

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO**



Análisis de la representación romántica en el género de cómics Boys Love (BL) de horror como subversión del Boys Love (BL) idílico para el diseño de una propuesta innovadora y creativa.

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Arte con mención en Diseño Gráfico que presenta:

***Vania Lorena Ángeles Medina***

Asesor:

***Christian Ayuni Chea***

Lima, 2025

### Informe de Similitud

Yo, Christian Ayuni Chea, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis titulada: *Análisis de la representación romántica en el género de cómics Boys Love (BL) de horror como subversión del Boys Love (BL) idílico para el diseño de una propuesta innovadora y creativa*, de la autora Vania Lorena Ángeles Medina dejo constancia de lo siguiente:

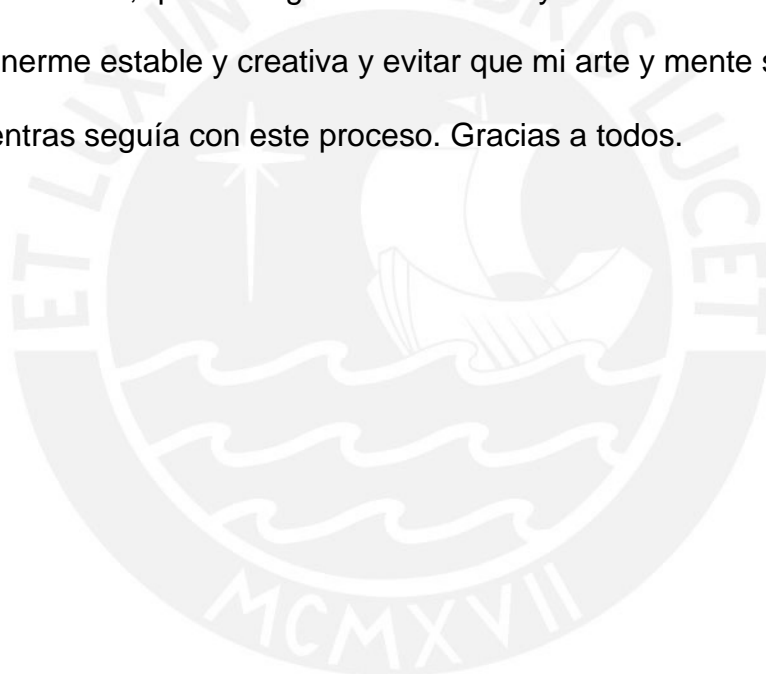
- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **5.0%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **13/08/2025**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lima, 20 de agosto de 2025

Apellidos y nombres del asesor: <u>Ayuni Chea, Christian</u>	
DNI: 10798843	Firma 
ORCID: 0000-0002-0332-2756	

## Agradecimientos

Quisiera agradecer a todas las personas que me apoyaron en este largo proceso de tesis, desde mis padres y profesores hasta mis amigos offline y online. Ha sido más largo de lo que esperaba, pero las salidas con mis amigos, Taro, Brut, Nar y Romi me han mantenido cuerda, además de ver a mis otros amigos, Jose, Valeria y Vivi. Estoy agradecida con los profesores Christian y Vicky por ayudarme a estructurar mi tesis de manera adecuada, ya que tengo una tendencia a sobre-explayarme o repetir información. Finalmente, quisiera agradecer a Aceto y a Mo del fandom de Moral Orel por mantenerme estable y creativa y evitar que mi arte y mente se oxidara demasiado mientras seguía con este proceso. Gracias a todos.



## Resumen

Como t3pico, el Boys Love (BL) de horror no tiene una exploraci3n a nivel acad3mico, en contraste con su contraparte general, siendo esta el BL regular; sin embargo, aunque este tema s3 es tocado por textos acad3micos, el an3lisis no suele adentrarse en el dise1o visual de estos textos narrativos. El objetivo principal de esta investigaci3n es describir la idealizaci3n de la representaci3n rom3ntica en el g3nero BL de c3mics que crea estereotipos sobre c3mo debe representarse a los hombres homosexuales en los medios de entretenimiento en comunidades latinas de Facebook y su efecto en la recepci3n del c3mic BL de horror en estos c3rculos. Los objetivos secundarios son analizar las consecuencias de la solidificaci3n del anti en espacios latinos e investigar la censura en la distribuci3n del BL de horror en espacios occidentales. Esta investigaci3n se enfoca en definir qu3 es el g3nero BL y BL de horror, y analizar las caracter3sticas de este subg3nero. Se utilizan m3todos cualitativos y cuantitativos. Se genera un producto visual digital e impreso que pertenece al g3nero BL de horror y responde como subversi3n a los tropos habituales de los g3neros BL y BL de horror. Se concluye que el an3lisis de la representaci3n rom3ntica del g3nero de c3mics BL de horror como subversi3n del BL id3lico permite el dise1o de una propuesta innovadora y creativa a nivel narrativo, gr3fico y editorial.

Palabras Clave: BL, Boys Love, Horror, Comic, Censura

## **Abstract**

*As a topic, Horror Boys Love (BL) has not been explored at an academic level, in contrast to its general counterpart, regular BL; however, although this topic is touched upon in academic texts, the analysis does not usually delve into the visual design of these narrative texts. The primary objective of this research is to describe*

*the idealization of romantic representation in the BL comic genre that creates stereotypes about how gay men should be represented in entertainment media in Latino Facebook communities and its effect on the reception of horror BL comics in these circles. The secondary objectives are to analyze the consequences of the solidification of the anti in Latino spaces and to investigate censorship in the distribution of horror BL in Western spaces. This research focuses on defining the BL and horror BL genres and analyzing the characteristics of this subgenre. Qualitative and quantitative methods are used. A digital and printed visual product is generated that belongs to the horror BL genre and responds as a subversion to the common tropes of BL and horror BL genres. It is concluded that the analysis of the romantic representation of the horror BL comic genre as a subversion of idyllic BL allows for the design of an innovative and creative proposal at the narrative, graphic, and editorial levels.*

*Keywords: BL, Boys Love, Horror, Comic, Censorship*

## Índice

<b>0. Introducción.....</b>	<b>20</b>
<b>1. Capítulo I.....</b>	<b>24</b>
1.1. Definición Del Problema .....	24
1.1.1. Problema Principal .....	25
1.1.2. Problemas Secundarios .....	26
1.1.3. Collage Resumen Del Problema .....	26
1.2. Justificación .....	26
1.2.1. Objetivo De La Investigación .....	28
1.3. Pregunta De Investigación.....	28
1.4. Hipótesis.....	28
<b>2. Capítulo II.....</b>	<b>29</b>
2.1. Marco Teórico Del Problema.....	29
2.1.1. Boys Love (BL).....	29
2.1.1.1. Historia Del BL.....	29
2.1.1.2. Historial Del BL En El Perú.....	33
2.1.1.3. Estado Actual Del Cómic BL En Redes Sociales.....	34
2.1.2. Tipología Del BL.....	36
2.1.2.1. Ramas .....	36
2.1.2.1.1. Manga Gay.....	38
2.1.2.2. Temática .....	40
2.1.2.2.1. Idílico.....	40
2.1.2.2.2. Horror .....	41
2.1.3. BL de Horror en Detalle.....	43
2.1.3.1. Lógica Del BL De Horror .....	43

2.1.3.2. Contraste Entre El BL Idílico Y El BL De Horror .....	44
2.1.3.3. Historia Del BL En Relación Con El BL De Horror.....	45
2.1.3.4. Análisis Narrativo.....	46
2.1.3.5. Análisis Visual .....	47
2.1.4. Público Consumidor De BL Y Entes Aledaños.....	50
2.1.4.1. Fans Y <i>Fujoshis</i> .....	50
2.1.4.2. El Anti-fan, El Anti-shipper, Y El <i>Anti</i> .....	55
2.1.5. Idealización De La Representación Homosexual Romántica En Cómic De Género BL.....	57
2.1.5.1. Estereotipos En La Representación .....	59
2.1.5.2. Expectativas En La Representación.....	61
2.1.6. Recepción Del BL Idílico Y El BL De Horror En Comunidades Latinas De Facebook .....	62
2.1.6.1. Comunidades Latinas De Facebook Sobre BL.....	63
2.1.6.2. Idealización De La Representación De Varones Homosexuales.....	65
2.1.6.3. Efectos De La Idealización En Los Espacios BL .....	65
2.1.6.3.1. Solidificación Del <i>Anti</i> En Espacios Latinos .....	66
2.1.6.3.2. Censura En La Distribución De BL En Espacios Occidentales.....	72
2.2. Marco Teórico De La Especialidad De Diseño.....	76
2.2.1. Diseño De Cómic BL De Horror.....	76
2.2.1.1. Trama .....	78
2.2.1.1.1. Guión.....	82
2.2.1.2. Gráfica .....	84

2.2.1.2.1. Composición Y Diagramación .....	87
2.2.1.2.2. Diseño De Personajes Y Espacios .....	89
2.2.1.3. Análisis .....	92
2.2.1.3.1. Referentes Narrativos.....	92
2.2.1.3.2. Referentes Estéticos .....	96
2.3. Estado Del Arte .....	101
2.3.1. Killing Stalking.....	101
2.3.2. Feeding Lamb .....	103
2.3.3. Total Eclipse Of The Eternal Heart .....	105
2.3.4. El Verano En Que Hikaru Murió.....	107
2.4. Metodología Cualitativa.....	109
2.4.1. Descripción De Los Actores.....	109
2.4.1.1. Usuarios De BL Regulares .....	110
2.4.1.2. Usuarios De BL Líderes.....	110
2.4.1.3. Autores De BL De Horror.....	111
2.4.1.4. Editoriales Y Distribuidores.....	112
2.4.1.5. Scanlations .....	113
2.4.1.6. Comunidades Latinas De BL En Facebook .....	113
2.4.1.6.1. Comunidades Peruanas De BL En Facebook .....	114
2.4.2. Descripción Del Campo .....	114
2.5. Resultados De Entrevistas .....	115
2.5.1. Lectores De BL .....	116
2.5.2. Autores De BL De Horror .....	136
2.5.3. Distribuidores De BL Y BL De Horror.....	151
<b>3. Capítulo III .....</b>	<b>159</b>

3.1. Concepto .....	159
3.1.1. Collage Resumen Del Concepto .....	160
3.1.2. Mapa De Palabras Asociadas .....	160
3.2. Descripción Del Proyecto De Diseño .....	160
3.3. Objetivos Del Proyecto .....	162
3.4. Relación Entre Público Objetivo Y Proyecto .....	162
3.5. Diseño De La Comunicación .....	162
3.6. Descripción Del Público Objetivo .....	165
3.7. Análisis De La Estética Del Diseño .....	166
3.7.1. Tipografías .....	168
3.7.2. Sistema De Color .....	173
3.8. Diseño .....	176
3.8.1. Marca .....	176
3.8.2. Pieza Principal .....	179
3.8.2.1. Análisis .....	180
3.8.2.1.1. Horror .....	181
3.8.2.1.2. Narrativa .....	186
3.8.2.1.3. Personajes Y Sus Relaciones .....	188
3.8.2.1.4. Diseño .....	188
3.8.2.1.5. Análisis .....	191
3.8.3. Cómic .....	215
3.8.3.1. Trama .....	216
3.8.3.2. Personajes .....	220
3.8.3.3. Espacios .....	244
3.8.3.4. Elaboración Del Cómic .....	244

3.8.4. Piezas Complementarias .....	260
3.9.Relevancia Del Proyecto, Innovación, Creatividad .....	282
3.10. Resultados y Validación .....	283
<b>4. Conclusión.....</b>	<b>286</b>
<b>5. Glosario.....</b>	<b>288</b>
<b>6. Bibliografía y Referencias .....</b>	<b>298</b>
6.1.Referencias Digitales .....	305
6.2.Referencias De Redes Sociales .....	313
<b>7. Anexos .....</b>	<b>317</b>



## Índice de Figuras

Figura 1. Porcentaje de BL de horror en los géneros BL y horror. ....	22
Figura 2. Collage resumen del problema.....	26
Figura 3. Collage resumen del problema, invisibilización del autor. ....	26
Figura 4. Estilo visual semi-realista con alto nivel de violencia.....	48
Figura 5. Deformación visual de personaje para denotar emociones intensas.	49
Figura 6. Pareja-monstruo hace una expresión siniestra que contrasta con sus facciones bellas. ....	49
Figura 7. Pareja-monstruo con mirada desorbitada, ojeras y un estilo de dibujo semi-realista.....	50
Figura 8. Diagramación dinámica con paneles diagonales para expresar una emoción poderosa. ....	87
Figura 9. Referente de expresión con el uso de imágenes surrealistas exageradas.	88
Figura 10. Referente de medios mixtos.....	89
Figura 11. Ilustración de Groovy. Referente de diseño de personaje.....	90
Figura 12. Página 23 del cómic 'HOOKY' de Skumsuck. Referente de diseño de personaje y espacios. ....	91
Figura 13. Ilustración de johnny tostado con uso de perspectiva. ....	91
Figura 14. Página 38 del <i>one-shot</i> , Layers of Fear (2017), de Junji Ito. ....	97
Figura 15. Panel del <i>one-shot</i> , Layers of Fear (2017) de Junji Ito. ....	97
Figura 16. Diseño de personajes originales de Groovy basados en monstruos, versión infantil.....	98
Figura 17. Diseño de personajes originales de Groovy basados en monstruos, versión adulta. ....	98
Figura 18. Ilustración a blanco y negro de personajes por Mettaflix.....	99

Figura 19. Ilustración de misima hiro.....	100
Figura 20. Ilustración de beco+81. ....	101
Figura 21. Ilustración de Skumsuck basada en Team Fortress 2.....	137
Figura 22. Ilustración de Groovy basada en la película Re-Animator.....	137
Figura 23. Ilustración de J basada en ‘El Beso’ de Gustav Klimt.....	138
Figura 24. Sección de BL de Eevazu Store, 2024. ....	157
Figura 25. Collage resumen del concepto. ....	160
Figura 26. Mapa de palabras elaborado a partir del concepto.....	160
Figura 27. Banner de Facebook de ‘Lezhin Comics’.....	163
Figura 28. Imagen promocional de Boys of the Dead por la editorial KODAI.	164
Figura 29. Ilustración de Hikaru y Yoshiki del manga El verano en que Hikaru murió. ....	164
Figura 30. Ilustración con los personajes de Feeding Lamb. ....	165
Figura 31. Página web del webcómic BL Starfighter de Hamletmachine. ....	165
Figura 32. Referente de logo.....	168
Figura 33. Tipografía Bison, de Ellen Luff. ....	169
Figura 34. Tipografía Now, de Hanken Design Co. ....	170
Figura 35. Tipografía The Bold Font, de Sven Pels.....	171
Figura 36. Tipografía She Said, por Tension Type.....	172
Figura 37. Letra orgánica utilizada cuando los personajes gritan.....	173
Figura 38. Letra a pincel utilizada por el extraterrestre.....	173
Figura 39. Paleta de color de la marca.....	174
Figura 40. Uso de tramados y degradados en el cómic. ....	175
Figura 41. Paleta de color de la portada del cómic.....	175
Figura 42. Boceto inicial de logo de marca.....	177

Figura 43. Bocetos de la marca con la tipografía Fear of a Punk Planet.....	177
Figura 44. Boceto digitalizado. ....	178
Figura 45. Modificación de la tipografía Bison. ....	178
Figura 46. Logo en rojo, versión descartada. ....	179
Figura 47. Logo con textura, versión descartada.....	179
Figura 48. Logo final en blanco y negro. ....	179
Figura 49. Gráfico de Horror vs Terror vs Fantástico. ....	192
Figura 50. Gráfico de Thriller y Misterio.....	192
Figura 51. Gráfico de género de espanto. ....	193
Figura 52. Gráfica de monstruo externo y monstruo-pareja. ....	194
Figura 53. Gráfico de simpatía por el monstruo.....	195
Figura 54. Gráfico de imagen horrificca. ....	195
Figura 55. Gráfico de miedos sexuales. ....	196
Figura 56. Gráfico de miedos infantiles. ....	196
Figura 57. Gráfico de biología horrificca.....	197
Figura 58. Gráfico de dualidad. ....	197
Figura 59. Gráfico de amenaza y asco.....	198
Figura 60. Gráfico de grados de violencia. ....	199
Figura 61. Gráfico de tipo de trama. ....	199
Figura 62. Gráfico de estructura de trama. ....	200
Figura 63. Gráfico de tipo de final.....	200
Figura 64. Gráfico de país. ....	201
Figura 65. Gráfico de contexto. ....	202
Figura 66. Gráfico de tiempo. ....	202
Figura 67. Gráfico de clausura. ....	202

Figura 68. Gráfico de narrativa crónica y anacrónica. ....	203
Figura 69. Gráfico de relación de frecuencia. ....	203
Figura 70. Gráfico de subjetividad de punto de vista. ....	204
Figura 71. Gráfico de tensión de punto de vista. ....	204
Figura 72. Gráfico de fiabilidad del narrador. ....	205
Figura 73. Gráfico de cantidad de narradores. ....	205
Figura 74. Gráfico de estado de la pareja principal. ....	206
Figura 75. Gráfico de grado de síntesis. ....	208
Figura 76. Gráfico de estilo visual de personajes. ....	208
Figura 77. Gráfico de color. ....	210
Figura 78. Gráfico de color de portada. ....	211
Figura 79. Gráfico de personajes de la portada. ....	211
Figura 80. Gráfico de fondos de la portada. ....	211
Figura 81. Gráfico de tipo de publicación. ....	212
Figura 82. Gráfico de tipo de soporte. ....	212
Figura 83. Gráfico de contenido adulto. ....	213
Figura 84. Gráfico de completo o incompleto. ....	214
Figura 85. Gráfico de duración. ....	214
Figura 86. Boceto inicial del protagonista. ....	221
Figura 87. Boceto inicial a lapicero de cómo el protagonista iba a terminar. ....	221
Figura 88. Boceto inicial a lapicero de las diferencias entre la pareja principal. ....	222
Figura 89. Boceto inicial a lapicero del protagonista. ....	222
Figura 90. Boceto inicial a lapicero de las diferencias de la pareja principal. ....	223
Figura 91. Boceto inicial a lapicero del perfil de lo pareja principal y el cuerpo del protagonista. ....	223

Figura 92. Boceto inicial a lapicero de las diferencias entre la pareja principal y la forma real del extraterrestre. ....	224
Figura 93. Concepto inicial a lapicero de body horror con el protagonista. ..	224
Figura 94. Boceto digital del prototipo del protagonista.....	225
Figura 95. Boceto digital del extraterrestre.....	225
Figura 96. Diferencias entre el protagonista y el alienígena de forma digital.	226
Figura 97. Moodboard de Cian.....	227
Figura 98. Moodboard de Skármeta.....	227
Figura 99. Moodboard del extraterrestre.....	228
Figura 100. Bocetos iniciales de Skármeta, Cian y el extraterrestre a lápiz.	228
Figura 101. Boceto inicial de la pareja principal a lapicero.....	229
Figura 102. Boceto inicial del protagonista a lapicero.....	229
Figura 103. Boceto inicial del interés amoroso a lapicero.....	230
Figura 104. Boceto inicial del interés amoroso a lapicero.....	230
Figura 105. Boceto inicial de la pareja principal a lapicero.....	231
Figura 106. Boceto inicial del extraterrestre a lapicero.....	231
Figura 107. Boceto del diseño final de Cian.....	232
Figura 108. Diseño de Cian y sus múltiples versiones.....	233
Figura 109. Boceto del diseño final de Skármeta.....	233
Figura 110. Diseño de Skármeta y sus múltiples versiones.....	234
Figura 111. Boceto del diseño final del extraterrestre.....	234
Figura 112. Diseño del extraterrestre.....	235
Figura 113. Diseño de versiones humanas del extraterrestre.....	235
Figura 114. Diseño del autor.....	237
Figura 115. Diseño de Dios.....	238

Figura 116. Bocetos exploratorios de Solange.....	239
Figura 117. Diseño final de Solange.....	239
Figura 118. Boceto inicial de los padres de la pareja. ....	240
Figura 119. Boceto de la madre de Skármeta. ....	241
Figura 120. Boceto de los padres de Cian. ....	241
Figura 121. Diseño final de los padres de Skármeta. ....	242
Figura 122. Diseño final de los padres de Cian. ....	242
Figura 123. Boceto exploratorio de personajes secundarios y terciarios.....	243
Figura 124. Diseño final de los científicos, incluyendo a Solange y al padre de Cian. ....	243
Figura 125. Moodboard de espacios. ....	244
Figura 126. Thumbnail del cómic.....	245
Figura 127. Thumbnail del cómic.....	245
Figura 128. Boceto final de la página 19. ....	246
Figura 129. Boceto final de la página 30. ....	246
Figura 130. Página 2 escaneada sin editar. ....	248
Figura 131. Página 2 limpia. ....	248
Figura 132. Página 2 con tramado. ....	249
Figura 133. Página 27 con el extraterrestre renderizado.....	250
Figura 134. Página 27 terminada. ....	250
Figura 135. Página 25 terminada. ....	251
Figura 136. Página 35 terminada. ....	251
Figura 137. Boceto inicial de la portada. ....	252
Figura 138. Boceto rechazado de portada. ....	252
Figura 139. Boceto de portada y contraportada. ....	253

Figura 140. Croquis de la composición final de la portada. ....	253
Figura 141. Portada en blanco y negro. ....	254
Figura 142. Portada renderizada. ....	254
Figura 143. Bocetos del nombre dibujado. ....	255
Figura 144. Bocetos del nombre con múltiples tipografías. ....	255
Figura 145. Proceso de la modificación de la tipografía The Bold Font.....	256
Figura 146. Variantes de color del título. ....	256
Figura 147. Portada terminada. ....	257
Figura 148. Portada, lomo y contraportada terminadas.....	257
Figura 149. Guardas.....	258
Figura 150. Machote del cómic impreso.....	259
Figura 151. Tres versiones del cómic. ....	260
Figura 152. Comparación del color de las páginas interiores. ....	260
Figura 153. Boceto de página web en mobile, elaborado con Figma. ....	261
Figura 154. Boceto de página web en desktop, elaborado con Figma. ....	262
Figura 155. Página web online. ....	262
Figura 156. Imagen de presentación de marca. ....	263
Figura 157. Imagen de presentación de cómic.....	263
Figura 158. Croquis de ilustración promocional.....	264
Figura 159. Boceto de ilustración promocional.....	264
Figura 160. Renderizado de ilustración promocional.....	265
Figura 161. Ilustración promocional terminada.....	265
Figura 162. Ilustración promocional.....	266
Figura 163. Ilustración promocional.....	266
Figura 164. Ilustración promocional.....	267

Figura 165. Ilustración promocional.....	267
Figura 166. Mockup de Facebook. ....	268
Figura 167. Mockup de Instagram. ....	268
Figura 168. Mockup de Youtube desktop. ....	269
Figura 169. Mockup de Youtube mobile. ....	269
Figura 170. Boceto del banner. ....	270
Figura 171. Banner Youtube.....	270
Figura 172. Banner de Facebook. ....	270
Figura 173. Foto de perfil.....	271
Figura 174. Captura de pantalla del tráiler en Youtube. ....	272
Figura 175. Fotografía de la merchandise de El verano en que Hikaru murió. ....	272
Figura 176. Fotografía de un standee de El verano en que Hikaru murió. ....	273
Figura 177. Bocetos de acrílicos. ....	273
Figura 178. Boceto de los llaveros. ....	274
Figura 179. Boceto del standee.....	274
Figura 180. Renderizado de los llaveros. ....	275
Figura 181. Renderizado del standee.....	275
Figura 182. Llaveros de Knoona Store. ....	276
Figura 183. Standee de Knoona Store. ....	276
Figura 184. Standee de Vograce.....	277
Figura 185. Llaveros de Vograce.....	277
Figura 186. Postales verticales.....	278
Figura 187. Postales horizontales. ....	279
Figura 188. Foto de poster impreso.....	279
Figura 189. Photocards, lado anterior. ....	280

Figura 190. Photocards, lado posterior.....	280
Figura 191. Separadores impresos, vista por ambos lados.....	281
Figura 192. Polo del cómic. ....	281



**Índice de Tablas**

Tabla 1. Demografía de los usuarios de BL entrevistados. ....	117
---	-----



## 0. Introducción

El Boys Love (BL) es un género narrativo asociado al anime, manga, *manhwa*, *manhua* y *donghua* que representa relaciones homosexuales masculinas dirigido a un público femenino (McLelland y Welker, 2015; Welker, 2015; Suzuki, 2015; Mizoguchi, 2008; Mizoguchi, 2022 y Nagaike y Aoyama, 2015), parte de este género es percibido como una auto proyección que permite a las usuarias explorar la sexualidad y romance fuera de su identidad, cuerpo y rol de mujer (Fujimoto, 2015; Mizoguchi, 2008; Morales Gómez, 2018; Ishida, 2015 y Chocontá Piravique, 2014). Morales Gómez (2018) señala que las jóvenes peruanas se identifican con los personajes masculinos del BL más que con las heroínas representadas en los cómics románticos heterosexuales debido a la similitud con el amor confluyente dentro de las dinámicas BL. No obstante, eso no significa que todas las historietas y animaciones sobre la homosexualidad masculina representen amor saludable. Es común encontrar historias con romances tóxicos y abusivos cuyo público disfruta de ver una dinámica desbalanceada donde el usuario es observador y no participante. (Noh, 1998; Galbraith, 2011 y Galbraith, 2015).

El horror es un género narrativo cuyo objetivo es perturbar al lector (Carroll, 2010), ya sea por medios sobrenaturales o naturales; por ello, el BL de horror suele subvertir las expectativas románticas que el usuario espera de un BL clásico.

Usualmente el 'héroe' de la historia está en una situación precaria y existen casos donde el romance está distorsionado o pasa a segundo plano para enfocarse en el desbalance de poder y sufrimiento emocional y/o físico que el protagonista experimenta en la trama. Los elementos más característicos de esta mezcla de géneros son la desesperación, asociado al *geikomi* (Tagame, 2017 y Armour, 2010); el bishounen característico del BL clásico (Morales Gómez, 2018; Hartley, 2015 y

Mizoguchi, 2008), aunque modificado para provocar inquietud; y un argumento de horror que puede tener énfasis en el gore y lo perturbador de modo sobrenatural y/o psicológico. En esta investigación se utiliza un criterio basado en la teoría de Carroll (2010) sobre los elementos narrativos que componen una trama de horror. Esto incluye el horror y terror, basados respectivamente en medios sobrenaturales y naturales, cuyo objetivo sea causar la emoción *art-horror* en el lector para determinar una clasificación de horror; el autor debe tener la intención de causar *art-horror*, sea o no exitoso en ello.

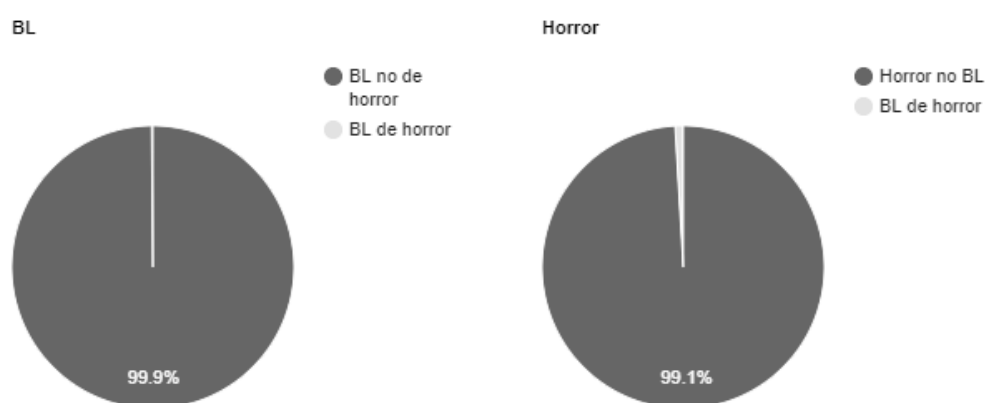
Hay una poca cantidad de historietas BL de horror, pocas traducciones oficiales de estos cómics, y las animaciones oficiales del subgénero son inexistentes a la fecha. Ocurre que múltiples historietas BL están categorizadas como 'horror' pero, tras analizar la trama, ejecución e intención de aquellas, se puede determinar que un número elevado no caen dentro de esta categoría, sino de fantasía, drama, acción o simplemente romance con elementos icónicos del horror, pero sin provocar o tener intenciones de causar *art-horror* en el usuario (Baka-Updates Manga, 2022). Para que un BL se considere dentro del subgénero de horror, debe tener un balance entre los elementos románticos, eróticos o platónicos y el horror perteneciente al género estudiado. La presente investigación se centra en los consumidores occidentales, por lo que los casos analizados deben ser accesibles a este público por medio de traducciones al español o al inglés por medios oficiales o por scanlations, los cuales son grupos de fans que escanean y traducen obras de forma no oficial, en adelante este el término utilizado para referirse a las traducciones hechas de forma no oficial (Lee, 2009).

Según el archivo Baka-Updates Manga revisado en marzo de 2022, el BL de horror es el 0.11% de las historietas BL en total desde el 2015 hasta marzo del 2022 y

0,9% de las historietas de horror en total durante el mismo periodo de tiempo. Desde el 2015 hasta marzo de 2022 se publicaron 11814 títulos de BL, 1832 de horror general, y 89 BL bajo la etiqueta de horror. Solo 60 de estos títulos han sido traducidos al inglés desde el 2012 hasta marzo del 2022, de los cuales únicamente 17 pueden ser considerados 'horror' según los criterios previos.

### Figura 1.

*Porcentaje de BL de horror en los géneros BL y horror.*



*Nota.* Elaboración propia.

Otro exponente de la falta de contenido del subgénero es que en la popular plataforma Lezhin no existe la etiqueta de 'horror' pero sí 'psicópata' y 'thriller', ambas tienen 4 títulos BL, pero al superponerse quedan 6 obras en total que se acercan a la categoría de horror (Lezhin, 2021; Lezhin, 2021 y Lezhin, 2021). Dos títulos notables en las esferas de lectores del género son el *manwha* Killing Stalking (2016) y el manga Feeding Lamb (2013), el primero por su popularidad y el segundo por su crudeza.

Existen comentarios dentro de estos títulos donde algunos de los lectores señalan que desean consumir más contenido de esta índole, ya que es claro que no se producen con la misma frecuencia comparado con otros géneros BL. No obstante,

también existen usuarios que afirman que el BL de horror no pertenece al género BL debido a los elementos controversiales que lo distinguen como horror y caracterizan su romance con matices y cimientos que lo acercan a lo tóxico y enfermizo. En ocasiones, estos usuarios que excluyen esta rama del BL pueden tener comportamientos violentos hacia los lectores de BL de horror debido a que consideran sus gustos como problemáticos y amorales; ocasionalmente llegando a extremos que rozan la ilegalidad. (Phillips y Mann, 2018; Larsen, 2021; Pang, 2021; Kim, 2022; Organization for Transformative Works [OTW], 2022; Pro Shōjo Spain, 2022 y Aburime, 2023).

Las causas de esta problemática son un bajo interés de autores BL de crear contenido del subgénero de horror, miedo de representar e idealizar relaciones tóxicas en el medio del cómic BL, la infantilización de los hombres homosexuales al ser percibidos como sujetos impotentes que deben ser protegidos de historias con una representación negativa, y un sistema ineficiente de etiquetas que invisibilizan el BL de horror y por lo tanto hace que tengan poca exposición al público occidental. Como consecuencia, existe censura de historias que representan relaciones problemáticas en el medio del BL, hay poca difusión de historias del subgénero del horror BL en círculos de consumidores occidentales, se han establecido criterios basados en la moralidad para definir la calidad de una historia BL y hay poca distinción entre ciertos subgéneros del BL en las plataformas legales e ilegales debido a la escasez de contenido.

## 1. Capítulo I

### 1.1. Definición Del Problema

Existe una idealización de los romances provenientes del BL por parte del público latinoamericano, esto ocasiona que los cómics contemporáneos dentro de la categoría que salgan de los parámetros del romance saludable sean criticados por tener una representación tóxica y amoral al no cumplir los estándares del amor confluyente. No obstante, este estándar no ocurre en obras previas al 2000-2010 (Manga Peruano [MP], 2018), las cuales sí se categorizan como BL pese a tener matices tóxicos, aunque son consideradas anticuadas e inferiores a nivel moral (Mizoguchi, 2022); cabe recalcar que en esa era el BL de horror era casi inexistente. El BL de horror puede llegar a ser excluido o censurado en los espacios compartidos por los miembros de la comunidad, e incluso personas que admiten consumir o crear este tipo de contenido pueden sufrir acoso por otros usuarios (Madill, 2018; Mason, 2020; Aburime, 2021; Larsen, 2021; Aburime, 2023; Bramer, 2023 y Ningxin Wang y Ge, 2023). Esta idealización se exterioriza por medio de memes, publicaciones y comentarios en plataformas como Facebook, donde las usuarias del BL romántico comentan sobre cómo las relaciones de los cómics saludables son un ideal al que aspiran en sus relaciones amorosas fuera de espacios digitales (Paola Romero, 2021), además de utilizar juicios morales negativos para sentenciar a los usuarios de BL problemático, aplicando criterios morales reales a narrativas de ficción (Monas Chinas Feministas, 2021; Otaku feminista, 2022), llegando incluso a desear o ejercer violencia a estos usuarios (Morritas Problemáticas, 2021).

Muchas personas dentro de las comunidades latinas de Facebook tienen como primera exposición al BL de horror al *manwha* Killing Stalking (Koogi, 2016), el

cual tiene varios temas controversiales como gore, secuestro, síndrome de Estocolmo, asesinato y relaciones no consensuadas; varias usuarias optan por separar este título del género BL ya que “no es una historia de amor” (Nath De Mulder, 2022) al tener el concepto de que este género siempre tiene que ser romántico; y dada su previa disposición a la crítica en torno a los BL que representan relaciones románticas tóxicas u amorales, la idea de que exista un BL que sea del género del horror, con todas sus implicancias, es inaudito y por lo tanto “no es BL” (Isa Bel, 2022) pese a la existencia de comentarios públicos donde la misma autora habla abiertamente de Killing Stalking como parte de la categoría BL (Koogi, 2016).

A parte de esa disociación de géneros narrativos, existen ocasiones en que traducciones oficiales de BL de horror, han sido distribuidas en el idioma español como horror, pero no BL. Este fue el caso de Killing Stalking con la editorial Milky Way, la cual optó por excluir al *manwha* de aquella categoría, pero a la vez incluir la obra Total Eclipse of the Eternal Heart en el género BL pero no en el de horror pese a que ambos tienen tramas basadas en relaciones eróticas y platónicas entre varones con ejes de horror y tópicos, situaciones y dinámicas igual de controversiales con naturalezas similares; aunque Total Eclipse of the Eternal Heart es menos explícito y más corto que Killing Stalking (Milky Way, 2019 y Milky Way, 2020).

### **1.1.1. Problema Principal**

La idealización de la representación romántica en el género BL de cómics que crea estereotipos sobre cómo debe representarse a los hombres homosexuales en los medios de entretenimiento en comunidades latinas de Facebook y su efecto en la recepción del cómic BL de horror en estos círculos.

### 1.1.2. Problemas Secundarios

Existen dos problemas secundarios, los cuales son la solidificación del *anti* en espacios latinos y la censura en la distribución del BL de horror en espacios occidentales.

### 1.1.3. Collage Resumen Del Problema

Figura 2.

Collage resumen del problema.



Nota. Elaboración propia.

Figura 3.

Collage resumen del problema, invisibilización del autor.



Nota. Elaboración propia.

## 1.2. Justificación

El BL de horror es un tópico inexplorado académicamente, sí se ha estudiado el BL a nivel general y el fenómeno cultural que lo rodea con enfoques sociológicos, filosóficos, e incluso pedagógicos (Noh, 1998; Wilson y Toku, 2004; Lunsing, 2006; Galbraith, 2011; Chocontá Piravique, 2014; Nagaike y Aoyama, 2015; Otomo, 2015; Baudinette, 2018; Madill, 2018; Morales Gómez, 2018; Joyce, 2020 y Santos, 2022); no obstante, pocos investigadores sí analizan el diseño de estas obras como parte de su investigación (Mizoguchi, 2008, Hartley, 2015 y Baudinette, 2017), ya que este no suele ser el enfoque central de la literatura académica. Es factible estudiar este rubro debido al fácil acceso a recursos digitales sobre las actividades de las comunidades consumidoras de la materia de estudio; ya sean artículos, seminarios web y libros enfocados en el BL, su historia, sus usuarios, lo queer y el horror. Desde un punto de vista personal, existe gran interés en el tema debido a que la investigadora es usuaria y artista de BL de horror; esta se encuentra situada en un espacio online sociocultural donde puede observar los efectos de la problemática en otros colegas artistas y en las comunidades a las que pertenece. Finalmente, es relevante porque es un tema novedoso que afecta a creativos y a la recepción de sus obras, específicamente el surgimiento del *anti*, un tipo de usuario que usa la violencia y las tácticas de presión para suprimir cierta expresión artística (Aburime, 2021; Larsen, 2021 y Aburime, 2023), y la censura de obras subversivas que resultan en la potencial homogeneización del BL. Asimismo, esta investigación permitirá visualizar el efecto que el acoso online por parte de los miembros que juzgan obras fantasiosas con estándares morales basados en la realidad tiene en la salud mental de los artistas y lectores del nicho (Rorty, 2012; Kim, 2022); la censura que realizan algunas editoriales a través de la distribución de adaptaciones fuera del

control directo del autor; y la falta de acceso a una plataforma online estable en el caso de artistas independientes.

### **1.2.1. Objetivo De La Investigación**

El objetivo principal de la investigación es describir la idealización de la representación romántica en el género BL de cómics que crea estereotipos sobre cómo debe representarse a los hombres homosexuales en los medios de entretenimiento en comunidades latinas de Facebook y su efecto en la recepción del cómic BL de horror en estos círculos. Los objetivos secundarios son analizar las consecuencias de la solidificación del *anti* en espacios latinos e investigar la censura en la distribución del BL de horror en espacios occidentales.

### **1.3. Pregunta De Investigación**

¿En qué medida el análisis de la representación romántica en el género de cómics Boys Love (BL) de horror como subversión del Boys Love (BL) idílico permite el diseño de una propuesta innovadora y creativa?

### **1.4. Hipótesis**

El análisis de la representación romántica en el género de cómics Boys Love (BL) de horror como subversión del Boys Love (BL) idílico permite el diseño de una propuesta innovadora y creativa.

## 2. Capítulo II

### 2.1. Marco Teórico Del Problema

#### 2.1.1. Boys Love (BL)

El tema central de esta investigación trata el género del Boys Love, específicamente enfocado en las variaciones narrativas con matices idílicos y de horror. El BL es un apartado que apela a un público mayoritariamente femenino, abarcando principalmente narrativas alrededor de una relación romántica, platónica o sexual entre personajes masculinos (McLelland y Welker, 2015). Este género florece porque es una fuerza subversiva más allá del control de la autoridad y opuesto a las normas sociales convencionales, un arte popular cuyo propósito es la diversión, un modo lúdico de explorar la identidad y sexualidad de forma impredecible para una lectora sin tener que ver su género reflejado en un texto, y así dándole una libertad que narrativas heterosexuales no pueden proveer (Wilson y Toku, 2004; Mizoguchi, 2008; Chocontá Piravique, 2014; Hester, 2015; Ishida, 2015).

**2.1.1.1. Historia Del BL.** Según Akiko Mizoguchi (2022), el origen del BL es la novela de Mari Mori 'A Lover's Forest' publicada en el año 1961 en la revista Shincho. Ella considera que este es el origen del género BL como tal debido a características intertextuales y extratextuales que luego vendrían a heredarse en la cadena evolutiva del BL; las más notorias siendo el tropo de seme-uke correspondiente al personaje activo (seme) y pasivo (uke) y la 'pareja definitiva'. En los 70's surgió un boom de mangas shojo, el cual en sus inicios solía ser escrito por varones hasta que llegó una generación de autoras mujeres conocidas como las Fabulous-Forty-Niners, inspiradas en novelas de alta literatura, o *tanbi* (literatura estética) con tintes homoeróticos asociados con autores como Oscar Wilde y

Thomas Mann (L'Huillier, 2021; Welker, 2015). Estas nuevas autoras empezaron a crear historias con romances entre jóvenes andróginos y bellos, usualmente en un contexto europeo de clase alta. Este subgénero del shojo predecesor al BL es llamado *shonen-ai*, sin embargo, es un título que actualmente se asocia a la pedofilia en Japón, por lo que no se usa en el contexto japonés (McLelland y Welker, 2015). Ellas tuvieron que luchar con las editoriales para poder crear este tipo de narrativas con protagonistas y romances masculinos en historias dirigidas a un público femenino; no obstante, ellas razonaron que estos personajes varones podrían representar acciones no tradicionalmente femeninas sin tener que dar excusas narrativas, ofreciendo distancia a las lectoras mujeres para poder acceder a temas sensibles como el placer, la sexualidad y adicción, entre otros, y que podrían representar romances con personajes de igual estatus, ya que cuando era un romance heterosexual siempre se implicaba una desigualdad social (Toku, 2003). Al ser historias inspiradas en la alta literatura se las llegó a considerar con un mismo nivel de complejidad narrativo y temático (Mizoguchi, 2022).

Según Welker (2015), en 1975 surge el evento llamado "comic market", una convención de auto-publicaciones amateur basadas en personajes originales y parodias de medios existentes llamadas *doujinshi*; cabe mencionar que el 90% de los usuarios que atendieron eran mujeres. Gran parte del material homosexual masculino creado por mujeres en este evento eran parodias de medios existentes; estas historias paródicas tendían a carecer de una trama y solían estar cargadas de contenido homoerótico implicado o representado crudamente. Posteriormente este subgénero de *doujinshis* se vendría a conocer como *yaoi*, el cual es un acrónimo de la jocosa frase autocrítica "sin clímax, sin punto, sin sentido" (*yama nashi, ochi nashi, imi nashi*) en japonés (McLelland y Welker, 2015). Cabe decir que este término en

particular ha sido popularizado de forma online y se usó de forma generalizada en referencia a cualquier material animanga homosexual hasta alrededor del 2016 (Larsen, 2021).

Posteriormente, en los 90's, empieza la popularización y sexualización de la ficción homosexual masculina cuando surge la industria BL de forma comercial no amateur, es relevante comentar que múltiples autoras de este tipo de BL fueron reclutadas por editoriales en los eventos de *doujinshi*, por lo que hay un lazo directo entre ambos subgéneros de expresiones homoeróticas masculinas (McLelland y Welker, 2015). Según Mizoguchi (2022), las características fundamentales de la fórmula del BL son el paralelismo a las relaciones heteronormativas con el uso del arquetipo de 'seme', personaje de características agresivas, masculinas y con el rol del activo, emparejado con el arquetipo de 'uke', el cual es pasivo y tiene un rol femenino. En esta era, los personajes tienen matices de homofobia al insistir que no son gays pese a estar en una relación con otro hombre, un 'yo solo soy gay por ti'; otro punto común en las tramas BL de esta era es que la pareja trata de separarse y/o tener una aventura con otro personaje varón, pero es físicamente incapaz de hacerlo, llegando así al tropo más relevante: la pareja principal es un 'amor eterno y definitivo'.

En un nivel, dos personajes masculinos imitan el romance heterosexual en la fórmula de las historias BL. En otro nivel, al representar el "amor definitivo y eterno," los protagonistas masculinos se vuelven inaccesibles a otras personas, permitiendo que las lectoras mujeres tengan la fantasía de inmunidad de los patriarcas (Mizoguchi, 2022, 14m25s).

Las mujeres de esta era consideraban que el BL era totalmente ajeno a las personas gay reales; no obstante, esta opinión vendría a entrar en conflicto tras el 'Debate

Yaoi' iniciado por el activista Satô Masaki al publicar un artículo crítico al *yaoi* en Mayo de 1991 en la revista feminista *Choisir* titulado "Le Deseo la Muerte al *Yaoi* y a sus Fans" (Mizoguchi, 2008). El lenguaje de Satô en este texto hacía un amplio uso de la violencia hiperbólica, tal como lo cita Ishida: "esas mujeres desagradables que (...) tienen un interés perverso en relaciones sexuales entre hombres (...) deseo que todas se mueran." (Ishida, 2022, p.214). Las fans del *yaoi* de esta época respondieron con shock, algunas se avergonzaron al ser criticadas de forma tan dura y dejaron de crear BL, mientras que otras respondieron de forma agresiva y defensiva, diciendo que el BL era un espacio femenino y que al ser creado y consumido por mujeres un hombre gay no tenía que 'meterse en su territorio'. Este caso en particular es usado como ejemplo primordial de que los hombres homosexuales odian el BL, ya que Satô expresa frustración al verse sexualizado por mujeres y considera que son igual de desagradables que los hombres heterosexuales que consumen contenido sexual lésbico; no obstante, Mizoguchi (2008) recalca que como *Choisir* era una revista autopublicada no es fácil encontrar fuentes primarias debido a que no ha sido archivada por la mayoría de instituciones académicas y gubernamentales, por lo que múltiples académicos que tratan este debate parecen no haber leído o entendido el punto del artículo, cuyo lenguaje agresivo puede opacar la tesis de Satô, quien quería abrir un diálogo entre las mujeres que consumían BL y la comunidad gay. Así mismo, hay que tener en cuenta que Satô no era particularmente representativo de la comunidad gay de la era, ya que sus miembros no solían mostrar interés en la cultura popular femenina. Se puede decir que Satô sí inició un debate sobre la representación de varones homosexuales que vendría a ser relevante en las tendencias narrativas de los BL del 2000. Ishida (2022) recalca que a partir del nuevo milenio hay cada vez menos

personajes que hacen comentarios homofóbicos, y más que se identifican como gays o bisexuales; además, casos donde no se expresa desagrado cuando un personaje revela su orientación a otro personaje, aunque la idea de homosexualidad sigue siendo vista como algo fuera de lo común. Mizoguchi (2022) llama a este desarrollo contemporáneo 'BL transformado' o 'BL transformador'. En este, existen personajes gay que tienen permitido sentir deseo sexual por otros varones a parte de su 'amor definitivo', y escenarios realistas e incluso más socialmente avanzados a la realidad. Mizoguchi también afirma que esta nueva dirección tiene potencial de transformar al lector y crear una sociedad que normalice la homosexualidad cada vez más, yendo más allá de las nociones esencialistas seme-uke del BL de los 90's. Ella considera que el BL actualmente es una comunidad, un "foro basado en el placer sin precedentes con potencial de activismo queer" (Mizoguchi, 2022, 20m52s), mientras que antes estaba centrado en representar los deseos internos de la lectora y autora; sin embargo, esto no quiere decir que el elemento de proyección se haya eliminado.

**2.1.1.2. Historial Del BL En El Perú.** Lima entra en primer contacto con el BL a través de una proyección del Club Sugoi a fines de los 90's, este espacio solía ser un área comunal donde el público fanático del anime y manga consumía este tipo de contenido en formato VHS. Las mujeres del grupo expresaron interés en el subgénero y solicitaron más proyecciones similares, no obstante, los fans masculinos, quienes eran la mayoría, no disfrutaban del contenido. Eventualmente este subgrupo de fans femeninas del BL se reconoció como 'Yaoi team' y empezaron a hacer sus propias proyecciones, contando con animes como Zetsuai (1989) y Ai no Kusabi (1992). Otros actores del contexto, como la Tienda Ichiban, vieron el potencial del mercado del BL y trajeron obras como Gravitation (1999). Este

tipo de contenido era compartido por las jóvenes del club a través de amistades, ya que en ese entonces ese material era poco accesible al encontrarse mayoritariamente en internet, el cual no era un servicio común en los hogares limeños; las usuarias accedían a él por medio de cabinas de internet, compartiendo obras de forma clandestina a través de fotocopias en sus colegios o universidades. El año 2000 también expandió la popularidad del BL en el Perú, especialmente por la mayor accesibilidad al internet durante el nuevo milenio, y por lo tanto al anime y manga. Este avance favoreció la formación de comunidades de fans (*fandoms*) e incluso la creación de fanzines (Morales Gómez, 2018). El primer manga peruano BL, DIRTY TIME! (2007), fue del estudio Kampai; siendo una obra derivativa equivalente a los *doujinshis* japoneses distribuidos en eventos de fans; este primer número era una antología cuya portada exhibía una pareja de *shotas* basada en el manga Shaman King (1998). Más adelante se sacaron más números basados en otras IPs existentes, con portadas mostrando desde un romance incestuoso inspirado en el manga Full Metal Alchemist (2001) a un amor de rivales con personajes de Death Note (2003). Aparentemente no era inusual o polémico el hacer publicaciones con temas controversiales en la época, incluso en la escena peruana (MP, 2018).

**2.1.1.3. Estado Actual Del Cómic BL En Redes Sociales.** En la era contemporánea, el BL es un género popular en redes sociales; como se ha visto previamente, el internet fue un medio que expandió el género gracias a su accesibilidad desde redes sociales, blogs, páginas especializadas, y compras por internet. Actualmente el internet permite la lectura de obras que van desde los inicios del género hasta publicaciones contemporáneas hechas por *mangakas* profesionales; además de la proliferación del BL originado en otros países además

de Japón, como Corea y China, siendo estos usualmente de formato *webtoon* en *manwhas* coreanos, y *manhuas* y *danmeis* chinos. Por otro lado, los artistas independientes también están viviendo un apogeo gracias a las redes sociales, ya sea con obras propias como el artista BL de horror J, o derivativas como KIMMANKO (Demon Slayer), Kb-mon (Spiderverse, Pokémon, Moral Ore), o nozorrra (Breaking Bad). Ocasionalmente, ocurre el fenómeno donde una obra de un artista independiente inicia como derivativa, pero luego se segmenta como propia debido a la variación de la caracterización del autor, siendo un ejemplo Hooky (2022), de Skumsuck. Estos artistas, al no estar limitados a publicaciones físicas, pueden tener un mayor alcance online sin importar su país de origen, por lo que hay perspectivas diversas en el BL. Ahora las nuevas formas de compartir BL con amistades fuera la presencialidad es a través de espacios virtuales como Facebook, Twitter, Instagram, Archive of Our Own, Wattpad, Tumblr, e incluso Pixiv, por las herramientas para compartir implementadas en dichas plataformas. No obstante, el BL sigue siendo un tema controvertido en estas redes, como el conocido éxodo de Tumblr, donde debido a un problema con la moderación del contenido adulto, el cual fallaba en filtrar imágenes ilegales de menores de edad reales, la compañía decidió censurar toda clase de imagen o texto adulto, incluyendo ilustraciones y escritura creativa (Sands, 2018). Este incidente es similar a la censura ocurrida en LiveJournal una década antes, por lo que esta clase de sucesos no son casos únicos (McCullagh, 2007). Por otro lado, Facebook e Instagram siempre han ejercido regulaciones estrictas sobre el contenido adulto, aunque sea de índole artística. Por ende, los creativos dedicados al contenido adulto, incluyendo el BL en ciertas instancias, pueden ser suspendidos de estas plataformas si no se adhieren a ciertos parámetros de censura; e incluso si los siguen, existe la posibilidad de ser atacado

selectivamente y perder la cuenta (Aburime, 2023). Para evadir la censura, este tipo de artista puede usar medios externos en las redes como las herramientas Privatter y/o Poipiku, o compartir sus propias webs basadas en servicios como Neocities o boletines y dominios propios; no obstante, esto limita su alcance en redes y puede dificultar su subsistencia.

### **2.1.2. Tipología Del BL**

**2.1.2.1. Ramas.** Según lo postulado por Mizoguchi (2008) y lo visto en el foro web Chill Chill (2009, 2010, 2012, 2014, 2015, 2019, 2020, 2021), se pueden identificar cinco ramas de BL: *shonen-ai*, *JUNE*, BL clásico, BL transformado y quasi-BL; usualmente en la literatura académica del tema se limita algunas de estas categorías a periodos históricos específicos, pero esta investigación aplica cada denominación según las características de la obra por encima de su posición temporal.

El *shonen-ai*, fuera del contexto de los 70s, es una narrativa ambiguamente homoerótica u homoromántica, no es necesario que la obra esté bajo la etiqueta BL en su publicación, o que esta tensión romántica sea explícita, pero debe existir cierto nivel de amor platónico dentro del texto de forma intencional; el eje de este tipo de BL no suele ser el romance entre personajes, no obstante, la relación y sentimientos entre los protagonistas sigue siendo fundamental en la narrativa; un ejemplo clásico sería *El Clan de los Poe* (1972) y uno contemporáneo es *El verano en que Hikaru murió* (2021).

El *JUNE* es una mezcla entre literatura y pornografía, posee menos reglas estructurales que el BL comercial (clásico o transformado), pero más escenas explícitas que el *shonen-ai*; también tiene personajes homosexuales que son pareja cuyo romance y sexualidad se muestra explícitamente sin las restricciones de los arquetipos y dinámicas clásicas. Se ha llegado a decir que el *JUNE* es un género

donde el autor escribe para sí mismo, mientras que el en BL el autor escribe para complacer a su audiencia (Suzuki, 2015); un ejemplo clásico sería *Alexandrite* (2006) y uno contemporáneo sería *Heartless* (2019).

El BL clásico presenta la estructura de los 90s, ya que bebe de ella; la mayor diferencia entre el BL clásico contemporáneo y el de los 90s es que mientras el antiguo no reconocía actitudes tóxicas como tales, el actual es consciente de que las convenciones que sigue serían dañinas si ocurrieran fuera de la ficción, por lo que los personajes dentro de estas narrativas reaccionan de un modo más realista a situaciones previamente romantizadas como la violación. No obstante, estos elementos problemáticos persisten debido a que los autores y lectores disfrutaban del tropo y deciden explorarlo dentro de la ficción; una forma de expresar el sentimiento de este tipo de BL sería 'chicas jugando a las muñecas con personajes ficticios' o teniendo una fantasía de poder (Noh, 1988); un ejemplo clásico sería *Junjou Romantica* (2002) y uno contemporáneo sería *Ennead* (2020).

El BL transformado es un tipo de narrativa que representa al amor homosexual de forma más realista que el clásico, e incluso de forma más sana en múltiples ocasiones. Sus escenarios suelen ser más cercanos a la realidad como el colegio o trabajo en la era contemporánea; rara vez tiene elementos como violaciones, pero si estas sí llegan a suceder nunca son vistas de forma indulgente o placentera para el espectador. Este tipo de BL es más socialmente consciente que el BL clásico; un ejemplo antiguo sería *De la misma clase* (2006) y uno moderno sería *Umibe no Étranger* (2016).

Finalmente, el quasi-BL o BL honorario técnicamente no es BL, sino algo que Chill Chill clasifica como "BL no BL" (Chill Chill, 2019). Se llama así a una serie o película que no tiene intención de ser romántica, pero cuyos protagonistas tienen una

relación que da pie a una interpretación homoromántica u homoerótica. Este es un ejemplo de la flexibilidad de qué puede o no ser BL y cómo el esfuerzo humano de categorización es imperfecto y fútil; qué pertenece o no a la categoría BL puede ser extremadamente ambiguo y maleable. Algunos ejemplos de este tipo de quasi-BL serían Terminator 2 (1991), Perros de Reserva (1992), HANNIBAL (2013) y Breaking Bad (2008).

2.1.2.1.1. Manga Gay. ¿En verdad existe algo llamado BL? ¿dónde empieza y termina el BL? El BL es una de las varias manifestaciones de las narrativas homosexuales originarias de Japón, algunas incluso previas al concepto de homosexualidad. El BL se diferencia en que es un género con una perspectiva femenina, mientras que los otros suelen ser de un punto de vista masculino. En la era Edo, las narrativas basadas en relaciones sexuales entre varones se fundamentaban en el fenómeno cultural del *nanshoku* como contraparte del *joshoku*; el primero siendo ‘el amor a los hombres jóvenes’, quienes no eran considerados ‘hombres reales’ hasta alcanzar la mayoría de edad, y el segundo como ‘el amor a las mujeres’; ambos bajo la mirada de un sujeto masculino adulto que disfrutaba de ambos sexos. Esta costumbre acabó en la era Meiji tras la influencia de occidente en Japón, el cual adoptó los valores morales occidentales, incluyendo la patologización de las prácticas y narrativas homosexuales (Pflugfelder, 2022).

Actualmente, una de las manifestaciones masculinas de narrativas eróticas es el *geikomi*, originado por la ‘prensa perversa’ de los cómics homoeróticos en los 50’s que luego decantaría en un género más sólido, el cual persiste hasta la fecha. El *geikomi* como tal surge por primera vez en la revista gay Barazoku durante los 70’s (Mackintosh, 2006); no obstante, es considerado un nicho con menor consumo popular que el BL (Baudinette, 2017). Este tipo de manga es creado por hombres

homosexuales para un público de varones de esta orientación, por lo que las características gráficas y narrativas difieren del BL, el cual tiene un público objetivo femenino. Los personajes suelen ser varoniles, portando vello corporal y facial; y los sentimientos de desesperación son comunes, recalcándose del uso del *matsuri*, el cual es descrito por Armour (2010) como un caos controlado que transgrede la experiencia y transforma el poder a través de la degradación, desorden y deconstrucción.

Podría pensarse que el *geikomi* y el BL son incompatibles por cómo se los describe, pero esta diferenciación de género que retrata al *geikomi* como hiper-masculino y al BL como femenino no es absoluta (Tagame, 2014/2017). Baudinette (2017) realizó un estudio donde entrevistó la forma en la que hombres gays consumen manga gay, en este develó que el género de una obra (BL o *geikomi*) es solo un paradigma marqueteable fluido, algo que cambia con el tiempo para que una audiencia tenga una idea preconcebida sobre qué va a ver; pero hay obras que van más allá de lo predecible, especialmente en el manga gay. Se tiene una preconcepción de que el *geikomi* es más legítimo que el BL porque es tradicionalmente creado por hombres gay, pero los informantes del autor confesaron que el género o sexualidad del autor no es relevante cuando disfrutan del BL y el *geikomi* como material erótico. Los usuarios entrevistados consideraban a ambos igual de válidos y fantasiosos; aunque aun así consideran al BL como más romántico y al *geikomi* como más carnal.

Citando a Junho, uno de los jóvenes entrevistados por Baudinette: “manga gay... lo cual es BL y *geikomi*... muestran dos lados inherentes de los hombres gay.”

(Baudinette, 2017, pp.65). Ellos también reconocen la existencia de obras híbridas: BLs con elementos profundamente *geikomi* y viceversa; obras indefinibles si se

considerara a ambos géneros como monolitos, uno podría considerar al BL de horror como parte de este limbo.

**2.1.2.2. Temática.** Aunque el BL abarque abundantes subtemas, en esta ocasión se analizará principalmente la dicotomía del BL idílico y BL de horror en el periodo contemporáneo; también se analizarán algunas obras icónicas fuera de esta era que influenciaron el BL de horror a nivel temático y narrativo.

2.1.2.2.1. Idílico. El BL se caracteriza por ser más suave, usualmente tener finales felices y usar una estructura sexual menos rígida, como en el 'BL transformado' (Mizoguchi, 2008). Aunque no es solo que el BL idílico sea sano o no tenga temas controversiales, es que la percepción del público que lo consume lo asocia a este tipo de representación pese a que el texto no es siempre tan idílico como se lo percibe. Existen mangas que siguen la descripción idílica sin problema, como ¡¡No te rindas, Nakamura!! (2021) o Umibe no Étranger (2014), estas son historias de la vida cotidiana con personajes adolescentes o adultos jóvenes que tienen relaciones románticas saludables y cariñosas. Sin embargo, algunos ejemplos de esta disociación entre texto y percepción son el manga Given (2013), y el *manhua* 19 Days (2013), donde miembros de la comunidad han expresado de forma online y por medio de entrevistas que consideran que estas obras entran en la categoría *fluff* múltiples veces (Cosas Yaoi, 2021). Esto no es representativo de lo que ocurre dentro ambas tramas; Given cubre temas serios y dramáticos como el suicidio y trauma, mientras que 19 Days tiene relaciones desbalanceadas y escenas de violencia gráfica como inmolación o secuestro, por lo que esa disonancia de qué se considera idílico y qué no, es ambigua. Para solucionar esta tangente, podría categorizarse el primero como cómic BL idílico-idílico, y el segundo como cómic BL idílico-perceptual; ambos son considerados idílicos por los lectores, pero eso no

significa que su texto lo sea al 100%. Así se puede deducir que la función del BL idílico a nivel general es proveer confort al lector por medio de una percepción más que por el mismo texto.

2.1.2.2.2. Horror. El BL de horror es un subgénero de naturaleza horrificada y queer, por lo que hay que definir ambos conceptos y analizar cómo ambos se juntan, cabe resaltar que el arte siempre ha tenido vertientes transgresoras, por lo que el horror y lo queer tienen un lugar muy establecido en este (Goidich, 2013; Dobush, 2015). Según Carroll (2010), el horror es la emoción de temor a un objeto o acción anormal que el espectador es capaz de observar; el terror es el miedo a lo que el espectador no puede observar, pero sí imaginar; y finalmente el *art-horror* es la emoción de horror que el observador experimenta al consumir ficción del género horror, ya que este es consciente de que la situación en pantalla es imaginaria. Por otro lado, Halperin (2003) describe lo queer como concepto basado en la transgresión de convenciones; lo opuesto a lo normal, legítimo, y dominante, un cuestionamiento radical de normas culturales y sociales, nociones de género, sexualidad reproductiva, y familia (Grzanka, 2019). Ambos términos son compatibles debido a su transgresión, el horror a las convenciones de las leyes naturales y sociales, incluso facilitando una doble lectura metafórica, tal como los vampiros y la homosexualidad (*Drácula, Carmela*) (Lau, 2018); no obstante, ocasionalmente estos conceptos que rompen las 'normas' de la sexualidad sí se ven de forma explícita, lo cual puede crear un conflicto si se le aplica esa misma doble lectura. En Hellbent (2004), según King (2010), se trató de crear una película *slasher* con personajes LGBT y, según su análisis, los mismos elementos narrativos y temáticos que hacían que el subgénero *slasher* fuera transgresor y cuestionador, se volvían castigadores cuando los personajes eran homosexuales en lugar de heterosexuales, ya que este

tipo de filme suele presentar la sexualidad en sí como merecedora de sanción. Al crear BL de horror uno debe ser capaz de unir estos géneros de forma en la que no se pierda la transgresión y a la vez no se estanque en imitaciones de los elementos heteronormativos previos. Cuando lo queer deja de ser subtexto y se vuelve texto, deben existir concesiones para evitar suprimir el espíritu transgresor que logra mover a un público, ya sea con euforia, ira o miedo.

Debido a la naturaleza contradictoria de la violencia y el romance, el BL de horror es un subgénero mucho más pequeño dentro de la esfera del BL en general. Se caracteriza por tener personajes que viven una relación propia del BL, pero dentro de circunstancias donde el protagonista no tiene control sobre su situación en el mundo que lo rodea, ya sea su entorno o su pareja. Mientras que en el BL idílico ambos se encuentran en posiciones de igual a igual (Morales Gómez, 2018), el BL de horror crea énfasis en los desbalances y la desesperación ejercida hacia el protagonista, ya sea sujetándolo a abuso físico, sexual, mutilación, desmembramiento o la muerte. Por ello, este tipo de obra es considerada controvertida entre lectores de BL que están acostumbrados a narrativas idílicas o percibidas como tal, por lo que una historia explícitamente violenta y grotesca con elementos BL es considerada amoral o no BL. Algunos ejemplos de este tipo de obra son *Feeding Lamb* (2013), *Killing Stalking* (2016) y *Total Eclipse of the Eternal Heart* (2019). La función de este subgénero es provocar una experiencia *art-horror* al lector y no ofrecerle confort. Podría considerarse al BL de horror como un híbrido entre el BL clásico y el *geikomi*, dado que en el segundo la masculinidad se presenta como vulnerable y violentada, mostrando escenas explícitas de violencia, violación, tortura y humillación (Armour, 2010). Estos temas son relevantes en el BL de horror, ya que este factor de desesperación y sujeción a eventos fuera del control del

personaje tienen similitud temática más cercana al *geikomi* que al BL idílico o idílico-perceptual.

### **2.1.3. BL De Horror En Detalle**

A continuación, se analizará la lógica del BL de horror y por qué es atractivo para ciertas audiencias; se detallará el contraste entre el BL de horror y el idílico; se recontará su historia y cómo esta se liga al género BL que lo engloba; y se observará su narrativa y apartado visual.

**2.1.3.1. Lógica Del BL De Horror.** Si uno considera la expresión dismórfica de emociones como factor que lleva a que una persona sea capaz de escoger y disfrutar de narrativas violentas, el subgénero del BL tiene bastante sentido. Tras un evento o estímulo, un sujeto experimenta una emoción, la cual puede expresada de forma coherente o dismórfica. Un ejemplo de expresión coherente sería una expresión positiva ante una emoción positiva; en cambio, una expresión dismórfica constaría de una expresión negativa ante una emoción positiva o viceversa. Este tipo de expresión es un mecanismo biológico de regulación ante un desborde de emoción (Aragón et al., 2015). En el caso del BL de horror se da una emoción positiva, la cual se expresa de forma negativa; cuando un usuario siente emociones extremadamente positivas hacia un personaje, este las expresa por medio de agresión o deseo de agresión a este. Según el estudio realizado por Aragón et al. (2015), este tipo de expresión tiene una función reguladora, ayuda a que el sujeto recupere una emoción neutra tras experimentar una emoción sobrecogedora de forma más rápida, ya que los sujetos que no tuvieron expresiones dismórficas de emoción tardaron más tiempo en volver a un estado neutral. Se podría hipotetizar que esta expresión dismórfica lleva a que el usuario de BL de horror escoja una narrativa de alta violencia. Según Lagrange et al. (2019), los usuarios que eligen

narrativas de violencia tienden a sentir altos niveles de satisfacción al ser capaces de escoger y controlar esta narrativa. Incluso si un usuario no tiene una preferencia particular a la violencia, el acto de escoger hace que esta narrativa de violencia sea más disfrutable que una narrativa sin violencia o de baja violencia. Bajo este estudio, también se descubrió que las personas enfocadas en la diversión por sobre la moralidad dentro de una narrativa tienden a disfrutar más de las narrativas en general, sean violentas o no. Finalmente, se documentó que las mujeres suelen obtener más satisfacción que los varones al tener un mayor control sobre la narrativa, esto puede ligarse a la imagen de 'una chica jugando con sus muñecos' en referencia al BL, solo que en el BL de horror los 'muñecos' pasarían por situaciones tortuosas.

**2.1.3.2. Contraste Entre El BL Idílico Y El BL De Horror.** Existen múltiples formas de contrastar ambas variaciones de este género, sean los temas, narrativas, estructura, ilustración, y ejecución a nivel general. El objetivo del BL idílico es presentar al romance homosexual entre varones como un ideal, con relaciones saludables, horizontales y confluentes donde las usuarias pueden proyectarse (Morales Gómez, 2018) y experimentar su feminidad en una narrativa que provee comodidad; los personajes son agradables y existe cierto grado de conflicto, pero no va más allá de la comedia romántica o los temas que una relación adolescente o de jóvenes adultos pueden encontrar en su cotidianidad, ya sea malentendidos o discusiones de pareja breves. Por otro lado, el BL de horror presenta relaciones desbalanceadas que no suponen un ideal, sino una experiencia donde el lector somete al protagonista al sufrimiento por su propio entretenimiento; las lectoras pasan a ser un sujeto activo en la lectura y a observar vulnerabilidad en sujetos masculinos (Noh, 1998). Al igual que en el *geikomi*, esta vulnerabilidad es llevada al

extremo, los elementos de violencia, sea una violación o mutilación, son usados para causar impacto y *art-horror* al lector más que comodidad. El BL de horror es una transgresión a los ideales del amor confluyente.

**2.1.3.3. Historia Del BL En Relación Con El BL De Horror.** Parte de la historia del BL moderno comparte genealogía con el manga de horror, específicamente el horror psicológico por parte de las autoras de manga *shojo* y *shonen-ai* en los 70's. Las Fabulous-Forty-Niners incursionaron en temas maduros con aspectos sobrenaturales y oníricos, tales como la exploración del género y sexualidad, enfermedades mentales, y el volverse adulto perdiendo la inocencia; la riqueza narrativa y temática en estas obras generó diversidad en el manga de horror de las siguientes generaciones. Pese a que los dibujos eran bellos, los personajes se enfrentaban a situaciones psicológicamente horribles que generaban emociones poderosas, lo cual se ve reflejado en sus ilustraciones oníricas y dramáticas (D. Saravia, comunicación personal, 15 de marzo de 2023).

El BL de horror surgió alrededor de 20 años después de la primera obra BL, siendo *Phaeton* (1984) el primero dentro de los archivos online del género. El nicho de BL de horror siempre ha sido más pequeño en comparación a otros subgéneros, incluso dentro de varios archivos existe una confusión sobre qué es BL de horror y qué no es. A partir del 2016 empezó a aumentar el número de obras BL de horror genuino (Baka-Updates Manga, 2022), no es coincidencia que ese mismo año se publicó el popular *manwha* *Killing Stalking* (2016), aunque hasta ahora ningún otro título ha llegado al mismo nivel de popularidad, por lo que este subgénero sigue siendo de nicho. Actualmente, existe controversia sobre si *Killing Stalking* puede o no considerarse como BL por parte de círculos de fans debido a que la relación de los protagonistas sigue los parámetros de una relación *art-horror* más que la de un

romance confluyente; cabe remarcar que esta es una práctica común dentro del subgénero, por lo que esto exhibe el desconocimiento y poca exposición que las usuarias comunes tienen al nicho y sus tropos.

**2.1.3.4. Análisis Narrativo.** EL BL de horror tiene una estructura narrativa que coincide con los puntos clave que Carroll (2010) identifica dentro del horror a nivel general. Existe el Horror, el cual es el miedo a un ente o acción visto en pantalla, siempre de orígenes sobrenaturales; el Terror, el cual es el miedo a lo no visto sino a lo intuido, siempre tiene orígenes naturales; y lo Fantástico, el cual sigue teniendo como objetivo causar temor, pero nunca clarifica si su origen es natural o sobrenatural. En el BL de horror es común ver historias de Terror, siendo estas las más populares; no obstante, sí existe una cantidad notable de tramas de Horror; aunque lo fantástico es casi nulo dentro del género. Las tramas del BL suelen tener a los intereses románticos como el 'monstruo' de la historia, mientras que el protagonista suele ser la víctima a su merced; ambos personajes tienden a ser de moral gris, los protagonistas no son completamente buenos y las parejas-monstruos tienen lados afables o a veces enternecedores. Suelen tener estructuras narrativas de descubrimiento o descubrimiento complejo, cuya estructura es: comienzo, descubrimiento y confrontación; y comienzo, descubrimiento, confirmación y confrontación en el caso de descubrimiento complejo. No obstante, se ha identificado un paso único del BL de horror el cual no ha sido tocado por Carroll, quien se enfoca en el horror general; este sería el periodo de 'convivencia'. La convivencia es un intervalo temporal donde la víctima y el monstruo-pareja coexisten mutuamente y se desarrollan como personajes sin que sucedan cambios dentro del estatus quo a nivel de trama; generalmente este periodo conlleva a que el protagonista sufra un deterioro mental y/o físico causado por su interés amoroso, lo

cual finalmente lleva a la última fase de la estructura narrativa de horror: la confrontación que resuelve la historia.

La mayoría de BLs de horror fundan el factor 'miedo' en base a la sensación de amenaza por sobre el asco; esto es debido a que la mayoría de las veces el interés amoroso es el monstruo, por lo que es difícil que este sea atractivo cuando se utiliza el recurso del asco, pues entra en conflicto con cierto canon del BL que ocasionalmente el BL de horror no llega a romper: personajes convencionalmente o semi-convencionalmente atractivos.

Otro factor importante es el grado de violencia presentado en este subgénero, el cual tiende a ser variado, pero a ir a dos extremos, usualmente tienen gore medio o gráfico, o violencia leve o implícita.

La gran mayoría de BL de horror podría considerarse BL clásico contemporáneo, ya que es consciente de que permite a un espectador disfrutar de la violencia y actos amorales con personajes que responden de forma coherente, usualmente terminando en trauma. El BL de horror es un género que permite que una audiencia predominantemente femenina disfrute de un sadismo que incluye violencia física, sexual y psicológica sin tener que verse a sí misma reflejada en ella; un espacio que prioriza la exploración, lo lúdico y el *matsuri* mezclado con la melancolía y angustia del protagonista masculino. Algunos temas controversiales comunes en estas narrativas son las violaciones, incesto, asesinato, asesinos seriales; ocasionalmente el horror y trauma puede incluir tópicos pesados como la pederastía como parte del pasado del protagonista o del interés amoroso.

**2.1.3.5. Análisis Visual.** El BL de horror suele ser en blanco y negro con algunas excepciones; cuando sí se usa el color, la paleta cromática suele ser fría y desaturada, colaborando con la atmósfera de inquietud. Este género suele ser más

realista que el BL convencional; los personajes siguen siendo estilizados, pero beben del semi-realismo por sobre la síntesis. Esto concuerda con la naturaleza siniestra del horror, un lenguaje visual más realista y menos simplificado cataliza el impacto de las situaciones horribles (Ver fig. 4). El diseño de personajes está basado en el *bishounen*, pero de un modo distorsionado que busca acentuar facciones que lo vuelven incómodo a la vista y crean una sensación de que algo está mal (Ver fig. 6); algunos elementos comunes son una mirada vacía o desorbitada, ojeras, poder observar los huesos de un personaje contra su piel por su delgadez, cicatrices, moretones y expresiones faciales o corporales anatómicamente imposibles a modo de hipérbole emocional o debido a un fenómeno sobrenatural diegético (Ver fig. 5 y fig. 7). También existe una tendencia a tener personajes de mayor edad que en el BL romántico o idílico, aunque rara vez llegan a pasar de los 50 años. No es raro ver protagonistas con vello facial dentro del subgénero, cosa escasa en el género a nivel macro.

#### Figura 4.

*Estilo visual semi-realista con alto nivel de violencia.*



*Nota. Feeding Lamb por Nishin, 2013.*

### Figura 5.

*Deformación visual de personaje para denotar emociones intensas.*



*Nota. El verano en que Hikaru murió por Mokumokuren, 2021.*

### Figura 6.

*Pareja-monstruo hace una expresión siniestra que contrasta con sus facciones bellas.*



*Nota. Total Eclipse of the Eternal Heart por Syundei, 2017.*

## Figura 7.

*Pareja-monstruo con mirada desorbitada, ojeras y un estilo de dibujo semi-realista.*



*Nota. Killing Stalking por Koogi, 2016.*

### **2.1.4. Público Consumidor De BL Y Entes Aledaños.**

En esta sección se tocará la composición demográfica del público BL; el término *fujoshi* y cómo ella es capaz de tocar la sexualidad en espacios BL, pero se muestra inhibida al hablar directamente de lo erótico fuera de estos; la respuesta *moe* y cómo se interactúa con ella en la comunidad; cómo la usuaria de BL se ve como sujeto activo y al personaje masculino como objeto pasivo; los comportamientos sociales de las *fujoshis* hacia los hombres homosexuales; y finalmente el surgimiento del anti-fan y el fenómeno *anti*.

**2.1.4.1. Fans Y *Fujoshis*.** Aunque se tenga la concepción de que el público consumidor de BL es dominado por mujeres cisgénero heterosexuales, estudios recientes demuestran que los usuarios del género pueden ser de diversas identidades y orientaciones sexuales (Nagaike, 2015 y Joyce, 2020). Según el estudio demográfico de Joyce (2020), la identidad de los usuarios del BL en E.E.U.U. es predominantemente femenina y queer. La identidad más común de los usuarios es mujer, posteriormente las personas no binarias, agénero, bigénero y

finalmente gente de género fluido. Por otro lado, la orientación más usual es la bisexualidad, seguida por la asexualidad, homosexualidad, pansexualidad, heterosexualidad, y finalmente la demisexualidad. En cuanto a las personas trans, la mayoría de lectores son cisgénero, pero sí existe una cantidad relevante de usuarios trans. Joyce así concluyó que las mujeres heterosexuales son una pequeña parte de la demografía de fans en el país, ya que la mayoría de usuarios pertenecen a la comunidad LGBT+, en la cual la demografía principal es la de mujer bisexual.

El término *fujoshi* nace en los 2000 como un neologismo crítico cuyo significado es 'chica podrida', este término sería posteriormente adoptado por las fans del BL como autocrítica lúdica. Al adoptar este término, la *fujoshi* admite estar interesada en un medio erótico y acepta su 'podredumbre', ya que mostrar interés hacia lo sexual es visto como socialmente reprochable bajo su estatus de mujer (McLelland y Welker, 2015). Galbraith (2011) define a la *fujoshi* como una fan entusiasta del *yaoi* y en menor medida del BL; en este caso '*yaoi*' se refiere a romances homosexuales derivados de un medio, persona u objeto existente re-transformado como homoerótico desde la imaginación de la *fujoshi*. La *fujoshi* obtiene satisfacción cuando reapropia objetos de deseo masculinos, o con la capacidad de ser interpretados como masculinos en el caso de objetos inanimados, que van desde personajes ficticios, personas reales u objetos inanimados y los interpreta como romances en un ejercicio lúdico imaginario con el fin de generar una respuesta *moe*. El *moe* es "la meta de producir, consumir y compartir *yaoi* para generar y compartir afecto." (Galbraith, 2011, p.220), por lo que es una actividad de entretenimiento creativo en base a la construcción de narrativas cuyo placer no solo deriva de lo creado, sino del mismo acto de creación transgresora compartido con un grupo de compañeras que intercambian ideas; la elaboración de narrativas, absurdas o no, no

es la fuente principal de satisfacción, sino la comunidad y/o intercambio que se forma a su alrededor. Entonces, el *moe* es un acto de comunicación que permite la expresión del deseo propio por medio de avatares que otorgan una distancia cómoda al usuario sintiente sin necesidad de identificarse con este de forma directa. Cada *fujoshi* tiene una respuesta *moe* propia, la cual es un gusto profundamente personal; por lo que no todas las usuarias de BL obtendrán la misma respuesta *moe* tras leer la misma obra, incluyendo BLs de horror o idílicos. Una *fujoshi* que habla sobre lo que ella considera *moe* expresa sus deseos transgresores, lo cual la coloca en una posición vulnerable, por lo que una comunidad ideal está basada en la empatía y respeto. El medio más cómodo para una comunidad que intercambia respuestas *moe* es a través del internet, ya que la distancia otorga una mayor comodidad bajo la anonimidad que la separa de su persona. La *fujoshi* experimenta estos romances desde un avatar masculino porque le permite olvidar o ignorar las responsabilidades sociales ligadas a la identidad femenina como la expectativa cumplir con el rol de madre o esposa implícito en el romance heterosexual. Esta disociación facilita el poder registrar sus propios deseos sexuales sin tener que reconocerse a sí misma como ser sexual, ya que usualmente pertenece a una sociedad que la juzga como promiscua por tener interés en lo erótico (Mizoguchi, 2008 y Madill, 2018), especialmente si se tratan de deseos sexuales no normativos. La anonimidad y secretismo también es una forma de evadir la infantilización de la sociedad por consumir un medio narrativo asociado a la niñez, como la animación y el manga. La *fujoshi* siempre está en riesgo de ser juzgada en base a este interés no normativo, “puede ser visto como una degeneración por los mismos aficionados al manga en general y por los parientes y amigos cercanos.” (Chocontá Piraquive, 2014, p.222). Este es un claro contraste con los usuarios masculinos de BL, quienes

no tienen inhibiciones al admitir que usan el BL como herramienta masturbatoria junto al *geikomi*, ya que las usuarias mujeres suelen rehuir a la mención de potenciales reacciones físicas originadas en el consumo de este material erótico (Baudinette, 2017; Noh, 1998).

Según Noh (1998), el BL también es un espacio donde la mujer puede verse a sí misma como sujeto activo en una ficción sexual donde el objeto de deseo es un cuerpo masculino; esta jerarquía la hace sentir poderosa al ser capaz de 'jugar con ellos como muñecas', una sensación de control que otros medios no le pueden otorgar, ya que usualmente ellas comparten sexo con el objeto de deseo: "Cuando empecé a shipear dos hombres por primera vez, me sentí como si fuera (...) una diosa... Si hay una heroína, usualmente siento empatía por ella aunque no quiera. (...) disfruto shipear en el YAOI sin empatía alguna." (Noh, 1998, pp.17). Esto incluye exploraciones de escenarios donde el objeto de deseo masculino es tomado a la fuerza, situación menos disfrutable cuando este es femenino (Noh, 1998). La exploración de escenarios tabúes relacionados a la violencia sexual y psicológica son más accesibles para un usuario femenino dentro de la ficción BL, esta situación imaginaria sirve como espacio seguro controlado por ella misma, un dominio donde la usuaria puede adoptar una faceta sádica sin consecuencias tangibles (Bivona y Critelli, 2009).

Habiendo definido la *fujoshi* y su experiencia como ente social, hay que considerar los tipos de *fujoshi* y sus comportamientos sociales relativos a la realidad más allá de la ficción. Harada (2016) identifica dos vertientes que se diferencian por su trato a los hombres homosexuales reales tras entrevistar a miembros de la demografía y posteriormente a otras *fujoshis* mujeres: la *fujoshi* insensible y la considerada. La *fujoshi* insensible no trata a los hombres gay con respeto, sino que los ve como un

sujeto que debe subyugarse a su visión de cómo deberían funcionar las relaciones homosexuales, en este caso de forma idealizada; incluso suele hacer preguntas invasivas con matices deshumanizantes y cosificadores como ‘¿cómo tienes sexo?’ a hombres gays que acaban de conocer y parecen considerar a los hombres gays como si se trataran de personajes de BL. Por otro lado, la *fujoshi* considerada es bastante autoconsciente de su estatus como mujer que consume medios con objetos de deseo masculinos, y suele tener miedo o ansiedad de incomodar a los hombres gays reales; por ende, suelen actuar con timidez y sienten culpa por sus propios deseos. Esto genera querer aprender sobre la realidad de los varones gays sin incomodarlos.

Cuando se trata a las *fujoshis* en un contexto social, se suele agrupar estas dos variantes como una, creando un estigma a la etiqueta ‘*fujoshi*’; por ende, algunas *fujoshis* consideradas se sienten responsables porque no quieren incomodar a esta minoría sexual. Por otro lado, otras *fujoshis* consideradas se muestran conscientes de que los personajes representados en sus ficciones están basados en fantasías e ideales femeninos pese a presentarse en el formato ‘varón gay’; ellas se muestran altamente conscientes de que los hombres gay no son personajes BL y merecen respeto como cualquier otro grupo. Existe una dicotomía complicada al usarse un avatar perteneciente a un grupo oprimido para representar los deseos y fantasías de otro grupo oprimido, no obstante, Harada (2016) expresa que el BL tiene potencial como una herramienta para eliminar prejuicios en la sociedad.

Como cualquier persona, los hombres gays tienen opiniones diversas sobre el BL (Seto, 2021), las cuales son: les gusta el BL, son indiferentes al BL o les disgusta el BL y eligen no leerlo.

Con esto se puede concluir que las personas, *fujoshis* o no, son tolerantes o intolerantes con otros sin importar sus gustos personales en la ficción; por lo que el juzgar a una persona por un gusto personal es irracional, es más propio estimar el carácter de alguien en base a sus interacciones y el respeto a sus semejantes.

**2.1.4.2. El Anti-fan, El Anti-shipper Y El Anti.** Existen tres grupos de usuarios que entran en conflicto con las *fujoshis*; el anti-fan, quien no consume BL; el anti-shipper, quien sí lo consume; y el *anti*, que también lo consume, pero sin considerarse como parte de la categoría '*fujoshi*', sino en oposición a esta. Según Aburime (2023), los anti-fans suelen ser usuarios que expresan odio o desagrado por un texto o género específico de medio. Este tipo de usuario se enfoca en criticar ficciones al percibir las como textos de baja calidad, mas no necesariamente muestran agresión hacia sus audiencias o creadores. Ocasionalmente, algunos anti-fans sí tienen encuentros hostiles con los lectores o autores de los textos cuestionados, pero no es la norma; este tipo de anti-fan hostil suele pertenecer a una demografía no marginada, siendo en su mayoría varones heterosexuales que perciben la diversidad y a las obras derivativas que 'distorsionan' el canon como una amenaza o algo infantil (Kustritz, 2018). Una de las jóvenes entrevistadas por Madill (2018) comenta cómo su novio criticaba su gusto en el BL y la llamaba degenerada, pero le sugería que viera material pornográfico heterosexual, pese a que ambos eran medios de naturaleza erótica, este consideraba el BL como inferior por ser homosexual.

La línea entre anti-shipper y anti es difusa, comparten el mismo origen, pero tienen ciertas diferencias. Para entender al anti-shipper hay que definir qué es una *ship* y qué significa *shippear* a dos personajes. La palabra '*ship*' deriva de *relationship* y se refiere a la relación canónica o imaginaria entre dos personajes o celebridades (Walt

x Jesse, Hilson, etc.); y la acción de *shippear* es tener una profunda dedicación a esta pareja ficticia y un deseo intenso de que estos dos personajes o celebridades estén en una relación romántica (Aburime, 2023). El anti-shipper es un anti-fan de una *ship* específica, su característica principal es el desagrado a esta pareja, mas no necesariamente a los fans de esta. Este tipo de usuario suele pertenecer a grupos marginados, generalmente son mujeres y/o personas queer.

Finalmente, los *antis* son un subgrupo de fans a quienes les desagrada una *ship*, texto o tropo, lo que los convierte en anti-fans y anti-shippers a la vez; pero estos enfocan su odio hacia a los consumidores de la *ship*, obra o tropo por encima de la ficción reprochada. El *anti* considera que las ficciones que una persona consume son un reflejo exacto de su moralidad, por lo que, para ellos, un usuario de BL de horror que consume ficciones con sucesos horribles aprueba estas acciones en la vida real (Aburime, 2023).

Según Larsen (2019), el *anti* surge en el 2016 en el *fandom* de Voltron: Legendary Defender, la comunidad de fans de esta serie animada entraba constantemente en polémicas alrededor de *ships* inspiradas en la serie. Las peleas de *ships* han existido desde el inicio del *fandom*, pero lo que diferencia a los *antis*, conocidos como 'la policía del fandom' (Ningxin y Ge, 2023), de los anti-fans y anti-shippers es el uso de argumentos basados en la moral para desacreditar las *ships* opositoras. Esta táctica ha resultado en acusaciones de crímenes serios hacia los fans de la *ship* rival, tales como pedofilia, incesto y *grooming*. Lo que inició como un argumento para elevar una *ship* por sobre otra, eventualmente se desprendió del *fandom* de Voltron: Legendary Defender, y empezó a ocurrir en otros espacios angloparlantes, donde el uso de argumentos morales en las discusiones de *ships* se volvió la norma.

Posteriormente, estos argumentos previamente usados como arma en las guerras

de *ships* empezaron a consolidarse dentro de las comunidades BL, con usuarios, generalmente adolescentes, genuinamente equiparando la moralidad dentro de la ficción con la moralidad real. Cuando un *anti* cree verdaderamente que una persona que disfruta de la ficción oscura condona actos ilegales en la realidad, cree que la sociedad sería más segura sin esta persona, y reacciona con agresión, acoso o amenazas. Un patrón usual dentro del comportamiento *anti* que lo diferencia de los anti-fans y anti-shippers es que mientras estos dos evaden medios que consideran desagradables, el *anti* los busca para poder expresar su rechazo frente al autor y audiencia. Así, los *antis* rompen una de las reglas de convivencia más fundamentales del *fandom*: 'si no te gusta, no mires'; y cuando esta regla no es respetada, los espacios que previamente fomentaban la exploración creativa y los intercambios de respuestas *moe* se vuelven hostiles para los fans con gustos problemáticos, e incluso para los mismos *antis* si es que descubren tener una afinidad por una ficción 'inmoral' (Larsen, 2021).

### **2.1.5. Idealización De La Representación Homosexual Romántica En El Cómic De Género BL**

La existencia de los romances homosexuales sanos en las ficciones BL no es un problema en absoluto; de hecho, es algo indudablemente positivo.

Recientemente, el BL transformado (Mizoguchi, 2008) donde la norma es la representación positiva de una minoría sexual y/o un mundo ideal con nula o rara homofobia es cada vez más común. No obstante, la existencia de este tipo de BL idílico no significa que el BL 'tóxico' ha dejado de existir; este sobrevive en el BL clásico contemporáneo y el mismo género de horror. El problema subyace en ciertos sectores de consumo, específicamente las *fujoshis* insensibles y los *antis*, quienes idealizan las relaciones homosexuales en los medios. Una *fujoshi*

insensible reprocha a un hombre gay por no 'ser como en los BL', mientras que un *anti* agrade al autor y audiencia de las obras BL que no calzan dentro de un ideal idílico; si bien la lógica de ambos grupos proviene de extremos diferentes, ambos cosifican a los hombres homosexuales al encasillar cómo deben ser, actuar, qué deben consumir o crear, y cómo se deben representar. La organización Gay & Lesbian Alliance Against Defamation, cuyo objetivo es la aceptación al 100% de la comunidad LGBTQ en la sociedad, (Gay and Lesbian Alliance Against Defamation [GLAAD], 2024) creó un documento sobre cómo se debe representar a este grupo en los medios bajo la afirmación de que estos moldean la cultura que la consume y puede colaborar en la desestigmatización de la comunidad (GLAAD, 2022). Esta guía muestra criterios específicos para evitar tropos dañinos y estereotipos tales como: que los personajes queer sean asesinados de forma desproporcionada a sus contrapartes heterosexuales; evitar decir explícitamente o etiquetar la sexualidad de los personajes bisexuales; que la personalidad de un personaje dependa únicamente de su sexualidad; etc. Esta meta es admirable, aunque en ciertas ocasiones puede ser limitante. Algunas limitaciones se dan con los personajes queer de moral gris, porque los personajes queer no deben ser malos porque es un estereotipo; con las tragedias donde los protagonistas queer mueren, porque asesinar a los personajes queer quiere decir que este grupo nunca puede tener un final feliz; o verse obligado a decir la sexualidad de un personaje para que cuente como representación apropiada pese a que los personajes heterosexuales no se ven obligados a hacerlo. Sin embargo, en la versión de la guía GLAAD del 2014 se expresa que estos criterios no tratan de evitar que un personaje LGBTQ termine mal o sea mala persona porque eso afecta cómo la sociedad ve al colectivo, sino que la narrativa muestre de forma

orgánica que estas características y/o finales negativos no tienen correlación con su sexualidad o identidad (GLAAD, 2014). Si existen demasiadas reglas sobre cómo se debe o no representar a una comunidad, los autores pueden evitar este tipo de personajes completamente por miedo a quebrar alguna de estas reglas y/o provocar agresión de los fans más intensos.

**2.1.5.1. Estereotipos En La Representación.** Actualmente el BL tiene una estructura menos rígida que en los 90s (Mizoguchi, 2008), pero aun así existen estereotipos asociados al género, tales como: el rol de activo y pasivo siguen siendo relativamente estáticos; las narrativas suelen tener finales felices; las parejas aún son 'para toda la vida'; los amantes tienden a estar en relaciones confluentes de igual jerarquía; y el romance y sexualidad no están dissociados, sino que se concilian incluso en los *doujinshis*. (Morales Gómez, 2018). No obstante, aunque existen estas tendencias y es indudable que tienen un lugar importante en la escena BL contemporánea, algunos usuarios fans del BL idílico pueden llegar a invisibilizar al BL no normativo que aún sigue existiendo, incluso dentro del sector académico. La inmovilidad de roles dentro de la relación es un tropo predominante en el BL contemporáneo, exceptuando algunas instancias donde los personajes son versátiles. Los estereotipos de apariencia y actitud dentro de estos roles son que el pasivo, o *uke*, es más pequeño, delicado y femenino; mientras que el activo, o *seme*, es más alto, tonificado y masculino. Sin embargo, el BL contemporáneo, pese a normalmente seguir la fórmula *seme-uke*, posee una gran diversidad en el diseño, caracterización y dinámica de los personajes que componen la pareja. El activo y pasivo pueden ser del mismo tamaño, ambos pueden ser altos y musculosos, o el activo puede ser más delicado que el pasivo, siendo un ejemplo el manga *Shota x*

Oni (2020); hay múltiples combinaciones que no se ciñen al patrón estereotípico de seme masculino y uke femenino, aunque este aún prevalece.

Las editoriales de BL comercial generaron y normalizaron un estereotipo que continúa en el presente, el cual es que la historia siempre debe terminar con un final feliz; patrón ausente en las vertientes previas del BL (*shonen-ai* y *JUNE*) (Mizoguchi, 2008). Esta concepción de que un BL debe tener un final feliz es tan extendida que las autoras de obras que rompen esta norma tácita al acabar sus historias de modo infeliz o trágico reciben comentarios como “es fastidioso, debes indicar final infeliz” (Suzuki, 2015, pp.108). Este ideal monolítico rechaza e invisibiliza las tragedias, como *Back to School* (2019), y el *meriba*, término derivado de la frase ‘*Merry Bad End*’ que indica un final agridulce, como *Niichan* (2017).

La afirmación que el BL se diferencia del *geikomi* al tratarse de ‘un amor para toda la vida’ y no solo erotismo es un estereotipo presente que sí se da en la gran mayoría de BL independiente del subgénero, ya que la idea de una ‘pareja definitiva’ sigue siendo atractiva. No obstante, aunque inicialmente este ideal no permitía que los protagonistas tuvieran deseo sexual por otros personajes masculinos, actualmente sí se permite esta atracción; lo cual demuestra que la visión idealizada de un ‘amor puro’ se ha desarraigado del género, ofreciendo una mayor flexibilidad.

Por otro lado, el amor confluyente como factor clave del BL comercial y amateur no es absoluto. La concepción de que toda historia BL tiene una relación de igualdad sexual y espiritual sin jerarquías es, en el mejor caso, cuestionable. Obras que existen desde los 90’s tienen jerarquías claras y relaciones de poder altamente desbalanceadas; algunos ejemplos notables que van desde lo clásico hasta lo contemporáneo son *Ai no Kusabi* (1990), *My Sexual Harassment* (1994), *Niichan* (2017), *Pintor Nocturno* (2019), y *Jinx* (2022). Este desbalance en la dinámica

central se acentúa dentro del BL de horror, ya que el horror de las historias suele yacer en la vulnerabilidad e impotencia de un personaje frente al monstruo-pareja; algunos ejemplos siendo *Killing Stalking* (2016), *Feeding Lamb* (2013) y *Blind Play* (2021). Este tipo de desbalances no solo ocurre en el BL comercial 'problemático', sino que está arraigado en la escena amateur derivativa, siendo algunos ejemplos *Dreaming Goddess* (2017), de Pinthiku basado en *Yuri on Ice*; *He was kidnapped in hell* (2019), de Orion basado en *Demon Slayer*; y *Un libro donde un Stan secuestrado tendrá grandes problemas por la medicina* (*yukai sareta stan-kun ga okusuri de taihen na kotoni natchau hon*) (2020), de Reto basado en *South Park*.

Se suele disociar al BL del *geikomi* porque se afirma que el aspecto sexual está siempre ligado al romance; es común que esto ocurra en obras BL (Morales Gómez, 2018), pero no es un absoluto. Esta concepción invisibiliza la creciente tendencia a otorgar una dimensión sexual independiente a los protagonistas fuera de sus sentimientos románticos. Esta sexualidad independiente no solo quiebra la 'santidad' del romance que solo permite el deseo homosexual dentro de 'la pareja definitiva'; sino que desmitifica la sexualidad y la convierte en cotidianeidad. Algunas obras BL cuya sexualidad no está ligada al romance, al menos en un comienzo, son *Yarichin Bitch Club* (2012), *BJ Alex* (2017), *Finder* (2012), *Killing Stalking* (2016), *Feeding Lamb* (2013) y *Ghost Gate* (2021); siendo estas tres últimas BLs de horror. Esta disociación también tiene precedente en los *doujinshis* con ejemplos como: *REMATCH* (2021) de KIMMANKO, basado en *Demon Slayer*; *Closed World* (2013) de Circle: 2, basado en *Jojo's Bizarre Adventure*; y *Porque te adoro* (*boku ga kawaigaru kara*) (2021) de Reto, basado en *South Park*.

**2.1.5.2. Expectativas En La Representación.** Greig (2023) identifica la expectativa de que las narrativas LGBTQ, incluyendo el BL, sean auténticas y

representen a los jóvenes queer; sin embargo, parece que son solo valoradas positivamente si se mantienen puras e inocentes sin matices que abarquen la “cultura promiscua de la sexualidad gay” (Greig, 2023). Él considera que este tipo de representación no es el problema, sino la expectativa de una autenticidad al retratar la experiencia queer, pero siempre bajo los parámetros de lo idílico: las narrativas queer solo son válidas si son identificables, inspiradoras y dulces. Esto ignora que es imposible que la ‘experiencia queer’ sea homogénea, no todas las personas tienen las mismas sensibilidades y vivencias; una experiencia queer con matices de erotismo y tragedia es igual de válida que una representación azucarada y casta. Actualmente, muchos usuarios se suscriben a una mentalidad de escasez alrededor de la representación queer, por lo que consideran que los pocos textos queer que existen deben mostrar a la comunidad bajo una luz positiva. Este paradigma de solo considerar a las ‘representaciones positivas’ como legítimas castiga y relega textos con matices de moralidad gris, mientras que cualquier texto con algún ápice de sexualidad es considerado deshumanizante e indecoroso; en términos generales, cierto porcentaje de usuarios queer y aliados tienen la creencia de que un texto narrativo provocador puede dar una mala imagen a la minoría sexual representada. Jotanovic (2019) refuta este dogma al afirmar que una representación diversa es beneficiosa porque ayuda a construir compasión, empatía y solidaridad; además de dar una visión menos encasillada de cómo son las personas gay y sus relaciones, siendo tan variadas como cualquier otro grupo.

#### ***2.1.6. Recepción Del BL Idílico Y El BL De Horror En Comunidades Latinas De Facebook***

Existen tres vertientes principales en la recepción del BL idílico y de horror en las comunidades latinas de Facebook: rechazo o confusión por parte de usuarios

anti-fans que no consumen BL; una recepción positiva hacia BL idílico y una negativa al BL tóxico (incluyendo el BL de horror) por parte de los *antis* latinos; y una recepción positiva o neutral por parte de los fans del BL en general.

**2.1.6.1. Comunidades Latinas De Facebook Sobre BL.** Estas comunidades son grupos de fans hispanohablantes del BL que interactúan en la red social Facebook. Técnicamente cualquier persona con conexión a internet tiene acceso al Boys' Love; no obstante, esto también eleva el riesgo de que los usuarios menores accedan fácilmente al contenido adulto presente en el género. Según Morales Gómez (2018), la edad más común en la que una fan del BL entra en contacto con este es a los 13 años; por lo que la demografía de estos espacios web abarca un amplio rango de edad, es posible que una usuaria del BL que acaba de descubrir el género a los 13 años en el 2023 esté en la misma comunidad que una fan veterana que perteneció al 'Team Yaoi' en los 90's. Esta brecha generacional ocasiona roces dentro de la comunidad; las fans adultas, cuya demografía puede ir desde los 40 a 20 años, pueden chocar con las fans más jóvenes, quienes suelen ser adolescentes. La razón principal de los conflictos generacionales dentro de estos espacios suelen ser los ideales de ambos grupos, mientras las usuarias jóvenes suelen advocarse al pensamiento de que la moralidad de una ficción refleja a la de sus usuarios, las más antiguas, quienes crecieron consumiendo contenido más crudo y dramático, no ven relación alguna. Entonces, como se vio en la sección "El Anti-fan, El Anti-shipper, Y El *Anti*", las usuarias jóvenes, sean anti-shippers o *antis* suelen iniciar las hostilidades al criticar o atacar a una fan veterana por tener gustos 'amorales' o 'fetichistas'. Una de las discusiones más prevalentes es la terminología asociada al género; el término clásico del género BL en espacios hispanohablantes era *yaoi*, mientras que el activo y pasivo de la relación eran referidos como *seme* y *uke*

respectivamente; las fans más jóvenes consideran estos términos como fetichistas y poco a poco han entrado en desuso, reemplazando *yaoi* con BL, *seme* con *top* y *uke* con *bottom* (Página que te avisa cuando Takano deja que Onodera se confiese, 2023). La evolución del lenguaje en un espacio comunal es natural, el problema es que el razonamiento de este cambio yace en la moral; las usuarias jóvenes consideran estas palabras tan ofensivas y repulsivas que pueden ser motivo de 'funa'. El acto de 'funar' en este contexto se refiere a la organización de múltiples denuncias públicas en contra de un usuario que ha cometido un acto reprobable; esto conlleva publicaciones exponiendo por qué se condena al usuario y fomentando el acoso hacia este. (Real Academia Española [RAE], 2020).

Aparentemente, las nuevas generaciones están acostumbradas al BL transformado que Mizoguchi (2008) identifica, cuya característica principal es su sensibilidad social. Estos cambios son positivos, pero la tendencia de las fans jóvenes a excluir o alienar a las fans antiguas por no disfrutar exclusivamente de la representación del BL 'saludable' o 'realista', sino 'fetichista' o usar los términos 'erróneos' es conflictiva. Como se observa en los comentarios de las fans veteranas, la reacción de las fans jóvenes puede ir de una simple corrección a una agresión persecutoria que es paralela al fenómeno *anti* previamente discutido. No es descabellado pensar que estas fans latinas jóvenes han adquirido este patrón de comportamientos *anti* tras entrar en contacto con secciones del *fandom* angloparlante *anti*, ya que este tipo de ideología se esparce por medios compartidos como el idioma (Victor, 1998). Esto explicaría el reciente aumento de actividad *anti* en espacios hispanoparlantes; sea la insistencia de que la moralidad del BL refleja al lector o autor, o el uso de tácticas de acoso selectivo (incluyendo el *doxéo* o las amenazas de muerte) a miembros con

gustos 'amorales' como afinidad a personajes malvados, de moral gris, o *ships* 'ilegales' (Larsen, 2021; Aburime, 2021; Aburime, 2023).

**2.1.6.2. Idealización De La Representación De Varones Homosexuales.** A lo largo de esta investigación se han identificado múltiples formas en las que se idealiza cómo se debe representar a los varones homosexuales en los medios queer, incluyendo el BL. Esta idealización no se limita a estrechar la percepción de cómo deberían funcionar las relaciones homosexuales en el entretenimiento, sino que castiga las representaciones que se salen de este marco utópico. Se han creado estereotipos y expectativas donde los hombres gays deben ser siempre escenificados como puros, dulces, y en relaciones románticas idílicas; de lo contrario, se considera que la obra es una representación grotesca y ofensiva que daña la imagen de esta minoría sexual dentro de la sociedad.

**2.1.6.3. Efectos De La Idealización En Los Espacios BL.** Los efectos que tiene la idealización de la representación de los varones homosexuales en los espacios BL son diversos, por lo que se ha escogido abordar los dos más relevantes dentro de las comunidades de usuarios BL. El primer efecto es el aumento de usuarios que hacen juicios morales basados en el tipo de medios consumidos por otros usuarios del género o, en otras palabras, la solidificación del *anti* en espacios latinos; cosa que resulta en una comunidad hostil donde el acoso hacia artistas, e incluso distribuidores se vuelve cotidiano. El segundo efecto es la censura en la distribución de obras BL en espacios occidentales, incluyendo Latinoamérica; la cual no solo ocurre en las adaptaciones editoriales de obras extranjeras al inglés y español, sino también la autocensura por parte de artistas independientes por miedo a perder sus canales de distribución.

2.1.6.3.1. Solidificación Del *Anti* En Espacios Latinos. Se ha señalado que el tipo de usuario *anti* emergió circa 2016 en espacios angloparlantes (Larsen, 2021), y cómo en la actualidad se ha comenzado a manifestar en espacios latinos hispanohablantes. A continuación, se analizará cómo la estructura de este tipo de fan exhibe una retórica conservadora que considera que las narrativas ficticias reflejan la moralidad de sus usuarios; busca controlar el comportamiento, información, pensamiento y emoción dentro del colectivo; y como este grupo utiliza el lenguaje para distorsionar las palabras de su oponente y como arma para justificar la agresión, deshumanización y minimización de usuarios con gustos ‘inmorales’.

Victor (1998) considera que los pánicos morales son una respuesta social colectiva a la creencia de que un grupo recientemente identificado como ‘degenerados morales’ son peligrosos para la sociedad. Para entender este pánico hay que considerar que la “dimensión motivacional de un pánico moral es la creencia, no la emoción” (Victor, 1998, pp.543), lo cual da pie a movimientos que buscan suprimir o eliminar a quienes se considera una ‘amenaza’ en contra de la sociedad. Una característica común son las falsas acusaciones y la construcción social de ‘degenerados’ imaginarios por medio un círculo vicioso donde se infunde temor hacia un nuevo tipo de ‘crimen’ sin tener evidencia de que el perpetrador exista. Este ciclo inicia con afirmaciones infundadas que decantan en acusaciones falsas que terminan por construir el perfil del degenerado imaginario, cuya presencia y amenaza es eventualmente validada por las autoridades de la comunidad y exhibida como tal (Levi, 1998). Este tipo de pánico moral se difunde a través de rumores, afirmaciones y acusaciones falsas, tal y como se puede observar en el caso de la artista Maromi, quien fue acusada de pedofilia por seguir a un artista que hacía arte de personajes ficticios menores en situaciones románticas, ni siquiera sexuales, (Maromi,

2023/2023). Una comunidad bajo un pánico moral tiende a crear nuevas técnicas para detectar degenerados, lo cual sería la creación o/y consumo de medios problemáticos en el caso de las comunidades BL. Finalmente, el medio por el cual estos pánicos se difunden es a través de canales de comunicación, incluyendo espacios que comparten idiomas (Victor, 1998); en este caso es altamente probable que la tendencia *anti* angloparlante fue transferida por usuarios latinos bilingües a través de interacciones con fans extremistas de habla inglesa.

Aburime (2023) documenta que los *antis* portan un pensamiento paralelo al Código Hays, documento restrictivo con intención de solo permitir la creación y distribución de películas que fomentaban los 'buenos valores', circa 1930. La simetría de ambos pensamientos yace en la convicción de que los espectadores de una ficción son susceptibles a replicar o idolatrar actitudes negativas vistas en estas narrativas, por lo que uno no debe representar lo 'vil' de forma positiva u atractiva, y siempre debe dejar en claro cual bando es el bueno y cuál es el malo al contar una historia (Doherty, 1999). Los *antis* insisten que los consumidores no poseen la comprensión para separar la realidad de la ficción, y asumen que un usuario disfruta de las mismas acciones en ambos ámbitos de igual manera.

Clavel-Vázquez (2020) identifica múltiples escuelas que buscan entender cómo el arte está ligado a la moralidad; sin embargo, se remarcarán las vertientes que tocan los potenciales efectos morales directos de una pieza artística hacia un espectador. Según Carroll (2000), los múltiples estudios realizados alrededor de cómo el arte afecta los actos morales de sus usuarios concluyen que no existen evidencias de que el consumo de un texto inmoral incremente la disposición de actos antisociales de un consumidor, a menos que este tenga una previa predisposición a la violencia. Por lo que se puede concluir que un sujeto es capaz de suspender su moralidad en

un espacio ficticio sin que esto refleje o influya la aparición o catalización de potenciales actos antisociales en un entorno real (Lagrange et al., 2019). La idea de que el arte es una herramienta pedagógica de la moral no es nueva, mas su validez es cuestionada debido a que no es fuente de conocimientos morales, sino reflejos y repeticiones de conocimientos morales previamente establecidos (Carroll, 2002).

En el caso del BL de horror, el miedo no solo estaría ligado a la violencia, sino a lo sexual; en la cultura occidental, donde el sexo es tratado con recelo, un género que no es ajeno a la sexualidad, especialmente en relación a la violencia, es visto con desaprobación (Rubin, 1984). Uno podría esperar tal suspicacia proveniente de una persona alineada con el conservadurismo, demografía rara vez asociada al BL; pero Rubin (1984) también comenta una tendencia donde el progresismo, cuando llega a un extremo, termina expresando una retórica indistinguible a la conservadora, donde el sexo es nuevamente demonizado como algo sucio, impuro y deshumanizante. Entonces, este nuevo grupo que roza lo conservador termina presentando comportamientos vistos dentro de cultos.

Aburime (2021) analiza al colectivo *anti* bajo el modelo BITE para detectar cultos desarrollado por Hassan (1988); este sistema aplica criterios relacionados a cómo un grupo ejerce control sobre el comportamiento, información, pensamiento y emoción sobre sus miembros para mantenerlos bajo vigilancia. En este caso, el control de comportamiento se manifiesta a través de jerarquías basadas en recompensas y castigos que promueven la obediencia; humillaciones públicas a usuarios que muestran disconformidad; y control sobre cómo un usuario se puede expresar e identificar sexualmente, ya que las expresiones problemáticas son estrictamente prohibidas. Por otro lado, el control de información toma forma en la diseminación de desinformación y rumores, tal como lo ocurrido con Maromi

(2023/2023); el espionaje por medio de cuentas falsas a usuarios considerados 'degenerados'; el uso de información personal de un usuario en su contra, sea su identidad, orientación, vida personal o trabajo, con el objetivo de desacreditarlo; y desalentar la interacción con toda fuente de información que contradiga sus parámetros morales. El control de pensamiento ocurre a través del empleo de lenguaje codificado; incluyendo la popularización del uso de palabras sensibles como 'pedofilia' e 'incesto' para referirse a contenidos ficticios de forma reaccionaria; el rechazo al pensamiento crítico y al análisis de matices al evaluar una narrativa; el valerse de la narrativa antagonista 'nosotros contra ellos', fomentando agresión y hostilidad hacia usuarios que no muestran una afinidad completa con el pensamiento del grupo, "Incluso si un observador es escéptico de sus afirmaciones, el potencial riesgo de defender a un depredador de niños causa que muchos (usuarios) rehúyan el defender a estos blancos (del acoso *anti*)" (Aburime, 2023, pp.145); y finalmente, animar a que los miembros del grupo solo tengan pensamientos y deseos 'puros' fuera de lo problemático. Por último, el control emocional se centra en inculcar miedo a dejar el grupo, generando inseguridad ante la amenaza de ser expulsado y volverse en un nuevo objetivo de sus ataques; un modo de control es buscar que los miembros se enfoquen en emociones negativas, específicamente la búsqueda activa de contenido considerado repulsivo para reportarlo y/o mostrarlo a otros miembros del grupo; el aplaudir las muestras de hostilidad a usuarios externos al grupo, siendo el enfoque clave la idea de que aquellos que no comparten las mismas creencias que los acusadores son peligrosos y deberían ser detenidos a como dé lugar, ya sea con el uso de agresión, aislamiento y/o sabotaje a sus medios de supervivencia y entorno, incluyendo contactar a sus empleadores y conocidos para esparcir

afirmaciones con el objetivo de dañar la imagen del usuario y marcarlo como peligroso y detestable (Aburime, 2021).

Las narrativas de odio adoptadas por los *antis* buscan justificarse bajo el uso de un lenguaje que distorsiona la percepción de su oponente frente usuarios que no están enterados del contexto, específicamente presentándolos como si fueran criminales reales. Una táctica común es deformar el significado de términos con una fuerte carga emocional; algunos ejemplos son el uso de la palabra 'pedofilia' para referirse a escenas sexuales consensuadas entre adultos, a la sexualización de personajes adultos pertenecientes a un texto dirigido a un público tradicionalmente infantil [ej. *Demon Slayer* (2016), *Hora de Aventura* (2007)], a la sexualización de personajes adultos con apariencia juvenil o de baja estatura, o la proyección de una implicación sexual a una pieza sin connotaciones eróticas; por otro lado, el término 'incesto' puede ser usado para referirse a un *ship* con dos personajes no relacionados por sangre; y la palabra 'niño' puede aludir a cualquier personaje menor de 18 años, o percibido como tal, considerándolo merecedor del mismo trato y protección que uno le daría a un niño real (Aburime, 2023). Al tener una percepción así, el *anti* justifica su agresión hacia los usuarios de BL problemático al identificarlos como degenerados peligrosos que condonan actos como la pedofilia y el incesto en la vida real.

Absolutamente ningún arrepentimiento en desearle la muerte a los proshippers. Ninguno. Si le gusta la mierda fea, horribra entonces deseo que mierda fea, horribra venga a tu vida. Concretamente una muerte lenta y dolorosa en la que eres forzado a rogar por piedad pero que no llega en días, incluso en semanas (Aburime, 2023, pp.143).

Esta agresión se presenta en deseos de violencia usualmente acompañados de un tono jocosos, el cual sirve para desacreditar estos mensajes como bromas y no amenazas concretas. Estas expresiones suelen incluir amenazas o deseos de muerte, daño físico, desmembramiento, asesinato, ahorcamiento, incineración, mutilación, golpes, destripamiento, envenenamiento, hervimiento, electrocución, desollamiento, atropellamiento, el disparar y/o animar al suicidio a sus objetivos (Aburime, 2023). Esta concepción de que los fans problemáticos son criminales permite que los *antis* deshumanicen a estos usuarios y se permitan mostrar altos niveles de crueldad.

Otra táctica para mancillar la credibilidad de los usuarios es deslegitimar sus estatus de minoría. Se ha establecido que, a nivel general, los usuarios del BL suelen ser mujeres y/o personas queer, minorías marginadas por la sociedad heteronormativa. Entonces, la táctica usada por los *antis* para desacreditar a sus detractores es calificarlos como 'menos queer' o 'malos queer'; comúnmente estereotipándolos como mujeres heterosexuales cisgénero, afirmación usualmente infundada y/o errónea. Se suele escoger esta demografía específica porque el estereotipo de *fujoshi* es el de una mujer heterosexual que fetichiza a los gays, por lo que es considerada como menos legítima durante el proceso de creación y consumo de narrativas BL; cabe mencionar que esta generalización no solo tiene matices de misoginia, sino que ignora que la gran mayoría de usuarios BL son mujeres queer (Joyce, 2020 y Larsen, 2021).

Finalmente, uno puede preguntarse por qué los debates internos dentro de la comunidad del BL son tan relevantes si parecen centrarse en amenazas vacías basadas en 'guerras de *ships*' y cuestionamientos morales, uno debe recordar que tras cada usuario existe una persona que puede verse afectada al recibir tal

agresión. Si bien, es verdad que la mayor parte de intercambios hostiles no tienen consecuencias físicas hacia los usuarios, existen excepciones notables que van desde las autolesiones y el suicidio, hasta casos donde una persona ve su integridad física amenazada de forma tangible por individuos alineados a la ideología *anti*. Estas autolesiones son resultado de un profundo daño psicológico causado por un constante acoso por parte de estos grupos, como se mencionó previamente, una táctica clásica *anti* es el acoso masivo selectivo hacia un usuario, el cual en múltiples instancias resulta en que el usuario se autolesione, se quite la vida, o termine en el hospital tras un intento fallido de suicidio (Phillips y Mann, 2018). Por otro lado, los casos donde un individuo ve su integridad bajo amenaza son menos comunes, pero no menos alarmantes; un caso remarcable es el acoso recibido por la académica Renee Ann Drouin tras elaborar una investigación alrededor de los *antis* llamada "Fans are Going to See it Any Way They Want": The Rhetorics of the Voltron: Legendary Defender Fandom (2021), quien tras publicar su investigación no solo se vio rodeada de amenazas, sino que su información personal, incluyendo lugar de trabajo y dirección de su vivienda, fue filtrada junto a mensajes de incitación a la violencia; posteriormente, Drouin expresó temor no solo por su propia seguridad, sino la de sus alumnos y familiares (Larsen, 2021).

2.1.6.3.2. Censura En La Distribución De BL En Espacios Occidentales. En la sección anterior se habló sobre los intentos de censura por parte un sector de miembros de la comunidad BL a otros usuarios pertenecientes a ella; no obstante, tal y como Victor (1988) describe, este pánico moral ha empezado a afectar canales de distribución BL establecidos, incluyendo archivos de preservación web y editoriales. A continuación, se hablará de tres ejemplos de censura, o intentos de censura, relacionados a la distribución del BL en occidente, iniciando con el acoso a

voluntarios del archivo online Archive of our Own por parte de usuarios *anti*, las amenazas y hostigamiento a la editorial Kodai tras publicar la *preview* de su adaptación española del manga Niichan (2017), y finalmente la autocensura por parte de Animate International en su adaptación de la antología The World's End (2019) al remover un episodio con temas controversiales.

Archive of Our Own es un archivo web cuyo objetivo es ofrecer un espacio que preserve la mayor cantidad de obras fan posible, cabe recalcar que el género predominante de las obras publicadas dentro de este archivo es el BL. Este es un espacio que promueve la libertad de expresión sin censura, por lo que permite obras sin importar su tema, *fandom* o clasificación; incluyendo la representación ficticia de actos o conceptos problemáticos como el *non-con*, el *shotacon*, incesto, diferencia de poder, manipulación, etc. (Archive of Our Own [AO3], 2009) El 3 de mayo de 2022, la organización recibió ataques anónimos a sus voluntarios por medio de correos amenazantes que contenían material ilegal de abuso sexual infantil, el cual fue posteriormente reportado a las autoridades (OTW, 2022). En una publicación de Reddit, varios usuarios del archivo comentaron sobre el ataque a los voluntarios y la tendencia de los *antis* de usar material verdaderamente dañino en su lucha en contra del material sensible dentro en la ficción. Varios usuarios teorizaron que esta disonancia cognitiva ocurre porque estos individuos ven a los personajes ficticios como portadores del mismo valor que las víctimas reales, hipótesis que concuerda con lo postulado por Aburime (2023); por lo que, según esta lógica, las víctimas de crímenes reales son percibidas con el mismo nivel de 'irrealidad' que las ficciones que condenan, lo cual minimiza peligrosamente cómo este grupo percibe la gravedad de los crímenes reales (livewithstyle, 2022; louciferish, 2022 y Phoenix\_Queen995, 2022), habiendo instancias en las que miembros de este grupo

han admitido cometer violaciones o preferir convivir con un violador de adultos que con un *shotacon* (Aburime, 2023).

El segundo caso ocurre alrededor de la editorial española Kodai, la cual cerró sus puertas en el 2023. Esta editorial se distinguía por adaptar tomos únicos de historias poco conocidas, pero de alta calidad, lo cual usualmente incluía mangas de géneros híbridos como el BL de horror. Niichan (2017) es un manga BL de la autora Harada, quien suele tener obras altamente polémicas, de la cual Niichan no es la excepción. Este tomo trata sobre la relación de un pederasta y un niño, quien luego crece y tiene un 'romance' tóxico con él; Harada trata este tema desde un enfoque que busca explorar y comentar cómo funciona el ciclo del abuso a nivel psicológico y generacional. Cuando Kodai decidió adaptar esta historia y lanzarla al mercado hispanohablante en febrero de 2022, las fuentes japonesas no escatimaron en advertirles vehementemente que el tema de la obra era muy controversial; no obstante, la editorial española expresó que era importante poder acceder a obras que tocan temas serios dentro del medio y asumieron el riesgo, "creemos que el manga va más allá de mostrar historias de ninjas o relaciones idílicas, sino hay cosas... turbias" (Pro Shōjo Spain, 2022, 2h11m27s). Kodai estaba preparada para una controversia al ser consciente de los tópicos polémicos abarcados en el tomo, por lo que la etapa publicitaria estuvo llena de advertencias sobre el contenido de la obra. Por ende, cuando la obra se hallaba en este proceso de promoción y venta, la editorial colocó una *preview* del manga que mostraba la primera escena dentro de la sección de compra en su página web; esta secuencia inicial servía no solo como una vista preliminar, sino una advertencia de la crudeza narrativa de la obra, ya que estas primeras páginas plasman cómo se inicia el abuso. Esta *preview* generó un acoso hacia el staff de la editorial a tal punto en que vieron su seguridad

potencialmente comprometida al recibir amenazas a nivel personal, por lo que se decidió eliminar la vista preliminar de la página web en acto de autocensura para evitar hostilidad; no obstante, el tomo nunca se retiró del mercado. (Pro Shōjo Spain, 2022).

La Editorial Kodai, en la entrevista de Pro Shōjo Spain (2022), también comenta que, pese a que algunas tiendas expresaron públicamente que no iban a recibir la adaptación de Niichan debido a sus temas oscuros, no tuvieron problemas internos a la hora de las negociaciones con los puntos de venta. Esto sugiere que las tiendas valoran el tener una imagen pública 'limpia', pero eso no evita que acepten obras controversiales en su stock.

Finalmente, se presentará la censura de Animate International al adaptar la antología *The World's End* (2019) de Sagan Akagawa al inglés. Originalmente el tomo contenía tres historias cortas; no obstante, Animate International solo incluyó solo dos de estas por un menor precio debido a esta omisión. El capítulo faltante es la primera historia de la colección, *Futaribocchi no Ever After*, cuya censura se vio justificada porque "no pasa nuestros estándares editoriales" (Animate International, 2022). Este capítulo en cuestión trata sobre la relación entre un demonio y un niño humano, el niño tiene sueños donde una versión adulta de sí mismo tiene encuentro eróticos con el demonio, pero no confiesa su afecto hasta la adultez; eventualmente se revela que el humano renació múltiples veces porque su amor por el demonio era tal, que cada vez que moría volvía a renacer como una copia de sí mismo y a empezar su relación con el demonio desde el comienzo. Algunos usuarios (Frog, 2022) expresaron enojo por medios online, considerando esta omisión como una falta de respeto al autor, declarando que si la editorial quería adaptar una obra debería hacerlo en su totalidad sin suprimir elementos problemáticos.

## 2.2. Marco Teórico De La Especialidad De Diseño

### 2.2.1. Diseño De Cómic BL De Horror

La pieza gráfica principal de esta investigación será un cómic BL de horror cuyo diseño partirá desde el entendimiento de que el Boys Love es un género de naturaleza absurdista enfocado en el acto *eudaimónico* de creación cuyo placer surge del ejercicio creativo en sí mismo. Para entender el por qué se considera al BL un género narrativo absurdista hay que definir el absurdismo y cómo este se conecta al acto creativo aledaño al BL. Según Camus (1995), los humanos tienden a evadir el absurdo mediante dos formas: la esperanza, sea en un futuro metafísico; o el suicidio, ya que no le encuentran sentido a la vida al encarar el absurdo. No obstante, para él existe una tercera opción perteneciente al hombre absurdista, este no busca escapar del absurdo sino disfrutar de él por medio de la acción de vivir sin necesitar una dirección o sentido. El ser absurdista se exige a sí mismo vivir con solo lo que sabe, o con lo que podría potencialmente saber dada su condición humana; él acepta los límites del conocimiento humano y se las arregla con él mientras evade la ilusión de un 'gran significado de la vida'. Esta aceptación le otorga la libertad de 'ser' sin perseguir el espejismo de la perpetuación metafísica, lo que le permite enfocarse enteramente en la acción corpórea y asumir las consecuencias de su propio accionar. Para él, un destino no es una sanción del universo, sino un efecto ocasionado por los actos de un individuo; por ende, un absurdista no mira al vacío con melancolía, sino con aceptación liberadora. Camus (1995) postula que el creativo o artista es la máxima manifestación del hombre absurdo, ya que esta profesión no ejecuta el acto creativo con un propósito específico, sino que este crea por crear sin buscar que su obra tenga una función práctica evidente; además de que al enfocarse en

el acto per sé, la obra de un artista no termina hasta su muerte. Para Camus crear o no crear 'no cambia nada', pero está bien no tener un motivo más allá del placer de la acción de creación en sí misma porque "Si el mundo fuese claro no existiría el arte." (Camus, 1995, pp.131) Esta filosofía paralela al acrónimo que dio origen al término *yaoi* ("sin clímax, sin punto, sin sentido") en los años 80's (McLelland y Welker, 2015), y al intercambio de respuestas *moe* (Galbraith, 2015). Las artistas *yaoi* de los 80's creaban narrativas BL de sus personajes preferidos por el mero placer del acto creativo sin buscar un sentido o justificación profundo; mientras que el intercambio *moe* de las *fujoshi* es un ejercicio creativo comunal que genera satisfacción en la invención constante de ficciones sin un fin específico; por ende, el BL o *yaoi* sigue la lógica del artista absurdist. Por otro lado, si se quiere definir el acto *eudaimónico*, se puede recuperar el análisis de Cervera (2012) sobre la concepción de la *eudaimonía* aristotélica y sus posibles aplicaciones en la realidad. Este texto reconoce que la definición de felicidad actual es etérea y abstracta; sin embargo, para Aristóteles, la felicidad es el acto que no tiene como fin un bien que sirva como medio para llegar a otro bien, sino que el acto en sí es la acción y meta a la vez; un fin último que debería ser entendido como la función o acción principal del ser humano más que como una meta.

Si bien Camus (1995) se desprende de la idea de meta o sentido de la vida, su conexión con Aristóteles yace en la importancia de la acción como pilar de la experiencia humana.

Con este enfoque, el cómic BL de horror a producirse no solo sería un acto absurdist y *eudaimónico* a la vez, sino que puede tocar el absurdo y el acto de creación como tema en relación al horror y la relación entre los personajes. Para

esto, el cómic usará conceptos basados en el surrealismo, la patafísica, la metaficción, el absurdismo, el *ero guro nansensu* y el horror cósmico.

**2.2.1.1. Trama.** La trama del proyecto basa su estructura narrativa en el esquema de horror de descubrimiento complejo identificado por Carroll (2010); mientras que la temática usa elementos de metaficción, patafísica, surrealismo, absurdismo, *ero guro nansensu* y horror cósmico.

Como se ha mencionado previamente, la trama de descubrimiento complejo está compuesta por cuatro movimientos: comienzo, descubrimiento, confirmación y confrontación; no obstante, como no es obligatorio que estos pasos se presenten de forma lineal (Carroll, 2010) esta historia contará de una estructura anacrónica (Contursi y Ferro, 2000). En el comienzo se introduce a los personajes y se establece la presencia de un monstruo ante la audiencia; esta fase permite que el espectador conozca más información sobre el monstruo que los personajes, lo que incluso permite que el público resuelva el misterio antes que los protagonistas; la interrogante en este punto narrativo es si los protagonistas serán capaces de descubrir la fuente, identidad y naturaleza de los sucesos perturbadores. En el siguiente paso, el descubrimiento, un grupo de individuos se entera de la existencia del monstruo e hipotetizan su origen; esta fase empieza cuando un personaje humano tiene la convicción de que el monstruo teorizado es la causa de los eventos sobrenaturales. Las tramas de descubrimiento complejo incluyen la fase de confirmación; en esta, quien descubre al monstruo trata de convencer a otro, usualmente una figura de autoridad, de su existencia; no obstante, esta figura no le cree durante el paso de descubrimiento, la confirmación es la sección donde esta autoridad es finalmente convencida de la existencia del monstruo. No es inusual ver narrativas de horror con múltiples procesos de descubrimiento-confirmación cuando

el monstruo es descubierto por múltiples grupos que tratan de reportarlo a una autoridad. Finalmente, en la confrontación, los humanos se encuentran con el monstruo y tienen un enfrentamiento exitoso o trágico; el resultado de este duelo puede afectar no solo a los personajes sino al destino de la humanidad.

Cuando uno habla de una obra de metaficción, esta puede catalogarse como tal al referirse a otras ficciones en su texto, o reconocer su condición de ficción diegéticamente (Cabrejo, 2015, citado por la Universidad de Lima, 2015); esto usualmente se presenta como un elemento de comedia irónica. Actualmente, cuando una obra presenta elementos de metaficción no se considera particularmente innovador; esto ocurre debido a la abundancia de medios como Rick and Morty (2013), Deadpool (2016) o el Universo cinematográfico de Marvel (2008-presente) que los usan como herramientas de comedia. No obstante, si uno usa la metaficción de forma sincera o como eje narrativo serio, este puede catalizar los componentes horribos y absurdistas dentro de una historia; un ejemplo notable sería el uso de metaficción en la película Funny Games (2007).

Según Bretón (2001) el surrealismo considera que la imaginación es la única forma de libertad verdadera para el hombre, cuya máxima libertad se experimenta en la infancia ya que al crecer este se subordina a leyes arbitrarias y la búsqueda del sentido a lo desconocido. Para que un sujeto le de pie al sentir, este debe desprenderse de la lógica, “La irritante manía de reducir lo desconocido a conocido y clasificado adormece los cerebros. El afán de analizar triunfa sobre los sentimientos” (Bretón, 2001, pp.25); por ende, los primeros ejercicios de creación surrealista, incluyendo el automatismo y el cadáver exquisito, consistían en actos creativos donde el autor no pretendía controlar o filtrar su subconsciente. Posteriormente, los surrealistas empezaron a considerar válido el tener un poco de control cognitivo

sobre sus obras, pero aun así bajo el afán de alejarse de la lógica, buscando una interpretación fantástica y distorsionada de objetos reales con un énfasis en el sueño y su lógica: cuando uno sueña y ocurren cosas incoherentes uno no suele cuestionarlas, sino que fluye con ellas como en una especie de realismo mágico (Martín, 2013).

Por otro lado, Scheerer (1987) documenta la creación del concepto de patafísica por el autor surrealista Alfred Jarry, quien la define como la “ciencia de las soluciones imaginarias” (Scheerer, 1987, pp.81) o soluciones fantásticas. La patafísica nació como burla a la academia, sus reglas arbitrarias y su atmósfera densa e inaccesible al hombre común; siendo específicamente una parodia de la física aristotélica. Este proyecto se centrará en los planos de existencia patafísicos; Jarry explica que la patafísica se relaciona a la metafísica como ésta lo hace a la física, por lo que un plano patafísico iría más allá de lo metafísico (Vasquez Rocca, 2006). La forma más simple de entender cómo esto puede usarse en un contexto narrativo es la patáfora, acá la imagen metafórica cobra vida como plano narrativo superior al plano donde se inició la comparación, por ejemplo:

Oración: ‘Yo nado bajo la luna’

Metáfora: ‘Yo nado bajo la luna, una gran rueda de queso’

Patáfora: ‘Yo nado bajo la luna, una gran rueda de queso. Más le vale a José no comerse ese queso, ya que Alicia tiene que partirlo en navidad. Sin embargo, para nuestra desgracia, nadie se dio cuenta que el queso navideño fue secretamente comido por ratones unos cuantos meses antes...’

En esta patáfora, la imagen del queso inicialmente usado como metáfora comparativa se vuelve tangible en una realidad superior al 'yo' que nada; el enfoque narrativo ya no es en el universo del narrador inicial, sino en el universo que surge a partir de la imagen metafórica como nuevo foco narrativo (Svitek, 2006).

La hiperbolización es una herramienta dentro del horror que exagera la realidad a través de la deformación de lo natural, usualmente para hablar de miedos generalizados dentro del contexto de su creación, los cuales se presentan de forma exagerada para realzar y facilitar el reconocimiento de un problema que genera ansiedad en la sociedad (D. Gallegos, comunicación personal, 8 de marzo de 2023) (Crandol, 2022; Foster, 2022 y Nelson, 2022). El *ero guro nansensu* es una corriente artística que surge en los 80's dentro de la cultura popular japonesa como respuesta a la censura y búsqueda de controlar las 'prácticas desviadas', es decir, la otredad de aquello fuera lo socialmente aceptable o que no cumple con el estatus quo, por lo que es percibido como algo que debe ser controlado o 'curado' (Hartley, 2015).

Existen tres componentes clave dentro de las obras de este movimiento: el *ero*, *guro* y *nansensu*, siendo el *nansensu* el más importante. El '*nansensu*' es el absurdo, el sinsentido o las tonterías, aunque también puede ser un mensaje político subversivo; el '*ero*' es el erotismo, la perversión, lo inquietante, sórdido o sexual; y el '*guro*' proviene del gore, cuyo origen yace en las historias de detectives por su naturaleza sangrienta y de violencia grotesca, pero también puede incluir el misterio o lo siniestro. El '*nansensu*' es la parte más poderosa del *ero guro nansensu* porque este tiene la carga ideológica cuestionadora o de crítica social, el absurdo exagera las prácticas sociales y muestra su arbitrariedad y sinsentido; por lo que en esta instancia el horror sirve como refugio de la realidad, pero también como medio de crítica a ella (D. Saravia, comunicación personal, 8 de marzo de 2023).

Finalmente, el horror cósmico se basa en el miedo al caos que quiebra o perturba el orden del entendimiento del mundo desde una perspectiva humana causado por fuerzas incomprensibles del universo que enfatizan la intrascendencia de la humanidad. Esta fuerza desconocida no entra progresivamente al mundo de los personajes, sino que su intrusión es súbita, violenta y traumática; algo perceptible que va más allá de la comprensión humana con el potencial de enloquecer. Esta clase de horror puede lograrse en cualquier subgénero dependiendo de su narración, cualquier cosa puede ser horror cósmico si es que cae dentro de lo incomprensible. Es sumamente importante que el autor evite la tentación de explicar cómo funciona, origina o se derrota este fenómeno sobrenatural, ya que cuando esto ocurre en la historia deja de ser horror cósmico; este subgénero debe mantener ocultas las reglas de cómo opera el fenómeno inquietante, ya que este no las necesita y no debe explicarse (D. Gallegos, comunicación personal, 22 de marzo de 2023).

Por consiguiente, este proyecto de BL de horror tiene una estructura no lineal de descubrimiento complejo; matices de metaficción desde una filosofía absurdista con el uso de la patáfora; exageración y sinsentido pertenecientes al *ero guro nansensu* como medio que unifica los elementos absurdos, eróticos y sangrientos; y la incomprensibilidad del horror cósmico. La trama aparenta tener un sentido al inicio, pero luego, mientras más se desarrolla, más se develará su naturaleza absurdista.

2.2.1.1.1. Guión. Debido a que el cómic es un medio visual se priorizan las acciones y comportamientos de los personajes por sobre los diálogos como herramienta de comunicación narrativa; en síntesis, las acciones de los personajes tienen una mayor importancia que sus palabras. No obstante, esto no significa que no se cuide la elaboración del diálogo. El primer acto del texto está enfocado en

dos personajes conviviendo en aislamiento, por lo que el guion se trata como el de una obra de teatro con dos personajes en un lugar estático. Para ello, se analizará brevemente cómo Beckett usa el guión en sus obras absurdistas, y cómo Potepalov lo usa para comunicar emociones intensas en sus filmes.

Beckett muestra un dominio del diálogo absurdista en los guiones de *Play* (1963), *Not I* (1972) y *Endgame* (1957). En las dos primeras se hace el uso de los monólogos descontrolados, los cuales tienen una estructura similar a un hilo de pensamiento desenfrenado y caótico, pero con una emoción intensa que prioriza comunicar la sensación del personaje por sobre su corporeidad. Por otro lado, *Endgame* trata cuatro personajes que interactúan entre sí, pero se centra en dos personajes en específico; el diálogo usa elementos retóricos como la repetición, contraposición e inferencias que comunican efectivamente la tensa relación de amor-odio entre los protagonistas, sus relaciones de poder y su situación de miseria. Por otro lado, Potepalov, el guionista de *Padre e hijo* (2003) de Alexander Sokurov, muestra dominio al transmitir la tensión e intensidad emocional que ocurre entre los dos protagonistas. Potepalov usa diálogos donde se prioriza la lectura entre líneas sumada a las acciones de los personajes para poder comprender verdaderamente sus sentimientos y dinámicas, aunque no se los presente de forma directa.

**Aleksei (Hijo):** ¿Sabes lo que dicen los santos?... ¿sobre el amor de un padre?

**Padre:** ¿Los santos? ¿Amor?... ¿Has estado leyendo?... ¿Dónde?

**Aleksei (Hijo):** El amor de un padre... crucifica. Un hijo que ama se deja crucificar. ... Ni siquiera entiendo el significado de eso.

Silencio tenso donde Aleksei mira al padre intensamente.

**Padre:** Ve a dormir, Ok.

Pausa. El padre camina y se aleja.

**Padre:** Y cámbiate, por favor.

(Padre e hijo, 2003, 19m57s)

El hijo ama al padre y depende emocionalmente de él; mientras que el padre ama al hijo, pero quiere que sea independiente y trata de alejarlo para que no descuide su vida y relaciones por él, como ya sucedió previamente. Esta dinámica no es mencionada explícitamente por los personajes, sino que el guion indirecto y dirección de escenas comunican este núcleo dinámico por sí mismos. Es una película donde no ocurren demasiados sucesos per sé, sino que se enfoca en el desarrollo e interacción de personajes.

**2.2.1.2. Gráfica.** La gráfica del proyecto mezcla elementos estéticos de lo lindo, o *kawaii*, y lo grotesco. Se iniciará revisando la historia y entendimiento de lo *kawaii*; cómo lo adorable se puede asociar a lo grotesco; y cómo el *gekiga* y lo lindo influenciaron el *ero guro nansensu*.

Según Dale (2022), aunque se piense en lo *kawaii* como una estética moderna, se tienen archivos que trazan su origen a la era Heian (794AD), incluyendo unas de las primeras manifestaciones de arte lineal narrativo, la cual posteriormente influiría en el manga. Desde esa era se reconocían las respuestas afectivas hacia lo considerado lindo; actualmente se sabe que las personas tienen capacidad de responder a lo 'adorable', no obstante, su definición difiere dependiendo del individuo, tal como las respuestas *moe* (Galbraith, 2015). Según los criterios del periodo Heian, lo lindo son: los diminutivos, objetos o seres pequeños; lo efímero, como la infancia o las flores; lo simple, tal como un dibujo lineal; y el deleite, lo cual prevalece por encima de todo lo lindo, se valora e idealiza todo lo que cause

diversión y goce. Estos principios artísticos generales eran altamente populares, e influenciaron particularmente las narrativas creadas por autoras y consumidoras mujeres. Posteriormente, en la era Edo, Japón empezó a tener acceso a arte occidental, lo cual influyó su propio arte; aunque lo *kawaii* tiene origen en la estética tradicional japonesa, este se desarrolló usando técnicas europeas, especialmente la incorporación de los ojos grandes, lo cual resultó en un estilo de ilustración híbrido y transcultural. La mezcla de elementos gráficos extranjeros y nacionales ocurrida en el siglo XX vendría evolucionando hasta llegar al *kawaii* contemporáneo. Desde sus inicios se asocia esta estética con la cultura femenina, el rol de lo *kawaii* era crear un espacio fuera de la vigilancia del hogar y las responsabilidades que los roles de género impartían en las mujeres jóvenes. Por otro lado, también es parte de la cultura gay debido a la influencia del ilustrador Rune Naitou, quien lo usaba en las ilustraciones de las primeras revistas gay japonesas (Dale, 2022).

En la actualidad existe una diversa concepción del *kawaii*, su significado cambia y evoluciona en base a diversos grupos e individuos, cualquier cosa puede ser considerada *kawaii* bajo la mirada correcta. Rose et al. (2022) citan a Jane Bennet al describir el concepto de objeto-poder presente en lo *kawaii*; este es un poder que antropomorfiza los objetos lindos y les da una sensación de 'vida', incluyendo la capacidad de influenciar y transformar los espacios y personas en su proximidad al generar respuestas afectivas. Cada persona se siente atraída a un objeto específico que considera personalmente *kawaii*, no es solo lo normativamente lindo o infantil, sino lo caótico, desordenado u horrible, algunos ejemplos de objetos considerados *kawaii* por diversas personas van desde los corazones y brillos hasta los robots, ranas, e incluso huevos sobre una tostada.

Monden (2022) postula que el término *kawaii* no es solo usado para describir objetos o seres lindos de forma directa o hiperbólica, sino que se puede combinar elementos yuxtapuestos como lo lindo con lo grotesco o erótico; tal y como lo hacen las estéticas *gurokawaii*, *kimokawaii* y *erokawaii*. Existen múltiples subculturas visuales que añaden estos elementos aparentemente contradictorios dentro del *kawaii*; no obstante, estas se distinguen como derivados del *kawaii* por medio de signos específicos y lenguaje codificado. Al igual que la belleza o la respuesta *moe*, todo depende del observador, de la era, contexto cultural u otros factores; por lo que actualmente lo *kawaii* se ha diversificado ampliamente.

Aunque previamente se tocó el *ero guro nansensu* como movimiento, esta sección analizará sus elementos gráficos y cómo estos conectan lo grotesco con lo *kawaii*. La estética de esta corriente bebió directamente de las revistas de alquiler *gekiga*, las cuales surgieron en los 60's y 70's, contando con un público objetivo adulto. Estas publicaciones se consideran como los primeros mangas de horror, haciendo uso de representaciones crueles, grotescas, violentas y sangrientas. No obstante, estas escenas crueles eran presentadas con una estética linda por medio de dibujos detallados y semi realistas que buscaban enfatizar belleza y adorabilidad de sus personajes masculinos jóvenes, quienes usualmente se encontraban en situaciones de peligro; esto se lograba al enfatizar los ojos para darles una mirada fuerte, seria y casi inexpresiva. No obstante, aunque la mayor parte de artistas *Gekiga* usaban una mezcla de realismo, belleza, adorabilidad y masculinidad estoica; existían algunas excepciones que iban más hacia la síntesis *kawaii* que al realismo, pero nunca separándose de los temas grotescos y sangrientos (D. Saravia, comunicación personal, 8 de marzo de 2023). En conclusión, el *ero guro nansensu*, bebe del *Gekiga* al presentar imágenes grotescas con estética *kawaii*; personajes de ojos

grandes que generan una respuesta afectiva dentro de situaciones crueles; y deformación y violencia extrema hacia los cuerpos llegando hasta el *body horror*. Sin embargo, lo que lo diferencia de su predecesor y lo asienta como género propio es la presencia obligatoria de aspectos eróticos y absurdos.

2.2.1.2.1. Composición Y Diagramación. La composición y diagramación del proyecto debe priorizar la comunicación de los sucesos, atmósfera y emociones de los personajes; generalmente se diagrama alrededor de un conjunto de ilustraciones que narran un suceso; no obstante, no es necesario limitarse a usar el recurso de la ilustración como único lenguaje visual, también pueden usarse e integrarse elementos como fotografías, recortes y texturas.

Las Fabulous-Forty-Niners, autoras icónicas del manga shojo de los 70's, diseñan sus composiciones con el objetivo de comunicar el estado mental de sus personajes mediante el uso de formas exageradas y dinámicas en la diagramación (Ver fig. 8) e ilustración de escenas intensas (D. Saravia, comunicación personal, 8 de marzo de 2023), (Mizoguchi, 2008).

### Figura 8.

*Diagramación dinámica con paneles diagonales para expresar una emoción*



*poderosa.*

Nota. *The Poe Clan*, Vol. 1, de Moto Hagio, 1972, Fantagraphics Books.

Este estilo que consiste en la hiperbolización de lo sensorial a través de la composición persiste en la actualidad, pero con un menor énfasis en la belleza y más centrado en la comunicación de emociones intensas. Un ejemplo remarcable en la modernidad es Kikuo, un productor musical con proyectos gráficos ocasionales, por lo que se lo podría considerar como ilustrador *naif*. Kikuo logra plasmar el miedo a través de la exageración y deformación de paneles y sujetos en escena sin requerir a un estilo de ilustración pulido; la composición y jerarquía diagramática giran en torno a cuerpos que se deforman, tiemblan, sudan, se sonrojan y gritan con el objetivo de traspasar estas sensaciones viscerales al lector (Ver fig. 9).

### Figura 9.

*Referente de expresión con el uso de imágenes surrealistas exageradas.*



*Nota.* 僕はお姉さんがほしい 一話, de Kikuo, 2013, Pixiv (<https://acortar.link/ycY3MM>).

Más allá de la ilustración, se puede ver el uso medios mixtos con diversos fines dentro del formato historieta. Por ejemplo, Inio Asano utiliza fotografías para

representar personajes inquietantes o para dar una sensación de que lo que está sucediendo es anormal o intenso. En *Buenas Noches, Punpun* (2007) utiliza una fotografía propia para representar un ente que el protagonista interpreta como 'Dios', quien le presenta ideas intrusivas (Ver fig. 10).

### Figura 10.

*Referente de medios mixtos.*



*Nota. Buenas Noches, Punpun, Vol. 6, de Inio Asano, 2017, Norma.*

Se puede inferir que este personaje es una visión imaginaria, ya que el uso de la fotografía como lenguaje visual en contraste con la ilustración predominante facilita su identificación como una presencia 'errónea' que inquieta al lector. No obstante, este choque de lenguajes gráficos no es solo usado para causar tensión, sino que también es efectivo en escenas cómicas de carácter absurdista.

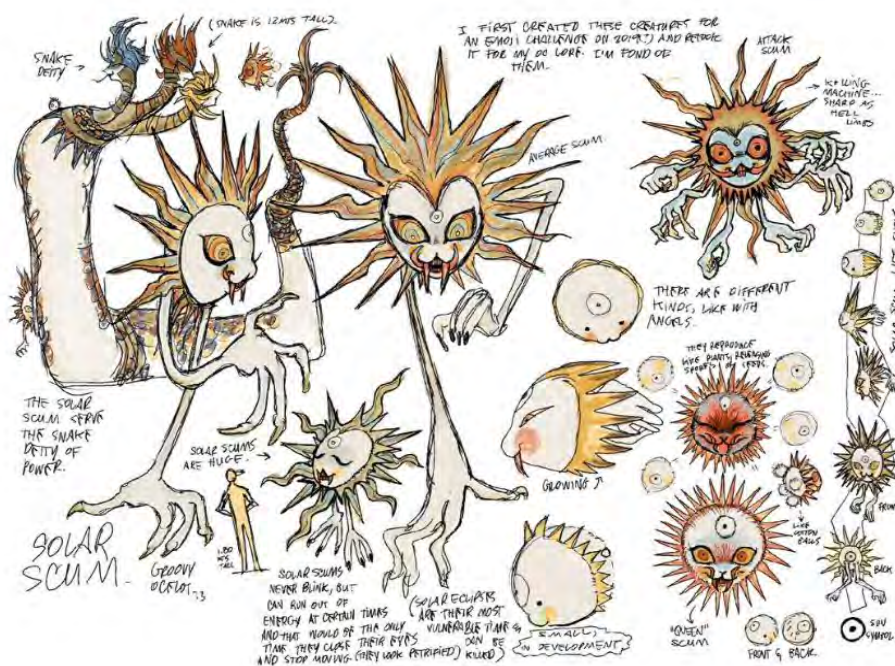
2.2.1.2.2. Diseño De Personajes Y Espacios. El diseño de personajes une la síntesis *kawaii* con elementos visuales grotescos e inquietantes; por otro lado, los espacios están diseñados para contrastar con la simpleza de los personajes, esto se

logra mediante el uso de patrones, exageración y deformación, otorgándoles una cualidad surreal.

La ilustradora Groovy suele diseñar personajes que combinan elementos de lo *kawaii* con deformaciones grotescas que podrían catalogarse como *ero guro nansensu* contemporáneo. Sus personajes se caracterizan por ser adorables, portar ojos grandes, y tener una anatomía fluida que prioriza dinamismo y, en su extremo más poderoso, deforma el cuerpo mientras mantiene elementos que lo identifican como *kawaii* (Ver fig. 11).

### Figura 11.

*Ilustración de Groovy. Referente de diseño de personaje.*



Nota. 5. *Solar Scum*. #SOTBGC8, de Ocelot, 2023, Instagram (<https://acortar.link/YXCDob>).

Por otro lado, Skumsuck se centra más en la deformación en cuanto a personajes y espacios. Los diseños de sus personajes enfatizan y exageran sus características psíquicas y biológicas, ya sea edad, personalidad, ocupación, etc; mientras que sus

espacios tienen una estructura y trazo deformado y exagerado que realza a los sujetos que la habitan, manteniendo un estilo visual cohesivo (Ver fig. 12).

### Figura 12.

*Página 23 del cómic 'HOOKY' de Skumsuck. Referente de diseño de personaje y*



*espacios.*

*Nota. HOOKY, de Skumsuck, 2022, Skumsuck (<https://acortar.link/YFc13m>).*

Así mismo, el artista johnny tostado también deforma los objetos y espacios en sus ilustraciones; no obstante, él lo hace exagerando la perspectiva, logrando incluso que objetos estáticos sean percibidos de forma dinámica (Ver fig. 13).

### Figura 13.

*Ilustración de johnny tostado con uso de perspectiva.*



*Nota. food, de johnny tostado, 2022, Twitter (<https://acortar.link/P9NM9n>).*

Se puede concluir que para que un BL de horror con una estética *kawaii* sintética logre causar la emoción *art-horror*, es crucial que la técnica gráfica utilizada logre generar inquietud. Se plantea lograr este matiz emocional mediante el uso de una línea fluida; una perspectiva exagerada; una composición dinámica que priorice la visceralidad aplicada en la ilustración y diagramación; y el empleo de medios y texturas diversas que enfatizen la otredad de los sucesos y/o entes sobrenaturales presentes en la narrativa.

### **2.2.1.3. Análisis**

A continuación, se analizará brevemente referentes narrativos previamente no tocados; sin embargo, el análisis estético incursionará en algunos artistas vistos anteriormente, además de nuevas referencias. Las piezas a estudiar incluyen películas, poesía, ilustraciones y cómics de múltiples géneros, incluyendo BL, horror, entre otros.

**2.2.1.3.1. Referentes Narrativos.** Esta sección analizará medios narrativos de múltiples géneros, incluyendo las películas *Eraserhead* (1977) como ejemplo de horror surrealista; *El Faro* (2019) como guía de caracterización y dinámica de dos sujetos aislados; y *Happy Together* (1997) como precedente de narrativa gay; el poemario *Love Is a Dog from Hell* (1977) como modelo textual y atmosférico; y la animación *dead end* (2019) como referente a manejo de dinámica de personajes e integración temática.

*Eraserhead* (1977), de David Lynch, es un referente icónico del cine de horror surrealista; la trama tiene elementos absurdos, simbólicos e imágenes oníricas y grotescas que enfatizan lo sensorial bajo una 'lógica de sueño'. Durante este filme se presentan elementos simbólicos que parecen acechar al protagonista; estos pueden ir desde lo inocuo, como un pollo cocinado bailando en un plato; hasta lo

agresivo y horrrífico, como el bebé deforme y su destino grotesco. Aunque la trama pueda parecer ilógica, sería un error juzgar esta cinta bajo un criterio fílmico habitual; su fuerza yace en sus elementos narrativos no convencionales, su atmósfera oscura casi delirante, y sus imágenes perturbadoras que buscan aturdir al espectador.

Por otro lado, *El Faro* (2019), de Robert Eggers, es un ejemplo magistral sobre cómo desarrollar una relación entre dos personajes aislados y cómo este aislamiento crea una tensión que oscila entre odio y apego. Esta película presenta a dos personajes aislados en una isla cuya cotidianeidad consiste en una rutina repetitiva que los hace miserables, ocasionalmente ocurren sucesos inexplicables ligados a la superstición y lo sobrenatural, aunque no se sabe si el origen de estas inconsistencias son los inicios de la locura o una fuerza inconcebible; no obstante, de igual forma, ambos protagonistas tienen finales trágicos. La caracterización y contraste de los dos hombres aislados no solo se evidencia mediante su aspecto físico; sino sus diálogos, lenguaje corporal y cadencia. En esta ocasión se considera al guion como medio primario de caracterización, ya que este señala las similitudes y contrastes de ambos personajes por medio del diálogo, enfatizando la diferencia de edad, experiencia y autoridad que uno tiene sobre el otro, y cómo esto naturalmente lleva a la hostilidad, recelo y envidia mezclada con afecto. Esto se lleva a cabo mediante la repetición de acciones, situaciones y patrones en diálogos y secuencias, cosa que no solo sirve como medio de caracterización y definición de dinámicas, sino que acentúa la miseria de los personajes; por lo que cuando ocurre una ruptura dentro del estatus quo rutinario, las emociones llegan a ser mucho más intensas. Cabe mencionar que estas escenas climáticas no solo se benefician de la interrupción de patrones establecidos, sino también del uso de alegorías a nivel visual y temático, específicamente a los mitos de Prometeo y Sísifo. El primer paralelismo se evidencia

cuando un personaje le quiere 'robar' la luz (el faro) al otro, y en la escena final cuando las entrañas de este son comidas por gaviotas al igual que el águila que devora el hígado de Prometeo. En cuanto al segundo, este se presenta de forma más sutil pero generalizada, ya que Sísifo y los protagonistas se ven condenados a repetir las mismas tareas físicas una y otra vez como una especie de castigo divino. Se puede considerar *Happy Together* (1997), del director hongkonés Wong Kar-Wai, como una obra cruda, pero esperanzadora. A continuación, se remarcarán dos aspectos clave que servirán como referencia durante la etapa del proyecto: la trama y las claves visuales. La historia trata sobre una pareja homosexual de Hong Kong con una relación abusiva que viaja a Argentina para tratar de reparar su relación; debido a la naturaleza tumultuosa de su romance, terminan y vuelven constantemente hasta que se separan definitivamente. Posteriormente, el protagonista empieza a trabajar en la cocina de un restaurante oriental, donde se hace amigo del lavaplatos; eventualmente desarrolla sentimientos románticos hacia su compañero, quien es aparentemente heterosexual, por lo que la relación no pasa de la amistad, pero siempre manteniendo un aire de afecto incondicional por parte de ambos; no obstante, poco tiempo después se ven obligados a despedirse porque el lavaplatos regresa a Taiwán con su familia. La película termina cuando el protagonista viaja a Taipei para tratar de encontrar a su amigo y accidentalmente encuentra el puesto de comida de su familia, el cual reconoce al ver una foto del joven dentro del quiosco. Como se puede observar, el argumento de *Happy Together* no contiene los estereotipos clásicos del género BL: la pareja principal tiene una relación opuesta a lo idílico y no terminan juntos; el protagonista siente atracción romántica hacia otro personaje; y la cinta termina en una nota agri dulce, pero no fatídica. Por otra parte, las claves visuales se ejecutan bajo una dirección de

arte peculiar; la película empieza a blanco y negro y termina a color. La evolución del color es particularmente interesante porque refleja el estado mental del protagonista; el inicio es gris porque su relación es turbulenta; luego el color entra cuando vuelve con su pareja y entran en una etapa de luna de miel, la paleta usa tonos rojos y verdes vibrantes, colores complementarios; y cuando la relación finalmente termina, estos colores dejan de ser tan prominentes, pero nunca desaparecen, ya que el protagonista logra ser feliz con una nueva amistad.

Al ser un formato más orientado a lo visual, el cómic a diseñar usará pocas palabras, por lo que estas deberán tener una agudeza que las acerca a la poesía. El lenguaje que Bukowski usa en *Love is a Dog from Hell* (1977) transmite la melancolía y sordidez de lo cotidiano, pero con un aire de aceptación. Los escenarios y personajes de la obra suelen ser moralmente cuestionables, pero las palabras usadas para describir las escenas portan una belleza lírica que contrasta con este contexto de miseria y decadencia, logrando una rica experiencia literaria en un formato corto. Bukowski rara vez usa la rima, centrándose en la prosa de recuentos anecdóticos; diálogos breves, pero mordaces; y analogías visuales y sensoriales. Por último, se analizará el corto de animación *dead end* (2019) del usuario *vevn* como referente de dinámica y manejo temático. El lenguaje, atmósfera y narrativa se construyen por el medio de elipsis e inferencias, logrando un ritmo condensado y claustrofóbico coherente con el tema. Los protagonistas de esta obra son un alumno y un consejero estudiantil, ambos con tendencias autodestructivas; el alumno tiene una visión nihilista del mundo y se autolesiona abiertamente; el consejero aparenta una imagen de profesionalismo que no se centra en ocultar su miseria, pero sí su adicción al alcohol y las apuestas. La relación entre ambos tiene frustración de ambas partes; el alumno desprecia la hipocresía del consejero; y este, por su lado,

siente que le habla a una pared porque el alumno no parece escucharlo, pero sí tener intenciones de arruinar su propia vida e ignorar las responsabilidades de la adultez. La obra está estructurada como un círculo vicioso de autodestrucción seguida por visitas a la oficina del consejero; esto concluye cuando el alumno huye de la ciudad con la billetera del mayor, mientras que este descubre la ausencia de su billetera tras intentar pagar por alcohol en un bar. El corto presenta a ambos personajes como dos sujetos atrapados en el mismo ciclo, pero en periodos diferentes, dando a inferir que el alumno está condenado al mismo destino monótono y miserable que el consejero; no obstante, cuando este huye con la billetera de la autoridad, se demuestra que sí logró salir del ciclo, e incluso logró llevarse el medio de autodestrucción del consejero: su capacidad de obtener alcohol.

**2.2.1.3.2. Referentes Estéticos.** Los referentes estéticos a analizar incluyen las obras del *mangaka* Junji Ito; y los ilustradores Groovy, Mettaflix, Misima Hiro y Beco+81.

Junji Ito es un icono del manga de horror cósmico; su estilo se caracteriza por un elevado nivel de detalle al ilustrar monstruos y situaciones grotescas, absurdas y terribles; pero también el uso de personajes bellos en papeles protagónicos, los cuales contrastan con los elementos horribles (Ver fig. 15). Ito usa el recurso de la línea como medio principal para crear imágenes impactantes, dando una atención especial a las texturas para crear la ilusión de realismo; esta técnica hace que lo absurdo, ya sea deformaciones corporales extremas o monstruos inconcebibles, se vuelva verosímil y genere más inquietud (Ver fig. 14).

### Figura 14.

Página 38 del one-shot, *Layers of Fear* (2017), de Junji Ito.



Nota. *Layers of Fear*, de Junji Ito, 2017, Nemuki Magazine.

### Figura 15.

Panel del one-shot, *Layers of Fear* (2017) de Junji Ito.



Nota. Adaptado de *Layers of Fear*, de Junji Ito, 2017, Nemuki Magazine.

Groovy, por otro lado, es una ilustradora referenciada por su proeza en el diseño de personajes; el cual se enfoca en el dinamismo, síntesis y mezcla de elementos

grotescos y *kawaii*. Sus personajes suelen tener ojos, pies y manos grandes; y proporciones exageradas en servicio de la caracterización, un personaje delgado suele tener proporciones alargadas que acentúan su finura, mientras que uno regordete suele tener características que redondean y destacan su grosor. El trazo que maneja es orgánico y fluido, ignorando el realismo para realzar el carácter y movimiento (Ver fig. 16 y 17).

### Figura 16.

*Diseño de personajes originales de Groovy basados en monstruos, versión infantil.*



Nota. grow, de @toiletocelot, 2021, Twitter (<https://acortar.link/VvHaCV>).

### Figura 17.

*Diseño de personajes originales de Groovy basados en monstruos, versión adulta.*



Nota. grow, de @toiletocelot, 2021, Twitter (<https://acortar.link/VvHaCV>).

Por otro lado, Mettaflix es una guía por dominio de grises a base de *screentones*; la potencia de su línea no solo en la forma sino en las texturas; y su manejo de la

proporción como elemento sintético *kawaii* sin perder un tono sombrío. Mettaflix usa tinta negra, espacios blancos y tres tipos de *screen tones* con diferentes opacidades para lograr diversos valores de grises en sus ilustraciones sin necesidad de aplicar color o claroscuro. Su línea es dinámica, pero sólida, usándola también para agregar profundidad a detalles como pliegues de la ropa y textura del cabello sin desintegrarlos de la estructura sintética de sus personajes (Ver fig. 18).

### Figura 18.

*Ilustración a blanco y negro de personajes por Mettaflix*



*Nota.* (...), de @mettaflix, 2022, Twitter (<https://acortar.link/rX1JLV>).

Pasando a otro artista, misima hiro se caracteriza por el uso de figuras abstractas que se integran y a la vez deforman a los personajes *kawaii* de sus ilustraciones. Estos personajes siempre mantienen su lindura sin importar su grado de desestructuración. El fuerte de misima hiro es su línea, la cual unifica la anatomía sintética de sus personajes a estos elementos abstractos altamente detallados sin romper el lenguaje visual. Mas no se debe ignorar su uso de las acuarelas para agregar un toque de color que no compite, sino que realza la fluidez y potencia de su línea (Ver fig. 19).

### Figura 19.

*Ilustración de misima hiro.*

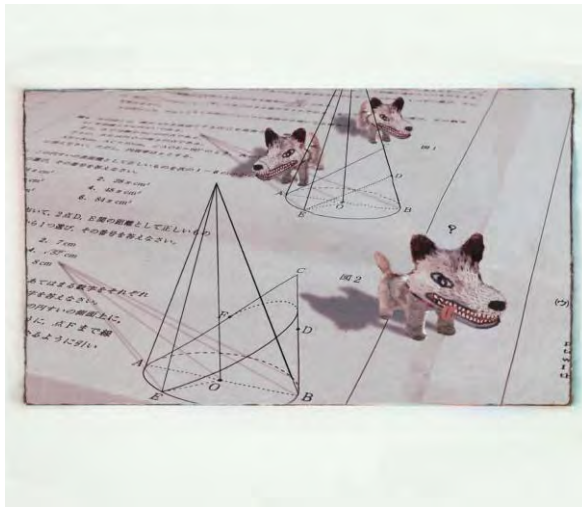


*Nota.* 雨に撃たれる, de @STtrrrmsm, 2022, Twitter (<https://acortar.link/gWo6hh>).

Finalmente, beco+81 hace uso de medios mixtos para crear imágenes surrealistas y *kawaii*. Sus obras mezclan fotografías o pinturas detalladas yuxtapuestas a personajes, usualmente animales, altamente sintéticos. Los sujetos ilustrados suelen tener una textura suave y esponjosa, y un tamaño diminuto en comparación con el contexto en que se los presenta; estas locaciones suelen amplias como el espacio exterior o el mar, o de tamaño regular como una piscina o una hoja en un pupitre. Esto resulta en composiciones oníricas y absurdistas donde lo adorable se encuentra con el vacío, la soledad y la vulnerabilidad (Ver fig. 20).

## Figura 20.

*Ilustración de beco+81.*



Nota. (...), de @beco\_plus81, 2023, Twitter (<https://acortar.link/fST3mA>).

### 2.3. Estado Del Arte

Los estados del arte analizados para esta investigación consisten en cuatro obras de BL de horror que representan la escena actual del subgénero; todos los textos presentados son internacionales, ya que la creación de BL de horror en el Perú no es habitual en este formato. Se usarán los criterios de Carroll (2010) y Contursi y Ferro (2000) para analizar sus características narrativas y en relación al género del horror. Estas obras son *Killing Stalking* (2016), *Feeding Lamb* (2013), *Total Eclipse of the Eternal Heart* (2017) y *El verano en que Hikaru murió* (2021). Estas provienen de contextos y años diferentes para mostrar la variada gama de obras dentro de este nicho.

#### 2.3.1. *Killing Stalking*

*Killing Stalking* (2016-2019) es un *manwha* BL de horror de la autora coreana Koogi, publicado en la plataforma coreana Lezhin, y luego traducido por múltiples editoriales, incluyendo la editorial española Milky Way. Fue ganador del Second Lezhin World Comics Contest, tras lo cual se convirtió en el mayor exponente de BL de horror en la escena. Este *manwha* fue publicado de forma semanal,

llegando a tener 67 capítulos y 8 temporadas; se clasificaría dentro del BL clásico contemporáneo.

La historia gira alrededor de Oh Sangwoo y Yoon Bum; Sangwoo es un asesino serial, mientras que Bum es un acosador con Trastorno de Personalidad Borderline. La trama arranca cuando Bum es descubierto acosando a Sangwoo tras infiltrarse en su casa, por lo que Sangwoo le rompe las piernas y lo mantiene cautivo. Bum está atraído a Sangwoo al inicio de la historia; no obstante, estos sentimientos evolucionan hacia el amor-odio durante su secuestro hasta desarrollar síndrome de Estocolmo. El argumento se centra en ver cómo progresa la relación entre los protagonistas a la vez que se devela el pasado traumático de Sangwoo y cómo este llegó a volverse un asesino serial.

El marco de la historia es Corea contemporánea y los personajes son jóvenes adultos. La pareja principal tiene una relación desbalanceada y eventualmente codependiente. Sangwoo es el más fuerte física y mentalmente; mientras que Bum es mostrado como débil y patético, pero con breves momentos de fuerza. Cabe recalcar que Killing Stalking tiene un narrador no confiable y algunas escenas oníricas. Generalmente los sucesos presentados al lector son la realidad, no obstante, existen ciertas secuencias que hacen que el lector dude de su veracidad, ya sea porque son explícitamente catalogadas como alucinaciones, porque la estructura de los sucesos sigue una 'lógica de sueño', o porque hay detalles que no calzan con la información previamente establecida.

El estilo de dibujo habita entre el semi-realismo y la síntesis; por lo que los personajes se ven como *bishounens* distorsionados, conservando las proporciones usuales de *seme* grande y *uke* pequeño y frágil; pero ilustrándolos de tal forma que resulten levemente inquietantes y grotescos. Este efecto visual

se logra mediante el uso de la exageración, especialmente en expresiones siniestras o temerosas, y elementos relacionados a la enfermedad, tales como las ojeras, los huesos pegados a la piel, y una paleta de colores tierra verdosos y desaturados.

Finalmente, este *manwha* se elaboró de forma digital a color con un formato vertical; esto se debe al estándar de la plataforma Lezhin, el cual prioriza la lectura en dispositivos móviles. También tiene una versión impresa tamaño A5, esta también es a color y tiene un formato modificado para facilitar una lectura de izquierda a derecha. Se lo clasificó dentro de la categoría 'M' en esta página por sus múltiples escenas explícitas, incluyendo asesinato, gore moderado (se ve sangre y cadáveres, pero no las entrañas) y escenas sexuales consensuadas y no consensuadas.

### **2.3.2. Feeding Lamb**

Feeding Lamb (2013) es un manga auto publicado, también llamado *doujinshi*, por Nishin; quien lo vende y distribuye por medio de las plataformas digitales DiGiket y Pixiv BOOTH. Esta obra solo tiene un volumen con un solo capítulo, por lo que se considera un manga *one-shot*; su ejecución lo clasificaría como un *JUNE* contemporáneo.

El argumento trata sobre la relación entre Andy, un enfermero psicópata, caníbal y asesino serial; y Bren Cordero, un desempleado epiléptico que depende financieramente de él. Sus vidas están entrelazadas desde la infancia; ya que la epilepsia de Bren surge tras salvar a Andy de ser asesinado por su grupo de amigos luego de que este matara al perro de uno. Pese a ser un niño, Bren estaba demasiado ebrio cuando el grupo planeó su venganza, por lo que no se enteró del motivo hasta la adultez. Tras ello, Bren no se vuelve a juntar con sus

amigos y es negligido por sus padres, por lo que solo tiene a Andy al llegar a la adultez. Ambos se encuentran en una relación utilitaria codependiente pseudo-romántica. Bren usa a Andy para subsistir, le pide dinero para la renta, alimento, alcohol y medicinas; y también lo usa para satisfacerse sexualmente mientras pretende que es una mujer. Por otro lado, Andy está obsesionado con Bren y quiere que este sea totalmente dependiente de él, asesina a cualquier persona lo trate mal, y usa a Bren como objeto sexual. Un día Andy no logra limpiar bien una escena del crimen, por lo que Bren termina siendo el sospechoso principal; debido a este error, Andy secuestra a Bren para evitar que la policía se lo lleve. Durante el secuestro, Andy le confiesa sus crímenes a Bren, incluyendo asesinato, canibalismo, violación y tortura; tras lo cual procede a abusar física y sexualmente de él como demostración de afecto. Bren logra escapar cuando Andy pretende irse de la ciudad con él; no obstante, tras una serie de eventos trágicos que paralelan los sucesos de su infancia, Bren es herido y termina como un indigente, mientras que Andy desaparece. La historia concluye un año después, cuando Bren el vagabundo es interceptado por Andy, quien tiene intención de 'cuidarlo bien'.

La historia ocurre en Estados Unidos y sus personajes son adultos '*White Trash*'. Ambos personajes tienen una relación desbalanceada; siendo Andy quien tiene poder sobre Bren. Ambos son codependientes, Andy depende emocionalmente de Bren, mientras que él lo necesita como única fuente de supervivencia y socialización.

El apartado gráfico tiene un diseño de personajes y espacios más cercano a los cómics estadounidenses que a los vistos en el BL regular, el cual tiende a mostrar jóvenes bellos conocidos como *bishounens*. *Feeding Lamb* no se ciñe a los

estándares de belleza regularmente asociados al BL; sus protagonistas son adultos físicamente maduros; ninguno de los dos tiene estómago plano; y ambos portan vello facial y/o corporal, característica que lo acerca más a los cánones visuales del *geikomi* que a los del género BL.

No se puede definir exactamente si esta obra fue dibujada de forma tradicional o digital; no obstante, su formato está diseñado en torno a los cánones del manga, por lo que su versión impresa es de tamaño B5, se lee de derecha a izquierda y utiliza tramas para lograr sus grises. Antes de comercializarse en la DiGiket y posteriormente en Pixiv BOOTH, tuvo una etapa de promoción en la plataforma Pixiv, donde se lo clasificó como de rango R18G, lo cual indica presencia de contenido adulto y gore. Esta categorización es esperable, ya que *Feeding Lamb* es el manga BL de horror con más gore mostrado de forma explícita; además de contener violencia, asesinato, drogas, violencia sexual, canibalismo, tortura, mutilación, *whump* y *ryona*.

### **2.3.3. Total Eclipse Of The Eternal Heart**

*Total Eclipse of the Eternal Heart* (2017) es un manga de la artista japonesa Syundei originalmente publicado por EDGE COMIX y posteriormente adaptado por múltiples editoriales, incluyendo la editorial española Milky Way. Esta obra tiene seis capítulos dentro de un tomo único auto-conclusivo; esta investigación lo clasificaría dentro del BL clásico contemporáneo.

La trama trata sobre Hoshino Terumichi y Yamada Omihiko; centrándose en Hoshino, quien tiene sueños recurrentes sobre su vida anterior y su muerte prematura. En su vida actual tiene sentimientos por Yamada, un compañero de clases, quien le corresponde tras su confesión. No obstante, tras una serie de sucesos sobrenaturales, Hoshino descubre que Yamada es la reencarnación de

un famoso escritor de novelas de horror, quien también era el mismo asesino serial de niños que lo mató en su vida pasada. Luego de que ambos logran recuperar las memorias de sus vidas anteriores, Hoshino tiene un encuentro tenso con Yamada donde reconoce que este aún mantiene sus tendencias homicidas y pederastas, por lo que, luego de confrontarlo, lo asesina y se suicida inmediatamente después.

La locación principal de la historia es Tokio, Japón en dos marcos temporales diferentes: la actualidad y el año 1920. En la era contemporánea, los protagonistas son estudiantes de secundaria; mientras que en las secciones del pasado el protagonismo pertenece a sus vidas pasadas, las cuales son un escritor en sus 20s y un niño preadolescente. En ambas vidas, Yamada tiene más poder que Hoshino, ya sea en base a su diferencia de edad, popularidad o influencia sobre él; no obstante, en la última vida, Hoshino logra asesinar a Yamada, escapando parcialmente de su control. Pese a que esta obra tiene temas pesados como la pedofilia, violación, violencia, asesinato y suicidio; estos no se presentan de forma gráfica. Syudei usa la elipsis, la inferencia y ciertas metáforas de simbolismo visual como herramientas para que el lector deduzca e imagine lo que ocurre en una escena sin necesidad de plasmarlo directamente.

Syudei utiliza un estilo de dibujo que evoca a los mangas antiguos de los 80's y 90's, siendo más sintético que el BL de horror regular, y teniendo un diseño de personaje similar al arquetipo del *bishounen* usualmente visto en BLs románticos o idílicos. Esta dirección gráfica causa que el giro de trama sea más sorprendente, ya que el presentar personajes *kawaii* en un contexto tan sórdido es inesperado, pero efectivo.

Por último, se puede deducir que este manga fue principalmente elaborado de forma tradicional, su diseño sigue los cánones de la industria del manga profesional, lo cual se caracteriza por priorizar la impresión mediante el uso de tramados para lograr diversos valores de grises, y la lectura de derecha a izquierda. El libro en físico es de tamaño manga estándar, el cual es el formato Super B.

#### **2.3.4. El Verano En Que Hikaru Murió**

El verano en que Hikaru murió (2021) es un manga de la artista japonesa Mokumokuren actualmente publicado en la revista web Young Ace, perteneciente a la editorial KADOKAWA. A la fecha de redacción tiene 25 episodios publicados, y KADOKAWA ha impreso cuatro volúmenes recopilatorios los cuales fueron posteriormente adaptados a varios idiomas por múltiples editoriales, incluyendo la editorial española Milky Way. Técnicamente es un quasi-BL, ya que su categoría oficial en Young Ace es *seinen*; sin embargo, existe cierta ambigüedad con respecto a su género, ya que algunas de sus adaptaciones lo catalogan como BL, por lo que caería dentro del *shonen-ai* contemporáneo.

La trama va sobre Yoshiki y *Hikaru*, dos estudiantes de la escuela media que viven en una ciudad rural donde ocurren sucesos inexplicables. El primer capítulo inicia con Yoshiki confrontando a *Hikaru*, ya que se ha dado cuenta que este ha sido reemplazado por 'algo' que no es su amigo original. Tras esta declaración, *Hikaru* entra en pánico y amenaza a Yoshiki con matarlo si es que revela su secreto a alguien más, clamando que no quiere matarlo porque lo ama; Yoshiki acepta guardar el secreto, pero aún así sintiendo temor, asco y culpa con respecto a *Hikaru*. Aparentemente, Yoshiki tenía sentimientos hacia el Hikaru original, razón por la cual no puede evitar seguir juntándose con el *Hikaru* falso

incluso después de descubrir su verdadera identidad y ser advertido por otra persona de que juntarse con tal ente puede resultar letal. Por otro lado, la historia da a entender que este *doppleganger* es criatura incomprensible que posee todos los recuerdos previos a la muerte del Hikaru real, motivo por el cual le tiene afecto a Yoshiki. Poco a poco, Yoshiki va lentamente descubriendo la naturaleza sobrenatural alrededor del pueblo, su folklore y el falso *Hikaru*.

El contexto narrativo es un pueblo rural de Japón en la actualidad, mientras que los personajes son adolescentes de aproximadamente catorce años. El *Hikaru* falso tiene un gran desbalance de poder con Yoshiki, ya que este ni siquiera es humano y podría fácilmente acabar con él, pero no le hace daño al depender emocionalmente de él. Este manga no presenta escenas gráficas de índole violenta o sexual, pero sí utiliza la elipsis y la inferencia cuando ocurre alguna muerte y las alegorías en escenas sugerentes. El foco de la trama está centrado en el horror, mientras que el romance pasa a segundo plano; no obstante, sí se siente una tensión romántica constante entre ambos protagonistas.

La ilustración usada por Mokumokuren tiene características clásicas del BL; ya que los protagonistas tienen facciones bellas y delicadas. No obstante, el uso de la deformación de paneles y personajes, sumado a imágenes surrealistas dentro de las escenas de horror, las cuales no solo aplican la exageración sino lo absurdo, lo caracteriza como un horror logrado sin perder la gráfica que lo acerca al BL.

Se puede deducir el uso de herramientas tradicionales y digitales en la creación de esta obra; la línea parece haber sido dibujada de forma tradicional, pero los tramados tienen una textura acuarelada que solo puede lograrse mediante programas digitales. Pese a ser originalmente una publicación digital, El verano

en que Hikaru murió usa cánones propios de la industria del manga, lo cual facilitó su transición al medio impreso; siendo estos un formato Super B y una lectura de derecha a izquierda.

## **2.4. Metodología Cualitativa**

Se usó la metodología cualitativa al investigar el campo y los actores; se recurrió a entrevistas y estudios de campo a través de medios digitales y presenciales.

Los medios digitales revisados para el análisis de usuarios generales y campo fueron las redes sociales, principalmente Facebook. Mientras que los medios digitales usados para acceder a los artistas fueron las plataformas de Instagram, Twitter y Discord, ya que estos actores suelen habitar más estos espacios.

Finalmente, se accedió a los distribuidores de forma presencial.

### **2.4.1. Descripción De Los Actores**

Los actores relevantes para esta investigación son los usuarios regulares de BL, los usuarios líderes de BL, los autores de BL de horror, las editoriales y distribuidores, y los *scanlantions*. Algunos de estos actores se juntan para formar macro-actores, los cuales son las comunidades latinas de BL en Facebook y las comunidades peruanas de BL en Facebook. No obstante, estos macro-actores funcionan en torno a ciertas jerarquías sociales; según Ningxin Wang y Ge (2023), esta tiene al artista creador del medio en torno al que se origina el *fandom* como la cima de la pirámide; luego siguen los usuarios líderes, los cuales pueden haber obtenido este estatus mediante la creación de obras derivativas que nutren al *fandom* o simplemente tener una gran cantidad de seguidores, por lo que sus opiniones llegan a una audiencia amplia; y finalmente los usuarios regulares, quienes son los más abundantes, pero menos influyentes de forma individual.

**2.4.1.1. Usuarios De BL Regulares.** Este es el usuario más abundante dentro de una comunidad BL; son personas, en este caso de Latinoamérica, que leen Boys Love. Usualmente habitan todas las redes sociales, pero tienen pocos seguidores y no se involucran en la creación de obras derivativas o discusiones de alto perfil. Un conjunto de usuarios regulares forma una comunidad al interactuar con otros lectores; suelen discutir la naturaleza de las obras de las que son fans, y se establecen consensos populares, ya sea normas de etiqueta en espacios conjuntos, *headcanons* colectivos, códigos verbales, etc.

Un grupo tan amplio tiene una gran variedad de personas, dentro de las que se incluye cierto porcentaje que puede llegar a idealizar las relaciones de varones homosexuales debido a cómo procesan los medios que consumen. Algunos de estos usuarios pueden ser *antis* y mostrar tendencias agresivas o disruptivas; sin embargo, estos efectos solo se vuelven notorios cuando estos usuarios regulares actúan en conjunto, usualmente siguiendo la directiva de un usuario líder *anti*. Cabe mencionar que la cantidad de usuarios regulares que son *antis* dentro de una comunidad depende de varios factores en relación al texto central, incluyendo público objetivo, tono, medio, tipo de personajes, etc.

**2.4.1.2. Usuarios De BL Líderes.** Estos son usuarios que tienen más alcance e influencia que los usuarios regulares, llegando incluso a tener fans propios dentro de la comunidad (Ningxin Wang y Ge, 2023). Un usuario líder se crea cuando un usuario regular gana notoriedad debido a la creación de medios derivativos, la elaboración de análisis críticos con fines de entretenimiento, la acumulación de una gran cantidad seguidores de modo orgánico, o al tener una conexión directa con el medio, su autor o la industria. A nivel jerárquico, esto les otorga cierta autoridad, por lo que las opiniones de estos líderes pueden alterar la percepción de varios usuarios

regulares, e incluso pueden llegar a hacer llamadas de acción. Suelen habitar todas las redes sociales, pero su influencia se realiza en redes y webs que giran en torno a la publicación de contenido multimedia de amplio alcance, incluyendo Youtube, Twitter, Instagram, y Facebook a un menor nivel.

Este grupo es igual de variado que los usuarios regulares, por lo que existe cierta cantidad de *antis*. Esta sección de líderes *anti* puede usar su poder dentro del *fandom* para censurar o generar acoso masivo a usuarios problemáticos y esparcir la noción de un BL sanitizado que delimita cómo debe ser o no ser su ejecución en base a cánones morales aplicados en la realidad. No obstante, también hay otra facción de líderes que combaten vocalmente esta ola de censura, y crean obras derivativas enfocadas en explorar de tabúes.

**2.4.1.3. Autores De BL De Horror.** En esta ocasión se decidió solo tocar a los autores BL de obras visuales, incluyendo historietas e ilustraciones singulares, que clasifican dentro del horror o que usan elementos grotescos. Estos pueden pertenecer a la industria y estar conectados a una editorial, o publicar sus obras de forma independiente; ocasionalmente pertenecen a la sección de usuarios líderes cuando sus creaciones incluyen obras derivativas. Estos suelen publicar su arte en redes sociales que permitan compartir imágenes, incluyendo Twitter, Instagram y Facebook; no obstante, debido a la naturaleza del BL de horror, estos pueden experimentar acoso por parte de usuarios *anti*, o censura de las mismas plataformas, ya sea eliminando sus ilustraciones por ser muy fuertes, reduciendo el alcance de sus cuentas mediante el *shadow-ban*, o desactivando sus cuentas sin previo aviso. Ocasionalmente, estos artistas recurren a webs propias o herramientas externas como Poipiku o Privatter para poder publicar libremente en redes.

Los artistas de BL de horror suelen salirse de los cánones clásicos del BL a nivel visual y narrativo. Suelen usar elementos aledaños a lo sórdido como lo grotesco, la deformación, la exageración, la brutalidad, el *ryona*, el *gore/guro* y/o la desesperación; pero cada uno tiene un estilo propio que lo caracteriza, por lo que este es un nicho variado.

Según Mizoguchi (2022), los autores japoneses a nivel general suelen estar en contra de los *scanlation* porque pueden servir como sustituto a comprar la obra original; esto puede generar una falta de ventas, lo cual puede resultar en que las editoriales no adapten títulos a otros idiomas al no ser lo bastante lucrativos, o que los autores no sean compensados de forma justa. Por otro lado, Tagame (2015), aparte de concordar con la baja de ventas, también expone que el hecho de que, por la extrema accesibilidad en internet, una obra de un artista adulto puede llegar a ojos del público inadecuado sin posibilidad de que el autor controle quién puede o no leerlo, cosa que no ocurre en una distribución controlada por medios oficiales.

**2.4.1.4. Editoriales Y Distribuidores.** Este actor se refiere a las editoriales digitales y físicas que licencian las historias de BL y BL de horror; y a los distribuidores, incluyendo tiendas físicas y sitios web, que tratan con estas. Debido a que la mayor producción de historietas BL ocurre en Japón, Corea y China, esta investigación se centra en las editoriales que adaptan estos cómics al idioma español de forma oficial. No es común que las editoriales adapten BL de horror, ya que este es un género inusual; sin embargo, existen casos donde las editoriales que sí llegan a adaptar este género cambian su categorización censurando su estatus de BL para presentarlo solo como horror, o viceversa.

Debido a que Perú carece de una editorial nacional que adapte BL, los distribuidores limeños, quienes en esta ocasión representarán a las editoriales debido a su

conexión directa con ellas, suelen exportarlo de editoriales españolas, argentinas y mexicanas. En Lima, estos distribuidores operan a nivel presencial, con tiendas en locales físicos, y a nivel virtual, con páginas web propias, redes sociales y plataformas web de venta de libros.

**2.4.1.5. Scanlations.** Estos son grupos de fans que traducen, limpian y comparten mangas gratuitamente, incluyendo BL y BL de horror. Estas comunidades organizadas, tienden a traducir obras que no tienen una traducción oficial, en este caso al español, o cuya traducción oficial no ocurre de forma inmediata o es de acceso pagado; de esta forma, los propios fans se encargan de que una obra previamente inaccesible o difícilmente accesible llegue a más lectores hispanohablantes. Su modo de distribución es por medio de redes sociales, usualmente Facebook, y páginas web piratas dedicadas al manga.

**2.4.1.6. Comunidades Latinas De BL En Facebook.** Estas son comunidades latinoamericanas virtuales de usuarios de Facebook que consumen y son fans de los cómics BL y/o BL de horror. La composición de este colectivo incluye a los usuarios de BL regulares, los usuarios de BL líderes, y ocasionalmente los propios artistas cuando estos utilizan redes. Este cuerpo social interactúa por medio de grupos, páginas y perfiles a través de publicaciones, comentarios y mensajes; las conversaciones suelen girar en torno a opiniones y debates sobre algún cómic leído previamente. Generalmente acceden al BL por medio de scanlations que publican sus traducciones en Facebook, o en páginas piratas; aunque también existen ciertos usuarios que sí obtienen acceso a los cómics por medios legales, usualmente luego de leer la versión gratuita.

La demografía de estas comunidades es ampliamente diversa: el rango de edad puede ir desde los 13 a 40 años, pero se centrará en la porción del grupo de 18 a 30

años; geográficamente, los usuarios son gente de toda Latinoamérica, y ocasionalmente España; y aunque la mayor parte son mujeres, estos grupos suelen ser principalmente LGBTQ.

Cabe mencionar que esta gran variedad de usuarios incluye al grupo reconocido como *anti*, usuarios que pueden llegar a idealizar las relaciones de varones homosexuales y tratar de limitar las expresiones BL por medio de violencia y censura hacia otros usuarios o artistas catalogados como ‘degenerados’ al no seguir los lineamientos de la ‘representación saludable’ (Aburime, 2021, 2023).

2.4.1.6.1. Comunidades Peruanas De BL En Facebook. La nacionalidad de un usuario suele ser irrelevante durante las interacciones que tiene con otros fans. Sin embargo, esta sí llega a ser importante cuando se trata de la organización de reuniones presenciales o se llega a crear un espacio virtual dirigido a gente de cierta nacionalidad, en este caso peruana. En el resto de aspectos, el comportamiento de estas comunidades es similar a la latina.

#### **2.4.2. Descripción Del Campo**

Este campo abarca comunidades de Facebook latinas compuestas por usuarios de BL. Los lectores pertenecientes a estos grupos coexisten en espacios digitales dentro de esta red social, por lo que la interacción presencial no es prioritaria, e incluso la virtualidad le puede otorgar más comodidad al usuario (Mizoguchi, 2008). La mayoría de usuarios son mujeres cis, pero sí hay cierta cantidad de varones cis, personas trans y no binarias (Nagaike, 2015; Baudinette, 2017 y Joyce, 2020); por otro lado, mientras que la mayor parte de la comunidad vive en Latinoamérica, hay una pequeña fracción de españoles. El rango de las lectoras es de 13 a 40 años; no obstante, muchos ocultan su edad y nombre reales

utilizando pseudónimos o apellidos provenientes del anime, manga, *manwha*, *manhua* o alguna *boyband*.

Se ha escogido estudiar las comunidades de Latinoamérica y no de Perú porque, aparte de que muchas veces la anonimidad hace que sea imposible identificar la nacionalidad de usuarios particulares, la cultura en estos espacios ha evolucionado de forma conjunta. Por ende, los miembros de estas sociedades digitales se rigen bajo los mismos códigos y lenguajes sociales donde el idioma español los une por sobre sus nacionalidades.

Se escogió estudiar las comunidades dentro de la red Facebook no solo porque es un espacio que permite un intercambio de forma fluida, orgánica y sin barreras a través de publicaciones, comentarios o mensajes directos; sino porque el formato de esta es la red social es ideal para compartir historietas, razón por la que su uso persiste. Pese a que Facebook ha pasado a un segundo plano cuando se lo compara con otras redes como Instagram y Twitter, el hecho de que sus publicaciones no tengan un límite de cuántas imágenes puede haber por post, y su capacidad de crear álbumes para organizar estas imágenes dentro de una página o perfil, la ha mantenido vigente como espacio de difusión de cómics. Las otras dos redes mencionadas tienen límites que no permiten publicar un cómic cómodamente; Twitter solo permite cuatro imágenes por tweet, e Instagram tiene un formato cuadrado y solo permite un máximo de diez imágenes por post. Estas limitaciones hacen que cuando un usuario publique un capítulo de algún manga en estas redes lo tenga que dividir en partes o ajustar su formato, cosa que no es necesaria en Facebook y sigue siendo la razón por la que los grupos de *scanlation* lo siguen utilizando como medio de difusión.

## **2.5. Resultados De Entrevistas**

Se procedió a entrevistar a cuatro actores del BL de horror: usuarios de BL regulares, usuarios de BL líderes, autores de BL de horror y distribuidores. No todos estos actores usan Facebook como red principal, sino Twitter o Instagram, pero si la usan en cierta medida, ya sea para interactuar en grupos, páginas o leer *scanlations*.

Los usuarios de BL regulares y líderes están englobados en la sección de lectores de BL, se considera a un usuario como líder cuando tiene al menos 1000 seguidores o algún cargo administrativo dentro de una comunidad en alguna red social. Por otro lado, se entrevistó a tres artistas independientes de BL de horror o con cualidades grotescas, dos usaron Facebook, pero tuvieron problemas relacionados a la censura y denuncias, y otro no llegó a usarlo, pero sí usa Instagram, Twitter, y su propio dominio web. Finalmente, se entrevistó a un distribuidor oficial de BL y BL de horror ubicado en Lima; este tiene una tienda física en el Centro Comercial Arenales, una página web de Facebook y una cuenta de Instagram para vender los libros de forma local y hacer envíos a provincia.

### **2.5.1. Lectores De BL**

Se entrevistó a 13 usuarios de BL de Latinoamérica, principalmente Perú, Argentina y México; el rango de edad abarcó desde los 19 a 27 años, y se incluyó miembros de diversas ocupaciones y diferentes orientaciones e identidades sexuales (Ver tab. 1). Se contactó a estos usuarios por medio de las redes sociales de Facebook y Twitter, y las entrevistas se dieron por medio de Zoom. Las preguntas tocaron temas como la experiencia personal del usuario en su incursión en el BL, sus vivencias en torno a la comunidad BL, y sus opiniones sobre el BL de horror y cómo este es tratado por la comunidad y la industria.

**Tabla 1.***Demografía de los usuarios de BL entrevistados.*

Nombre	Edad	Tipo de usuario	Identidad	Sexualidad	Ocupación	Lugar	Fecha
Aiden	19	Regular	Hombre trans	Asexual	Estudiante Universitario	Argentina	21/05/2 2
Ana	22	Regular	Mujer cis	Heterosexual	Diseñadora de Comunicación	Perú	23/05/2 2
Andre	25	Líder	Persona no binaria	Pansexual	Oficinista de Comunicación	México	02/06/2 2
Deimos	21	Regular	Mujer cis	Bisexual	Estudiante Universitaria	Perú	06/06/2 2
Fer	26	Regular	Persona no binaria	Bisexual	Estudiante Universitario	Perú	22/05/2 2
Kego	19	Regular	Mujer cis	Asexual	Estudiante Universitaria	Perú	03/06/2 2
Lou	27	Regular	Hombre trans	Bisexual	Diseñador Gráfico	Perú	13/12/2 3
Pao	24	Regular	Mujer cis	Heterosexual	Diseñadora Gráfica	Perú	05/06/2 2
Vale	24	Líder	Mujer cis	Heterosexual	Estudiante Universitaria	Perú	28/05/2 2
Valentina	21	Regular	Mujer cis	Heterosexual	Estudiante Universitaria	Argentina	14/12/2 3
Valeria	23	Regular	Mujer cis	Heterosexual	Investigación de Mercados	Perú	01/06/2 2
Viviana	22	Regular	Persona no binaria	Bisexual	Estudiante Universitario	Perú	06/06/2 2
Yan	26	Líder	Mujer cis	Homosexual	Médica	Perú	22/05/2 2

*Nota.* Elaboración propia.

La gran mayoría de usuarios dice haber empezado a leer BL a los 12 o 13 años, 4 usuarias dicen haber empezado a los 14, y una usuaria entre los 8 o 9.

Usualmente los usuarios descubrieron el BL de forma accidental, exceptuando un caso en el que se lo enseñó su hermana mayor, siendo generalmente obras derivativas de otros medios originalmente no BL. Dentro de la experiencia personal de los usuarios, la primera impresión más común al descubrir el BL fue de sorpresa y curiosidad, pero ninguno se escandalizó, sino que les pareció bonito; algunos, tras este primer encuentro, empezaron a cuestionar su propia sexualidad al no haber tenido otra exposición tan directa a la homosexualidad; una usuaria no se sorprendió, pero le gustó el estilo gráfico de los personajes; y una usuaria sintió miedo de ser descubierta por tener este interés. Una usuaria describe su experiencia como intrigante, pero también aterradora ante la idea de ser atrapada viendo ese tipo de contenido, llegando a desarrollar un 'super oído' para escuchar los pasos de sus padres y cambiar la ventana del navegador para que no descubran su afición al entrar a la habitación.

Existen varios motivos por los que los usuarios siguieron consumiendo este género tras la primera impresión, desde un mayor interés en ver a hombres en situaciones eróticas que a mujeres, especialmente cuando ocurría violencia sexual en algunos casos; un gusto por los personajes en los que los BL derivativos estaban basados; la forma en la que las historias se diferenciaban de sus contrapartes heterosexuales, incluyendo las narrativas y caracterización de personajes; la presencia de escenas sexuales; y la representación de una masculinidad más sensible.

Por otro lado, una usuaria hace un análisis que concuerda con lo visto por Noh (1998), donde la presencia de un avatar masculino permite la exploración de situaciones de violencia sexual a una audiencia femenina de forma más digerible, e incluso disfrutable al estar escrito desde una perspectiva femenina, permitiendo

que la usuaria no empatice tanto con el personaje victimizado y facilitando el consumo de historias más intensas de forma más cómoda.

En cuanto a sus hábitos de consumo, la mayoría consume medios derivados de BL, usualmente en la forma de *fanfics*, *fanarts* y *doujinshis*; aunque sí consumen mangas, *manwhas*, y ocasionalmente novelas chinas originales. El consumo puede ser diario, sea una página al día o dos horas por día; semanal, de dos a cuatro veces por semana; o más esporádico y espaciado. Usualmente, encuentran el BL de forma pasiva, ya sea porque aparece en sus redes sociales, o recomendaciones de otros usuarios o conocidos; aunque la porción de usuarios que consumen más a menudo suele buscar activamente nuevos BLs para leer. Varios usuarios mencionaron consumir más en el pasado, específicamente en la secundaria; los motivos por la reducción de su consumo pueden ser la falta de tiempo, el haber encontrado otro hobby, o no tener tanto interés en lo sexual. Por otro lado, para quienes consumen más, el BL se volvió parte indispensable de su cotidianidad.

Actualmente les atrae el BL principalmente por la construcción de sus historias y caracterización de personajes y sus dinámicas, interacciones y conexión mutua; estas narrativas pueden resultar atractivas por ser más complejas y sustanciosas o, en cierto caso, *'unhinged'* que las heteros, al capturar bien la personalidad de un personaje basado en una obra alterna, o al crear un personaje que sería 'la pareja ideal' para el usuario. También, a algunos usuarios les llama bastante la atención el estilo gráfico estilizado y bello, ciertos tropos característicos del género (ej. *enemies to lovers*), y el aspecto erótico. Por otro lado, algunos usuarios se enfocan en el aspecto de la representación, llegando a descubrir la sexualidad propia: "una amiga me comentó '¡este personaje es asexual!' y yo en

ese tiempo no sabía que era asexual, así que averigüé un poco más y dije ‘ah, bueno’, entonces ahí como que uno va aprendiendo, ¿no?” (Kego, Estudiante Universitaria, 2022).

También la sexualidad se abarca al observar cómo la posición de minoría sexual añade complejidad a una relación y cómo esto refleja la situación social, cómo se plasman sexualidades poco vistas en medios más allá de los estereotipos, y finalmente como alternativa altamente irreal de situaciones sexuales, como cuenta una usuaria homosexual que es cuestionada al no leer material lésbico: “‘pero eres lesbiana, ¿por qué no lees *yuri*?’ , porque, (...) yo no estoy cogiendo como hombres gays, (...) no me importa si no es (...) realístico, si yo empiezo a leer *yuri*, estoy como que ‘pero eso no pasa’” (Yan, Médica, 2022).

En cuanto a sus opiniones actuales sobre el género BL a nivel general, hay una percepción generalizada sobre su evolución, tal y como Mizoguchi (2008) postula, se lo percibe como más diversificado en temas y lugar de origen, y más consciente de las situaciones de violencia sexual haciendo que los personajes reaccionen de forma más realista. También varios usuarios dicen que el estilo de dibujo y la calidad de la narrativa ha mejorado bastante; unos usuarios mencionan que ahora se pueden explorar más temas que en otros géneros al ser un nicho no normativo de por sí, pero otros admiten que sienten que hay una mayor censura sobre temas tabús, especialmente en el lado japonés “sobre todo ahora como está todo eso de la funa, que literal cancelan a todos por todo, siento que se ha moderado un poquito más.” (Kego, Estudiante Universitaria, 2022), mas no en el coreano. Un usuario mencionó que un aspecto positivo es su accesibilidad, pero otro comentó que, pese a ser un género con bastante contenido adulto, tiene una distribución descontrolada, aunque acotó que es la responsabilidad de los padres

ser conscientes de lo que sus hijos ven en internet. Finalmente, tres usuarios lo tratan como cualquier otro género narrativo, pero con un enfoque en las relaciones homosexuales masculinas.

En cuanto a los gustos específicos de los usuarios, el subgénero más popular era el drama o melodrama y el romance en tramas más ligeras. Luego siguen los recuentos de la vida ligeros o dramáticos y los temas relacionados a lo 'inmoral' como narrativas de acoso, *non-con*, *ryona*, incesto y *shotacon*. En tercer lugar, los usuarios prefieren tramas políticas, de horror, el *thriller* y el *fluff*. Unos cuantos usuarios individuales mencionaron historias de nichos más específicos como la fantasía, la comedia romántica, el *M-preg*, el *slowburn* y las historias de mafiosos. Finalmente, dos usuarias mencionaron leer de todo siempre y cuando esté desarrollado de manera interesante.

Si bien, algunos usuarios mencionaron afinidad hacia clichés heteronormativos representados con personajes homosexuales debido a que le daba una dimensión más profunda debido al estigma social (ej. *jock x nerd*), otros usuarios mostraron una tendencia a disfrutar tramas que salían de los clichés e iban en contra de la heteronormatividad. Hay dos tendencias, ciertos usuarios, independientemente si les agradan o no los clichés, disfrutaban de relaciones donde los personajes tienen una relación sana y balanceada que los mejore como personas; mientras que a otros les gustan los desbalances de poder, ya sea la dicotomía dominante-sumiso, la diferencia de edad amplia, el *omegaverse*, o un amante posesivo y acosador. No obstante, el contraste de personalidad también puede expresarse de forma menos extrema y no estar basado en el desbalance de poder como en el caso de parejas que tienen a un personaje serio con uno alegre.

A nivel general, los usuarios mencionan que los mejores personajes son complejos, con múltiples facetas, y tienen un desarrollo a lo largo de la trama; un usuario menciona un ejemplo específico: cuando un personaje parece ser serio, pero luego se descubre que es sensible. Se suele preferir a los personajes independientes; a algunos usuarios les gusta cuando los personajes son buenas personas, mientras que otros prefieren que sean personas maliciosas, grises o autodestructivas. A una usuaria le gusta que los personajes sean transparentes, o fáciles de leer. Unos pocos usuarios mostraron afinidad hacia un tipo específico de personaje, siendo este el arquetipo de 'emo' y los 'hombres en traje'.

En cuanto a las relaciones entre la pareja principal, la dinámica de rivales a amantes es la más popular, este lazo es altamente contrastado y posee una leve tensión; por otro lado, otros prefieren el 'enemigos a amantes', esta dinámica eleva esta tensión a un nivel que facilita elementos de violencia y abuso. A nivel general, se tiene en alta estima las relaciones con sentimientos poderosos, aunque cierto sector solo disfruta cuando estos sentimientos son positivos, algunos usuarios disfrutaban cuando la intensidad proviene no solo del amor, sino del odio o de un afecto deformado que se transforma en obsesión o deshumanización.

Hay una gran cantidad de razones por las que un usuario deje de leer un BL, y fuera de la flojera, el olvido, o las actualizaciones lentas, la razón más común por la que un lector decide activamente dejar de consumir un texto suele ser una pobre calidad narrativa. Según los usuarios, esto ocurre cuando una obra es aburrida o no engancha; cuando es demasiado cliché y predecible; cuando su trama o estilo gráfico no se sienten originales; cuando la trama se alarga y empieza a dar vueltas o a tener una progresión incoherente; cuando los

personajes actúan de forma que contradice su desarrollo o caracterización; o cuando la trama gira solo alrededor del sexo.

A parte de la calidad narrativa, algunos usuarios dejan de leer debido a gustos personales variados; un usuario deja de leer una historia cuando tiene sexo consensuado, mientras que otro lo hace cuando ocurre una violación, un lector ha abandonado obras con '*boypussy*' no etiquetado correctamente, otro lo hace cuando la diferencia entre el activo y el pasivo es demasiado marcada o relevante, otro porque no le gusta el estilo gráfico, y otro porque los protagonistas son demasiado indefensos y pasivos y le resulta estresante.

Finalmente, fuera de las preferencias personales, un usuario remarcó que deja de leer historias que tienen homofobia, fetichizan a la homosexualidad y no se toman las violaciones en serio y las presentan de forma anecdótica, pero disfruta de las historias que dejan en claro que las violaciones están mal. No obstante, la percepción de este tipo de manga depende del usuario y contexto, ya que mientras uno percibe cierto manga como fetichista y ofensivo, otra usuaria percibe el mismo manga como innovador y romántico al enfocarse en otros aspectos narrativos que diferían del *shojo*, al que ella estaba acostumbrada previamente. Esta dualidad de opiniones dentro de los usuarios BL hacia las obras más antiguas parece aflorar del enfoque del lector; para esta usuaria, esta obra rompió el paradigma que ella tenía en las historias de romance; mientras que, para el primer usuario, la forma en la que la violación fue usada de forma anecdótica como herramienta para progresar la trama minimiza su gravedad. Puede que estos enfoques diversos se originen de la mentalidad del lector, una parece estar enfocada en el drama de la narrativa más allá de las acciones específicas de los

personajes, mientras que el otro parece estar más enfocado en el tono en el cual un acto de violencia sexual debe ser presentado en una obra.

Casi todos usuarios han leído al menos un BL de horror; de estos, una minoría admitió que era su subgénero favorito de BL al tener una afinidad hacia el horror en general; otros no lo tenían como preferido, pero lo podían leer si tenía buen argumento, y algunos se inclinaban más hacia el horror fuera del BL; finalmente, un par no tenían muy en claro cuándo una obra era de horror y no estaban seguros de haberlo leído, ocasionalmente mezclaban este género con la fantasía, *ryona*, suspenso o *thriller* si estos tenían temas 'turbios', gore o elementos gráficos e/o icónicos del horror sin que necesariamente siguieran una trama que los categorice como pertenecientes al subgénero. Hubo una usuaria que no había leído BL de horror, al preguntar cómo lo imagina, lo describe con elementos místicos, asesinos, sadomasoquismo y sexo *hardcore*; lo cual demuestra una noción más o menos acertada.

La mayoría de usuarios evaluaban a este subgénero como al resto del BL, valorando primariamente su calidad narrativa; ciertas personas veían al elemento del horror como contribuyente al desarrollo y complejidad de los personajes, la posibilidad de ver parejas inusuales donde ambos amantes son personas perturbadas, un principio que añade crudeza a la historia y la diferencia del resto de BL, y la gráfica grotesca y sangrienta como un plus visual que se ausenta en otro tipo de BL. Por otro lado, otros usuarios dicen haber leído este género porque les gustaba sentir altos niveles de tensión en la narrativa, pero también morbo y curiosidad sobre cómo terminaría la trama.

Algunos usuarios sienten que se demoniza demasiado el BL de horror, ya que el que contenga protagonistas gays no debería ser motivo para excluir a los

personajes homosexuales de ser perturbados o tener un romance retorcido dentro de un contexto ficticio que permite la exploración de lo tabú y donde el lector controla qué consume y hasta qué punto, “creo que me atrae mucho porque son ideas que no quiero experimentar en mi vida real, pero que me gusta experimentar con ellas en la ficción, porque tengo control sobre ella” (Andre, Oficinista de Comunicación, 2022).

Las experiencias de algunas usuarias demuestran la importancia en el contexto de la lectura, cuando leían *scanlations* en Facebook había comentarios en cada página, lo cual alteró la percepción de un *manwha* BL de horror como gracioso por la cantidad de memes que amenizaban la experiencia. Puede que esto altere la intención del autor sobre cómo hubiese deseado que experimenten su obra, tal y como Tagame (2015) postula, pero el estado del internet hace que este tipo de experiencia sea bastante común: (...) para mi Killing Stalking es la mejor comedia que hay (risa), pero es porque viene acompañado de memes. Tengo una amiga que hice que lo leyera de tirón, y lo leyó en *tumangaonline* sin memes y le traumó un poco (Vale, Estudiante Universitaria, 2022).

En cuanto a las comunidades de Facebook, los usuarios suelen pertenecer a grupos y páginas que comparten traducciones o albergan una comunidad que gira en torno al BL en general, obras específicas, *fandoms* BL específicos de una serie no BL (ej. South Park, Free!), *ships* específicas en medios no BL (ej. RinHaru, Victuuri), o al *roleplay* BL; la mayoría dicen haber sido más activos alrededor del 2010, pero aún continúan usando estas redes para leer *scanlations*. Una usuaria comenta que es difícil seguir el rastro de los grupos y páginas en los que está porque cambian de nombre varias veces o Facebook los elimina. Existen casos donde un usuario pertenece a grupos de medios no BL donde hay publicaciones

relacionadas a ships, pero cuyo foco principal es la discusión del título a nivel general. Otro usuario comenta no haber estado en grupos, pero sí en foros alrededor de los 2000s al sentirlos como más íntimos; mientras que otra comenta que luego del 2010 se alejó de los grupos y páginas al considerarlos *cringe* y no querer relacionarse con ese tipo de *fandom*, esta igual expresa una mayor comodidad en las interacciones con un grupo cercano de amigos por sobre la amplitud de las comunidades de esta red.

El patrón de comportamiento predominante es el de no interactuar demasiado, sino leer y reaccionar a publicaciones, comentar cosas breves de forma ocasional, guardar imágenes o memes posteados, pero no suelen hacer publicaciones. Los comentarios que hacen suelen ser para guardar posts de alguna obra que les interesó, pedir recomendaciones, o expresar aprobación hacia algún *fanart*. Los pocos usuarios que sí se involucran de forma más activa hacen publicaciones y comentan más a menudo. Hay dos tendencias generales, los usuarios que tienden al conflicto, y los que se enfocan en lo que Galbraith (2015) identifica como 'charlas *moe*' "(...) te da más ganas de interactuar o más ganas de buscar contenido y decir 'miren, he encontrado sobre esta información del ship, (...) entonces te da como que... te da como que motivos para seguir interactuando con eso, ¿no?'" (Lou, Diseñador Gráfico, 2023).

Cuando un usuario tiende a meterse en discusiones, que ocasionalmente terminan en peleas o *doxeos*, suele estar motivado al haber percibido algo que no le pareció correcto, ya sea temas LGBT, peleas de *ships*, interpretación de dinámicas o personajes, y discutir con *antis*, también llamados 'defiende pixeles' en el contexto latino. Sin embargo, los usuarios que admitieron haber tenido comportamientos conflictivos comentan que cuando crecieron dejaron de meterse

en este tipo de intercambio al salir de la adolescencia, motivados por miedo a una respuesta desproporcionada, como un *doxéo*; o simplemente haberse calmado al madurar un poco más. No obstante, la percepción generalizada suele ser la de una comunidad colaborativa que funciona en torno a una “sororidad implícita” (Vale, Estudiante Universitaria, 2022) donde los miembros se ayudan entre ellos a encontrar obras, dar recomendaciones, buscar artistas, y enriquecen de forma mutua el entendimiento de una *ship*, dinámica u obra por medio del intercambio de ideas analíticas. Aún hay cierta percepción de que el fenómeno *anti* no se ha expandido en los espacios hispanos de forma predominante, ya que sienten que estas son comunidades donde aún no te ‘cancelan’ por compartir ideas problemáticas, o al menos no al mismo grado que las comunidades inglesas de Twitter o Instagram.

Por último, existen casos extremadamente raros donde un usuario es el fundador o administrador de una comunidad de Facebook, en esta ocasión una usuaria cuenta la experiencia de haber creado un grupo dedicado al BL dirigido hacia las fans de su universidad tras interactuar presencialmente y concluir que necesitaban un grupo online. Ella cuenta que cerraron el grupo dos veces, pero lo vuelve a abrir las veces que sean necesarias, “hay un montón (...) de *fujoshis* que son las que, las que conocí en ese evento, pero lo chido es que han ido aumentando porque ellas mismas les han pasado la voz a sus otras amigas, y ellas a otras amigas” (Vale, Estudiante Universitaria, 2022).

Es poco común que los usuarios no hayan experimentado algún cuestionamiento u hostilidad por parte de la comunidad BL online, o, en situaciones específicas, por parte de personas que conocían en la vida real. Los usuarios que no experimentaron ningún cuestionamiento u hostilidad en redes solían tener gustos

que tendían hacia lo idílico o simplemente no compartían sus gustos personales en la web. Finalmente, algunos usuarios experimentaron cuestionamiento u hostilidad por anti-fans del BL, usualmente hombres heterosexuales; estos muestran aversión hacia el género BL en general, y en los espacios de fandom pueden responder agresivamente cuando alguno de sus personajes favoritos es ‘ultrajado’ cuando se lo representa en una situación homosexual. La gravedad de este cuestionamiento puede ir desde la ‘chacota’ inofensiva, usualmente en el caso de varones que son amigos de fans del BL; hasta las amenazas de muerte, generalmente por parte de otros usuarios de BL en espacios online. “yo estaba así como que ‘sí, pero... no es real’, y me dijeron ‘no, mátate’, y yo de ‘oh bueno...’” (Viviana, Estudiante Universitario, 2022)

El cuestionamiento directo e indirecto ocurren en una proporción similar, siendo el indirecto levemente más usual. Generalmente, las discusiones se crean en base a las diferencias en preferencias de *ships* o subgénero BL, estas suelen girar en torno a la relación que la ficción tiene en la moralidad con el objetivo de invalidar otros puntos de vista; o cuando algunos lectores critican la calidad narrativa de una obra y se crea un bando que la defiende y otro que la ataca.

Cuando los usuarios de BL son cuestionados por tener gustos amorales o percibidos como amorales por otros lectores del género, usualmente son juzgados por tener gustos que pueden ir desde lo más tabú, como el non-con y el *shotacon*, hasta lo más suave, como el *age-gap* entre adultos, las dinámicas de rivales y las relaciones de maestro y estudiante.

En cuanto a hostilidad, esta tiende a ser más directa que indirecta; más de un usuario ha sido acusado de cometer crímenes reales en base a sus gustos ficticios, entre los que se encuentran el incesto, la pedofilia, el abuso y el

*grooming*; o ha recibido mensajes de odio que incluyen incitaciones al suicidio. “me asusté, porque dije ‘ay, pero estas son acusaciones graves, ¿por qué me están diciendo esto?’” (Andre, Oficinista de Comunicación, 2022). Un usuario, el cual confesó haber sido víctima de *grooming*, expresó una gran frustración de esta tendencia a prestarle más atención a las polémicas de género o *ship* que a los casos reales que ocurren dentro del espacio del *fandom*. Estos juicios morales pueden ocurrir en grupos extensos dedicados al BL o a una *ship*, un grupo privado de amistades online, personas cercanas en la vida real; y en casos más inusuales, en llamadas de atención públicas. En un caso específico, una usuaria hizo un comentario en Twitter, y un usuario líder *anti* lo utilizó en un video de Youtube para burlarse de ella y sus intereses.

(...) mi ex (...) a veces como que iba como que en sermones (...)  
 literalmente era al punto en el que a mí me daba roche leer mis BLs frente a ella, y ella siempre me decía ‘¿pero por qué escondes tu teléfono? ¿por qué te da roche?’ y yo ‘porque... vas en tus tiradas políticas acerca de cómo el BL perpetua la cultura de la violación’, que también ella era anti-BDSM porque otra vez decía ‘perpetua la cultura de la violación’, era anti-*kink*, todo lo que dijo obviamente era super incorrecto, y... yo me acuerdo que en el 2018 yo me leí... (...) Blood Bank, sí, me lo leí en secreto (risas), me lo leí en secreto y con tanta humillación, o sea, no humillación, sino que me sentía super culpable por leerlo, como que secretamente, pero en verdad como que ella me hacía sentir tan tan tan mal por leer cosas que no eran completamente *vanilla*. Literalmente una vez casi corta conmigo por leer un *fanfic* que tenía *el hashtag bondage*. (Yan, Médica, 2022)

Los efectos psicológicos pueden ir desde sentir vergüenza por tener gustos ‘turbios’, dudar de su propio carácter, evitar compartir sus gustos en la comunidad por miedo de ser atacado o juzgado, o culparse a sí mismo por haber sido atacado al compartir un gusto cuestionable. Por otro lado, ciertos usuarios confesaron haberse suscrito al comportamiento *anti* en su juventud, ya sea usando la moralidad como arma en contra de *ships* que no les agradaba, o creyendo genuinamente que la ficción podría llegar a ser peligrosa si es que representaban situaciones problemáticas, como el *non-con*, el *shota*, o el incesto.

(...) esto lo sé porque yo lo hacía cuando era chico; cuando no te gustaba un ship, vos buscabas una excusa moral para hacer a la otra persona quedar mal y tratar de alguna manera de decirle ‘vos sos mala persona’ y que la otra persona diga ‘no, yo no soy mala persona, entonces me va a dejar de gustar esto’, pero, o sea, evidentemente no funciona así; (...) (Aiden, Estudiante Universitario, 2022)

Un caso evidencia un patrón interesante, en el cual un usuario joven que disfruta de la ficción problemática, deja de hacerlo tras unos años y la empieza a cuestionar al considerarla peligrosa, para finalmente volver a consumirla o no juzgar a quienes lo hacen tras aceptar su estatus de ficción.

Por último, algunos usuarios han comentado que este surgimiento de apelación a la moral es relativamente reciente. Una usuaria señala que, alrededor de los 2000, los gustos actualmente vistos como tabúes eran comunes, e incluso se incitaba tener consumir ese tipo de contenido problemático. Esto es coherente

con el archivo Manga Peruano (2018), donde se ve que elementos amorales como el *shotacon*, el incesto y las *ships* entre enemigos mortales eran normales en los fanzines nacionales alrededor de esa década. Mientras que otro confirma haber presenciado este fenómeno de forma más prominente en espacios angloparlantes estadounidenses, pero también afirma haber detectado una tendencia emergente de la actividad *anti* en comunidades hispanohablantes.

Entre los usuarios, ninguno consideró el BL como material terapéutico, a lo mucho una usuaria comentó que lo leía para relajarse tras un día ocupado; tres usuarios consideraron que no vieron su percepción del amor influenciada por este género al considerarlo mero entretenimiento o tener una perspectiva más impersonal; no obstante, la mayoría de lectores sí vieron su percepción del amor afectada de forma que estos estiman como principalmente positiva. Aunque cierto usuario expresó suspicacia ante la idea de que una persona deje de ser homofóbica por consumir material pornográfico, mas no en el *fluff*, esto puede estar ligado a las vivencias propias del mismo: "(...) me da como que mala espina eso porque... o sea, y ni siquiera era parejas canon, sino simplemente dejó de ser homofóbico por leer los *doujinshis*, estoy como que '¿en serio dejaste de ser homofóbico por porno?' (...)" (Fer, Estudiante Universitario, 2022). Este usuario comenta un aprecio hacia BL fuera de lo sexual como medio de crecimiento por sobre el pornográfico debido a experiencias personales negativas con lo que se ha identificado como '*fujoshis* desconsideradas', por lo que refleja una gran aversión hacia la faceta sexual del BL, especialmente cuando esta se relaciona al *shota* y al *non-con* presentado de forma anecdótica. Hay que tener en cuenta que cuando un usuario no logra diferenciar la realidad de la ficción, este no siempre va a reaccionar a las ideas problemáticas y a sus usuarios de forma abrasiva; sino

que, cuando se va al otro extremo, este puede considerar a víctimas de crímenes reales igual de irreales que las ficciones que le parecen atractivas. No obstante, reducir el BL a mero 'porno' ignora la profundidad de este fenómeno sociológico y cómo este se relaciona a la experiencia de la sexualidad femenina y queer; especialmente cuando esta entrevista remarca que los usuarios suelen estar más enfocados en el aspecto narrativo o dramático del BL que en su aspecto erótico, de hecho, es común apreciar opiniones negativas sobre obras dentro del género que se enfocan desproporcionadamente en lo sexual sin una trama sustanciosa o dinámica interesante. Por lo que el aprecio que este usuario tiene sobre el *fluff* como influencia positiva que contribuya a la aceptación de minorías sexuales podría expandirse al BL de múltiples subgéneros, ya que el usuario regular ve al BL principalmente como medio narrativo o espacio en el que se exploran las dinámicas de personajes más que como material puramente pornográfico. Es relevante mencionar que, en múltiples ocasiones, el BL fue de las primeras exposiciones positivas a las relaciones homosexuales entre varones debido a una crianza tradicional, religiosa, o el tener una familia homofóbica. Algunos efectos en tener a este género como primera exposición fue el considerar la posición de una persona homosexual dentro de una sociedad tradicional, logrando que usuarias que previamente no habían pensado demasiado en la comunidad LGBT, pudieran visualizar y empatizar con ellos en la adolescencia temprana. Otros mencionan que el BL ayudó a deshacer prejuicios relacionados a los estándares de comportamiento asociado a un género específico nacidos del machismo, y otros descubrieron su propia identidad u orientación tras haber sido expuestos al BL al no haber podido interactuar con medios LGBT previamente debido a su crianza: "(...) mi familia era bastante homofóbica (...) yo ni siquiera sabía que

esas cosas eran posibles (...) fue como una ventana a explorar otras vainas, y pues sí me di cuenta que yo mismo no me identificaba con mi género asignado (...)” (Viviana, Estudiante Universitario, 2022)

Algunas usuarias dicen haber subido sus estándares románticos, una incluso usó esta afirmación como medio para que su madre comprenda mejor sus intereses. Una vez más, se ve el dilema de realidad vs ficción en este ámbito, ya que la madre de esta usuaria tuvo la preocupación de que ella se volviera lesbiana por ver representaciones de relaciones homosexuales. Varias usuarias dicen haber deseado tener una relación específicamente como las del BL idílico o una pareja que se parezca a algún protagonista del género; pero no es que intenten copiar o esperen que una relación real funcione como en estas ficciones, sino que es más como una añoranza o deseo etéreo altamente idealizado, “puede afectar un poco, pero más que todo cuando tú eres joven porque no conoces, ya cuando vas creciendo ya puedes tú sola separar lo que es ficción... lo que es más un ideal de lo que es la realidad.” (Valeria, Investigación de Mercados, 2022). Por otro lado, hubo un usuario que sí confesó haber tenido una relación amorosa altamente influenciada en un *ship*; sin embargo, tras esa experiencia reconoció que el basar relaciones en ficciones no era viable, realista o sano. Esto coincide lo acotado por otros usuarios, siendo que puede que una persona joven y sin experiencia en el ámbito romántico llegue a creer que las relaciones vistas en este medio son plausibles.

En la siguiente sección, se preguntó a los usuarios si es que habían considerado ciertas obras originalmente clasificadas como BL de horror fuera del género BL, la mayoría de respuestas fueron en relación al caso específico del polémico *manwha*, *Killing Stalking* (2016), de Koogi, al ser el más conocido, pero también el

más controversial en cuanto a clasificación. De los trece usuarios entrevistados, tres han considerado que este *manwha* no es BL; uno no está seguro, debido a que se necesita definir qué es exactamente el BL, aunque considera que si tiene elementos gay, probablemente cuente; mientras que los nueve usuarios restantes no ven motivos por el cual sacarlo de la categoría BL.

Es cierto que para ver qué es o no BL, uno debe definir qué significa este término. Para estos tres usuarios que no lo consideran, el elemento de 'amor' es esencial dentro de un BL: "si es que BL significa 'boys'love' dónde mierda está el 'love' en Killing Stalking" (Yan, Médica, 2022). Ellos consideran que Killing Stalking es puramente un horror psicológico o terror con elementos homoeróticos, pero que su núcleo narrativo no es una relación romántica entre los personajes.

Un usuario considera que no es porque dice que Koogi ha dicho que no es BL; no obstante, otro usuario considera que sí es porque Koogi dijo que sí era. Entonces, ¿por qué se le atribuyen estas dos afirmaciones contradictorias a Koogi?; según la entrevista que se le hizo a la autora en Killing Stalking Fan Event Pt. 1, ella habla sobre Killing Stalking como un BL, pero no lo considera romance, por lo que existe la implicación de que una obra BL no tiene que ser necesariamente romántica.

Por otro lado, los usuarios que no dudan en llamar a esta obra un BL, afirman que un BL no tiene que ser necesariamente romántico siempre que tenga una relación homosexual intensa a nivel emocional o físico basada en el amor, amor retorcido, odio u obsesión; por lo que unos usuarios expresaron que el nombre 'Boys' Love' puede resultar engañoso. Según ellos, no todo el BL debe ser amoroso y lindo, sino que este puede ser enfermizo siempre y cuando la relación sea uno de los focos centrales que avanzan la narrativa. Esto explica por qué cuando se

preguntó si es que el BL tenía que representar relaciones exclusivamente saludables, ningún usuario dijo que esto era cierto, todos concordaron que este género puede mostrar relaciones tóxicas fuera de lo idílico. Para estos usuarios, si es que Killing Stalking no es BL, no es porque sea tóxico o violento, sino porque las emociones centrales no son 'amor' que corresponde al 'love'; así que nuevamente la nomenclatura de 'Boys' Love' parece tener un significado ambiguo en la comunidad. Aunque la mayoría de usuarios considera que el amor no es un factor necesario, unos cuantos sí lo consideran obligatorio, aunque sea llevado a un extremo y mostrado de forma violenta.

Finalmente, se presentó el caso de la adaptación de Killing Stalking y Total Eclipse of the Eternal Heart por la editorial Milky Way a los usuarios y se les preguntó sus opiniones con respecto a la recategorización de ambas obras, siendo que a Killing Stalking dejó de ser un BL para ser un *seinen*, y Total Eclipse of the Eternal Heart siguió siendo BL, pero se le eliminó el *tag* de horror.

Los usuarios no sabían que esto ocurrió en la adaptación, por lo que hubo múltiples reacciones y explicaciones de por qué este cambio pudo haber ocurrido. Un usuario estuvo de acuerdo con el cambio de Killing Stalking, al no considerarlo como BL; otro, quien inicialmente consideraba este *manwha* como no BL, opinó que lo más importante era el deseo del autor por sobre todo lo demás.

Varios usuarios consideraron el cambio extraño, mientras que otros lo consideraron como un error que puede promover estas obras de modo contraproducente al no usar un sistema de catalogación que clarifique qué se encuentra en estas obras, especialmente cuando se trata del BL y el horror; cabe mencionar que estos usuarios sí consideran a *Killing Stalking* como perteneciente al BL.

Una usuaria comentó que le parecía normal ver cambios aditivos a las etiquetas de una obra al ser adaptada, mas expresó confusión ante el hecho de que los cambios de Milky Way eliminaran *tags* en lugar de agregarlos o complementarlos. La explicación más popular fue que probablemente era una decisión de márketing, ya que puede que una obra BL sea más difícil de vender al público de horror y viceversa, pero como se ha mencionado antes, esto puede resultar engañoso si es que un lector no sabe qué está comprando de antemano: “(...) o sea, si entras a ver *Killing Stalking* como alguien que no sabe nada y ves que no hay tag de BL, y de ahí los ves haciendo lo que hacen en la obra te vas a sentir estafado (...)” (Deimos, Estudiante Universitaria, 2022). También se teorizó que el cambio pudo haber ocurrido por la percepción que el staff de la editorial tiene en cuanto al BL, puede que ellos piensen que siempre debe ser romántico o sea un cambio basado en interpretaciones culturales locales. Un usuario cree que este cambio pudo haber sido causado por miedo a causar un escándalo debido a que *Killing Stalking* podría considerarse como una ‘mala representación’.

Por último, una usuaria pensó que este cambio pudo haber sido causado por la demografía objetiva de las obras, aunque si eso fuera así, *Killing Stalking* hubiese sido un *josei* en lugar de un *seinen* al estar dirigido hacia un público femenino adulto, ya que el *seinen* está dirigido a un público masculino adulto.

### **2.5.2. Autores De BL De Horror**

Para esta sección se entrevistó a tres autores independientes de contextos culturales diversos enfocados en el BL de horror; J, Groovy y Skumsuck. Skumsuck es una artista chino-americana que reside en los Estados Unidos; suele dibujar arte BL y de horror original, crear historietas cortas sobre sus experiencias de vida, encargarse de sus propias publicaciones, incluyendo

imprimir sus propios zines, stickers y prints, organizar eventos artísticos colaborativos de nicho, y ocasionalmente dibujar *fanarts* (Ver fig. 21).

### Figura 21.

*Ilustración de Skumsuck basada en Team Fortress 2.*





*Nota.* Sloppy Kiss, de Skumsuck, 2022, SKUMSUCK (<https://acortar.link/2uKsw5>).

Groovy es una artista de El Salvador que se caracteriza por una línea dinámica y expresiva, se enfoca más en los aspectos grotescos del BL que en el horror per sé, pero no es ajena a los temas tabúes que suelen usarse dentro del género. Dibuja bastantes *fanarts*, pero también tiene una amplia cantidad de personajes originales e historias propias (Ver fig. 22).

### Figura 22.

*Ilustración de Groovy basada en la película Re-Animator.*

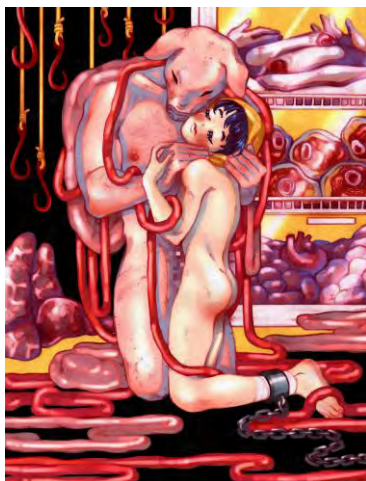


*Nota.*   , de @toiletocelot, 2022, Twitter (<https://acortar.link/I9JdSG>).

Finalmente, J es un artista vietnamita que utiliza el BL de horror para explorar temas grotescos y tabúes por medio de una estética que se enfoca en capturar la belleza, suele dibujar historias y personajes originales, aunque hace *fanart* ocasionalmente (Ver fig. 23).

### Figura 23.

*Ilustración de J basada en 'El Beso' de Gustav Klimt*



*Nota. The Kiss của Gustav Klimt (...), de T0k0r010, 2021, Facebook (<https://acortar.link/dS1LAP>).*

Los objetivos de este intercambio son describir el proceso creativo e intereses particulares en relación al horror y lo grotesco de los artistas, averiguar cómo se manejan en sus plataformas de distribución, e indagar cómo se relacionan con la comunidad del BL en redes sociales.

Cada uno tiene una preferencia particular en lo que les gusta dibujar. Skumsuck muestra afinidad hacia los cuerpos, desnudos o vestidos, porque le divierte plasmar la anatomía de tal forma que denote una emoción intensa en diversas acciones, ya sea el hablar o el acto sexual. Por otro lado, Groovy disfruta el crear ilustraciones que expresen la desesperación de los personajes, específicamente un anhelo o deseo de estar juntos que causa una tensión antes de que una relación se constituya propiamente; su modo preferido de exaltar esta tensión es por medio de elementos tóxicos que le añaden complejidad a la caracterización

de un personaje (ej. la complejidad emocional del incesto) basados en características canónicas exageradas para añadir una nueva dimensión emocional. Finalmente, J expresa agrado hacia los hombres bellos y el poder insertar parte de sí mismo y sus propias experiencias en su arte, lo considera catártico.

En cuanto a dinámicas, Skumsuck prefiere los contrastes como las relaciones de alumno y profesor o monstruo y humano, pero su dicotomía favorita siempre ha sido el *age-gap* donde el menor tiene el papel de activo hacia un personaje pasivo preferiblemente mayor de 50 años; cuenta que este gusto surgió tras haberse sentido fuertemente atraída al Duende Verde cuando vio la película de Spiderman en el 2002 cuando tenía 8 años. Por otro lado, Groovy disfruta de las dinámicas angustiosas e inalcanzables que nunca se concretan, estas suelen tener elementos de obsesión, muerte y unilateralidad. Estos temas se pueden mostrar en formatos diversos, pero Groovy remarca las relaciones con *age-gap*, especialmente de alumno y profesor donde el alumno es el dominante; la fidelidad trágica, cuando ambos se aman, pero nunca se confiesan y luego uno muere causando que el otro nunca lo supere, ocasionalmente llegando al suicidio; y el tropo del *yandere*, un personaje con tendencias asesinas que se obsesiona con el otro de forma posesiva. Ella expresa que siempre le han gustado las emociones reprimidas, siente que estas dinámicas son un medio de explorar y exagerar sus propias emociones y vivencias debido a que el presentarlas en avatares masculinos le da cierta distancia que le proporciona comodidad y la hace sentirse menos expuesta. Groovy teoriza que esa puede ser la razón por la que cuando hace GL las protagonistas suelen ser más geniales, audaces o aventureras, como

ella quisiera ser; mientras que su BL se concentra en la miseria e impotencia sin sentir que se está abriendo demasiado.

Finalmente, J considera que disfruta de crear dinámicas tabúes porque las considera más memorables y con un mayor potencial de generar emociones fuertes que las dinámicas regulares del BL; especialmente porque considera que un espacio creativo, al no tener consecuencias tangibles, es perfecto para explorar temas problemáticos.

Cada artista tiene una afinidad hacia elementos grotescos o del horror que se manifiesta de un modo particular; pero todos confirman haber sentido este interés desde una edad temprana. Skumsuck, a parte de disfrutar de la anatomía, siente que el horror es un medio que permite representar la humanidad de forma más honesta, incluyendo sus lados desagradables. Cuenta que recuerda haberse sentido asustada de todo lo relacionado al horror hasta que vio una maratón del protagonista de la saga de películas Viernes 13 en su infancia y haber descubierto un aprecio, e incluso afecto y lindura en el género del horror.

Por otra parte, Groovy dice haber estado atraída a lo inquietante y a los monstruos desde niña más que a lo lindo, sentía que quería ser igual de genial que los personajes en películas violentas o de monstruos; no obstante, dice haber sido especialmente afín a las transformaciones físicas grotescas más que al gore, esto es así desde que vio un episodio de Bob Esponja en donde el protagonista se transforma en un caracol y sintió una atracción hacia el concepto. Actualmente considera que esta afición a las transformaciones prosigue, pero esta vez con un sentido más erótico, ya que considera que este tropo es inherentemente erótico.

Por último, J también comparte una afinidad hacia lo macabro desde que tiene memoria, recalcando elementos como el *body horror* y psicológico como especialmente aterradores.

Los tres artistas han descrito su proceso creativo como caótico o esporádico.

Skumsuck dice no empezar con una idea específica, sino buscar evocar cierta emoción; inicia haciendo bocetos caóticos que resultan difíciles de entintar, por lo que ocasionalmente este boceto termina siendo la pieza final al ser un modo de expresión más puro. También menciona que al tener TDA, le es mucho más práctico crear en el momento sin demasiados preparativos e ir creando y modificando la composición o guion durante el proceso ilustrativo. Groovy, en cambio, dice tener un proceso desordenado al crear ideas inspiradas en su entorno o en un momento específico; también puede ocurrir que una idea pasada resurja días, semanas o meses después y la retome para dibujarla. J, en cambio, dice estar inspirado por sus propias experiencias personales y no tener un proceso fijo, sino que sus ideas aparecen de forma espontánea, tras lo cual intenta ejecutarlas en un dibujo o texto. Todos los artistas entrevistados usan Twitter e Instagram, J usa Facebook e intentó usar Patreon por un tiempo, Skumsuck y Groovy tienen webs propias y usaron Tumblr hasta el incidente del 2018 (Sands, 2018), y Groovy empezó en DeviantArt y actualmente también tiene Pixiv. También, todos dicen haber sido censurados de una u otra forma por la mayoría de plataformas y redes sociales mencionadas.

Skumsuck tiende a usar estas redes para dirigir a su audiencia hacia su propio sitio web donde sí puede publicar arte libremente. Esta artista cuenta que perdió la mitad de sus trabajos durante éxodo de Tumblr del 2018 y desde ahí publica sus piezas en Instagram y Twitter. No obstante, aunque Twitter no le ha dado

mayores problemas, se ha visto censurada en Instagram debido a que la plataforma no permite imágenes adultas; en más de una ocasión sus ilustraciones fueron reportadas por desnudez, pese a que la plataforma sí permite cierto punto de desnudez femenina. Debido a las normas de estas redes, Skumsuck decidió tener una página propia para no tener que censurarse; sin embargo, la primera vez que la hizo usó la plataforma Wix y esta le eliminó un fanzine autopublicado que contenía guro. Tras esta experiencia decidió no volver a utilizar plataformas web externas al crear un dominio propio, ya que ella sería la única administrando el contenido.

(...) la gente que va a reportar algo, como que usualmente son muy flojos como para ir a tu propia página web y revisar todas tus cosas e ir a través de todas las advertencias, solo quieren la satisfacción instantánea de reportarte en una red social, y verte quejarte en redes. Pero como, si tienes tu propio sitio web, ¿con quién te van a acusar?, ¿contigo mismo? (...) (Skumsuck, Ilustradora, 2022)

Groovy, por su parte, inició su incursión en las redes en DeviantArt alrededor del 2007, aunque posteriormente empezó a publicar en Tumblr durante el 2011 al darse cuenta que esta tenía un mejor alcance. Un tiempo intentó usar Facebook por medio de una página dedicada a su arte, no obstante, la interface que se usaba al administrar una página difería demasiado de cómo funcionaban los perfiles, por lo que terminó abandonándola luego de que esa plataforma eliminara una de sus publicaciones. No obstante, debido a la censura masiva del 2018 y una cultura *anti* cada vez más prominente, terminó migrando de Tumblr a Twitter

e Instagram. Aunque aun así no lograría escapar de la censura en estas dos plataformas, Instagram eliminaba publicaciones eróticas y una vez Twitter llegó a bloquear su cuenta al tener una foto de perfil sugestiva. Estas experiencias llegaron a hacer que esta artista empezara a autocensurarse al publicar sus ilustraciones; algunas formas eran el ocultar las zonas íntimas, recortar la imagen, o poner advertencias. Aunque siempre trata de censurarse lo menos posible para ser fiel a sí misma, pero aun así tomando precauciones. Tras esta historia con las redes sociales, Groovy, al igual que Skumsuck, decidió hacer su propia página, pero esta vez usando la plataforma de Neocities, conocida por no tener restricciones hacia ese tipo de contenido. Actualmente ella se encuentra en el proceso de mudarse esta vez a un dominio propio que le ofrezca un mayor control, el poder ordenar sus galerías de una forma determinada, y eludir la censura.

En cuanto a J, este se mantiene vigente en Facebook, Instagram y Twitter. Según su experiencia, Facebook ha removido publicaciones que contenían textos o imágenes por no seguir las normas de la comunidad incluso después de autocensurarse, lo que llevó a que algunas de sus cuentas fueran restringidas pese a sus apelaciones. Esto llevó a que su modo de autocensura fuera más extremo, incluyendo advertencias, ocultar áreas más amplias de sus imágenes, recortar sus ilustraciones, y censurar ciertas palabras. En el caso de Twitter, su cuenta fue suspendida por razones poco claras; y Patreon hizo que eliminara posts específicos de su perfil, por lo que terminó dejando esta plataforma. J expresa que ha visto una censura cada vez más intensa en las redes sociales y que, aunque entiende la necesidad de algunas normas de la comunidad, a veces

la censura puede ser tan fuerte que ha llegado a no compartir ciertas piezas por miedo a ser sancionado.

Los tres comentan tener una recepción mayormente positiva por parte del público, con algunas excepciones. Skumsuck recalca un fenómeno cada vez mayor en el que algunos fans del horror rechazan cuando se le añade un componente sexual al género, especialmente porque ella considera que el horror siempre ha estado ligado al erotismo. Este desagrado no solo surge ante la presencia de componentes eróticos en el género, sino en respuesta al horror en su estado más grotesco; llegando a percibir que el horror contemporáneo se ha suavizado. Esta polémica es especialmente relevante cuando se trata de artistas pequeños e independientes que crean obras originales o derivativas que ilustran situaciones verdaderamente horribles, “(...)Tienes que ser una corporación que hace millones de dólares para poder hacer ese tipo de cosa, y si eres solo un artista individual, lo odian; y yo no sé por qué.” (Skumsuck, Ilustradora, 2022). Por suerte, Skumsuck dice haber encontrado un soporte económico dentro del BL de horror por parte de los fans del nicho que disfrutan de sus aspectos eróticos y grotescos.

Groovy comenta que la gente que compone su audiencia busca lo que ella dibuja; no obstante, señala que ha recibido más reacciones negativas por medios online que de las personas que ella conoce en la vida real y que también ven sus ilustraciones, contando que incluso sus compañeros varones de trabajo le recomiendan obras con subtexto gay que podría disfrutar. En cuanto a la recepción negativa, ella comenta que en los últimos años suele ver comentarios de gente que le dice que no dibuje ciertos temas tabúes y toman su arte como un ataque personal pese a que ella comenta que su motivación siempre ha sido

dibujar para ella misma. “Como que la gente piensa que yo, lo que he llegado a hacer, los ataca directamente y cuando no es así, y creo que eso es el estado en general del público en internet...” (Groovy, Ilustradora, 2022).

En cuanto a recepción, la recepción positiva de J se manifiesta especialmente en comentarios de usuarios que expresan sentir validación emocional y relacionada a sus traumas en sus obras. Los comentarios negativos no lo desalientan en absoluto.

Cuando se les preguntó si es que alguna vez habían experimentado acoso u hostilidad por el tipo de arte que hacen, todos afirmaron haber recibido este tipo de respuesta en diferente medida. Se empezará contando las experiencias de Skumsuck y J, ya que la estadía de Groovy en el internet le ha hecho observar cómo este tipo de acoso ha ido evolucionando, además de tocar un caso específico que tuvo repercusiones en su carrera artística.

Skumsuck siente que no importa qué tipo de arte hagas, incluso si este es lindo y amoroso, siempre va a haber alguien que te envíe odio o amenazas. En su experiencia personal, usualmente es acusada de cometer o aprobar crímenes reales como la pedofilia, violación o el abuso, esto puede ocurrir por medio de mensajes directos, posts que la denuncian, invención de rumores sobre su persona, e incitación de alguien que inicia acoso para que más personas se unan a este. Según ella, no hay nada que uno pueda hacer para solucionar esto más que bloquear, silenciar o ignorar a los agresores, ya que incluso las personas que pertenecen a la industria no pueden escapar de él.

En el caso de J, esta hostilidad se manifiesta principalmente por medio de comentarios groseros, malas reseñas, insultos, acusaciones de crímenes reales, y reportes masivos que pueden durar algunas semanas. Como se ha visto en esta

investigación, los perpetradores parecen ser *antis* que utilizan el argumento de la moralidad aplicada a la ficción como un reflejo exacto del carácter del artista o usuario.

Como ya se estableció previamente, Groovy empezó a publicar su arte online desde aproximadamente el 2007; ella cuenta que sus ilustraciones siempre tuvieron un carácter problemático, ya que los tabúes como el incesto, el *shota* y el *non-con* siempre estuvieron presentes en su repertorio temático, más bien, era un tema ordinario en la escena BL de esa era y no generaba controversias. La primera vez que vio estos temas siendo cuestionados en los comentarios de sus obras fue alrededor del 2015, cosa que concuerda con la historia del fenómeno *anti* según Larsen (2021); esta hostilidad hacia representaciones ficticias de temas tabúes la tomó por sorpresa, ya que nunca antes había visto que generara controversias entre los fans del BL, “(...) ‘pero por qué se están quejando si eso siempre ha existido? ¿por qué ahora?’ (...) yo siempre como que había visto eso de lejos, (...) nunca me habían apuntado con el dedo (...) nunca me habían hecho una acusación pesada contra mí. (...)” (Groovy, Ilustradora, 2022). Groovy relata que no vivió acoso de forma personal más allá de los comentarios hasta que en el 2021 recibió un mensaje privado que le avisaba que la estaban cancelando. Cuando ella averiguó qué estaba pasando, descubrió que originalmente el ataque no había sido dirigido a ella, sino que habían empezado a atacar a una artista más grande por acusaciones de racismo, y empezaron a usar el hecho de que esta seguía a Groovy como ‘trapo sucio’ y motivo para acusarla de pedofilia por consumir *shota*. Debido al tamaño de esta artista y lo aparatosa que fue la controversia, usuarios que estaban involucrados en el acoso a esta creadora también empezaron a atacar a Groovy de forma masiva. Esta situación llegó

hasta un extremo en el que Groovy se vio obligada a privatizar sus cuentas de Twitter e Instagram, ya que una de las tácticas de estos usuarios era buscar comentarios y publicaciones fuera de contexto para hacerla quedar mal.

Desde que Groovy empezó a experimentar los efectos de la cultura *anti* en el 2015, ella solía ignorar y bloquear, tal y como Skumsuck recomienda, más que tratar de defenderse o limpiar su nombre; por lo que en esta situación hizo lo mismo. No obstante, dada la masividad del caso, el acoso parecía no disminuir por más que el tiempo pasara. Posteriormente, la artista que inicialmente fue acosada por este grupo decidió clamar que ella no sabía que Groovy hacía *shotacon* para intentar quedar mejor; cosa que no era cierta y tenía el potencial de agravar la situación en la que Groovy se encontraba, además de hacerla sentir traicionada de cierta forma. Tras este incidente, Groovy empezó a compartir menos ilustraciones en sus redes, e incluso el acoso que siguió recibiendo hizo que tuviera que cerrar su cuenta de Twitter; resultando en que tuviera que empezar desde cero en una plataforma en la que ya llevaba años publicando, acumulando seguidores, y recientemente generando un aporte económico cada vez más sustancial por medio de comisiones. Actualmente, incluso en su nueva cuenta, afirma sentirse levemente paranoica de que sigan hablando de ella y acusándola de crímenes falsos.

Más recientemente, en el 2021, empezó a recibir amenazas e incitaciones al suicidio por una ilustración no relacionada al incidente previo; mas lo que más le sorprendió, fue que este comentario fue escrito en español, dato que concuerda con la expansión del pensamiento *anti* en espacios latinos en años recientes.

Por otra parte, ninguno de estos artistas ha recibido comentarios sobre que sus obras no pueden ser BL por ser de horror, tener dinámicas tóxicas o tener

elementos grotescos; no obstante, Skumsuck y Groovy han visto comparaciones o cuestionamientos relacionados a su gráfica y su pertenencia al BL.

Según Skumsuck, algunos usuarios han comparado su arte con el *geikomi*, ya que el BL tiene una connotación más suave, aunque nunca le han dicho directamente que su arte no puede ser BL o *yaoi*; y ella nunca ha sido de dar una categorización demasiado estricta a sus piezas. En el caso de Groovy, una vez una amiga suya le contó sobre una persona que consideraba que la forma en la que dibujaba los cuerpos era ofensiva; aunque el BL como género no se mencionó de forma directa, ella dice que podría estar relacionado a la delimitación conceptualizada en los círculos populares *anti* de qué o qué no puede pertenecer al género.

Cuando se preguntó a los artistas sobre la idealización del BL romántico por parte de los usuarios, hubo respuestas variadas. Skumsuck considera que la ficción siempre va a ser idealizada independientemente del género como modo de escapismo. Su hipótesis es que en el caso del BL idílico, la idealización puede provenir de la falta de una relación tan bonita o sana como las que suceden en estas ficciones en la vida real del usuario; ya que ha visto casos de personas en relaciones sanas creando romances perturbadores en la ficción.

Por otra parte, Groovy considera que esta idealización ocurre en un público principalmente joven, ya que estos habitan en espacios sociales donde la moralidad está ligada al tipo de ficciones que consumen; por lo que la idealización puede ser un método para encajar en estos grupos al tratar de 'limpiar' el género para que el leerlo o ser afín a él no los marque como 'degenerados'. "en general la gente quiere que sea puro, que sea... que no haya sexo, que no haya nada

problemático, que no haya conflicto; entonces creo que sí, que sí está todo bien idealizado, más que nada ahora.” (Groovy, Ilustradora, 2022).

Finalmente, J comenta haber visto usuarios que idealizan el BL al nivel de créelo superior a otros géneros narrativos; y, aunque esta opinión puede ser demostrada de forma grosera ocasionalmente, esto recién se vuelve un problema si empieza a afectar a personas reales, ya sea al tratar de aplicar los mismos estándares del BL a las relaciones homosexuales o tratar a las personas gays como personajes ficticios.

Skumsuck y J sí han encontrado afirmaciones de que obras de BL de horror no pertenecían al género BL, específicamente el caso de Killing Stalking. Skumsuck cree que esta discusión puede estar relacionada a una concepción del ‘amor’ en el término ‘Boys’ Love que solo incluye los aspectos bonitos de este sentimiento; ella expresa que el amor puede ser representado de forma diversa, incluyendo sus facetas desagradables y violentas.

J, por otra parte, opina que esta separación puede haber surgido por el deseo de generar ejemplos exclusivamente positivos de personas LGBTQ+ en el entretenimiento con el fin el de mejorar la imagen de la comunidad en la sociedad; no obstante, también comenta que, pese a ser una convicción que tiene buenas intenciones, el limitar a los medios para mejorar la óptica de la comunidad ignora la naturaleza creativa de la ficción que permite que se explore todo tipo de escenarios con personajes de diversas índoles. “(...) Mientras esto es completamente válido (la representación de relaciones sanas en el BL), géneros de ficción incluyendo el BL no deberían ser reducidos a activismo solo con aras de representación.” (J, Ilustrador, 2022).

Para Groovy, el horror es intrínsecamente problemático, pero a la vez homoerótico; por lo que una separación de tal tipo sería un fenómeno reciente proveniente de una posición moralista que intenta sanitizar la concepción del BL, y aunque no llegó a presenciar alguna afirmación que excluya al BL de horror del resto del género de forma directa; sí imagina que este tipo de comentarios puede ser una consecuencia potencial de la reciente idealización del BL en espacios online.

Al preguntar la opinión de los artistas frente a la separación de títulos del género BL en adaptaciones de otros idiomas, específicamente en el caso de *Killing Stalking* (2016) y *Total Eclipse of the Eternal Heart* (2019) por la editorial Milky Way, hubo múltiples respuestas. Skumsuck desearía que no existiera la concepción que separa al BL como 'suave' o no explícito; no le agrada ni entiende por qué separaron a *Killing Stalking* de la categoría BL, ya que considera que esta obra es evidentemente gay. Incluso llegando a considerar esta omisión como publicidad engañosa, "preferiría que la gente solo aceptara que lo puedes llamar 'BL de horror', ¿sabes?, hay subgéneros de cosas, si veo *El Fantasma de la Ópera*, es una película romántica, pero también es muy horrible, así que es romance de horror" (Skumsuck, 2022). Cuando se preguntó si esto podría pasarle, respondió que probablemente no, porque ella se autopublica y tiene el control completo de la categorización de sus proyectos.

Por su parte, Groovy comentó que esta recategorización pudo haber ocurrido por la gráfica, ya que al ser más explícita podría ir en contra de la concepción popular del BL como un género 'suave'; cree que si algo es más intenso puede verse en riesgo de omitirse de la categoría, cosa que podría en sí misma contribuir a la idea de que el BL es un género 'limpio', creando un círculo vicioso. En cuanto a si

esto le podría pasar si alguna vez alguna de sus obras originales es publicada, ella opina que es muy probable, ya que considera que los temas y la estética de su arte lo hacen difícil de catalogar.

En contraste, J, quien estaba bajo la impresión de que Koogi había dicho que Killing Stalking no era BL, opinó que la categorización debería depender únicamente del autor, aunque cree que un lector puede sacar sus propias conclusiones basadas en su propia concepción de BL siempre que no intente forzar su narrativa al autor u otros usuarios.

Finalmente, Skumsuck añadió un comentario que refleja lo visto en el portal japonés Chill Chill en cuanto a la fluidez del BL: bajo un lente específico, cualquier cosa que tenga una emoción intensa puede llegar a sentirse como BL.

(...) mi definición de BL y *yaoi* puede diferir de las de otras personas que piensan que 'tiene' que ser de cierta forma, mientras que, si yo veo dos tipos en un cuarto como que, en una película de *Saw* estoy como que 'ey, eso es *yaoi*, amigo' (...) o incluso su es como que GL o HL esto como que 'amigo, eso tiene como que vibra *yaoi*' incluso si es hetero o lesbianas (...) es como que, ¡no lo puedes controlar! Como, hay ciertas cosas que se sienten tan *yaoi*, (...) (Skumsuck, Ilustradora, 2022)

Además de que comentó que como no hay nada más aterrador que estar atrapado en una relación abusiva, el BL de horror tiene el potencial de ser extremadamente efectivo en perturbar a su audiencia.

### **2.5.3. Distribuidores De BL Y BL De Horror**

Finalmente, se entrevistó a Edwin Villano, quien es el administrador de la tienda Eevazu Store ubicada en el Centro Comercial Arenales desde el 2015. Este centro comercial es conocido por estar orientado a públicos interesados en la cultura popular asiática, yendo desde el animanga hasta el K-pop. La tienda Eevazu Store es un distribuidor local especializado en productos japoneses, específicamente manga, historietas, cómics, libros de arte y revistas; por lo que el BL y BL de horror son parte de su catálogo. Inicialmente esta tienda tenía un local propio, pero por motivos internos actualmente se encuentra compartiendo el local 3-10 con otra tienda. Esta entrevista tiene los objetivos de describir el razonamiento y proceso de selección al importar BL y BL de horror, averiguar los títulos y géneros más vendidos en el mercado, describir el proceso de promoción y cómo los usuarios deciden qué obra comprar, y definir la relación que estos medios oficiales tienen con los *scanlations* y la piratería online.

Según la experiencia de Villano, los títulos que la tienda decide importar se basan más en la demanda vocal, “la consulta constante que nos hacen” (Villano, Distribuidor, 2022), que por un género demográfico específico o el tipo de historia. Desde un punto de vista que tiene un distribuidor, el género BL empezó a crecer desde el 2016 y 2017; anteriormente, el promedio de nuevos títulos era de uno o dos adaptaciones mensuales, actualmente se adaptan entre cinco y seis títulos al mes. Las editoriales que le dan más atención al BL son Milky Way, Nowevolution, Ivrea España, Norma España y Panini España. Pese a que Milky Way es la más notable, no es una editorial enfocada principalmente en el BL, al contrario de Nowevolution, la cual sí está centrada en este género. Por otro lado, Ivrea, Norma y Panini no están tan involucrados en la importación del BL, sino que lo adaptan de forma más esporádica; aunque recientemente están sacando al menos uno o

dos títulos al mes tras haber notado la gran recepción del mercado. Cuando se preguntó sobre las editoriales Tomodomo y Kodai, Villano comentó que, pese a que Tomodomo lleva bastante tiempo en el mercado, esta no es constante, sacando entre cinco a diez obras BL en el transcurso de uno o dos años para luego no publicar nuevas obras en aproximadamente seis meses. Villano acota que puede que esta pausa se deba a la pandemia del 2020, aunque sigue pareciéndole un *hiatus* inusual, ya que Tomodomo sí tiene obras con alta demanda. Por otra parte, dado a que esta entrevista ocurrió antes de que Kodai cerrara puertas, en su momento llegó a decir que era una editorial nueva con obras experimentales y un repertorio pequeño de licencias. Recalcó que los títulos BL de esta editorial solían ser más polémicos de lo usual, siendo que ellos adaptaron Niichan, de Harada. Luego de una comunicación personal en el 2023, Villano comentó que el quiebre de Kodai podía estar relacionado a la recesión tardía de la pandemia, ya que debido a la naturaleza de las licencias, las cuales suelen tardarse uno o dos años en procesarse, el mercado se vio saturado y las obras de nicho que Kodai solía adaptar no podían competir con títulos más populares adaptados por editoriales más grandes; siendo que actualmente incluso las editoriales establecidas están empezando a interesarse obras inusuales. En cuanto a las editoriales que adaptaban BL de horror, Villano recalcó que como no existen demasiados títulos pertenecientes al subgénero, las editoriales suelen concentrarse en su variante romántica. Aun así, llega a reconocer a Milky Way como parte de las editoriales que se llegó a aventurar en el BL de horror al adaptar Killing Stalking; parece que Villano sí categoriza a esta obra como BL, aunque esta misma editorial haya sustraído la etiqueta en su propia web. Posteriormente se le informó de otras obras del nicho que también habían sido

adaptadas por Milky Way, siendo estas Total Eclipse of the Eternal Heart, (y posteriormente El verano en que Hikaru murió); además de mencionarle las obras BL de horror que Kodai anunció que iba a adaptar, siendo en su momento Boys of the Dead (tras lo cual seguiría Heartless). Comentó que, debido a que la tienda trataba tener al menos algún tomo nuevo en stock para probar el mercado, era probable que los importara; cosa que era coherente, ya que previa a esta investigación, Eevazu Store llegó a tener stock del polémico Niichan.

Villano cree que la decisión de si una editorial decide adaptar o no un manga depende más de las editoriales, por lo que no puede describirlo con exactitud, pero sí supone que está sujeto a la demanda del público. Esta demanda, al igual que en la tienda, se expresa por medio de las interacciones en redes sociales; “mucho *fandom* entra a las páginas de las editoriales a sugerir y a proponer títulos, también algunas páginas, por ejemplo, piden al público que les diga qué títulos desearían verlo al español,” (Villano, Distribuidor, 2022). Aunque también teoriza que el criterio puede no solo estar ligado a la demanda, sino en cómo se negocian las licencias con las editoriales que tienen los derechos originales. En cuanto a los cambios de género, comenta que no suele ser usual que un manga cambie de un género demográfico a otro, sino que el país de origen suele ser lo más relevante.

Él opina que el cambio de categorización que el equipo editor de Milky Way hizo al adaptar Killing Stalking podría estar relacionado a múltiples factores, pero especialmente su temática fuerte; aunque como el proceso de categorización difiere de editorial a editorial, no le extraña que Kodai sí haya mantenido a Niichan como BL.

En cuanto a cuál tipo de BL suele vender más a nivel proporcional, sigue afirmando que el BL romántico es más popular al ser de un consumo más estandarizado que va hacia la relajación. A muchas personas no les gusta el terror, por lo que esta mezcla de géneros puede repeler a una porción significativa de lectores usuarios de BL.

Los títulos que suele vender más son las obras de Asumiko Nakamura, especialmente *En la misma clase* (2014) y *Antiguos alumnos* (2017); luego *Given* (2013), de Natsuki Kizu, porque recientemente tuvo una adaptación al anime que alzó su popularidad; *Junjou Romántica* (2002), de Shungiku Nakamura, el cual es un ícono del género hasta ahora; y *¡¡No te rindas, Nakamura!!* (2015) de Syundei, tras su viralización en redes sociales.

Villano comenta que estos títulos siguen teniendo buena recepción incluso después del alza de precios por pandemia, cosa que remarca la fidelidad de los fans del BL.

En el momento de la entrevista, Villano admitió solo ser consciente de un BL de horror en su stock, siendo *Killing Stalking*; sin embargo, también resultó tener *Total Eclipse of the Eternal Heart* en su repertorio, cosa que concuerda con lo desapercibido que puede pasar el BL de horror no solo para los lectores, sino para los distribuidores en algunos casos. El patrón de venta de este subgénero suele ser más esporádico que el BL romántico, con más gente empezándolo que terminándolo, "(...) sí se vende... pero es lento, (...) hay muchos que comienzan, pero no muchos que terminan, porque siempre traigo del primero, siempre el triple o el cuádruple de los demás tomos y siempre es lo que se acaba," (Villano, Distribuidor, 2022).

El público que suele comprar el BL romántico suelen ser mujeres jóvenes y ocasionalmente varones jóvenes. Suelen buscar obras románticas de un tono suave, no demasiado intensos o explícitos. Por otro lado, el BL de horror tiene poco público, quienes lo compran suelen ser más para 'curiosear' que coleccionar. No obstante, sí menciona un fenómeno interesante que ha observado en las personas que suelen buscar BL, siendo que muchos de los que buscan estos títulos suelen ser menores de edad que van con amigas o un padre que no es consciente de la naturaleza de lo que su hija le pide comprar. La política de la tienda es no vender material BL explícito, o material erótico en general, a menores de edad; lo cual ocasionalmente puede generar enojo a los jóvenes a quienes se les niega la venta "(...) ocurren casos en los cuales vienen chicas de 15, 16 años, ¿no?, (...) se molestan porque no les vendemos, ¿no?, y le decimos 'te podemos vender siempre y cuando muestres tu DNI azul', 'no, pero ¿por qué?' (...)" (Villano, Distribuidor, 2022).

Sin embargo, cuenta que hay casos en donde el padre acepta responsabilidad completa y dice ser consciente del material que está comprando; por lo que ahí sí se concreta la venta.

En el asunto de la promoción, Eevazu Store siempre promociona las novedades que trae en publicaciones de Facebook e Instagram independientemente de su género narrativo. Aunque, usualmente es el público quien busca activamente títulos específicos en la tienda e incluso hace pedidos personalizados que no llegan a publicitarse en redes.

Los usuarios que sí llegan a comprar BL de romance u horror pueden descubrir títulos nuevos en la tienda o ya venir buscando una obra en específico. Un comprador casual se acerca al local, pregunta por la sección BL, y empieza a

revisarla por si hay algo que le llame la atención. En el local del 2022, tenían los BL de forma bastante accesible en una repisa fácil de alcanzar, en el cambio de ubicación en el 2023 la sección BL pasó a estar a un lugar más inaccesible hasta que posteriormente, en el 2024, volvió a estar en una repisa con un mejor acceso (Ver fig. 24).

**Figura 24.**

*Sección de BL de Eevazu Store, 2024.*



*Nota.* Elaboración propia.

Un lector con algo ya en mente pregunta directamente por la obra específica que está buscando, generalmente habiendo previamente consumido una versión digital gratuita que terminó agradándole, por lo que posteriormente decidió tener una versión en físico en japonés, y a veces en español si sí hay, con intención de coleccionarla.

Villano considera que la promoción online siempre va a tener un mayor alcance que la promoción en el local físico; mientras la tienda apela a un público casual, las redes atraen a un público potencial; ambos públicos son diferenciados, pero se complementan y son parte normal del mercado. No obstante, a parte de estos dos públicos, existe una tercera audiencia, la cual se encuentra en las provincias,

con el cual tienen que ser más detallistas a nivel de fotografías y descripción del producto debido a su ubicación geográfica.

En cuanto a los factores que influyen a que un lector decida comprar un BL romántico o de horror, Villano afirma que es una cuestión más de gusto e intención de compra previa que de promoción o portada; muchas veces un usuario ha revisado el stock de la tienda y ha afirmado regresar por un título específico o lo ha reservado pagando un porcentaje del precio completo.

Finalmente, como mencionó previamente, Villano afirma que en su experiencia los *scanlation* tienen una relación simbiótica con los distribuidores, al menos en Perú.

Es muy raro que un usuario no haya consumido un título antes de comprarlo, ya que el porcentaje de compradores casuales que recién descubren el título en la tienda es muy pequeño. El lector suele sentirse más seguro en una compra tras haber comprobado que le gusta la historia; por lo que una compra suele ser motivada por un deseo de coleccionar o el sentir que está apoyando a un artista que le gusta, "(...) por lo menos acá en Perú sí siento de que la traducción online sí ayuda para que el cliente decida, es como que leen la muestra y después recién deciden hacer la compra, ¿no?; (...)" (Villano, Distribuidor, 2022).

Esta información dada por Villano concuerda con la expresión de una usuaria de BL entrevistada previamente, ya que ella cuenta que solo decide comprar una obra que cree que merece la pena y con intenciones de apoyar al autor. "(...) A los que de verdad creo que sí se merecen mi plata porque se han craneado una buena historia, y tiene un arte decente, ahí si pago; pero por huevadas como... El Amor es una Ilusión... (...)" (Ana, 2022).

### 3. Capítulo III

#### 3.1. Concepto

La construcción del concepto tiene las siguientes partes: perturbación al lector y disfrute del lector ante esa perturbación, lo cual genera curiosidad e interés en más obras que causen una sensación similar al usuario. Esta sensación ha sido sintetizada en la frase “*Damn, that messed me up. Nice!*” en español “*Maldición, eso me lastimó. Bien.*”; se escogió el idioma inglés debido a que las palabras que resumen el concepto tienen un mayor impacto en ese lenguaje. Para que una obra produzca esta sensación efectivamente debe no solo perturbar al lector, sino ser bien ejecutado y tocar una fibra emocional de forma significativa. Esta es la emoción que un manga BL de horror desea causar, esto se logra con una narrativa, gráfica y ritmo sólidos. Si miembros del público objetivo logran experimentar esta serie de sensaciones al leer la historieta planteada como parte del proyecto, podrían apreciar este tipo de trama y conectar con el autor y con otras personas que sintieron lo mismo, abriéndose a leer más títulos del género y expandiendo sus horizontes narrativos. De esta forma podría aumentarse el reconocimiento positivo hacia el subgénero de BL de horror, y utilizar representaciones diversas al añadir una trama subversiva pero bien ejecutada al imaginario colectivo de los usuarios. Para ello, la historieta debe ser incuestionablemente BL y horror al mismo tiempo, pero además ser lo suficientemente sutil como para no insultar la inteligencia del lector y lograr ser una obra memorable. Si los lectores del cómic se interesan y buscan más detalles sobre el mismo, pueden conocer otras historietas BL de horror que fueron utilizadas como referentes. De este modo, el cómic no sería la única obra añadida al imaginario de los usuarios que lo consuman, sino que otras historias afines

previamente desconocidas para los lectores interesados, pero no familiarizados, con el nicho del horror basado en el BL también serían incluidas dentro del mismo.

### 3.1.1. Collage resumen del concepto

Figura 25.

*Collage resumen del concepto.*



Nota. Elaboración propia.

### 3.1.2. Mapa de palabras asociadas

Figura 26.

*Mapa de palabras elaborado a partir del concepto.*



Nota. Elaboración propia.

## 3.2. Descripción del proyecto de diseño

Este proyecto nace como respuesta a la problemática de la idealización de las relaciones homosexuales en ciertas comunidades online que resulta en nuevos estereotipos sobre cómo deben exponerse en medios de entretenimiento, reduciendo su diversidad representativa. El público al que se dirige son sus lectores; las cuales son predominantemente mujeres, aunque personas no binarias, y algunos varones también forman parte de esta categoría; aquellos pertenecen a comunidades latinas de Facebook. El medio de alcance es una historieta gráfica de siete capítulos, creada a partir de un análisis a otros cómics BL de horror y publicado en la red social Facebook y una página propia. Este método es el más eficaz dado que las historietas suelen ser el medio más común de difusión dentro del nicho, por lo que este actor suele consumirlo regularmente y esta es la red social con la estructura de publicación óptima para un cómic, al no tener límite de imágenes por post. El análisis es una vista general a diez cómics BL de horror desde 2013 hasta 2021 basada en los libros *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, del filósofo estadounidense Noël Carroll y La narración Usos y Teorías de la lingüista y filósofa María Eugenia Contursi y Fabiola Ferro; en este se analizaría estas obras como piezas de horror y estructuras narrativas. La trama del cómic del proyecto se crearía a partir de las conclusiones del análisis previo, pero tendría una estética basada en la síntesis en lugar del realismo, el cual es el estilo dominante en el género, mientras que la trama se alejaría de los estereotipos o tendencias usuales del nicho sin perder la esencia de lo que lo hace ser un 'BL de horror'. Finalmente, se publicará el cómic en una página propia y una página de Facebook adyacente al proyecto para lograr mayor alcance, esta parte del proyecto requeriría las piezas gráficas de un banner y foto de perfil de la página, y una imagen promocional que presente

la historieta y cause interés. El cómic sería distribuido orgánicamente por medio de la herramienta compartir dentro de la red social.

### **3.3. Objetivos del proyecto**

Los objetivos del proyecto son visibilizar toda representación homosexual dentro del medio sin importar su naturaleza y fomentar la libertad de expresión en la representación homosexual dentro del cómic BL.

### **3.4. Relación entre público objetivo y proyecto**

El problema principal es la idealización de las relaciones románticas entre varones homosexuales que producen estereotipos sobre cómo deben representarse en los medios de entretenimiento por parte de algunas comunidades latinas de Facebook y su efecto en la recepción del BL de horror en estos medios. El público objetivo de este proyecto son los lectores de BL en comunidades donde los usuarios pueden interactuar entre ellos a través de publicaciones, reacciones, comentarios y mensajes directos. El proyecto se desarrolla con el concepto *Damn, that messed me up, Nice*, que se basa en la dicotomía de la perturbación y la satisfacción emocional que puede lograr una trama de BL de horror cuando es bien ejecutada, generando interés en el usuario y diversificando su imaginario colectivo tras buscar más narrativas con un efecto similar. Esta emoción se lograría por medio de una historieta del subgénero basada en un análisis previo otras narrativas dentro del mismo.

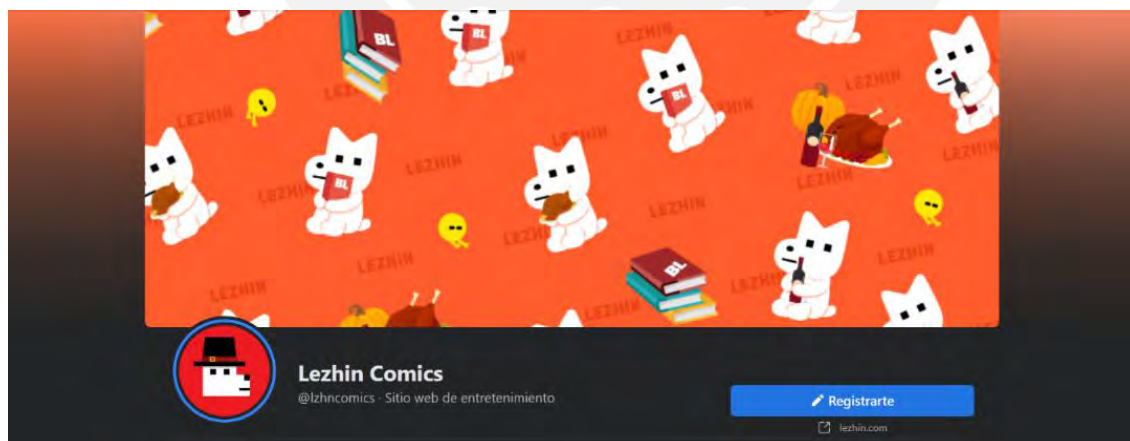
### **3.5. Diseño De La Comunicación**

La difusión del proyecto ocurriría de por medios digitales, distribuyéndose de forma online a través de la red social Facebook. Primero se crearía la página de Facebook de la editorial VACUUM, la cual es la marca del proyecto, esta se especializa en BL x HORROR, por lo que la estética estaría basada en estos dos

conceptos, por ello todos los elementos gráficos de la página seguirían la línea de la marca, logrando cohesión visual. Estos elementos serían una foto de perfil con el logo de VACUUM; un banner que también tendría el logo, pero con otros elementos gráficos que capten la atención del usuario (Ver fig. 27); una imagen que introductoria de la marca; y una página web propia creada con HTML y CSS (Ver fig. 31). En segundo lugar, sería la creación de una imagen promocional del cómic (Ver fig. 28), esta tendría una línea gráfica basada en la portada del cómic y una breve introducción a la obra. Posteriormente pueden publicarse piezas gráficas secundarias adicionales como perfil de los personajes e ilustraciones de estos interactuando en la cuenta de VACUUM para mantener actividad en la página de Facebook como se ha visto previamente hacer a Mokumoku Ren en la red social Twitter (Ver fig. 29) y Nishin en la web Pixiv (Ver fig. 30) con sus respectivas obras.

### Figura 27.

*Banner de Facebook de 'Lezhin Comics'.*



*Nota.* Adaptado de *Lezhin Comics*. [Captura de pantalla], por Lezhin, 22 de noviembre de 2022, Facebook (<https://www.facebook.com/lzhncomics>).

Figura 28.

Imagen promocional de *Boys of the Dead* por la editorial KODAI.

**NOVEDAD**  
**BOYS OF THE DEAD**  
TOMITA DOUJI

**SINOPSIS:**  
Linus y Conor viven en un contenedor para transporte de mercancías habilitado como un pequeño hogar en lo más profundo de las montañas. Allí se alimentan discretamente de carne humana, que obtienen colándose en la iglesia de las proximidades, exhumando los cadáveres del cementerio y descuartizándolos para poder llevárselos consigo. No hay otro modo de prolongar la vida de Conor, por lo que Linus no duda en repetir una y otra vez los mismos actos atroces. No importa. Si es para seguir junto al hombre que ama, ¿qué se diferencia la carne del ser humano de la carne de una res? Te damos la bienvenida al fascinante universo de Douji Tomita, un mundo llevado al extremo donde el amor guía los pasos de seres humanos y zombis por igual. Esperamos que disfrutes de sus historias!

Sexto puesto en la categoría  
BEST BOOK COVER de los BL Award 2021

**FORMATO:**  
-RÚSTICA CON SOBRECUBIERTA  
-B6 (132 X 182 mm)  
-BN

**PÁGINAS: 192**  
**P.V.P.: 9 €**

¡MÁS INFORMACIÓN EN NUESTRA WEB!

EDITORIAL KODAI

SÍGUEMOS EN:  
f t i y

BOYS OF THE DEAD © 2021 DOUJI TOMITA  
FRANCE SHON Inc.

Nota. Hace poco anunciamos *BOYS OF THE DEAD* (...) [Imagen tomada de internet], por Editorial KODAI, 2022, Facebook (<https://acortar.link/sWUg7Y>).

Figura 29.

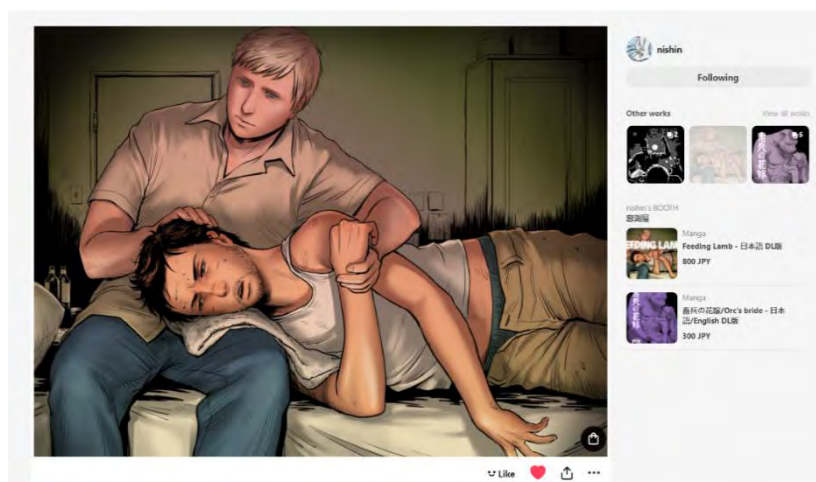
Ilustración de Hikaru y Yoshiki del manga *El verano en que Hikaru murió*.



Nota. Adaptado de *本日の更新はありませんが* (...) [Captura de pantalla], por Mokumoku Ren, 2022, Twitter (<https://acortar.link/D4TS3C>).

**Figura 30.**

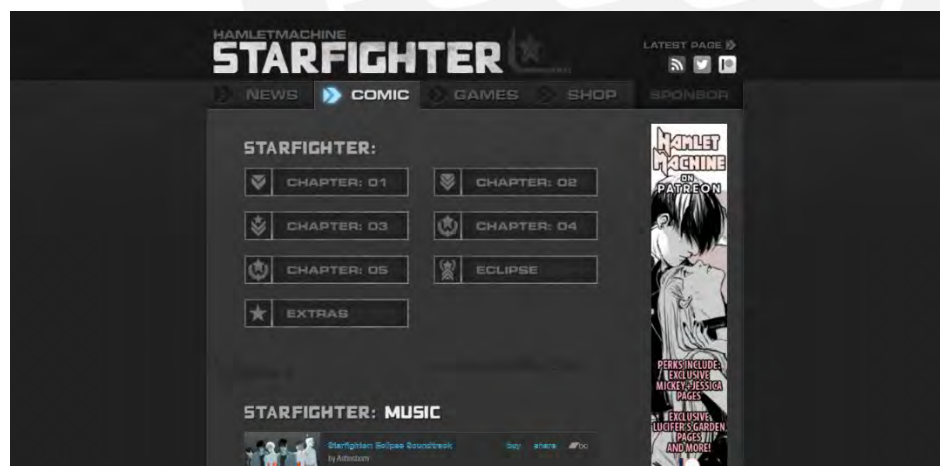
*Ilustración con los personajes de Feeding Lamb.*



*Nota.* Adaptado de 電子版頒布開始しました [Captura de pantalla], por nishin, 2015, Pixiv (<https://www.pixiv.net/en/artworks/49088119>).

**Figura 31.**

*Página web del webcómic BL Starfighter de Hamletmachine.*



*Nota.* Adaptado de *Starfighter* [Captura de pantalla], por Hamletmachine, 2015, Starfighter (<https://starfightercomic.com/comic.php>).

### 3.6. Descripción Del Público Objetivo

Se seleccionó a los lectores de BL como el público objetivo por consumir títulos del género de forma regular, especialmente en forma de cómic. Estas historias

pueden variar en subgénero dependiendo del usuario, pero suelen considerar una trama interesante como su mayor incentivo de lectura. Algunos usuarios usan Facebook, de los cuales la mayoría interactúa de forma pasiva, evitando conversaciones directas en grupos y limitándose a leer las interacciones de los miembros más activos, no obstante, suelen reaccionar en publicaciones o comentarios. Existe división dentro de este actor sobre los efectos que el BL tuvo sobre su percepción amorosa, yendo desde ningún efecto, el subir estándares o afectar negativamente sus relaciones reales al tratar de aplicar dinámicas irreales en sus vidas. Un sector de esta demográfica es el que excluye, invalida y censura al BL de horror, considerándolo ilegítimo por no cumplir con los estereotipos del romance idealizado entre varones homosexuales presentado habitualmente. Si se genera interés por tramas más diversas, puede abrirse una discusión sobre la validez de las historias que incluyen relaciones homosexuales no ortodoxas. Este sería el grupo más afectado ya que la conversación ocurriría dentro de su núcleo principal.

### **3.7. Análisis De La Estética Del Diseño**

El proyecto se divide en la pieza gráfica principal, un cómic a blanco y negro con una portada a color en formato impreso y online; y las piezas secundarias incluyen las imágenes en redes sociales, las cuales serían un banner y foto de perfil para la página y una imagen promocional del cómic; merchandising que incluye postales, separadores, posters, llaveros, *standees*, un polo; y finalmente una página web propia.

El aspecto visual del cómic se divide en diseño de personajes, espacios y diagramación. El estilo gráfico de los dos primeros está basado en la síntesis, ambos se deforman utilizando la perspectiva para enfatizar la exageración que

evoca emoción. Los personajes tienen extremidades y dedos alargados, además de cuerpos estilizados; sus rostros tienen ojos desproporcionadamente grandes para facilitar la comunicación de emociones al lector; y el movimiento y emociones que los personajes experimentan son enfatizados por este tipo de estructura y facciones. Los espacios en los que la historia ocurre también están deformados, pero principalmente por medio de una perspectiva exagerada o a modo de ojo de pez, incluso rozando la abstracción para comunicar la intensidad de una emoción. En ambos casos se busca más la expresividad que el realismo. La portada del cómic aplica la paleta de colores que mezcla tonos pasteles y saturados de forma contrastante y llamativa al lector, pero también utilizando blancos y negros para crear espacios visuales de respiro. La composición muestra a los protagonistas en un espejo con el monstruo de la historia detrás de ellos, mostrando que es un BL al tener la pareja como foco principal, pero también horror al leer la atmósfera siniestra de la escena.

El logo de la marca tiene una estética similar a las etiquetas de carne sellada al vacío y la popular advertencia de música con contenido explícito '*Parental Advisory*' (Ver fig 32). Se utiliza el blanco y negro como contraste de la portada a color. El logo está diseñado para tener un aire opresivo y sofocante, siguiendo el concepto de 'sellado al vacío', por lo que la tipografía modificada en color blanco abarca la mayor cantidad de espacio en su superficie negra. Las imágenes destinadas a la gráfica de marca en Facebook y en su página propia, incluyendo el banner, y la foto de perfil estarán más ligadas a la estética del logo, mientras que la imagen promocional usará parámetros más cercanos al interior del cómic, pero sin dejar de lado el logo por completo para que exista cohesión entre obra y marca.

**Figura 32.***Referente de logo.*

*Nota.* Adaptado de *The current Parental Advisory warning label, introduced in 1996*, de RIAA, 1996, Wikipedia (<https://acortar.link/jxtL6w>).

**3.7.1. Tipografías**

La marca utiliza dos tipografías, una para el texto y otra para el logo, mientras que las tipografías del cómic se dividen en las usadas en la portada e interior. La marca utiliza la tipografía Bison, de Ellen Luff (Ver fig. 33) dentro del logo al ser una tipografía limpia pero pesada, esta ha sido modificada sin que la estructura se rompa demasiado para acentuar la ominosidad de su tipo. Sus características prevalentes son la consistencia de tamaños, el uso exclusivo de mayúsculas, la proporción de la altura de cada letra que las hace ver estiradas y la consistencia anchura de sus caracteres individuales que las mantiene coherentes. Estos elementos hacen que esta tipografía sea de fácil legibilidad, pero que tenga un carácter impactante.

**Figura 33.**

*Tipografía Bison, de Ellen Luff.*



Nota. *Bison* [Imagen tomada de internet], por Ellen Luff, 2018, DaFont (<https://www.dafont.com/bison-2.font>).

Mientras que los diversos textos relacionados a la marca utilizan la tipografía Now (Ver fig. 34), al ser simple, sans serif y tener una amplia gama de variaciones de peso y estilos. Esta se utilizaría con un tracking espaciado para generar una sensación de lentitud y vacío en los textos.

Figura 34.

*Tipografía Now, de Hanken Design Co.*

A	B	C	D	E	F	G	H	I
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
S	T	U	V	W	X	Y	Z	
a	b	c	d	e	f	g	h	i
j	k	l	m	n	o	p	q	r
s	t	u	v	w	x	y	z	
0	1	2	3	4	5	6	7	8
9	.	,	;	:	\$	#	'	!
"	/	?	%	&	(	)	@	

*Nota.* Now [Imagen tomada de internet], por Hanken Design Co., 2022, Font Meme

(<https://fontmeme.com/fuentes/fuente-now/>).

Por otra parte, la portada del cómic utiliza la fuente The Bold Font de Sven Pels (Ver fig. 35) para el título y Now de Hanken Design Co. (Ver fig. 34) para el resto de elementos escritos en la portada y contraportada del cómic. Se escogió The Bold Font al ser una tipografía pesada sans sérif, utiliza líneas ortogonales y diagonales que le dan agresividad mientras que sus letras redondeadas son bastante circulares y pesadas, se escogió deformar esta tipografía usando la herramienta liquidificar de Photoshop junto a otros filtros para darle un aire retro pero ominoso, esto es beneficioso ya que el marco del cómic es la década del 2000 y es una historia de horror.

**Figura 35.**

*Tipografía The Bold Font, de Sven Pels.*

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y**  
**Z**

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y**  
**Z**

**0 1 2 3 4 5 6 7 8 9**

**\$ € £ + - \* / ÷ = %**

**" ' # @ & \_ ( ) , . : ; ' ÷**

**? ! \ | [ ] < > [ ]**

*Nota. The Bold Font [Imagen tomada de internet], por Sven Pels, 2015, DaFont*

(<https://www.dafont.com/the-bold-font.font>).

Por otro lado, Now fue utilizada para mantener coherencia con la marca.

Finalmente, en el interior del cómic se utiliza la tipografía She Said de Tension Type (Ver fig. 36) para los diálogos normales, una letra rellena escrita a mano con estilógrafo para diálogos con emoción (Ver fig. 37) y una letra escrita a mano con pincel y tinta china (Ver fig. 38) para los diálogos del personaje alienígena que sirve la función de ‘monstruo’ dentro de la trama. Se eligió She Said al ser una tipografía que emula a la usada en los cómics de forma clásica sin ser tan similar a lo usado en el estándar de manga al no ser tan inclinada, pero sin ser demasiado violenta para que los cambios de tipografía a las letras hechas a mano sean más notorios. Una forma de subvertir expectativas es que en momentos de emoción donde no se utiliza la tipografía dibujada, las letras en los textos escritos en She Said empiezan a desordenarse, llegando a ser ilegibles en momentos de

tensión álgida. La tipografía dibujada a mano con relleno es exclusivamente usada cuando los personajes gritan, esta letra no tiene una estructura sólida, las líneas rectas no son completamente rectas y el trazo orgánico evoca la emoción del personaje. Finalmente, la tipografía escrita con pincel es usando pincel 0 y tinta china Rotring, es completamente orgánica y utilizada exclusivamente por el ‘monstruo’ de la historia, el cual es un extraterrestre, por lo que su uso hace énfasis en la otredad de este personaje y enfatiza su presencia como ominosa.

### Figura 36.

*Tipografía She Said, por Tension Type.*



A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
 A B C D E F G H I J K L M  
 N O P Q R S T U V W X Y Z  
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 \$ € £ ¥ ¤ + - \* / ÷ =  
 % ª º " ' # @ ¢ \_ ( ) , . ;  
 : ; ? ! ! \ | { } < > [ ] \$ @  
 μ ^ ~ ~ © ® ™  
 Æ Å Ä Å Å Æ Ç È É Ê Ë Ì  
 Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ø Ù Ú  
 Û Ü  
 Æ Å Ä Å Å Æ Ç È É Ê Ë Ì  
 Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ø Ù Ú  
 Ü

*Nota.* She Said [Imagen tomada de internet], por Tension Type, 2023, DaFont

(<https://www.dafont.com/she-said.font>).

**Figura 37.**

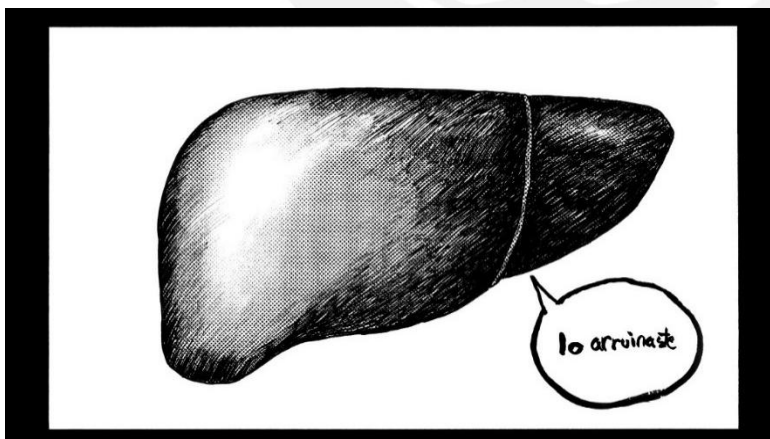
*Letra orgánica utilizada cuando los personajes gritan.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 38.**

*Letra a pincel utilizada por el extraterrestre.*



*Nota. Elaboración propia.*

### **3.7.2. Sistema de color**

Se plantearon tres paletas para el proyecto, la primera para la marca, la segunda para el interior del cómic, y la tercera para la portada.

La marca utiliza el blanco y negro como colores principales, y el magenta y rojo como colores secundarios (Ver fig. 39). Los colores principales pertenecen al logo, mientras que los secundarios se utilizan cuando se necesitan piezas gráficas más elaboradas y con múltiples elementos.

### Figura 39.

*Paleta de color de la marca.*



Nota. los valores son negro [HEX: #000000; RGB:(0, 0, 0); CMYK: (0%, 0%, 0%, 100%)], crema [HEX: ##F2F2F2; RGB:(242, 242, 242); CMYK: (0%, 0%, 0%, 5%)], blanco [HEX: #FFFFFF; RGB:(255, 255, 255); CMYK: (0%, 0%, 0%, 0%)], magenta [HEX: ##FF00F4; RGB:(255, 0, 244); CMYK: (0%, 100%, 4%, 0%)] y rojo [HEX: ###F8000B; RGB:(248, 0, 11); CMYK: (0%, 100%, 96%, 3%)]. Elaboración propia.

El interior del cómic sería en blanco y negro, similar al estándar de cómics japoneses del género. El blanco y el negro serían los colores predominantes, mientras que los grises se mantienen en tonalidades claras aplicados con cuatro tipos de tramas con diferentes opacidades y con el uso de degradados (Ver fig. 40).

## Figura 40.

*Uso de tramados y degradados en el cómic.*



Nota. Elaboración propia.

En la tercera paleta, principalmente usada en la portada, se plantea una mezcla de colores saturados y pasteles que contrastan entre ellos sin perder cierta armonía, emulando el contraste entre el BL clásico, el cual está asociado a los tonos pasteles y a las variantes del rosado como el verde pastel y el verde-agua; mientras que el rojo, y el negro están más ligados al género de horror (Ver fig. 41). Esta es una paleta diseñada para ser intencionalmente contrastada con el objetivo de reflejar la tensión dentro de la narrativa, manteniendo la intriga, siendo visualmente siniestra y atractiva para llamar la atención del usuario y que este se interese en leer el cómic.

## Figura 41.

*Paleta de color de la portada del cómic.*



Nota. los valores son rojo [HEX: #B6201F; RGB:(182, 32, 31); CMYK: (0%, 82%, 83%, 29%)], verde-agua [HEX: #B6D1C8; RGB:(182, 209, 200); CMYK: (13%, 0%, 4%, 18%)], negro [HEX: #000000; RGB:(0, 0, 0); CMYK: (0%, 0%, 0%, 100%)], un gris que tira a lo morado [HEX: #BBADBA; RGB:(187, 173, 186); CMYK: (0%, 8%, 1%, 27%)], y rosado [HEX: #F2D5D5; RGB:(242, 213, 213); CMYK: (0%, 12%, 12%, 5%)]. Elaboración propia.

### 3.8. Diseño

#### 3.8.1. Marca

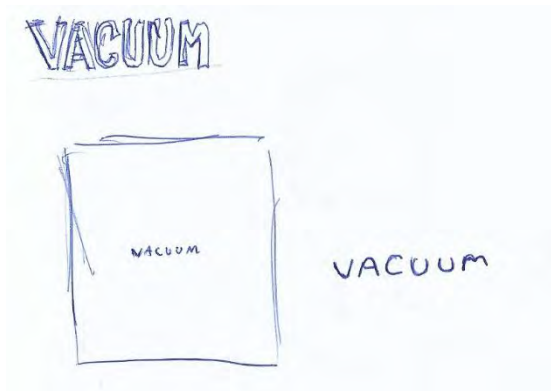
La marca VACUUM corresponde a la editorial del proyecto, esta estaría exclusivamente enfocada en el BL de horror. Inicialmente se plantearon cuatro palabras como posibilidades de marca, siendo estas *vacuum*, *visceral*, *needle* y *desfase*. *Vacuum*, hacía referencia al vacío; *Visceral* a las entrañas como órganos internos, a la sensación visceral que causa el amor, y a las mariposas en el estómago vistas de forma grotesca; *Needle* evocaba las agujas, ya sea de inyectarse medicina o drogas; o una aguja de coser, sintiéndose peligroso pero cotidiano; finalmente *desfase* hacía referencia a la dicotomía contradictoria del BL de horror, ya que en teoría, el amor y el miedo son conceptos contradictorios que no deberían mezclarse, pero que lo hacen de forma armoniosa en el género. Al final se escogió *vacuum*.

El concepto de *That messed me up* se decantaría en el uso de la palabra '*vacuum*', la cual tiene varios significados y evoca varias imágenes, desde el vacío solitario del espacio; una aspiradora, algo que absorbe sin dejar entrar o salir a nada o nadie; un filete sellado al vacío; la imposibilidad de respirar en el vacío, ya sea en el espacio o al ser sellado como un filete. Esto lleva al concepto de marca de claustrofobia física y emocional. El BL de horror puede asociarse a esta descripción ya que es un romance retorcido y muchas veces sofocante, además de que, pese a que el BL idílico sea la versión más prominente en las redes, el BL de horror sigue existiendo, es una variante inevitable parte de las narrativas de romance. El 'amor' en este proyecto es como una sensación de asfixia sin espacio para moverse, desorientación y sobreestimulación de los sentidos. La creación del logo empezó con un boceto a mano (Ver fig. 42) que posteriormente se digitalizó y

redibujó en medios digitales. Inicialmente se utilizó la tipografía Fear of a Punk Planet de Pennyzine (Ver fig. 43), pero esta fue luego descartada.

### Figura 42.

*Boceto inicial de logo de marca.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 43.

*Bocetos de la marca con la tipografía Fear of a Punk Planet.*



*Nota.* Elaboración propia.

Finalmente se utilizó la tipografía Bison de Ellen Luff modificada de forma en la que se ve más alta, además de que el kerning se alteró para que las letras tuvieran menos espacio entre sí y se parecieran más al boceto digitalizado usando el programa de dibujo digital PaintTool SAI (Ver fig. 44). Algunas letras en

particular como la A y la M tuvieron deformaciones más prominentes; se bajó la barra de la A y la intersección central de los trazos de la M para que estuvieran a una altura similar (Ver fig. 45).

**Figura 44.**

*Boceto digitalizado.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 45.**

*Modificación de la tipografía Bison.*



*Nota.* Elaboración propia.

Tras aplicar las modificaciones en la construcción tipográfica de la fuente elegida, Se escogió la paleta en blanco y negro como colores principales, y rojo y magenta como secundarios para piezas donde se usen más elementos gráficos.

Inicialmente se plantearon versiones del logo usando los colores secundarios, primero en rojo (Ver fig. 46) y luego en rojo con una textura ondeada blanca y magenta (Ver fig. 47), pero al final se escogió una versión monocromática en

blanco y negro (Ver fig. 48). La tipografía del logo es en blanco con fondo negro. Este logo debe usarse de forma en la que abarque la mayor cantidad de espacio posible, así evocando la claustrofobia, asfixia y estrechez de su concepto.

**Figura 46.**

*Logo en rojo, versión descartada.*

**VACUUM**

*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 47.**

*Logo con textura, versión descartada.*

**VACUUM**

*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 48.**

*Logo final en blanco y negro.*

**VACUUM**

*Nota. Elaboración propia.*

### **3.8.2. Pieza principal**

La pieza principal consiste en un análisis a múltiples obras de BL de horror que sirve como base de un cómic de este subgénero. El análisis observa diez obras

del nicho y se basa en los libros *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* de Noël Carroll, el cual analiza el género de horror a profundidad de una perspectiva filosófica y teórica; y *La narración, Usos y Teorías* de María Eugenia Contursi y Fabiola Ferro, el cual analiza la narración desde una perspectiva técnica y teórica. El cómic utiliza la información recopilada del análisis previo para crear una historia que se diferencie de sus predecesores a nivel narrativo y gráfico evitando usar estereotipos del BL de horror y a nivel general, pero que siga siendo posible categorizarlo como una historia perteneciente al subgénero del nicho. Se ve el proceso creativo de la trama, los personajes, los espacios, y finalmente el cómic mismo.

**3.8.2.1. Análisis.** Este es un análisis cualitativo y cuantitativo al ver las tendencias de los cómics BL de horror, primero se determinan criterios cualitativos y posteriormente se ve cuántos cómics siguen ciertas tendencias. Los criterios del análisis se basan en los libros mencionados previamente y se dividen en 36 puntos, los cuales tocan elementos relacionados al horror; elementos relacionados a la narrativa; personajes y sus relaciones; y diseño. La sección de horror abarca los temas planteados por Carroll y se dividen en Horror vs Terror vs Fantástico, Thriller o Misterio, Género de Espanto, Monstruo Pareja y/o Externo, Simpatía por el Monstruo, Imagen Horrificada, Dualidad, Amenaza y/o Asco, Grado de Violencia, Tipo de Trama, Estructura de Trama, y Tipo de Final. La sección de narrativa se basa en el libro de Contursi y Ferro, esta se divide en Macro-pregunta, Marco, Incidente Incitador, Estructura de Trama, Clausura, Narrativa Crónica o Anacrónica, Relación de Frecuencia, Punto de Vista, y Tipo de Narrador. La sección de personajes y sus relaciones se divide en Protagonista, Interés Amoroso, Estado de la Pareja Principal, Naturaleza de la Relación, Desbalance, Personajes Secundarios y Personajes

Terciarios. Finalmente, la sección de diseño se divide en Estilo Gráfico, Diseño de la Pareja Principal, Color, Portada, Tipo de Publicación, Contenido Adulto, Completo o Incompleto, y Duración.

3.8.2.1.1. Horror. El primer punto cubre Horror vs Terror vs Fantástico, este define el tipo de espanto que cubre la trama de cada obra según el origen del monstruo; se definiría una obra como horror si es que el monstruo proviene de medios sobrenaturales, terror si viene de medios naturales, usualmente de fuentes humanas, en este caso el título de monstruo sería metafórico y no literal, y fantástico si es que los dos tipos de origen, sobrenatural y natural, han sido presentados como posibilidades pero nunca se confirma uno sobre el otro como respuesta definitiva. En cuanto a Thriller o Misterio, una obra se categoriza como thriller si el lector sabe quién o qué es el monstruo desde el inicio de la historia; por otro lado, sería misterio si es que el lector no sabe quién o qué es el monstruo y este se revela a lo largo o al final de la trama, un punto medio donde una obra podría categorizarse como las dos a la vez sería si es que se sabe quién o qué es el monstruo, pero su origen es un misterio.

Género de Espanto se refiere a subgéneros del horror e incluiría categorías como Ciencia ficción, donde el horror proviene de ciencia ficticia; Asesinos seriales, donde un asesino mata a múltiples personas; Splatter, una obra centrada en la violencia y brutalidad de las muertes de personajes; Sobrenatural, donde el monstruo tiene orígenes relacionados a lo místico, esotérico e inexplicable, algunos monstruos característicos de este tipo de horror son los zombies, vampiros, fantasmas, brujas, etc.; Surrealista, donde los elementos visuales son oníricos y absurdos y la trama está desestructurada y no sigue la lógica; Body Horror, donde el cuerpo humano es deformado de forma grotesca; y Horror cósmico, donde el horror causa asombro casi

religioso y aprehensión a lo desconocido cercano a la maravilla y nunca se le puede comprender completamente.

Monstruo Pareja y/o Externo se refiere a la posición del monstruo dentro de la trama. Cuando se habla de monstruo pareja, quiere decir que el monstruo de la historia también sirve la función de interés amoroso, ya sea de forma voluntaria o forzada, ya que el afecto con el protagonista no siempre es recíproco al también estar en una posición de amenaza hacia el mismo; por otra parte, un monstruo externo sería una amenaza proveniente fuera de la relación del protagonista y su interés amoroso, siendo una amenaza común a la que ambos deben enfrentar; finalmente, existen obras donde existen los dos tipos de monstruo a la vez.

Simpatía por el Monstruo ocurre cuando el lector simpatiza con este, esta puede existir o no en la historia, usualmente es más común cuando se da el caso de monstruo pareja, aunque no siempre es el caso.

Imagen Horrífica se refiere a diferentes tipos de miedos primarios o subconscientes en el ser humano que se manifiestan en obras de horror a través de metáforas, alegorías o de forma explícita, existen múltiples imágenes horribas, siendo estos miedos infantiles, miedos sexuales, biologías horribas, metonimia horribas y la deshumanización del cuerpo humano. Los miedos infantiles incluyen miedo a ser comido y miedo a ser desmembrado; los miedos sexuales incluyen violación, pederastia e incesto. Las biologías horribas incluyen las subcategorías de fusión, la cual es la mezcla contradictoria e impura de dos estados diferentes en un solo cuerpo a la misma vez, ya sea vivo-muerto, insecto-humano, carne-máquina, etc.; fisión, la unión de elementos contradictorios en el mismo cuerpo en tiempos diferentes, esto ocurre criaturas como el hombre lobo, el doppleganger, y los alter-egos; magnificación, cuando entidades consideradas impuras o desagradables

obtienen cualidades sobrenaturales o presentan gigantismo; y masificación, cuando una criatura desagradable se presenta en grandes grupos como colonias y cazan mamíferos o tienen una inteligencia superior. La metonimia horribla ocurre cuando el monstruo es repulsivo por asociación al estar rodeado por criaturas desagradables que simbolizan su maldad. Finalmente, la deshumanización del cuerpo humano ocurre cuando este se presenta desmembrado o mutilado hasta que sus cualidades humanas desaparecen, asemejándolo a un pedazo de carne con más en común con lo que se encuentra en una carnicería que con una persona.

La Dualidad son dos conceptos opuestos que causan inquietud relacionada al monstruo, los encontrados en esta investigación son afuera-adentro, inocencia-maldad, vivo-muerto y real-falso. Afuera-adentro se relaciona a cómo el monstruo se presenta de forma normal en el exterior o lo público y cómo su forma real, la cual se devela en el interior o lo privado es horribla. Inocencia-maldad se refiere a cómo el monstruo aparenta inocencia en su diseño, actitud o apariencia, pero ha cometido actos horriblos o malvados, contradiciendo lo anterior. Vivo-muerto describe la contradicción de un ser o ente que debería estar muerto, pero no lo está, desafiando las leyes de la naturaleza y causando inquietud, algunos ejemplos serían los zombies y fantasmas. La dualidad real-falso ocurre en la fisión, específicamente en el doppelganger, cuando una persona ha sido reemplazada con alguien idéntico, pero al no ser la original existen anomalías que causan temor.

Amenaza y/o Asco se manifiesta de forma visual en el cómic. Carroll (2010) plantea que el horror ocurre cuando una criatura presenta amenaza y repulsión en el lector y protagonista, pero en el género de BL de horror es usual que la amenaza sea más prevalente que el asco, ya que muchas veces el monstruo es el interés amoroso, y si se ve repulsivo no es tan atractivo. El monstruo se considera amenazante, letal y/o

que apeliara el bienestar del protagonista; y se considera asqueroso si es repulsivo a la vista o al tacto, en el caso del cómic es ideal que la repulsión sea más visual que descriptiva, pero ocurren casos donde la repulsión proviene de elementos a los que el lector solo puede acceder por medio de descripciones en lugar de imágenes dentro del medio, como el tacto u olor.

Grado de violencia se divide en gore y violencia en diferentes grados. Una obra puede considerarse gore si es que se ven desmembramientos o grandes cantidades de sangre; mientras que la violencia incluye actos que atentan contra la salud o vida de los personajes, de forma explícita o implícita, pero cuyas situaciones no presentan elementos visualmente grotescos como la mutilación del cuerpo humano. En orden de menor a mayor, los grados de violencia son violencia implícita, violencia leve, violencia media, violencia gráfica, gore leve, gore medio y gore explícito.

Existen dos tipos de trama dentro de las narrativas de horror, el primero es la trama de descubrimiento, la cual se divide en simple y complejo; y la trama del extralimitado. La trama de descubrimiento simple es cuando existe un monstruo que proviene de una fuente externa fuera del control de los protagonistas y es descubierto por ellos mismos; en la versión compleja los protagonistas deben confirmar la existencia del monstruo con un grupo de escépticos antes de poder enfrentarse a este, ya sean superiores o personajes con el poder de hacer frente al monstruo; el núcleo de este tipo de argumento es que hay conocimientos que no se deben ignorar para si se quiere sobrevivir. En la trama del extralimitado, existe un personaje, ya sea un necromante o científico loco, que comete un acto abominable, usualmente una invocación o experimento, que desafía las leyes de lo natural, cuya creación es el monstruo; la lección de este tipo de trama es que a veces el ego

humano busca conocimientos que van más allá del entendimiento, y a veces es mejor no saber ciertas cosas.

En estructura de trama se analizan los movimientos dentro de los dos tipos de argumento presentados en el punto previo, ambas tramas de descubrimiento complejo y extralimitado se dividen en cuatro movimientos, mas esta investigación ha añadido un movimiento extra exclusivo dentro del BL de horror. La trama de descubrimiento tiene comienzo, donde ocurren sucesos perturbadores o anormales, pero cuya fuente es un misterio para los protagonistas; descubrimiento, donde estos se enteran de la existencia de un monstruo como origen de estos sucesos; confirmación, donde los protagonistas deben convencer a un poder superior de la existencia del monstruo para obtener ayuda, este movimiento solo ocurren en la trama de descubrimiento complejo; y confrontación, donde los protagonistas se enfrentan al monstruo, estos pueden ser exitosos o fracasar. La trama del extralimitado se divide en preparación, donde el extralimitado prepara y justifica el experimento contranatural que va a ejecutar; experimento, donde el genio tiene éxito y crea al monstruo de la historia; boomerang, donde el monstruo se sale de control y se vuelve una amenaza; y confrontación, donde los protagonistas se enfrentan al monstruo. El movimiento adicional propuesto en esta investigación es la convivencia, donde el protagonista sabe que el monstruo es una amenaza, pero no puede o quiere escapar y se mantiene un estatus quo donde este convive con él por un periodo de tiempo donde ocurre desarrollo de personaje. Estos movimientos pueden ser combinados, sustraídos y reordenados a través de prolepsis y analepsis.

Por último, el Tipo de Final se divide en final bueno, final malo y *meriba*. El final bueno ocurre cuando los protagonistas sobreviven y el monstruo es derrotado, es un final positivo desde la perspectiva del protagonista y el lector; el final malo sucede

cuando los protagonistas mueren, o sobreviven pero el monstruo gana, es un final negativo desde la perspectiva del protagonista y el lector; finalmente, *meriba* proviene de la frase '*merry bad end*', donde el protagonista acepta al monstruo por medio de una racionalización o un *mindbreak* y se somete a él de forma voluntaria, es un final positivo desde el punto de vista del protagonista, pero negativo desde el punto de vista del lector.

3.8.2.1.2. Narrativa. La Macro-pregunta hace referencia a la interrogante que se presenta a lo largo de la trama, el misterio principal que debe resolverse como eje primario de la historia.

El Marco es el contexto geográfico: ciudad, pueblo; contexto cultural: país, estilo de vida; y contexto temporal: contemporáneo, histórico, de la narrativa. Puede estar basado en la realidad o la fantasía.

El incidente incitador es el eje central de la trama donde ocurre un evento narrativo que empuja al protagonista a actuar, desencadenando el conflicto de la historia.

La estructura de trama presenta las secuencias que contienen la sucesión de eventos dentro de un argumento, siendo estos la situación inicial, complicación, reacción, resolución y situación final. La situación inicial es el punto de inicio, en este se presenta el marco de la historia y se introduce al protagonista; la complicación es el conflicto, en este ocurre el incidente incitador que pone a la historia en marcha, en este el estatus quo es desafiado; la reacción es la acción que ocurre en respuesta al conflicto presentado en la complicación; la resolución es la forma en la que el conflicto es resuelto; la situación final es el nuevo estatus quo tras la resolución del conflicto.

Clausura define el tipo de resolución dentro de la historia, puede ser abierta o cerrada. Una clausura cerrada resuelve todos los cabos sueltos y da un final

definitivo sin ambigüedades, mientras que una clausura abierta no resuelve todos los puntos y deja espacio a que el lector imagine o infiera la resolución final.

Narrativa Crónica o Anacrónica hace referencia al orden temporal en el cual se presenta la trama. Una narrativa crónica ocurre cuando los eventos de una historia se presentan en el orden en el que ocurren cronológicamente de inicio a fin; por otra parte, una narrativa anacrónica sucede al relatar los eventos de la trama en desorden por medio saltos temporales utilizando herramientas como la prolepsis y la analepsis.

La Relación de Frecuencia son las posibilidades de repetición en la historia y se divide en relato singulativo, relato singulativo anafórico, relato repetitivo y relato iterativo. El relato singulativo es cuando se cuenta una vez lo que ocurrió una vez; el relato singulativo anafórico es cuando se cuenta múltiples veces lo que pasó múltiples veces; el relato repetitivo ocurre al contarse varias veces aquello que ocurrió una vez; y el relato iterativo cuenta una sola vez lo que pasó múltiples veces.

Punto de Vista se divide en punto de vista objetivo y subjetivo; cuando ocurren múltiples puntos de vistas de múltiples personajes ocurre el fenómeno de tensión. El punto de vista objetivo es cuando la escena se ve desde una perspectiva externa y objetiva; mientras que el subjetivo presenta la perspectiva de un personaje en particular, por lo que puede ser una percepción con información faltante o que presente distorsiones si es que este personaje no está en sus facultades mentales.

Por último, Tipo de Narrador se divide en confiable y no fiable. El narrador confiable es un narrador que se encuentra en todas sus facultades mentales, mientras que uno no fiable no lo está, por lo que presenta una visión alterada de la realidad dentro de la historia. Puede que punto de vista y narrador aparente similitud, pero puede existir una situación donde la trama se presente desde un punto de vista objetivo con

un narrador no fiable y los elementos en escena contradigan las palabras o pensamientos del narrador o viceversa, o donde el punto de vista es subjetivo y el narrador si está en sus facultades mentales, pero le falta información clave.

3.8.2.1.3. Personajes y sus relaciones. En Protagonista se describe brevemente al personaje; se ve su nombre, edad y características más importantes, las cuales son sus circunstancias y personalidad.

En Interés Amoroso se hace lo mismo que en el punto anterior, pero esta vez con el personaje que se involucra en un romance con el protagonista.

Estado de la Pareja Principal presenta las circunstancias del romance entre el protagonista y su interés amoroso a lo largo de la trama, estos pueden ser relación establecida, donde tienen una relación previa; no están en una relación, donde no están involucrados románticamente, pero existe tensión entre ellos; y se establece una relación, donde el romance se desarrolla a lo largo del argumento.

En Naturaleza de la Relación, se describe la perspectiva que cada miembro de la pareja principal tiene sobre su contraparte amorosa.

En Desbalance, se ve la forma en la que existe una diferencia de poder de un personaje, usualmente el interés amoroso, sobre otro, usualmente el protagonista.

Personajes Secundarios presenta a otros personajes relevantes a la trama, pero que no están involucrados en el romance de la pareja principal.

Finalmente, en Personajes Terciarios se menciona a los personajes que no son tan relevantes a la trama y a los extras que tienen bajo impacto en la narrativa, usualmente sirven para contextualizar a la misma.

3.8.2.1.4. Diseño. Estilo Grafico se refiere al nivel de síntesis en el dibujo del autor, en escala de realismo, siendo este un tipo de diseño de personaje y espacios que tienen proporciones que se asemejan a la realidad, a síntesis, la cual ocurre

cuando los elementos gráficos son abstraídos y representados de forma sintética para enfatizar la expresión o belleza de un personaje y cuyos espacios son representados con menor detalle. El Estilo Gráfico puede ser semi-realista, levemente sintético, medianamente sintético, y altamente sintético. Otros componentes relevantes pueden ser adjetivos como estilo *western*, *bishounen*, y deformado; estilo *western* se refiere a una dirección estilística que toma inspiración de los cómics americanos, esta suele ser más realista y con personajes con características físicas toscas y detalladas; el *bishounen* se refiere a un estilo donde los personajes tienen características físicas refinadas y más sintetizadas para enfatizar su belleza, los ojos suelen ser grandes, y tienen narices y bocas más pequeñas; finalmente deformado es un adjetivo que se puede adherir al estilo *western* o *bishounen*, este puede mencionarse si es que los personajes siguen las bases de alguno de ambos estilos, pero de una forma en la que no sigue los cánones estéticos de estos de forma ortodoxa con el objetivo de generar inquietud, este puede presentarse en las historias de forma intermitente en momentos de emoción extrema.

Diseño de la Pareja Principal es una descripción del diseño de los dos personajes principales y cómo contrastan entre ellos, algunos aspectos relevantes que los diferencian o asemejan visualmente son edad, altura, color de cabello, vello facial, nivel de atractividad, y algún detalle físico único del personaje que lo destaque gráficamente de su contraparte.

Color se refiere al uso del mismo dentro de las páginas interiores del cómic, estos pueden ser en blanco y negro, o a color, aunque también ocurren casos donde una obra tiene las primeras páginas a color y luego pasa a ser a blanco y negro en el resto de la historia.

En Portada se describen elementos clave de la composición de la misma siendo estos: color, personajes, y fondo. Color puede dividirse en saturado, desaturado o blanco y negro; personajes, son quién o quiénes aparecen en esta, sea el protagonista, interés amoroso, o la pareja principal junta; y el fondo, el cual puede ser de color sólido, simple, con pocos elementos, o complejo, con varios elementos, este también puede tener elementos que sean relevantes o funcionen como alegoría a la trama.

Tipo de publicación quiere decir si es que esta obra está categorizada como manga, *manwha*, o *doujinshi*. Estos se diferencian por país, soporte y formato de presentación. Usualmente uno llama manga a un cómic originario de Japón con un soporte de proporción aurea, estos suelen ser impresos en revistas B5, pero también pueden presentarse en formato digital para luego ser impresos en forma de volúmenes A5; los *manwhas* tienen origen coreano, con un soporte alargado diseñado para ser leído en dispositivos móviles en formato de *webtoon*, es menos común que este tipo de obra se imprima, pero si puede llegar a ocurrir. Finalmente, un *doujinshi* es una obra autopublicada por el autor, los dos anteriores suelen pasar por editoriales primero, pero este último no; usualmente es de origen japonés, utiliza un soporte de proporción aurea, y pueden ser en formato digital o impreso en un solo libro B5, A5 e incluso A6; la palabra *doujinshi* puede referirse a obras derivativas hechas por fanáticos del IP original, pero en este caso se refiere a las obras independientes y originales que sus propios autores han autopublicado sin pasar por medio de una editorial.

Contenido Adulto se refiere al nivel de contenido sexual presente en la obra, usualmente los BL pueden ser variar entre explícito, sugerente, implícito, alegórico y ausente. Explícito es cuando se puede observar el acto; sugerente es cuando no se

muestra de forma explícita, pero pueden verse escenas que lo insinúan; implícito, cuando no se ven escenas pero se entiende por medio del texto, o escenas anteriores y/o posteriores al acto; alegórico ocurre al no verse escenas de índole sexual, pero cuyo contenido puede sugerirse por medio de símbolos (ej, una serpiente comiendo una rana), o por actos que no son de naturaleza sexual, pero que pueden interpretarse como alusión a este; finalmente, ausente es cuando no se representa ni referencia el contenido de esta índole de ninguna forma.

Completo o incompleto se refiere a si es que la obra ha sido concluida o se sigue publicando.

Por último, Duración puede dividirse en *one-shot*, volumen único y múltiples volúmenes o capítulos. Un *one-shot* es una historia auto conclusiva de un solo capítulo; una obra de un volumen único es una historia cerrada que puede contenerse en un solo volumen, usualmente dura de cinco a siete capítulos; y una trama que abarca múltiples volúmenes o capítulos ha sido planteada para ser larga y publicarse a lo largo de varios años.

3.8.2.1.5. Análisis. Los cómics analizados en esta sección son diez publicaciones desde el 2013 hasta el 2021, siendo estas Feeding Lamb (Nishin, 2013), To the Sea (Asada, 2014), Total Eclipse of the Eternal Heart (Syundei, 2015), Killing Stalking (Koogi, 2016), Heartless (Nishin, 2017), Hollow Portrait (Nishin, 2019), Boys of the Dead, (Tomita, 2019), Ventham (Saul, 2019), Hikaru ga Shinda Natsu (Mokumoku Ren, 2021) y Ghost Gate (MEL, 2021); los resultados de esta investigación serán presentados a continuación. Cabe resaltar que, al ser una antología, Boys of the Dead (Tomita, 2019) está siendo representado por su primer capítulo.

En cuanto a la sección de horror, la categoría de Horror vs Terror vs Fantástico, demostró que los subgéneros de horror y terror se encuentran relativamente igualados, pero que la variable de lo fantástico no es tan común (Ver fig. 49).

#### Figura 49.

*Gráfico de Horror vs Terror vs Fantástico.*



*Nota.* Elaboración propia.

Por otro lado, la mitad de las obras eran de misterio, mientras que thriller era un poco más de un cuarto y los argumentos con ambos a la vez eran el de menor cantidad; siendo más rara la variable donde se sabe quién es el monstruo desde el inicio, pero cuyo origen sigue siendo un misterio por resolver (Ver fig. 50).

#### Figura 50.

*Gráfico de Thriller y Misterio.*

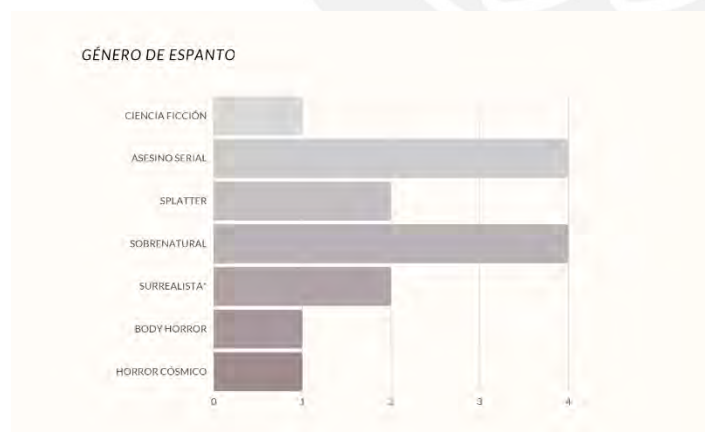


*Nota.* Elaboración propia.

En cuanto a Género de Espanto, varios pueden existir de forma superpuesta. Los géneros predominantes eran el sobrenatural y asesinos seriales, seguidos por *splatter* y el horror surrealista, finalmente la ciencia ficción, *body horror* y horror cósmico fueron los menos presentes. Si se toma en cuenta la muestra de 10 cómics, debe definirse los géneros primarios y secundarios. Los géneros primarios encontrados fueron sobrenatural, asesino serial, ciencia ficción y horror cósmico, mientras que los géneros secundarios adyacentes a los primarios fueron *splatter*, *body horror* y surrealista (Ver fig. 51). Hay que tomar en consideración que aunque el horror surrealista sea un género independiente, la forma en la que se encontró dentro de los cómics BL de horror analizados fue de forma secundaria, manifestado por medio de elementos visuales y narrativos más que como género con un impacto arraigado al eje central narrativo, por lo que el asterisco en la gráfica siguiente lo destaca; los géneros primarios de las dos historias donde se encontraron elementos surrealistas fueron asesino serial y horror cósmico.

### Figura 51.

Gráfico de género de espanto.



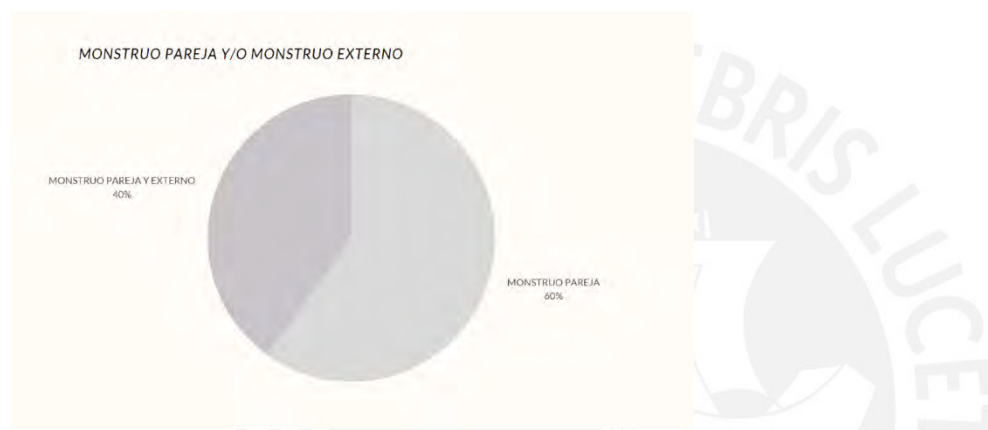
*Nota.* Elaboración propia.

En lo que concierne a Monstruo Pareja y/o Monstruo Externo, se encontró que el monstruo-pareja es prevalente en todas las historias, en un poco menos de la mitad también existe un monstruo externo, pero se mantiene la existencia de un monstruo-

pareja; en ninguno se presentó un monstruo externo de forma solitaria (Ver fig. 52). Usualmente, cuando se da el fenómeno de ambos tipos de monstruo coexistiendo, el monstruo externo es hostil hacia la pareja principal, llevando al monstruo pareja a proteger al personaje principal por medios sobrenaturales de aquello que atenta contra ellos, dándoles un enemigo en común y fortaleciendo su vínculo.

### Figura 52.

*Gráfica de monstruo externo y monstruo-pareja.*



*Nota.* Elaboración propia.

Es notable que más de la mitad de las historias presentaban simpatía por el monstruo, el hecho de que en todos los casos el interés amoroso era un monstruo-pareja parece ser relevante en esta cifra además de ser una cifra mayor a las veces en las que monstruo-pareja y externo coexisten a la vez, no obstante, pese a ser común la simpatía en este tipo de trama, no en todos los casos en los que ocurre esta superposición existe simpatía por el monstruo (Ver fig. 53).

**Figura 53.**

*Gráfico de simpatía por el monstruo.*

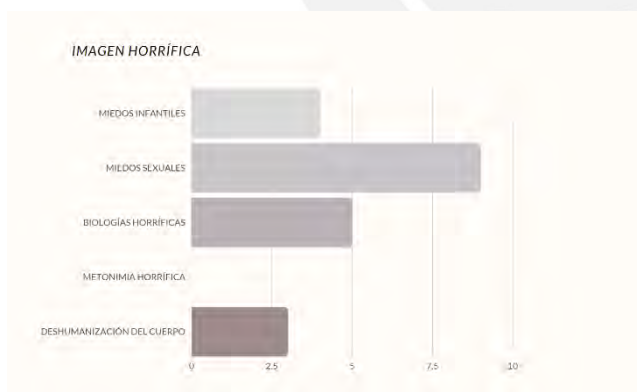


*Nota.* Elaboración propia.

La Imagen Horrificada más prominente es la de los miedos sexuales, seguido por biología horribles, miedos infantiles y deshumanización del cuerpo; tomando en cuenta que pueden existir múltiples tipos de imágenes horribles en una misma narrativa (Ver fig. 54).

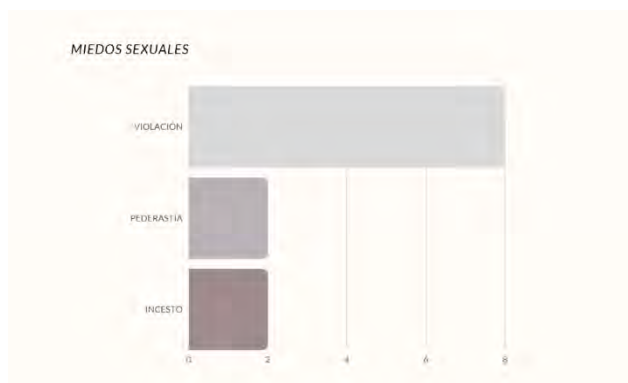
**Figura 54.**

*Gráfico de imagen horribles.*



*Nota.* Elaboración propia.

El miedo sexual más prominente es el de la violación, mientras que la pederastia y el incesto ocurren con la misma frecuencia, pero son menos recurrentes (Ver fig. 55).

**Figura 55.***Gráfico de miedos sexuales.**Nota.* Elaboración propia.

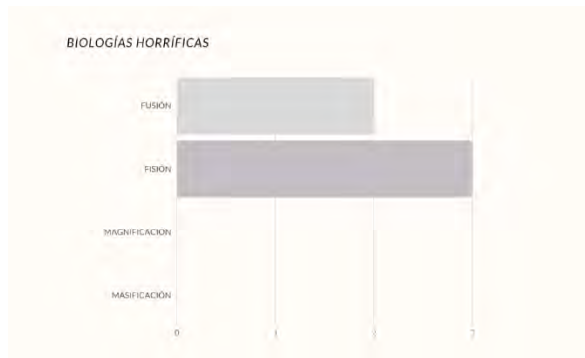
Mientras que, de los miedos infantiles, el más común es el temor a ser desmembrado, seguido de cerca por el pavor a ser comido (Ver fig. 56).

**Figura 56.***Gráfico de miedos infantiles.**Nota.* Elaboración propia.

En la última subcategoría de imágenes horribas, las biología horribas contienen principalmente instancias de fisión, seguidas por la fusión, mientras que la magnificación y masificación se ausentan por completo (Ver fig. 57).

**Figura 57.**

*Gráfico de biología horribles.*

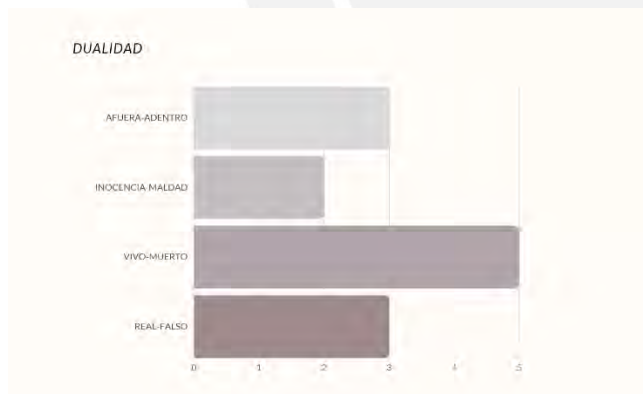


*Nota.* Elaboración propia.

En cuanto a Dualidad, la más prominente es vivo-muerto, seguido por afuera-adentro y real-falso en misma cantidad, e inocencia-maldad es la menos usual (Ver fig. 58). Estas dicotomías pueden también coexistir entre ellas en una misma narrativa.

**Figura 58.**

*Gráfico de dualidad.*



*Nota.* Elaboración propia.

En Amenaza y/o Asco, amenaza se presenta en todas las instancias, y asco ocurre en un poco más de un cuarto de las narrativas, no obstante, siempre está acompañado de amenaza y no se presenta por su cuenta (Ver fig. 59). Según Carroll (2010), la clave de la emoción *art-horror* es la amenaza y el asco a la vez, pero en esta investigación se plantea que puede que los cómics BL de horror evadan el asco

de forma visual al tener al monstruo pareja como interés amoroso en casi todas sus instancias, por lo que si el interés amoroso es visualmente repulsivo, puede que sea más difícil que el público objetivo acepte la dirección del cómic; todas las instancias donde el monstruo se presenta con amenaza y asco ocurren en tramas con monstruos externos, aunque entre estos tres, dos sí presentan al interés amoroso con ambas características de forma intermitente, pero sin llegar a un nivel de grotesquidad extrema.

### Figura 59.

*Gráfico de amenaza y asco.*

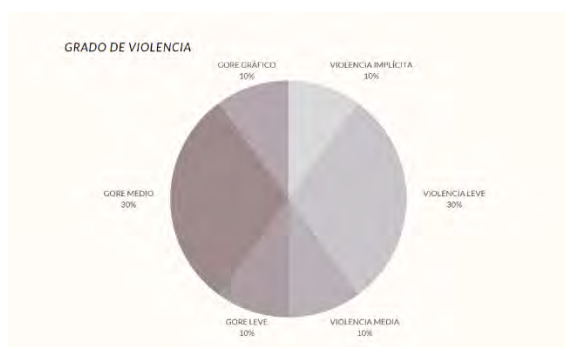


*Nota.* Elaboración propia.

En lo que concierne a Grado de Violencia, los más usuales son los extremos gore medio y violencia leve, mientras que gore gráfico, gore explícito, violencia media y violencia implícita ocurren en menor cantidad, pero en proporción equivalente. Pero si se dividiera entre violencia y no violencia, habría una alta preferencia hacia la creación de obras con la presencia de actos violentos moderados, mientras que los extremos de ausencia de violencia y presencia de violencia extrema y grotesca no son tan populares (Ver fig. 60).

**Figura 60.**

*Gráfico de grados de violencia.*

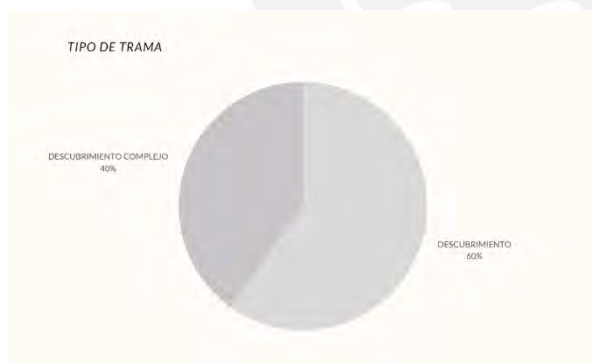


*Nota.* Elaboración propia.

De los tipos de trama existentes en el género de horror, todos los presentes en el BL de horror analizado seguían la estructura del descubrimiento, con prevalencia del simple por sobre el complejo por un poco más de la mitad, pero una ausencia completa del tipo de trama del extralimitado o de una trama mixta descubrimiento-extralimitado (Ver fig. 61).

**Figura 61.**

*Gráfico de tipo de trama.*



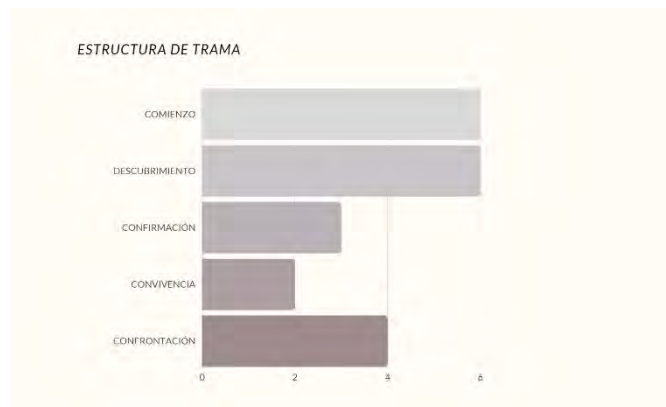
*Nota.* Elaboración propia.

Estructura de Trama es una sección que solo analiza historias concluídas, por lo que en lugar de analizar los diez cómics, se han revisado los seis que han sido concluídos. Se ha establecido que no es necesario que las tramas de horror sigan todos los movimientos en estructura de trama, ya que pueden incluso existir historias enteras con un solo movimiento. Los movimientos más comunes son el comienzo y

descubrimiento, seguidos por confrontación, y finalmente los más prescindibles son confirmación y finalmente convivencia (Ver fig. 62).

### Figura 62.

*Gráfico de estructura de trama.*

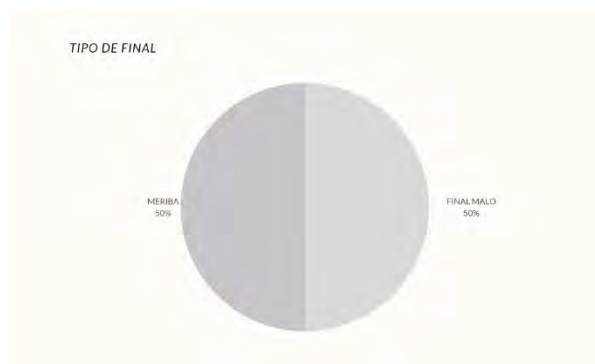


*Nota.* Elaboración propia.

Por último, en Tipo de Final, de entre los cómics concluidos la mitad tienen un final malo y la otra *meriba*, mientras que los finales buenos son inexistentes (Ver fig. 63). Es común que en el *meriba* y el final malo ambos protagonistas vivan; seguido por la conclusión donde ambos mueren al final; el tipo de final menos común es cuando uno muere y el otro vive. Un solo cómic presenta un final donde la supervivencia del protagonista es incierta, pero la vida del interés amoroso y monstruo pareja no es amenazada.

### Figura 63.

*Gráfico de tipo de final.*



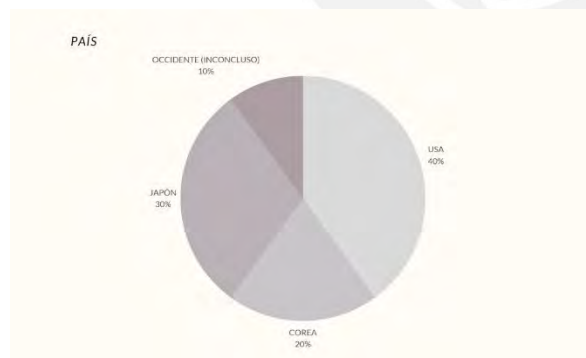
*Nota.* Elaboración propia.

En la sección de narrativa, la sección de Macro-pregunta, Incidente Incitador y Estructura de Trama no pueden analizarse de forma cuantitativa, ya que cada una de estas categorías es única en cada historia, y su naturaleza suele ser diversa; los elementos en común es que la pregunta, incidente y estructura se centran en la resolución de un misterio o revelación de un secreto presentado al inicio de la historia.

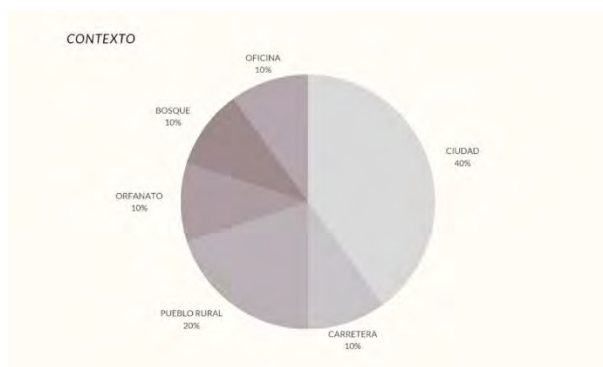
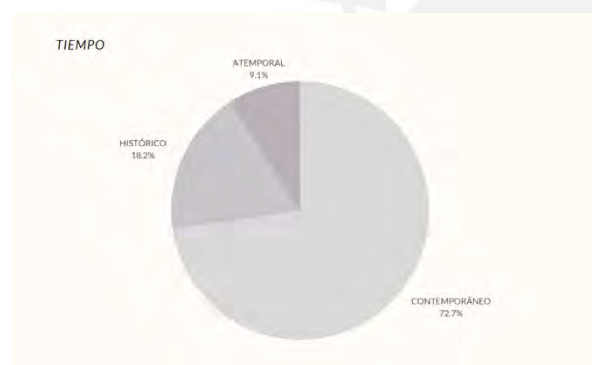
No obstante, el Marco si es cuantificable; en cuanto a país, la mayoría ocurren en Estados Unidos, seguidos de Japón, Corea y finalmente en un país indeterminado de occidente (Ver fig. 64); el 40% de los contextos suele ser en una ciudad, 20% en pueblos rurales, y el 40% restante se divide en oficina, carretera, bosque y orfanato (Ver fig. 65); el marco temporal es mayoritariamente contemporáneo a cuando fueron escritos, un poco menos de un cuarto ocurre en un contexto histórico pasado, y el menor porcentaje es atemporal o de un tiempo imaginario (Ver fig. 66). Una de las historias ocurre en dos tiempos, uno contemporáneo y otro histórico a la vez.

#### **Figura 64.**

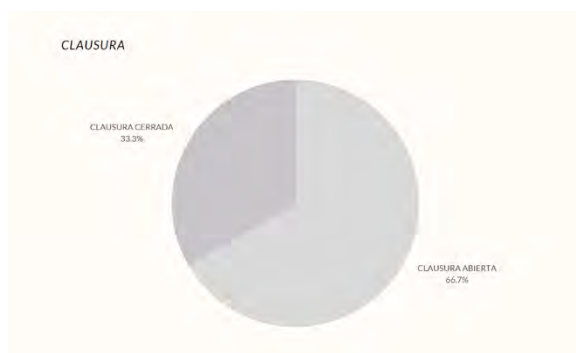
*Gráfico de país.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 65.***Gráfico de contexto.**Nota.* Elaboración propia.**Figura 66.***Gráfico de tiempo.**Nota.* Elaboración propia.

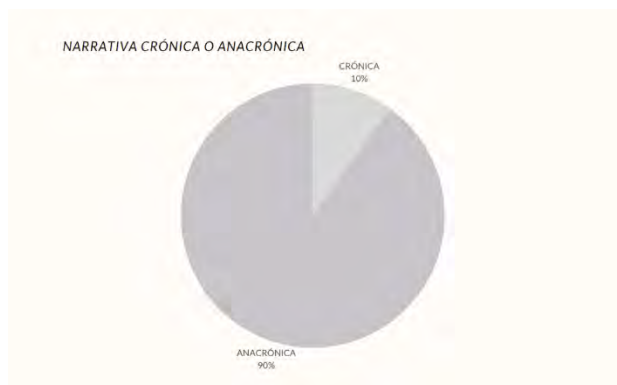
La Clausura predominante es la clausura abierta, mientras que la cerrada es menos frecuente, pero no rara (Ver fig. 67).

**Figura 67.***Gráfico de clausura.**Nota.* Elaboración propia.

La narrativa anacrónica es la más común, usualmente presentada por medio de analepsis, mientras que la crónica se halla en tramas lineales simples, las cuales son menos comunes en el género (Ver fig. 68).

### Figura 68.

*Gráfico de narrativa crónica y anacrónica.*

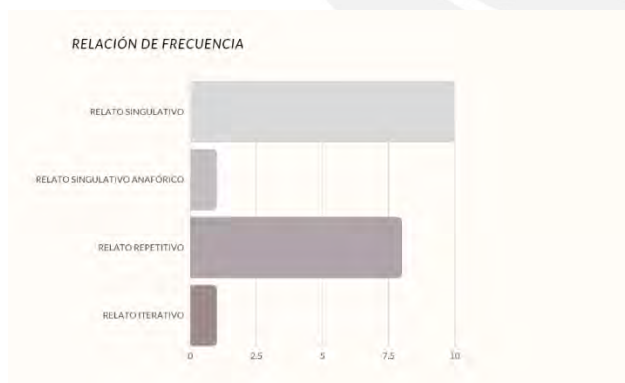


*Nota.* Elaboración propia.

La relación de frecuencia más común es el relato singulativo, seguido por el repetitivo, mientras que los relatos singulativos anafóricos e iterativos son mucho menos frecuentes (Ver fig. 69).

### Figura 69.

*Gráfico de relación de frecuencia.*

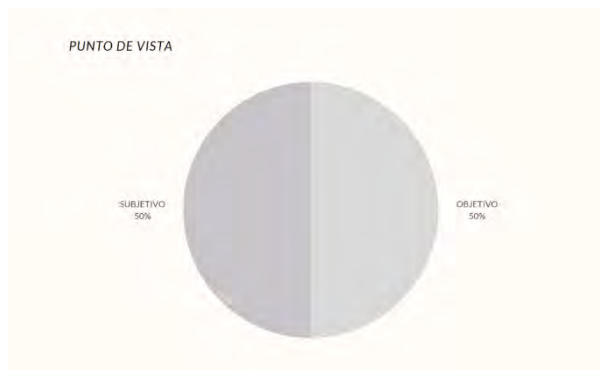


*Nota.* Elaboración propia.

Existe equilibrio entre las historias que tienen punto de vista subjetivo y objetivo (Ver fig. 70). No obstante, la mayoría tiene un punto de vista singular, mientras que en algunos existen múltiples, creando tensión de perspectivas (Ver fig. 71).

**Figura 70.**

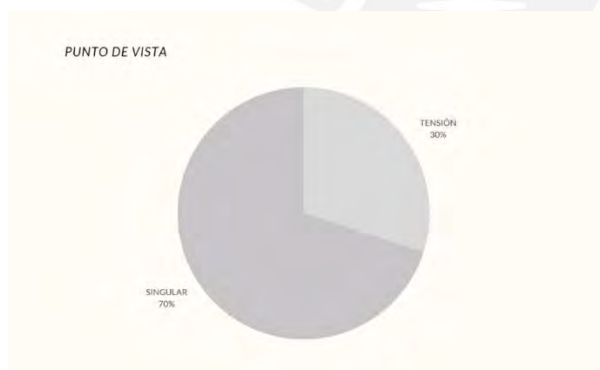
*Gráfico de subjetividad de punto de vista.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 71.**

*Gráfico de tensión de punto de vista.*

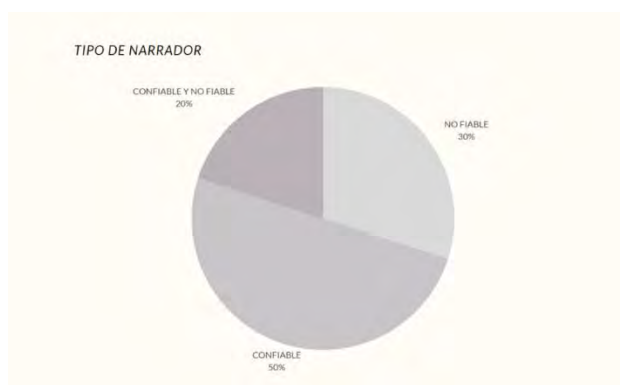


*Nota.* Elaboración propia.

Por último, la mitad tenía exclusivamente un narrador confiable, seguido por exclusivamente no fiable y ambos a la vez en menor porcentaje (Ver fig. 72); un narrador no fiable puede coexistir con un punto de vista objetivo si es que el narrador cuenta su perspectiva, pero esta no es coherente desde el punto de vista por el cual la historia es observada. La mitad de las historias tenía un solo narrador, mientras que la otra tenía múltiples narradores (Ver fig. 73).

**Figura 72.**

*Gráfico de fiabilidad del narrador.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 73.**

*Gráfico de cantidad de narradores.*



*Nota.* Elaboración propia.

En cuanto la sección de personajes y sus relaciones, de un total de 10, 4 protagonistas están en sus veintes, uno tiene 18, 3 son adolescentes, uno tiene más de 30 y uno 40. Usualmente son pasivos en la relación y sus acciones son reactivas a las circunstancias que ocurren en su entorno, suelen ser excluidos o tienen dificultad socializando, hay una tendencia a ser introvertidos y existe separación entre ellos y su entorno a nivel de pertenencia.

Por otro lado, en cuanto a intereses amorosos, uno está en sus 20s, 2 son adolescentes, 2 están en sus 30' y 4 son seres sobrenaturales con una edad desconocida, pero con una apariencia joven. Suelen estar en posiciones de poder frente a los protagonistas, parecen estar más integrados en la sociedad, pero tienen

una faceta oculta que los hace letales, ya sea porque son asesinos o seres sobrenaturales.

En la naturaleza de la relación existe una tendencia al amor obsesivo o al amor-odio cuando se trata de relaciones monstruo-protagonista, en estas usualmente el monstruo es dominante en la relación romántica, y en la relación sexual si es que se da, mientras que el protagonista tiene poco o nulo poder sobre su posición con respecto al monstruo, usualmente sintiendo rechazo que en algunos casos se puede transformar en un afecto retorcido o puede quedarse como repulsión y buscar huir del monstruo-pareja. Cuando la pareja se tiene que enfrentar a un monstruo externo, este tipo de tensión es menos usual, sino que se presenta como unidad para enfrentar la amenaza juntos; si también es el caso de monstruo-pareja, primero se resuelve la tensión inicial de forma positiva para luego huir o confrontar a estos monstruos externos juntos.

Es usual que los protagonistas no estén en una relación, pero que exista tensión entre ellos, las instancias donde ya tienen una relación o esta se establece a lo largo de la trama son equitativas (Ver fig. 74).

#### **Figura 74.**

*Gráfico de estado de la pareja principal.*



*Nota.* Elaboración propia.

En este género existen varios tipos de desbalances en la pareja principal, los más relevantes son los que se centran en la diferencia de poder entre ambas partes, con

el protagonista estando en desventaja y el interés amoroso en ventaja. En 5 existe el desbalance de agresor-víctima y uno de potencial agresor-potencial víctima al haber una amenaza explícita, pero sin que el interés actúe en ellas. En 4 la diferencia de edades supera los 10 años. En 5 se da el desbalance de humano-inhumano donde el interés amoroso sobrenatural tiene poderes sobrehumanos, generalmente en fuerza, pero también otros poderes propios de su especie.

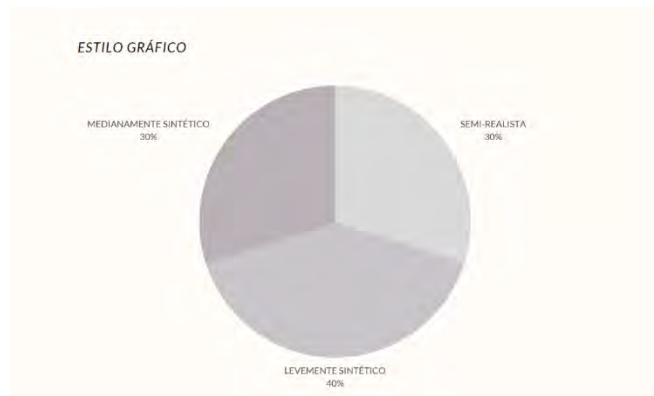
Los personajes secundarios suelen ser personas cercanas a alguno o ambos protagonistas, o un antagonista que se interpone entre la pareja principal, usualmente queriendo atrapar al monstruo o lo que él percibe como al monstruo. También hay casos donde el personaje secundario es una víctima del monstruo, esto es común en tramas con *dopplegangers*.

Finalmente, los personajes terciarios suelen ser más parte del entorno que personajes relevantes, suelen ser amigos, familia, o personas en la periferia de los protagonistas como víctimas previas, la policía, colegas, compañeros de clase o profesores.

En cuanto a la sección de diseño, el Estilo Gráfico de los personajes suele ser levemente sintético, mientras que los porcentajes de medianamente sintético y semi realista están igualados (Ver fig. 75). No hay instancias donde el estilo sea altamente sintético. Por otro lado, el diseño de personaje inspirado en la estética *bishounen* es común, además que en algunas breves instancias se deforma para enfatizar el *art-horror* de la obra, mientras que el estilo inspirado en occidente (*western*) se encuentra en menor cantidad (Ver fig. 76).

**Figura 75.**

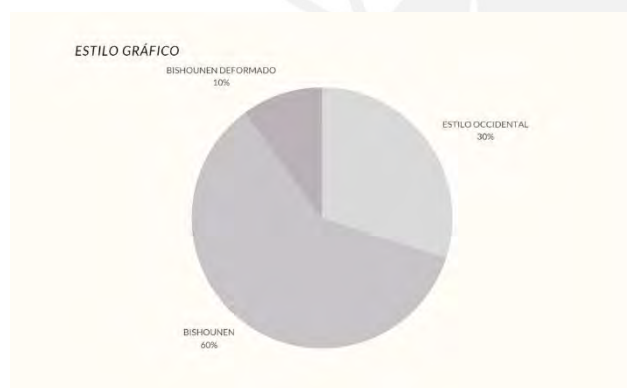
*Gráfico de grado de síntesis.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 76.**

*Gráfico de estilo visual de personajes.*



*Nota.* Elaboración propia.

El diseño de la pareja principal es un componente gráfico extremadamente importante, ya que este usualmente enfatiza las diferencias entre los personajes.

Una de las formas de identificación a simple vista es que un personaje, usualmente el protagonista, tenga cabello oscuro, mientras que el interés amoroso tiene cabello claro, ya sea rubio, blanco o marrón claro; existen excepciones, pero es una táctica común en el diseño de personajes en el BL. Otra forma usual, es la diferencia de tamaños y edad, donde el interés amoroso suele ser más alto y mayor que el protagonista; aunque también existe una cantidad considerable de historias donde ambos personajes tienen la misma edad y tamaño, usualmente porque son amigos

de la infancia, aunque en algunas ocasiones como en El verano en que Hikaru murió, Total Eclipse of the Eternal Heart y Heartless, esto es solo en apariencia ya que el monstruo pareja es mucho mayor por sus cualidades sobrenaturales. Una forma de diferenciar personajes es con el vello facial, esta característica no es común dentro del BL en general, pero es medianamente recurrente en el BL de horror, además de que en este usualmente los protagonistas tienen barba (Manuel de Heartless, Bren de Feeding Lamb y Oniisan de To the Sea) y son considerados no muy atractivos dentro del canon, mientras que el interés amoroso tiene un aspecto más juvenil y atractivo diegéticamente. También es notorio que aunque el rango de edad del BL de horror suele ser mayor que en el BL idílico, las edades usualmente oscilan de los 14 a 30 años en apariencia, los personajes con apariencia entre 40 y 50 años existen, pero son menos comunes (Ghost Gate) y en ocasiones parecen rejuvenecidos (Ventham), mientras que los personajes que pasan de esa edad son extremadamente raros como protagonistas o interés amoroso. En síntesis, el contraste es muy importante, ya sea por color de cabello, tamaño, edad o atractivo.

En cuanto al color de las páginas, la mayoría son en blanco y negro, existiendo un breve porcentaje con algunas páginas a color al inicio, y uno mucho menor donde un BL de horror es completamente a color (Ver fig. 77). Es usual que las obras en blanco y negro sean normalmente para medios impresos, mientras que las a color abundan en medios digitales.

## Figura 77.

### Gráfico de color.



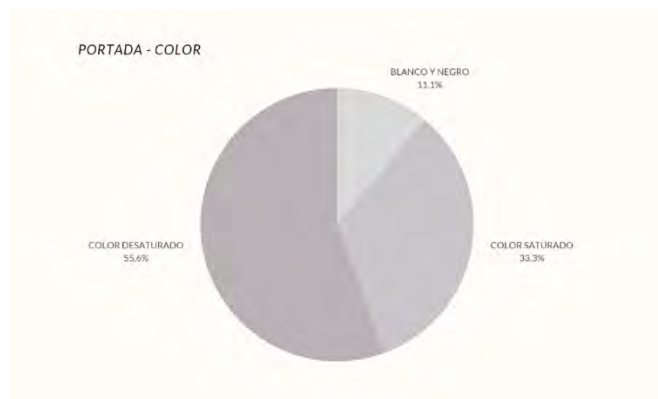
*Nota.* Elaboración propia.

Sobre el tópico de la portada, uno de los ejemplos, al ser un *one-shot* publicado en una revista, no tiene, por lo que la muestra es de nueve obras. La gran mayoría tienen portadas a color, generalmente con una paleta desaturada y en menor instancia saturada; una pequeña parte es en blanco y negro (Ver fig. 78).

Generalmente los BL tienen a ambos protagonistas en la portada para comunicar su género efectivamente al potencial lector, por lo que la mayoría tiene a la pareja junta en la portada, una menor cantidad tienen al protagonista solo en la composición, y el más baja cantidad tienen al interés amoroso por su cuenta (Ver fig. 79). En cuanto a los fondos, es más usual que sean complejos con varios elementos compositivos, pero hay una cantidad importante con fondos simples que pueden tener pocos elementos o ser un color plano; usualmente los elementos de la portada, sea compleja o simple, son relevantes e incluso alegóricas a la trama (Ver fig. 80).

**Figura 78.**

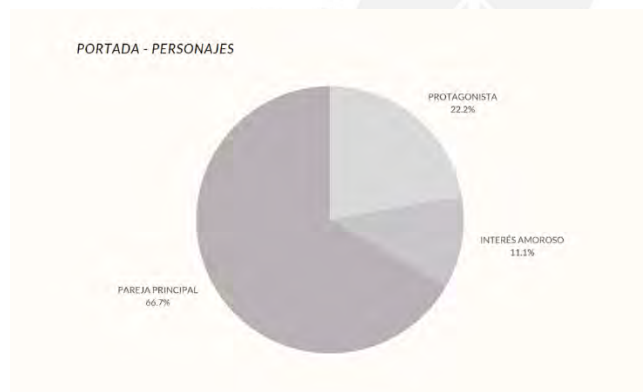
*Gráfico de color de portada.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 79.**

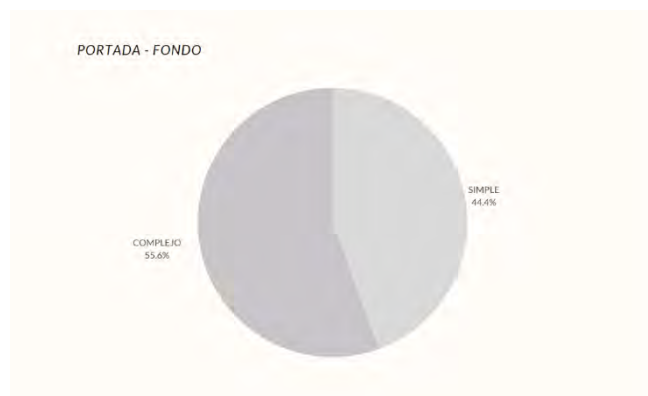
*Gráfico de personajes de la portada.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 80.**

*Gráfico de fondos de la portada.*

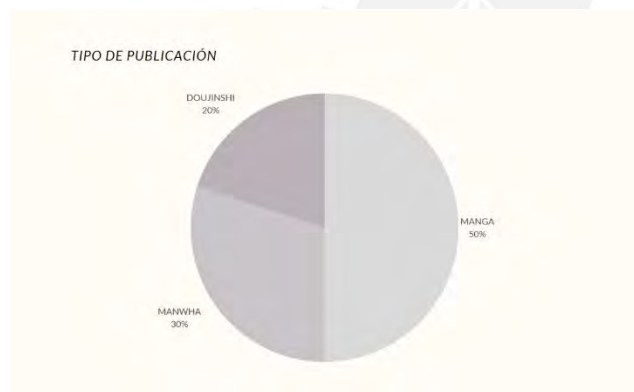


*Nota.* Elaboración propia.

La mitad de la muestra era manga, de origen japonés con el estándar proporcional ISO 216:2007; la menor proporción eran *doujinshi*, los cuales siguen ese mismo formato; y casi un tercio eran *manwhas*, de origen coreano y con un formato largo diseñado para dispositivos móviles (Ver fig. 81). La proporción entre exclusivamente digital y únicamente impreso es equivalente pero menor a los trabajos que han sido publicados en digital e impresos posteriormente (Ver fig. 82); esto es común en los *doujinshis*, usualmente obras de Nishin, las publicaciones en revistas de manga digitales (El verano en que Hikaru murió) y webtoons lo suficientemente populares como para ser distribuídos en edición de volumen (Killing Stalking).

### Figura 81.

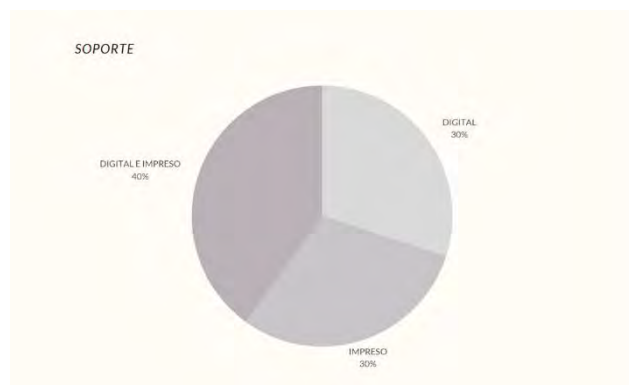
Gráfico de tipo de publicación.



Nota. Elaboración propia.

### Figura 82.

Gráfico de tipo de soporte.

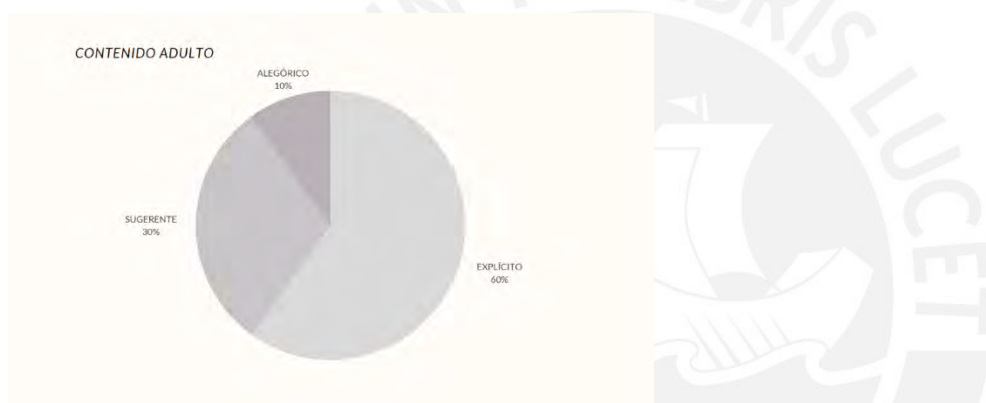


Nota. Elaboración propia.

En cuanto al rating, la mayoría tiene contenido adulto explícito, especialmente los *doujinshis* y *manwhas*; mientras es más común que lo mangas tengan contenido sugerente y en menor medida alegórico. No es común ver un BL de horror que no presente este tipo de contenido de alguna forma, aunque no sea explícito, se muestra por medio de alegorías o implicaciones (Ver fig. 83). En ocasiones una obra puede ser sugerente o explícita pero aun así tener escenas alegóricas en momentos clave dado su impacto narrativo (Total Eclipse of the Eternal Heart).

### Figura 83.

Gráfico de contenido adulto.

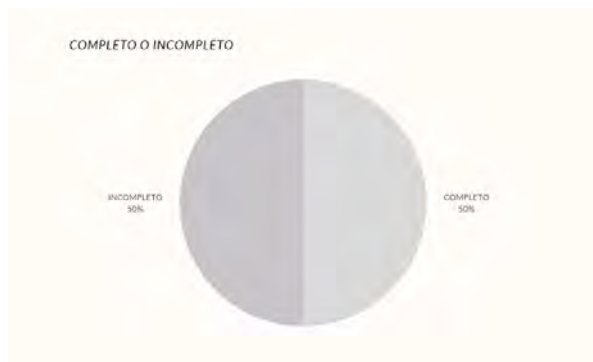


Nota. Elaboración propia.

La mitad de estas obras está completa y la otra mitad incompleta (Ver fig. 84). Un gran porcentaje de los BL completos son *one-shots* y volúmenes únicos, mientras que una menor cantidad son obras largas. La mayoría de las historias incompletas son trabajos planeados a largo plazo.

**Figura 84.**

*Gráfico de completo o incompleto.*

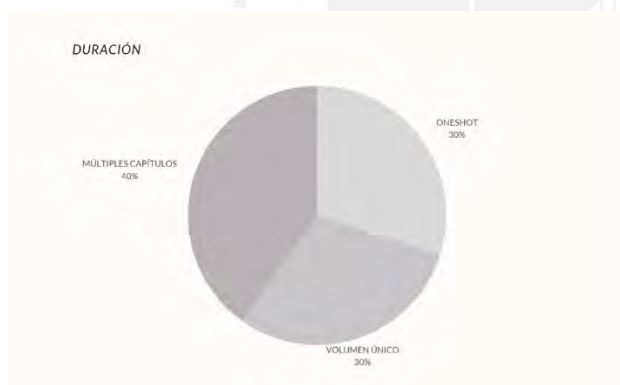


*Nota.* Elaboración propia.

Finalmente, en duración, las historias auto conclusivas de un solo capítulo o un solo volumen son prominentes, mientras que las historias largas son un poco menos usuales, no obstante, la diferencia no es demasiada (Ver fig. 85).

**Figura 85.**

*Gráfico de duración.*



*Nota.* Elaboración propia.

Podría decirse que el BL de horror prototípico sería de horror, misterio, con el género de espanto sobrenatural o de asesinos seriales, solo tendría un monstruo pareja y se sentiría simpatía por él, la imagen horrificada sería de miedos sexuales con la dualidad vivo-muerto, solo se vería amenaza por parte de monstruo y sería o levemente violento o con gore medio, además de ser una trama de descubrimiento simple con comienzo, descubrimiento y confrontación, tendría un final malo o *meriba*, se basaría en una ciudad de Estados Unidos en la era contemporánea, tendría clausura abierta,

sería contado de forma anacrónica con uso de relato singulativo y repetitivo, no importaría si el punto de vista es objetivo o subjetivo pero sería singular, tendría un narrador confiable singular o múltiple, la pareja principal no estaría en una relación, tendría un estilo gráfico levemente sintético y *bishounen*, sería en blanco y negro con una portada con colores desaturados con la pareja principal con un fondo complejo, sería un manga digital e impreso con contenido adulto explícito, y sería autoconclusivo. Los personajes tendrían una relación desbalanceada de agresor-víctima con diferencia de fuerza, el protagonista tendría cabello oscuro, sería más joven, bajo, menos atractivo canónicamente y tendría problemas para integrarse a su entorno; el interés amoroso tendría cabello claro, sería más alto, más guapo, más carismático y aparentemente encajaría en su entorno mientras oculta una faceta mórbida que solo el protagonista conoce.

**3.8.3. Cómic.** La pieza más importante de esta investigación es un cómic de horror BL que no siga los patrones más comunes encontrados en el análisis previo a menos que estos sean fundamentados de forma sustancial. La obra planteada sería sobrenatural; misterio y thriller a la vez, se conoce al monstruo desde el inicio pero no se sabe su origen; con el género de espanto ciencia ficción, *body horror*, horror cósmico y horror surrealista; solo tendría un monstruo externo y no se sentiría simpatía por este; la imagen horrificada podría ser idealmente metonimia horrificada, pero este es un género complicado de insertar en el BL, por lo que la deshumanización del cuerpo, miedos infantiles, miedos sexuales y biología horrificadas podrían funcionar mejor; la dualidad ideal sería inocencia-maldad, pero otras podrían añadirse, sería ideal que el monstruo produzca amenaza y asco, ya que estos dos componentes forman el *art-horror*, sería cualquier tipo de extremo, sea gore gráfico o violencia ausente; además de ser una trama de extralimitado solo o combinado con

descubrimiento, puede combinar múltiples pasos de ambos argumentos; tendría idealmente un final bueno, pero no se descarta un final malo o *meriba* por completo; no se basaría en una ciudad, podría ser en un Latinoamérica, ya que no hay tramas en esa locación y sería en una era no contemporánea, ya sea del pasado o futuro; tendría clausura abierta debido al subgénero de lo fantástico, y sería contado de forma anacrónica debido a que las tramas lineales son poco razonables en el medio; no importaría si el punto de vista es objetivo o subjetivo pero sería múltiple y tendría un narrador no confiable múltiple; la pareja principal estaría en una relación establecida; tendría un estilo gráfico altamente sintético; sería en blanco y negro con una portada con colores saturados con la pareja principal, para facilitar su identificación como BL de horror, pero con un fondo simple; sería un manga digital e impreso para poder distribuirlo en varios medios; no tendría contenido adulto explícito, pero podría ser alegórico o implicado; y sería auto conclusivo debido a la naturaleza de los proyectos de tesis. Los personajes tendrían una relación desbalanceada, pero ambos se agredirían entre ellos, su diferencia de fuerza no sería demasiado disparaja; el protagonista tendría cabello claro, sería más joven y bajo, atractivo canónicamente y tendría más aceptación por su entorno; el interés amoroso tendría cabello más oscuro, sería más alto y más viejo, fuera del rango de edades establecido previamente, también sería menos atractivo y carismático, no encajaría en su entorno.

3.8.3.1. Trama. Esta está inspirada en las películas *El Faro* (2019) película de suspenso y horror surrealista donde el enfoque es la relación entre dos personajes, uno joven y otro anciano, atrapados en una isla y perdiendo la sanidad lentamente; *Happy Together* (1997) drama romántico de dos varones hongkoneses que inmigraron a Argentina y no tienen dinero suficiente para regresar en una relación

tóxica destinada al fracaso; y *Eraserhead* (1977) filme de horror surrealista sobre un embarazo no planeado contado de forma onírica con secuencias simbólicas y con un ser inhumano como un “monstruo” aparentemente inofensivo.

Inicialmente se planteó una trama de ciencia ficción que involucraba a un extraterrestre de apariencia juvenil que puede cambiar de forma obsesionándose con un humano joven adulto que posteriormente es secuestrado y obligado a vivir por una absurda cantidad de tiempo en una réplica de la tierra simulada por su propio cerebro mientras las funciones de su cuerpo se atrofian y son reemplazadas por tecnología alienígena, pero las dinámicas en la trama de descubrimiento y diseños era demasiado similares a lo comúnmente visto en el BL de horror, por lo que fue descartada y reemplazada por *ATAKAMA*. Se reutilizaron los conceptos del alienígena para mantener el género de ciencia ficción y el *body horror*, pero se reemplazó a la pareja principal con un biólogo en una relación sofocante de amor-odio con el protagonista; además de implementarse la trama del extralimitado donde la pareja es el científico que hace algo de lo que luego se arrepiente y el monstruo está adherido al cuerpo del protagonista como biología horrificada por medio de fusión semejante a la posesión, pero en forma de ciencia ficción.

*ATAKAMA*, el cómic planteado, sigue a Cian, el protagonista, quien vive en una relación con el biólogo desempleado René Skármeta en un búnker aislado en el desierto de Atacama, Chile. Cian puede ver a una criatura con una forma humanoide inusual, aparentemente inofensiva que trata de incitarlo a separarse del mayor, él cree que es una alucinación y se lo confiesa a Skármeta tras una pelea causada por su posesividad luego de llegar a casa. Aparentemente, Cian ha tenido múltiples visiones de la criatura, Skármeta dice que es una alucinación, el joven muestra frustración y preocupación ante su circunstancia. Un día, Cian regresa a casa

teniendo un ataque de epilepsia, el biólogo entra en una crisis nerviosa y trata de 'arreglarlo' viendo qué le pasa; este procede a viviseccionar a Cian aún consciente, pronto descubre que eso fue un error, debido a que el menor no tiene varios órganos internos vitales o estos están deformados, y cuando trata de explorar su anatomía más a profundidad, esta comienza a volverse cada vez más grotesca. Pronto, la criatura se revela ante Skármeta, es incierto si esto es una alucinación o la realidad, pero ambos se ven rodeados de la forma real de la criatura y desaparecen sin dejar rastro. Durante la trama se pueden observar algunas secuencias de analepsis donde se ve que Cian solía ser un sujeto de una base científica clasificada y Skármeta un científico en la misma a la que Cian se apegó, pero la credibilidad de estos recuerdos es cuestionable dada la adicción del mayor a la morfina, se intuye que la criatura puede ser extraterrestre. La última escena del primer capítulo muestra a un par de policías en el hogar de la pareja principal, discutiendo el paradero de esta, ya que encontraron una escena del crimen vacía.

A través de los siete capítulos se va revelando la verdadera naturaleza del mundo y el horror que lo envuelve; la historia tiene tres finales a partir de este punto. El primer final, es el final 'malo' donde Cian es capturado por el extraterrestre y obligado a vivir una ilusión donde se ve cómo sería su vida sin Skármeta, mas luego se revela que en verdad Cian está atrapado y ha sido obligado a vivir por más de lo que un humano debería. El segundo final es el final 'bueno', donde también se explora más del pasado de Skármeta y Cian antes de conocerse. Se revela que Skármeta es hijo de un militar y su madre fue desaparecida cuando tenía cuatro años, tras ello, a los catorce empieza a tener sentimientos de atracción hacia su padre debido a la relación amor-odio que tienen y se siente asqueado por sí mismo, cosa que lo empuja a tener una heterosexualidad compulsiva y evitar a su padre a toda costa,

terminando trabajando para una base estadounidense en medio del desierto de Atacama. Por otro lado, Cian es el hijo de uno de los científicos y una joven originaria de San Pedro de Atacama, el pueblo más cercano al desierto, y a los cuatro años vivía con su madre negligente y se termina perdiendo en medio del desierto y comiendo 'algo', que luego resulta ser el alien, que termina teniendo una relación simbiótica con él, cosa que hace que la Base de Atacama donde Skármeta trabajará posteriormente lo secuestre como sujeto de estudio. Dentro de la base, Cian es tratado como una rata de laboratorio y deshumanizado hasta que, cuando Cian tiene doce años, Skármeta empieza a trabajar en la base y no puede evitar verlo como un niño. Dentro de la base, Skármeta entabla una relación con una doctora llamada Solange que en verdad quiere *groomear* a Cian, cosa que termina saliendo mal ya que en lugar de despertar interés en las mujeres, Solange termina despertándole interés por los varones, específicamente Skármeta porque es el único que lo trata como un ser humano. Cian se obsesiona con Skármeta y decide matar a todos con su alienígena simbiótico excepto a Skármeta, cosa que ocasiona que este se traume profundamente al ver morir a todos sus colegas. Posteriormente, en el presente, Skármeta logra reemplazar los órganos fallidos de Cian con versiones sintéticas que existían en los restos del búnker. No obstante, este tipo de reemplazo es falible y Cian solo vivirá por un año. Durante ese año, Cian y Skármeta empiezan a desarrollar una relación menos volátil y a tener una vida semi-normal hasta que Cian muere por falla multiorgánica, y luego Skármeta muere de tristeza. Finalmente, el final 'real' aplica conceptos patafísicos, acá se descubre que Cian y Skármeta atormentan la autora de su ficción, a tal punto que cuando ella está por casarse, versiones de los personajes salen de su pecho y muere. El mundo se vuelve caótico y se ven versiones alternas de vidas y muertes de Cian y Skármeta hasta que sus

versiones originales conocen a 'Dios', un ser incomprensible. Tras este encuentro, ambos aceptan su condición de ficción y son felices.

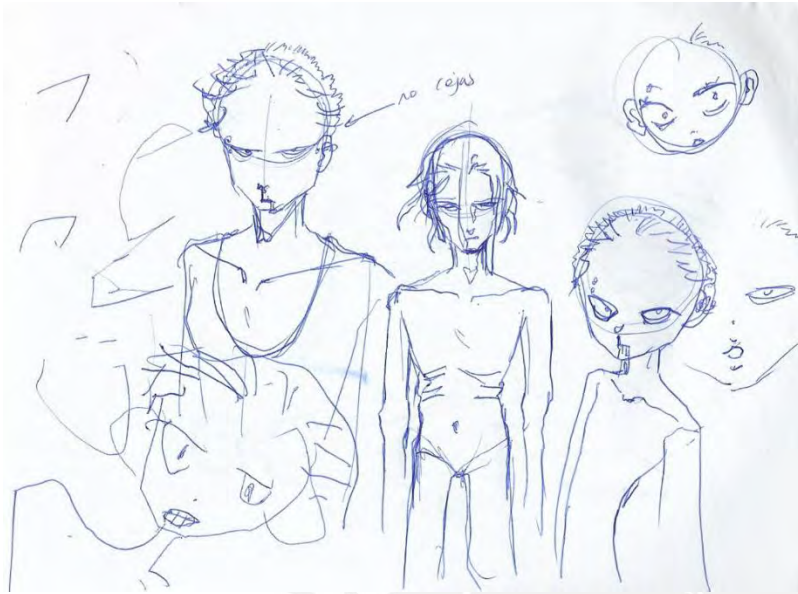
Hay múltiples elementos visuales simbólicos que referencian obras relevantes a los temas de la trama. El uso de conejos para intuir el origen de la criatura, ya que estos se usan para referenciar a la luna en el anime y manga dado a que en el folklore japonés se asocian a la luna y al espacio debido a la leyenda de los conejos que crean mochi en el satélite (Rotondo-McCord, 2021). La pose de Skármeta y Cian en la escena donde se revela el monstruo está basada en la pintura "Iván el Terrible y su hijo", de Repin, donde el hijo del rey yace muerto a manos de su padre y este tiene una expresión de remordimiento. Skármeta masacra a Cian y esto ocasiona que el extraterrestre se manifieste por completo y acabe con ellos, el biólogo también muestra un profundo arrepentimiento. El alienígena estaba latente en Cian por los experimentos de su pasado, pero la necedad del extraterrestre al tratar de controlar al joven causó el ataque epiléptico y la desesperación del biólogo; y si Skármeta no hubiese hecho la autopsia, los elementos implantados dentro de Cian por el alienígena no se hubieran salido de control ni revelado su verdadera forma.

3.8.3.2. Personajes. Los personajes diseñados son Cian y Skármeta como los principales, el alienígena como el monstruo, Solange como personaje secundario, y los otros científicos y los padres de ambos protagonistas como personajes terciarios.

La primera vez que se plantearon los personajes, se creó al protagonista, una versión prototípica de Cian y el Alienígena, quienes cambiaron bastante en su rediseño. Cian solía ser el alto de la relación, pero el extraterrestre era el dominante por su estatus de monstruo pareja. Se hicieron bocetos a lapicero y en digital de estos conceptos tempranos (Ver fig. 86-96).

### Figura 86.

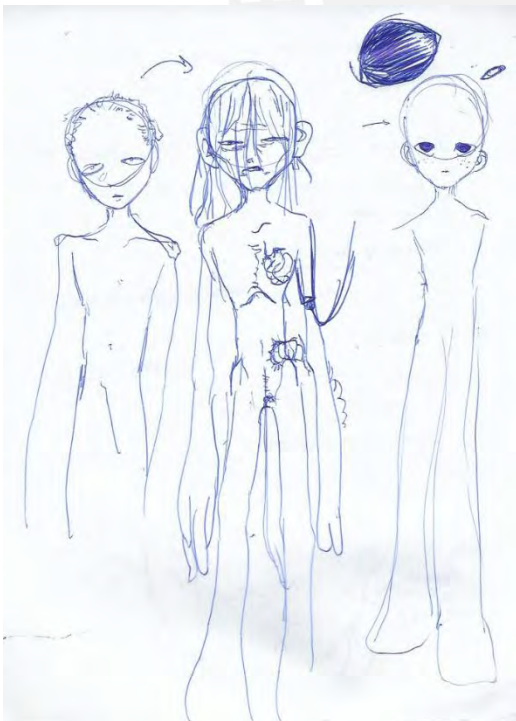
*Boceto inicial del protagonista.*



*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 87.

*Boceto inicial a lapicero de cómo el protagonista iba a terminar.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 88.**

*Boceto inicial a lapicero de las diferencias entre la pareja principal.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 89.**

*Boceto inicial a lapicero del protagonista.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 90.**

*Boceto inicial a lapicero de las diferencias de la pareja principal.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 91.**

*Boceto inicial a lapicero del perfil de lo pareja principal y el cuerpo del protagonista.*



*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 92.

*Boceto inicial a lapicero de las diferencias entre la pareja principal y la forma real del extraterrestre.*



*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 93.

*Concepto inicial a lapicero de body horror con el protagonista.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 94.**

*Boceto digital del prototipo del protagonista.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 95.**

*Boceto digital del extraterrestre.*



*Nota. Elaboración propia.*



**Figura 96.**

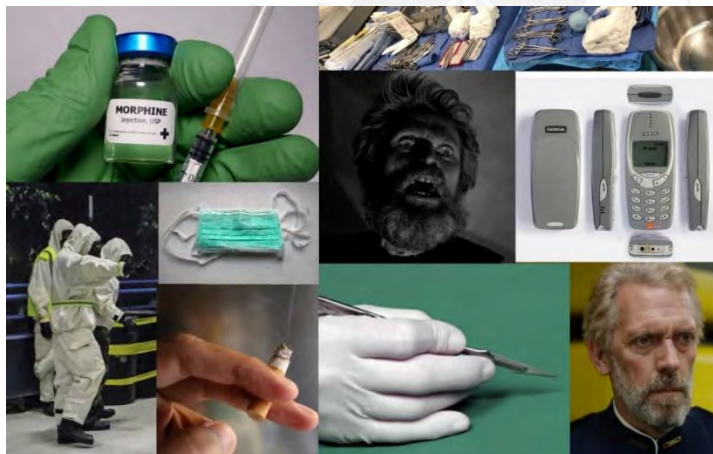
*Diferencias entre el protagonista y el alienígena de forma digital.*



*Nota.* Elaboración propia.

Al final los personajes principales se re-imaginaron como Cian, el protagonista, llamado así por que ese era el color de su archivo en la base de Atacama; Skármeta, el interés amoroso; y el/la alienígena, el monstruo. Antes de rediseñar a estos personajes, se hizo un moodboard de cada uno.

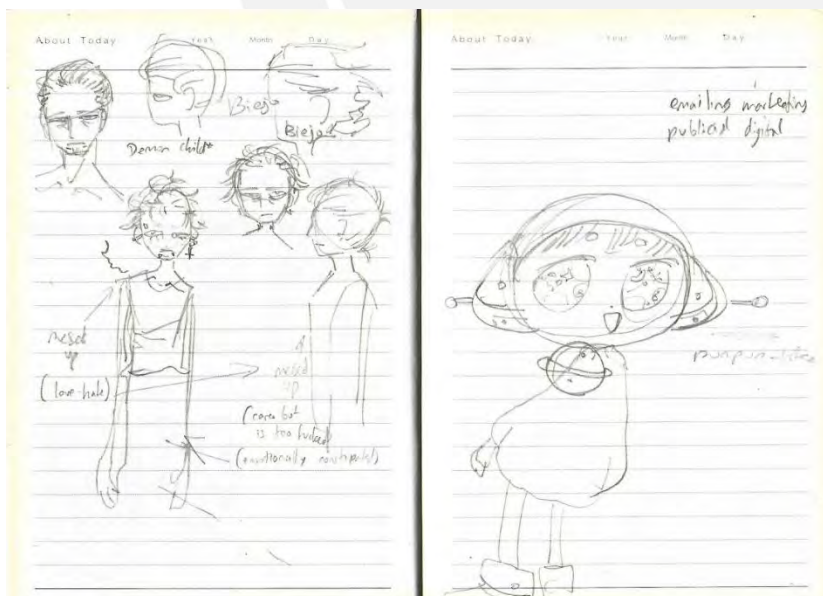
En cuanto a la pareja principal, Cian es juvenil con la estética de los años 2000-2010, pero muestra que su cuerpo es anormal y experimentará una metamorfosis (Ver fig. 97); Skármeta tiene imágenes que representan su profesión, adicciones y personalidad (Ver fig. 98).

**Figura 97.***Moodboard de Cian.**Nota. Elaboración propia.***Figura 98.***Moodboard de Skármeta.**Nota. Elaboración propia.*

El cambio de concepto del alienígena fue radical, se cambió el género en que se presenta, teniendo forma femenina que no se integra con la gráfica del resto del cómic, dando la impresión de que hay algo fuera de lugar; por eso el diseño de este personaje es intencionalmente incoherente al resto de personajes y estética de la historia (Ver fig. 99). No obstante, este también tiene una versión semi-humana dentro de las ilusiones del capítulo dos, por lo que se diseñaron varias versiones del extraterrestre cambia-formas.

**Figura 99.***Moodboard del extraterrestre.**Nota.* Elaboración propia.

Tras esto, se hicieron bocetos iniciales del nuevo concepto, donde se experimentó la mejor forma de rediseñar los personajes previos e incluir al nuevo interés amoroso (Ver fig. 100-106).

**Figura 100.***Bocetos iniciales de Skármeta, Cian y el extraterrestre a lápiz.**Nota.* Elaboración propia.

### Figura 101.

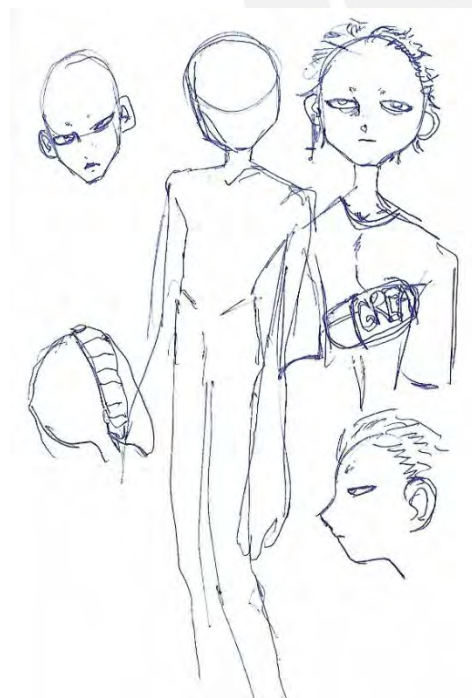
*Boceto inicial de la pareja principal a lapicero.*



*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 102.

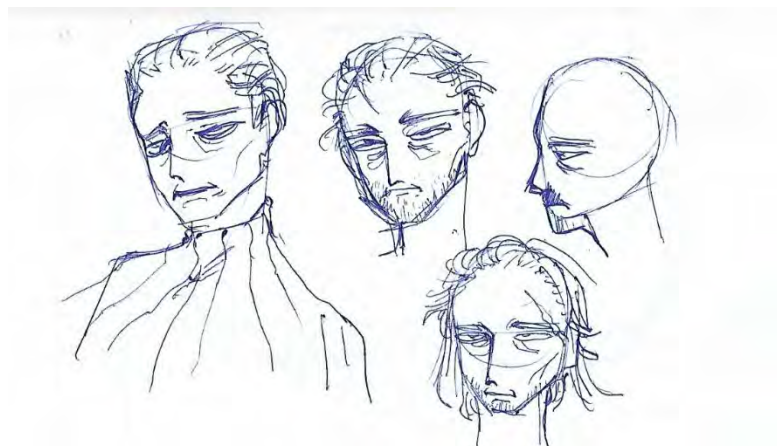
*Boceto inicial del protagonista a lapicero.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 103.**

*Boceto inicial del interés amoroso a lapicero.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 104.**

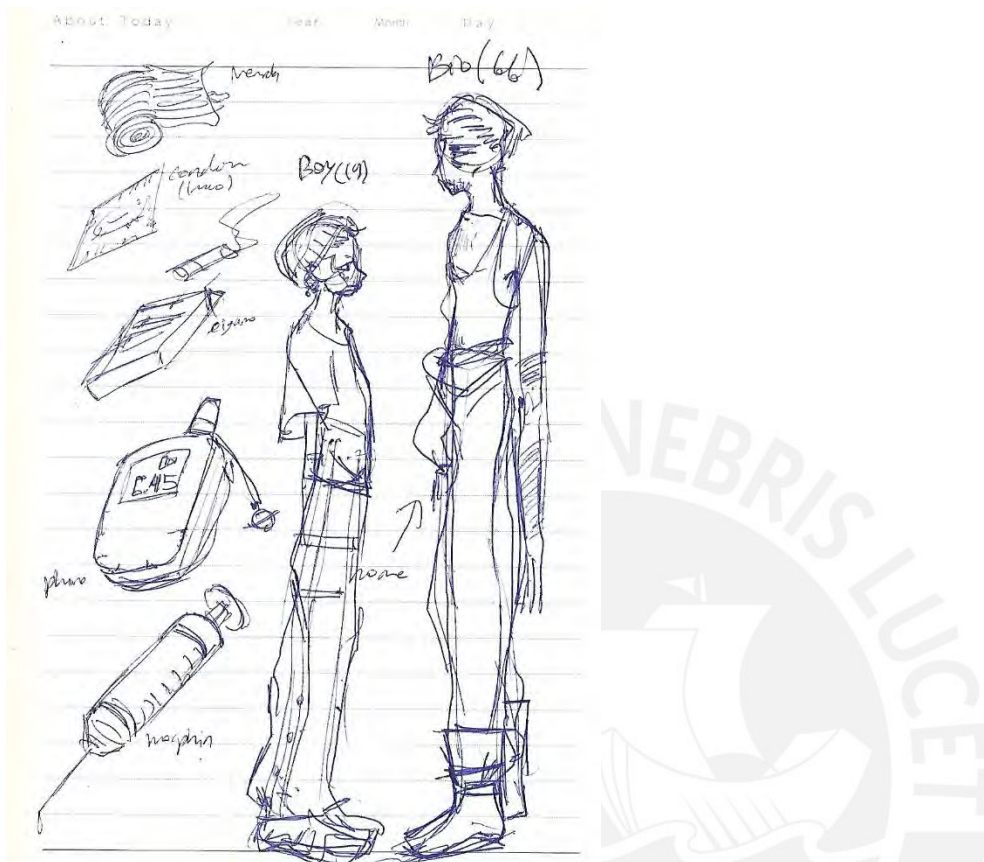
*Boceto inicial del interés amoroso a lapicero.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 105.**

*Boceto inicial de la pareja principal a lapicero.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 106.**

*Boceto inicial del extraterrestre a lapicero.*



*Nota. Elaboración propia.*

Posteriormente, se decidió por los diseños finales, primero haciendo versiones en lapicero (Ver fig. 107, 109 y 111), y luego versiones con estilógrafo y tramado digital (Ver fig. 108 y 110). Cian es un joven de cabello claro hacia atrás con mechones sueltos, tiene pecas, piercings y heridas. Su vestimenta habitual es un polo con diseño maximalista, pantalones sueltos, zapatillas con plataformas y unos llaveros con diseños que hacen referencia a los ovnis. Se puede ver que le gusta fumar y tiene algunos aparatos electrónicos de los años 2000.

### Figura 107.

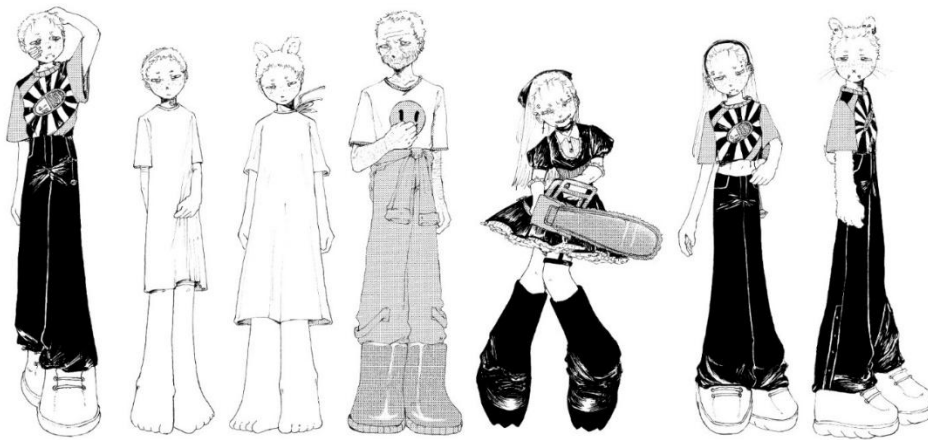
*Boceto del diseño final de Cian.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 108.

*Diseño de Cian y sus múltiples versiones.*



*Nota.* Elaboración propia.

Skármeta es mucho mayor y tiene cabello canoso y alborotado, barba descuidada, arrugas y heridas. Su vestuario consta de un traje protector, un bividí, una máscara de cirujano, un canguro y botas de plástico. También se puede ver la tecnología que usa y su adicción a la morfina inyectable.

### Figura 109.

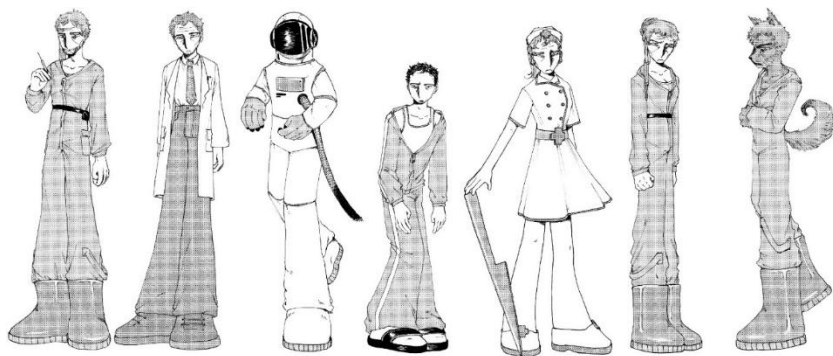
*Boceto del diseño final de Skármeta.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 110.

*Diseño de Skármeta y sus múltiples versiones.*



*Nota.* Elaboración propia.

El extraterrestre tiene un diseño de fachada inofensivo y lindo, acompañado de conejos y con una estética basada en el anime antiguo de ciencia ficción y *kawaii*. Tiene varios cables, aparatos electrónicos en las orejas, un vestido, guantes, articulaciones de metal; sus conejos tienen trajes espaciales y también están conectados por cables. La textura del extraterrestre es ajena a los personajes regulares al tener un nivel patafísico superior (Ver fig. 112), también tiene versiones donde se disfraza de humanoide (Ver fig. 113).

### Figura 111.

*Boceto del diseño final del extraterrestre.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 112.**

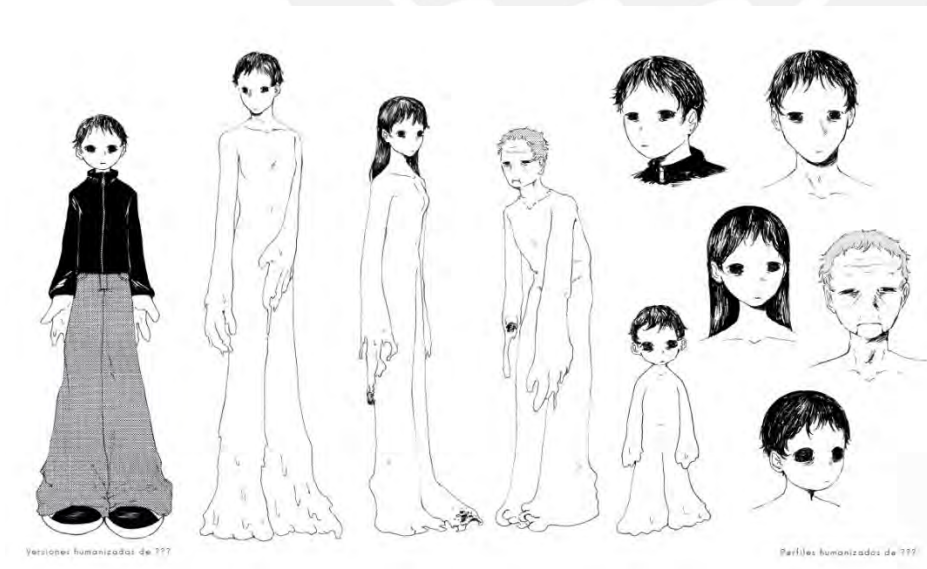
*Diseño del extraterrestre.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 113.**

*Diseño de versiones humanas del extraterrestre*



*Nota.* Elaboración propia.

En el aspecto fuera de lo visual, Cian es un joven de diecinueve años impulsivo, rebelde, autodestructivo, terco, violento, dependiente, contradictorio, depresivo e introvertido, no estudia ni trabaja y solo vive con Skármeta de forma aislada del resto, se implica que ocasionalmente se escapa del lugar donde habitan para encontrarse con otras personas, pero no es capaz de separarse de Skármeta por el profundo afecto que le tiene. Lidia con la dicotomía de afecto-rechazo que siente por Skármeta, este lo ama, pero lo siente sofocante y rehúye de él, siendo ajeno a las expresiones de afecto comunes, debido a su procedencia y falta de afecto por su pasado, esto resulta en actos de violencia iniciados por él como una especie de cariño distorsionado. Cian está aterrado de la idea de quedarse solo, por lo que se adhiere a Skármeta, está bajo la creencia de que el extraterrestre es una alucinación y teme tener alguna enfermedad mental, no está claro si recuerda su pasado completamente, pero él fue quien lo salvó de ser desaparecido por el extraterrestre por tratarlo bien.

Skármeta es un biólogo de sesenta y seis años adicto a la morfina con una personalidad introvertida, seca, reactiva, violenta, inestable, posesiva e irracional en escenarios de estrés. Quiere a Cian, pero tiene problemas expresando afecto en situaciones de baja tensión, podría morir por el menor, pero es incapaz de decirle que lo quiere directamente; está preocupado por la salud mental del joven, pero solo actúa en situaciones extremas, donde toma decisiones cuestionables. Se implica que en el pasado Skármeta era el único que trataba a Cian como un ser humano en la base de Atacama, por lo que este se aferró a él como soporte emocional, enamorándose y eventualmente llevando a su aislamiento del mundo; el biólogo no reciprocaba el afecto romántico en ese entonces, pero en la actualidad sí lo hace;

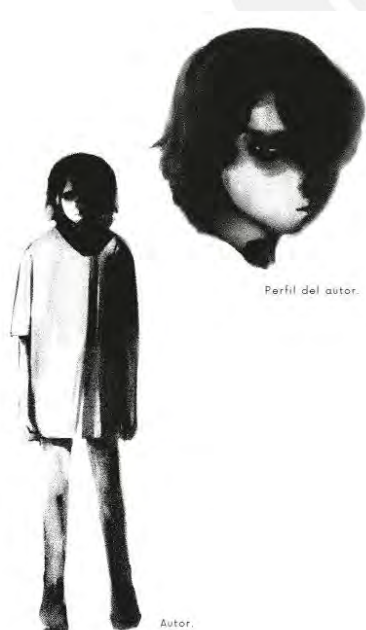
también se infiere que sus recuerdos del pasado son nebulosos y recién se aclaran cuando está a punto de ser desaparecido por el alienígena.

El extraterrestre tiene motivos incomprensibles, pero se sabe que quiere aislar a Cian, no interfirió entre este y Skármeta en el pasado porque el joven se lo pidió, pero en la actualidad quiere aislarlo nuevamente, cosa que aterra a Cian. Este ente se manifiesta en modificaciones en las entrañas de Cian, visiones que no se integran por completo a la realidad, graficadas en el cómic por medio de un estilo de dibujo diferente por medio de trama y globos de texto con letras distintivas a pincel, y conejos que aparecen en paneles diversos, que implican su presencia en las escenas.

En cuanto a los personajes secundarios, tenemos al autor, Dios y Solange. El autor es de un nivel patafísico superior, por lo que tiene la misma textura que el alien y una anatomía más realista (Ver fig. 114).

#### **Figura 114.**

*Diseño del autor.*



Nota. Elaboración propia.

Dios, al ser un nivel patafísico superior al autor, fue elaborado con una fotografía editada de una mano, para dar a entender la magnitud de su presencia y lo incomprensible que es (Ver fig. 115).

**Figura 115.**

*Diseño de Dios.*



*Nota.* Elaboración propia.

Mientras que Solange fue diseñada con el lenguaje regular de los personajes, sea trazo y trama. Su diseño está basado en el de una mujer exuberante que tiene propósitos siniestros, pero está igual de agotada que el resto de científicos (Ver fig. 116-117).

**Figura 116.**

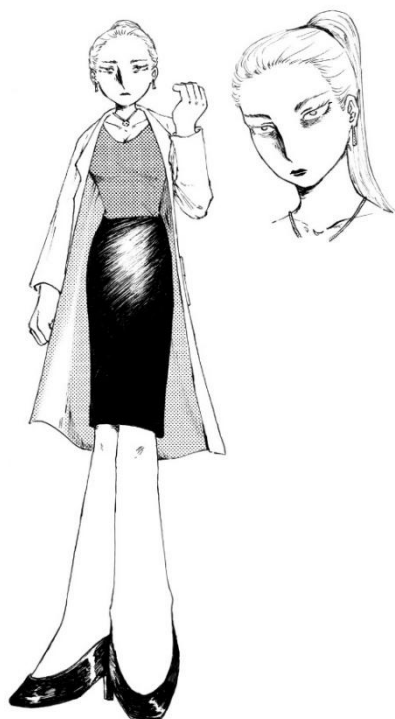
*Bocetos exploratorios de Solange.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 117.**

*Diseño final de Solange.*



*Nota.* Elaboración propia.

Finalmente, los personajes terciarios incluyen la familia de Cian, Skármeta y los colegas científicos de la base de Atacama.

Los padres de Cian son una mujer de 19 años originaria de San Pedro de Atacama que quiere escapar del pueblo para tener una mejor vida y un hombre estadounidense que trabaja para la base pero que era un mujeriego de 30 que paseaba por los pueblos cercanos buscando diversión (Ver fig. 120 y 122). Por otro lado, los padres de Skármeta son un militar chileno muy estricto y una mujer estoica ama de casa (Ver fig. 118, 119 y 121). Antes los padres de Cian iban a ser turistas estadounidenses, pero esa idea fue descartada (Ver fig. 118).

### Figura 118.

*Boceto inicial de los padres de la pareja.*

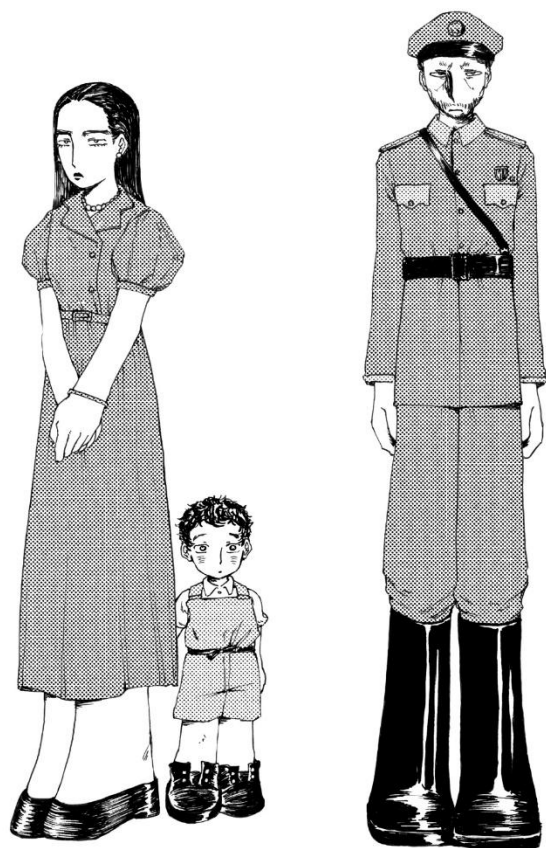


*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 119.***Boceto de la madre de Skármeta.**Nota. Elaboración propia.***Figura 120.***Boceto de los padres de Cian.**Nota. Elaboración propia.*

**Figura 121.**

*Diseño final de los padres de Skármeta.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 122.**

*Diseño final de los padres de Cian.*



*Nota. Elaboración propia.*

Por último, se diseñó a los colegas de Skármeta, todos son estadounidenses pero tienen rasgos diversos para evitar la homogeneidad a nivel gráfico (Ver fig. 123-124).

### Figura 123.

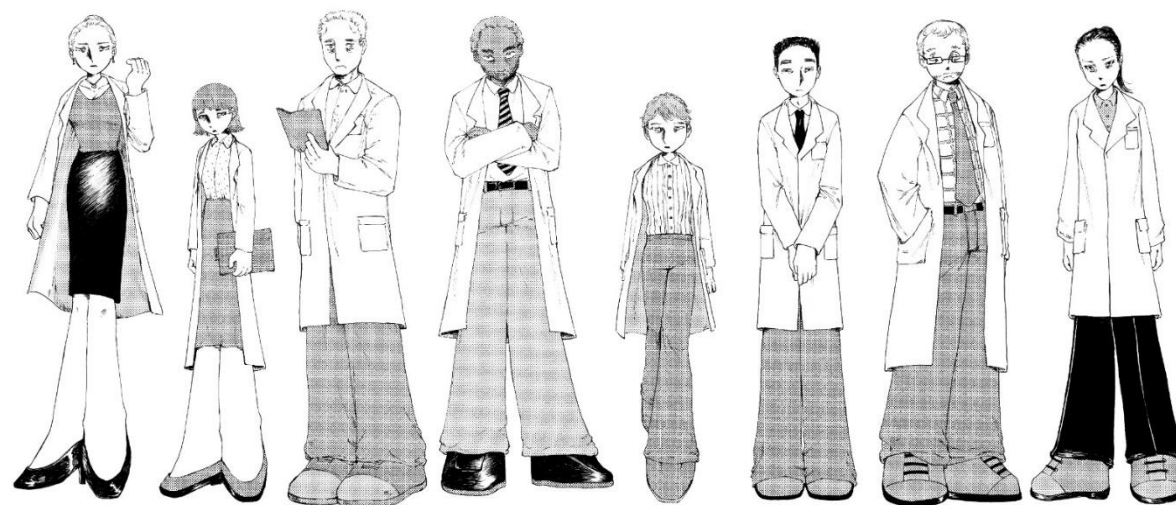
*Boceto exploratorio de personajes secundarios y terciarios.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 124.

*Diseño final de los científicos, incluyendo a Solange y al padre de Cian.*



*Nota.* Elaboración propia.

3.8.3.3. Espacios. Se seleccionó el desierto de Atacama, en Chile, porque no existen BLs de horror ubicados en Latinoamérica, y porque esta locación fue utilizada en pruebas de la NASA con el Rover que posteriormente sería enviado a Marte porque su terreno era similar al del planeta rojo (Tavares, 2019). En cuanto espacios puestos en escena, se basó en el movimiento de espacios liminales, los cuales son ubicaciones inquietantes, solitarias y nostálgicas que se encuentran en el intermedio de otros espacios, como un pasillo, una gasolinera, etc; y el *weirdcore* donde imágenes surrealistas mezclan estos espacios liminales con objetos, texto o ediciones de elementos superpuestos que no pertenecen al espacio para crear composiciones extrañas (Ver fig. 125).

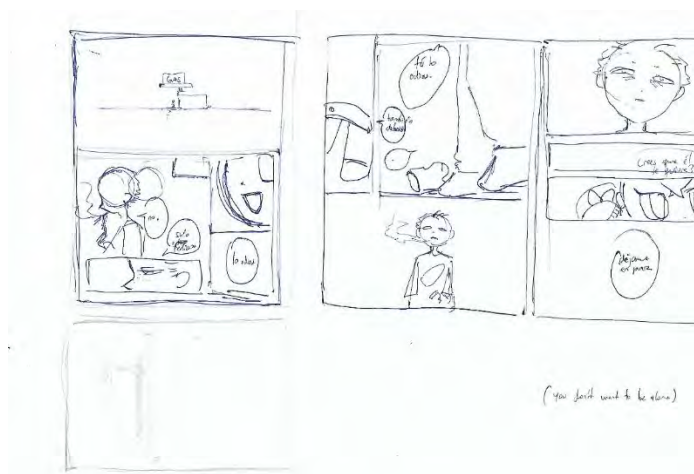
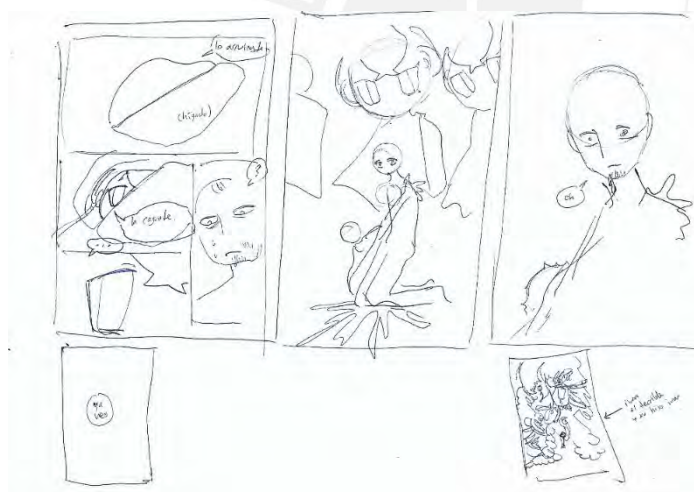
### Figura 125.

*Moodboard de espacios.*

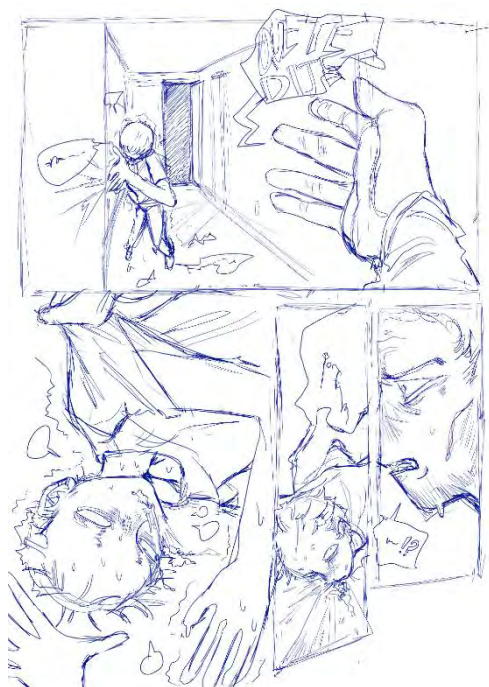


Nota. Elaboración propia.

3.8.3.4. Elaboración del Cómic. El cómic de la presente investigación tiene treinta y cinco páginas y fue elaborado por medios mixtos, tradicionales y digitales, para enfatizar las diferencias entre el extraterrestre y los humanos. Los *thumbnails* fueron hechos en lapicero en hojas A4, algunos se reescribieron, dividieron y replantearon al elaborar el boceto final (Ver fig. 126-127).

**Figura 126.***Thumbnail del cómic.**Nota.* Elaboración propia.**Figura 127.***Thumbnail del cómic.**Nota.* Elaboración propia.

Tras ello, se elaboró un boceto final en el programa de dibujo Paint Tool SAI en azul con el pincel “Bolígrafo” y el *setting* “Círculo Simple” en un tamaño A4 con 300dpi (Ver fig. 128). La impresión del cómic sería en B5, por lo que es ideal trabajar en un tamaño superior.

**Figura 128.***Boceto final de la página 19.**Nota. Elaboración propia.***Figura 129.***Boceto final de la página 30.**Nota. Elaboración propia.*

Estos bocetos se imprimieron para entintar el manuscrito. El entintado se realizó usando papel Canson A3 extra blanco de 250 gramos, el tamaño de la hoja se debe

a que se dejó un margen de dos centímetros de demasía. Se delimitó el tamaño de un A4 dentro de este formato, y se procedió a entintar con una mesa de luz. Los materiales usados en el entintado fueron estilógrafos Artline 0.05, 0.2, 0.4 y 0.7, estilógrafo Pitt Faber Castell 1.5, tinta china Rotring, tinta china blanca Nankin, lapicero de tinta blanca Sakura Gelly Roll 08 y pinceles 000, 0 y 12. El primer paso tras delimitar el espacio y sus márgenes es colocar el espacio de las viñetas en lápiz para ver si alguna figura o globo de texto se sobrepone a ella. Primero se dibujan los globos de texto y letras del extraterrestre, los cuales son usando tinta china y pincel 0; luego se dibujan los globos de texto regulares con estilógrafo 0.7, el diálogo de la página se imprime de forma proporcional a la escala doble y se prueba si el tamaño del boceto es adecuado o debe aumentarse; después se dibujan las figuras que se superponen a los límites de las viñetas y finalmente se dibujan las mismas con estilógrafo 1.5.

Posteriormente, se dibujan los personajes, empezando por el cuerpo y terminando con el rostro, y los espacios con los estilógrafos 0.05, 0.2, 0.4 y 0.7.; luego se añaden las texturas adecuadas con los mismos estilógrafos y se pinta un borde con 0.7 a los elementos negros que choquen con espacios, ya que serán rellenados con tinta china. Se aplica la tinta a los espacios escogidos con pincel 0 y luego se repasan los espacios amplios con uno 12. Si durante este proceso se cometió algún error o se requiere blanco sobre un espacio negro entintado se usa el lapicero de tinta blanca y la tinta china blanca con pincel 000.

El resultado es escaneado usando el escáner Epson Expression 10000 XL y editado con el programa Photoshop (Ver fig. 130). En este programa se realiza una copia de la imagen inicial en una capa superior, se homogeneizan los blancos u negros

usando la herramienta Niveles, se recorta el espacio extra, dejando la demasía de dos centímetros y se limpia con el tampón de clonar y pinceles (Ver fig. 131).

### Figura 130.

*Página 2 escaneada sin editar.*



*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 131.

*Página 2 limpia.*

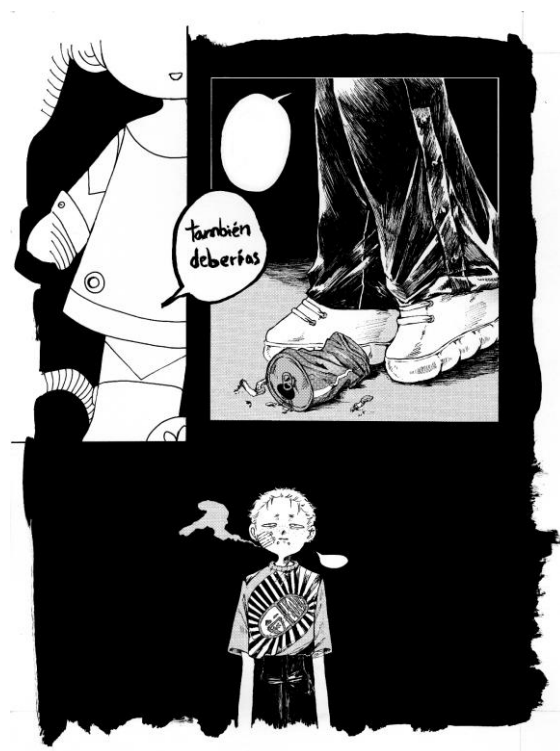


*Nota. Elaboración propia.*

Tras esta limpieza, se procedió a colocar el tramado para crear valores en grises usando el pincel 35 del compendio “SCREENTONES” hallado en internet con diferentes opacidades para crear tres tipos diferentes de grises y degradados (Ver fig. 132).

### Figura 132.

*Página 2 con tramado.*



Nota. Elaboración propia.

Finalmente se pintó al extraterrestre en una capa superior para separarlo visualmente de Cian y Skármeta; esto se logró usando el pincel “Cuadro de dibujo Kyle – Feliz HB” en el programa Photoshop, en blanco y negro y posteriormente editando lo renderizado con los filtros de bordes rasgados y modelo de semitono para lograr una textura similar a la de un papel periódico impreso (Ver fig. 133-134) (este proceso se usa en todo lo perteneciente a un nivel metafísico superior al de los protagonistas).

**Figura 133.**

*Página 27 con el extraterrestre renderizado.*



Nota. Elaboración propia.

**Figura 134.**

*Página 27 terminada.*

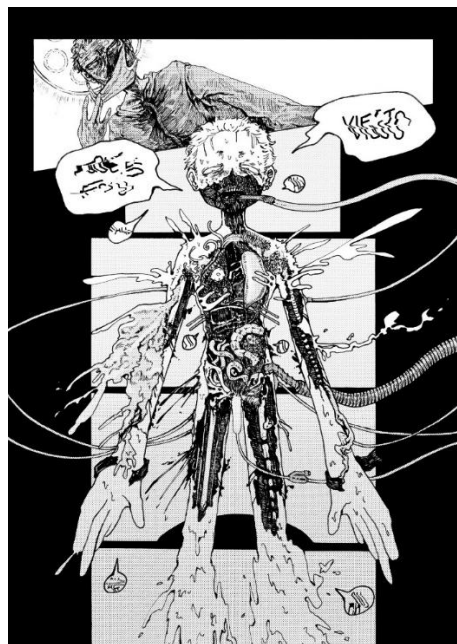


Nota. Elaboración propia.

Finalmente se colocaron las letras de los diálogos con la tipografía She Said en el programa Photoshop (Ver fig. 136); cuando se encuentra en un momento de tensión, estas letras son deformadas con la opción de licuar del programa (Ver fig. 135).

### Figura 135.

*Página 25 terminada.*



*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 136.

*Página 35 terminada.*



*Nota. Elaboración propia.*

En cuanto a la portada, se tocará la composición y el diseño del logo del nombre del cómic. Se diseñaron múltiples versiones (Ver fig. 137-139) hasta que se llegó a una composición que comunica exitosamente el estatus del BL de horror, mostrando a la pareja principal y al monstruo en la misma imagen (Ver fig. 140). Inicialmente el cómic se llamaba BBBBANG, pero se cambió el nombre a ATAKAMA al estar más relacionado con los sucesos narrativos de su interior.

### Figura 137.

*Boceto inicial de la portada.*



Nota. Elaboración propia.

### Figura 138.

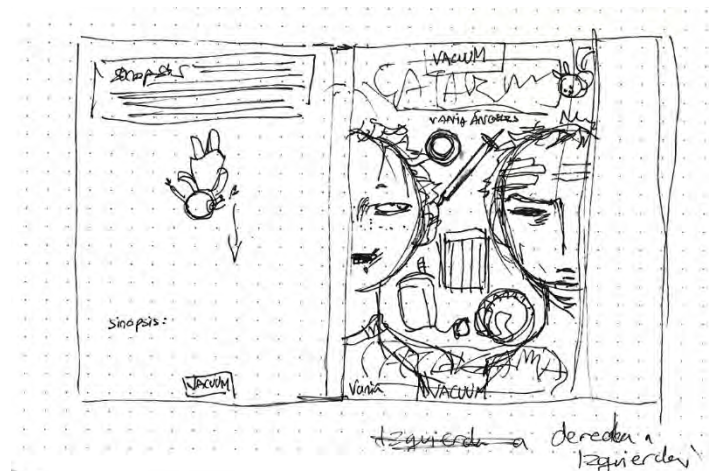
*Boceto rechazado de portada.*



Nota. Elaboración propia

### Figura 139.

*Boceto de portada y contraportada.*



Nota. Elaboración propia.

### Figura 140.

*Croquis de la composición final de la portada.*



Nota. Elaboración propia.

Tras llegar a una composición concreta, primero se elaboró una versión en blanco y negro con el estilo lineal del cómic para la primera cara del interior (Ver fig. 141), y luego una versión renderizada para la portada exterior (Ver fig. 142).

**Figura 141.**

*Portada en blanco y negro.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 142.**

*Portada renderizada.*



*Nota. Elaboración propia.*

Luego de renderizar la portada se elaboró los elementos tipográficos de esta, incluyendo el título del cómic, en el cual se usó la fuente The Bold Font modificada (Ver fig. 145-146), tras múltiples bocetos (Ver fig. 143-144).

### Figura 143.

*Bocetos del nombre dibujado.*



ATAKAMA  
ATAKAMA

*Nota. Elaboración propia.*

### Figura 144.

*Bocetos del nombre con múltiples tipografías.*



ATAKAMA  
ATAKAMA  
ATAKAMA  
ATAKAMA  
ATAKAMA

*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 145.**

*Proceso de la modificación de la tipografía The Bold Font.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 146.**

*Variantes de color del título.*



*Nota.* Elaboración propia.

El nombre del autor con la tipografía Now Bold, el número del cómic con Now Black y otros elementos gráficos como el logo de la marca, descripción y advertencias del tipo de contenido que la obra presenta usando la tipografía Now y Bison (Ver fig.

147-148). La contraportada y las guardas muestran al monstruo en un tamaño pequeño (Ver fig. 149).

### Figura 147.

*Portada terminada.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 148.

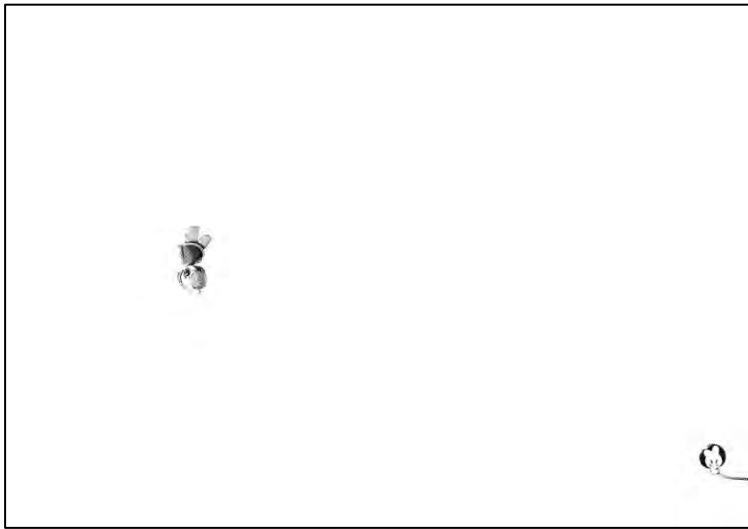
*Portada, lomo y contraportada terminadas.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 149.**

*Guardas.*

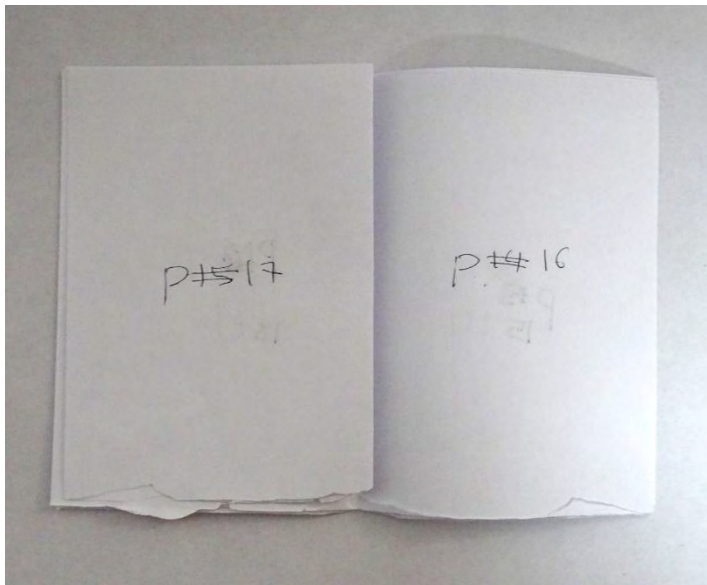


*Nota.* Elaboración propia.

Finalmente, la impresión fue a láser y se realizó en una imprenta local. Para ello se hicieron múltiples pruebas. Se empezó por hacer un machote (Ver fig. 150) para ver la organización de las páginas en la impresión, ya que el cómic tiene 35 hojas y se necesita un múltiplo de 4 para realizar una impresión correcta. Se optó llegar a las 40 páginas usando arte promocional y un colofón. Se sacó un presupuesto de cuánto saldría producir el libro en offset, y un centenar saldría 900 soles la impresión, mientras que en láser saldría 38 soles; el papel cuesta 1200 soles el papel, por lo que cada libro tendría un costo de 21 soles de producción en offset y 12.38 soles en láser.

**Figura 150.**

*Machote del cómic impreso.*



*Nota.* Elaboración propia.

La primera impresión fue con papel bond de 180gr en el interior y con un couché de 300gr plastificado mate, no obstante, el papel era demasiado blanco e irritaba los ojos, mientras que el acabado mate se pelaba por las puntas. La segunda fue hecha con papel Proterra crema de 180gr con una portada de couché de 300gr con acabado gloss; este color de papel era el ideal, pero luego se descubrió que Proterra lo había discontinuado, mientras que la portada se doblaba hacia afuera debido a la humedad de Lima. Por último, se decidió que el papel usado para el interior sería Proterra arena de 180gr, el cual es un poco más oscuro que el crema, y un papel couché de 300gr sin acabado para la portada y contraportada (Ver fig. 151-152).

### Figura 151.

*Tres versiones del cómic.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 152.

*Comparación del color de las páginas interiores.*



*Nota.* Elaboración propia.

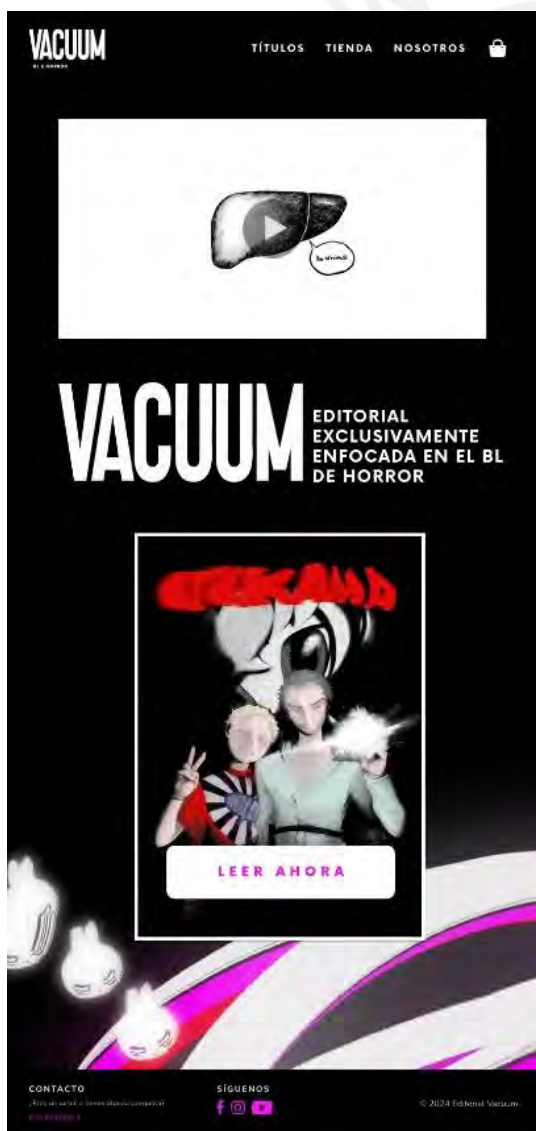
#### **3.8.4. Piezas complementarias**

Las piezas complementarias incluyen la página web de la marca, las imágenes promocionales de Facebook, los mockups de redes, un tráiler y el merchandising del cómic.

La página web fue planteada siguiendo los ejemplos de otros cómics disponibles online, tal y como Starfighter y El verano en que Hikaru murió (disponible en la revista online Young Ace Cómics). La herramienta usada para hacer el boceto fue Figma, en la cual se elaboraron una versión en *desktop* (Ver fig. 154) y en *mobile* (Ver fig. 153). Finalmente se elaboró la página web [vacuumediciones.com](http://vacuumediciones.com) en HTML y CSS, para publicarse con BlueHosting con un dominio de GoDaddy (Ver fig. 155).

### Figura 153.

*Boceto de página web en mobile, elaborado con Figma.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 154.**

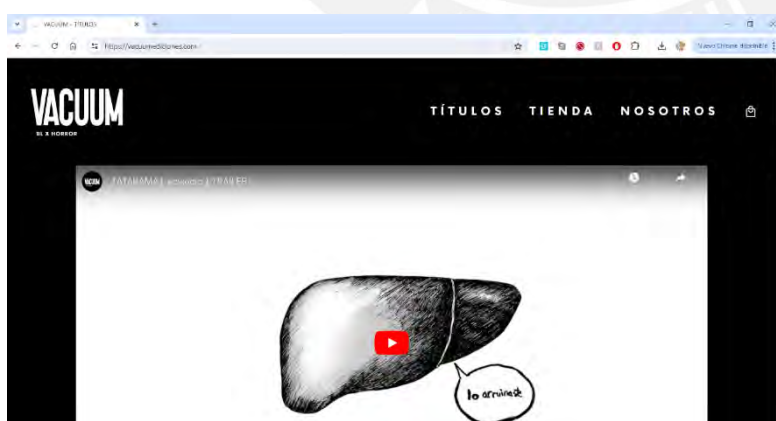
*Boceto de página web en desktop, elaborado con Figma.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 155.**

*Página web online.*



*Nota. Elaboración propia.*

Por otro lado, se produjeron múltiples imágenes promocionales, incluyendo una imagen de presentación de marca (Ver fig. 156), presentación del cómic (Ver fig.

157), y varias ilustraciones donde los personajes interactúan con el propósito de mantener las redes sociales activas y promover el cómic (Ver fig. 158-165).

### Figura 156.

*Imagen de presentación de marca.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 157.

*Imagen de presentación de cómic.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 158.**

*Croquis de ilustración promocional.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 159.**

*Boceto de ilustración promocional.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 160.**

*Renderizado de ilustración promocional.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 161.**

*Ilustración promocional terminada.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 162.**

*Ilustración promocional.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 163.**

*Ilustración promocional.*



*Nota. Elaboración propia.*

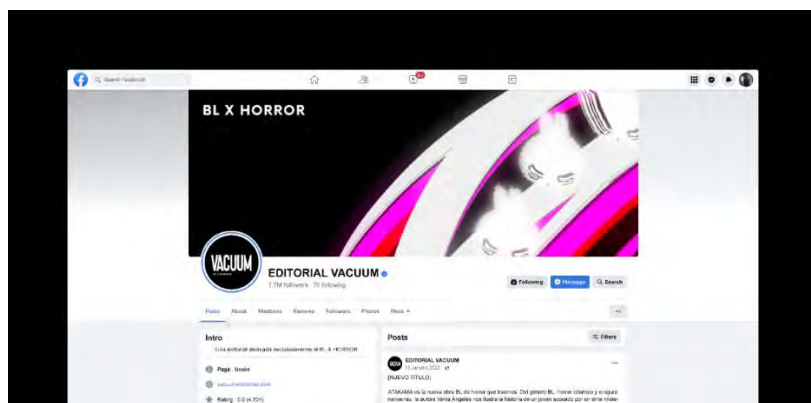
**Figura 164.***Ilustración promocional.**Nota. Elaboración propia.***Figura 165.***Ilustración promocional.**Nota. Elaboración propia.*

Los mockups de las redes incluyen los sitios web Facebook (Ver fig. 166), Instagram (Ver fig. 167) y Youtube (Ver fig. 168-169) para albergar el contenido promocional multimedia del cómic. Se escogió Facebook por su capacidad de

albergar múltiples imágenes en un solo post, Instagram por su alcance por medio de *reels* y *hashtags*, y Youtube ser una plataforma ideal para un tráiler.

### Figura 166.

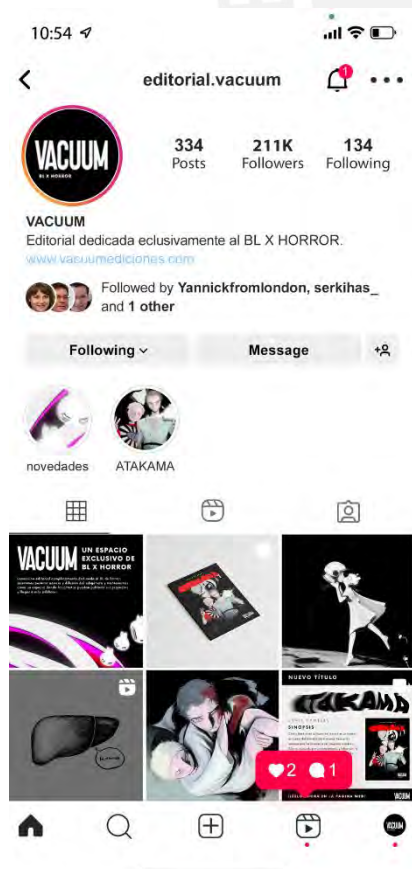
*Mockup de Facebook.*



*Nota.* Elaboración propia.

### Figura 167.

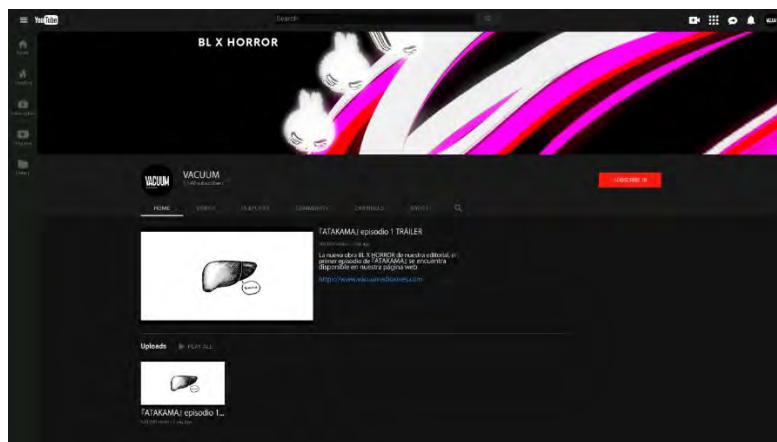
*Mockup de Instagram.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 168.**

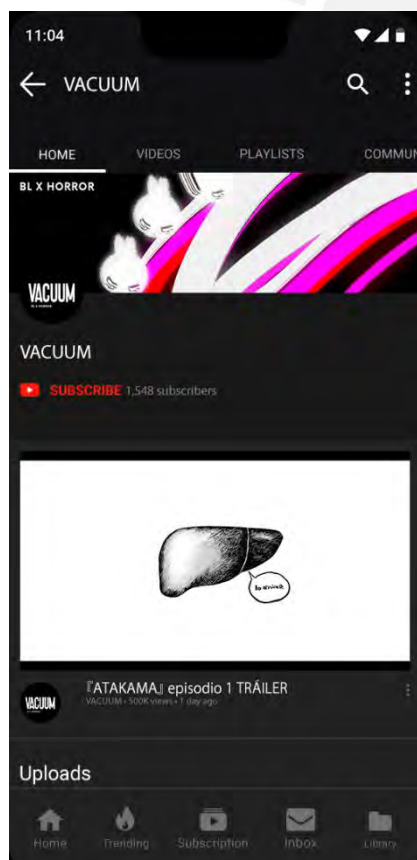
*Mockup de Youtube desktop.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 169.**

*Mockup de Youtube mobile.*



*Nota.* Elaboración propia.

Cabe destacarse que estos mockups requirieron una imagen de portada y una foto de perfil. La portada fue elaborada utilizando los colores de la paleta elegida

con imágenes de conejos etéreos (Ver fig. 170-172), lo cual liga al BL y al horror al ser un elemento lindo con un aire siniestro; y las fotos de perfil son el logo de la marca en un formato cuadrado (Ver fig. 173).

### **Figura 170.**

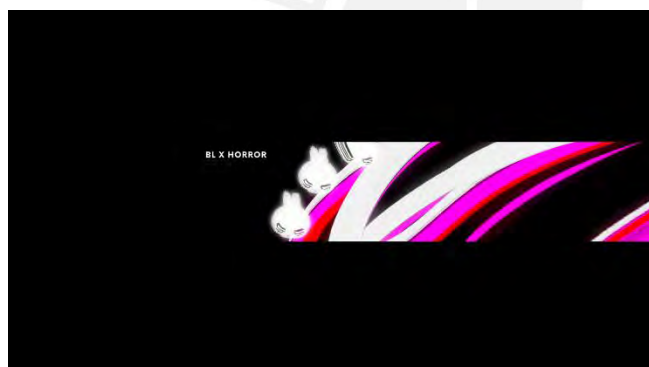
*Boceto del banner.*



*Nota.* Elaboración propia.

### **Figura 171.**

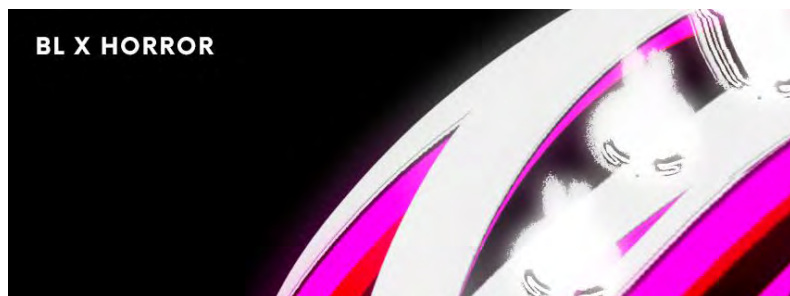
*Banner Youtube.*



*Nota.* Elaboración propia.

### **Figura 172.**

*Banner de Facebook.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 173.**

*Foto de perfil.*

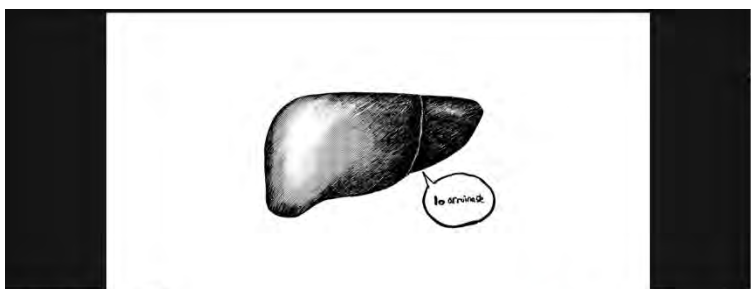


*Nota.* Elaboración propia.

En cuanto al tráiler, se hizo una versión inicial de un minuto y diez segundos con la canción A Far Cry de Schnittke, mas el ritmo era lento y no capturaba por completo la esencia del cómic al ser demasiado orquestal, por lo que se elaboró una segunda versión de 46 segundos con la canción MU x DA del autor Oyasaitabe basado en la serie Teach the Cat del mismo autor. Esta versión tiene un ritmo mucho más animado sin dejar de ser angustioso y dramático. Las imágenes usadas en el tráiler son viñetas del cómic secuenciales para contar micro-narrativas al ritmo de la música, y termina con un anuncio que contiene la portada del cómic, el nombre del autor, cuándo estará disponible y la página web de la marca (Ver fig. 174).

### Figura 174.

*Captura de pantalla del tráiler en Youtube.*



[ATAKAMA] episodio 1 TRÁILER

VACUUM **Subscribe**

Tools Para ti Subtítulos recientes Vista

Nota. Elaboración propia. [Captura de pantalla]

(<https://www.youtube.com/watch?v=N5waipXcYFY>).

Finalmente, el merchandising incluye un llavero de acrílico de cada personaje, un *standee* de acrílico de la pareja principal, postales de las ilustraciones elaboradas previamente, dos posters, dos *photocards* de cada personaje, dos separadores de libros y un polo *oversize* del monstruo.

La mayor parte del merchandising fue hecho siguiendo los parámetros de *El verano en que Hikaru murió*, ya que es el único BL de horror actual que tiene merchandising (Ver fig. 175-176).

### Figura 175.

*Fotografía de la merchandise de El verano en que Hikaru murió.*



Nota. Elaboración propia.

**Figura 176.**

*Fotografía de un standee de El verano en que Hikaru murió.*



*Nota.* Elaboración propia.

Se empezó por los acrílicos, planteándose dos llaveros con los personajes hiper sintetizados y un standee con la pareja principal (Ver fig. 177-179).

**Figura 177.**

*Bocetos de acrílicos.*



*Nota.* Elaboración propia.

Y posteriormente renderizando ambas piezas para luego mandar a hacer al por menor (Ver fig. 180-181).

**Figura 178.**

*Boceto de los llaveros.*



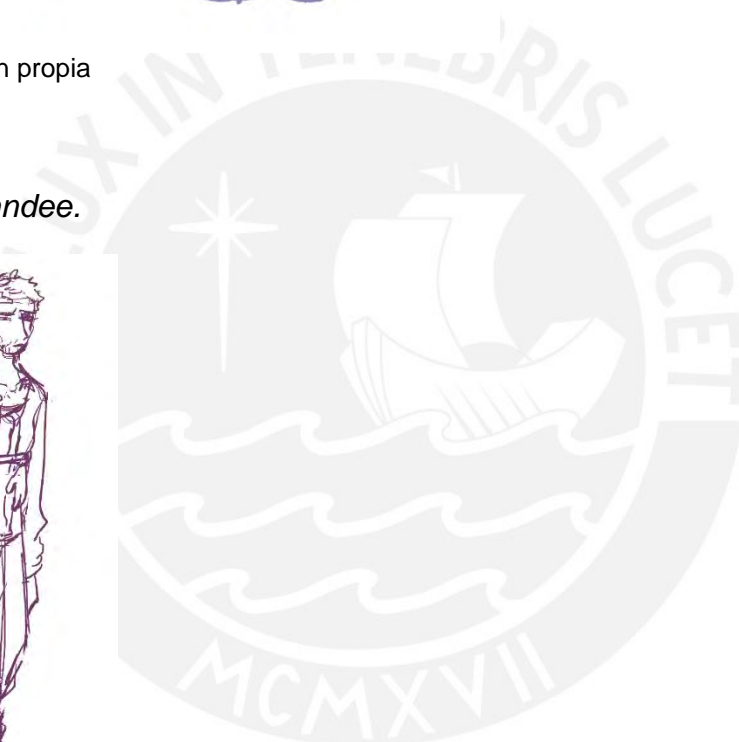
*Nota.* Elaboración propia

**Figura 179.**

*Boceto del standee.*



*Nota.* Elaboración propia.



**Figura 180.**

*Renderizado de los llaveros.*



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 181.**

*Renderizado del standee.*



*Nota.* Elaboración propia.

Inicialmente se utilizó el proveedor local Knoona Store para elaborar los acrílicos (Ver fig. 182-183), pero luego se decidió utilizar Vograce, un proveedor de China

debido a su alta especialización en el material, además de que el logo del cómic no fue impreso de forma adecuada en el primero en el *standee*.

**Figura 182.**

*Llaveros de Knoona Store.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 183.**

*Standee de Knoona Store.*



*Nota. Elaboración propia.*

El *standee* se modificó para hacerlo más complejo al enviarlo a Vograce, añadiéndole un fondo con el alien y un elemento con los nombres de los

protagonistas (Ver fig. 184); mientras que se hicieron dos versiones del llavero de Cian para ver cuál quedaba mejor con el llavero de Skármeta a nivel proporcional, finalmente decantándose por la más pequeña (Ver fig. 185).

**Figura 184.**

*Standee de Vograce.*



*Nota. Elaboración propia.*

**Figura 185.**

*Llaveros de Vograce.*



*Nota. Elaboración propia.*

Por otro lado, la papelería, incluyendo postales, posters, *photocards* y separadores, se hizo en una imprenta local. Toda la papelería fue hecha usando ilustraciones complementarias y fragmentos del cómic con excepción de las *photocards*, las cuales fueron diseñadas individualmente, debido a la naturaleza del producto. La idea de hacer *photocards* fue tomada de las ferias de K-pop (Alamedafest y Kstyle) donde había stands con *photocards* de personajes de BL junto a las *photocards* de *idols* de K-pop.

Las postales son de tamaño A6 en papel couché de 300gr y se les diseñó un lado posterior basado en su orientación, sea vertical u horizontal, con el logo de la marca y un espacio para escribir (Ver fig. 186-187).

#### Figura 186.

*Postales verticales.*



Nota. Elaboración propia.

### Figura 187.

*Postales horizontales.*



*Nota.* Elaboración propia.

Los dos posters de 62cm x 95cm fueron hechos en folcote de calibre 18 (Ver fig. 188).

### Figura 188.

*Foto de poster impreso.*



*Nota.* Elaboración propia.

Las *photocards* de 8.3x5.4cm fueron hechas en papel fotográfico de 170gr contraplacado, el lado anterior tiene una imagen de cada protagonista cuando es joven y en la actualidad (Ver fig. 189), y el lado posterior tiene la firma y un dibujo de un conejo hecho por ese protagonista en esa era junto al nombre del cómic (Ver fig. 190).

**Figura 189.**

Photocards, lado anterior.



*Nota.* Elaboración propia.

**Figura 190.**

Photocards, lado posterior.



*Nota.* Elaboración propia.

Por otro lado, los separadores de 20.5x5cm fueron hechos en couché de 300gr impreso en ambos lados, estos tienen esquinas redondas. El lado anterior tiene una ilustración de ambos protagonistas junto con el nombre del cómic, y el lado posterior tiene una escena del cómic (Ver fig. 191).

### Figura 191.

*Separadores impresos, vista por ambos lados.*



*Nota.* Elaboración propia.

El polo fue hecho en la tienda Sansa, en la galería Santa Rosa en Gamarra, un proveedor local. El método de impresión fue serigrafía de blancos sobre fondo negro en un polo *oversize* tratado para recibir este tipo de impresión textil, la cantidad mínima de impresión en la tienda era de seis polos, por lo que se hicieron 3 de talla S y 3 de talla M (Ver fig. 192).

### Figura 192.

*Polo del cómic.*



*Nota.* Elaboración propia.

Finalmente, los precios de cada objeto promocional tendrían un costo de 190 soles anuales por la página web; el llavero de 3.5 pulgadas saldría 217 dólares por centenar, lo cual sería 2.17 dólares cada uno; el llavero de 3 pulgadas saldría 184.95 dólares por centenar, lo cual sería 1.8 dólares cada uno; el *standee* sería 1564 dólares por centenar, lo cual sería 15.64 dólares cada uno; un centenar de postales A6 saldría 185 soles, lo cual sería 1.85 soles por postal; cincuenta posters saldrían 1750 soles, lo cual sería 35 soles por poster; 100 *photocards* saldrían 190 soles, lo cual sería 1.90 soles por *photocard*; 100 separadores saldrían 245 soles, lo cual sería 2.45 soles por separador; y los polos saldrían 1050 soles por 30, lo cual sería 35 soles por polo.

### **3.9. Relevancia Del Proyecto, Innovación, Creatividad**

Este proyecto es diferente de otras obras similares al tener un análisis del género basado en libros sobre la filosofía del horror y en la teoría de la narrativa previo a la ejecución del proyecto creativo, permitiendo tomar decisiones deliberadas que lleven a que este cómic se diferencie de otras historietas del nicho, pero sin perder el núcleo ni menospreciar lo que hace una historieta “BL de horror”, además de documentar su proceso de creación por medio de fotografías y capturas de pantalla. Por otro lado, es innovador y creativo al subvertir las expectativas de los lectores por el estilo gráfico de la obra al utilizar la síntesis como base estilística, ya que las historietas pertenecientes al nicho suelen usar estéticas cercanas al realismo. La síntesis no ha sido utilizada como estilo visual dentro de los cómics publicados desde el inicio hasta la actualidad según las bases de datos de la categoría; por lo que, si esta historieta es publicada, sería la primera de su clase que utiliza la síntesis y lo *kawaii* o lindo como estilo gráfico dentro del BL de horror. Existen escasos artistas independientes del género que

sí utilizan esta estética en sus obras, pero ninguno de ellos la aplica en el formato de cómic, siendo más común en ilustraciones unitarias. Finalmente, este proyecto aporta a la sociedad al generar interés hacia el nicho al que pertenece al ser un subgénero negligido por parte de la comunidad de lectores BL. Si los usuarios se interesan en este tipo de historia, podría abrirse una discusión sobre las representaciones no ortodoxas en el género y fomentar la exploración de este tipo de trama. Esto permitirá abrir los horizontes narrativos y enriquecer de modo heterogéneo el imaginario colectivo de los lectores regulares, ampliando qué puede considerarse dentro de la categoría de BL al promover la inclusión de narrativas que exploran relaciones fuera de lo idílico.

### **3.10. Resultados y validación**

Se realizó una validación con cuatro usuarios de BL y BL de horror para comprobar si el diseño de un BL de horror permite el diseño de una propuesta innovadora y creativa.

Los cuatro usuarios entrevistados mostraron gran interés en una continuación del cómic, por lo que se puede comprobar que fue una historia que pudo conectar e intrigar a lectores familiarizados y no familiarizados con el BL de horror. Un usuario comentó que había leído obras de ese estilo, pero nunca como BL, sino como horror puro, por lo que se logró una cohesión entre ambos géneros en la narrativa, mientras que otro, más familiarizado con el BL de horror, acotó que la historia le recordó a otros proyectos profesionales de forma positiva.

La mayoría de usuarios comentó que el flujo narrativo era bueno, incluso una usuaria acotó que el ritmo llegaba a sentirse como el de una película. No obstante, una usuaria, pese a mostrar interés en la trama, la encontró confusa en

ocasiones, ya que la cronología no ortodoxa de la narrativa y el narrador no confiable hacían que se le dificultara identificar si un suceso era real o imaginario. A nivel de clasificación, todos los usuarios concordaron en que se clasificaría como un BL, aunque uno lo vio más por el lado del *shonen-ai* al tener elementos más leves de romance; mientras que todos excepto uno lo clasificarían como horror, ya que una usuaria lo vio más como suspenso y misterio que horror puro, aunque cabe mencionar que sí lo clasificó como gore.

Todos los usuarios expresaron interés en leer más cómics de ese estilo sin importar sus intereses previos en el BL de horror, ya que consideraron la historia narrativamente interesante.

En cuanto a las piezas secundarias, todos los usuarios respondieron positivamente ante el merchandise, algunos expresando interés en comprar algunas piezas, aunque uno comentó que los llaveros de acrílico podrían tener un diseño diferente en cada cara, ya que tenían el mismo diseño en ambos lados. La página web fue considerada como legible y sencilla de utilizar, a la vez que integraba los elementos de la marca en ella de forma adecuada. El tráiler tuvo una buena recepción, aunque se hicieron algunos comentarios contradictorios; una usuaria declaró que se mostraba demasiado, mientras que otro comentó que le gustaba que no mostraba demasiado, además de que la elección de música no pasó desapercibida, siendo aplaudida por algunos usuarios y cuestionada al ser demasiado alegre y animada por otra, mientras que otros sugirieron poner algunos efectos de sonido relacionados al horror en la última parte del tráiler. Finalmente, la marca fue considerada adecuada e incluso fue confundida con una editorial real, por lo que se puede concluir que tuvo un diseño exitoso.

A nivel general, se tuvo una respuesta positiva por parte de los usuarios, aunque sí existe espacio para ajustar algunos elementos como una mejor legibilidad narrativa y mejorar el tráiler y los llaveros de acrílico. La propuesta se considera innovadora y creativa en el sentido BL, ya que, a la hora de comparar la trama, se lo hacía con obras de horror cósmico o sci-fi más que con BLs, por lo que esta logra ser un BL innovador al tener elementos de horror cósmico no antes vistos en el género.



#### 4. Conclusión

La pregunta de investigación fue ¿en qué medida el análisis de la representación romántica en el género de cómics Boys Love (BL) de horror como subversión del Boys Love (BL) idílico permite el diseño de una propuesta innovadora y creativa?, se ha concluido que la respuesta es que este análisis permite el diseño de una propuesta innovadora y creativa a nivel narrativo, gráfico y editorial. El análisis abarcó una visión holística de estos aspectos en cómics del género de BL de horror, por lo que se pudieron determinar las tendencias de estos cómics en estos tres niveles, identificar los aspectos positivos y negativos de estas tendencias y escoger cuáles evitar y cuáles aplicar para producir una pieza gráfica narrativa única, pero indudablemente perteneciente al subgénero. A nivel narrativo, se determinó el tipo de trama dominante, siendo esta la de descubrimiento y descubrimiento complejo, y se eligió utilizar una alterna, la del extralimitado; también se identificó las características de los personajes principales y se eligió invertir las asociadas a activo y pasivo usualmente; se escogió una locación de marco inexplorada en el género, siendo esta Latinoamérica; y se disoció al monstruo de la pareja, evitando en tropo usual de monstruo-pareja. En cuanto a la gráfica, se determinó que era usual ver una estética realista para acentuar el horror, pero se decidió usar un diseño sintético y exagerado para acentuar las emociones y potenciar las sensaciones atadas a la narrativa. Finalmente, la faceta editorial documentó el proceso de diagramación, impresión y producción de un cómic con un estándar profesional, detallando la elaboración de esta en modo de prueba y error hasta llegar a obtener un producto similar a los ejemplos impresos del género ya establecidos.

Por último, se recalca que este análisis y su metodología pueden servir como una herramienta académica y creativa para usuarios que deseen analizar cualquier tipo

de romance de horror, no solo BL. Al ser este el primer texto académico que toca el tema del BL de horror y su historia, también puede ser útil para otros usos educativos relacionados a temas afines como el horror, el romance de horror y el BL y sus entornos sociales. Además de esto, el aspecto documental del proceso creativo de la creación de un cómic desde cero puede servir como guía a personas relacionadas al diseño en próximas investigaciones y procesos recopilatorios.



## 5. Glosario

**Absurdismo:** Filosofía donde no se busca escapar del absurdo sino disfrutar de él por medio de la acción de vivir sin necesitar una dirección o sentido.

**Age-gap:** Relación romántica ficticia donde los dos personajes tienen una diferencia de edades considerable.

**Animanga:** Término que engloba el anime y manga.

**Anime:** Animación japonesa.

**Anti:** Usuario que desapruueba u odia una *ship* o un texto narrativo y dirige su desagrado hacia los consumidores de estos, usualmente de forma agresiva y/o violenta.

**Anti-fan:** Usuario que expresa desagrado u odio hacia un texto o género específico.

**Anti-shipper:** Usuario que expresa desagrado u odio hacia una *ship* específica.

**Art-horror:** Emoción que un espectador obtiene al consumir una narrativa o pieza artística horrificada.

**Automatismo:** Técnica artística donde se trata de eliminar cualquier decisión consciente.

**Bishounen:** Personaje masculino con facciones delicadas y bellas.

**BL / Boys Love:** Abreviación de Boys Love. Género narrativo dirigido a un público objetivo femenino donde se representa una relación homosexual y/u homorromántica entre varones.

**BL Clásico:** BL que sigue los arquetipos y tropos de los años 90.

**BL Comercial:** BL publicado por un editorial.

**BL de Horror:** BL con una estructura narrativa perteneciente al género de horror.

**BL Honorario / Quasi-BL / BL no BL:** Narrativas que no están clasificadas como BL, pero pueden ser vistas como tal al analizar la dinámica entre una pareja de

protagonistas masculinos con una relación que puede interpretarse como homorromántica u homoerótica.

**BL Idílico:** BL con relaciones de carácter idílico o percibido como tal.

**BL Idílico-Idílico:** BL con relaciones de carácter idílico.

**BL Idílico-Perceptual:** BL percibido como de carácter idílico, pero cuyo texto no necesariamente lo es.

**BL Transformado / BL Transformador:** BL que se da un escenarios realistas e incluso más socialmente avanzados a la realidad en relación a cómo se percibe la homosexualidad en la sociedad.

**Body Horror:** Horror que proviene de la deformación grotesca del cuerpo humano.

**Bondage:** Subsección del BDSM donde una persona ata a la otra con cuerdas u otro medio de inmovilización.

**Bottom:** Personaje pasivo en una relación homosexual masculina.

**Boyband:** Grupo musical donde todos los integrantes son varones.

**Boypussy:** Personaje masculino que tiene órganos sexuales femeninos, sea trans o no.

**Cadáver Exquisito:** Técnica surrealista donde se elabora una obra o texto colaborativo donde los artistas o escritores no saben qué han hecho sus colegas.

**Canon:** Elementos sobre la historia mostrados de forma explícita dentro de una narrativa.

**Cómic:** Texto que narra una historia por medio de imágenes, usualmente en viñetas, y texto.

**Cringe:** Vergüenza ajena o que da vergüenza ajena.

**Danmei:** Género literario chino con relaciones homorrománticas entre varones.

**Debate Yaoi / Yaoi Ronso:** Debate ocurrido en los 90's sobre la posición del *yaoi* en relación a los hombres homosexuales reales.

**Donghua:** Animación china.

**Doppelganger:** Aparición sobrenatural que se ve exactamente igual a una persona.

**Doujinshi:** Autopublicación amateur, puede ser original o derivativa de una IP existente.

**Doxear:** Exponer los datos personales de un usuario online sin su consentimiento, ej. nombre, dirección, familiares, número, etc.

**Emo:** Arquetipo de personaje depresivo.

**Ero:** Con características eróticas.

**Ero guro nansensu:** Género narrativo que mezcla lo grotesco, sangriento, erótico y el sinsentido.

**Eroguro:** Gore erótico.

**Erokawaii:** Estética que liga lo *kawaii* y lo erótico.

**Estilo Western:** Estilo gráfico inspirado en los cómics occidentales, usualmente asociado a los cómics de superhéroes.

**Eudaimonía:** Felicidad según Aristóteles, el acto que no tiene como fin un bien que sirva como medio para llegar a otro bien, sino que él en sí es la acción y meta a la vez.

**Expresión Coherente:** Expresión de emociones que concuerda con lo que uno siente, ej. reír cuando uno está feliz.

**Expresión Dismórfica:** Expresión de emociones que no concuerda con lo que uno siente, ej. llorar cuando uno está feliz.

**Fan:** Usuario que disfruta de una narrativa o género específico en un nivel de intensidad elevado.

**Fanart:** Arte creado por fans en base a un texto narrativo existente o celebridad.

**Fandom:** Comunidad de fans de una narrativa o género específica.

**Fanfic:** Historia creada por un fan en base a un texto narrativo o celebridad de la que disfruta, generalmente con personajes que pertenecen a la historia original, si es que es basado en una narrativa.

**Fantástico:** Género narrativo donde nunca se define si los sucesos que ocurren son sobrenaturales o no, pero estos están diseñados para asustar al espectador.

**Fanzine:** Revista amateur hecha por fans sobre una narrativa o género específico.

**Fluff:** Historias reconfortantes y con finales felices, suele asociarse a los *fanfics*.

**Fujoshi:** Fan femenina de BL o *yaoi*, significa “mujer podrida”.

**Fujoshi Considerada:** *Fujoshi* que es consciente de su posición de consumo en torno a los hombres homosexuales y trata de no incomodarlos con esta.

**Fujoshi Insensible:** *Fujoshi* que no trata a los hombres homosexuales como personas, sino como personajes de BL.

**Funa:** Organización de múltiples denuncias públicas en contra de un usuario que ha cometido un acto considerado reprobable.

**Geikomi:** Género narrativo dirigido a un público objetivo masculino homosexual donde se representa una relación homosexual entre varones, suele ser explícito.

**Gekiga:** Revistas de alquiler consideradas de los primeros mangas de horror, sus representaciones son crueles, grotescas, violentas y sangrientas.

**GL / Girls Love:** Género narrativo donde se representa una relación homosexual y/u homorromántica entre mujeres.

**Gore:** género audiovisual donde ocurre una representación explícita y detallada de violencia gráfica.

**Grooming:** Cuando un adulto establece una relación con un menor de edad con el objetivo de prepararlo para estar en una posición sexual con este al este cumplir la mayoría de edad por medio de la manipulación.

**Guro:** Proveniente de gore. Usualmente se usa como abreviación del *eroguro*.

**Gurokawaii:** Estética que liga lo *kawaii* y lo grotesco y mórbido.

**Hardcore:** Algo llevado al extremo, usualmente se usa en contextos sexuales.

**Hashtag:** Etiqueta o palabra clave usada para clasificar publicaciones en redes sociales o archivos, suele precederse por un símbolo de “#”.

**Headcanon:** Interpretación de un fan sobre elementos de una narrativa que no han sido mostrados de forma explícita, ej. cómo era Jesse de Breaking Bad durante el colegio.

**Hiatus:** Pausa temporal. Una narrativa en *hiatus* ha sido pausada momentáneamente por el autor, pero técnicamente sigue en emisión.

**Historieta:** Texto que narra una historia por medio de imágenes, usualmente en viñetas, y texto.

**HL / Hetero Love:** Género narrativo donde se presenta una relación heterosexual o heterorromántica.

**Horror:** Género narrativo donde ocurren sucesos sobrenaturales que asustan al espectador.

**Horror Cósmico:** Horror donde el monstruo o fenómeno sobrenatural va más allá de la comprensión humana.

**Idol:** Celebridad joven que se dedica al canto, baile y actuación.

**IP / Intellectual Property:** Propiedad Intelectual.

**Jock:** Arquetipo de personaje atlético que tiene alto estatus social.

**Josei:** Género narrativo con un público objetivo de mujeres adultas y jóvenes adultas.

**Joshoku:** Amor a las mujeres en el contexto de sexualidad en la era Edo.

**JUNE:** Género que mezcla la literatura y pornografía, presenta relaciones homosexuales entre varones. Es precedente al *yaoi* y BL.

**Kawaii:** Algo considerado lindo por y que genera ternura en el espectador.

**Kimokawaii:** Estética que liga lo *kawaii* y lo asqueroso o grotesco.

**Kink:** Práctica, fantasía o concepto sexual no convencional.

**M-preg:** Historias donde un hombre cis se embaraza.

**Manga:** Historieta japonesa, suele leerse de izquierda a derecha.

**Manga Gay:** Manga que presenta relaciones homoeróticas y homorrománticas entre varones, engloba el *geikomi* y el BL.

**Mangaka:** Autor de manga.

**Manhua:** Historieta china.

**Manwha:** Historieta coreana, suele leerse de derecha a izquierda.

**Matsuri:** Caos controlado que transgrede la experiencia y transforma el poder a través de la degradación, desorden y deconstrucción.

**Meriba:** Proveniente de "*Merry Bad End*", cuando una historia termina con un final que el espectador considera negativo, pero cuyo protagonista o coprotagonista no considera negativo al estar en un estado mental deplorable.

**Metaficción:** Ficción que reconoce ser una ficción y/o se dirige al lector de forma directa como tal.

**Mindbreak:** Cuando un personaje se quiebra mentalmente al sufrir demasiado a nivel psicológico.

**Moe:** Acto de comunicación que permite la expresión del deseo propio por medio de avatares que otorgan una distancia cómoda al usuario sintiente sin necesidad de identificarse con este de forma directa.

**Monstruo-Pareja:** Arquetipo de personaje en el BL de horror donde el rol de monstruo y de la pareja del protagonista es compartido por un solo personaje.

**Naif:** Corriente artística caracterizada por su simplicidad y espontaneidad.

**Nansensu:** El sinsentido.

**Nanshoku:** Amor a los hombres jóvenes aún no considerados como “hombres reales” en el contexto de sexualidad en la era Edo.

**Nerd:** Arquetipo de personaje estudioso que tiene bajo estatus social.

**Non-con:** Violación en el ámbito ficticio.

**Objeto-poder:** Poder que antropomorfiza los objetos lindos y les da una sensación de ‘vida’, incluyendo la capacidad de influenciar y transformar los espacios y personas en su proximidad al generar respuestas afectivas.

**Omegaverse:** Género narrativo donde las personas tienen un segundo género, el cual puede ser *Alfa*, *Beta* u *Omega*. Los *Alfas* y los *Omegas* están atraídos entre sí por medio de feromonas, generalmente las parejas de estos textos suelen ser entre un varón *Alfa* y uno *Omega*.

**One-shot:** Cómic o *fanfic* de un solo capítulo.

**Pareja Definitiva:** Tropo donde la pareja principal de una narrativa BL está destinada a estar junta porque son perfectos el uno para el otro.

**Patafísica:** Aquello que va más allá de la metafísica. Fue inventada como una parodia a lo obtusa que puede ser la academia.

**Patáfora:** Herramienta textual donde la metáfora se vuelve un nivel de realidad superior al del texto original.

**Photocard:** *Merchandising* iniciado por las bandas de K-pop, consiste en una fotografía de 5.5cm x 8.5cm de un idol o personaje que le agrade al usuario, suele tener una saludo o logo de la banda al reverso.

**Prensa Perversa:** Publicaciones de material homoerótico durante los 50 en Japón.

**Preview:** Páginas que enseñan un poco del texto que promueven para causar interés en el usuario y este decida comprar el mismo.

**Proshipper:** Se define como persona que está en contra del acoso online a personas por *ships*. No obstante, según la comunidad *anti*, un *proshipper* es una persona que *shippea* cosas problemáticas.

**Queer:** Aquello relacionado a la sexualidades o identidades sexuales no normativas dentro de la heterosexualidad.

**Reel:** Video corto para redes sociales, usualmente Instagram.

**Roleplay:** Cuando uno o varios usuarios actúan como un personaje ficticio específico en un espacio social, usualmente se da en redes.

**Ryona:** Género artístico donde un personaje es subyugado a abuso sexual, físico o psicológico por otro personaje o varios personajes.

**Scanlation:** Traducciones no oficiales basadas en escaneos ilegales de la obra original en un idioma extranjero. También se refiere a grupos que realizan estas actividades.

**Scanlator:** Miembro perteneciente a un *scanlation*.

**Screentone:** Tramado utilizado para agregar grises a los cómics y mangas.

**Seinen:** Género narrativo con un público objetivo de hombres adultos y jóvenes adultos.

**Seme:** Arquetipo de personaje activo en una relación homosexual masculina.

**Shadow-ban:** Cuando una red social limita el alcance de los posts de un usuario y/o hace que no aparezca en el buscador.

**Ship:** Pareja ficticia o canónica entre dos personajes, objetos o celebridades.

**Shippear:** Acto de querer que dos personajes, objetos o celebridades estén juntos como pareja. Uno puede expresar este deseo por medio de las charlas *moe* con otros usuarios, *fanarts*, *fanfics*, etc.

**Shojo:** Género narrativo con un público objetivo de mujeres adolescentes y jóvenes adultas.

**Shonen-ai:** Narrativas donde hay indicios de romance no explícito entre personajes masculinos.

**Shota:** Personaje masculino ilustrado o modelado en 3D con características visuales sintéticas e infantiles, puede o no ser un niño en el texto al que pertenece. Este término también se usa como abreviatura del género *shotacon*.

**Shotacon:** Género audiovisual y narrativo donde ocurren involucrando un *shota*. También se refiere a usuarios que son fans del *shotacon* o fans de un personaje *shota*.

**Síndrome de Estocolmo:** Situación donde una víctima siente simpatía o romance hacia el victimario.

**Slasher:** Subgénero del horror que se enfoca en asesinos que acaban con sus víctimas de forma sangrienta, usualmente con un cuchillo. *Slasher* viene de “*slash*”, lo cual significa acuchillar.

**Slowburn:** Historias románticas donde la relación se va construyendo a lo largo de varios capítulos.

**Splatter:** Subgénero del horror enfocado en el gore y violencia gráfica.

**Standee:** *Merchandise* acrílica que se sostiene con un parante.

**Tag:** Etiqueta de categorización.

**Tanbi:** “Literatura estética” homoerótica precedente al *yaoi* y BL.

**Terror:** Género narrativo donde ocurren sucesos no sobrenaturales que asustan al espectador.

**Thriller:** Género narrativo de suspenso.

**Thumbnail:** Herramienta artística donde una diseña una imagen en formato pequeño para analizar su composición.

**Top:** Personaje activo en una relación homosexual masculina.

**Uke:** Arquetipo de personaje pasivo en una relación homosexual masculina.

**Vanilla:** Actividad sexual convencional.

**Webtoon:** Historieta online diseñada para leerse en formato vertical en un dispositivo móvil.

**Weirdcore:** Estética surrealista que utiliza la nostalgia, incomodidad y lo familiar.

**White Trash:** Término coloquial derogatorio usado para referirse a la gente caucásica de bajos recursos y su cultura.

**Whump:** Género de *fanfics* donde se toma a un personaje y se lo coloca en escenarios donde su integridad física y/o emocional sufre a niveles extremos.

**Yandere:** Arquetipo de personaje que es obsesivo hacia otro personaje por motivos románticos. Suelen ser posesivos y llegar a cometer crímenes para asegurarse de ser el único prospecto romántico de su objeto de deseo.

**Yaoi:** Género narrativo, usualmente usado en publicaciones amateur, donde se representan una relación homosexual entre varones.

**Yuri:** Género narrativo, usualmente usado en publicaciones amateur, donde se representan una relación homosexual entre mujeres.

**Zine:** Abreviación de *fanzine*.

## 6. Bibliografía y referencias

- Aburime, S. (2021). The Cult Structure of the American Anti. *Transformative Works and Cultures*, 36. <https://doi.org/10.3983/twc.2021.2147>.
- Aburime, S. (2023). Hate narratives, conditioned language and networked harassment: A new breed of anti-shipper and anti-fan – antis. *Journal of Fandom Studies*, 10(2-3), 135-55. [https://doi.org/10.1386/jfs\\_00060\\_1](https://doi.org/10.1386/jfs_00060_1)
- Aragón, O. R., Clark, M. S. Dyer, R. L. y Bargh, J. A. (2015). Dimorphous Expressions of Positive Emotion: Displays of Both Care and Aggression in Response to Cute Stimuli. *Psychological Science*, 26(3), 259-273. <http://doi.org/10.1177/0956797614561044>
- Armour, S. (2010). Representations of the Masculine in Tagame Gengoroh's *Ero SM Manga*, *Asian Studies Review*, 34(4), 443-465. <https://doi.org/10.1080/10357823.2010.527922>
- Baudinette, T. (2017). Japanese gay men's attitudes towards 'gay manga' and the problem of genre. *East Asian Journal of Popular Culture*, 3(1), 59-72. [https://doi.org/10.1386/eapc.3.1.59\\_1](https://doi.org/10.1386/eapc.3.1.59_1)
- Baudinette, T. (2018). 'Finding the Law' through Creating and Consuming Gay Manga in Japan: From Heteronormativity to Queer Activism en A. Pearson (Ed.), T. Giddens (Ed.) y K. Tranter (Ed.), *Law and Justice in Japanese Popular Culture: From Crime Fighting Robots to Duelling Pocket Monsters* (pp.155-167). Routledge.
- Bivona, J. y Critelli, J. (2009). The nature of women's rape fantasies: an analysis of prevalence, frequency, and contents. *Journal of sex research*, 46(1), 33-45. <https://doi.org/10.1080/00224490802624406>.

- Bretón, A. (2001). *Manifiestos del surrealismo* (A. Pellegrini, Trans.). (2ª ed.). Editorial Argonauta.
- Camus, A. (1995). *El mito de Sísifo*. (5ª ed.). Alianza Editorial.
- Carroll, N. (2000). Art and Ethical Criticism: An Overview of Recent Directions of Research. *Ethics*, 110(2), 350-387. <https://doi.org/10.1086/233273>
- Carroll, N. (2002). The Wheel of Virtue: Art, Literature, and Moral Knowledge. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 60(1), 3-26. <https://doi.org/10.1111/1540-6245.00048>
- Carroll, N. (2010). *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*. (2ª ed.). Routledge.
- Cervera Tort, C. (2012). *La eudaimonía en Aristóteles y su posible aplicación en la actualidad: Una reflexión sobre la felicidad a partir de la contraposición de la noción actual del término con el concepto aristotélico de eudaimonía* [Trabajo de Fin de Grado, Universitat Oberta de Catalunya]. Repositori Institucional (O2).
- Chocontá Piraquive, A. (2014). Manga yaoi y *Fujoshis*: exploración de la propia voz del deseo como alternativa al gobierno de la sexualidad juvenil. *Universitas Humanística*, 79(79). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.UH79.myfp>
- Clavel-Vázquez, A. (2020). *Arte y Moralidad*. Enciclopedia de la Sociedad Española de Filosofía Analítica. <http://www.sefaweb.es/arte-y-moralidad/>
- Contursi, M. E. y Ferro, F. (2000). *La narración: usos y teorías*. Norma.
- Doherty, T. (1999). The Motion Picture Production Code of 1930 en *Pre-Code Hollywood: Sex, Immorality, and Insurrection in American Cinema; 1930-1934*. Columbia University Press.
- Fujimoto, Y. (2015). The Evolution of BL as “Playing with Gender”: Viewing the Genesis and Development of BL from a Contemporary Perspective (J. Quimby,

- Trans.) en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 76-92). University Press of Mississippi.
- Galbraith, P. W. (2011). Fujoshi: Fantasy Play and Transgressive Intimacy among “Rotten Girls” in Contemporary Japan. *Signs*, 37(1), 219-240.  
<https://doi.org/10.1086/660182>
- Galbraith, P. W. (2015). Moe Talk: Affective Communication among Female Fans of Yaoi in Japan en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 153-168). University Press of Mississippi.
- Grzanka, P. R. (2019). Queer Theory en P. Atkinson (Ed.), S. Delamont (Ed.), A. Cernat (Ed.), J. W. Sakshaug (Ed.) y R. A. Williams (Ed.), *Contemporary Perspectives in Qualitative Research*. SAGE Publications Ltd.  
<http://doi.org/10.4135/9781526421036>
- Goidich, D. (2013). Contemporary Art and Transgression.
- Halperin, D. (2003) The normalization of Queer Theory. *Journal of homosexuality*, 45(2-4), 339-43. [http://doi.org/10.1300/J082v45n02\\_17](http://doi.org/10.1300/J082v45n02_17)
- Hartley, B. (2015). A Genealogy of Boys Love: The Gaze of the Girl and the Bishōnen Body in the Prewar Images of Takabatake Kashō en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 21-41). University Press of Mississippi.
- Hassan, S. (1988). *Combatting cult mind control*. Park Street Press.
- Hester, J. T. (2015) Fujoshi Emergent: Shifting Popular Representations of Yaoi/BL Fandom in Japan en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J.

- Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 169-188). University Press of Mississippi.
- Ishida, H. (2015). Representational Appropriation and the Autonomy of Desire in Yaoi/BL en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 210-232). University Press of Mississippi.
- Joyce, C. (2020). *American Identities and the Consumption of Japanese Homoerotica*. [Tesis de Bachillerato, Arcadia University]. ScholarWorks@Arcadia.
- King, C. S. (2010). Un-Queering Horror: Hellbent and the Policing of the “Gay Slasher”. *Western Journal of Communication* 74(3), 249–268.  
<https://doi.org/10.1080/10570311003767159>
- Kustritz, A. (2018). Fandom/Fan Cultures en P. Greenhill (Ed.), J. T. Rudy (Ed.), N. Hamer (Ed.) y L. Bosc (Ed.), *The Routledge Companion to Media and Fairy-Tale Cultures* (pp. 245-251). Routledge.
- Lagrange, V., Hiskes, B., Woodward, C., Li, B. y Breithaupt, F. (2019). Choosing and enjoying violence in narratives. *PLoS ONE*, 14(12).  
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0226503>
- Larsen, V. (2021). *"It Makes Me, a Minor, Uncomfortable": Media and Morality in Anti-Shippers' Policing of Online Fandom* [Tesis de Maestría, Universitet Gent].  
 Universiteits Bibliotheek Gent.
- Lau, K. J. (2018). The Vampire, the Queer, and the Girl: Reflections on the Politics and Ethics of Immortality's Gendering. *Signs*, 44(1), 3-24.  
<http://doi.org/10.1086/698274>

- Lee, H. K. (2009). Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*, 36(6), 1011-1022.  
<https://doi.org/10.1177/0163443709344251>
- Levi, N. (1998). "Judge for Yourselves!"-The "Degenerate Art" Exhibition as Political Spectacle. *The MIT Press*, 85, 41-64. <https://doi.org/10.2307/779182>
- L'Huillier, E. A. (2021). *The Boom of the Japanese Comic Industry, 1945-1995*. [Archivo PDF].  
[https://www.academia.edu/45072536/Boom\\_of\\_the\\_Japanese\\_Comic\\_Industry](https://www.academia.edu/45072536/Boom_of_the_Japanese_Comic_Industry)
- Lunsing, W. (2006). *Yaoi Ronsō: Discussing Depictions of Male Homosexuality in Japanese Girls' Comics, Gay Comics and Gay Pornography. Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, 12.  
<http://intersections.anu.edu.au/issue12/lunsing.html>
- Mackintosh, J. D. (2006). Itō Bungaku and the Solidarity of the Rose Tribes [Barazoku]: Stirrings of Homo Solidarity in Early 1970s Japan. *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, 12.  
<http://intersections.anu.edu.au/issue12/aoki.html>
- Madill, A. (2018). Rotten girl on rotten girl: Boys' Love 'research' en C. Morris (Ed.), P. Boyce (Ed.), A. Cornwall (Ed.), H. Frith (Ed.), L. Harvey (Ed.) y Y. Huang (Ed.), *Researching Sex and Sexualities: Methodological Reflections*. (pp. 263-278). Routledge.
- Martín, F. (8-9 de octubre de 2013). *Los sueños maravillosos en Remedios Varo: un onirismo prodigioso*. Congreso internacional El surrealismo y el sueño. Museo Thyssen-bornemisza.
- McLelland, M. y Welker, J. (2015). An Introduction to "Boys Love" in Japan en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love*

- manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 3-20). University Press of Mississippi.
- Mizoguchi, A. (2008). *Reading and living Yaoi : male-male fantasy narratives as women's sexual subculture in Japan* [Tesis de Doctorado, University of Rochester]. UR Research – At the University of Rochester.
- Morales Gómez, M. V. (2018). *De damas a mujeres podridas: consumo de Boys Love y (re)construcción de la feminidad en un grupo de usuarias jóvenes de la ciudad de Lima* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis PUCP.
- Nagaike, K. (2015). Do Heterosexual Men Dream of Homosexual Men?: BL Fudanshi and Discourse on Male Feminization en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 189-209). University Press of Mississippi.
- Nagaike, K. y Aoyama, T. (2015). What Is Japanese “BL Studies?”: A Historical and Analytical Overview en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 119-140). University Press of Mississippi.
- Ningxin Wang, E. y Ge, L. (2023). Fan Conflicts and State Power in China: Internalized Heteronormativity, Censorship Sensibilities, and Fandom Police. *Asian Studies Review*, 47(2), 355-373.  
<http://doi.org/10.1080/10357823.2022.2112655>
- Noh, S. (1998). Reading yaoi comics: An analysis of Korean girls' fandom. *Korean Society for Journalism and Communication Studies Annual Meeting, Fall, 27*, 1-21.
- Otomo, R. (2015) Politics of Utopia: Fantasy, Pornography, and Boys Love en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love*

- manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 141-152). University Press of Mississippi.
- Pang, Y. (2021). Censorship and Chinese slash fans. *Transformative Works and Cultures*, 36. <https://doi.org/10.3983/twc.2021.1977>
- Pflugfelder, G. M. (2022). *Cartographies of Desire: Male-male sexuality in Japanese discourse, 1600-1950*. (2a ed.). University of California Press.
- Phillips, J. G. y Mann, L. (2018). Suicide baiting in the internet era. *Computers in Human Behavior*, 92(4), 29-36. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.10.027>
- Rorty, A. (2012). The Use and Abuse of Morality. *The Journal of Ethics*, 16(1), 1-13. <http://doi.org/10.1007/s10892-011-9116-0>
- Rubin, G. S. (1984). Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality en C. S. Vance (Ed.), *Pleasure and Danger: Exploring Female Sexuality* (pp.143-178). Routledge.
- Scheerer, T. M. (1987). Introducción a la Patafísica: lucus a non lucendo (Quintilian). *Revista Chilena de Literatura*, 29, 81-96. <https://www.jstor.org/stable/40356474>
- Suzuki, K. (2015). What Can We Learn from Japanese Professional BL Writers?: A Sociological Analysis of Yaoi/BL Terminology and Classifications en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 93-118). University Press of Mississippi.
- Tagame, G., Kolbeins, G. y Ishii, A. (22 de julio de 2015). Gengoroh Tagame Talks Gay Manga, "Bara," BL and Scanlation en D. Aoki (Moderador), *TCAF 2015 - Gay Comics Art Japan*. Simposio de manga. The Toronto Comic Arts Festival.
- Tagame, G. (2017). Painting the essence of gay erotic art (T. Baudinette, Trans.). *Bijutsu Techō*, 66, 114-119. (Trabajo original publicado en 2014)

- Vasquez Rocca, A. (2006). Alfred Jarry: patafísica, virtualidad y heterodoxia. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 13(1), 413-417.  
[https://www.academia.edu/85314467/Alfred\\_Jarry\\_Pataf%C3%ADsica\\_virtualidad\\_y\\_heterodoxia](https://www.academia.edu/85314467/Alfred_Jarry_Pataf%C3%ADsica_virtualidad_y_heterodoxia)
- Victor, J. S. (1998). Moral Panics and the Social Construction of Deviant Behavior: A Theory and Application to the Case of Ritual Child Abuse. *Sociological Perspectives*, 41(3), 541–565. <https://doi.org/10.2307/1389563>
- Welker, J. (2015). A Brief History of Shōnen'ai, Yaoi and Boys Love en M. McLelland (Ed.), K. Nagaike (Ed.), K. Suganuma (Ed.) y J. Welker (Ed.), *Boys love manga and beyond: history, culture, and community in Japan* (pp. 42-75). University Press of Mississippi.
- Wilson, B. y Toku, M. (2004). "Boys' Love," Yaoi, and Art Education: Issues of Power and Pedagogy en D. L. Smith-Shank (Ed.), *Semiotics and Art/Visual Culture* (pp. 94-103). National Art Education Association.

### 6.1. Referencias Digitales

- Archive of Our Own. (7 de mayo de 2009). *Terms of Service FAQ*.  
[https://archiveofourown.org/tos\\_faq](https://archiveofourown.org/tos_faq)
- Baka-Updates Manga. (31 de agosto de 2021). *Horror*. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de  
<https://acortar.link/Cc0UHm>
- Baka-Updates Manga. (31 de Agosto de 2021). *Shounen Ai + Horror*. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de  
<https://acortar.link/CP9tIP>
- Baka-Updates Manga. (9 de noviembre de 2021). *Shounen Ai*. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de

<https://acortar.link/3tkKWb>

Baka-Updates Manga. (12 de noviembre de 2021). *Yaoi*. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de

<https://acortar.link/TLxv5Y>

Baka-Updates Manga. (15 de octubre de 2021). *Yaoi + Horror*. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de

<https://acortar.link/PK9BAT>

Bramer, J. P. (31 de enero de 2023). *I Hate My Writing Group*. ¡Hola Papi!

<https://holapapi.substack.com/p/i-hate-my-writing-group>

Commercial BL Portal Chill Chill. (27 de junio de 2021). *HANNIBAL*. Commercial BL Portal Chill Chill.

<https://acortar.link/WCf3wt>

Commercial BL Portal Chill Chill. (19 de abril de 2019). *Heartless*. Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/oyukzn>

Commercial BL Portal Chill Chill. (19 de junio de 2015). *Kaidan BL*. Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/MjQqBc>

Commercial BL Portal Chill Chill. (20 de noviembre de 2009). *My Own Private Idaho*. Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/SqKyMH>

Commercial BL Portal Chill Chill. (12 de mayo de 2010). *Reservoir Dogs*.

Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/9sJeLJ>

Commercial BL Portal Chill Chill. (6 de julio de 2012). *SHERLOCK*. Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/xtQCXc>

Commercial BL Portal Chill Chill. (29 de agosto de 2019). *Terminator 2*.

Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/96JpEv>

Commercial BL Portal Chill Chill. (5 de febrero de 2020). *The Hired Hand*.

Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/9G92Kh>

Commercial BL Portal Chill Chill. (5 de noviembre de 2014). *Withnail and I*.

Commercial BL Portal Chill Chill. <https://acortar.link/kP5S0z>

Commercial BL Portal Chill Chill. (05 de setiembre de 2021). 【※閲覧注意】流血

! 臍物! 華麗なるグロBL6選【メリバ】. Commercial BL Portal Chill Chill.

<https://acortar.link/HW4dPA>

Commercial BL Portal Chill Chill. (16 de enero de 2022). 浅野いにお、尚月地のBL

も!?非BL誌で読める匂い系コミック2021. Commercial BL Portal Chill Chill.

<https://acortar.link/rvpqHR>

Crandol, M. (2022). *Onryo*. [EP16] Yokai: How Japanese Folklore and its Monsters Shaped Modern Horror [Webinar]. The Japan Foundation, New York.

[https://www.youtube.com/live/W20D5a\\_yMJo?si=9bDkG5FVeo8WjF1K](https://www.youtube.com/live/W20D5a_yMJo?si=9bDkG5FVeo8WjF1K)

Dale, J. P. (2022). *1000 Years of Kawaii*. [EP15] Kawaii: The Emergence and Evolution of Cuteness in Japanese Girls' Culture [Webinar]. The Japan Foundation, New York.

[https://www.youtube.com/live/c8s\\_ZvM1om0?si=ANnK2vPmQE7CvUNA](https://www.youtube.com/live/c8s_ZvM1om0?si=ANnK2vPmQE7CvUNA)

Dobush, G. (24 de octubre de 2015). 25 years later: Cincinnati and the obscenity trial over Mapplethorpe art. *The Washington Post*.

[https://www.washingtonpost.com/entertainment/museums/25-years-later-cincinnati-and-the-obscenity-trial-over-mapplethorpe-art/2015/10/22/07c6aba2-6dcb-11e5-9bfe-e59f5e244f92\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/entertainment/museums/25-years-later-cincinnati-and-the-obscenity-trial-over-mapplethorpe-art/2015/10/22/07c6aba2-6dcb-11e5-9bfe-e59f5e244f92_story.html)

Editorial KODAI. (16 de enero de 2022). *BOYS OF THE DEAD*, *BLISS* y las

reimpresiones se suman al catálogo de KODAI. <https://acortar.link/gusHmP>

- Foster, M. D. (2022). *Yokai and the Emergence of Japanese Horror*. [EP16] Yokai: How Japanese Folklore and its Monsters Shaped Modern Horror [Webinar]. The Japan Foundation, New York.  
[https://www.youtube.com/live/W20D5a\\_yMJo?si=9bDkG5FVeo8WjF1K](https://www.youtube.com/live/W20D5a_yMJo?si=9bDkG5FVeo8WjF1K)
- Gay & Lesbian Alliance Against Defamation. (2014). *GLAAD's Media Reference Guide*. Scribd.
- Gay & Lesbian Alliance Against Defamation. (15 de setiembre de 2022). *Una Guía Para La Inclusión LGBTQ en Medios de Entretenimiento: Cómo alcanzar audiencias más grandes y diversas en los EE.UU., Latinoamérica y España*. [Archivo PDF]. <https://glaad.org/guia-medios-latines/>
- Greig, J. (7 de agosto de 2023). *The problem with Heartstopper: it doesn't represent me, specifically*. Dazed. <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/60543/1/heartstopper-netflix-teen-problem-it-doesnt-represent-me-specifically>
- Harada, A. (3 de mayo de 2016). *Do Japanese Gay Men Read Boy's Love Comics, Dislike 'Fujyoshi'?*. Nijiro News.  
<https://web.archive.org/web/20171130000520/http://www.nijiironews.com/2016/09/14/wn-4-gay-men-boys-love/>
- Harada, A. (4 de mayo de 2016). *Evolved Boy's Love: How Fujyoshi Could Eliminate Prejudice*. Nijiro News.  
<https://web.archive.org/web/20171130204638/http://www.nijiironews.com/2016/09/22/wn-5-fujyoshi-boys-love>
- Jotanovic, D. (1 de febrero de 2019). The problem when gay culture fetishises masculinity above all else. *The Guardian*.

<https://www.theguardian.com/commentisfree/2019/feb/01/the-problem-when-gay-culture-fetishises-masculinity-above-all-else>

Kadokawa. (04 de marzo de 2022). *光が死んだ夏* 1. <https://acortar.link/RVbvHX>

Kim, H. (2022). *Boys' Love in Korea and the "Leaving BL" Debates*. [EP14] Boys' Love: The History and Transformation of BL in Asia [Webinar]. The Japan Foundation, New York. <https://www.youtube.com/live/JFPIMjr-w8g?si=9bHojewTHKidsbbt>

Lezhin. (9 de mayo de 2021). *#LockedUp*. Lezhin. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de <https://acortar.link/NYZYVt>

Lezhin. (2 de mayo de 2021). *#Murder*. Lezhin. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de <https://acortar.link/SEUMqs>

Lezhin. (17 de abril de 2021). *#OBSESIÓN*. Lezhin. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de <https://acortar.link/MZ2Y5r>

Lezhin. (16 de abril de 2021). *#Psychopath*. Lezhin. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de <https://acortar.link/jvlGT0>

Lezhin. (16 de abril de 2021). *#Thriller*. Lezhin. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de <https://acortar.link/1gq2kp>

Lezhin. (17 de abril de 2021). *#TRAUMA*. Lezhin. Recuperado el 23 de marzo del 2022 de <https://acortar.link/1QqlVu>

Lezhin. (2017). Killing Stalking Fan Event Pt. 1. Lezhin, *Killing Stalking*. Lezhin. Recuperado de <https://acortar.link/KIPvCm>

Manga Peruano. (29 de Julio de 2018). *2007*. Manga Peruano. <https://www.mangaperuano.com/2007.html>

- Maromi. (20 de febrero de 2023). *Must-know for Japanese fandom: the meaning of "proship" and the concept of "proshippers" in Western fandom* (Orangiah, Trans.). Note. (Trabajo original publicado en 19 de febrero de 2023).  
<https://note.com/orangiah/n/n437e262ce2ce>
- Mason, J. (13 de octubre de 2020). *Hannibal's Bryan Fuller Is Done With Your Anti-Ship BS*. The Mary Sue. <https://www.themarysue.com/bryan-fuller-done-with-anti-ship-bs/>
- McCullagh, D. (30 de mayo de 2007). *Mass deletion sparks LiveJournal revolt*. ZD Net.  
<https://web.archive.org/web/20220302215904/https://www.zdnet.com/article/mass-deletion-sparks-livejournal-revolt/>
- Milky Way Ediciones. (8 de octubre de 2019). *KILLING STALKING, VOL. 1*.  
<https://acortar.link/hyau1j>
- Milky Way Ediciones. (7 de octubre de 2020). *TOTAL ECLIPSE OF THE ETERNAL HEART*. <https://acortar.link/0OH3ge>
- Mizoguchi, A. [BL with AKIKO] (17 de octubre de 2022). *Intro to "BL with AKIKO" : Who is Akiko and why is scanlation bad?* [Archivo de Video]. Youtube.  
<https://youtu.be/IRMP-yKYZHE?si=fFE6TuNIDXsVGBX9>
- Mizoguchi, A. [BL with AKIKO] (3 de diciembre de 2022). *Origin of BL: Mari Mori's 1961 Novella "A Lover's Forest"* [Archivo de Video]. Youtube.  
<https://youtu.be/7I41tH5AvTk?si=r2CtQ-T4xBwb-luO>
- Mizoguchi, A. (2022). *Theorizing BL ("Boy's Love") As a Transformative Genre: Women's Pleasurable Discursive Space with Feminist and Queer Potential*. [EP14] Boys' Love: The History and Transformation of BL in Asia [Webinar].

The Japan Foundation, New York. <https://www.youtube.com/live/JFPIMjr-w8g?si=9bHojewTHKidsbtt>

Mokumokuren. (03 de marzo de 2022). 「光が死んだ夏①」発売告知. Pixiv.  
<https://acortar.link/ntfKDA>

Monden, M. (2022). *Kawaii*. [EP15] Kawaii: The Emergence and Evolution of Cuteness in Japanese Girls' Culture [Webinar]. The Japan Foundation, New York. [https://www.youtube.com/live/c8s\\_ZvM1om0?si=ANnK2vPmQE7CvUNA](https://www.youtube.com/live/c8s_ZvM1om0?si=ANnK2vPmQE7CvUNA)

Nelson, L. (2022). *Sadako and Yurei in the Digital Age*. [EP16] Yokai: How Japanese Folklore and its Monsters Shaped Modern Horror [Webinar]. The Japan Foundation, New York.  
[https://www.youtube.com/live/W20D5a\\_yMJo?si=9bDkG5FVeo8WjF1K](https://www.youtube.com/live/W20D5a_yMJo?si=9bDkG5FVeo8WjF1K)

Nishin. (24 de octubre de 2013). *J.GARDEN35新刊サンプル*. Pixiv.  
<https://acortar.link/H08txe>

Nishin. (04 de marzo de 2015). *Feeding Lamb*. DiGiket.com.  
<https://acortar.link/skA35f>

Organization for Transformative Works. (7 de mayo de 2022). *A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers*. Organization for Transformative Works. <https://www.transformativeworks.org/a-statement-on-malicious-email-attacks-against-otw-volunteers/>

Pro Shōjo Spain [Pro Shōjo Spain] (12 de marzo de 2022). *#EntrevistaPSS: Presentación de Editorial Kodai* [Video]. Youtube.  
<https://www.youtube.com/live/JnOw9VG9IJI?si=inSNfOFQeSwLwgjL>

Real Academia Española. (23 de octubre de 2020). *Observatorio de palabras*. Real Academia Española. <https://www.rae.es/observatorio-de->

palabras/funar#:~:text=El%20verbo%20funar%20se%20recoge,domicilio'%2C%20propio%20de%20Chile.

Rose, M. C., Saionji, R. y Kurebayashi, H. (2022). *Kawaii Power! New Materialisms in Girls' Kawaii Fashion in Harajuku, Tokyo*. [EP15] Kawaii: The Emergence and Evolution of Cuteness in Japanese Girls' Culture [Webinar]. The Japan Foundation, New York.

[https://www.youtube.com/live/c8s\\_ZvM1om0?si=ANnK2vPmQE7CvUNA](https://www.youtube.com/live/c8s_ZvM1om0?si=ANnK2vPmQE7CvUNA)

Rotondo-McCord, L. (30 de enero de 2021). *Object Lesson: Rabbit Pounding the Elixir of Life Under the Moon by Mori Ippo*. New Orleans Museum of Art.

<https://noma.org/object-lesson-rabbit-pounding-the-elixir-of-life-under-the-moon-by-mori-ippo/>

Sands, M. (20 de diciembre de 2018). *Tumblocalypse: Where Tumblr And Its Users Are Headed After The Ban*. Forbes.

<https://www.forbes.com/sites/masonsands/2018/12/20/tumblocalypse-where-tumblr-and-its-users-are-headed-after-the-ban/?sh=34dea0417020>

Santos, K. M. (2022). *BL in the Philippines*. [EP14] Boys' Love: The History and Transformation of BL in Asia [Webinar]. The Japan Foundation, New York.

<https://www.youtube.com/live/JFPIMjr-w8g?si=9bHojewTHKidsbtt>

Seto, M. (12 de agosto de 2021). *LGBTQ+ Representation in Japanese Media (Q&A)*. Medium. <https://masakicm.medium.com/lgbtq-representation-in-japanese-media-q-a-5dc63b81e6b7>

Svitek, D. (2006) *The Principals of 'Pataphysical Programming*. Illposed.

<https://www.illposed.com/philosophy/pataprogramming.html>

Tagame, G. (30 de agosto de 2017). *My Profile*. Gay Erotic Art of Gengoroh

Tagame. <https://www.tagame.org/aboutme/profile-e.html>

Tavares, F. (19 de setiembre de 2019). *NASA is Testing a Drill to Search for Life on Mars – On Its Own*. National Aeronautics and Space Administration.

<https://www.nasa.gov/missions/analog-field-testing/nasa-is-testing-a-drill-to-search-for-life-on-mars-on-its-own/>

Toku, M. (22 de enero de 2003). *Interview with Keiko Takemiya*. Masami Toku.

[https://mtoku.yourweb.csuchico.edu/vc/interviews\\_full/Interview%20w\\_Takemiya.html](https://mtoku.yourweb.csuchico.edu/vc/interviews_full/Interview%20w_Takemiya.html)

Universidad de Lima. (25 de mayo de 2015). *LA METAFICCIÓN DESDE 'DON QUIJOTE' HASTA EL CINE CONTEMPORÁNEO*. Universidad de Lima.

<https://www.ulima.edu.pe/node/6233>

Web-ace (30 de agosto de 2021). [第1話]光が死んだ夏 - モクモクれん | ヤングエ

ースUP. Young Ace Up. <https://web-ace.jp/youngaceup/contents/1000183/episode/5672/>

## 6.2. Referencias De Redes Sociales

Animate International [@AnimateIntl]. (2022, Enero, 06). *Please note that the first*

*story in*

*the collection, Futaribocchi no Ever After, has been removed from the English*

*version as it does not meet our editorial standards. The collection will be offered*

*at a lower price point to reflect the removal of one of the stories.* [Tweet].

Twitter. <https://acortar.link/ApEQUr>

Cosas Yaoi. (2021, Diciembre, 13). Estas historias son como terapia gratis Pd:

Esta basado en gustos personales, cada quien tiene sus historias que lo hacen

sentir bien. Nombres: -Cherry blossom after winter -Pirouette into my heart -te

encontré -Pond Snail Robber -Heartstopper -19 days -Doukyuusei -King's

Maker -Umibe no etranger. [Entrada Facebook]. Recuperado de  
<https://acortar.link/2UKUma>

Frog [@oversized\_frog]. (2022, Enero, 07). *This is extremely disrespectful to the original artist and a ridiculous choice. Don't license something you're not going to release in full. Censorship is absolutely not the answer for such a comparatively innocuous story.* [Tweet]. Twitter. <https://acortar.link/ufKFoo>

Isa Bel. (2022). Empecemos diciendo que no es bl, hasta Koogi lo ha dicho, y se me hace

muy tonto que defiendas más a Sangwoo que a Bum, comienzo a creer que es broma. Bum tenía una salvación si asistía a terapia y al psiquiatra pero Sangwoo ya era un psicópata queridx, el ya estaba perdido, ambos sufrieron si, pero que defiendqas a un asesino de mujeres??, (ficción ajaaa), Bum asesino a una por culpa de Sangwoo y si maltrato psicológico. [Entrada Facebook].

Recuperado de <https://acortar.link/9Tn1CM>

livewithstyle. (7 de mayo de 2022). *Re: A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers* [Comentario en el foro A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/AO3/comments/ukpbky/a\\_statement\\_on\\_malicious\\_email\\_attacks\\_against/](https://www.reddit.com/r/AO3/comments/ukpbky/a_statement_on_malicious_email_attacks_against/)

louciferish. (8 de mayo de 2022). *Re: A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers* [Comentario en el foro A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers]. Reddit.

[https://www.reddit.com/r/AO3/comments/ukpbky/a\\_statement\\_on\\_malicious\\_email\\_attacks\\_against/](https://www.reddit.com/r/AO3/comments/ukpbky/a_statement_on_malicious_email_attacks_against/)

Monas Chinas Feministas. (3 de julio de 2021). Bueno... esta es la primera parte para explicar el bello tema llamado ✨ CONSENTIMIENTO ✨ Es importante hablar de ello porque el BL es de los principales géneros donde violentan este término. Puse las parejas más populares, para ver si así de una vez por todas ayudamos a que más amixes Fujoshis/fundanshis (en especial menores) puedan identificar que es el consentimiento y que es no consentimiento (y por ende que es una violación o abuso s3xu4l) Obviamente todavía me faltaron más supuestos, pero no sé si hacerlo con otros personajes BL o mejor con personajes de shojos... Para hacer esta una dinámica para exponer el consentimiento y el NO consentimiento en el anime y alentar a la deconstrucción, las invito a poner parejas (de cualquier tipo) que entran en los supuestos establecidos. ~ 🌸 ✨ (La info la saque de la página de Naciones Unidas) <https://www.unwomen.org/.../feature-consent-no-blurred-lines>. [Entrada Facebook]. Recuperado de <https://acortar.link/YIS6UT>

Morritas Problemáticas (3 de noviembre de 2021). En esta página estamos en contra de cualquier tipo de acoso, estamos en contra de los "memes" y dibujos que impliquen querer lastimar físicamente a otros. Quiero dejarlo muy claro porque luego vienen a decir "pero está página también hace lo mismo" cuando nunca lo hemos hecho. Esta página es abiertamente proshipper/profiction, eso no quiero decir que estamos a favor de acosar antis o hacer dibujos como los de la imagen. No hay que caer a su mismo nivel de violencia. [Entrada Facebook]. Recuperado de <https://acortar.link/cIBdLC>

Nath De Mulder. (2022). Killing Stalking no es un BI, no es una historia de amor Sangwoo es un asesino y era, sus traumas no justifican las vidas que arrebató. [Entrada Facebook]. Recuperado de <https://acortar.link/9Tn1CM>

Otaku Feminista. (2 de mayo de 2022). Oigan, ¿qué onda con las personas que andan haciendo fanfics todos enf 🔞rmizos? Hay mucha vi 🔞lencia y no de peleas, sino de sex 🔞lizaci 🔞n, vi 🔞lacion y de relaciones con grandes diferencias de edad donde obviamente hay una dinámica de poder desigual y dañina. ¿Neta qué le ven de divertido a todos esos temas? Lo peor es si están basados en personas reales. Está bien que la escritura sea un medio de escape, pero hay formas de escape sanas y sin recurrir a todo esto. Me da escalofríos pensar que alguien mayor pueda fantasear con alguien a quién le lleva 10 o 20 años de diferencia. ~Morohita ❤️ ✨ [Entrada Facebook].

Recuperado de <https://acortar.link/gZBINS>

Página que te avisa cuando Takano deje que Onodera se confiese. (29 de enero de 2023). Yo viendo como ya no se dice "uke", si no "Bottom", ni "Seme" si no "Top", ya no es "Yaoi" ahora es "BL" [Entrada Facebook]. Recuperado de <https://acortar.link/KahUJV>

Paola Romero. (2021). No de hecho me pone sad el hecho de que no encuentro un amor así de bonito. [Entrada Facebook]. Recuperado de <https://acortar.link/2UKUma>

Phoenix\_Queen995. (8 de mayo de 2022). *Re: A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers* [Comentario en el foro *A Statement on Malicious Email Attacks Against OTW Volunteers*]. Reddit. [https://www.reddit.com/r/AO3/comments/ukpbky/a\\_statement\\_on\\_malicious\\_email\\_attacks\\_against/](https://www.reddit.com/r/AO3/comments/ukpbky/a_statement_on_malicious_email_attacks_against/)



**7. Anexos**

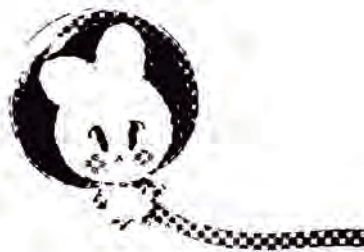
VANIA ÁNGELES

# TAKAMA



**VACUUM**  
BL X HORROR

ADVERTENCIA  
**R18**  
SOLO ADULTOS



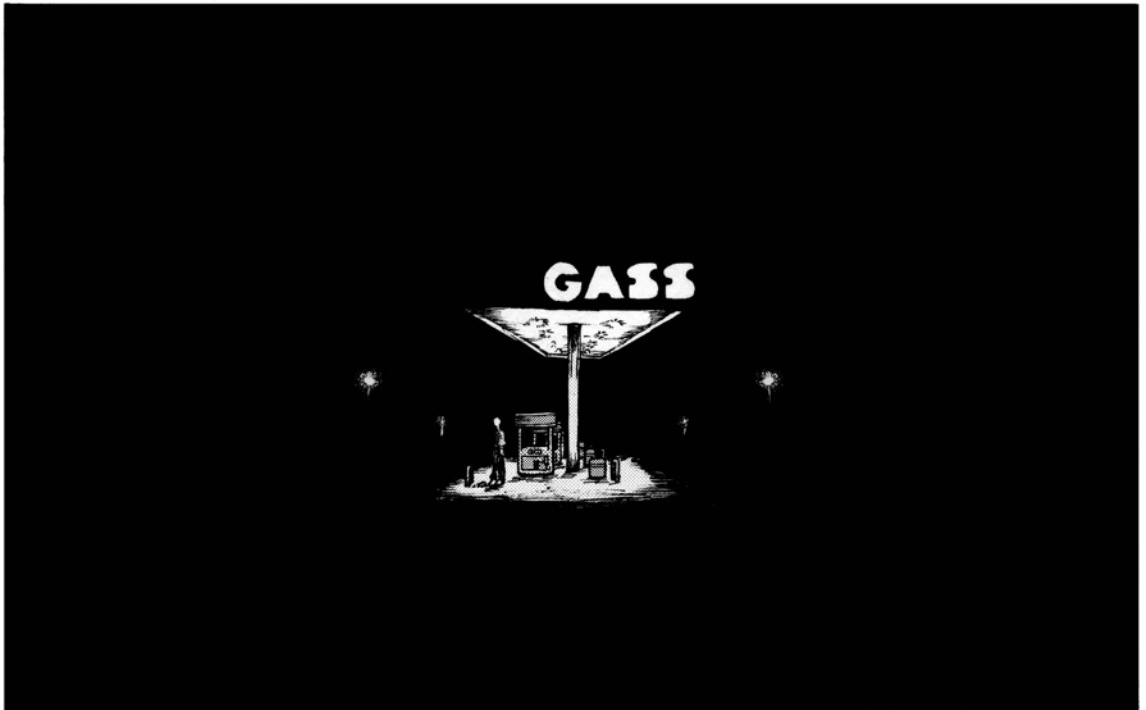
# TAKAMA



# STAKAMA

episodio 1



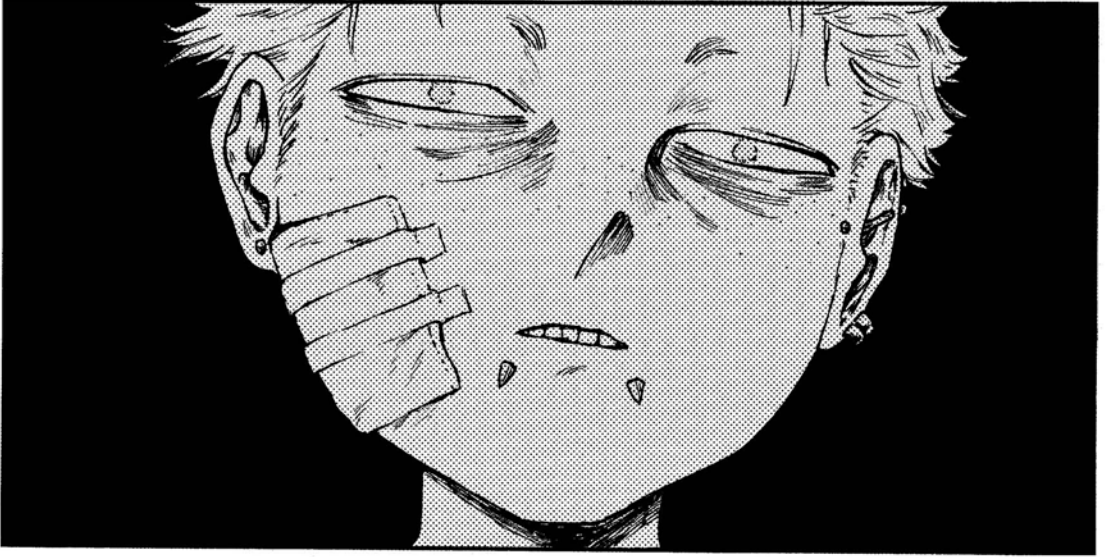




TÚ LO  
ODIAS

también  
deberías

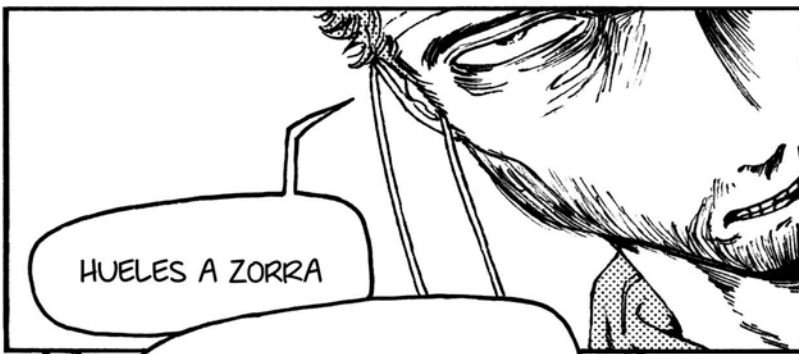


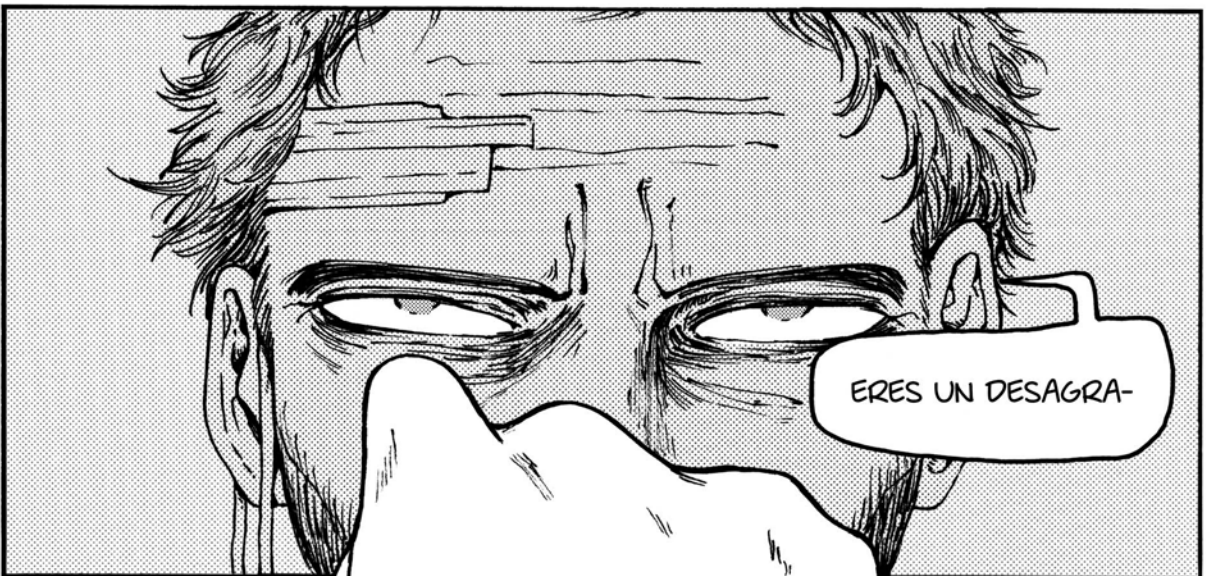
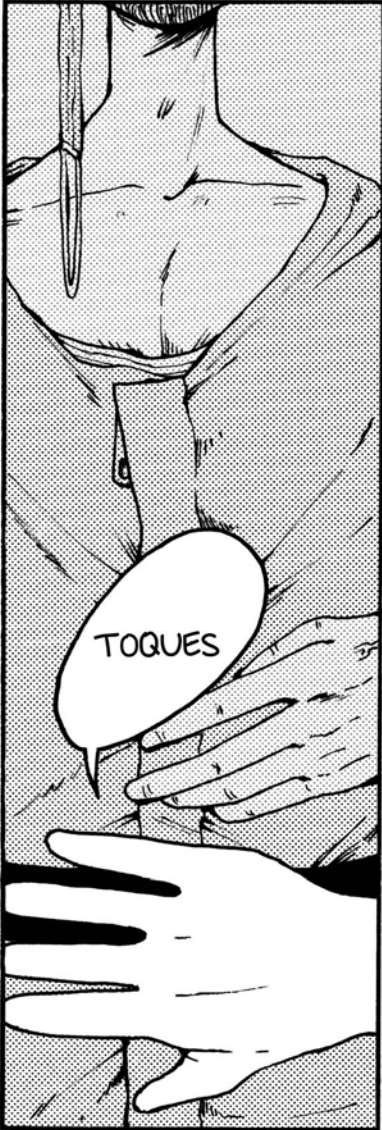


¿Crees que él te quiere?



CÁLLATE







AH



HIJO DE  
PUTA...



JAJA-

GHH

NH

OOF

IAH!



**CREAM**

NO  
IMPORTA

OH

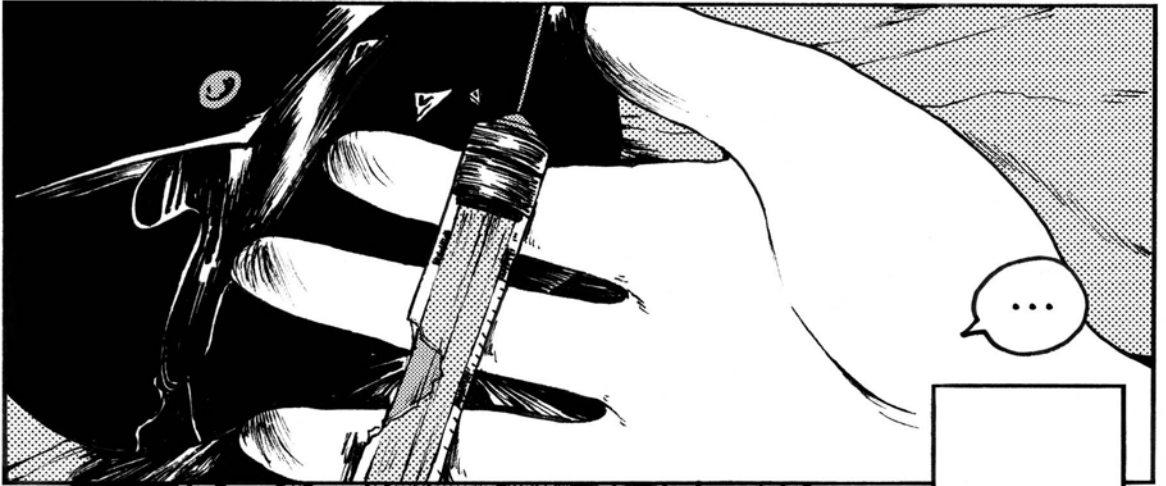
QUÉ  
PASE

AH

PERDÓN...

ROMPISTE  
MI MORFINA





...

SIEMPRE

TERMINA

PERDONNN~

ERES CADA VEZ PEOR.

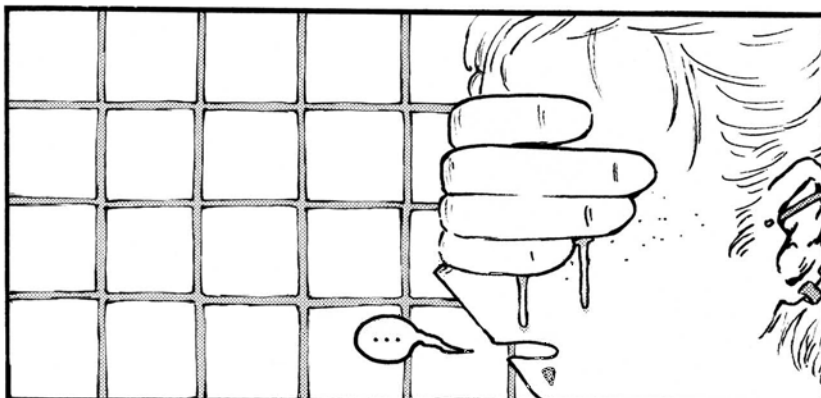
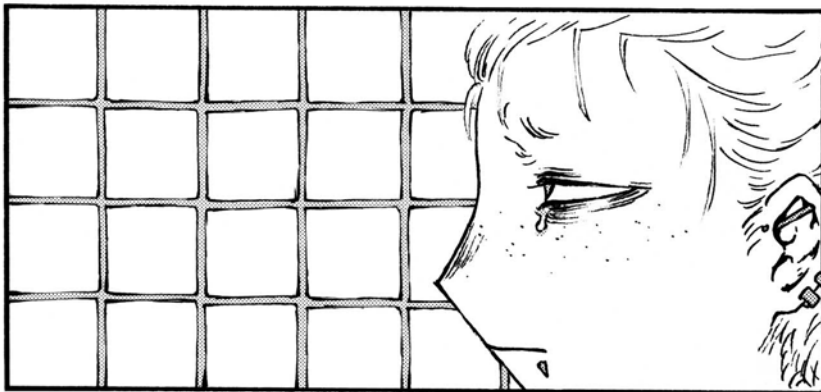
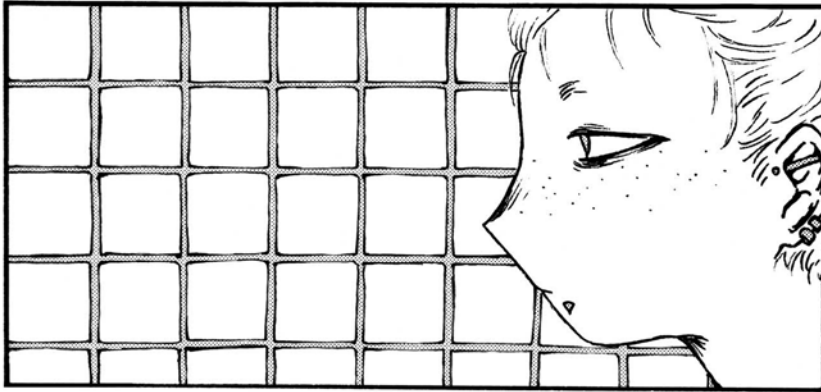
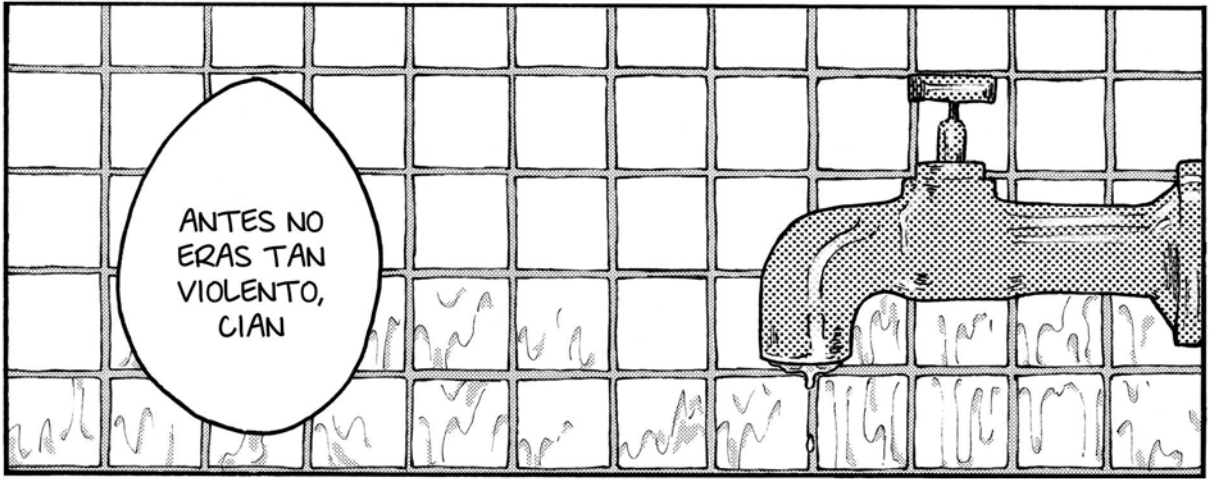


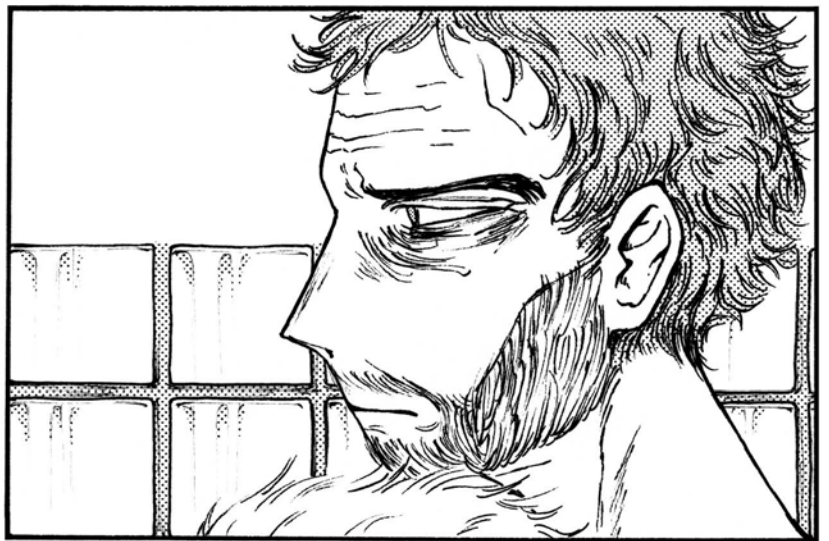
chus

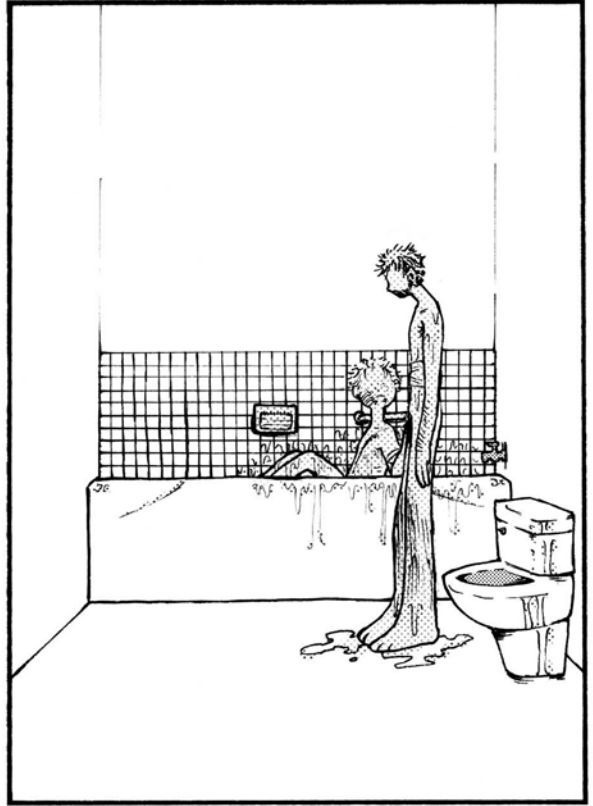
SUSPIRO

IGUAL.

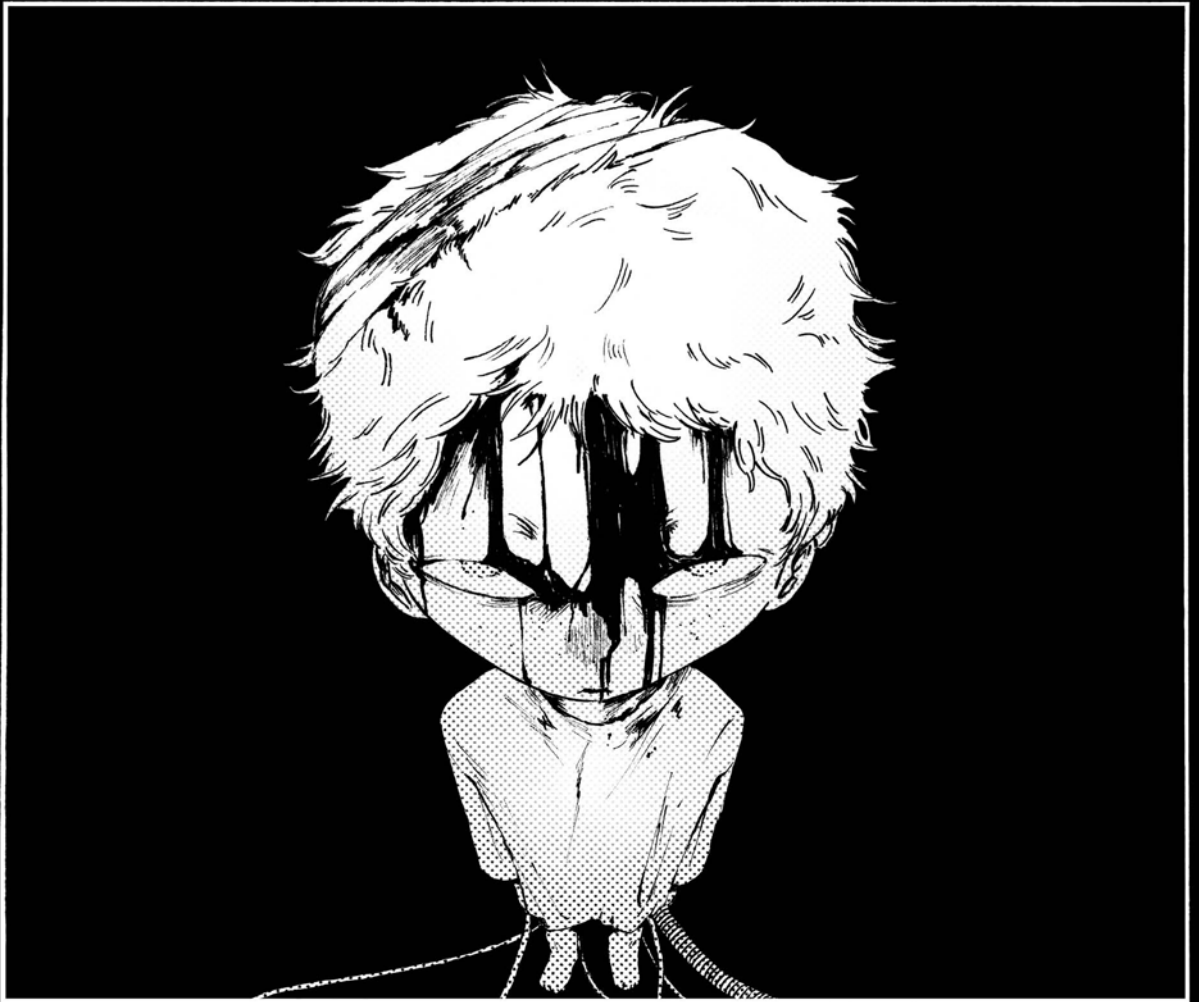


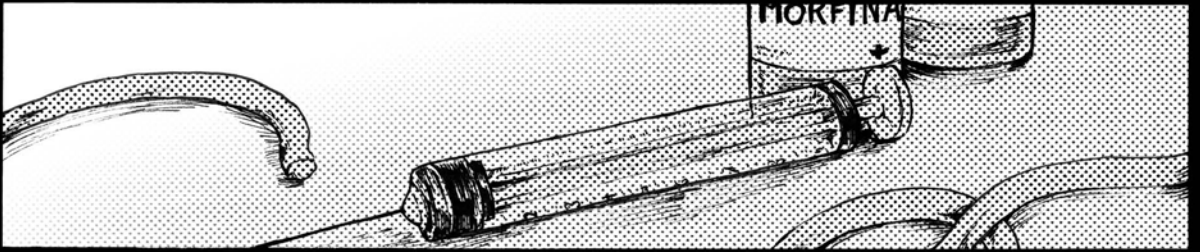




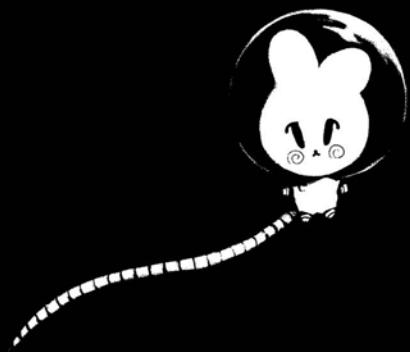


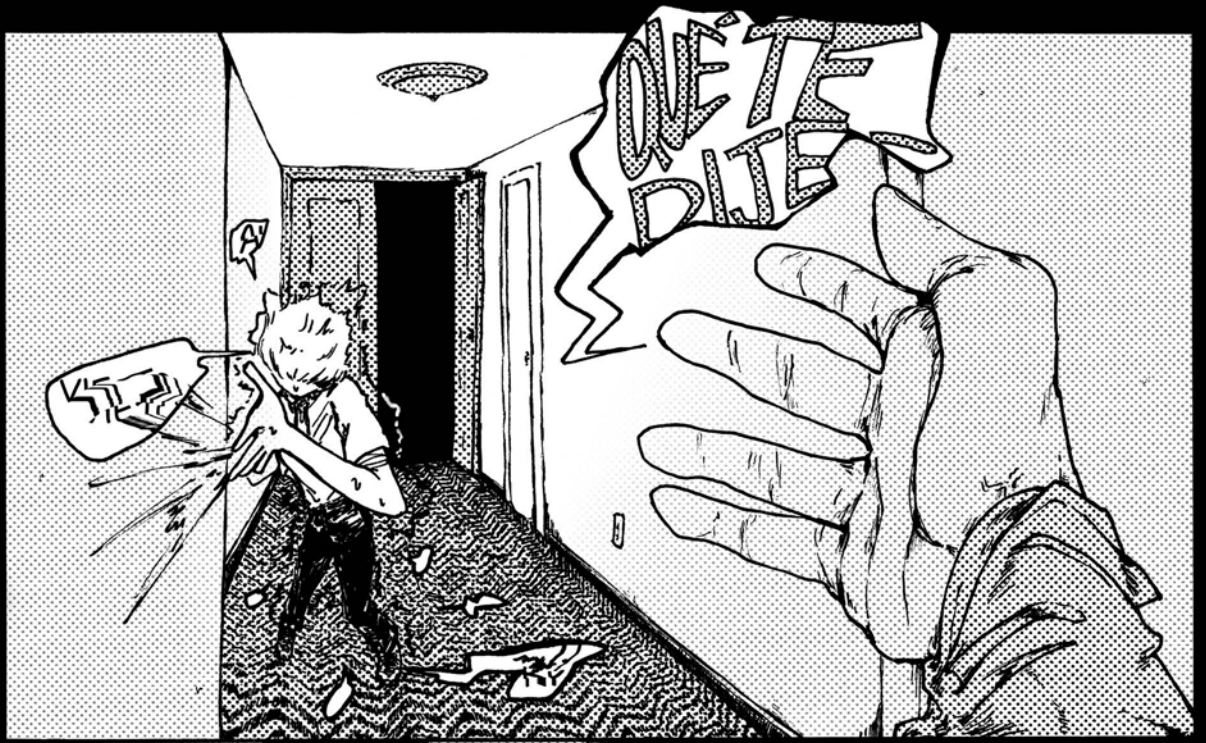
...ESPERA-





yo...





OK.

OK.

OK.

OK.

OK.

OK.

OK.

OK.

CARAJO



**SI VEO QUE  
PASA  
LO PUEDO  
ARREGLAR**

NO TE  
A MORIR



NO TE VAS  
A MORIR.

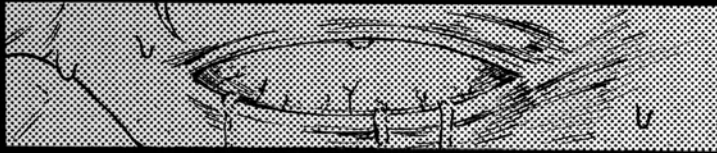
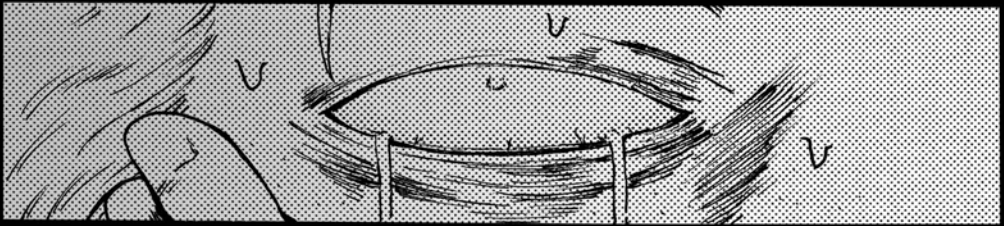
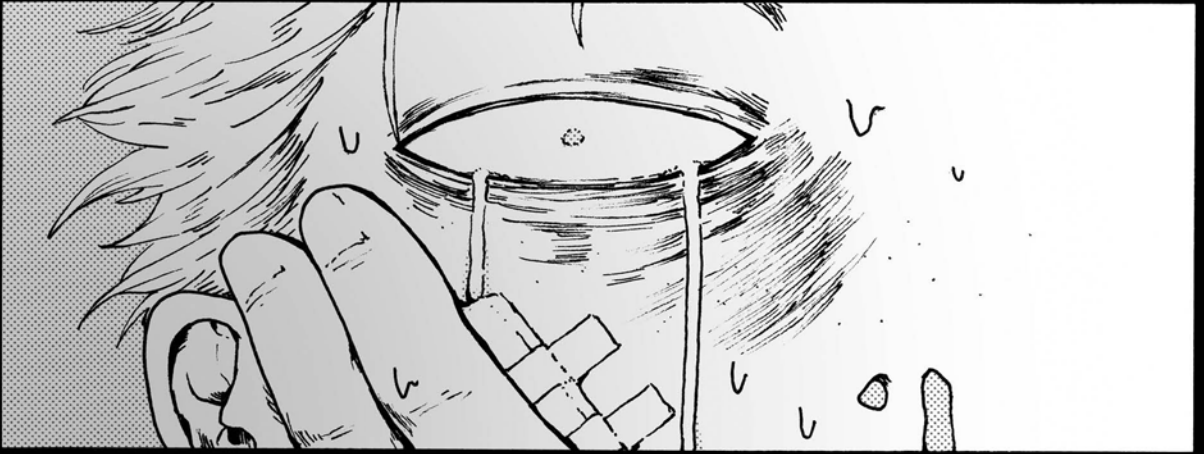
NO TE  
A MORIR

MORIR.

NO TE VAS  
A MORIR

NO TE  
A MORIR.

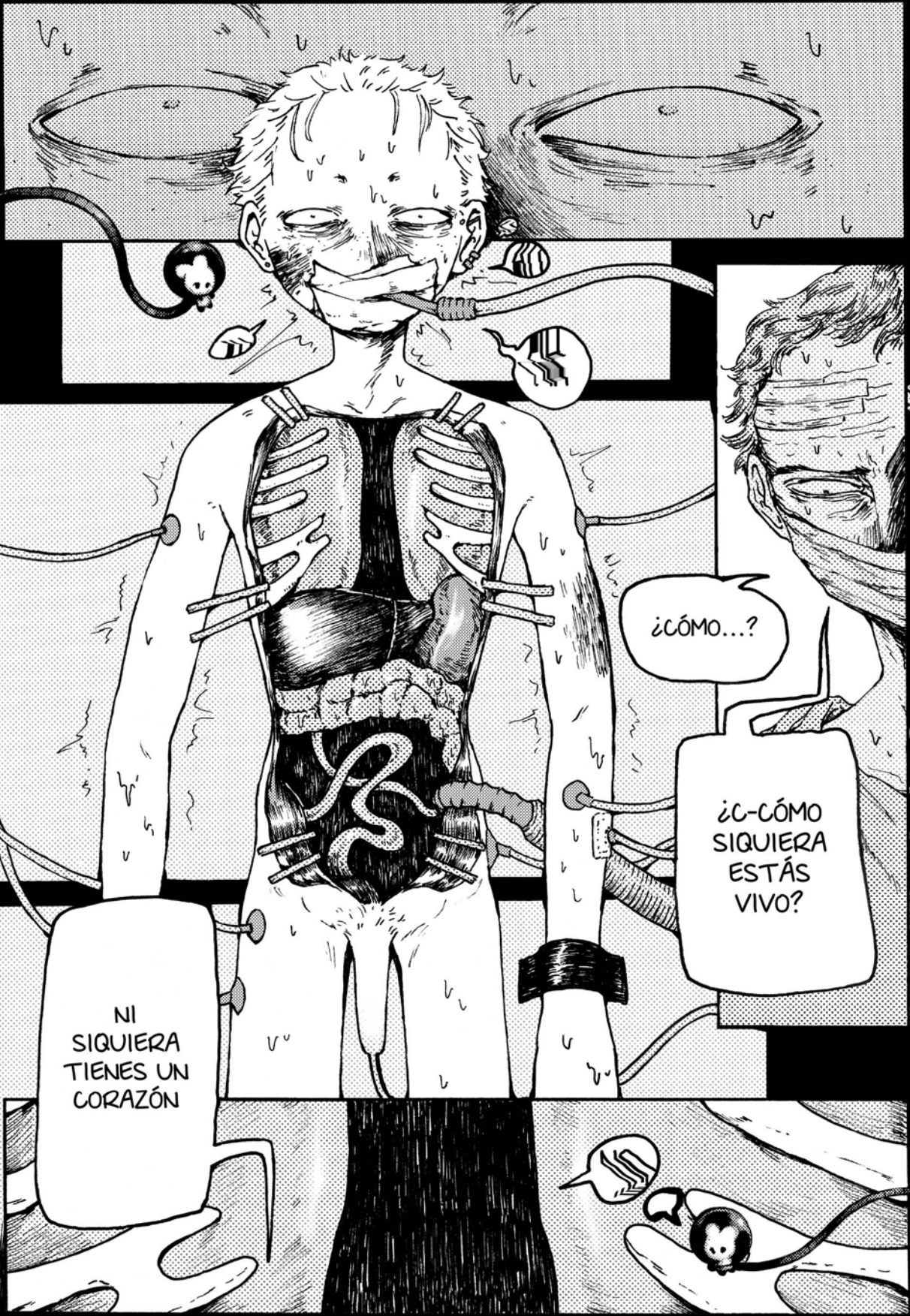
N



NO LO  
ENTIENDO

PI

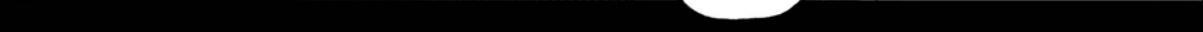


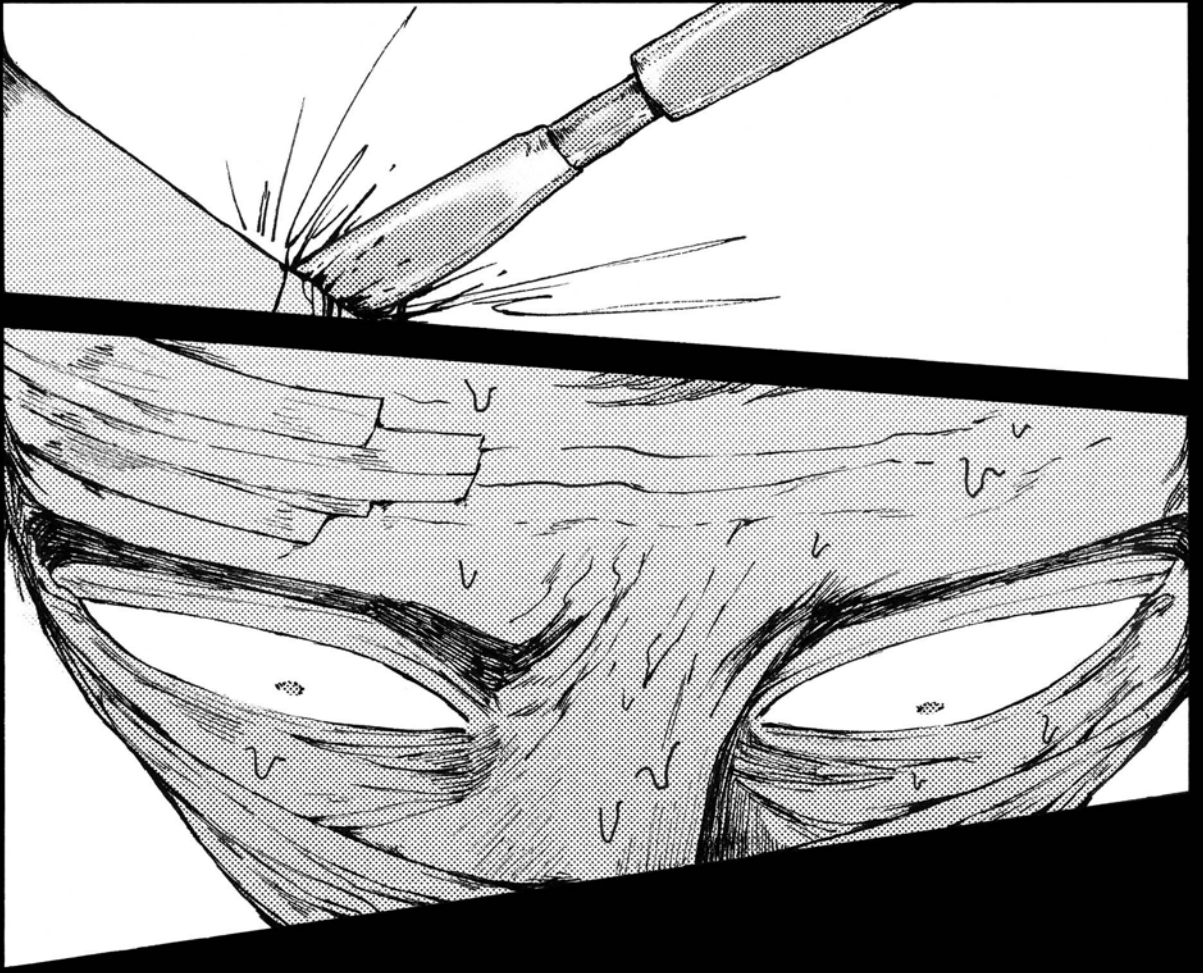


¿CÓMO...?

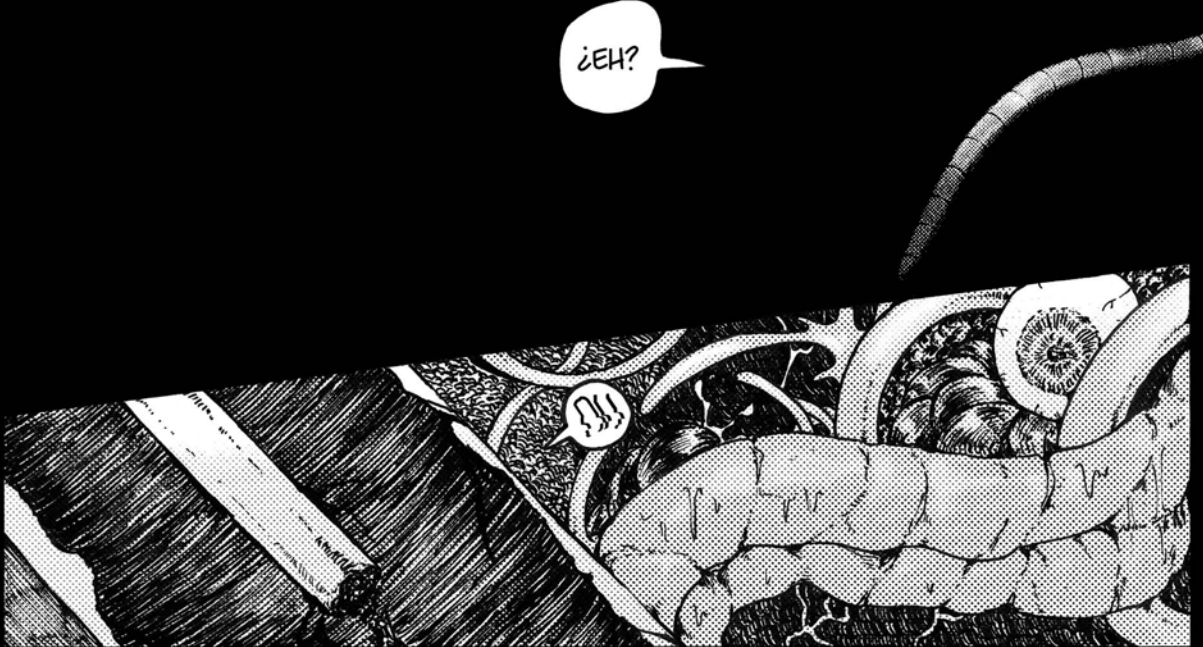
¿CÓMO Siquiera ESTÁS VIVO?

NI Siquiera TIENES UN CORAZÓN

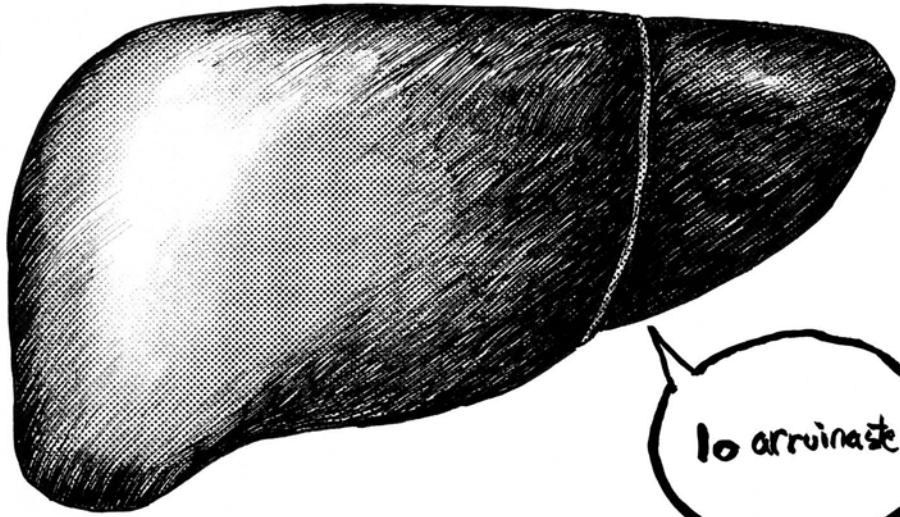




¿EH?







lo arruinaste



la cogaste.



...



?

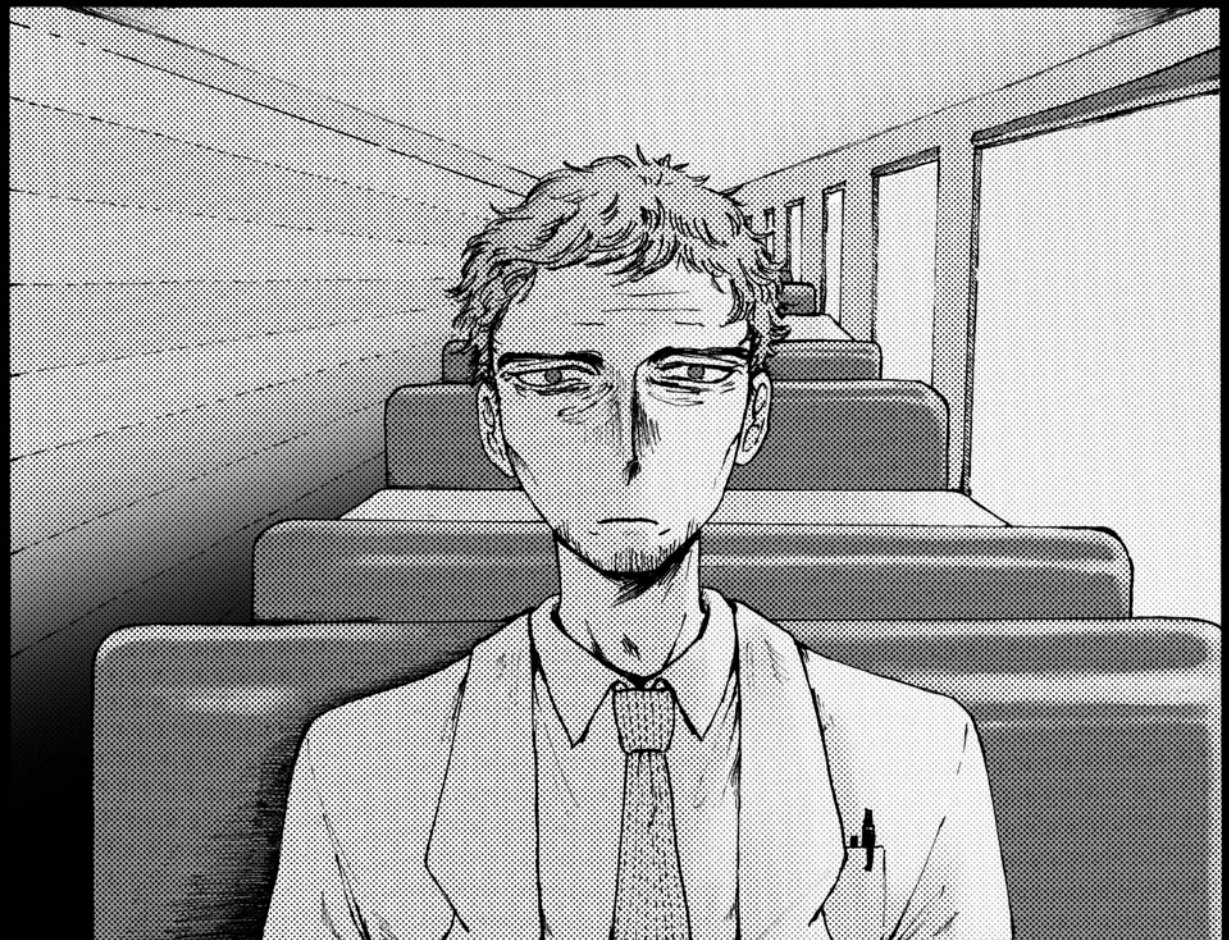




OH

YA VEO.

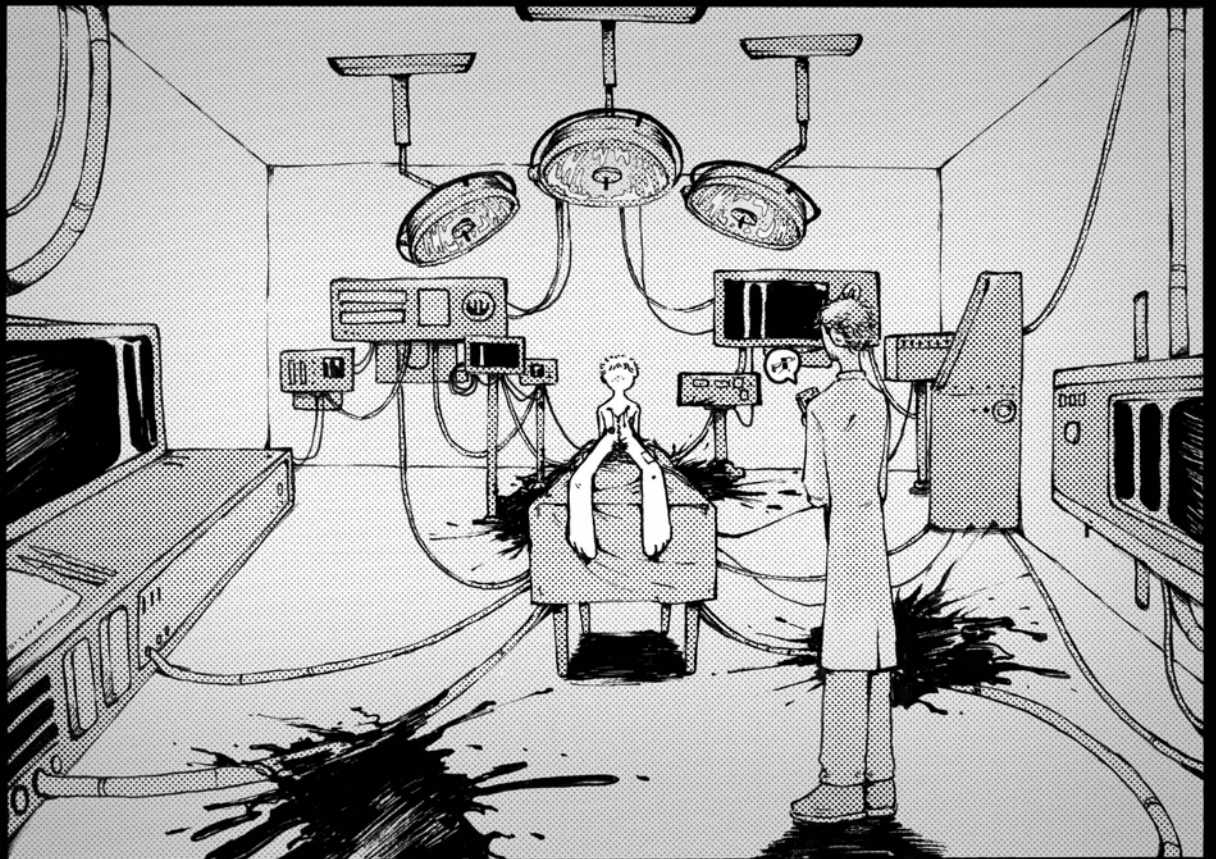
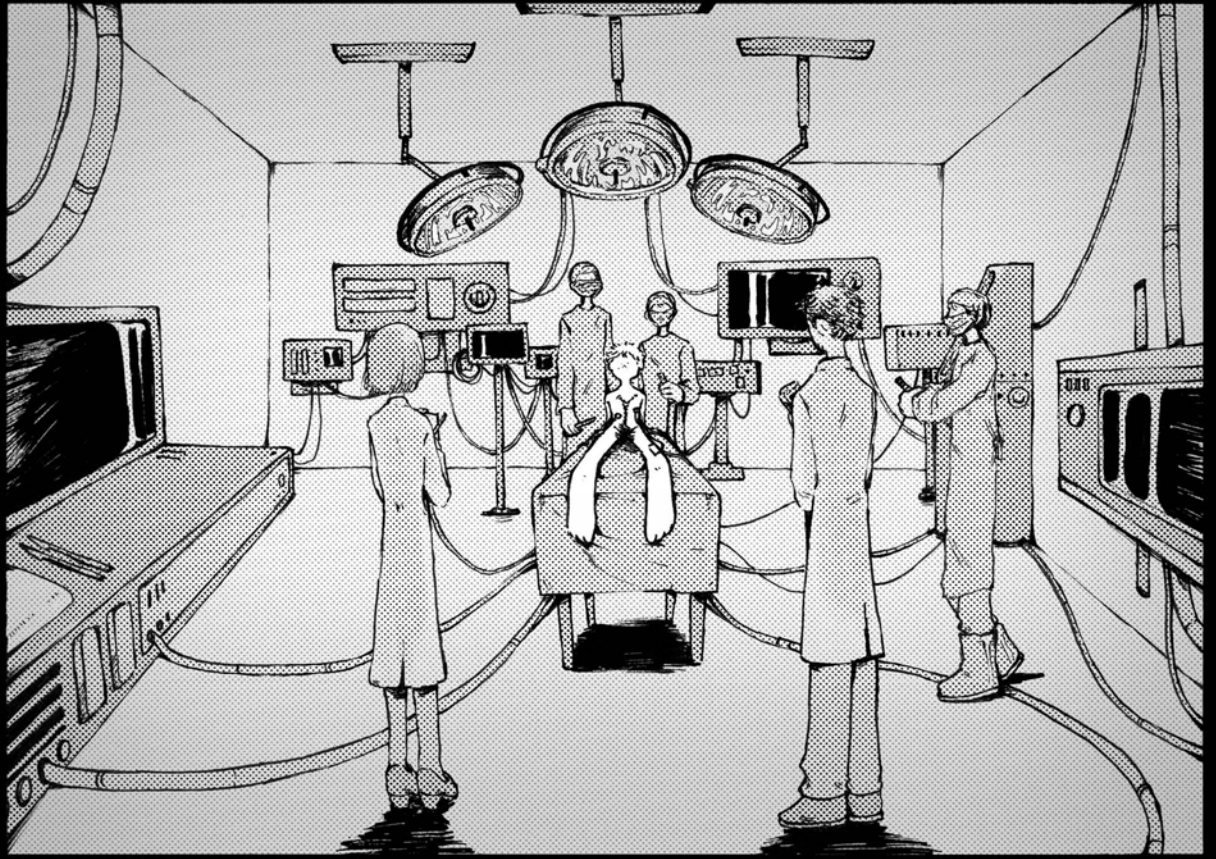






ME GUSTAS

MIERDA.



AH,  
CIERTO...  
SÍ LO  
RECUERDO

EN 1995, UNAS  
106 PERSONAS  
EN LA SEDE DE  
ATACAMA  
DESAPARECIERON  
EN MENOS DE  
DOS SEGUNDOS

SOLO  
QUEDAMOS  
NOSOTROS  
DOS.





NO

¿HALLASTE  
ALGÚN  
CUERPO?

POLICIA



LOS DE EVIDENCIA DICEN  
QUE LA GRABADORA SOLO  
TIENE CONVERSACIONES  
INCOHERENTES

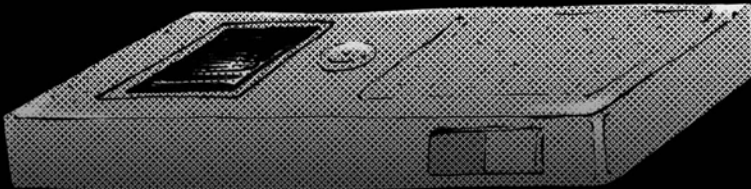
PODRÍA SER  
HISTERIA  
COLECTIVA

¿ENTRE DOS  
PERSONAS?

NO SÉ

EL PAPELEO SERÁ UNA MIERDA.

PI







# ATAKAMA EPISODIO 1

---

ATAKAMA EPISODIO 1 © Vania Ángeles 2024

Publicado en Perú 2024 por la Editorial VACUUM, Lima.

PUBLICACIÓN DE VACUUM EDICIONES

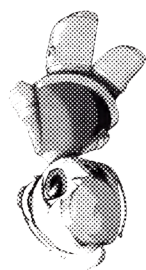
Guión: Vania Ángeles

Edición: Vania Ángeles

Ilustración: Vania Ángeles

---

[WWW.VACUUMEDICIONES.COM](http://WWW.VACUUMEDICIONES.COM)

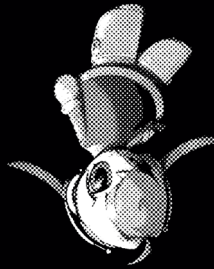




# VACUUM

BL X HORROR

Cian y René viven aislados del mundo en un búnker en medio del desierto de Atacama. Revive las escenas que los llevaron a tal situación mientras Cian es acosado por un ente extraño y lidian con la tensión constante dentro de una relación nacida tras una serie de eventos traumáticos.



## ADVERTENCIA

TODOS LOS PERSONAJES Y SITUACIONES EN ESTA HISTORIA SON HECHOS DE FICCIÓN, CUALQUIER PARECIDO CON LA REALIDAD ES PURA COINCIDENCIA

ESTE MATERIAL INCLUYE CONTENIDO DELICADO QUE PUEDE PERTURBAR O HERIR LA SENSIBILIDAD DE ALGUNAS PERSONAS

**SE RECOMIENDA DISCRECIÓN**