasis y a la intención del diseño.

Dimensión. La representación de la dimensión en las imágenes hay que sugerirla por medio de la ilusión. Se trata de la representación en dos dimensiones de estructuras con volumen. Podemos crear esta simulación de volúmenes gracias a la perspectiva y al uso de los tonos de luz:

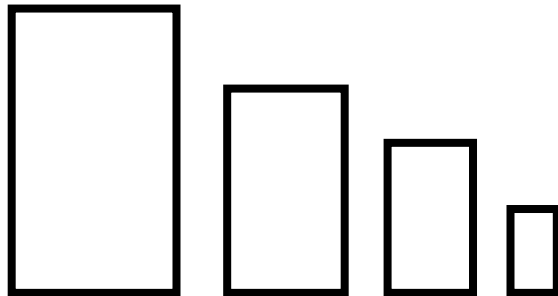
- **Perspectiva.** Se crea la sensación de realidad, con ello las imágenes, que son bidimensionales por definición adquieren la sensación de profundidad. Usa la línea para crear sus efectos, con la intención de producir una sensación de realidad.

- **Tonos de Luz.** Se logra mediante el uso de los diferentes tonos de luz (claros y oscuros), jugando con luces y sombras. Podemos crear una ilusión de profundidad y volumen en la creación de una ilustración.

Escala. La escala permite la modificación de una imagen u objeto, sin que el resto de sus elementos y cualidades se vean afectadas, excepto su proporción respecto a otro objeto. Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno (Fig.4).



Ilustraciones del cuento platero y yo. Claramente apreciamos el manejo del punto, la línea, el movimiento, la forma, la textura y el tono.



Figura, 4



M.C. Escher, "Belvedere", lithograph, 1958.

Color. Es el elemento visual más emocional y expresivo. Es el resultado de añadir al tono un componente cromático. Se descompone en tres dimensiones: matiz, saturación y brillo.

El color es una experiencia del sentido de la vista que se produce gracias a tres factores:

- Una emisión de luz. La presencia de luz es esencial para que se perciban los colores.
- La modulación física que la superficie de los objetos hacen de esa luz. Los objetos absorben y reflejan la luz.
- La participación de un receptor específico: la retina. El ojo humano contiene tres tipos distintos de receptores del color, que son sensibles a la luz roja, verde y azul.

Los colores pueden influir sobre el estado de ánimo, ya que llegan a tener un poder psicológico sobre nosotros: a los colores oscuros se les puede llamar sombríos; por ejemplo, el verde puede ser tranquilo y relajante. El ilustrador debe comprender y considerar estas asociaciones para hacer una mejor elección, pues éstos pueden llegar a ser el factor clave en una imagen.⁹

Negro: misterio, oscuridad, muerte, pena, miedo, desolación, elegancia o poder.

Blanco: luz, paz, inocencia, sinceridad o frialdad.

Rojo: captador natural de la atención. Es el color de las emociones, de la pasión, la fuerza y la masculinidad. Los rojos vivos y fuertes pueden simbolizar la sangre, la ira, el fuego y el sexo. Por regla general se acepta que el rojo tiene un poder psicológico sobre nosotros, y por ejemplo, las habitaciones rojas nos hacen sentir más calientes, hambrientos o excitados. El rojo también significa peligro y se usa en forma de tipografía gruesa y clara y símbolos en todo tipo de avisos, haciéndolos inmediatamente reconocibles y dándoles el sentido de urgencia e importancia.

Las imágenes atrevidas –la sangre, las luces rojas, el lápiz de labios rojo sexy, la ropa de encaje– podrían parecer la aplicación natural del rojo pero también se puede usar para imágenes más sutiles, siempre que se emplee en cantidades pequeñas .

Azul: sugiere serenidad y pureza. Las connotaciones más naturales del azul vivo claro empiezan con el cielo, el mar y el agua. A partir de ahí manan ideas de frescura, limpieza, frialdad y pureza, haciendo que el azul sea un color natural para usar en productos de limpieza o productos que tienen una imagen limpia. El azul es considerado comúnmente un color frío, aunque tal como sucede con todos los demás colores su calidez o su frialdad depende del contexto en el que se usa, o en la manera, como se relaciona con los otros colores que aparecen junto a él.

Amarillo: atrae la atención. Es el color más claro al compararlo con los otros dos colores primarios, y con la escala de tonos de gris. El amarillo tiene casi la mitad de la luminosidad del azul, y este factor domina sus características y uso en el diseño. El amarillo es usado para representar la luz. Es cálido, alegre y lleno de energía. La

más pequeña cantidad de amarillo colocada junto a un color oscuro como el azul oscuro puede establecer un contraste llamativo. Ya que es el más visible y reconocible de los colores, se le ha adoptado también como señal de peligro.

Verde: limpieza fría y refrescante. El verde es el color natural por excelencia. Más que los otros colores, los verdes se clasifican como naturales o artificiales. La amplia gama de verdes naturales tiene connotaciones de paz y tranquilidad. Los verdes con un alto contenido de vibrante azul tienen un aire deportivo y activo. Su complementario es el rojo.

Naranja: vibrante y vital, atrae siempre la mirada. Es un color cálido, vibrante, vivo y claro. Las connotaciones más obvias del naranja vivo son los lugares cálidos y exóticos, y la fresca y sabrosa fruta. La fruta simboliza salud y vitalidad y, a su vez, el color se ha apropiado estas asociaciones. Es una opción natural para crear una atmósfera tropical o exótica. Su complementario es el azul.

Púrpura: símbolo del poder y el prestigio. Se asocia con la realeza, el alto rango y la excelencia. También puede ser un color romántico y femenino, lo cual es particularmente cierto con los lilas más claros, usados con sensibilidad junto a colores armoniosos. Su complementario es el amarillo.

Marrón: representa la vida sana y la honestidad. El marrón ofrece opciones muy ricas. En general es un color cálido, tranquilizante y confortable. Se le asocia principalmente con cosas tales como la madera, la tierra, el otoño y el campo.

⁹SWANN, Alan. *El color en el diseño grafico*. p 7-75

1.4. ILUSTRACIÓN

1.4.1. ¿Que es ilustración?

Se han mencionado ya las características elementales de la imagen desde un reconocimiento conceptual; pues bien, la peculiaridad de la ilustración radica en función de cada una de éstas por ser un área de la comunicación visual.

La ilustración persigue como objetivo plasmar de manera gráfica imágenes que en su contenido manifiesten una idea o concepto para reforzar su valor (iconicidad, referencial) o faciliten su comprensión, ya sea explicando, traduciendo, interpretando o ampliando tal información por medio de recursos de representación y soportes tangibles (libro, revista, cartel etc.).

«El término imagen, que viene del latín “*imago*”, es la similitud o signo de las cosas, que pueden conservarse independientemente de las cosas mismas:

- El producto de la imaginación.
- La sensación o percepción misma, vista por parte de quien la recibe».¹⁰

Al buscar el concepto de la palabra ilustración encuentre que proviene del latín “*ilustratio*”, que significa: iluminación; el término “*ilustratio*”, conlleva los conceptos de alumbrar, iluminar, divulgar, adornar. El significado original de la palabra ilustrar es dar luz.¹¹

Una imagen constituye sólo una respuesta a la necesidad de registrar, preservar, reproducir o identificar personas, lugares, objetos; proporcionan datos visuales que pueden transmitir información, mensajes específicos o sentimientos expresivos y también para ampliar el proceso de la comunicación humana.

Muchos objetos se piensan dentro de un modo visual, que pueden ser representados con imágenes de forma simbólica, representativa o abstracta dependiendo del contexto en el que se emplee.

«La función primaria de la ilustración es realizar la interpretación gráfica de una idea».¹² Una ilustración es una imagen que surge a partir de un proceso creativo (imaginación), que comienza con una idea y que con la experiencia cultural del ilustrador tomará forma con respecto a la información previa que se tiene para realizarla. Es entonces cuando trazos, figuras, texturas y color se plasman en una hoja en blanco a través de la habilidad del ilustrador, al emplear una técnica para realizar la imagen. También podemos crear imágenes muy detalladas y laboriosas, en las que cada una de las partes que la conforman ya han sido pensadas concienzudamente.

En torno a esto puedo decir que la ilustración se concibe a partir de las imágenes y que su función primordial radica en la disposición de los elementos perceptuales (forma de visualizar el entorno, imágenes mentales, conceptualización de la imagen, etc.) y gráficos para una comunicación inmediata con el receptor. Es así que la ilustración conlleva en sí misma tres niveles de representación determinados por el contenido temático, características o función que se quiera abordar o comunicar:

Figurativo. En el que se representa una realidad próxima mediante el detalle visual plasmado en la imagen gráfica la cual se emplea más comúnmente en una información directa.

Simbólico. Representación en la que se sintetiza la información reduciendo un detalle visual de la imagen y que es reconocible al mismo tiempo por diversos públicos.

Abstracto. No se ajusta a los límites de la represen-

tación convencional la abstracción radica en la interpretación personal y espontaneidad de la actividad creativa sobre la imagen.*

1.4.2. Clasificación de la Ilustración

Como ya se mencionó anteriormente la ilustración conlleva niveles de representación que se determinan por diversos aspectos que nos facilitan los parámetros con respecto al tipo de ilustración que se requiere, según sea el caso.

En los libros nos encontramos con diversas clasificaciones, pero dado que las ilustraciones que se plantean en esta tesina contienen características específicas y, como su título lo indica, de Ilustración erótica, partiré de la siguiente clasificación para enfocarme en el aspecto de contenido temático, que es la tipificación principal de las ilustraciones a realizar en este proyecto.

La presente clasificación parte de la información proporcionada por el Lic. en Comunicación Gráfica Guillermo Rivera Gutiérrez, profesor de la Escuela Nacional de Artes Plásticas en la UNAM:

- **Característica:** independiente de un texto, dependiente de un texto y semidependiente de un texto.
- **Función:** informativa, decorativa y educativa ésta regula o modifica una conducta, etc.
- **Soporte:** editorial, cartel, espectacular, embalaje, etc.
- **Contenido temático:** erótico, científico, fantástico, etc.
- **Técnica:** tradicionales, ordenador, experimentales, etc.
- **Destinatario o público:** infantil, adultos, mujeres, hombres, grupo social, grupo cultural, instituciones.

Partiendo de esta clasificación, será más práctico identificar las partes que mejor convengan en la realización de las ilustraciones del presente proyecto.

1.4.2.1. CARACTERÍSTICAS

Estas buscan cubrir una necesidad de transmitir o complementar de la mejor manera una función determinada. La ilustración independiente permite expresar una idea o concepto por sí misma, sin la necesidad de un título, texto o inscripción de ningún tipo. La ilustración semidependiente complementa o amplía un texto, escrito, título o slogan. La ilustración dependiente requiere de un texto para su comprensión, ya que la información contenida en ésta es en sí incompleta, su intención es la de despertar curiosidad, intrigar al lector para que éste encuentre la respuesta en el texto que la acompaña.¹³

1.4.2.2. Función

La funcionalidad comunicacional de la ilustración parte de los datos simbólicos del momento, tipo de público y extracto social. Esta radica en satisfacer una necesidad de contemplación, en decorar, en la transmisión de un conocimiento, de una enseñanza o en reforzar y hasta promocionar de algún producto o servicio.

La ilustración proporcionará una visión más amplia del mensaje, para así mejorar la información contenida en el mismo. Por ejemplo, una novela, en la que historia está ubicada dentro de un espacio y tiempo histórico, con el cual el lector no esté familiarizado entonces causará problemas para ser entendida, pero si la historia cuenta con ilustraciones que contengan datos simbólicos propios del momento al que se hace referencia, estará dándosele al lector información suficiente para ser más explícita su apreciación.

¹⁰ABBAGNANO, Incola. *Diccionario de Filosofía*.

¹¹QUENTIN, Newark, *¿Qué es el Diseño Gráfico? Manual de diseño*. p 87.

¹²LOOMIS, Andrew, *Ilustración creadora*, Buenos Aires, Hachett, 1980. p 178.

1.4.2.3. Contenido temático

Tiene que ver con el tema que aborda el ilustrador, ya que puede existir una extensa variedad de éstos. Enseñada sólo se mencionan algunos.

Ilustración Científica o de Divulgación. Ilustraciones especializadas para las ciencias como la medicina, el espacio sideral, la biología, la física, etc. donde se requiere cierta fidelidad especial del tema a ilustrar; se identifica por ser muy compleja, por ejemplo, la exactitud del cuerpo humano no es fácil de abstraer ni de sintetizar.

Ilustración Fantástica. El tema de la fantasía es muy vasto, por lo que será muy breve. «La fantasía es la facultad de la mente para representar cosas que no existen, es el producto de la imaginación. La ilustra-

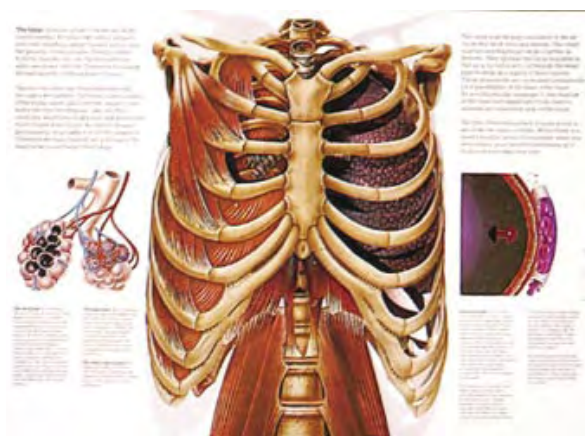


Ilustración Científica, The human body, Britain 1983.



El mago curioso, por Melvyn Grant.

ción fantástica es aquella que transforma y hace parecer como real incluso lo irreal e inadmisibles. Conlleva una serie de eventos que se elaboran con elementos tomados de la realidad, sólo que ordenados de manera inhabitual, extraña y desconcertante, contradictoria de esa misma realidad, pero presentados en forma que parezcan reales o, al menos, posibles».¹⁴

1.4.2.4. Ilustración editorial

Entorno a esta encontramos que la ilustración se utiliza a partir de las necesidades del soporte editorial que la requiera, ya sea un libro, una revista, un periódico,

**Supra*, véase imagen icónica.

¹³LOOMIS, Andrew. *op. cit.*

¹⁴Antonio, Risco. *Literatura y Fantasía*, p 14.

¹⁵Biblioteca del Diseño Grafico Ilustración. Volumen II, p 30.

¹⁶*Ibidem*, p 23.

etc. Con respecto a la ilustración de libros, en algunos casos sólo se llega a ilustrar la cubierta y sobrecubierta y a veces el libro completo. «Los factores más comunes en un libro son: llamar la atención del posible comprador, que guarde relación con el tema y que tenga un estilo distintivo.»¹⁵

Existen textos demasiado largos y a veces se presenta el inconveniente de no poder ilustrarlos por completo, por lo que se extrae de éstos lo más esencial de la información, la idea principal. Este es el caso de la publicación de revistas en las que el diseñador manipula la imagen como mejor convenga al artículo: a veces sólo se pone un detalle, ya que el espacio que se otorga no es lo suficientemente importante.

«En un periódico, las ilustraciones se clasifican en cuatro tipos: viñetas cómicas, infogramas (gráficos de información), ilustraciones conceptuales y reportaje.»¹⁶

Con respecto a las viñetas, encontramos la caricatura o dibujo humorístico, empleados para zaticar sobre todo la política.

Los infogramas nos introducen al artículo de una manera esquemática, también alusivos a finanzas, pronósticos del tiempo, etc.

«La ilustración conceptual está para aclarar las características del artículo, más que transmitir información concreta.»¹⁷ La ilustración de reportaje se suscita en el trabajo judicial ya que en algunos países no se per-



Ilustración infantil de Francisco Nava Bouchain para el cuento "El pajarito del alma"



José Luis de la Cámara, Anuncio para la revista H! Magazine.

mite acceder con cámara a los tribunales, por lo que se realizan dibujos de lo sucedido en éstos.

1.4.2.5. Técnicas de representación

El ilustrador decide sobre la técnica y materiales que ha de utilizar y que le permitan obtener el mejor resultado a la hora de elaborar una ilustración; éste puede recurrir no sólo a una técnica de representación sino a su combinación, si así lo prefiere. Algunas de las técnicas a las que se puede recurrir son:

Lápiz. El lápiz es tal vez el medio más efectivo para un diseñador. Con él podemos esbozar cualquier cosa pensada antes de realizar el diseño de una página. Ilustración, ya que no se seca, no se rompe, se puede borrar con facilidad y permite trabajar sobre la mismo.

Es un medio seco, en el cual la línea es el factor predominante; encontramos una variedad de estos: los lápices duros y los lápices blandos. También hay lápices de carbón que producen líneas más fuertes y su presentación varía del blando al duro. También existe una gama muy extensa de lápices de color y son difíciles de borrar. El soporte adecuado para usar el lápiz es el papel blanco y de color. Un medio apropiado para los lápices blandos son los papeles lisos y la cartulina; el papel texturizado se recomienda para los lápices duros.

El lápiz es un medio lineal; ya que las líneas pueden ser muy expresivas, según la presión y la velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz. Para producir el tono, se puede frotar, sombrear o ashurar, o hacer puntos o trazos cortos. Para lograr textura, se puede apoyar el papel sobre una superficie rugosa y frotar con el lápiz por encima.

Carboncillo. El carboncillo al igual que el lápiz, se presenta en distintos grosores y grados de dureza; se pueden producir líneas finas dibujando con el borde de la barra. Hay barras de carbón comprimido, lápices de carboncillo que contienen carbón comprimido.

Al usar el carboncillo se obtiene una imagen negra; se obtiene tanto línea como tono, el tono se logra al frotar una cantidad abundante de carboncillo sobre el papel y se extiende con un trozo de papel o con los dedos. Con una goma se elimina el polvo de algunas zonas para lograr aclararlas y para lograr blancos de realce; por lo regular se fija en etapas intermedias, a lo largo de su realización.

La pluma y tinta. Existe una variedad de plumas entre las cuales encontramos: la pluma de caña, plumilla, pluma fuente, bolígrafo, rotulador. La tinta más común es la tinta china y también se presenta en una gran variedad de colores, pero la más usada es la tinta negra. Al utilizar la tinta se puede emplear como medio un papel cartridge, que tenga una superficie satinada o porosa. Se pueden recurrir a dos estilos en la técnica: líneas y puntos para moldear trazos.

Pastel. Están hechos con pigmentos en polvo, envueltos en la cantidad justa de goma y resina para evitar que se deshagan; son blandos, y crean transiciones suaves de tonos y se borran con dificultad. El papel debe de ser de una superficie porosa para retener las partículas finas del pigmento. Se fabrican papeles especiales y de colores, como el Ingres; el pastel se aplica con suavidad, para dejar traslucir la textura del papel, ya que es mejor que se note.

¹⁷Ibidem. p 25.



Ilustraciones de Arturo Hernández donde empleo una técnica mixta (Aerógrafo, Acrílicos, Gouache, Lápiz, Tnta.).

El pastel al óleo son diferentes del pastel blando “puros”; son parecidos al óleo, los colores se preparan y se ablandan con trementina y para trabajar con un pincel o se superponen formando capas. Los pasteles se pueden modelar para crear efectos de impasto, añadiendo capas y capas de pastel, para después fijarlo.

Acuarela. Pigmentos molidos, se ligan con goma arábiga y se disuelven en agua. Las acuarelas se adhieren al papel y la goma proporciona el brillo al color, actúa como un barniz suave delgado. La característica principal de la acuarela es su transparencia y es un medio luminoso. En cuanto a su gama, no emplea el blanco, ya que éste se sustituye con el blanco del papel; tiene el inconveniente que no se puede rectificar una vez que se ha aplicado en el papel. Es aconsejable usar un papel blanco y de grano, suficientemente grueso y encolado, por la humedad que éste recibe.

Se puede aplicar la acuarela mediante dos procedimientos: acuarela húmeda y acuarela seca. En el primero se

aplica la acuarela en el papel previamente humedecido, y con rapidez, para evitar que este seque antes de cubrir con el pigmento en su totalidad.

Con la aplicación de la acuarela en seco ocurre que el papel no se humedece con anterioridad, el color se aplica en velados superpuestos, esperando a que el primero seque para poder aplicar el segundo, y así sucesivamente para ir matizando y adquirir el tono que requiera cada zona. Se recomienda no aplicar más de cuatro velados superpuestos. En ambos casos, los colores se aplican aguados, por lo que a veces es difícil de controlar.

Gouache. Es una pintura opaca, a base de agua, que se prepara con pigmentos molidos menos finos que los de la acuarela, ligados con goma arábiga, a los que se añade pigmento blanco para darles opacidad. Tiene menos luminosidad que la acuarela y se puede modificar, permitiendo aplicar el color por encima; no es conveniente usarlo diluido. La pintura al gouache de mejor calidad presenta zonas de color planas y espesas,

por lo que hay que aplicar la pintura con una consistencia uniforme; cuando se seca, los colores tienden a aclararse, y si varía la consistencia, el color se aclara en distintos grados. A veces se añade engrudo al gouache para espesarlo y entonces se peina o se arrastra con un palillo puntiagudo para crear texturas.

Pintura acrílica. Suele llamarse acrílica al pigmento ligado con una resina sintética. La pintura acrílica se diluye con agua; ésta se seca con la misma rapidez con que se evapora el agua y, una vez seca, es impermeable, lo que permite pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo o tapándolos. Los acrílicos son versátiles y, aunque son opacos, se pueden diluir hasta lograr una transparencia que haga falta.

Se puede emplear sobre una variedad de superficies como el lienzo, la madera, el cartón, la cartulina o el papel. También sirven las superficies metálicas, como el cobre o el zinc (lo mejor sería lijar antes, con papel abrasivo áspero). La pintura acrílica se adhiere a cualquier superficie, a excepción de una brillante o aceitosa.

Óleo. Esta técnica se relaciona más con los pintores que con los ilustradores. Se prepara con pigmentos mezclados con aceite de linaza o de amapola; estos aceites se secan lentamente, por oxidación. Este proceso le da a la pintura al óleo una riqueza de color que la caracteriza. Existe una gama de diluyentes para la pintura al óleo. El más común es la trementina. Según la cantidad que se utilice, produce una pintura opaca o transparente, con una terminación mate o brillante.

El óleo es un medio más flexible, en parte por su tiempo de secado, que permite pintar mojado sobre mojado y la posibilidad de eliminar la pintura hasta el fondo. La

pintura apenas cambia de color al secarse, y las zonas más oscuras tienden a hundirse y se vuelven opacas.

Para pintar al óleo se utilizan dos técnicas básicas: las pinturas que se elaboran mediante la superposición de capas, cada una de las cuales se deja secar antes de aplicar la siguiente, y la pintura directa, en la cual se utiliza color opaco para completar una pintura. Cuando se usan capas de pintura, en la prepintura por lo general se emplea una gama de colores limitados. Por encima, se agrega color opaco o se usan veladuras finas de color. Las veladuras producen una luminosidad muy característica. También se pueden aplicar pinturas encima de otra capa, de manera que se traslucen partes del color original. A esta técnica se le denomina esfumado; por otra parte, a la pintura espesa, aplicada con un pincel o con espátula, se llama impasto y se puede utilizar en la prepintura o en capas sucesivas, para crear textura.

A veces se recurre a una espátula o algún instrumento afilado para rascar la superficie de la pintura y dejar al descubierto la prepintura. A menudo se elimina parte de la superficie pintada, si todavía está húmeda, con papel absorbente (papel periódico), o presionando algún papel muy absorbente sobre la pintura y retirándolo después.

Otra técnica es el mojado sobre mojado, la pintura al óleo no se corre cuando se aplica húmeda, y un color húmedo a veces se mezcla con otro color encima de la pintura, o se aplica en zonas contiguas de color húmedo que después se funden entre sí.

A veces hay que barnizar las pinturas al óleo en etapas intermedias para mantener la profundidad del color, ya que tienden a hundirse; puede usarse el barniz de retoque, que se aplica cuando la pintura está seca al tacto.

Aerógrafo. Esta técnica se asocia con la ilustración moderna; aunque hay que recordar que el hombre primitivo pintaba soplando pigmento a través de los huesos. El aerógrafo emplea el mismo procedimiento: sacar el pigmento por medio de la presión del aire; cuenta con una entrada de aire alimentada por un compresor eléctrico, con boquillas de presión capaces de producir líneas finas, tonos graduales y zonas de color plano y homogéneo.

Se puede usar todo tipo de pintura líquida; las más habituales son las acuarelas concentradas, las tintas y los acrílicos. En el caso de utilizar acrílico, hay que diluirlo y de preferencia colarlo, para evitar que tape el aerógrafo; posteriormente, limpiarlo perfectamente con frecuencia.

Una de las técnicas que se utiliza con el aerógrafo es el enmascaramiento; no sólo se usa para proteger partes de la ilustración, hay que realizar mascarar para cada forma, tanto si se desea un borde duro como suave. Los bordes duros se suelen hacer con cinta para enmascarar, por ejemplo, con un plástico adhesivo transparente; se usa un líquido para enmascarar, sobre todo cuando hay formas intrincadas y cuando hacen falta líneas o puntos; para ello se pinta la zona con el líquido y cuando seca, se marcan líneas o puntos sobre la superficie, antes de rociarla. También se pueden usar diversos materiales para realizar texturas.

Collage y Montage. La palabra *collage* proviene del francés *coller*, que significa pegar; nombre que se le da a una imagen compuesta íntegramente o en parte por trozos de papel, tela u otros materiales, pegados sobre una superficie o lienzo, es una forma de crear formas originales, cortando o rasgando los mismos; también pueden emplearse fotografías o textos impresos.

Esta técnica fue empleada por los cubistas, al incorporar a sus pinturas fragmentos de periódicos y otras imágenes. El montaje a veces resulta una forma efectiva de yuxtaponer una serie de objetos para crear una nueva imagen. Este tipo de ilustraciones suelen ser tridimensionales, ya que salen de su bidimensionalidad al desbordarse del cuadro o formato.

Ilustrador por ordenador. Es un medio técnico. La disponibilidad de este medio es cada vez más complejo para producir imágenes como una posibilidad para crear ilustraciones, ya que permite trabajar la ilustración en diferentes etapas y crear variaciones, al mismo tiempo antes de tomar una decisión con respecto al tratamiento más adecuado; esto dependerá del tipo de programa que se utilice.

Se puede trabajar directamente una ilustración (digital), que no presenta la característica de otro medio, o valerse del escáner, que sirve para manipular imágenes fotográficas e impresos o realizados en otras técnicas y conserva la calidad en color y tamaño. Permite apreciar el texto y la imagen al mismo tiempo, para contemplar la imagen dentro del contexto.¹⁸

¹⁸*Ibidem*, Biblioteca del Diseño Gráfico, vol. I.



2. EROTISMO E ILUSTRACIÓN

2.1. erotismo

La palabra erotismo se desprende de *Eros* (en griego «amor») que en la mitología griega era un dios hijo de Afrodita y del dios Ares, su amante. Eros era el dios responsable de la lujuria, el amor y el sexo, también era venerado como un dios de la fertilidad. Eros es el símbolo del deseo amoroso, vuelto cupido entre los romanos... Afrodita es la gracia, la seducción, la ternura, la dulzura, el placer suave. Eros es el deseo, la potencia del instinto, la violencia del sexo.¹⁹ Esta no es la única historia de la mitología griega que nos habla acerca de Eros: «...Eribea, diosa de la noche de alas negras... fue cortejada por Eolo, el viento del oeste, y puso un huevo de plata en las entrañas de la oscuridad. De este huevo surgió Eros y puso en movimiento al universo.»²⁰



1. Escultura, "Eros vuelto cupido".



2. Representación de Eros y Psyche.

El erotismo no sólo es una historia, es una expresión corpórea que se da a través de toda la serie de vivencias y sensaciones que le son inherentes al ser humano. El erotismo es la búsqueda del placer que nos lleva a la excitación y atracción sexual.

El erotismo trata de todo aquello relacionado con el sexo y con el amor. «Más que un concepto, es una vivencia personal. Es la capacidad individual para el goce sexual. Es la expresión de la sexualidad, la exaltación de los sentidos; se relaciona con: el deseo, la excitación y el orgasmo...»²¹ El adjetivo erótico nos indica que el tema a tratar está relacionado con el sexo, dependiendo del sustantivo al que califica. Tenemos, por ejemplo, la pintura erótica o la literatura erótica.

En el mundo de los objetos, el erotismo puede confundirse con el fetichismo, que es la derivación hacia objetos

¹⁹ *Sade Ilustrado*. México. 1ª ed., 2002. p 11.

²⁰ *El ojo: erotismo, arte, sexualidad y cultura*. México. Diciembre-Enero. 2003-2004. p 31.

²¹ *Ibidem*.

o partes del cuerpo, de la libido, de tal manera que la vista o una simple imagen real o mental de esa parte del cuerpo provoque en el fetichista un deseo sexual. El erotismo como expresión es específicamente humana; nos da el potencial de trascender con nuestra imaginación. Uno de los mejores canales es el arte a través de la literatura, la imagen como la ilustración, la fotografía, el cine, la pintura, escultura. Su expresión se da según los lugares, el momento histórico, las diferentes sociedades y los temperamentos y aprendizaje de cada individuo.

Tengamos en cuenta que «...la conformación de una identidad erótica se inicia desde el momento mismo del contacto con la madre. Un recién nacido experimenta placer al ser alimentado por su madre. Posteriormente, durante toda la primera infancia, al descubrir su cuerpo e ir incorporando esta imagen como una persona valiosa y digna de ser apreciada y querida. En la etapa de la adolescencia, cuando a la maduración de los órganos sexuales se incorpora con todo su vigor a la necesidad de una satisfacción placentera frenéticamente erótica, donde la imaginación no tiene límites y podemos enamorarnos de todos y de todo, incluso enamorarnos del amor. Proceso muy importante para poder incorporar la imagen de los otros y lograr un intercambio satisfactorio. Al llegar a la adultez, cuando nuestro proceso de desarrollo ha sido sano y nos permite una buena integración de la identidad, podemos experimentar la vida erótica como placentera, y estar en disposición de seguirla expandiendo en un proceso continuo que nunca termina.»²²

Con respecto a lo anterior, el erotismo es una actividad exclusiva del hombre, porque es el único ser capaz de crear y recrear su vida a través de la imaginación, transformando a la sexualidad de su función reproductiva a

una actividad más placentera y que será diferente cada vez más en la medida en que se inventen los juegos eróticos. «El primer punto que distingue a la sexualidad del erotismo es la infinita variedad de formas en que se manifiesta, en todas las épocas y en todas las tierras. El erotismo es invención, variación incesante...»²³

Debemos intentar descubrírnos a nosotros mismos, disfrutar lo que a nuestros sentidos es alcanzable, empezando por lo sensorial y corporal, con aquello que nos permita inventar nuestras propias fantasías sexuales-eróticas, buscar la excitación erótica, el amor o placer.

Fantasía sexual

Las fantasías sexuales son representaciones mentales que estimulan y acompañan al acto sexual, son parte importante de la actividad erótica humana. Es así que las fantasías sexuales se experimentan desde que se nace hasta que se muere. Durante la infancia, la fantasía propicia que el niño se formule preguntas acerca de su realidad y que su curiosidad crezca. En la adolescencia, con los cambios e impulsos fisiológicos, esta curiosidad se acrecienta. Es entonces cuando el autoerotismo se vive mediante a las fantasías.

Las fantasías son producto de la imaginación; esta última es una función psíquica conformada por el juego de las representaciones mentales. La imaginación hace posible que se satisfagan, en parte, las pulsiones sexuales sin ocasionar recriminaciones sociales. El efecto de la imaginación es catártico; es como una válvula por la que escapan de manera controlada los excesos pulsionales.

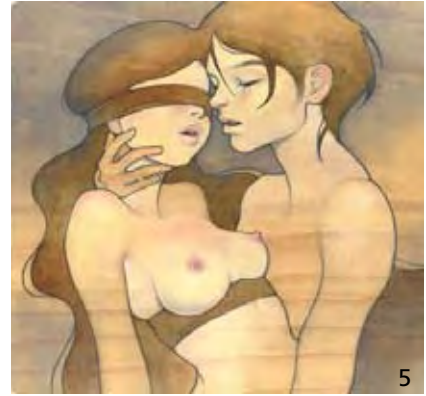
²² *Ibidem.*

²³ Octavio Paz, *La llamada doble, Amor y erotismo*, México, 2004, p 15.

3. *El beso*, 1907-1908, Gustav Klimt.

4. *El beso*, escultura de Rodin.

5. *Issa & Girl*, 2006, trabajada sobre madera de Audrey Kawasaki.



Amor, Placer y Seducción

«La conducta del individuo está regida por la necesidad de amar y ser amado... El amor es ceremonia y representación... una purificación que transforma al sujeto y al objeto del encuentro erótico... El amor es la metáfora final de la sexualidad... No hay amor sin erotismo, como no hay erotismo sin sexualidad...»²⁴

El amor podría definirse como el apego a un ser, un objeto o a un valor moral. El amor es, a un tiempo, instinto e impulso afectivo, deseo sexual y atracción sentimental; es el placer de la intimidad física y psíquica, para lo cual no es necesario que exista el deseo de procrear. La relación física es la manifestación corporal de los sentimientos de ternura y de apego.

¿Qué es entonces el amor erótico? Es el entusiasmo, la exaltación de los sentidos; estos matices establecen las diferencias entre amor erótico y sexualidad humana. Puede existir erotismo sin amor, pero el amor no

puede existir sin el erotismo; en una relación amorosa no se puede pasar por alto la actividad erótica, porque esta es la forma de plasmar en los cuerpos los lazos afectivos que los llevaron a esa unión. Entonces, tenemos que el grado de entusiasmo o exaltación se puede determinar por ciertos niveles de erotismo, que se relacionan con la manifestación de diversos componentes mentales que influyen a su vez en la conducta del individuo; el autoerotismo se define como un comportamiento sexual que permite vivenciar el propio cuerpo como una fuente de sensaciones placenteras.

El autoerotismo permite al individuo una experiencia muy íntima que lo lleva a la auto estimulación, no sólo de los órganos genitales, sino también de otros canales de erotización, como la piel, la vista, el olfato, el gusto; así mismo, puede experimentar con tantas cosas como su imaginación lo permita.

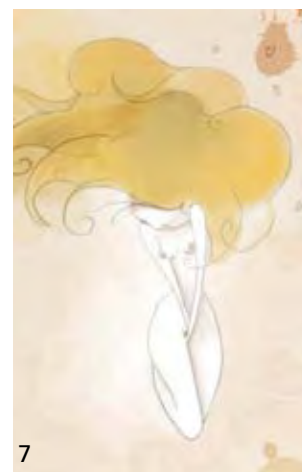
²⁴ Octavio Paz, *op. cit.*, p 106.

El placer es una emoción intensa mediante la cual el ser humano satisface una necesidad física o psíquica. El placer erótico se determina por el deseo que un hombre puede despertar en una mujer, al igual que una mujer en un hombre aunque el papel que tiene el hombre es el de tomar la iniciativa y el de la mujer despertar y provocar el deseo carnal puede invertirse. "La seducción representa el dominio del universo simbólico", esto es, que el hombre es capaz de recrear el ambiente perfecto; es decir, actividades de tipo erótico, para romper con la monotonía del comportamiento sexual establecido. Permite un vínculo erótico entre la pareja, en el que seduce se valdrá de cualquier ambiente propicio que ejerza la fascinación y que a su vez aluda al poder de la imaginación para ir más allá del simple acto sexual. Un recurso de la seducción son las caricias eróticas para comenzar con el juego y culminar en el placer erótico. O bien, crear y disfrutar de las fantasías eróticas que lo lleven a experimentar sensaciones placenteras, como escuchar música, leer poemas o literatura erótica, ver películas con temas e imágenes sugerentes que le provoquen un estímulo de gozo, lo que puede dar pie al deseo o apetito sexual, a la excitación y al orgasmo.

Hay que tener en cuenta que no todos pueden llegar a experimentar de la misma forma la búsqueda del placer, ya que lo que para un individuo puede ser el medio

6. "Erotismo", 2000, de Dolores Montijano.

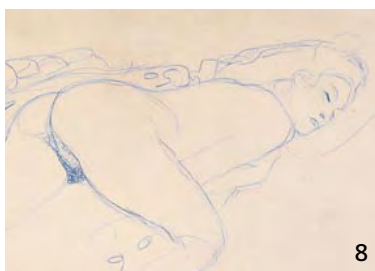
7. Ilustraciones de "La serie", 2007, por Marta Chicote.



8. "Desnudo tumbado", 1910, de Gustav Klimt.

9. "She", 2005, de Audrey Kawasaki.

10. Ilustración de Sorayama.



adecuado para comenzar la relación amorosa con la pareja, para otros ser totalmente indiferentes ante estos estímulos eróticos.

La apariencia femenina es en esencia seductora y en la medida de su atractivo propone al hombre para apreciarla; si la mujer se desnuda, revela el objeto del deseo para el hombre y viceversa. La desnudez es un estado de comunicación entre la pareja y revela la búsqueda de una continuidad posible del ser en forma placentera. La desnudez se complementa con la belleza de los cuerpos, y aunque la belleza humana varía de acuerdo al ideal, esto no cambia la belleza en el erotismo, pues es subjetiva y varía según los gustos del receptor. Al mostrar la desnudez del cuerpo se puede apreciar el matiz de la naturaleza humana y su belleza (*lam. 11*). Ante un cuerpo semi-vestido, sus ropas subrayan ese desorden como imagen erótica y lo llevan a parecer más desordenado, más desnudo, por la sugerencia que enmarca, así como la excitación del espectador. La pasión permite al individuo cargarse del libido para saciar sus impulsos como parte del juego que se desata entre dos seres erotizados.



11. "The Nymphaeum", 1788, de Boucher, The Haggin Museum, Stockton, California, USA.

El erotismo como parte sustancial del individuo participa en gran medida en las conductas sociales, porque transcurre en el escenario de la representación en forma directa o indirecta para formar parte de la vida cotidiana. El erotismo como tal no termina nunca, es una faceta vital en la naturaleza humana y para lograr su desarrollo se requiere despojarlo tanto de falsas ideas como de idealizaciones. Mientras exista el deseo sexual en el hombre, se crearán otras formas de recrearlo.

Erotismo y sexualidad

«...La sexualidad es animal; el erotismo es humano. Es un fenómeno que se manifiesta dentro de una sociedad y que consiste, esencialmente, en desviar o cambiar el impulso sexual reproductor y transformarlo en una representación...»²⁵ La expresión de la sexualidad y las relaciones sexuales han tenido caras distintas, han funcionado como indicadores y reflejo de la forma de vivir y de pensar del hombre. Juzgadas como absurdas o extrañas según la época, la cultura o el lugar, han sido diferentes.

La capacidad de goce sexual es parte de la salud mental. Casi toda la actividad sexual va dirigida al alcance de un goce compartido, y no a la reproducción.²⁶ El ser humano define su conducta sexual de acuerdo a las reglas que impone la sociedad donde se desarrolla. La importancia que desempeña el erotismo dentro de la actividad sexual humana se determina por la necesidad de difusión para que su significado deje de ser un tabú en la sociedad. Así, la educación, el lenguaje, la tradición, el nivel cultural y todo el medio psíquico colaboran en las costumbres del hombre y la mujer, ya sea estimulando, reprimiendo o liberando.

²⁵Octavio Paz, *óp.cit.* p 15.

²⁶Fores, Andres. *Asociación Mundial de Sexología*. www.bbc.co.uk/spanish/specials/1448_erotismooyplacer/



12. *Dibujo para Atocha*, de Antonio López García.

El erotismo visualizado dentro de la sociedad varía de acuerdo a la percepción que cada individuo tiene con respecto a los códigos de conducta de la cultura a la que pertenece. El control de la sexualidad ha sido en cierta medida la causa de establecer reglas para mantener el orden público y social. Es el erotismo el que genera una conducta desenfadada, la que hace que se rompan estas reglas o quizá sólo es la excusa perfecta para evadir la responsabilidad de la sexualidad humana, esto es, conocer el cuerpo y explorarlo.

El erotismo es la identidad erótica, así como una manifestación para que el ser humano aprenda de sí mismo y de otros para disfrutar de su sexualidad como elemento primordial de su existencia. Al hablar de sexualidad y erotismo, la civilización malinterpreta y reprime los conceptos, cuando debería expresarse, ya que es un medio de comunicación a disposición de todo ser humano. La sociedad ha asumido calladamente la apatencia sexual y el deseo de los cuerpos por los diferentes papeles que desarrolla, tanto el hombre como la mujer, y teme demostrar sus emociones. La conformación de lo erótico esta relacionada con el contexto histórico, las

13. *Los ojos abiertos de la muerta*, 2004, Ilustración para "L' Histoire de L' oeil", de George Bataille 48 x 35 cm. Colección privada "Hans Jurgen Dopp", Frankfurt, Alemania.



normas sociales y su aplicación, la cultura y su ideología; nuestra personalidad está formada en gran medida por lo que otros nos dicen que somos o que debemos ser. Es importante decir que requerimos de mayor conciencia para poder disfrutar nuestras emociones y el apetito sexual en forma placentera por medio del erotismo, así como para poder realizar actividades sociales para un desarrollo pleno.

Erotismo y pornografía

Entendemos por pornografía la representación de un acto sexual gráfico, oral o escrito, con el propósito de excitar, así como para la comercialización y por lo tanto con fin de lucro. Algunas definiciones que se relacionan con el concepto de pornografía son:

- Obsceno: impúdico; torpe; deshonesto; aquello que se nos define como indecente, contrario al pudor o a la decencia.
- Impúdico: deshonesto; sin pudor; aquel que no respeta las reglas de la moral, el pudor y la castidad.
- Pudor: honestidad; modestia; recato.

«Lo obsceno se nos define como lo indecente, contrario al pudor; el término obsceno significa “fuera de escena”, es decir, lo que no se puede presentar frente al público; es el sinónimo de escabroso, licencioso, pornográfico, impúdico, lujurioso.»²⁷

Literalmente hablando, aludimos a la pornografía con la prostitución, es decir, escribir acerca de rameras. En el diccionario, significa representación grosera de actos



14 y 15. Dibujos japoneses.

sexuales en fotografías, filmes, etcétera; también se encontró que es “el carácter obsceno de obras literarias o artísticas, o “la expresión o sugerencia de temas obscenos o impúdicos en el arte o literatura”.

Lo pornográfico no se puede entender sin cierto morbo, es la descripción pura y simple de los placeres carnales; en tanto que el erotismo es la misma descripción revalorizada, en función de una idea del amor o de la vida sexual, la pornografía es «cosa pornográfica aquella obra en la cual se representan formalmente los órganos genitales humanos. Los genitales expuestos generan pudor en algunos sectores sociales. Y tendemos a creer que el pudor es una parte propia de nuestra naturaleza, cuando no es sino el producto consumado de una sociedad en concreto, o de una parte de esa

²⁷ Sade Ilustrado, *op.cit.* p 17.

16. "El olor de Marcela", 2004, Ilustración para "L' Histoire de L' oeil", de George Bataille, 35 x 48 cm, Colección privada "Hans Jurgen Dopp" Frankfurt, Alemania.



sociedad.»²⁸ El erotismo es todo aquello que torna la carne deseable, la muestra en su esplendor, inspira una impresión de salud, de juego placentero; la obscenidad devalúa la carne y la asocia con suciedad.

«La pornografía podría ser considerada una manifestación de una obsesión sexual derivada de la represión cultural, mientras que el erotismo sería parte de todo aquello que nos facilitaría reducir los temores exagerados al sexo y mostrarlos en contextos humanamente significativos, satisfaciendo también el natural y deseable interés sexual que se relaciona con el amor.

«El erotismo es, sin duda, la pornografía del otro, de ese otro que estima como degradante algo cuyo sentido cambia según numerosos factores. Es decir, no sólo en algunas partes lo erótico es pornográfico, sino que algo puede ser pornográfico y erótico al mismo tiempo.

²⁸ www.solareditores.com/contenido/galeria/arte_erotico_vs_pornografia.php

²⁹ *Ibidem*.

«El erotismo es parte intrínseca del ser humano pero, como vimos, no es un concepto universal que se manifiesta del mismo modo en todos los lugares y épocas. La pornografía se define por lo general como la representación formal de contenidos sexuales explícitos...»²⁹ La diferencia o definición sobre el erotismo y la pornografía la establecerá en última instancia el lector y dependerá en gran medida de su educación visual, sus experiencias personales, su religión y su escala de valores ético-morales, pues todo lo que puede ser pornográfico para unos, puede no serlo para otros.

17 y18. Dibujos japoneses.



2.2 LITERATURA ERÓTICA

La literatura es una práctica artística que se basa en el uso excelso de la lengua. El concepto literatura posee un gran contenido subjetivo y social; en ella interviene la subjetividad del escritor, del editor, del crítico, del teórico y del historiador, misma que cambia con las épocas y las culturas.

Octavio Paz en *La llamada doble: Amor y Erotismo*, menciona que aquello que nos muestra el poema no lo vemos con nuestros ojos de carne sino con los del espíritu... Los sentidos, sin perder sus poderes, se convierten en servidores de la imaginación y nos hacen oír lo inaudito y ver lo imperceptible... Poesía y erotismo nacen de los sentidos, pero no terminan en ellos. La poesía traza un puente entre el ver y el creer. La relación entre erotismo y poesía es tal que puede decirse sin afectación, que el primero es una poética corporal y que la segunda es una retórica verbal.³⁰

Ya se ha mencionado anteriormente que el erotismo es un ritual sensual, un comportamiento natural del ser racional, es parte inherente de su sexualidad; «el erotismo será el recinto del raciocinio y del lenguaje, de las ideas y los sentimientos.»³¹ La intimidad sexual erótica amorosa se convierte para los escritores en acto literario: donde el deseo es una construcción a partir de la lengua, el escritor encuentra una forma de manifestar el erotismo entre la poesía amorosa y la narrativa. A lo largo de la historia varios autores han hecho que el gozo estético de sus lectores se convierta en uno carnal, algunos alimentan el escándalo, otros toman al cuerpo como cuestión filosófica, pero todos coinciden en que al final, el placer es el dilema único y primigenio.

Toda historia es por definición erótica. La imaginación del autor es copulativa; los personajes nacen, crecen y explo-

ran los límites de la complacencia y el dolor. El lector por curiosidad artística, como arma de seducción o como satisfactor idealista y carnal, lee párrafos en que las ropas, leves, caen al suelo, en que los labios se abren, se rozan y las entrepiernas, nerviosas, se humedecen.

En Oriente, el sexo tiene como objetivo la sublimación del cuerpo y la integración con el todo “En el erotismo religioso se invierte radicalmente el proceso sexual: expropiación de los inmensos poderes del sexo a favor de fines distintos o contrarios a la reproducción”. Así en Occidente se reproduce la filosofía que los orientales ciñen en torno al acto: el Kama Sutra (considerado como un manual de posiciones y no como un texto sacro). En Oriente, la literatura erótica es liturgia, mientras que en Occidente, gozo, placer y perversión.

En la literatura erótica, el narrador tiene la capacidad de tornar un acto que por naturaleza puede ser grotesco: las marañas, los fluidos, la saliva y genitales, en algo estético. El exceso, los mitos y la literatura han sido impregnados de sudor lúbrico y la pasión de miles de amantes. «En la narrativa popular, los relatos de erotismo abundan, en forma de historietas, de pasquines, de albur y confesión libertina ...Una de las funciones de la literatura es la representación de las pasiones; la preponderancia del tema amoroso en las obras literarias muestra que el amor ha sido una pasión central de los hombres y mujeres de Occidente.»³²

Otro ejemplo literario es el marques de Sade donde el “sadismo” encuentra su significado en la libertad; autor perverso e inmoral, fue perseguido y encarcelado por sus ideales. Sus escritos son pecaminosos, repugnantes o des-

³⁰ Octavio, Paz. *op. cit.* p 9-11.

³¹ Sade Ilustrado. *op. cit.*

³² Octavio Paz, *op. cit.* p 102.

critos como lo antinatural. Ahora se retoma a Sade, como aquel que se adelantó a su tiempo; ya que habló de lo que ha existido: el placer sexual, el erotismo y tal vez exploración de los rumbos “prohibidos del amor”.³³

En un análisis realizado por Agustín Cadena acerca de la “literatura erótica escrita por mujeres en México” dice que la literatura erótica no es un subgénero más, tiene una larga tradición que se remonta a las culturas prehispánicas. Donde destacan los cantos eróticos de las mujeres de Chalco (Chalcacihuacuicatl). Se trata de un largo poema dramático que da cuenta de la sexualidad no cristianizada de las mujeres mexicanas; de cómo, con la sabiduría de sus carnes centenarias, son capaces de vencer al guerrero en la batalla amorosa. Y esto es con un lenguaje a la vez explícito y rico en delicadas formas poéticas:

“Yo te vine a dar placer, florida vulva mía, / paladarcito mío. / Tengo gran deseo del pequeño rey Axayácatl. / Mira por favor mis cantaritos floridos. / Mira por favor mis cantaritos floridos”.

Miguel León Portilla, afirma que fueron escritos por el poeta Aquiauhtzin de Ayapango... la literatura de Chalco no es la única, entre las tradiciones indígenas, que concede un lugar importante a la vida sexual como parte de la experiencia poética. Entre los otomíes... abundan también los textos narrativos que relatan encuentros sexuales o iniciaciones incestuosas.

En México el descubrimiento de lo erótico fue protagonizado, primero, por autoras que escribían en verso, en particular por Enriqueta Ochoa (1928), poetas como Efrén Rebolledo (1877-1929) y José Juan Tablada (1871-1945), los poetas malditos de la literatura porfiriana. En este recorrido literario encontramos a Enriqueta Ochoa, que con

la primera edición de “Las vírgenes terrestres” (1950) fue condenada desde el púlpito por la afirmación en términos poéticos de la autonomía sexual del cuerpo femenino...

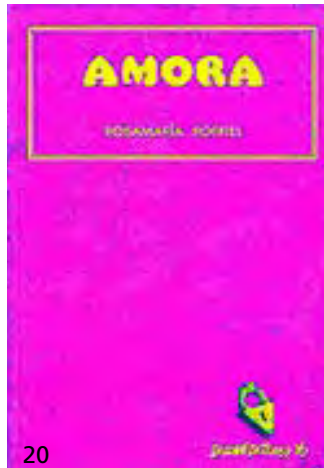
El erotismo comienza a aparecer en la narrativa mexicana con la Generación del Medio Siglo, de acuerdo con Jiménez Moreno, incluiría a los escritores nacidos entre 1920 y 1935: Salvador Elizondo y Juan García Ponce, y entre las escritoras Rosario Castellanos, Elena Poniatowska, Inés Arredondo y Amparo Dávila... Después del Medio Siglo, surge un grupo de narradoras con una característica en común: ser de ascendencia judía: Esther Seligson, Margo Glantz, Sara Sefchovich, Ethel Krauze, Rosa Nisán y Sara Levi Calderón. Respecto de esta última, es la autora de la primera novela de amor lésbico que circuló en México con relativo éxito (antes de ella, Rosa María Roffiel había publicado *Amora*, sobre el mismo tema, pero no circuló mucho). Se trata de *Dos mujeres* (México, Diana, 1990), una historia entre rosa y roja en donde dos damas burguesas deciden irse juntas a la cama y viven una interminable luna de miel por los pueblos más encantadores de la provincia mexicana.

Por su parte, Rosa Nisán, con la publicación de *Los viajes de mi cuerpo*, puede ser considerada una escritora de literatura erótica. Esta obra narra la historia de dos gordas cuarentonas que se lanzan a la caza de hombres. Con un gran sentido del humor y de la ternura, se recrean las aventuras de Olivia y Lola y cómo la primera, gracias a su amiga y al amante mulato que se ha encontrado, logra superar los miedos inducidos socialmente y se olvida de sus años y de su celulitis. Al final, toda la carne sobrante, la gordura, las lonjas dejan de ser un motivo de vergüenza

³³Sade Ilustrado, *op.cit.* p 8.



19



20

19. Portada del libro "La isla blanca", de Mónica Lavín.

20. Portada del libro "Amora" de Rosa María Roffiel.



21



22

21. Portada de la novela "La sed", que fue finalista del premio La Sonrisa Vertical, en 1999. 22. Portada de la novela "Puente del cielo", de Adriana Díaz Enciso.

y se convierten en un medio más de seducción, en un manjar que se prodiga con alegría al amante.

En el caso de Mónica Lavín, el erotismo ha estado presente desde sus primeros libros y casi siempre visto desde sus zonas más oscuras: el voyerismo, el fetichismo, el incesto. Los dos primeros temas empiezan a hacerse especialmente presentes en los relatos de su libro *La isla blanca* (México, Lectorum, 1998); el tercero proporciona el conflicto central de su novela *Tonada de un viejo amor* (México, Selector, 1996), la cual recrea la historia de una relación entre tío y sobrina, que se aman en una atmósfera provinciana, elemental, en cierta forma salvaje.

Como lo dijo Margo Glantz, una buena obra erótica debe provocar una erección o una humedad. Y así continúa Agustín Cadena con este recorrido de escritoras: Adriana Díaz Enciso y Edmée Pardo, nacidas en 1965. La primera, que ya había coqueteado con el género en varias escenas de su novela *La sed* (México, Colibrí, 2000), fue finalista del premio La Sonrisa Vertical, en 1999, con ¡El amor!, también publicó "Puente del cielo", donde una enferma desahuciada pasa sus últimos días encerrada, entregándose al sexo con un desconocido. Por último menciona una novela en donde lo erótico, cuando aparece, adquiere una carga explosiva: *Réquiem por una muñeca rota* (cuento para espantar al lobo) (México, Tierra Adentro, 2002), de Eve Gil (1966). Se trata de una novela de for-



23. "Elogio de la madrastra", de Mario Vargas Llosa.

mación en donde dos adolescentes despiertan a la vida sexual en medio de la violencia familiar, la represión, el sentimiento de culpa y una honda soledad...³⁴

En resumen, la literatura erótica es aquella capaz de despertar el deseo sexual y de proporcionar placer estético, tan sencillo de expresar como difícil de alcanzar. Mario Vargas Llosa, cuyo *Elogio de la madrastra* también está publicado en *La Sonrisa Vertical*, dice: "no hay gran literatura erótica, lo que hay es erotismo en grandes obras literarias [...] un texto literario es más rico en la medida en que integra más niveles de experiencia".³⁵

En un largo proceso de evolución en torno al arte hemos visto desfilar un sin número de obras pictóricas, escultóricas, cinematográficas y literarias con temas eróticos, que antes de poder tener conocimiento de las mismas son censuradas, reprimidas y destruidas, por una moral falsa, y de igual forma se ha perseguido a sus creadores.

³⁴www.letralia.com/135/articulo04.htm

³⁵www.solareditores.com/bitacoras/noticiaseditoriales/000117.shtml

Se pretendía que el arte fuera simplificado e insignificante, de la misma forma que la sexualidad, decente y rutinaria, sólo para la procreación en una sociedad moralista. Desde siempre el erotismo no ha dejado de padecer la censura y persecución del prejuicio.

En cualquier tiempo, desde el punto de vista que se trate, el erotismo se verá transformado por la sociedad, por cada individuo, por la visión y la mente creativa del escritor, pintor o fotógrafo; desde palabras que nos envuelvan entre metáforas y el deseo; o la imagen que amplíe nuestra percepción, acercándonos a la realidad, a la necesidad de expandir nuestros propios sentidos; el escritor nos ofrece alternativas de nosotros mismos y las hacemos nuestras a nuestra manera a nuestras exigencias personales o fisiológicas, dándonos el significado propio, muy aparte de cualquier otro.

En una sociedad inherente a la moralidad, el sexo es el fruto prohibido, cuando cumpla fines que vayan más allá de la reproducción (Maritales o biológicos); pero como seres



24. "Dos iguales", de Cintia Moscovich.

racionales requerimos satisfacer necesidades fisiológicas, por lo que puede ser que al haber una sociedad un tanto cerrada a la sexualidad, la literatura se convierta en la manifestación retórica que encara, entre versos y fábulas, todo aquello por lo que el individuo necesita como ser racional: la literatura erótica evocada al sexo.

2.3. BREVES ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN ERÓTICA

«El erotismo cambia con los climas y las geografías, con las sociedades y la historia, con los individuos y los temperamentos. También con las ocasiones, el azar y la inspiración del momento.»³⁶

Los primeros antecedentes de ilustración erótica nos lleva a retroceder en el tiempo, cuando el arte desbordaba un erotismo prehistórico sorprendente (eroticosexuales). Entre las representaciones eróticas están los grabados y pinturas rupestres paleolíticas. Algunas de las imágenes más comunes son de animales, escenas de caza y re-



25. *La Venus de Willendorf.*



26. *La Venus de Laussel.*
27. *El falo de "Hohle Fels", encontrado en una cueva de Alemania.*



presentaciones de genitales humanos (que se cree son símbolos de fertilidad). «La mujer era considerada como un ser misterioso que toma la misión de propagar la especie; este misterio de la procreación indujo al hombre a inspirarse en ella para su arte primitivo. El ciclo mujer-procreación y fertilidad de la tierra fue el motivo por lo que aquella se identificó con el culto a la madre tierra.»³⁷ Los seres humanos desnudos con características sexuales exageradas aparecen en algunas pinturas y objetos paleolíticos como las Venus prehistóricas, en las que se hace evidente la exageración de los atributos sexuales, así como las partes primordiales que intervienen en la procreación o bien la representación del falo (lam. 25, 26 y 26). El objeto encontrado en una cueva de Alemania es una de las primeras representaciones conocidas de la sexualidad masculina, aseguran investigadores. Se calcula que el objeto, de 20 centímetros de largo por tres de an-

³⁶Octavio, Paz. *op. cit.* p 15.

³⁷Lozano, José M. *Historia del Arte*, México, 1996.

cho, tiene 28 mil años de edad. Fue hallado en las famosas cavernas de Hohle Fels, en Swabian Jura, en el sur de ese país. Esta “herramienta” prehistórica fue ensamblada utilizando 14 fragmentos de roca. Su tamaño natural, indica que también pudo ser utilizado como “ayuda sexual” por quienes lo fabricaron en la Edad de Hielo. “Además de ser una representación simbólica de los genitales masculinos, también se utilizó para cortar lajas de piedra”...³⁸

La representación de lo erótico para los griegos comienza donde la mitología se llena de dioses y diosas femeninas, con Safo y sus cánticos de amor. En la mitología griega, Eros representa la fuerza atractiva que agrega y combina elementos, la fuerza creadora que anima al mundo, y por ende la pasión amorosa. Al personificarse este principio abstracto, se hizo de Eros el Dios del Amor. Se le tributaba culto en varias ciudades de Grecia, principalmente en Tespias, donde le erigieron un templo con estatuas de Praxiteles. Safo le compara al viento, que llega de improviso; lo llama “amargo y dulce a la vez”. En las artes plásticas se le representó durante el periodo Arcaico como un joven; en el período clásico es un muchacho, y un niño en el periodo helenístico. En este mundo mitológico, los dioses fueron clasificados en muchos órdenes y los más poderosos, entre ellos Venus, precedían a los placeres de los sentidos, a los goces físicos. Júpiter mereció el primer puesto en el palacio de los dioses porque estaba considerado como el más poderoso atleta en los combates amorosos.

El arte griego refleja escenas de la vida diaria, algunas más sexuales que otras, así como también falos esculpidos en lugares de culto tales como el templo de Dioniso en Delos, mientras un objeto doméstico cotidiano y protector era la herma, una estatua consistente en una cabeza sobre un pedestal cuadrado con un falo



28. *Afrodita montando un cisne: kilix ática de figuras rojas sobre fondo blanco, c. 460, hallado en Camiros Rodas.*

prominente delante. Los griegos también crearon el primer ejemplo famoso de lesbianismo en Occidente, con el Himno a Afrodita de Safo y otras obras homoeróticas, como las representaciones homosexuales y pederastía en su cerámica (*lam. 28*).

La cultura romana ofrece numerosas pinturas y esculturas sexualmente explícitas: en los edificios romanos en ruinas de Pompeya y Herculano, se encuentran escenas de flagelación ritual que están claramente relacionadas con un culto religioso (*lam. 29 y 30*). En Pompeya se hallan falos y testículos grabados en las aceras para ayudar a los visitantes a orientarse en dirección al distrito de prostitución y entretenimiento, y como decoración general. Los romanos consideraban las representaciones sexuales de buen gusto, y de hecho las pinturas reflejan las buenas costumbres y prácticas sexuales de su cultura, como en el caso de la copa Warren (*lam. 30*). Los falos grandes se

³⁸[news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_4717000/4717827.stm](https://www.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_4717000/4717827.stm)



28



29



30

28. Fresco de la Villa de los Misterios, en el que se representa una flagelación ritua.

29. Lámpara de aceite romana representando un coitus more ferarum. 30. La copa Warren.

usaban a menudo cerca de las puertas de entrada, dado que eran un encantamiento de buena suerte, siendo común grabarlos en las casas. Uno de los primeros objetos encontrados cuando se descubrió el complejo de Pompeya fue una estatua de mármol mostrando al dios Pan manteniendo relaciones sexuales con una cabra, una representación detallada de zoofilia, considerada tan obscena que aun hoy en día sigue sin estar expuesta al público, conservándose en el Gabinete Secreto del Museo Arqueológico de Nápoles.³⁹ La potencia del órgano masculino hizo que algunas culturas como Grecia y Roma inventaran imágenes como dioses con falos inmensos y apetitos sexuales insaciables. Así surgió Príapo, quien era el dios de la Fertilidad. Su característica más importante era el tamaño colosal de su pene, siempre en estado de erección. Esto ejercía una fuerte seducción en el universo femenino.⁴⁰ (lam. 31)

El entendimiento del cuerpo y de la sexualidad a través

del tiempo y en diversas culturas han dejado a su paso evidencia de mitos, falos, deidades y el comportamiento sexual como la relación entre el cuerpo y el cosmos. Así, se han encontrado pinturas y esculturas que hacen referencia a ciertas cuestiones eróticas que se conciben tangibles en representaciones de la vida cotidiana, como lo son el matrimonio y las prácticas sexuales; en la cultura prehispánica, la visión del cuerpo erótico también se hace presente.

En el México prehispánico, la visión del cuerpo humano se representaba con deidades asociadas a la sexualidad y el erotismo. Por ejemplo entre los nahuas, la figura de Ometéotl, “dios de la dualidad”, un ser primigenio y andrógino que contenía los principios femenino y masculino (lam. 32). Los mayas expresaban esa dualidad con las deidades Ixchel, “la que yace, diosa

³⁹es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_las_representaciones_eróticas

⁴⁰El arte erótico de las antiguas civilizaciones. Dr. Juan Jose Puigbó.



31. Una figura de Priapo en Pompeya. Los grandes falos se consideraban indeseables para los hombres y a menudo eran representados con fines cómicos en la Antigua Roma.

de la luna”, e Itzamná, “el que cae del cielo, rocío del cielo”, madre y padre de los dioses (*lam. 33*). Y entre los otomíes eran conocidos como Makatá y Makamé el “Gran Dios Padre” y la “Gran Diosa Madre”. La serpiente era un animal asociado a la androginia, es el que permite explicar la facultad de engendrar sin varón, en el caso de las diosas, y tener un hijo sin mujer en el caso de los dioses como Quetzalcóatl, “serpiente emplumada” (*lam. 34*). Algunas otras deidades son la Coatlicue de la cultura mexicana, “mujer serpiente” (*lam. 35*), quien es representada con una falda de serpientes y cuya cabeza esta formada por dos de estos animales, que simbolizaban lo femenino y masculino unidos en el cuerpo de la diosa, o puede ser representada con un rostro cadavérico, senos caídos y una falda de serpiente, la Coyolxauhqui (*lam. 36*) entre otras. También existen deidades masculinas de la sensualidad conocidas como ahuiateteo, concepción que da cabida a dioses como Macuilxóchitl, cinco-flor, “dios de los juegos y el placer”, y Nanahuatzin “dios de la lujuria”.

Con el paso del tiempo, la visión del cuerpo humano vuelto erotismo ha sido interpretado y revalorizado; así, el hombre paleolítico concebía lo Divino o la Naturaleza como una hembra cósmica; los griegos y romanos persiguen la perfección y la belleza con la creación de dioses y diosas, y la cultura prehispánica plantea una dualidad de cada deidad relacionada con los comportamientos sexuales terrenales, así como la relación entre el cuerpo y el cosmos. «Y es a partir de éstas que tanto artistas como ilustradores escogen como modelo parte de las creencias en cuanto a la representación del cuerpo para la creación de sus propias obras, tratando de reincorporar estas divinidades a sus medios apropiados.

«En la Edad Media, los artistas empezaron a tratar el desnudo más francamente, permitiéndose una visión más cercana de lo antiguo y de la realidad, y osando expresar un tímido deleite en la belleza del cuerpo hu-

32. Figura de Ometéotl, “dios de la dualidad”, Códice Borgia.



33. *Ixchel*, "la que yace", "diosa de la luna". 34. *Quetzalcóatl* "serpiente emplumada". 35. *La Coatlicue de la cultura mexicana*, "mujer serpiente". 36. *La Coyolxauhqui*.



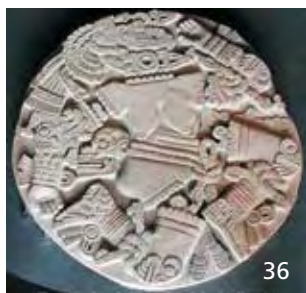
33



34



35



36

mano, y al mismo tiempo se negaban u otorgaban los censores de los que dependían las concesiones de una impresión si el texto o las ilustraciones contenían algo que consideraban un ataque a la realeza o a la Iglesia. Hacia el siglo XVII cabe mencionar a Rembrandt como maestro del arte erótico de Occidente, a causa del vigor, verdad y profundidad en la concepción del sexo en sus obras.»⁴¹ Los grabados eróticos de Rembrandt, que rompió con todas las convenciones del desnudo idealizado, muestran a la mujer en toda su voluptuosidad, su

⁴¹www.anm.org.ve.pdf

⁴² Erotica universalis II.

animalidad, su sensualidad. La representación de la mujer en las obras de Rembrandt son el halago a una Eva desvergonzada, más delgada y de formas bien torneadas, de manos y tobillos finos, talle provocador, rostro espiritual, ojos risueños y nariz respingona. (lam.37)

Poco a poco, el desnudo pasó a formar parte de la temática común del arte. Durante el siglo XVIII, se convirtió en un tema predominante con Watteau, Boucher, Fragonard o Goya (lam. 38). El siglo XVIII no es sólo exclusivo de un erotismo refinado, sino también, con excepción del marques de Sade, el siglo del humor; existe una colección de grabados libertinos con subtítulos evocadores, llamado *el libro de las horas de PAPHOS* (Les Heures de Paphos, lam. 39); el anonimato del ilustrador tal vez se deba al temor de ser detenido por la policía.⁴² En el siglo XIX, destacan las obras de Géricault, Degas, Renoir o Rodin (lam. 41). En el XX la estética cubista supuso la transformación total del desnudo tradicional y entre los cuadros magistrales destacan los de Gauguin, Modigliani, Picasso o Matisse.



37. "Jupiter and Antiope", 1659, Rembrandt.

Con el Barroco también se celebra el físico humano mediante formas anatómicas generosas que reflejan la exuberancia y la sensualidad característica de la época, como en el "Rapto de las Hijas de Leucipo" (lam.40), y las ninfas acuáticas en la obra "Desembarco de María de Médici" (Louvre), ambas de Rubens.

El Neoclasicismo pretende retomar la línea renacentista. Sin embargo, los hombres y las mujeres de Ingres ("Bañista" en el Louvre) o de la forma en que aborda la sensualidad, a partir de la juventud llena de belleza al pintar "El baño turco" (lam. 42). Es una fiesta de los sentidos, antología de mujeres que se ofrecen o muestran sus senos, se acarician a sí mismas o prodigan sus caricias, se abrazan... Están a la espera del placer o se entregan de nuevo, con los ojos cerrados al recuerdo de la voluptuosidad. Así como las obras de Jacques-Louis David ("Las Sabinas", también en el Louvre) son tan idealizadas e irreales que sus cuerpos no dejan ver ni vello ni arruga alguna.

Con respecto a lo anterior, cabe mencionar que antiguamente el vello púbico, cuando se mostraba, solía convertirse en una "v" tersa y pudorosa. Así, muchas de las obras renacentistas o medievales que mostraban o sugerían los genitales masculinos o femeninos sufrieron la absurda inclusión de una hoja de parra agregada posteriormente por almas más mojigatas. Para 1896, Gustav Klimt había empezado a ser más explícito



38

38. En "La Maja desnuda", Goya convirtió a la diosa en una mujer real.

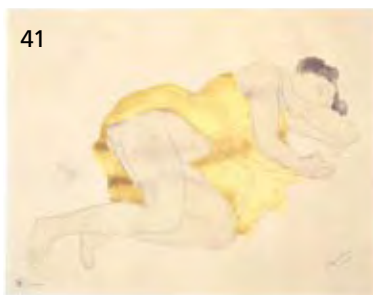


39

39. Anonimous 1787, "PAPHOS".



40



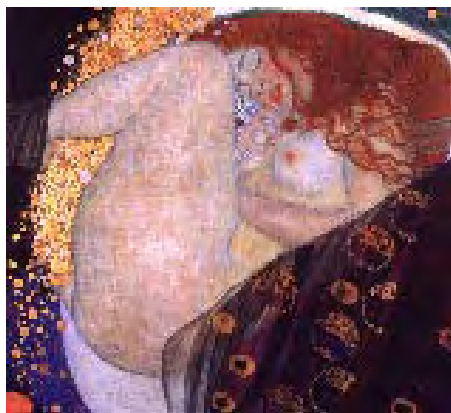
41



42

40. "El rapto de las hijas de Leucipo", hacia 1616, de Rubens .

41. Rodin, "Psyche". 42. "El baño turco" (1862), de Dominique Ingres.



43. "Dánae", 1907-1908, de Gustav Klimt.

en sus representaciones de la figura humana. Klimt utilizó motivos decorativos, tejidos y ornamentación para crear un efecto erótico, para acentuar la desnudez del cuerpo, en lugar de cubrirla como se puede apreciar en dos de sus cuadros, "Judit II" y "La novia", donde la ropa no parece contener la impetuosa desnudez o los tejidos para aislar las figuras y ciertas partes del cuerpo, creando una atmósfera erótica.⁴³

Para los impresionistas, un cuerpo de carne y hueso no es más que un paisaje natural, un momento de luz y color; los postimpresionistas ya buscan la estructura formal, el contorno sólido, como las "Bañistas", de Cézanne, y "El Oro de sus cuerpos", de Gauguin. Partiendo de ahí, el Expresionismo y el Fauvismo acentúan y hasta exageran contornos y colores en pos de una emotividad. Algunos ejemplos de ello: "Odalisca" (Nueva York), de Matisse; "Desnudo Sentado" (Londres), de Modigliani; "Día Cristalino" (Berlín,) de Heckel; o "Madre e Hijo" (Londres), de Moore. Así también, Picasso recorre casi toda la gama de enfoques posibles con desnudos en sus pinturas, esculturas, dibujos y grabados. Él fue uno de los

primeros que se inspiró en las tallas de madera africanas. Esas figuras del arte negro para el gusto convencional son muy feas, pero sumamente expresivas, y de ellas viene el primer paso picassiano hacia el Cubismo en la tela "Las Señoritas de Aviñón".⁴⁴

Durante los años 20 y 30, cuando las esposas comienzan a quejarse de la brutalidad de sus maridos, ello motivaa que se le aconseje al esposo sobre su comportamiento: ser paciente, aprenda a descubrir gradualmente el cuerpo de su mujer, dejando que se despierte su curiosidad por el cuerpo masculino y darle tiempo para iniciarse en los misterios de la carne; esta descripción tan acertada la revivimos en acuarelas como las de Chimot, donde nos muestra una lenta evolución hasta llegar a la felicidad carnal.

Entre trazos sobrios, parcos, simplificados hasta el extremo, cuya capacidad de provocación parece casi accidental va brindando formas nuevas de expresión para crear así un amor sensual, fantástico. La locura del sexo es el hilo que conduce el surrealismo a lo fantástico. En una búsqueda amorosa, abierta al desorden de todos los sentidos y a una imaginación que escapa a todas las censuras, como las leyendas antiguas y los cuentos de hadas, existen artistas que han descubierto fantásticos paisajes vulvares, visitan templos, exploran cavernas, encuentran monstruos que se metamorfosean en animales, vegetales o minerales. El cuerpo femenino es a la vez el navío que los transforma y la mar a la que se arriesgan. La pintura como el amor, afirma salvador Dalí, entra por los ojos y sale por los pelos del pincel.

⁴³Klimt, Numen. Arte a través del tiempo, México, 2005, pp.5-79.

⁴⁴www.utem.cl/trilogia/Volumen_15_n_23_24/p_15_5.htm



44. "Las Señoritas de Aviñón"

Otra forma de iniciación amorosa ilustrada son los grabados de SainteCroix para una publicación anónima *Nous Deux* (Nosotros dos, lam. 45), rebautizada como "doux noeuds", (dulces nudos), la cual nos narra una iniciación amorosa de una joven escolar inocente y su profesor de latín, que pronto se convierte en su profesor de educación sexual.⁴⁵

Hasta aquí puedo mencionar que la expresión artística erótica es tan antigua como la humanidad que la inventó y que la censura va perdiendo su poder y tanto escritores como artistas van ganando un terreno en el que por mucho tiempo vivían a la sombra de una sociedad hipócrita. Al mismo tiempo, la ilustración coquetea a la par del artista con el mundo erótico y nuevas propuestas surgen para crear nuevos géneros en los que el erotismo es el actor principal.

2.4. ILUSTRACIÓN ERÓTICA

La ilustración erótica tiene que ver con el erotismo, la fantasía y la imaginación.

El erotismo proviene de la palabra *Eros*, que en griego es amor. Entendámoslo como un proceso que nace en la mirada, complacida ante la forma y el color del ser humano, en el aroma y las texturas de la piel; se prolonga en las sensaciones táctiles, en la caricia y calidez de los abrazos y se afianza en el beso, para alcanzar su plenitud en el acto sexual y prolongarse en el palpitar de una simiente en el vientre. El erotismo es la desnudez, es todo aquello que torna la carne deseable, la muestra en su esplendor, inspira una impresión de salud, de juego placentero; la desnudez se complementa con la belleza de los cuerpos, y aunque la belleza humana varía de acuerdo al ideal, ésta no cambia en el erotismo, pues es subjetiva y varía según los gustos del receptor.⁴⁶



45. "Nous Deux", de SainteCroix.

⁴⁵Erotica Universalis II.

La palabra fantasía viene del griego *phantasia*, que significa “facultad mental para imaginarse cosas inexistentes y proceso mediante el cual se reproducen con imágenes los objetos del entorno”. La fantasía constituye el grado superior de la imaginación capaz de dar forma sensible a las ideas y de alterar la realidad, de hacer que los animales hablen, las alfombras vuelven, crear seres inexistentes, mágicos, etcétera. Asimismo la imaginación nos permite transportarnos a situaciones deseadas o prohibidas. De modo que la actividad de la fantasía es la creación artística, los sueños diurnos y el ingenioso juego tanto de niños como de adultos. La fantasía es una palanca que sirve para transformar una realidad determinada y crear una obra que aún no existe.⁴⁷

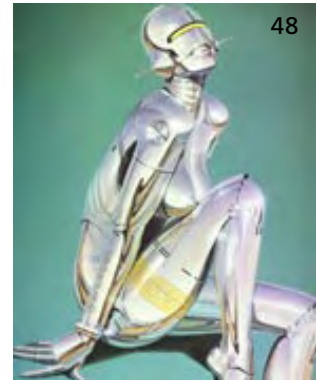
Podemos definir a la ilustración erótica como aquella imagen que alude a los sentidos, ya sea que nos permita captar el juego de la presencia y de la ausencia (de los objetos, de un cuerpo, etc.), de lo visible y de lo invisible. La imagen erótica conserva la sugerencia de la forma, oculta tras los velos de la fantasía y la imaginación donde el color, las texturas, la línea sinuosa y la síntesis de las formas suelen ser un recurso empleado tanto por artistas como por ilustradores.



46



47



48

46, 47 y 48. Ilustraciones de Hajime Sorayama.

Algunos ilustradores eróticos como Hajime Sorayama y Boris Vallejo por sus creaciones eróticas nos invitan a crear y recrear formas mórbidas. Hajime Sorayama es posiblemente uno de los ilustradores eróticos más importante del siglo XX y que más ha influenciado en diversos artistas. De nacionalidad japonesa, destaca además por realizar ilustraciones de robots femeninos con una gran carga erótica y sensual, así como unas excelentes *pin-ups* a las que envuelve de fantasía y fetichismo.⁴⁸ Sorayama inventa un mundo propio a través del aerógrafo y roza la perfección, salvo por un motivo: no es real, dejándonos llevar a un mundo donde el erotismo y la fuerza expresiva se dan la mano. En 1978, la creatividad de Sorayama dio sus primeros frutos en forma de sugerentes androides femeninas, los llamados *sexrobots*. Además de un extenso catálogo de explosivas “chicas calendario” (*pin ups*), otra de sus creaciones originales son las llamadas *gynoids*, un término que define a un ciborg con atributos masculinos que en

⁴⁶www.museoarteeroticoamericano.com/uprefacio1.html

⁴⁷sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm

⁴⁸wordpress.com/2007/10/06/hajime-sorayama-ilustracion-y-erotismo/

manos de Sorayama se convierte en una fusión perfecta de mecánica y fisonomía femenina. Su estilo podría englobarse dentro de un hiperrealismo brutal, con un cuidado extremo por los detalles; Sorayama disfruta confundiendo al espectador con dibujos indistinguibles de la realidad. La originalidad conceptual, sumada a su visión de un mundo futurista, da como resultado un arte que va más allá del simple erotismo.⁴⁹

El peruano Boris Vallejo probablemente sea el gran maestro de la ilustración fantástica con cierta carga de erotismo. Su arte se caracteriza por un dominio técnico absoluto de la forma, la luz y del color, lo que se traduce en un manejo perfecto de los tonos y texturas, sobre todo de la piel. Su atracción por la mitología, especialmente la clásica (aunque no sólo), se plasma en sus obras, en las que el protagonista absoluto es el cuerpo humano, siempre musculoso, incluso el feme-



49 "Thuu of Glamit 98", de Boris Vallejo.



50. "Doris", de Boris Vallejo.

nino, convirtiéndose sus cuadros a menudo en estudios anatómicos (trabaja con modelos reales).

Además de estos dos ilustradores también podemos encontrar a otros que han coqueteado con el erotismo, como son:⁵⁰

Luis Royo. Nace en Olalla, un pequeño pueblo de Teruel en 1954. Su obra destaca en cómic pero extendiéndose igualmente a portadas de CD, carátulas de videos, videojuegos, portadas de revistas y hasta cartas de tarot. Su obra se completa con diversos libros publicados. Sus imágenes tienen una carga erótica importante, sin embargo, dicha temática no es exclusiva de su obra, sino que lo extiende hacia lo mitológico, lo fantástico e incluso la ciencia-ficción tiene cabida en sus creaciones. No todo son chicas bellas, también encontramos ánge-

⁴⁹www.ociototal.com/recopila2/r_ojos/soramaya/sorayama.html

⁵⁰enkil.wordpress.com/2006/12/24/



51



52

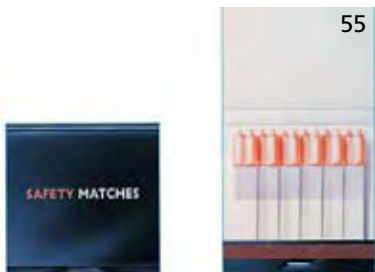


53



54

51, 52. *Luis Royo.*
53, 54. *Brian Viveros.*
55, 56. *Julian Murphy.*



55



56

les caídos o bestias sobrenaturales, aunque éstas siempre andan por un u otro motivo rodeadas de bellezas femenina.

Brian Viveros es un artista nacido en California cuya obra tiene un gran contenido erótico que se mueve entre el Snuff, el Porno, Hardcore y otras artes poco convencionales que le dan a sus trabajos un aire del todo prohibitivo y políticamente incorrecto. “El arte travieso”, como lo define Clive Barker, escritor, ilustrador de horror y fantasía y director de cine Hellraiser.

Julian Murphy es un artista nacido en Bristol, Inglaterra. Gracias a su imaginación rica y sofisticada ha creado una serie de trabajos de entre los cuales destacan imágenes que provocan y excitan, más a la mente que a la ingle, pues su arte, siendo erótico, se aleja de lo vulgar o lo obsceno para envolvernos en un mundo particular que él mismo ha dado en llamar Tantric Pop Art, y que realiza con un trazo fino usando el aerógrafo o la pintura aguada para crear una variada serie de imágenes con distintos objetos como modelo. Julian Murphy es el nuevo Director de Arte del World Erotic Art Museum, de Miami Beach en Florida, USA, un museo que tiene la colección pública más grande del mundo de arte erótico.

Dorian Cleavenger es un dibujante americano nacido en Massachusetts que combina el erotismo de sus imágenes con la fantasía, dando a su obra un marcado ca-

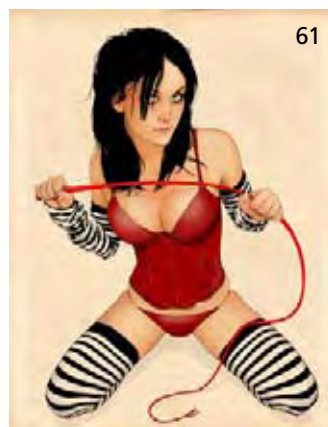
rácter siniestro y un halo de ciencia-ficción y dibujo gótico a veces extremo.

Jennifer Jannesko es una americana cuyas ilustraciones y pinturas, tanto en aerógrafo como en pincel, destilan sensualidad y erotismo por todos lados, en un estilo muy parecido a otra gran artista, Olivia de Derardinis. De muy pequeña comenzó a pintar y dibujar figuras femeninas a las que ha ido dotando de una gran belleza con unos delicados trazos que le han dado fama mundial en galerías, pósters y revistas, entre ellas el "Playboy" (del 1998 al 2001), e incluso se puede ver su fantástico arte en la película "Exit to Eden", dirigida por Gary Marshal. También destacan los contrastes metálicos de los vestuarios con la delicadeza de los rostros y cuerpos que dibuja, y que le da a sus mujeres un aire muy "Femme Fatale".

Jason Levesque es un ilustrador, fotógrafo y diseñador gráfico nacido en Virginia, Estados Unidos, en 1975. Sus ilustraciones se mueven entre la inocencia, la sensualidad, el fetichismo y la mera perversión. Levesque dejó los estudios para dedicarse al diseño gráfico y de ahí paso al resto de sus facetas artísticas. Sus retratos se centran sobre todo en las diferentes facetas de la personalidad femenina, pero también hay espacio para toda una gama de criaturas, desde pulpos extraños hasta conejitos viciosos.



57 y 58. Dorian Cleavenger.
59. Jennifer Jannesko.
60 y 61. Jason Levesque.



Valentina Kallias es una artista suiza de 32 años que domina la ilustración digital con gran maestría y mucha imaginación; su obra en deviantArt es inmensa y muy surtida, y en ella encontraremos composiciones cargadas de erotismo futurista y casi ciber-punk, junto con otras más cercanas a la fantasía, aunque teñidas también de cierto aspecto robótico y con un inconfundible estilo oscuro que en ningún momento se mezclará con el gore.

Chio Miasriml nace en Austria en 1964. En 1990 estudió publicidad gráfica, y dos años más tarde comienza un negocio como artista gráfico. Sus primeros dibujos se distribuyeron en periódicos estudiantiles gratuitamente,



62. *Valentina Kallas.*

63. *Chio Miasriml.*

aunque eran usados en carteles y flyers para bandas de Heavy Metal. Empieza con el aerógrafo aunque terminará creando su trabajo por computadora. Fetic.com es su delirio fetichista. Cyber *pin-ups* creadas con diferentes motivos que tratan sobre criaturas extrañas, heroínas, aliens, reinas y todo un mundo de látex femenino que fusiona lo erótico con la ciencia ficción.



3. DESARROLLO DEL PROYECTO

3.1. Método

En la elaboración de un proyecto es aconsejable emplear un método que nos permita determinar la mejor forma de trabajo, es decir, conocer los aspectos principales, así, como crear la solución más adecuada.

Método: del griego *metz* = objetivo, y *odo* = pie, camino. Entonces, el significado etimológico de método será: “el camino para lograr un fin u objetivo”.

Metodología: es la ciencia del método, es decir, la que coloca en un orden el material y el objeto de estudio.⁵¹

Entonces, el método es el camino que conduce al conocimiento, conocimiento que puede ser organizado en un sistema; por lo tanto, el empleo de la palabra método denota el conjunto de operaciones necesarias para obtener un resultado que puede brindar conocimiento nuevo. Entendamos, así, que un método es una serie de pasos sucesivos que conducen a un tema; así también, el método es un orden que debe imponer los diferentes procesos necesarios para lograr un fin dado o resultados.⁵² La metodología puede ser adaptable a nuestras necesidades.

En el caso de la ilustración, como en otras disciplinas es importante tomar en cuenta los aspectos generales como son: recabar información concerniente al tema, elección técnica, soluciones creativas, etc. Muchas veces, el proyecto mismo llega a determinar la forma de trabajo, es decir el método adecuado para trabajar.

Para obtener un resultado óptimo en la realización del proyecto, me basé en el método de Archer, ya que fue posible adaptarlo a los propósitos que me han convenido. El método de Archer corresponde a:

- **Fase analítica:** enunciación del problema: identificación de los aspectos y funciones: físicos (verificación técnico-económica), psicológica (cultural, histórica, geográfica), límites, disponibilidades tecnológicas.
- **Fase creativa:** síntesis, modelos, primera comprobación, soluciones posibles.
- **Fase Ejecutiva:** Programa de proyección, prototipo.

3.2. Propuesta

El método que propongo queda de la siguiente forma:

- **Fase analítica:** enunciación del problema: identificación de los aspectos y funciones: físicos (comunicación, ilustración, cuento, etc.), psicológica (erotismo, ilustración erótica, etc.).
- **Fase creativa:** síntesis (cuento, información), desarrollo del proyecto, lluvia de ideas: selección de la técnica, bocetos.
- **Fase ejecutiva:** realización y selección de las ilustraciones, prototipo (*dommy* del cuento).

3.2.1. Fase analítica.

A partir de la cual se hace la identificación del problema: este proyecto tiene como finalidad satisfacer la demanda del escritor Fernando Mino, autor del libro *Líneas trazadas*, quien requiere ilustrar uno de los cuentos incluidos en su libro, para su comercialización posterior de forma individual, o en la sección de Sexualidad del suplemento “Letra S” del diario *La Jornada* y tiene como objetivo realizar las ilustraciones para el cuento “Púrpura”; así mismo; se determino el objeto de estudio: “La Ilustración Erótica”. Posteriormente, se organiza toda la información concerniente al proyecto, la cual he desarrollado en los

⁵¹ Monografías. Online service. Método.
www.monografias.com/trabajos6/elme/elme.shtml

⁵² LÓPEZ, Rosalío. *Metodología Jurídica*, IURE, México, 2002, pp 165-166.

dos primeros capítulos de esta tesina y la cual complemento con los datos del autor y el cuento.

3.2.1.1. Acerca del autor

Fernando Mino Gracia nace en México, D. F, el 23 de junio de 1978. Tiene la licenciatura en Ciencias de la Comunicación. Es egresado de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, por la Universidad Nacional Autónoma de México. Titulado con mención honorífica, con la tesis: *Antiheroínas y antihéroes en el cine de Roberto Gavaldón. Cuatro estudios de caso: La otra, La noche avanza, El niño y la niebla, y Días de otoño*, dirigida por la Lic. María Luisa López-Vallejo y García y con un sínodo conformado por: Jorge Ayala Blanco, Gerardo Salcedo Romero, Federico Dávalos Orozco y Francisco Peredo Castro.

En cuanto a sus actividades académicas y profesionales: recibió el segundo lugar en el concurso universitario de ensayo "Punto y Seguido", convocado por la Dirección General de Atención a la Comunidad Estudiantil, UNAM, con el ensayo titulado: "El 68 y el entretenimiento o la institucionalización del desmadre". Noviembre de 1998. Toma el taller de realización literaria, impartido por los escritores Eusebio Ruvalcaba, Jorge Arturo Ojeda, Severino Salazar, Miguel Ángel Leal Menchaca y David Magaña Figueroa de enero-diciembre de 2001.

Así mismo recibe el primer lugar en el primer concurso latinoamericano de cuento "Benemérito de las Américas", organizado por la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca, con el volumen de cuentos *Líneas trazadas*, publicado en 2003 por la misma institución.

Es autor del libro *La Fatalidad Urbana*, publicado por la Universidad Nacional Autónoma de México en 2007 y editor del suplemento mensual "Letra S', Salud, Sexuali-

dad y Sida", publicado por el periódico *La Jornada*.

Responsable de contenidos informativos de la agencia de noticias Notiese, especializada en temas de salud, sexualidad y VIH/sida.

Actualmente está cursando la Maestría en Historia en la Facultad de Filosofía y Letras, de la UNAM, con el proyecto de investigación "El campo mexicano. Construcción cinematográfica de un concepto, 1936-1956".

3.2.1.2. Cuento

Para tener un contexto más específico encunto al proyecto a desarrollar, a continuación incluyo el cuento "Púrpura" del cual se tomaron algunos pasajes como base para la elaboración de las ilustraciones.

"Púrpura"

Fernando Mino Gracia, 2003.

La pluma de ganso se desliza por la superficie amarillenta del papel. A momentos se atora con alguna lacra, pero el trazo nunca pierde la perfección y la rigidez clásica con que Antonio Pelayo escribe sus relatos profanos. Como todo escritor, Pelayo tiene algunas manías, la observancia minuciosa de la ortografía, el trazo perfecto y el uso de la tinta púrpura, preparada especialmente por una familia del pueblo de Tacuba con añil y grana de Oaxaca, la que los indios llaman cochinilla.

El eco del doblar de las campanas retumba en los altos techos de la casa. La pluma termina su recorrido. Antonio Pelayo retira de la hoja los dedos manchados. Abre la puerta del balcón y sale a respirar el aire del atardecer, aliviado por el viento de la fetidez del resto del día.

Antonio Pelayo contempla sus dedos cubiertos de tinta y los pone contra el sol que se desliza lentamente bajo las arcadas de San Francisco. La púrpura parece brillar a contraluz, como si fuera parte del crepúsculo. Abajo, en la calle, algunas mujeres atraviesan a la iglesia y los cascos de los caballos golpetean con ritmo en el empedrado.

Antonio Pelayo deja el balcón, toma las hojas recién escritas y las guarda en la pechera bajo sus ropas. Cierra con llave el bagueño, se cubre con una capa negra, y sale de la habitación de paredes enjarradas y muy blancas. En el patio principal ya su esposa y su madre lo esperan para ir a la misa de seis.

La Iglesia se vacía poco a poco. Las mujeres se han adelantado a la casa mientras Antonio Pelayo conversa con uno de los frailes sobre la pastorela que se representará en víspera de las celebraciones de la Natividad (qué bueno que en estos tiempos aún haya caballeros preocupados por el aleccionamiento de los pobres descarriados que, parece, cada día están más lejos de Dios). Antonio Pelayo besa la mano al religioso y atraviesa el atrio de San Francisco. En lugar de regresar a su casona, cruza el empedrado de San Juan de Letrán y se mete, con el rostro hundido en la capa, al barrio fangoso que colinda con la ciudad. En el callejón del Sapo entra a uno de los cuartuchos, donde funciona una vetusta imprenta. Saca de la pechera el manuscrito que intercambia por un morral de cuero repleto de monedas.

Mientras regresa sus pasos, Antonio Pelayo piensa en la buena posición que conserva, pese a ser un criollo educado en la Real y Pontificia Universidad de México y dedicado a la infame tarea de ser escritor de pastorelas y representaciones pías. Hijo de un eminente doctor peninsular, miembro del Ayuntamiento de la ciudad en las postrimerías del siglo anterior, Antonio Pelayo fracasó en

la misión que su padre depositó en él al tratar de hacerlo doctor en Leyes, para finalmente verlo sumergido en las letras y la filosofía. Ni siquiera tuvo el contento de que su hijo dedicara la vida al oficio sacro; por el contrario, Antonio optó por casarse y vivir a expensas de la fortuna generada por una encomienda de indios de Tacuba.

Sus dedos púrpuras envuelven el morral que tintinea al sopesarlo. Varios años ha que Antonio Pelayo proporciona relatos, escabrosos y en verso, a un impresor ilegal que los distribuye, acompañados por grabados inmorales, en hojas volantes, para disfrute de mozuelos ilustrados y lecturas públicas en las pulquerías y lupanares, para disipación del populacho de los alrededores miserables que empiezan a envolver a la ciudad.

El hedor comienza a levantarse del fango. Antonio Pelayo imagina más historias de monjas lúbricas y comendadores heréticos castigados por un rayo fulminante. Abre entre crujidos el portón de su casa. Sube directo a su habitación, sin pasar al cuarto donde las mujeres bordan a la luz de las velas, cada una con un gato pegado a sus faldones. Abre el secreter y moja la pluma en la tinta púrpura. Traza la historia de un franciscano que camina por el huerto del convento. Toma naranjas en medio del silencio del anochecer monacal. Al tocar un fruto lo siente terso, justo como la piel femenina. Un sopor recorre al hermano que lucha por arrancar el fruto de las ramas, las cuales comienzan a tocarlo con sensualidad. Pelea por liberarse, pero ya le ha sido arrancado el hábito. Su desnudez es aprovechada por el árbol para apretujar al hombre contra sus formas, mórbidamente femeninas. El franciscano acaba por succumbir al placer que siente al rozar la corteza húmeda y se entrega a la concupiscencia con el árbol que comienza a desollarlo vivo. La mañana siguiente, la congregación

completa asiste al espectáculo de ver a uno de los hermanos calcinado y despidiendo un fuerte olor a azufre.

A la mitad de la noche, Antonio Pelayo despierta y se descubre excitado. Se incorpora y sale al cuarto de su esposa para atemperar sus ansias.

La noche sin luna da un toque lúgubre a la casa. Antonio Pelayo atraviesa el pasillo tentando las paredes. Al acercarse a la recámara escucha un ligero pero constante gemido. Empuja la puerta y encuentra a su mujer desnuda frente al espejo, en la penumbra. Sostiene al gato silencioso y lo frota con energía en su entrepierna. Se queda petrificado ante la mujer, quien aprieta más al gato contra su cuerpo y da unos pasos hacia el hombre. Suelta al gato que corre a esconderse bajo la cama, y despoja a Antonio Pelayo de la ropa de dormir.

El hombre, rígido de miedo, mira como su esposa restriega sus pechos hinchados contra su pecho. Por fin reacciona y camina hacia atrás, fuera del cuarto, hasta chocar con el barandal que da al patio central. Ella no se le despega, parece querer entrar en él; toma sus manos y succiona el púrpura de sus dedos. Los ojos de Antonio Pelayo miran el rostro de su esposa llenarse de color, mientras la mano femenina aprieta el pene que comienza a crecer y a proporcionar calor al hombre.

Antonio Pelayo se deshace en jadeos en pleno patio de su casona. Las manos de su mujer, luminosa aun sin luna, aprietan su carne y se alojan en los recovecos de su entrepierna. A punto de derramar su semen, la mujer púrpura lo toma en vilo y lo arroja al vacío. Antes de reventarse el cráneo contra las baldosas, Antonio Pelayo despierta jadeando y con una gran erección.

Las mañanas suelen estar perfumadas por las gardenias de los jardines de la casona. En el comedor, Antonio Pelayo apura el cocido para poder dedicar un rato a los trazos antes del sermón, la confesión y la comunión dominical. Limpia sus bigotes con el trozo percutido de tela y se dispone a salir. En el quicio de la puerta se detiene y regresa para tomar con sus dedos púrpura el rostro pálido de su esposa. La besa en la boca con efusividad.

3.2.2. Fase creativa

En esta fase se aportan ideas y soluciones posibles que se obtienen de una síntesis y simplificación de la información.

3.2.2.1. Síntesis del cuento

En esta lectura encontramos el escape de Antonio Pelayo a su realidad por medio del sueño, ese sueño que transmite al tocar el papel y ensuciarse los dedos con la tinta púrpura, al escribir sus relatos profanos, para la época en la que se desenvuelve la vida de este personaje en particular (siglo XVI y XVII), una época en la que no se podía ir en contra de las normas sociales (la moral hipócrita de esos tiempos); él encuentra en estos relatos, un desahogo a todo lo que no está permitido, donde la mujer juega el papel activo ante el hombre y que lo hace gozar y desear toda esta banalidad carnal: él quiere ser parte de un proceso creativo sexual.

Antonio Pelayo encuentra en la literatura la posibilidad de escapar, ante el marco de una sociedad muy rígida, para poder recrear en sus relatos, sus propios sueños, en los que se deja ver claramente todo lo que le hace falta, una esposa en otra actitud, poseedora del deseo que a él lo mata, dice el autor, pero que en la realidad esta conforme del papel que desempeña su esposa, una esposa bien portada, de buenas costumbres. La

fantasía con la que escribe sus relatos va más allá de lo que se le permitiría a una mujer de esos tiempos.

El autor dice que tanto en la literatura como en el cine se permiten recrear las ensoñaciones, volarse la realidad y a partir de ellas recrearlas para darlas a conocer y despertar inquietudes que permitan transformar la realidad en acciones más concretas.

Antonio Pelayo es el personaje principal de "Púrpura", quien quiere ser partícipe de un proceso creativo de la sexualidad, dice el autor.

En el sueño se expresa que lo que escribe llena los huecos que tiene la vida; por esa razón, la esposa se vuelve púrpura como la tinta con la que escribe, ella asume el papel activo; Pelayo, deseoso, asume que siente placer, cosa que en la realidad no funciona de la misma manera que con su esposa, por las normas sociales de la época, pero al mismo tiempo están las imposiciones culturales; es aquí donde se vuelve parte de ese proceso creativo sexual, deseoso del papel activo, en este caso, ella, pero en la superficie jamás lo buscaría, porque va contra la normas de la época; jamás buscaría tener una esposa con esas características, porque no sería socialmente permitido, es feliz con esposa muy recatada. Por esta razón, termina escribiendo literatura como una manera de desahogarse y en el sueño tiene esa posibilidad de evadirse, a través de la fantasía.

Antonio Pelayo, escritor de buena posición social, a través de sus pastorelas y relatos, manifiesta la dualidad que está presente en él, tanto como persona, como escritor. Por un lado, es un hombre atento y preocupado por las pastorelas y su representación, y por otro es autor de relatos escabrosos que son distribuidos por

imprentas ilegales y cuyo público se encuentra en las pulquerías o en los lupanares.

El papel que da a los monjes y monjas en sus relatos llama mucho la atención: es su forma de ver la vida de estos religiosos quizá, o tal vez tenga que ver con los deseos de su padre de verlo dedicado al oficio sacro.

El color púrpura es un elemento esencial en el relato, pues éste representa su otro yo. Por medio de su tinta púrpura manifiesta sus deseos y fantasías, mismos que en sus sueños hace realidad, siendo él el protagonista de historias donde la lujuria es el eje sobre el que gira la trama. En sus fantasías, su esposa es la protagonista, pues sólo en ellas sostiene una relación llena de pasión que en la realidad no mantiene con su esposa. Podemos advertir que su matrimonio carece de la clase de intimidad que Antonio Pelayo acostumbra describir en sus cuentos, dado que duermen en cuartos separados y sus actividades se encuentran determinadas, sin dar cabida a la pasión que él desearía.

3.2.2.2. Proceso de desarrollo

La información puede darse de muchas maneras. Para realizar una imagen o seleccionarla hay que tener la mayor información posible, en este caso, realizar una lectura previa del cuento a ilustrar, y posteriormente hacer una investigación visual sobre el tema, para no caer en lo ordinario. Debemos tomar en cuenta el impacto que le va a dar al lector, los momentos, las emociones, la originalidad, el ángulo, la técnica, la composición, el lenguaje corporal, la acción o reacción y la interacción de los objetos o personas. Una vez que se hizo una lectura previa del cuento, y según la síntesis del mismo, podemos determinar los siguientes aspectos que nos ayudaron en la construcción de las imágenes:

Aspectos físicos y psicológicos

- La narrativa es de índole erótico.
- Está dirigido a un público de clase media alta con cierto nivel de lectura, adolescentes y adultos jóvenes con afinidad al erotismo y seguimiento de imágenes de carácter erótico. Es un cuento corto por lo que las ilustraciones aparecen en una parte específica de la narración.
- En la narración el elemento principal es el color púrpura, mismo que se utilizó como elemento visual para las ilustraciones.
- Espacio y tiempo de la Ciudad de México, entre el siglo XVI y XVII.
- Lugares específicos: interior de la casona: habitaciones, pasillo, el comedor, el patio, el balcón; en el exterior: la iglesia, atrio de San Francisco, empedrado de San Juan de Letrán, un barrio fangoso, el callejón del Sapo, una imprenta, el huerto.
- Ambientes: Se describen varios ambientes.
 1. La tinta púrpura se vuelve parte del crepúsculo, y parte de un atardecer tranquilo, caluroso, que se combina con un olor fétido, los sonidos del doblar de las campanas, el sonido de los cascos de los caballos que golpetean con ritmo.
 2. El ambiente en el interior de la casona: es tranquilo pero a la vez perturbador, entre la luz de la velas y la noche silenciosa y callada.
 3. Las mañanas, perfumadas por las gardenias de las jardineras de la casona, que dan comienzo a un nuevo día.
- Descripción de personajes: aspectos físicos y psicológicos:
 1. Antonio Pelayo: es el personaje principal, de estatura promedio, joven-adulto, criollo, despreocupado por su apariencia, tranquilo, con un bigote y los dedos siempre manchados de tinta, con el rostro siempre hundido en una capa negra, de buena po-

sición social, atento, es escritor, mantiene una doble vida, entre escritos de pastorelas y representaciones pías, y escritos profanos con los cuales busca escapar de la buena moral.

2. La esposa estatura media, complexión delgada, de pechos grandes, rostro pálido; es devota, recatada, fiel a la buena moral, inmersa en su tejido y que al mismo tiempo despierta todo lo prohibido en los sueños de Pelayo; se vuelve parte de los escritos inmorales y fantasías de su esposo.

3. El franciscano: gordo, de nariz grande, calvo, estatura baja, siempre atento de todo lo que pasa, inmiscuyéndose en los asuntos de los demás pendiente de los pobres.

4. Comendadores, de estatura baja, complexión robusta, clase alta, de edad madura, que sólo viven para el trabajo y las bajas pasiones.

5. Monjas: complexión robusta de amplias caderas, no llevan nada debajo de sus hábitos.

A partir de la recopilación de la información y posteriormente el análisis y síntesis de la misma, podemos simplificar los datos que a su vez nos darán los elementos necesarios para definir las características particulares de la ilustración, ya que cada imagen, por el tipo de información, tiene características propias.

Por otra parte, en la narración del cuento hay escenas detalladas que permitirían un nivel de representación figurativo, pero al platicar con el autor coincidimos en destacar la importancia de la tinta púrpura vuelta mujer, y el escape de Antonio Pelayo a su realidad reprimida a través de sus sueños y escrito, por lo que se decidió que la ilustración fuese una representación abstracta, en la que la información visual sólo estén presentes aquellos detalles necesarios de la representación.

El ser humano tiene la capacidad de crear o representar cosas en la mente, es decir, imaginar cualquier cosa a partir de una experiencia previa obtenida por nuestros sentidos. Así, la imaginación corresponde a la organización de la información que previamente ha sido obtenida de la realidad. Por lo que el acto de imaginar se limita a lo conocido por cada persona, ya sea por el contacto visual o la interacción con la realidad. Por esto la imaginación, al igual que el erotismo, aunque pretenden alejarse de lo probable o conocido, siempre conservan rasgos de lo que percibimos en la realidad, ya sean formas o conceptos.

Existen ilustradores y artistas que producen imágenes eróticas, por lo que tomé como modelo el trabajo de Gustav Klimt y Audrey Kawasaki por su erotismo y la forma de representación. En los dibujos de Klimt, en los que la imagen del cuerpo no se representa en su totalidad, sólo se realzan algunas partes; sus trazos representan mujeres en poses sugerentes donde el ambiente erótico les es proporcionado insinuando su desnudez, mediante el uso de elementos textiles, escorzos, la distorsión, etc. Respecto al trabajo de Audrey Kawasaki, sus ilustraciones están trabajadas sobre madera; éstas desbordan sensualidad y erotismo, con un nivel de representación abstracto, donde la línea y el color se funden con la textura y color de la madera, produciendo formas que insinúan parte del cuerpo para dejar a la imaginación todo lo demás.

3.2.3.1. Lluvia de ideas

Generar ideas a partir de las escenas que ofrezcan elementos o las partes que permitan explorar, discernir o implementar una solución creativa.

- Primero se obtuvieron apuntes de desnudo: los apun-



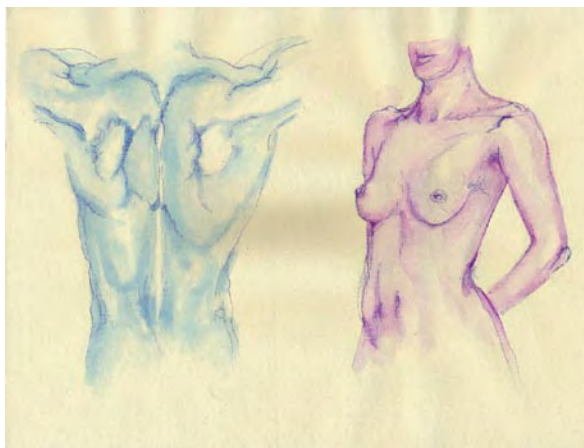
Estudios en acuarela sobre papel.

tes se realizaron a lápiz, pluma y acuarela; sobre opalina, cartulina y papel bond.

- Se realizó una serie de fotos de desnudo en un set con un fondo oscuro, realzando detalles del cuerpo con el uso de luces como: senos, caderas, piernas, etc. En poses sugerentes.



Arriba: Estudio a lápiz en cartulina.
Abajo: Estudio con acuarela y papel.

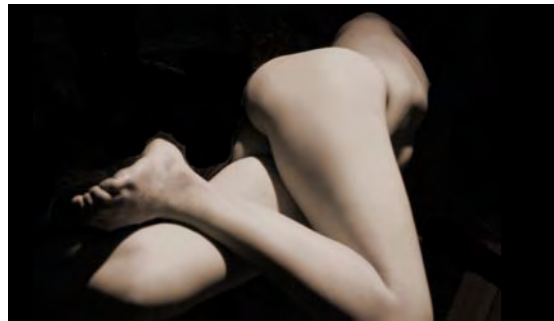
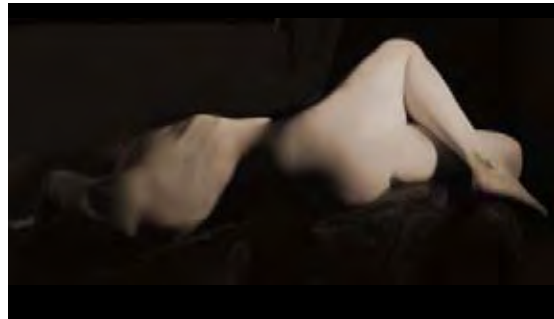
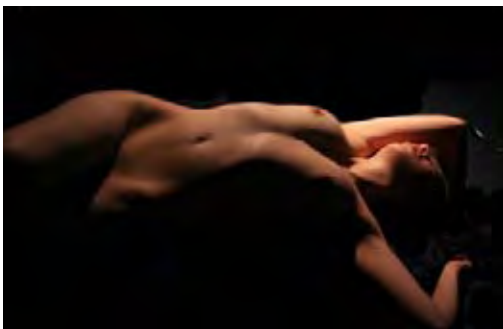


Arriba: Estudio con acuarela y papel.
Abajo: Estudio con acuarela y papel.



Estas son algunas de las fotografías que sirvieron como apoyo visual para la elaboración de los bocetos.

Foto: estudio anatómico (serie).



- Bocetos: a partir de los cuales se definió la composición final.
- Pruebas técnicas: éstas ayudaron a determinar la elección de la técnica.

Después de la lectura del texto y de haber conceptualizado los aspectos más importantes del cuento "Púrpura", realicé los bocetos en los que empecé a plasmar las ideas gráficas. Posteriormente, me reuní con Fernando Mino para mostrarle el material y, después de escuchar sus sugerencias, acordamos los detalles más idóneos para continuar con la elaboración de las imágenes. Ya con los bocetos terminados, comencé a afinar los detalles de la composición a fin de concretar las ilustraciones finales.



Boceto a lápiz en papel.



Boceto a lápiz en papel.

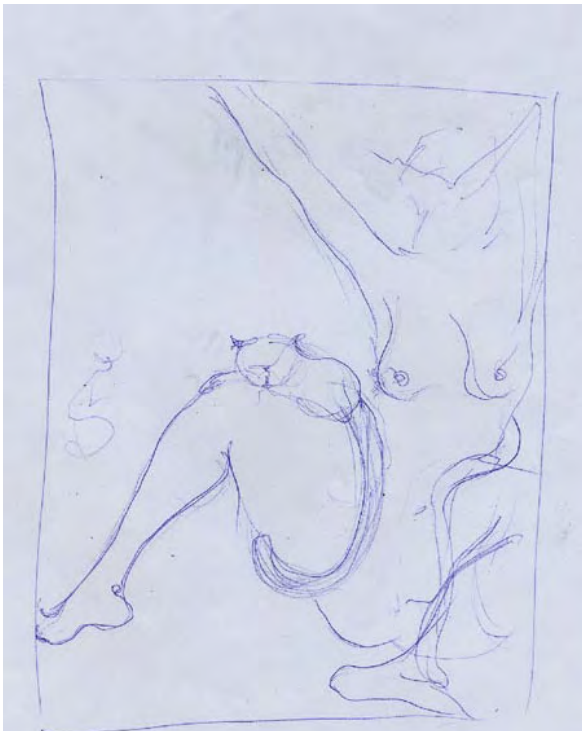
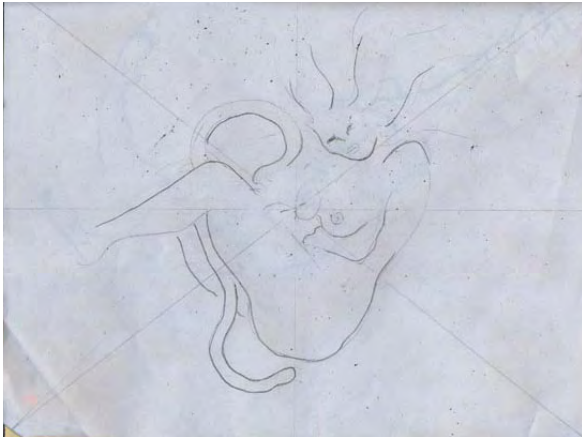


Bocetos elaborados con lápiz en papel de color.



Bocetos elaborados con lápiz en papel de color.





Abajo: Bocetos elaborados con pluma y lápiz en papel bond.

3.2.2.2. Elección de la técnica

Antes de la elección de la técnica experimenté con diversos materiales y medios, como el pastel, lápiz, tinta, acuarela, papel, cartulina, a partir de los cuales opté por utilizar la acuarela; ya que por sus cualidades se pueden obtener resultados muy favorables permitiendo generar volúmenes y tonos de forma sencilla y espontánea, me permite jugar con el detalle pero también dar prioridad y espontaneidad para suavizar los trazos y fundir las formas a través de la mancha que se produce al trabajar la acuarela en húmedo, dando como resultado un ambiente difuso que pueda entrar y salir de las formas.



Prueba para elección de la técnica, elaborado con acuarela en cartulina.



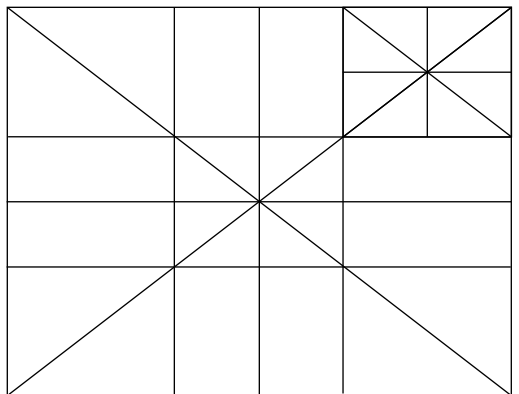
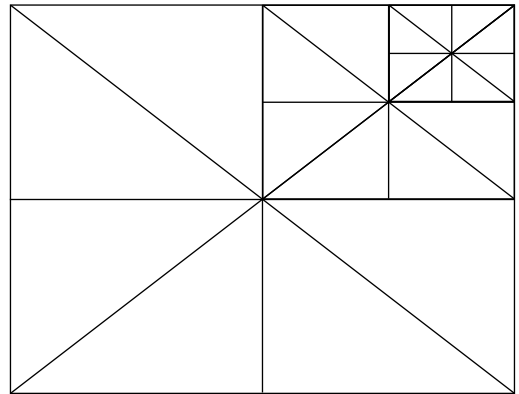
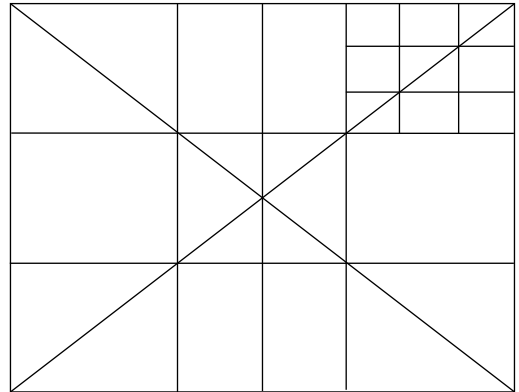
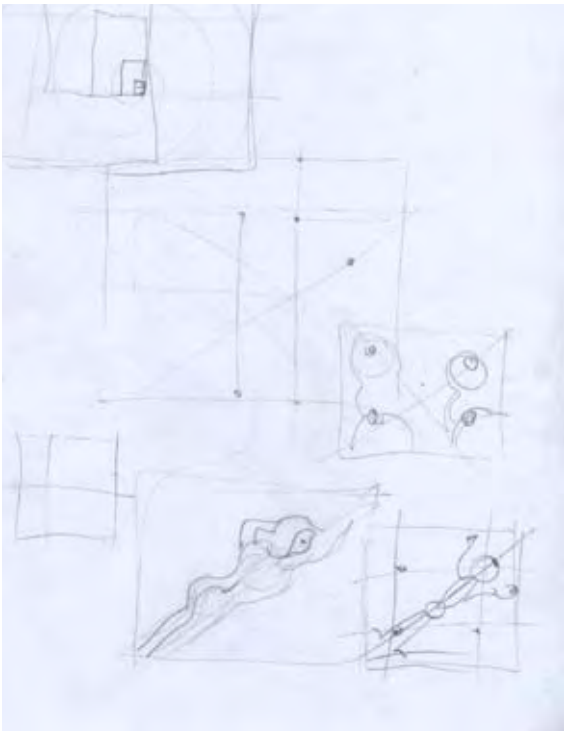
Arriba: Prueba para elección de la técnica, elaborado con pastel en papel.

A la izquierda: Prueba para elección de la técnica, elaborado con lápiz tinta.

3.2.3. Fase ejecutiva

Para la composición de los elementos y creación de las ilustraciones empleé una retícula a partir de la cual se pueden identificar algunos puntos de atracción, así como, mediante el uso de algunos elementos visuales, como el color, la perspectiva o la distorsión se logrará crear un orden y recorrido visual en la composición.

Una vez seleccionados los bocetos y la técnica, realice pruebas tanto en papel *fabriano* como *guarro super alfa*; este último fue el más adecuado, ya que, por sus características, obtuve resultados muy favorables.



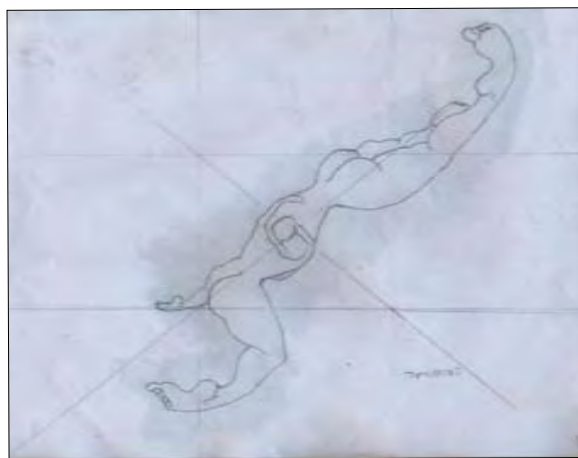
El proceso en cada una de las imágenes es el mismo. La acuarela se trabajó humedeciendo el papel antes de aplicar el color, por lo que se pudo trabajar al mismo tiempo el fondo y las formas, obteniendo así una mancha colorida entre tonos azules, rosas, púrpuras, etc., que a su vez dan el efecto de un ambiente sinuoso, erótico, donde las formas entran y salen para desvanecerse con el fondo.

Boceto final para la ilustración del monje seducido por los árboles frutales de naranjas.



Para la realización de las ilustraciones, representé el mundo de sueños de Antonio Pelayo al producir sus escritos y la tinta púrpura, ya que es el elemento esencial con el que traza sus historias. La acuarela se trabajó pintando sobre el papel húmedo, permitiendo que los límites y contornos de las formas se tornaran difuminados o poco definidos. Entre más húmedo se encontraba el papel, el color hacía un mayor recorrido, expandiéndose en su superficie, para así obtener un efecto de voluptuosidad donde el ambiente y las formas se integraran.

Asimismo, es preciso indicar que el cliente solo requería las ilustraciones, las cuales se le entregaron en original y formato digital, con lo que di por finalizada esta tesina.



En este boceto se recurre a la desproporción de los cuerpos, para lograr la sensación de caída.

En este otro boceto se empleó la perspectiva como parte de la composición.



En este boceto se retoma la idea de que la esposa se masturba con el gato. El ritmo visual de la composición lo lleva la cola del gato que envuelve y recorre el cuerpo femenino, por otra parte, la pose nos sugiere placer.

Nota:

Enseguida se muestran las ilustraciones finales para el cuento "Púrpura".



Ilustración 1



Ilustración 2

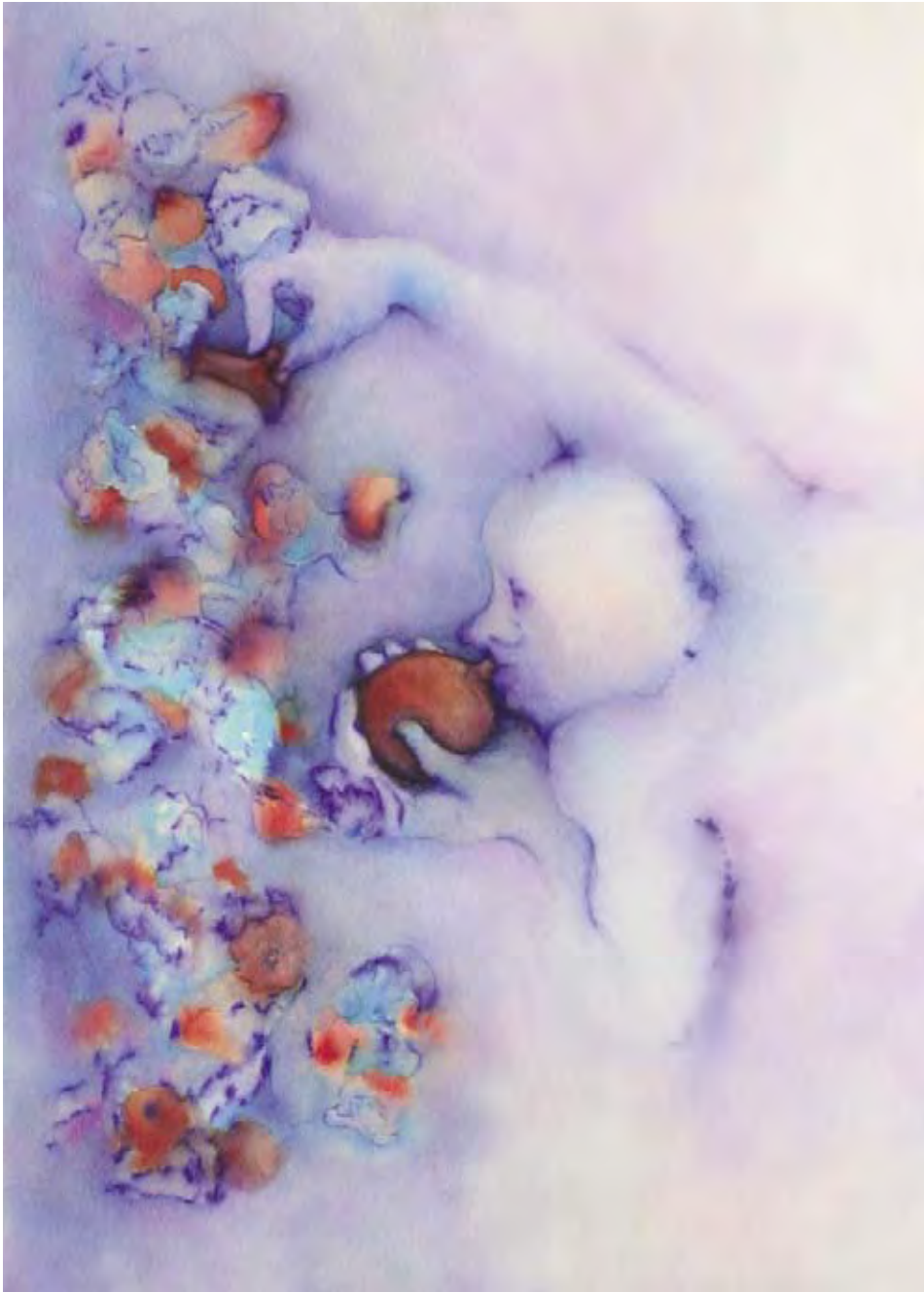


Ilustración 3



Ilustración 4



Ilustración 5



CONCLUSIONES

El proceso creativo que se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante.

El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante.

La propuesta fue centrarse en cada ilustración, en las relaciones que se crearon a través de la exploración de la técnica e investigación del color. Tanto en el caso como en el caso de los dibujos que se crearon en el taller, se buscó con el propósito de un aprendizaje constante, en un aprendizaje constante que refuerza la técnica, pero también tiene un objetivo principal el desarrollo creativo del aprendiz de tal modo que las versiones de la narración y de la imagen.

A partir de la lectura del cuento y la visualización de la descripción pudo verse cómo las ilustraciones se crearon de manera que se buscó con el propósito de un aprendizaje constante, en un aprendizaje constante que refuerza la técnica, pero también tiene un objetivo principal el desarrollo creativo del aprendiz de tal modo que las versiones de la narración y de la imagen.

en un relato, lo sublime, lo bello. Por supuesto, los recursos utilizados se fueron descubriendo de manera constante con la misma técnica.

La importancia de cada una de las ilustraciones se vivió en el momento de la creación de cada una de ellas, como lo muestra el proceso de desarrollo de cada una de ellas, el proceso de desarrollo de los dibujos y la búsqueda de los recursos que se utilizaron para crear cada una de ellas, el proceso de desarrollo de los dibujos y la búsqueda de los recursos que se utilizaron para crear cada una de ellas.

El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante.

El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante.

El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante.

El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante. El proceso creativo se vive al trabajar para una revista juvenil implica un aprendizaje constante.



Ilustración 6

CONCLUSIONES

El proceso creativo que se implementó para este proyecto involucró una investigación previa que diera sustento a la experimentación. La metodología de trabajo nos permitió contar con los elementos suficientes para la realización de las ilustraciones del cuento Púrpura, de Fernando Mino.

El aprendizaje se dio a partir de la investigación realizada para obtener los fundamentos suficientes para decir que el erotismo es la exaltación de la mente, del cuerpo, de los sentidos; la levedad del ser que nos desprende de la realidad para introducirnos a un mundo imaginario. Es la parte más escondida del ser humano, no se necesita de la oscuridad o la intimidad para sentirlo, es algo propio, más allá de lo obvio y de lo figurativo.

La propuesta fue armándose en cada ilustración, como eslabones que en conjunto funcionaron como representación e interpretación del cuento. Tanto el autor como yo consideramos que se cumplió ese objetivo. La ilustración no es sólo un complemento, es un golpe a la vista que refuerza la lectura, pero también tiene un discurso propio. El objetivo erótico del cuento se cumple en dos vertientes: el de la narración y el de la imagen.

A partir de la lectura del cuento y la charla con el autor, se optó por que todas las ilustraciones tuvieran un halo de ensoñación, la técnica favorece la búsqueda, la acuarela se presta para crear imágenes etéreas. La humedad, las transparencias, las veladuras del color proporcionaron un efecto espumoso, suave, como un sueño púrpura. Esto hace que las imágenes sean sencillas, atractivas e interesantes. Las ilustraciones evocan lo efímero como

en un sueño, lo sublime, lo tenue. Por supuesto, los resultados obtenidos se dieron después de experimentar varias veces con la misma técnica.

En la composición de cada una de las ilustraciones se pueden encontrar algunas referencias claras, como la sutileza del trazo, la sugerencia de cuerpos desnudos, el color, la desproporción de los cuerpos, y hasta la falta de algunos detalles; lo que permite sugerirle al lector buscar lo que hay detrás, captar el juego de la presencia y de la ausencia, de lo visible y de lo invisible, de aquellos detalles que un ojo atento pudiera observar.

El color púrpura fue el elemento principal, me pareció que era el ancla con que se sujetaba relato e imagen. El erotismo se vio reforzado y el color se volvió un elemento dramático, como es la propuesta del cuento.

Las ilustraciones conforman un discurso por sí mismas. Consideró que el texto es también una guía para entender las ilustraciones, pero no las explica, lo que deja abierta la posibilidad para que el lector imagine, juegue, goce. Las imágenes, al igual que las palabras, cautivan o seducen la mente del lector.

Finalmente este proyecto involucró no sólo conocimientos previos sino también aptitudes, además de experiencias perceptivas y sensoriales. El principal aprendizaje que adquirí fue no quedarme con lo primero que se obtenga, es preciso experimentar, sentir, erotizarse con los materiales y las ideas para obtener lo deseado. La experiencia fue muy gratificante.

BIBLIOGRAFÍA

Tapia, Alejandro
De la retórica a la Imagen
UAM, Unidad Xochimilco
1ª ed. 1900.

Costa, Joan
La Esquemática: visualizar la información
Editorial Paidós,
Buenos Aires,
1ª ed. 1998.

William, Scout Robert
Fundamentos del Diseño
Editorial Limusa.

Meggs, Philip
Historia del Diseño Gráfico.

Dondis Andrea Dondis
La sintaxis de la imagen
Editorial Gustavo Gili,
México, 1992.

de Buen Unna, Jorge
Manual de diseño editorial
Santillana, 1ª ed.
México, 2000.

Terence, Dalley
Guía completa de Ilustración y Diseño
Madrid, H Blume,
Ed. Leda, 1982.

Eugene, Arnold
Técnicas de la Ilustración
H. Blume Ediciones, Barcelona, 1981.

Loomis, Andrew
Ilustración creadora,
Buenos Aires, Hachett, 1980.

Biblioteca del Diseño Gráfico e Ilustración
Naves Internacional de Ediciones, S.A.
Volumen I y II,
1ª Edición, 1994.

Antonio, Risco
Literatura y Fantasía,
Taschen, 2004.

Munari, Bruno
Diseño y comunicación visual,
Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Moles, Abraham
La imagen: comunicación funcional,
Principios y uso efectivo del color,

Swann, Alan
El color en el diseño gráfico,
Ediciones G. Gili, S.A. de C. V.,
México, 1993.

Newark, Quentin
¿Qué es el diseño Gráfico? Manual de diseño,
Ediciones G. Gili, S.A de C.V.,
México, 2002.

Neret, Guilles
Erótica Universal
Taschen,
Volumen I y II,
1994.

Abbagnano, Nicola
Diccionario de Filosofía
Fondo de Cultura Económica,
4ª ed.

Lozano, José M.
Historia del Arte,
Editorial Vicens-Vives,
2ª edición, México, 1996.

Klimt,
Numen, México, 2005.

Paz, Octavio
La llamada doble, Amor y erotismo,
Editorial Seix Barral, Barcelona, España, 1993.

Sade Ilustrado
Fontamara, México, 2002.

El erotismo en oriente
Alamah clásicos, México, 2001.

Bataille, Georges
Historia del ojo,
Tusquets Editores,
1ª edición, México, 1997

Álvarez, Griselda
Erótica,
Miguel Ángel Porrúa, 2005

Platas, José Antonio
Editorial Praxis, 1ª edición, México, 2003

Anexo/REVISTAS

El ojo: erotismo, arte, sexualidad y cultura.
México, Diciembre-enero. 2003-2004.

Anexo/ SITIOS WEB

- Flores Andres. Asociación Mundial de Sexología.
www.bbc.co.uk/spanish/specials/1448_erotismoyplacer/
- www.solareditores.com/contenido/galeria/arte_erotico_vs_pornografia.php
- www.animeomega.com
- www.letralia.com/135/articulo04.htm
- www.solareditores.com/bitacoras/noticiaseditoriales/000117.shtml
- news.bbc.co.uk/hi/spanish/science/newsid_4717000/4717827.stm
- es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_las_representaciones_eróticas
- www.anm.org.ve.pdf
- www.utem.cl/trilogia/Volumen_15_n_23_24/p_15_5.htm
- www.museoarteroticoamericano.com/uprefacio1
- sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm
- wordpress.com/2007/10/06/hajime-sorayama-ilustracion-y-erotismo/
- www.ociototal.com/recopila2/r_ojos/soramaya/sorayama.html
- enkil.wordpress.com/2006/12/24/
- Monografías. Online service.Método.
www.monografias.com/trabajos6/elme/elme.shtml