XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2023.

Fantasía épica queer en El clan de Daurdaín (Vol.1) de Macarena García Cuerva.

Jorge Carlos Carrión.

Cita:

Jorge Carlos Carrión (2023). *Fantasía épica queer en El clan de Daurdaín (Vol.1) de Macarena García Cuerva. XV Jornadas de Sociología. Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: https://www.aacademica.org/000-025/890

Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto*. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: https://www.aacademica.org*.

Fantasía épica queer en *El clan Daurdaín* (Vol.1) de Macarena García Cuerva

Jorge Carlos Carrión
Universidad Nacional del Comahue
jccarr14@gmail.com

Introducción

El clan Daurdaín es la primera historieta de largo aliento de la autora integral Macarena García Cuerva. Nacida en Buenos Aires en 1987, se describe como "Ilustradora, *gamer*, directora de cine, dibuja desde siempre, hace zines desde 2017". Sumado a esto, pertenece al colectivo LGBTQ+ y ha participado en diferentes muestras, antologías, ferias y espacios dedicados al libro y la historieta[1].

La historieta para este trabajo es una obra que se desarrolla en un mundo de fantasía épica medieval asociable a una tradición literaria[2] como la de *El señor de los anillos* de J.R.R. Tolkien. Se trata de un mundo donde existen múltiples razas (Ogros, demonios, lobas, humanos, goblins) y la diégesis de su argumento se enfoca en las aventuras de Daraj. Esta joven, al cumplir los veintiún años, emprende un viaje de exploración en busca del mítico Gran Roble, origen de toda la magia del mundo. Para ello deja atrás su hogar materno y durante su periplo se encontrará con todos los elementos propios del monomito heroico, propios del "viaje del héroe" campbelliano: obstáculos, peligros y, por sobre todas las cosas, nuevxs compañerxs de ruta.

Es menester indicar dos cuestiones relevantes para el desarrollo de este trabajo de análisis: 1º) *El clan Daurdaín* es una obra extensa que aún se encuentra en desarrollo. Al momento cuenta con tres volúmenes (Fig. 1) publicados desde 2018 hasta el 2021. Cada uno de ellos por medio de la editorial In Boca Al Lupo[3]. 2º) Por otro lado, cada tomo tiene una extensión creciente (el primero contiene 68 páginas mientras que el último llega a las 226). A raíz de estos dos elementos, solo abordaré los elementos del primer tomo en cuestión aunque

---

[1] Por ejemplo, su obra puede verse en: Arias Daniela (comp.) (2019) *Pibas*, Hotel de las Ideas, Bs. As. También se puede visitar sus redes sociales, Facebook https://www.facebook.com/MAKANDBEYOND e Instagram: https://www.instagram.com/makandbeyond/?hl=es.

[2] La comparación en este caso se ajusta a lo temático más que a lo formal. Para un abordaje desde múltiples perspectivas se recomienda la lectura de Martos García Alberto E., (2009) *Introducción al mundo de las sagas fantásticas,* Badajoz: Universidad de Extremadura.

[3] En su su sitio web https://inboccalupoestudio.com/Nosotras indican "Somos Valeria Reynoso, Romina Fretes y Dani Arias, ilustradoras e historietistas, reunidas bajo el sello independiente In Bocca al Lupo. Realizamos zines, de los cuales cuidamos cada detalle. Desde el diseño hasta la encuadernación, toda decisión tomada responde a la necesidad del contenido. Asistimos a distintas ferias y eventos independientes y privados, como Dibujados, Crack Bang Boom, Comicópolis, Angouleme BD, Sudestada, entre otros".

eso no impedirá alguna remisión puntual a los tomos 2 y 3 con sus aclaraciones pertinentes a nota de pie.

Hecho el recorte y explicitadas las razones, expongo el objetivo concreto de este trabajo: me interesa la revisión de los principios rectores de las historietas pertenecientes al género de acción y aventura (ámbito con una profusa tradición masculina y heteronormativa) y la exposición de los modos en que su autora discute, desmonta y se reapropia de los códigos y temas de este tipo de producciones para dar respuesta a sus intereses e inquietudes. García Cuerva, por medio de organización del argumento, les personajes, su diseño integral, las elecciones de registro y estética, tensiona las formas estereotipadas del género y en clave alegórica pone en relevancia temas que la interpelan en su propio devenir. En ese punto se encuentra su mayor gesto autoral: por medio de su historieta no solo discute toda una tradición precedente sino que simultáneamente somete a revisión las formas vinculados a las temáticas de autorxs pertenecientes a colectivos sexodisidentes. Propone una alternativa a "la autobiografía/autoficción"[4] explorando la épica y la comedia dentro de la aventura.

La historieta de aventuras como territorio en disputa: del modelo masculino tradicional a un espacio para la disidencia

Juan Luis Luengo Almena (2011) identifica tres elementos para indicar la esencia de las obras de aventuras: "Aventura", "Viaje", "Héroe". Para ello indica

> Identificamos la aventura con un singular proceso de crecimiento en la acción inserto en la densidad; se define con nitidez frente a su opuesto: la vacuidad de la vida normal o vida rutinaria. La aventura es un aprendizaje en la acción que se opone, por principio, a la muerte. La aventura niega la muerte y elige una empresa, un propósito ineluctable, que hace deambular al sujeto heroico por ámbitos ajenos como si fuese inaccesible a la muerte y a la melancolía. El viaje de aventura es la acción misma y el aprendizaje en ella; la densidad del afán espesa la dilación de su transcurso. El protagonista de la novela –igual que los héroes de las clásicas narraciones de viaje y aventura– actúa y hace actuar con intensidad a todo su alrededor, por más que fracasen sus empeños. (2011:58)

Luengo señala también:

> Por definición, el viaje es ante todo un desafío para sí mismo en el conocimiento de la otredad. El viaje, por tanto, es el ámbito natural de la aventura. Pero en la aventura el viaje, que es casi siempre consustancial, se convierte en proceso de conocimiento con fuertes dosis iniciáticas.

[4] En una entrevista para el programa de divulgación *Guión y Dibujo* (22 de mayo de 2019), la autora afirma que busca escapar a las generales de propias de las historietas realizadas por autoras que deambulan por la autobiografía y el tono trágico. Link: https://www.youtube.com/watch?v=U_eFPtB5-cs.

> Todo viaje es, en sí mismo, un hallazgo, un encuentro con lo desconocido, un acontecimiento propicio para la ensoñación de quien aspira a traspasar la realidad inmediata e ir más allá, encarando con osadía lo que está "por venir" […] El rasgo itinerante revela que el viaje es el sustrato para el crecimiento personal y la zona para el descubrimiento de/con lo distinto (2011: 59-60).

Esta reflexión de amplia escala resulta aplicable a múltiples producciones culturales, entre ellas, las historietas. Aunque, también, corresponde señalar, tal como manifiesta Pablo De Santis, "El mundo de la aventura ha sido siempre un mundo masculino" (en Acevedo, 2018: 30). En ellas ese mundo hacia el "afuera", se encuentra representado tradicionalmente por la figura hegemónica del hombre (heterocisnormado). Es el "varón" quien emprende el viaje, el que enfrenta peligros y el que retorna transformado al final de su ciclo. Los estudios antropológicos de Joseph Campbell alimentaron esta idea con el viaje del héroe, cuyas estructura fue reproducida infinidad de veces en diversos medios[5].

Acevedo emplea la cita de De Santis para visibilizar la exclusión de las mujeres en los campos artístico-comunicacionales. En simultáneo también señala a la risa femenina (el humor) "como potencial subversivo que irrumpe para desestabilizar lo que parecería un "serio" juego entre amigos" (2018: 31). Se constata que el campo del humor gráfico y el de la historieta de aventuras ostentan las marcas de un sujeto masculino que hegemoniza la producción y el discurso. En definitiva, "desde una *mirada masculinista* -pero que se narra como universal- es el punto desde donde solemos narrar la experiencia humana" (Acevedo M. 2018: 31).

De esto último se desprende que "la representación de *lo femenino* sea una heterodesignación: "fuimos -y aún somos- *la otra* contada y dibujada desde esa mirada en la que aprendimos a reconocernos". Es a partir del surgimiento de las voces de autoras que se hacen cargo de la autorepresentación y de la posibilidad de narrar (y bromear) y convertir en *otro* a ese que siempre fue centro radican las disputas por entender el *humor hecho por mujeres* y el *humor feminista* (Acevedo M. 2018: 31). En nuestro caso esta reflexión se hace extensiva a la aventura.

La obra de Macarena García Cuerva trabaja con la acción y la risa, ambas condensadas en una heroína, un viaje iniciático como sustrato y la aventura como estructura. Para identificar eso basta con ver que *El clan de Daurdaín* abreva de múltiples fuentes, pero hay algunas que tienen un peso superlativo: la fantasía épica, que se desprende de las novelas de aventura; el lenguaje cinematográfico; la estética de la fantasía y juegos de rol en

[5] En el ámbito cinematográfico quizás uno de los casos más explícitos sea precisamente el de *Star Wars* de George Lucas.

de los videojuegos; y las formas narrativas del estilo de manga *Shonen*[6]. En este último caso la que la autora se identifica como deudora del trabajo de la mangaka Rumiko Takahashi en *Ranma ½*[7] (Fig.2).

Con estas herramientas, García Cuerva elude parcialmente las estrategias de enunciación que presenta Claudia Andrade Ecchio (2019) sobre "Narrativa visual producida por mujeres en Latinoamérica: El autocómic como espacio de cuestionamiento y denuncia" (2019). En este trabajo, Andrade recupera las dos formas de autocómics que propone el investigador español Alfredo Guzmán (2017) para la narrativa gráfica: la forma factual y la ficcional. En ambas se propone la construcción de discurso de identidad pero con procedimientos distintos. En los de orden factual

> la enunciación se articula a partir de cuatro elementos: la identidad entre el personaje principal y el autor, la comprensión por parte del lector que está frente a una enunciación factual —por lo que es necesario que tenga una referencialidad discursiva sólida que se afirme para aclarar la veracidad de la obra—, la presencia de un narrador extra-homodiegético actorizado con focalización interna fija —es decir, un narrador que describe las acciones que realiza el personaje y que admite únicamente una voz narrativa centrada en una sola persona— y una densidad referencial que concentre la mayor cantidad de información para autentificar a la persona y, con ello, el relato (Andrade Ecchio: 2019: 20)

Mientras que los autocómics ficcionales no se sustentan en el pacto referencial y por lo tanto no busca persuadir al lector de la veracidad del relato. Aquí la enunciación pone en juego otros recursos:

> entre los que destacan lo inverosímil (con variantes que van desde la invención de situaciones que hacen evidente la ficción hasta la elaboración de historias en las que lo real queda relegado solo al vínculo entre el autor y el yo-gráfico), lo biográfico (en los que se recurre a la autoficción en búsqueda de la memoria o del entendimiento del pasado) y lo especular (en el sentido que suele haber una intromisión del autor en la diégesis, en la que no es un personaje principal) (Andrade Ecchio: 2019: 20-21).

La historieta/manga de Macarena García Cuerva cuestiona y denuncia la falta de

---

[6] Sobre la este sub-género se puede destacar sintéticamente que el término *shōnen* hace referencia, en el idioma nipón, a "muchacho" (entre 10-18 años) y por extensión se usa para denominar un tipo de manga cuyo público destinatario es precisamente ese sector demográfico. Los manga shōnen se caracterizan por una trama centrada en la acción y la aventura matizada por situaciones humorísticas y, generalmente, protagonistas masculinos (heterocis). Con frecuencia hacen hincapié en ciertos valores y visiones sobre la vida tales como como el esfuerzo, la perseverancia y la amistad entre sus personajes principales (también masculinos); y el lugar de lo "femenino" queda relegado a un plano secundario, que puede derivar en intereses románticos o foco de situaciones subidas de tono. La inmensa popularidad de este género derivó a su adaptación al animé y su divulgación global. *Saint Seiya, Dragon Ball, Ranma ½, Naruto* son algunos ejemplos representativos.

[7] Véase nota 4

personajes que propongan una mirada *Queer* del género épico. Por esa razón busca con *El clan de Daurdaín* crear una ficción que habilite el espacio a múltiples identidades que la tradición y el canon del género supieron silenciar o negar. De ahí que su reclamo (y praxis) se vuelca directamente sobre el territorio en disputa: un mundo del "afuera", un mundo de la aventura, la acción y la exploración. Mientras que las vertientes de autocómics señaladas por Andrade se podrían vincular a "historias mínimas" o del "adentro" (donde destacan las biografías/autobiografías). *El Clan*, por vía de su protagonista, se abrirá su camino al mundo "exterior": al campo de batalla épico.

En su operación apuesta claramente a la visibilización y a una mirada desde la disidencia sexual tal como la advierte Facundo Saxe (2020): "como una categoría/posibilidad/noción fluida, en disputa, contradicción y constante movimiento, asociada más a una idea de versión, situada respecto a quién, cómo y cuándo se la utiliza, en alguna forma, una posibilidad de fuga de los modos de construcción de conocimiento del cisheteropatriarcado". En este campo de disputa (tal como lo es la "cultura popular"[8] en términos de los Estudios Culturales), lo primero que encontramos en la obra es a Daraj, la protagonista y a su madre, residiendo en un bosque libres de ataduras o presiones impuestas por un sistema de Masculinidad Hegemónica[9].

Durante las primeras páginas se presenta lo esencial para comprender los eventos de ese mundo, en un pasado remoto y previo a la protagonista las razas del mundo se encontraban en disputa por generaciones hasta la llegada de una druidesa Daurdaín (Fig. 3) que se convierte (tras ser alimentada con la savia del Gran Roble) en la primera hechicera suprema del mundo. Con sus poderes impartió sabiduría al resto y generó un estado de paz temporario que se verá interrumpido: "Porque a los hombres nunca les gustó que nada que no sean ellos tengan el poder" (p.3). La lectura es clara: donde domina el hombre hay verticalidad y subyugamiento, donde opera la disidencia opera la horizontalidad (es expansiva).

Si bien no se ahonda más sobre este conflicto durante el resto del tomo 1, queda algo claro, tal como señalan Galindo y Paredes (2012): "La guerra es una invención de los varones para controlar los cuerpos y las vidas de las mujeres, para controlar lasos cuerpos y las vidas

---

[8] Stuart Hall expresa "pienso que hay una lucha continua y necesariamente irregular y desigual, por parte de la cultura dominante, cuyo propósito es desorganizar y reorganizar constantemente la cultura popular; encerrar y confinar sus definiciones y formas dentro de una gama más completa de formas dominantes. Hay puntos de resistencia; hay también momentos de inhibición. Ésta es la dialéctica de la lucha cultural. En nuestro tiempo esta lucha se libra continuamente, en las complejas líneas de resistencia y aceptación, rechazo y capitulación, que hacen de la cultura una especie de campo de batalla constante." en Hall S., "Notas sobre la deconstrucción de lo popular" en SAMUEL, Ralph (ed.). *Historia popular y teoría socialista*, Crítica, Barcelona, 1984

[9] Raewyn Connell (1997) la define como "la configuración de práctica genérica que encarna la respuesta corrientemente aceptada al problema de la legitimidad del patriarcado, la que garantiza (o se toma para garantizar) la posición dominante de los hombres y la subordinación de las mujeres."

de otros varones, incluso a hombres y mujeres de pueblos enteros, eso es lo que se llama poder" (2012: 189). En este primer volumen, casi todos los personajes varones representan peligro y hostilidad, tradición y formas reaccionarias[10]. Aunque en los siguientes ese aparente maniqueísmo se resquebrajará con matices inusitados.

Retornando a las páginas iniciales, en este contexto vemos como la protagonista es entrenada para la guerra. No para generarla sino para resistirla. Su madre (Fig. 4), herrera, herbolaria y hechicera, prepara a su hija para los peligros que pueda enfrentar. El mundo exterior es hostil a pesar de que al mismo tiempo cría a su hija con valores de gentileza y amor. Esta fase iniciática resulta interesante respecto a los elementos más estereotípicos del género: el rechazo al viaje. Daraj, contrariamente, se lanzará gozosa y alegre a la búsqueda del mítico Gran Roble, ese por donde corre la savia que hizo de la primera druidesa la hechicera más importante de su época.

La protagonista, también desarticula los elementos prototípicos de los héroes de este tipo ficciones en el momento que resquebraja los pilares en los que se funda un Modelo Masculino Tradicional: el rechazo a lo materno; el rechazo a la sensibilidad ("femenina"); y el rechazo a la experiencia homosexual. En el primero, la relación entre Daraj y su madre no es conflictiva (no se cimenta en el rechazo, la competencia o el desprecio); en el segundo, el rechazo a la sensibilidad tampoco existe en el carácter de la joven: apertura, curiosidad e ímpetu contagioso. Dicho en términos de Luengo (2011): el "héroe" hace actuar a todxs con más intensidad; por último, el rechazo a la experiencia homosexual tampoco existe ya que se manifiesta sutilmente al final del tomo 1 y se desarrolla durante los siguientes. Allí Daraj explorará sus sentimientos y sexualidad a través de una relación con el personaje Luar, la mujer loba.

Desde la composición gráfica Daraj también discute los patrones de la fantasía. Roman Gubern (2000) señala que, con frecuencia, en las historietas de aventuras con personajes femeninos como protagonistas aparecen las heroínas "fantaeróticas": chicas fuertes, protagonistas principales pero diseñadas bajo los cánones hegemónicos de belleza[11]. En el mundo de la fantasía medieval (ya sea en las portadas de las obras literarias, historietas o videojuegos) el proceso de fantaerotización aún persiste, especialmente en lo que hace a las armaduras y atuendos de los personajes femeninos. En *El clan* no: Antes de partir a la aventura la madre de la protagonista le regala una armadura completa (Fig. 5). Esto es celebrado del siguiente modo "Es el mejor regalo del mundo ¡Y es justo lo que imaginé siempre! […] ¡Además es súper liviana y flexible!" (p.12).

---

[10] Salvo la excepción mencionada del hermano de la Ogra Gura, cuyo caso particular veremos más adelante.

[11] Un ejemplo clásico es el de *Barbarella* (1962), creada por el francés Jean-Claude Forest y en el plano de la historieta Argentina se puede citar por ejemplo el caso de *Bárbara* (1979) de Ricardo Barreiro y Juan Zanotto.

Además de lo señalado, a lo largo del argumento del primer tomo primer también se pone en discusión lo que Adrianne Rich (1996) define como "Heterosexualidad Obligatoria". En este mundo de fantasía en el que transcurren los eventos de *El Clan de Daurdaín* también se reproduce un sistema político-sexual que se impone de manera transversal a todas las mujeres (sin distinguir las clases sociales, las culturas y etnias, razas, edades y épocas). Esto se evidencia claramente con la historia particular del personaje de Gureptra (o Gura), la Ogra (Fig. 6). Daraj la ayuda a combatir a un demonio y tras la batalla se presentan formalmente. Allí Gura explica su situación: "me escapé de mi clan porque quería – quiero- poder hacer lo que yo quiera. Quiero ser una guerrera, y mi papá quiere que cumpla mi rol de Ogra. Somos muy pocas las ogras hembra. Y supuestamente sólo servimos para traer más ogros macho guerreros, nada más. […] por eso mandaron a ese demonio para llevarme de vuelta y sentenciarme por traición"[12] (p.23).

Como puede apreciarse, la situación que la ogra padece no es más que un reflejo de lo que Carole Pateman (1995) propone en su tesis sobre el "contrato sexual". Este se trata básicamente de un pacto (no necesariamente pacífico) entre hombres que les garantiza el privilegio y el acceso ilimitado al cuerpo de las mujeres y la expoliación de sus frutos. Esto es posible a través de la institución de la heterosexualidad y del contrato sexual, asentado en formas tradicionales y verticalistas. En este caso Gura es concebida como una "matriz reproductora de guerreros" (un bien escaso y limitado) que, como ya vimos previamente, permite la perpetuación de un sistema de opresión y violencia. Allí, los hombres (los ogros machos) capitalizan recursos sobre la explotación de energías físicas, emocionales, sexuales y reproductivas de las mujeres. Cualquier contravención a este pacto es sancionado con la persecución y castigo por traición.

Daraj, que no fue criada del mismo modo (ni sobre los pilares de una masculinidad hegemónica) reconoce sin dudas la posibilidad y el derecho a Gureptra de elegir su destino y la invita a recorrer el mundo como pares en busca del Gran Roble. En este punto da comienzo asistimos el capítulo titulado "Juntas es mejor" cuyo desenlace se vincula con otro encuentro significativo desde lo simbólico en esta búsqueda de Macarena Cuerva por una fantasía épica expansiva e inclusiva.

Durante este tramo final de primer tomo, la búsqueda de pistas conduce a Daraj y a Gura hasta una ciudad y su biblioteca. La protagonista lleva consigo un libro mágico (El cuento del Gran Roble que contiene la leyenda de la Druidesa Daurdaín) que le dio su madre y éste resulta de sumo interés para las fuerzas antagónicas vinculadas a la enigmática figura del

[12] Recupero la idea de presente en la clase 5 del seminario: Como dice Wittig "Nosotras [las lesbianas] somos esclavas fugitivas (...) desertoras de nuestra clase" ("No se nace mujer"). Esta frase crucial nos descubre la dimensión política del punto de vista lesbiano. Los estudios trans y luego la teoría queer, retomaran estas premisas para descentrar el sistema binario y jerárquico (p. 4)

Rey[13]. Las fuerzas enemigas querrán el libro. Esto provoca un nuevo combate y la huida apresurada de la joven y la ogra. La fuga las conduce a un bosque donde son capturadas por un grupo de mujeres lobas. Son conducidas a una audiencia con su líder –la Gran Madre-. Ésta terminará expresando: "como manada, nuestro más grande principio es la sororidad. Sin ella estamos perdidas. Esta joven y la ogra estaban siendo perseguidas por los opresores de siempre, contra los que han luchado valientemente. Recibámoslas como lo que son, unas nosotras" (p.60). En este mismo momento también se produce la adición de una nueva acompañante en el grupo: la mujer loba Luar (Fig. 7). A continuación, celebración mediante de las nuevas hermanas, se da el cierre a este primer volumen y el inicio del peregrinaje de Daraj, Gura y Luar.

El encuentro con la manada termina de cristalizar otro de los intereses de Macarena Cuerva: se aborda la idea de amistad y hermandad de un "nosotras" inclusivo y diverso (humanas, lobas, ogras). La sororidad naciente en este proceso, el "Clan" nucleado en torno a la herencia de la druida Daurdaín da lugar al concepto que Rich (1996) denomina como "Continuum lesbiano":

> el termino continuum lesbiano incluye una gama -a lo largo de la vida de cada mujer y a lo largo de la historia- de experiencia identificada con mujeres; no simplemente el hecho de que una mujer haya tenido o haya deseado conscientemente una experiencia sexual genital con otra mujer. Si lo ampliamos hasta acoger muchas más formas de intensidad primaria entre dos o más mujeres, incluido el compartir una vida interior más rica, la solidaridad contra la tiranía masculina, el dar y el recibir apoyo práctico y político, si podemos percibirlo también en asociaciones como resistencia al matrimonio y en la conducta desastrada.

Este gesto iniciático (Fig.9) al final del volumen 1 habilitará en los siguientes la exploración de nuevos temas, la integración de nuevas razas e identidades frente a la hegemonía del sistema del Rey y sus seguidores.

Conclusión: Continuará…

Tal como señalé en la introducción, el recorrido de este trabajo es análogo al de la obra que trata: es parcial e inconcluso pero no por ello infructuoso. La extensión, los conceptos, estrategias y recursos utilizados por Macarena García Cuerva hacen que el desarrollo requiera más páginas que las permitidas para esta instancia de trabajo. Entre los pendientes que quedan (y que cobran mayor densidad en los tomos 2 y 3) puedo indicar someramente: La inserción de nuevas voces disidentes con la aparición de diferentes personajes y comunidades; su tratamiento estético y lingüístico; los cambios de registro que inciden en la enunciación; la profundización de la idea de "clan" como forma nuclear que

[13] Recién en el tomo 3 se lo puede conocer brevemente. Hasta ese entonces, su obra y designios se traducirán por medio del accionar de lacayos y lugartenientes. Un análisis de la estructura de poder amerita mayor espacio de desarrollo que del que este trabajo dispone.

excede la mera resistencia ya que deja de ser una alianza circunstancial contra un enemigo y constituye una comunidad para la vida; y las contradicciones del sistema -representado por la univocidad del Rey- que oprime y subyuga a todas las formas de vida, incluyendo a sus mismos lacayos.

A pesar de los faltantes, creo que este primer acercamiento da como resultado el descubrimiento de una obra muy potente a la luz de las categorías abordadas en el curso. Ya que trabaja sobre un territorio "hostil" y excluyente como lo es el mundo de la aventura y la fantasía épica y evade los lugares comunes de la autoficción y el costumbrismo para construir una historieta/manga que planta la cara en el campo de batalla cultural. Para ello diseña personajes que discuten los estereotipos y las formas de la tradición cisheteropatriarcal (quien impone patrones universales y que legitima por medio de la violencia). A través de la constitución de un universo ficcional vasto es capaz de magnificar las contradicciones que la cotidianeidad imponen a las disidencias y proyectar una mirada sobre una sociedad diferente en el que elige la horizontalidad, la expansión e inclusión. Y como si esto no fuera poco, lo hace desde la risa desde la (son)risa y la sororidad**.**

BIBLIOGRAFÍA

Acevedo Mariela (2018), "Humor como espacio de dialogismo sexogenérico: Del canon y el contracanon a la constelación crítica", en *Revista Ártemis*, vol. XXVI nº 1; jul-dez, 2018. pp. 29-52

Andrade Ecchio Claudia (2019), "Narrativa visual producida por mujeres en Latinoamérica: El autocómic como espacio de cuestionamiento y denuncia" en *UNIVERSUM* Vol. 34, N° 2, Universidad de Talca

Arias Daniela (comp.) (2019) *Pibas*, Hotel de las Ideas, Bs. As.

Connel, R.W. (1997) "La organización social de la masculinidad" en Teresa Valdés y José Olavaria (eds), *Masculinidades, Poder y Crisis*. Santiago, Isis Internacional, FLACSO

García Cuerva, Macarena. (2018) *El clan Daurdaín* (Vol.1). Editorial In Bocca Al Lupo, Bs As. 66 pp.

Gubern Ruben y Gasca. Luis (2000), *Enciclopedia erótica del cómic*, Madrid, Cátedra

Guion y Dibujo, (22 de mayo de 2019), *Guion y Dibujo 2 - Episodio 7 - Manga Argentino.* [Video]. Recuperado dehttps://www.youtube.com/watch?v=U_eFPtB5-cs

Luengo Almena, Juan Luis (2011): "Narrativa contemporánea de aventuras y educación literaria en la adolescencia", *Ocnos*, 7, pp 57-71.

¡Pánico! Rock y cómics, (22 de enero de 2021) - *Edición 316* - Macarena García Cuerva y Daniela Arias. Recuperado de https://ar.radiocut.fm/audiocut/panico-rock-comics-capitulo-316-macarena-garcia-cuerva-y-daniela-arias/.

Carole Pateman (1995), *El contrato sexual,* ANTHROPOS -UAM, México

Rich Adrianne (1996) Heterosexualidad obligatoria y existencia lesbiana, en *DUODA Revista d'Estudis Feministes*, Nº10

----------, (1996) Heterosexualidad obligatoria y existencia lesbiana, en *DUODA Revista d'Estudis Feministes*, Nº11

Saxe, Facundo. (2020). "Literaturas y disidencias sexuales: sub-versiones, disturbios, genealogías" en *Descentrada,* Vol. 4 Nº2, Universidad Nacional de La Plata

ANEXO

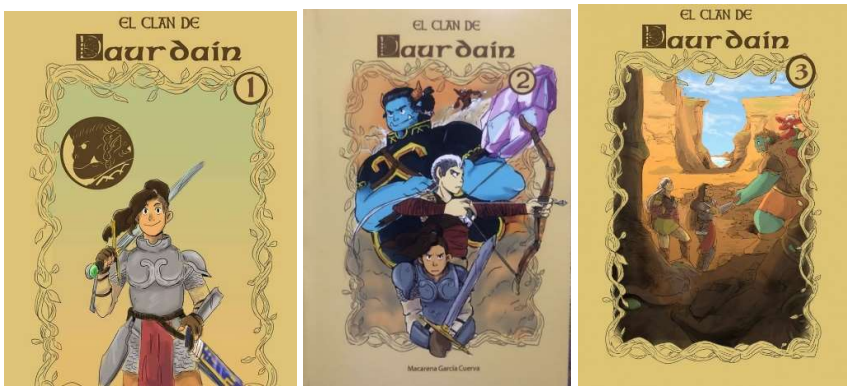

Fig. 1. Portadas de los números 1 a 3



Fig. 2. Rumiko Takahashi, algunas de sus creaciones y personajes de *Ranma 1/2*





Fig. 3- Hechicera Daurdaín

Fig. 4 – Madre y aprendizajes



Fig. 5 – Contraste en el tratamiento y diseño (Barbarella/Bárbara/Daraj)



Fig. 6 – Gura en acción



Fig. 7 – Luar y su reconocimiento a Daraj sobre un pasado común.



Fig. 8 – Gran Madre. Reconocimiento y *Continuum Lesbiano*



Fig. 9 – Sororidad