

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO



Discutiendo la representación estereotípica de los protagonistas del género Boys Love en los fandoms de Lima- Perú a través de un medimetraje en línea

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

Valeria Collazos Rodríguez

Asesor:

Diego Contreras Morales


Lima, 2025

Informe de Similitud

Yo, Contreras Morales, Diego, docente de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor(a) de la tesis/trabajo de investigación titulado Discutiendo la representación estereotípica de los protagonistas del género Boys Love en los fandoms de Lima- Perú a través de un mediometraje en línea, del/de la autor(a) Collazos Rodriguez, Valeria, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de 3%. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software Turnitin el 18/10/2025.
- He revisado con detalle dicho reporte y la Tesis o Trabajo de Suficiencia Profesional, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima 18 de octubre del 2025

Apellidos y nombres del asesor / de la asesora: Contreras Morales, Diego	
DNI: 40278999	Firma: 
ORCID: 0000-0002-7085-8497	

Dedicatoria

Esta investigación está dedicada a mis padres por privarse tantas salidas y viajes para poder pagarme la carrera, a Diego Contreras por apoyar mi tema y asesorarme desde el inicio; a Vania y Viviana, por darme ideas y ejemplos, y por ayudarme con las entrevistas; y a mi grupo de Diseño de Interacción y Experiencia de Usuario 1 del ciclo 2024-1, Camila, Abbie y Ariana, por ayudarme en el análisis semiótico de varias de las imágenes y darme apoyo moral.



Agradecimientos

Agradezco a Ariana, por ser mi compañera de chisme y *BL* durante este último año, a mi amix Vania por acompañarme durante todo el primer ciclo luego de clases y por dar su casa para la grabación de las entrevistas, a mi otra amix Viviana por acompañarme en el curso de tesis, a mis padres que me permitieron estudiar la carrera que quería y a mi asesor y amigo, Diego Contreras.



Resumen

"*Swip, Ship, Flip & Love*" es un mediodocumental que busca disminuir la esencialización del *fandom BL* en Lima al exponer y reflexionar sobre cómo se representan los estereotipos de género en las narrativas de *webcómic Boys Love (BL)*. El presente proyecto nace de la identificación de una serie de estereotipos presentes en diversas narrativas contemporáneas *BL* en medios digitales, lo cual afecta la percepción de la comunidad LGBT+ por parte de las consumidoras de este material. Mediante la realización de encuestas a consumidoras del género y entrevistas con diversos actores clave relacionados al mundo de los *webcómic BL*, se ha podido constatar que las narrativas de *Boys Love* reproducen activamente representaciones estereotípicas de los miembros de esta comunidad y sus vivencias, por lo que se encontró la oportunidad para debatir respecto a los estereotipos de género presentes en muchas de estas narrativas. A partir de lo expuesto, se desarrolló un proyecto de video diseño que busca exponer y cuestionar la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcómic BL*, mediante la exposición del *fandom BL* en Lima y su perspectiva de esta problemática, a la vez que se pretende disminuir la esencialización de la misma comunidad.

Palabras clave: Webcómic, Webtoon, plataforma digital, prosumer, fandom, comunidad, participación del público, boys love, homosexual, estereotipo sexual, representación, documental.

Abstract

"*Swip, Ship, Flip & Love*" is a medium-length film that seeks to diminish the essentialization of *BL fandom* in Lima by exposing and reflecting on how gender stereotypes are represented in *Boys Love (BL) webcomic* narratives. This project stems from the identification of a series of stereotypes present in various contemporary *BL* narratives in digital media, which affect the perception of the LGBT+ community by consumers of this material. By conducting surveys to female consumers of the genre and interviews with various key actors related to the world of *BL webcomics*, it was found that the narratives of *Boys Love* actively reproduce stereotypical representations of the members of this community and their experiences, so the opportunity was found to discuss the gender stereotypes present in many of these narratives.

Based on the above, a video design project was developed that seeks to expose and question the representation and gender stereotypes present in the narratives of *BL webcomics*, by exposing the *BL fandom* in Lima and its perspective on this issue, while seeking to reduce the essentialization of the community itself.

Keywords: Webcomic, Webtoon, digital platform, prosumer, fandom, community, audience participation, boys love, homosexual, sexual stereotype, representation, documentary.

Índice de contenidos

Introducción.....	13
Capítulo I - Planteamiento del problema	16
1.1. Descripción del problema	16
1.1.1. Problema principal. –	23
1.1.2. Problemas secundarios. -	24
1.2. Justificación de la investigación.....	24
1.2.1. Objetivo principal de la investigación. -.....	26
1.2.2. Objetivos secundarios de la investigación. -	26
1.3. Pregunta de trabajo	26
1.4. Hipótesis.....	27
Capítulo II - Estado de la cuestión, marco teórico, antecedentes y metodología	28
2.1. Glosario de términos. -	28
2.2. Estado de la cuestión para la investigación. -	29
2.2.1. Boys Love. -.....	29
2.2.1.1. Origen	29
2.2.1.2. Características	30
2.2.1.3. Estereotipos	33
2.2.1.4. Representación de la masculinidad	35
2.2.1.5. Perspectiva de género	40
2.2.1.6. Consumidoras.....	49
2.2.1.7. Motivos de consumo.....	54
2.2.1.8. Impacto Cultural.....	57
2.2.2. Representación. -	60
2.2.2.1. Representación hegemónica.....	60
2.2.2.2. Representación de personajes LGBT+	62
2.2.2.3. Representación femenina o de roles de género.....	63
2.2.2.4. Representación sutil o censurada	65
2.2.3. Webcómics. -.....	73
2.2.3.1. Historia y transformaciones.....	73
2.2.3.2. Características	76
2.2.3.3. Comunidad de fans y lectores	79

2.2.3.4. Impacto cultural	80
2.3. Marco teórico del problema. -	82
2.3.1. Representación. –	82
2.3.2. Narrativa gráfica. –	85
2.3.2.1. Boys Love	85
2.3.2.2. Miembros de la comunidad LGBTQ+	88
2.3.2.3. Webcómic de temática BL	90
2.3.2.4. Narrativa de los webcómic BL del siglo XXI	92
2.3.2.5. Estereotipos de género	97
2.3.2.6. Representación de personajes LGBTQ+ de la literatura BL	100
2.3.3. Globalización y los efectos de la dependencia cultural. -	102
2.3.3.1. Descripción y características	102
2.3.3.2. Dependencia cultural	103
2.3.3.3. Ideología	106
2.3.3.3.1. Concepto de ideología como sistema de creencia	106
2.3.3.3.2. Sentido común y hegemonía	109
2.3.3.4. Nuevos medios	111
2.3.3.4.1. Definición	111
2.3.3.4.2. El fandom BL en las redes sociales	114
2.4. Estado del arte para el proyecto. -	118
2.4.1. Arcane: De la grieta a la pantalla. -	118
2.4.2. Juguetes y Artículos. Un documental sobre figuras coleccionables y quienes las coleccionan. -	119
2.4.3. Fujoshi Videoblog. -	121
2.4.4. El bromance y la representación de la amistad masculina en la narrativa de la serie de anime Owari no Seraph. -	122
2.5. Metodología de investigación para el problema . –	123
2.5.1. Paradigma de investigación. -	123
2.5.2. Enfoque. -	124
2.5.3. Diseño metodológico. -	124
2.5.4. Técnicas de recolección de datos. -	125
2.5.4.1. Encuestas	125
2.5.4.2. Entrevistas	126
2.5.5. Muestra. -	126

2.5.5.1. Encuestas	126
2.5.5.2. Entrevistas	128
2.5.6. Descripción de los Actores. -	129
2.5.6.1. Autores/productores de webtoons BL:	129
2.5.6.2. Consumidoras de webtoons BL:	129
2.5.6.3. Miembros de fandoms de webtoons BL online:.....	130
2.5.6.4. Distribuidores, comerciantes, feriantes:	130
2.5.6.5. Miembros de la comunidad LGBT+ que consumen BL:	131
2.5.6.6. Prosumers BL:	132
2.5.7. Descripción del campo. -	133
2.5.7.1. Entornos digitales:.....	133
2.5.7.2. Entornos físicos:.....	134
2.5.8. Análisis de resultados de entrevistas. -	135
2.5.9. Análisis de resultados de las encuestas. -	138
Capítulo III – Proyecto: “Flip, Swip, Ship & Love”	142
3.1. Concepto del proyecto. -	142
3.2. Propuesta del proyecto de diseño. -	144
3.3. Objetivos del proyecto. -	146
3.3.1. Objetivo principal. -	147
3.3.2. Objetivos secundarios. -	147
3.4. Marco teórico del proyecto. -	147
3.4.1. Narrativa y video diseño. -	147
3.4.2. Teoría feminista del cine. -	150
3.4.3. Documental. -	152
3.4.3.1. Definición	153
3.4.3.2. Modos de representación del documental	157
3.4.3.3. Ficción y no-ficción	159
3.4.3.4. Documental: Una forma de promover la discusión crítica e informada	162
3.4.3.5. Mediometrage en línea	165
3.4.3.6. Recursos visuales.....	167
3.4.4. Nuevos medios como espacio de difusión. -	170
3.5. Descripción del público objetivo. -	173
3.5.1. Relación entre el público objetivo y el proyecto. -	174

3.6. Implementación del proyecto de diseño. -.....	175
3.6.1. Aplicando video diseño en el documental. -.....	175
3.6.2. Tipografías. -.....	179
3.6.3. Paleta de color. -.....	180
3.6.4. Etapas del diseño. -	182
3.6.5. Especialidad del diseño gráfico. -	184
3.6.5.1. Aplicación de valores del diseño gráfico	185
3.6.6. Marca. -.....	187
3.6.7. Pieza principal. -	188
3.6.8. Piezas complementarias. -.....	190
3.6.9. Diseño de la comunicación. -	193
3.6.10. Relevancia del proyecto. -	194
3.7. Validación. -	195
3.7.1. Evaluación de pares. -	195
3.7.2. Testeo del producto final. -	198
Capítulo IV - Reflexiones finales, otros hallazgos y limitaciones de la tesis	208
Referencias bibliográficas	222
Anexos	236

Índice de Figuras, Tablas y Gráficos

Figura 1. Imagen extraída del webtoon Jinx en la que visibilizan las diferencias físicas entre ambos protagonistas. Imagen extraída del capítulo 26 (Mingwa, 2022b).	17
Figura 2. Imagen extraída del webtoon Jinx en la que visibilizan las diferencias físicas entre ambos protagonistas. Imagen extraída del capítulo 14 (Mingwa, 2022a).	17
Figura 3. Imagen extraída del webtoon A todo volumen que realza el cuerpo musculoso pero curvilíneo del protagonista. Imagen extraída del capítulo 13 (Albert y Yang Eun Ji, 2021b).	19
Figura 4. Imagen extraída del webtoon A todo volumen en la que se refleja el lenguaje corporal del protagonista. Imagen extraída del capítulo 9 (Albert y Yang Eun Ji, 2021a).	19
Figura 5. Imagen extraída del webtoon La noche que llega a la ribera que resalta la faceta cuidadora del protagonista al preocuparse y atender a su hermanito. Imagen extraída del capítulo 18 (Euja, 2021a).	20
Figura 6. Imagen extraída del webtoon La noche que llega a la ribera que grafica la situación del protagonista al tener que cuidar de su hermanito. Imagen extraída del capítulo 15 (Euja, 2021b).	20
Figura 7. Imagen extraída del webtoon Pintor nocturno que muestra a uno de los protagonistas ejerciendo una actitud violenta sobre el otro. Imagen extraída del capítulo 12 (Byeonduck, 2022a).	21
Figura 8. Imagen extraída del webtoon Pintor nocturno que muestra a uno de los protagonistas amenazando verbalmente al otro. Imagen extraída del capítulo 26 (Byeonduck, 2022b).	22
Figura 9. Imagen de autoría propia que gráfica y describe cómo se representan a los personajes de BL en las narrativas más populares.	72
Figura 10. Imagen de autoría propia que gráfica la tendencia en crecimiento de un nuevo modelo de personajes top y bottom en las narrativas BL.	73
Figura 11. Imagen de autoría propia del mapa de actores vinculados al proyecto (2024).	133
Figura 12. Imagen de autoría propia del mapa de palabras que componen el concepto (2024).	144
Figura 13. Imagen de autoría propia del buyer persona del público objetivo del proyecto (2024).	174
Figura 14. Imagen extraída de la página web Viva Leer Copec en ejemplifica la técnica de collage a utilizar en la estética del proyecto (Viva Leer Copec, 2024).	176
Figura 15. Imagen extraída de la miniatura del video 【Vtuber Tutorial】 ♦Time to Become a PNGtuber!♦ que ejemplifica la estética y diseño del recurso Vtuber a utilizar en el proyecto (Kaeriruu, 2022).	177
Figura 16. Imagen de autoría propia del diseño de secuencia de apertura del mediometrage (2024).	177
Figura 17. Imagen de autoría propia del diseño del avatar y presentadora del mediometrage con fondo (2024).	178
Figura 18. Imagen de autoría propia del diseño del marco para las entrevistas del mediometrage (2024).	178

Figura 19. Imagen de autoría propia que grafica las fuentes tipográficas a utilizar en el proyecto (2024).	180
Figura 20. Imagen de autoría propia que grafica la paleta de color escogida para el proyecto (2024).	182
Figura 21. Imagen de autoría propia del diseño, vistas y expresiones del avatar PNGtuber para el proyecto (2024).	183
Figura 22. Imagen de autoría propia del diseño y variantes del logotipo del proyecto (2024).	188
Figura 23. Imagen de autoría propia del primer capítulo del proyecto (2024).	190
Figura 24. Imagen de autoría propia del mockup para el canal de Youtube del proyecto (2024).	191
Figura 25. Imagen de autoría propia de un post de muestra para el Instagram del proyecto (2024).	192
Figura 26. Imagen de autoría propia del mockup para el perfil de Instagram del proyecto (2024).	192
Figura 27. Imagen de autoría propia de mockups que grafican la vista de los fragmentos del mediometrage desde la plataforma de Tik Tok (2024).	193
Figura 28. Gráfico de autoría propia que muestra el porcentaje de participantes que se identifican como hombre, mujer u otro.	200
Figura 29. Gráfico de autoría propia que muestra el porcentaje de participantes que se identifican o no como miembros del colectivo LGBTQ+.	200
Figura 30. Gráfico de autoría propia que muestra con qué grupo o subcultura se identifican los participantes, mediante porcentajes.	201
Tabla 1. Cuadro de autoría propia que describe los diversos roles/personajes y formas de representación presentes en los webcómic BL.	71
Tabla 2. Cuadro de autoría propia que resume los resultados de la encuesta para la validación del piloto del mediometrage "Flip, Swip, Ship & Love".	205

Introducción

El *Boys Love (BL)* es un género *manga* que nace en Japón, después de la Segunda Guerra Mundial, en la década de 1970, producto de la influencia de las artes e imágenes del cómic estadounidense y europeo que muestra situaciones románticas, sugestivas o explícitas, entre dos hombres (Welker, 2006. pp. 841-842). Algunos expertos consideran que el *BL* es un género escrito por y para chicas heterosexuales, pues desde sus inicios bebe fuertemente de los *manga shojo* (cómic para chicas). Esto puede observarse tanto en el diseño de los protagonistas, que tienden a ser jóvenes hermosos y andróginos, así como la estética y las historias escogidas han sido pensados para dirigirse al público femenino y facilitar su proyección en los personajes que se presentan. Algunos investigadores sobre *BL* aseguran que ha llegado a convertirse en un producto transgresor, que ha ayudado a subvertir las expectativas ligadas a los roles de género convencionales. También se afirma que ha hecho más conscientes a sus lectoras sobre temas más personales o considerados tabú como la sexualidad y las fantasías de poder. Por ejemplo, investigadores como James Welker o Andrea Woods, sostienen que el *BL* ha logrado un fuerte impacto en cómo la sociedad japonesa percibe las relaciones entre hombres, así como ha servido para satirizar y criticar los roles de género de la sociedad japonesa patriarcal (Welker, 2006, pp. 842, 855) (Wood, 2006, pp. 397-398).

Por otro lado, diversos autores sugieren que las narrativas presentes en las obras *BL* sostienen estereotipos hegemónicos que encasillan a los personajes pertenecientes a la comunidad LGTB+, privándolos de profundidad; e invalidando sus experiencias, preocupaciones y conflictos como individuos. También consideran que, en muchos

casos, las narrativas presentadas funcionan como una extensión de roles de género convencionales, propios de la sociedad patriarcal japonesa (Zhou et al., 2018, pp. 108-109).

Sea cual sea el caso, el éxito de este género, hoy popular como *webcómic*, ha sido tan grande que ha cruzado las fronteras de Japón y se ha vuelto un fenómeno global. Bajo este contexto, se plantea la oportunidad de discutir la representación estereotípica del género *BL* mediante un proyecto de video diseño, en este caso con el planteamiento de un medimetraje, que ayude a disminuir la esencialización del *fandom BL* en Lima, mediante la exposición de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcómics BL*. Este proyecto nace de la identificación de una serie de estereotipos presentes en diversas narrativas contemporáneas *BL* en medios digitales, lo cual afecta la percepción de la comunidad LGBTQ+ por parte de las consumidoras de este material. Mediante la realización de encuestas a consumidoras del género y entrevistas con diversos actores clave relacionados al mundo de los *webcómics BL*, se ha podido constatar que las narrativas de *BL* proponen activamente representaciones estereotípicas de los miembros de la comunidad y sus vivencias, por lo que se encontró la oportunidad para debatir respecto a los estereotipos de género presentes en muchas de estas narrativas.

Finalmente, en lo que respecta al diseño, dado que el público objetivo tiende a consumir contenido relacionado al *BL* en formatos no académicos, se propuso una

estética informal y “*kawaii chibi*”, que apele a la estética convencional del género, pero con ligeras variaciones, como el uso de la estética “collage” para representar la conexión con la realidad, o una paleta de colores más apagada, que evidencie el tono ligeramente más formal del proyecto. Además, se incorporaron elementos propios de los medios de entretenimiento que frecuentan las consumidoras de *BL* como el uso de avatares animados, animaciones para transiciones y el uso de referencias.



Capítulo I - Planteamiento del problema

1.1. Descripción del problema

La mayoría de personajes que se encuentran en la literatura *BL* se basan en estereotipos de la comunidad LGBTI+, encasillándolos y evitando su desarrollo como personajes complejos y tridimensionales. En su mayoría, se representan personajes y contextos que cumplen con una serie muy específica de patrones, lo cual termina por establecer estándares y estereotipos idílicos o muy poco realistas. En el caso de personajes, se nos presentan a adolescentes, jóvenes o adultos, en su mayoría, bastante atractivos (Wood, 2006, pp. 398-399), y su apariencia física suele determinar su rol en la relación, oscilando entre el pasivo (femenino) o el activo (masculino). En estos casos se pueden visibilizar las grandes diferencias físicas entre los protagonistas (figura 1) y en ocasiones, se recurre a primeros planos para enfatizar este punto mediante las expresiones de los personajes (figura 2).



Figura 1. Imagen extraída del webtoon *Jinx* en la que visibilizan las diferencias físicas entre ambos protagonistas. Imagen extraída del capítulo 26 (Mingwa, 2022b).



Figura 2. Imagen extraída del webtoon *Jinx* en la que visibilizan las diferencias físicas entre ambos protagonistas. Imagen extraída del capítulo 14 (Mingwa, 2022a).

Las personalidades de los personajes también pueden variar según su rol en la relación que se les asigna, ya sean el pasivo o el activo (Saito, 2012, pp. 183-184). En el caso de los personajes pasivos, pueden ser tímidos e inseguros, extrovertidos y despreocupados respecto a su sexualidad, con pasado trágico, o pueden tener una personalidad explosiva y violenta que oculta su amabilidad. Además, cuando se trata de personajes pasivos, es bastante frecuente que se busque destacar en ellos cualidades alusivas a la feminidad mediante diversos recursos como el lenguaje corporal (figura 3), la dotación de un cuerpo curvilíneo que evoque al femenino para su hipersexualización (figura 4), o el planteamiento de situaciones que realcen su faceta cuidadora o maternal (figura 5). En el ámbito social suelen ser personas de clase media, con una situación económica estable más no opulenta o, en su defecto, personas muy desfavorecidas o en situación de vulnerabilidad. En este último caso, los clichés más recurrentes son la adquisición de deudas a prestamistas ilegales, el estar a cargo del cuidado de un familiar enfermo, o tener un infante a su cuidado, ya sea un extraño o un familiar directo (figura 6).



Figura 3. Imagen extraída del webtoon *A todo volumen* que realza el cuerpo musculoso pero curvilíneo del protagonista. Imagen extraída del capítulo 13 (Albert y Yang Eun Ji, 2021b).



Figura 4. Imagen extraída del webtoon *A todo volumen* en la que se refleja el lenguaje corporal del protagonista. Imagen extraída del capítulo 9 (Albert y Yang Eun Ji, 2021a).



Figura 6. Imagen extraída del webtoon *La noche que llega a la ribera* que grafica la situación del protagonista al tener que cuidar de su hermanito. Imagen extraída del capítulo 15 (Euja, 2021b).



Figura 5. Imagen extraída del webtoon *La noche que llega a la ribera* que resalta la faceta cuidadora del protagonista al preocuparse y atender a su hermanito. Imagen extraída del capítulo 18 (Euja, 2021a).

En lo que respecta a los personajes activos, estos suelen ser reservados y serios, cariñosos y leales o pueden tener conductas muy cuestionables como ser extremadamente celosos, posesivos e incluso violentos (figura 7). En el ámbito social suelen ser personas en posiciones de poder y que, dependiendo de su personalidad, pueden llegar a ejercerlo como forma de coacción hacia la persona de su interés (figura 8). En muy pocas ocasiones se los coloca en una posición vulnerable.



Figura 7. Imagen extraída del webtoon *Pintor nocturno* que muestra a uno de los protagonistas ejerciendo una actitud violenta sobre el otro. Imagen extraída del capítulo 12 (Byeonduck, 2022a).



Figura 8. Imagen extraída del webtoon Pintor nocturno que muestra a uno de los protagonistas amenazando verbalmente al otro. Imagen extraída del capítulo 26 (Byeonduck, 2022b).

Cabe aclarar que existen obras dónde no se presenta esta división de activo y/o pasivo, lo que permite un retrato menos instrumental y estereotípico de las relaciones homosexuales, haciéndolas más simétricas, pero estas son muy escasas. Finalmente, en cuanto al contexto que se plantea en estas narrativas, la mayor constante es que los personajes suelen vivir en un mundo aparte, en el cual casi todos los personajes son miembros de la comunidad LGTB+. Así mismo, la aparición de personajes femeninos es mínima y se las suele utilizar de forma instrumental, ya sea para generar conflicto o para servir de apoyo emocional a la pareja principal, más no se suele ahondar en sus personajes a profundidad.

Todos los aspectos anteriormente mencionados, en conjunto, terminan por reproducir una idea estereotípica y unidimensional sobre los miembros de la comunidad LGTB+.

y potencialmente, pueden influir en la percepción que las consumidoras de contenido *BL* tienen sobre sus miembros. En el caso del *fandom BL* en Lima, Perú, los estereotipos descritos en las narrativas *BL* se replican y circulan activamente entre sus consumidoras, muchas de las cuales son adolescentes y jóvenes adultas que se vinculan al género desde espacios virtuales y ferias temáticas locales. Estas representaciones idealizadas de relaciones homosexuales y personajes masculinos estereotipados no solo moldean el imaginario colectivo dentro del *fandom* limeño, sino que también influyen en cómo se percibe y se habla sobre las identidades LGBTI+ en un contexto aún conservador. La falta de personajes complejos y la constante repetición de dinámicas pasivo/activo alimentan una visión limitada y, a veces, fetichizada de la homosexualidad masculina, que puede reproducirse en *fanfictions*, *fanarts* o debates en medios sociales. Si bien algunas lectoras limeñas muestran una actitud crítica frente a estas convenciones, reconociendo su carácter problemático, muchas otras las aceptan como “parte del género” *BL*, sin cuestionar el impacto que estas narrativas puedan tener en la comprensión real de la diversidad sexual y de género en su propio entorno.

1.1.1. Problema principal. –

Los estereotipos de género, presentes en las representaciones de los personajes de los *webcómic*s *BL*, influyen en la percepción de los lectores de este tipo de literatura sobre los miembros de la comunidad LGBT+.

1.1.2. Problemas secundarios. -

1. La invisibilización de temáticas realistas en los *webcómic*s del género *BL* afectan la representación de la comunidad LGBT+ en los imaginarios de los consumidores de este tipo de literatura.
2. Los estereotipos de género presentes en los *webcómic*s *BL* afectan la representación de los miembros de la comunidad LGBT+ en los imaginarios de los consumidores de este tipo de literatura.

1.2. Justificación de la investigación

La propuesta de esta tesis recae en que, si bien hay muchas investigaciones al respecto del *BL* y sus consumidores, continúa siendo un tema poco explorado a nivel regional y nacional. Así mismo, la mayoría de los ensayos o informes previos se enfocan en obras antiguas del *BL* (1950-2000), mientras que el enfoque de esta investigación se centra en la identificación de los estereotipos hacia la comunidad LGTB+, presentes en cuatro de los *webcómic*s de temática *BL* más populares del 2023 en la plataforma de *Lezhin ES*.

La relevancia de este tema surge debido a que se enfoca en el mundo digital, en productos perteneciente a los nuevos medios digitales. Existe una enorme proliferación de *webcómic*s cuya propuesta temática y de personajes difunde una idea

estereotípica y unidimensional sobre los miembros de la comunidad LGTB+ y sus experiencias. Por ello es importante analizar las estructuras narrativas de este tipo de contenido, para posteriormente, desde un enfoque académico y de diseño, ofrecer propuestas *BL* que tengan una mayor correlación con la realidad. Adicional a ello, esta investigación puede ser de interés o relevancia para futuros estudios de comunicación.

Por otro lado, desde una perspectiva sociocultural, es importante conocer la edad de los consumidores, debido a que es muy común que el primer contacto con este género se dé a una edad bastante temprana. Estamos hablando de que el *BL* muchas veces es el primer contacto que muchos adolescentes y jóvenes tienen con la comunidad LGTB+, y en base a ello irán formando su propia idea sobre cómo es la comunidad, sus miembros y cómo se desenvuelven en la sociedad.

Así mismo, el proyecto es factible debido que el proceso de investigación de campo se realizará en entornos tanto virtuales como físicos, centrándose en este último caso, en lugares como la “*AlamedaFest*” (s. f.), feria que sirve como punto de encuentro para las consumidoras de *webcómics BL*. Se apunta a un público mayormente de jóvenes adultos, por lo que será plausible desarrollar los métodos de investigación para obtener respuestas elaboradas y justificadas para la investigación.

Finalmente, el interés de la investigadora por este tema radica en su experiencia como consumidora de diversos formatos de contenido *BL* y en cómo ha sido testigo de la transformación, tanto de las obras en sí, como de las comunidades de consumidores

(*online* y *offline*), quienes cada vez se tornan más críticos respecto al enfoque de las obras *BL* y los mensajes que buscan transmitir. Así mismo, desde la postura de la investigadora como diseñadora, también disfruta de la creación de *fanarts* y *webcómics* de series, parejas o *ships BL*.

1.2.1. Objetivo principal de la investigación. -

Analizar la representación de los estereotipos de género hegemónicos propuestos en los *webcomics* de temática *Boys Love* y su recepción dentro del *fandom* limeño.

1.2.2. Objetivos secundarios de la investigación. -

1. Determinar las motivaciones que impulsan a las lectoras de *webcómics Boys Love* a consumir dicho material.
2. Analizar la percepción que tienen los lectores sobre la comunidad LGTB+ a partir de la lectura de *webcómics Boys Love*.

1.3. Pregunta de trabajo

¿De qué maneras el mediometraje "*Flip, Swip, Ship & Love*" puede contribuir positivamente en la discusión sobre los estereotipos de género presentes en las representaciones de los *webcómics* de temática *BL*?

1.4. Hipótesis

El mediometraje “*Flip, Swip, Ship & Love*” fomenta la discusión informada de los estereotipos de género presentes en los *webcómic*s de temática *BL* en el *fandom BL* limeño, en términos de representación, narrativas, identidades de género.



Capítulo II - Estado de la cuestión, marco teórico, antecedentes (estado del arte) y metodología

2.1. Glosario de términos. -

Se ha elaborado el siguiente glosario de términos para facilitar la comprensión de los diversos conceptos utilizados a lo largo del presente documento. Las definiciones presentadas provienen tanto del entorno académico como de la comunidad de fans del *BL*.

- **Boys Love:** Género romántico en el que se muestran relaciones entre dos protagonistas masculinos, abreviado como “*BL*” (Fujofans Resources, s. f.).
- **Yaoi:** Cómics, fanarts y material diverso relacionado al *BL*, a menudo, de estilo pornográfico (Fujofans Resources, s. f.).
- **Fujoshi:** Fan de historias y contenido gay (Fujofans Resources, s. f.).
- **Fandom:** Seguidores de una persona, equipo, serie de ficción, etc; considerados colectivamente como una comunidad o subcultura.
- **Bottom / Uke:** Integrante de una pareja *BL*, el que recibe (rol femenino).
- **Top / Seme:** Integrante de una pareja *BL*, el que ataca (rol masculino).
- **Shippear:** Derivado de la palabra en inglés “relationship”(relación), es el deseo y apoyo de los aficionados de que dos o más personas, ya sean famosos de la vida real o personajes de ficción, mantengan una relación romántica.

- **Ship:** Pareja canónica o no canónica creada y apoyada por uno o más fans.
- **OTP:** Siglas de "one true pairing" (un verdadero emparejamiento). Refiere a la pareja o *ship* favorita de un fan, por encima de todas las demás ships.
- **Bromance:** Relación cercana e íntima pero no sexual entre dos hombres.
- **Fanart:** Arte creado por un fan de una serie de televisión, película, etc., y protagonizado por sus personajes.
- **Tropo:** Recurso narrativo que repite con frecuencia en diferentes obras. Los tropos pueden ser temas, personajes, situaciones o estilos que los lectores reconocen y asocian con ciertos tipos de historias.

2.2. Estado de la cuestión para la investigación. -

2.2.1. Boys Love. -

2.2.1.1. Origen

El género *Boys Love* surgió en los años 70 como parte de una "revolución" en el cómic japonés, impulsada por el "*Grupo 49*" o *24nengumi*, un colectivo de autores nacidos alrededor de 1949. Entre ellos destacaban figuras como Hagio Moto, Takemiya Keiko, Ikeda Riyoko y Yamagishi Ryoko. Su meta era adaptar el *manga*, dominado por hombres, para autoras, renovando tanto el contenido como el estilo

gráfico. Para lograrlo, exploraron géneros "masculinos" como la ciencia ficción y la aventura, y también reformularon las convenciones del romance, el principal género "femenino" de la época, desafiando sus normas de género (Suter, R., 2013, pp. 2-3).

El *Boys Love* fue probablemente la innovación más destacada y polémica que surgió del esfuerzo del *24nengumi* por renovar los cómics femeninos en Japón. Tomoko Aoyama menciona que la incorporación de personajes masculinos fue un cambio importante respecto a las normas del *manga shojo*, que hasta entonces se había enfocado casi exclusivamente en las niñas y sus vivencias (Aoyama, 1988, p. 187). Aunque los "chicos hermosos" creados por los autores del *24nengumi* eran muy feminizados, con cuerpos delgados, cabello suelto y ojos grandes, similares a los personajes femeninos tradicionales, su género masculino y orientación homosexual añadían una mayor complejidad a las dinámicas de identificación y proyección en las historias (Suter, R., 2013, p. 3).

2.2.1.2. Características

Las historias de amor en los primeros *mangas Boys Love* suelen desarrollarse en una Europa romántica del pasado, un escenario que permite a los lectores de *shojo* sumergirse en un mundo de fantasía. El "chico hermoso" es una mezcla de características de los estetas y

decadentes europeos del siglo XIX, el coro de niños de Viena y figuras andróginas como David Bowie, todas combinadas con una niña hermosa. Este personaje no es ni completamente masculino ni femenino, ni física ni emocionalmente; se interesa romántica y eróticamente por otros chicos atractivos, pero no se limita a una orientación homosexual. Vive y ama fuera del contexto heteropatriarcal de sus lectores (Welker, 2018, pp. 841-842).

Fujimoto sugiere que los "chicos hermosos" en el *Boys Love* pueden dividirse en dos tipos generales: el "negro", un chico de cabello oscuro, más masculino y vinculado a la realidad; y el "blanco", un personaje más decorativo y femenino, que está distanciado de la realidad. Este último suele tener el cabello rubio, que aparece como blanco en las páginas del *manga* (Fujimoto, 1999, p. 25, como se citó en Welker, 2018, pp. 852-853).

Ueno concluye que estos "chicos hermosos" representan una "autoimagen idealizada" de las niñas, y no se definen ni como hombres ni como mujeres, perteneciendo a un "tercer sexo" (Hatsujo sochi, p. 131). Se reconoce ampliamente que estos personajes andróginos están diseñados para que los lectores, en su mayoría adolescentes, se identifiquen con ellos. A menudo, estos protagonistas buscan establecer una relación idealizada de completa reciprocidad (Mizoguchi, 2003, p.

53).

Ahora bien, las narrativas de *Boys Love* se centran en relaciones románticas y sexuales entre hombres, pero es poco común que los personajes sean identificados explícitamente como "gays" (Ishida, 2015, p. 221). En su lugar, los personajes suelen destacar que su atracción es espiritual y personal (Ishida, 2015, p. 221). Además, la mayoría de los personajes siguen el estilo *bishonen* —"chicos hermosos"—, con una masculinidad suave o andrógina, que resulta aceptable para el público femenino (McLelland y Welker, 2015). Finalmente, las relaciones en *BL* se estructuran según la rígida dinámica del *seme-uke* (McLelland y Welker, 2015, p. 10; Burdinette, T., 2019, p. 120).

En esta dinámica, los personajes suelen comenzar en una relación de rivalidad o competencia, lo que crea la sensación de igualdad y respeto mutuo. Sin embargo, sus roles sexuales y domésticos se construyen de manera masculina y femenina, y estos papeles suelen ser inalterables dentro de la misma historia, aunque otros escritores pueden plantear escenarios diferentes. En los *doujinshi*, parodia *BL*, las parejas se indican con una "x", como en "Ken x Koji" (de *Captain Tsubasa*), donde el primero es el *seme* (rol masculino dominante) y el segundo es el *uke* (rol femenino pasivo). Esta terminología difiere del argot gay, como *tachi* (literalmente "de pie", "erección") y *neko* (literalmente "gato"), lo que

muestra cómo los fanáticos de *BL* diferencian a los personajes de los hombres homosexuales reales. Las escenas sexuales en el *BL* rara vez incluyen lo que se consideraría actos desviados en la sociedad y, en su lugar, refuerzan la relación de poder entre el *seme* y el *uke*, que refleja los roles de género tradicionales (Saito, 2011, pp. 183-184).

2.2.1.3. Estereotipos

Considerando las características mencionadas, es evidente que las narrativas de *Boys Love (BL)* contienen numerosos estereotipos. En cuanto a los roles de género, Nagakubo Yoko (1996, citado en Fujimoto, 2015) analizó los personajes *seme* y *uke* en el *BL* japonés, encontrando que ambos mostraban tanto rasgos masculinos como femeninos. Sin embargo, las parejas *seme-uke* siguen cumpliendo roles de género tradicionales, donde el *seme* es más masculino y el *uke* más femenino. Sihombing (2011) también observó que los *mangas BL* tienden a representar al *seme* con una apariencia física más masculina y al *uke* con una apariencia más femenina. Además, en el *manga BL*, los personajes *seme* suelen mostrar poder y dominio, mientras que los *uke* son más tímidos y frágiles en su expresión emocional. Pagliassotti (2010) descubrió que los *ukes* en *BL* japonés tienden a ser más pasivos y objetificados durante las actividades sexuales, además de ser más emocionalmente inestables que los *seme*. Esta dinámica también está presente en el *BL* chino. Zhou y sus colegas (2018) encontraron que las historias *BL* chinas

representan a un personaje muy masculino emparejado con otro muy femenino, con características masculinas mínimas. Lin (2020) afirma que la regla *seme-uke* sigue siendo estricta en el *BL* chino, lo que puede reforzar estereotipos sobre los hombres homosexuales (Zhou et al., 2021, pp. 4843-4844).

En segundo lugar, en cuanto a las narrativas, Salmon y Symons (2004) afirman que las ficciones de fanáticos homosexuales (*slash*) en la cultura occidental son similares a las heterosexuales en temas románticos como "el amor lo conquista todo" y el concepto de "alma gemela". En entrevistas de Zhang (2014), algunos lectores chinos de historias *BL* mencionaron que las dificultades que enfrentan las parejas homosexuales en sus relaciones les han generado más empatía y los han atraído a leer este tipo de historias, lo cual coincide con el tema de Hefner sobre el amor superando todos los obstáculos (Zhou et al., 2018, p. 111).

Cabe mencionar que muchas narrativas de *Boys Love (BL)* dependen de entornos homofóbicos y/o misóginos. En estos relatos de romance idealizado, los personajes superan el tabú de la homosexualidad, lo que demuestra que su amor es más puro y verdadero que el de las parejas heterosexuales o los hombres homosexuales "reales". Este amor superior también se refuerza por la falta de interés romántico o sexual de los personajes originales, quienes suelen enfocarse en sus habilidades, como

las artes marciales o los deportes, valorando más el trabajo en equipo y la protección de sus amigos (*nakama*). A partir de esta idea de amistad masculina, el amor romántico en el *BL* se presenta como una relación limpia y honesta, en contraste con las relaciones "corruptas" basadas en motivaciones románticas o eróticas, que suelen asociarse a los hombres y mujeres homosexuales "reales" (Saito, 2011, p. 183).

Adicional a ello, es importante señalar que muchas historias en este género popular de "amor de chicos" incluyen tropos como: (1) la violación vista como una forma de amor; (2) uno o ambos protagonistas afirman ser heterosexuales, incluso tras tener una relación homosexual; (3) roles de superioridad e inferioridad en la sexualidad basados en la apariencia masculina y femenina de los personajes; (4) los roles nunca se invierten; y (5) el sexo siempre implica coito anal. Estos tropos se han vuelto fundamentales para crear narrativas de "romance heterosexual" dirigidas a lectoras heterosexuales, usando los cuerpos de dos hombres como protagonistas y presentando su amor como "imposible", lo que lo hace "precioso" (Mizoguchi, 2003, pp. 55-56).

2.2.1.4. Representación de la masculinidad desde una feminidad hegemónica

La reconocida académica feminista Ueno Chizuko ha argumentado que

los artistas de *manga* utilizan el cuerpo de un niño para crear personajes femeninos, considerando al "hermoso niño" como una representación gráfica de la "autoimagen idealizada" de las niñas (1998, p. 131). Esta idea es respaldada por los lectores, quienes "ven a las *shojo* [niñas] en representaciones de un mundo donde las mujeres no están claramente presentes" (Ogi, 2001, p. 181). Sagawa Toshihiko, editor de la revista *Beautiful Boy June*, también opina que "en la superficie, estos personajes son hombres homosexuales, pero en realidad son como mujeres jóvenes disfrazadas de personajes de dibujos animados" (Schodt, 1996, como se citó en Welker, 2018, pp. 122-123).

Existen diversos enfoques y conclusiones sobre cómo los lectores se identifican con el *manga* de amor de chicos, aunque la mayoría se han centrado en un contexto japonés (Wood, 2006, p. 403). La ambigüedad de género y la fluidez sexual presentes en estos cómics reflejan una singularidad que desafía una interpretación uniforme. Aunque estas imágenes pueden ser leídas o percibidas de diferentes maneras en distintos contextos culturales y artísticos, su contenido erótico parece resonar con los deseos y fantasías de muchas mujeres en un ámbito cada vez más global. Como señala Akiko Mizoguchi, "Las fantasías, realidades y representaciones siempre están relacionadas en los textos *yaoi*, pero sus relaciones nunca son transparentes" (Mizoguchi, 2003, p. 65, como se citó en Wood, 2006, pp. 403-404).

Ishida Minori (2008) cuestiona esta perspectiva, argumentando que la forma en que los lectores reciben estas historias es más compleja. Aunque no rechaza la "hipótesis de la proyección", Ishida destaca que, en un nivel más básico, tanto autores como lectores disfrutan simplemente de ver imágenes de chicos guapos involucrados en actos sexuales. De manera similar, Mark McLelland (2006, s.p.) pone en duda la idea de que el consumo de historias de amor entre chicos por parte de lectoras signifique necesariamente un rechazo a la feminidad, sugiriendo que también hay un componente de placer puro :

“When I casually mention that the most frequent representations of male homosexuality in Japan (outside the pages of the gay press) appear in manga (comics) written by and for women, I am usually met with an incredulous “Why?” This always strikes me as odd, for few people react with surprise to the fact that male pornography is full of “lesbian” sex. If heterosexual men enjoy the idea of two women getting it on, why should heterosexual women not enjoy the idea of two men bonking?” [Cuando se menciona que las representaciones más comunes de la homosexualidad masculina en Japón (fuera de la prensa gay) [sic] aparecen en mangas creados por y para mujeres, a menudo recibo un incrédulo "¿Por qué?". Me parece extraño, ya que pocas personas se sorprenden

de que la pornografía masculina contenga mucho sexo "lésbico". Si los hombres heterosexuales disfrutan ver relaciones entre mujeres, ¿por qué no harían lo mismo las mujeres heterosexuales al ver relaciones entre hombres?] (Suter, 2013, p. 4).

Entonces, por un lado, al analizar el manga de amor entre chicos (*yaoi/BL*) podemos observar que estas obras desafían las normas de género tradicionales mediante la representación de cuerpos ambiguos y relaciones homoeróticas, lo que permite a muchas lectoras mujeres proyectar deseos y explorar identidades fuera del marco femenino convencional. Estas obras muestran una compleja interacción entre fantasía, representación y deseo, que trasciende una única interpretación cultural o de género. Sin embargo, también podemos ahondar en la forma que se representan a los personajes masculinos en los *BL* contemporáneos, tanto a nivel estético como en su construcción como personajes.

En los medios de entretenimiento, la masculinidad convencional suele representarse a través de distintos arquetipos que reflejan las tres dimensiones principales descritas por Valdés y Olavarría (1997): la masculinidad natural, asociada a la fuerza física, el autocontrol y la virilidad instintiva; la masculinidad pública, que muestra al hombre como trabajador responsable, líder político o figura de autoridad; y la masculinidad callejera, que aparece en personajes rebeldes, seductores o transgresores, con una

fuerte presencia en ambientes informales o competitivos. También es común la representación de la masculinidad doméstica, que vincula al hombre con el rol de esposo y padre, reafirmando su autoridad y responsabilidad dentro del hogar.

Sin embargo, a diferencia de estas representaciones, donde el hombre suele aparecer como fuerte, dominante, emocionalmente reservado y firmemente atado a la heteronormatividad, el *BL* ofrece una propuesta que responde a las expectativas y deseos de su principal audiencia: mujeres jóvenes. Como producto dirigido a este público, el *BL* no busca reproducir los ideales masculinos hegemónicos impuestos por la cultura patriarcal, sino más bien proyectar fantasías emocionales y estéticas que conecten con sus lectoras.

En este género, los personajes masculinos suelen poseer una belleza hegemónica cuidadosamente estilizada: son jóvenes, atractivos y muchas veces se representan con cuerpos delgados o no excesivamente musculosos, alejándose del ideal hipermasculino presente en otras narrativas. Aunque el cuerpo trabajado sigue siendo valorado, se percibe también una gran fascinación por los rasgos delicados, finos o andróginos, lo cual aporta una ambigüedad que resulta visualmente atractiva. Aunque más allá del físico, el atractivo central en el *BL* es emocional. Las lectoras buscan personajes que se enamoran intensamente, que sufren, lloran,

dudan, y sobre todo, que se entregan con vulnerabilidad a sus relaciones. Esta exposición del lado emocional y afectivo del hombre, poco común en las representaciones masculinas tradicionales, permite una conexión más íntima con su público femenino. En ese sentido, el *BL* no solo construye personajes masculinos que rompen con los mandatos de virilidad rígida, sino que presenta una masculinidad más sensible, accesible y humanizada.

Esta propuesta pone en cuestión las normas de género que dominan el discurso social y mediático, al mostrar que los hombres pueden amar abiertamente, llorar, mostrarse frágiles y aun así ser deseables. En última instancia, el *BL* funciona como un espacio ficcional en el que las mujeres pueden imaginar relaciones fuera de la lógica patriarcal, donde el deseo no está subordinado a la jerarquía, la violencia ni la dominación, sino al cuidado mutuo y la exploración emocional compartida.

2.2.1.5. Perspectiva de género

A forma de breve introducción a este tema, se considera necesario establecer primero el concepto de género. El género se relaciona con el sentimiento de identificación como hombre o mujer, pero no surge de forma automática a partir de las características físicas o reproductivas. En su lugar, se construye a través de un conjunto de conocimientos culturales que les dan sentido a las diferencias físicas vinculadas al sexo. Estas diferencias anatómicas se interpretan social y simbólicamente mediante

prácticas, discursos y representaciones que determinan cómo deben comportarse las personas, cómo se perciben a sí mismas y cómo son vistas sus corporalidades. Así, se originan categorías sociales como “hombre” y “mujer”, quienes ocupan posiciones distintas y jerarquizadas dentro de la estructura social (Valdés y Olavarría, 1997, p. 2).

Los autores estipulan que las formas en que se representa la masculinidad se clasifican en tres tipos: la natural, la doméstica y la pública, cada una con valores y exigencias diferentes, llegando incluso a ser contradictorias. A lo largo de su vida, los hombres deben equilibrar estas tres dimensiones, destacando una u otra según su edad, trabajo, historia personal o forma de ser. Esto permite que existan múltiples formas de vivir la masculinidad. (Valdés y Olavarría, 1997, p. 3).

La masculinidad biológica se basa en aspectos físicos como los órganos sexuales y la fuerza corporal, considerados atributos innatos. Desde pequeños, los niños son educados, por la familia y sus pares, para demostrar fuerza, autocontrol emocional y actividad sexual, lo que define su virilidad. Esta virilidad representa una parte indomable de la masculinidad; ya que, si se reprime demasiado, se corre el riesgo de que el varón sea percibido como femenino. Por eso, se enseña a rechazar cualquier rasgo asociado a lo femenino, lo que contribuye a construir una identidad masculina separada y en contraste con la de las mujeres del entorno familiar (Valdés y Olavarría, 1997, pp. 3-4).

Las reflexiones de Valdés y Olavarría (1997, p.4) sobre los espacios externos de la masculinidad —la calle y lo público— permiten comprender cómo se articulan las conductas y representaciones de los *top* en el *BL*. Según los autores, la calle simboliza lo viril, desordenado y no domesticado: un espacio donde los hombres demuestran su masculinidad a través de la competencia, la seducción y la conquista, reforzando su posición dentro de jerarquías masculinas. Estas dinámicas se reflejan en los *tops* del *BL*, quienes suelen encarnar esa virilidad hegemónica mediante una actitud dominante, segura y protectora. Sus acciones expresan control, determinación y poder, cualidades que evocan la figura del hombre que valida su hombría en el espacio público, donde —como señalan Valdés y Olavarría— la masculinidad se asocia con la responsabilidad, la eficiencia y el reconocimiento social. En este sentido, los *tops* reproducen los ideales de la masculinidad tradicional al ocupar el rol activo y racional de la relación, siendo quienes toman decisiones, guían la trama y ejercen liderazgo emocional y físico.

En contraste, los *bottoms* se ubican simbólicamente fuera de estos espacios de validación masculina. Suelen luchar por afirmar su masculinidad frente al modelo viril del *top*, aunque pocas veces lo logran debido a su representación más pasiva o feminizada. Esta diferencia se refuerza a través de sus rasgos físicos —cuerpos delgados, rostros

suaves, gestos delicados— y de su papel emocional dentro de la narrativa. Así, mientras el *top* encarna los valores de la calle y lo público, el *bottom* es desplazado hacia una posición asociada con lo privado, lo sensible y lo subordinado (Valdés y Olavarría, 1997, p. 4).

Finalmente, se encuentra la dimensión doméstica de la masculinidad. Según los autores, “la dimensión doméstica se relaciona con la familia, especialmente con el matrimonio y la paternidad, y se basa en valores como el amor, la autoridad y la responsabilidad. Para los hombres, casarse es visto como una etapa clave para alcanzar la madurez masculina” (Valdés y Olavarría, 1997, p. 5). Esta concepción del matrimonio como rito de paso hacia la madurez reafirma el ideal de un varón que asume autoridad sobre el hogar, la pareja y los afectos, consolidando su virilidad en el ámbito privado. Dentro de las narrativas del *BL*, esta estructura se replica simbólicamente: el *top* representa ese modelo de hombre maduro, protector y dominante que ejerce control emocional y físico sobre el *bottom*, mientras que este último ocupa el lugar del cuidado y la afectividad, reflejando los valores tradicionalmente asignados a la mujer dentro del espacio doméstico.

Valdés y Olavarría señalan también que “el espacio doméstico representa un riesgo, pues está asociado a lo femenino y puede debilitar la virilidad del hombre si se involucra demasiado en él” (1997, p. 5). Este

riesgo se traduce en las historias *BL* en la tensión constante que experimentan los personajes *bottom*, quienes encarnan precisamente esa feminización simbólica que amenaza la virilidad masculina. Mientras el *top* mantiene su estatus dentro del modelo de masculinidad hegemónica, el *bottom* se presenta como el que “cede”, el que se somete emocional o físicamente, y por tanto, el que se aleja de los parámetros de hombría socialmente aceptados. En muchos casos, el *bottom* lucha por reafirmar su masculinidad, pero sus rasgos físicos y su disposición afectiva lo encasillan dentro de un rol pasivo que el imaginario social asocia con la femineidad.

Esta feminización no es inocente, pues responde a lo que Valdés y Olavarría describen como uno de los mayores temores de la masculinidad conservadora: “la feminización se percibe como la mayor amenaza a la masculinidad: es vista como una forma de degradación que hace que un hombre deje de ser hombre” (1997, p. 10). En la cultura peruana, explican los autores, esta pérdida de virilidad puede producirse “por la incapacidad de ejercer autoridad en la pareja, por ser engañado, o, en su forma más condenada, al asumir un rol pasivo en una relación homosexual. Ser penetrado por otro hombre representa, según esta lógica, la ruptura definitiva con la virilidad: simbólicamente, significa ser femenino” (Valdés y Olavarría, 1997, p. 10). Este planteamiento permite comprender por qué el *bottom* suele estar rodeado de un discurso de

ambigüedad: es objeto de deseo, pero también de fragilidad; es admirado por su belleza, pero al mismo tiempo se le priva del reconocimiento asociado a la masculinidad plena.

En este sentido, los *webcómics BL* reproducen y estilizan esta lógica cultural. El *top* se convierte en el depositario de la virilidad activa, vinculado con la autoridad y el dominio, mientras que el *bottom* encarna la dimensión doméstica y emocional de la relación, aquella que se asocia con la dependencia y la pérdida potencial del estatus masculino. La interacción entre ambos no solo refleja un vínculo amoroso, sino una reproducción de las jerarquías tradicionales del género, en las que el poder se distribuye de acuerdo con los patrones de la masculinidad hegemónica. Aun cuando el *BL* se presenta como un espacio de representación homoerótica, sus narrativas, en muchos casos, continúan sosteniendo los valores patriarcales que regulan la diferencia entre lo activo y lo pasivo, lo masculino y lo femenino. De este modo, el *bottom* se convierte en la figura simbólica del conflicto: aquel que encarna el amor y la vulnerabilidad, pero al hacerlo, reproduce la misma tensión entre autoridad y subordinación que define las relaciones de género en el sistema patriarcal.

Ahora bien, podemos centrarnos en el género femenino. La historia que se considera oficial ha sido escrita desde una perspectiva masculina

que se presenta como universal, mientras que la experiencia femenina ha quedado al margen. Tanto lo masculino como lo femenino son construcciones sociales que cambian con el tiempo, aunque en la mayoría de culturas se siguen imponiendo normas que colocan a las mujeres en una posición de desventaja. El concepto de género se ha construido históricamente desde parámetros masculinos, representando lo femenino como una carencia o ausencia, reforzando así una visión desigual entre los sexos (Martínez-Herrera, 2007, p. 88).

Lo femenino ha sido definido históricamente en contraposición a lo masculino, como su opuesto o su ausencia, un lugar marginado que genera temor, rechazo y vergüenza. Ser asociado a lo femenino incluso se utiliza para humillar al otro. Así, la feminidad no se valora por sí misma, sino que se construye desde la exclusión. En este marco, lo femenino es visto como algo que no le pertenece realmente a la mujer. Por ello, el gran desafío es construir una identidad femenina propia, libre de la influencia y el control del modelo masculino dominante (Martínez-Herrera, 2007, p. 89).

Diversas teorías coinciden en que hay dos factores históricos clave en la construcción social de la feminidad. Uno de ellos es lo que Bourdieu (2000) llama el cuerpo femenino como capital simbólico: un cuerpo visto como objeto de deseo y apropiación, concebido para el otro. El otro

elemento es la figura de la mujer como madre o cuidadora, independientemente de si lo es realmente. De este modo, la mujer queda atrapada entre dos representaciones opuestas: la maternidad impuesta y el erotismo que la reduce a su dimensión sexual (Martínez-Herrera, 2007, p. 89).

Según Lagarde (1997), la feminidad ha sido construida históricamente desde una lógica de “ser para otros”, donde las mujeres encuentran sentido y valor a través de su entrega a los demás. Esta condición genera una sensación constante de incompletud y las sitúa dentro de una ética del cuidado, centrada en proteger, sostener y priorizar la vida ajena. En consecuencia, su identidad se forma a partir de la postergación de sí mismas y del sometimiento a roles impuestos. El patriarcado ha convertido el deseo de vivir para una misma en un tabú cultural, cuya transgresión se castiga socialmente mediante la culpa y la vergüenza, mecanismos que operan como formas de control interiorizadas (Martínez-Herrera, 2007, pp. 89-90).

Así, cuando una mujer ocupa espacios fuera del rol tradicional de madre, se la percibe como transgresora, lo que genera una fuerte presión social y psicológica para que vuelva al orden establecido. Según Hidalgo (2003), la mujer que desafía su lugar asignado es representada como una figura monstruosa y salvaje, conectada con

fuerzas primitivas y atemorizantes. Esta figura aparece en muchos mitos ancestrales como símbolo de temor y caos. Alejarse del modelo cultural de feminidad puede provocar rechazo y temor, llegando incluso a cuestionar lo que se entiende como la esencia femenina. Freud, por su parte, plantea una dualidad: por un lado, la madre poderosa y deseada del narcisismo; por otro, la mujer pasiva y carente, vista como objeto sexual. Para algunos enfoques psicoanalíticos, el matrimonio representa un retorno simbólico al vínculo materno. En esta lógica, la maternidad se convierte en el núcleo central de la identidad femenina y en el modelo idealizado de mujer que ha predominado históricamente (Martínez-Herrera, 2007, p. 90).

En el *BL*, la representación de los *bottoms* refleja una prolongación de los modelos históricos de feminidad construidos bajo parámetros masculinos. Se reproducen en las narrativas, donde el *bottom* encarna la parte emocional, sensible y pasiva de la relación, configurándose como el “ser para otros” descrito por Lagarde (1997). Su valor narrativo y simbólico se construye a partir de la entrega, el cuidado y la vulnerabilidad, lo que refuerza su posición subordinada frente al *top*, quien concentra la autoridad, la racionalidad y la virilidad.

Asimismo, la estetización del *bottom* como figura deseable pero frágil responde al mismo proceso de objetualización que Bourdieu (2000)

atribuye al cuerpo femenino como capital simbólico. Su belleza y delicadeza lo convierten en objeto de deseo, pero también en un recordatorio del temor a la feminización y la pérdida de estatus viril señalados por Valdés y Olavarria (1997). Cuando el *bottom* intenta romper con su rol pasivo, su comportamiento suele ser percibido como una anomalía, tal como advierte Hidalgo (2003) respecto a las figuras femeninas que desafían los límites del patriarcado. En consecuencia, el *BL*, lejos de desestabilizar las jerarquías de género, tiende a reafirmarlas mediante una redistribución simbólica de los mismos valores patriarcales en una relación entre hombres. Así, el *bottom* se convierte en la encarnación contemporánea de lo femenino subordinado: un sujeto definido por la dependencia emocional, el sacrificio y la sensibilidad.

2.2.1.6. Consumidoras

Como indica su nombre, el *manga* de amor de chicos presenta historias románticas que visualizan el amor homoerótico entre hombres. Generalmente, estos cómics son creados por y para mujeres, tienen una larga tradición en Japón y han atraído a un gran número de lectoras, especialmente adolescentes (Wood, 2006, p. 394).

El interés de muchas lectoras —en su mayoría mujeres identificadas como "heterosexuales" y pertenecientes al público normativo— por el

manga Boys Love las sitúa dentro de un *contrapúblico*. Este se define como un grupo que, al no sentirse representado en el discurso dominante, crea espacios propios de comunicación para compartir ideas, identidades y experiencias alternativas. En este caso, dicho *contrapúblico* se forma en resistencia al consumo de medios tradicionales marcados por una visión heteronormativa idealizada (Wood, 2006, p. 404). La participación de estas mujeres en el *manga* de amor entre chicos indica insatisfacciones con las fantasías que ofrecen los medios tradicionales y el romance heteronormativo. En cambio, estos cómics y el discurso de los fanáticos que los rodea parecen presentar una visión queer más optimista del amor y el deseo (Wood, 2006, p. 409).

Los públicos se forman "solo en relación con los textos y su circulación" (Warner, 2002, p. 66), lo que fundamenta al *fandom* de los lectores de *manga Boys Love*. Quienes leen estos *mangas* no son receptores pasivos; y en cambio, a menudo sirven como una puerta de entrada a una "cadena de textos". Los fanáticos crean sus propios *doujinshis* (*manga* de aficionados), escriben historias, participan en el *fandom slash*, establecen sitios web, inician proyectos de traducción, asisten a convenciones de *anime* y *manga*, y participan en foros en línea. Este *contrapúblico* diverso y creciente, en gran parte basado en la web, se apoya en circuitos de circulación textual que trascienden incluso las barreras del idioma. Como el *manga* de chicos a menudo requiere una

lectura imaginativa, el discurso suele darse a través de imágenes que no necesitan palabras. Además, esta cadena de textos ha generado un vocabulario compartido entre diferentes grupos lingüísticos. Términos como *yaoi*, *shonen-ai*, *doujinshi*, *uke*, *seme* y *bishonen* se convierten en parte del lenguaje común de este discurso, sin importar el idioma nativo del individuo (Wood, 2006, p. 405).

También vale la pena señalar que los *doujinshi* independientes suelen venderse sin fines de lucro en convenciones de fans en Japón, como el *Comiket* anual. Además, internet ha creado un espacio donde artistas aficionados de Japón y otros países pueden compartir su trabajo con otros aficionados, a menudo de forma gratuita o a bajo costo.

“The doujinshi groups of activity/productivity operate outside the mainstream of Japanese society and economy, making them invisible to those who study more conventional forms of production”
[Los grupos *doujinshi* de actividad/productividad operan fuera de la corriente principal de la sociedad y economía japonesas, haciéndolos invisibles para quienes estudian formas más convencionales de producción] (Orbaugh, 2003, p. 112).

Así, aunque la industria del *manga Boys Love* está prosperando en Japón y creciendo en Estados Unidos de Norteamérica, la producción y distribución no comercial de textos sigue siendo clave en el desarrollo de

este *contrapúblico*. Internet se ha vuelto una herramienta vital para compartir, a veces de forma ilegal, escaneos e imágenes de *mangas* publicados y producidos por fans. Esto ha permitido que, por ejemplo, los fanáticos occidentales creen sus propias narrativas de *doujinshi* en inglés, algunas de las cuales están siendo publicadas por la nueva *Yaoi Press* (Wood, 2006, p. 406).

En el contexto peruano, particularmente en Lima, el género *Boys Love* empezó a difundirse hacia fines de los años 90. Su llegada se dio a través de una proyección organizada por el *Club Sugoi*, un espacio donde se solían exhibir distintas series, entre ellas algunas con contenido homoerótico. Debido al interés mostrado por el público femenino, surgió un grupo que solicitaba ver más de este tipo de producciones, y que llegó a conocerse como el "*Yaoi team*". Sin embargo, a pesar del entusiasmo de las mujeres asistentes, estas series dejaron de incluirse en las proyecciones porque la mayoría del público estaba compuesta por hombres, quienes no consumían ese tipo de contenido. Aun así, el *Club Sugoi* reconoció el potencial comercial del *BL*, considerando el interés que despertaba entre sus suscriptoras. Por ello, comenzaron a distribuir estas series en formato VHS, incluyendo títulos como *Zetsuai* y *Ai no Kusabi*. Con el tiempo, otras tiendas especializadas en anime, como *Tienda Ichiban*, también incorporaron este tipo de productos, siendo responsables de la llegada de series como *Gravitation* al mercado limeño (Morales, 2018, pp. 42-43).

En paralelo, como este tipo de contenido se volvió popular entre las chicas del club, muchas de ellas comenzaron a compartirlo con sus amigas. Es importante mencionar que, en esa época, era bastante complicado acceder a ese material, ya que la poca disponibilidad se limitaba a Internet, servicio al que solo una minoría de limeños tenía acceso. Además, el contenido estaba únicamente en japonés:

“[...] te ibas a Internet, alquilabas tu cabina [...] tenías que llevar tu disquete, e imprimir todas las páginas de *doujinshi* que veías. Y si eras lo suficientemente valiente de ir con tu uniforme de colegio, a sacarle copia con tus amigas, porque no todas tenían plata para estar escaneando, para estar imprimiendo, entonces entre tus amigas te lo pasabas, así, clandestinamente, y la más valiente se iba a sacarle copia y se lo repartía a las demás amigas” (Editora del *Fanzine Suggestion*) (Morales, 2018, p. 43).

Al llegar los años 2000, el *BL* ganó mayor visibilidad en Lima gracias al incremento de hogares con acceso a Internet. Esto facilitó la descarga de *anime* y *manga*, lo que impulsó la creación de comunidades de fans. Estas comunidades no solo promovieron el intercambio de contenido, sino también la producción de material propio por parte de las usuarias. Ante este panorama, algunas aficionadas decidieron lanzar *fanzines* como una forma de brindar espacios para difundir las creaciones de otras fans (Morales, 2018, pp. 43-44).

En la actualidad, el consumo de *BL* en la sociedad peruana, específicamente en la limeña, sigue siendo un tabú pero principalmente para las generaciones más mayores, por sus ideales conservadores. En lo que respecta a las nuevas generaciones, si bien muchas consumidoras aún esconden su gusto por el género de sus familias, ahora más que nunca es muy fácil ver a jóvenes adolescentes o adultas exhibiendo abiertamente su gusto por este género mediante el uso de accesorios, llaveros, peluches, polos, pines, etc. Además, se ha normalizado la realización de eventos y ferias dedicados exclusivamente al *BL*.

2.2.1.7. Motivos de consumo

En estudios anteriores, tanto los autores como los lectores de *BL* han expresado su descontento con las representaciones de las relaciones heterosexuales en los medios de comunicación convencionales. Las historias de *BL* les ofrecen un mundo más satisfactorio, con personajes andróginos y relaciones amorosas basadas en la igualdad (Zhou et al., 2018, p. 108).

También es posible que los lectores de *BL* tengan una inclinación general hacia las relaciones románticas entre hombres homosexuales. Pagliassotti (2010) argumenta que en sociedades patriarcales, los

hombres disfrutan de más libertades y privilegios que las mujeres. Esto puede llevar a las mujeres a percibir a los protagonistas masculinos en *BL* como beneficiarios de esos privilegios, incluso si presentan rasgos muy femeninos. Por lo tanto, es más probable que las lectoras idealizan las relaciones homosexuales como menos restrictivas en cuanto a las normas de género y más equitativas que las relaciones heterosexuales (Zhou et al., 2021, p. 4844).

Pagliassotti realizó una de las primeras encuestas sobre las razones por las que los consumidores anglófonos de *yaoi*, fuera de Japón, ven y leen este género. Su investigación cualitativa identificó diez motivos diferentes (Zsila et al., 2018, p. 3).

El primero es el amor “puro” sin considerar el género, lo que significa que los contenidos románticos no presentan diferencias de género. La actitud pro-gay y la atracción por el amor prohibido son otros motivos que llevan a los lectores a consumir materiales que presentan una imagen positiva de los hombres homosexuales. La identificación y el autoanálisis se refieren a la búsqueda de los lectores de *yaoi* para entender mejor sus propios sentimientos, pues la dimensión melodramática o emocional indica un deseo de vivir emociones intensas. La aversión hacia los romances convencionales refleja un rechazo a las historias heterosexuales (como el *shojo*), debido a sus personajes femeninos a

menudo planos y narrativas "aburridas". La preferencia por historias románticas y eróticas orientadas a mujeres muestra que el *yaoi* satisface las preferencias narrativas de este público. El escapismo se relaciona con el deseo de escapar de la rutina diaria. El estilo gráfico distintivo del *yaoi* es también un motivo para su consumo, al igual que la búsqueda de entretenimiento. Por último, la búsqueda de contenido sexualmente excitante también es un motivo relevante.

Estas motivaciones pueden verse influenciadas por diferencias culturales y legales entre países, lo que afecta cómo se consume el *yaoi*. Por ejemplo, las lectoras pueden ver al *yaoi* como una forma de resistir normas patriarcales sobre sexo y género, lo que también aplica a algunos lectores masculinos. En otras culturas, los fanáticos pueden leer *yaoi* como una manera de afirmar su apoyo a los derechos LGBTQ+, rechazar el binarismo de género o disfrutar de narrativas románticas que evitan estereotipos femeninos problemáticos (Zsila et al., 2018, p. 3).

Así mismo, Rahmawati et al (2020) llevaron a cabo una investigación en la que varias *fujoshis* en la comunidad revelaron por qué se interesaron en el contenido *Boys Love*. Mencionaron, principalmente, a los siguientes factores:

- El contenido de *Boys Love* tiene historias más interesantes comparación con otros *animes*.

- El potencial para hacer nuevos amigos en la comunidad.
- Los personajes masculinos son visualmente atractivos.
- Interacciones lindas y conmovedoras entre parejas homosexuales.
- El nivel de dedicación mostrado por las *fujoshis* hacia su pareja favorita, que expresan mediante *fanarts*, *fanfiction*, juegos, canciones, animaciones y eventos.
- Reuniones entre *fujoshis*.
- Libertad para fantasear con un personaje masculino heterosexual como un personaje gay.
- Adquirir nuevos conocimientos sobre las relaciones sexuales entre parejas del mismo sexo.

(Rahmawati et al., 2020, p. 441)

2.2.1.8. Impacto Cultural

El género *Boys Love* representa una de las innovaciones más importantes y controvertidas que surgieron del intento de *24nengumi* de reformar los cómics femeninos en Japón. Según Tomoko Aoyama, la introducción de protagonistas masculinos fue una desviación significativa de las normas del *manga shojo*, que se había centrado casi exclusivamente en las experiencias de las niñas (Aoyama, 1988, p. 187).

Los "chicos hermosos" creados por *24nengumi* eran altamente feminizados y se parecían a los personajes femeninos estereotipados de cómics anteriores, con cuerpos esbeltos, cabello suelto y grandes ojos. Sin embargo, su identidad masculina y su orientación homosexual añadieron una mayor complejidad a las formas en que los lectores se identifican y proyectan en estas historias (Suter, 2013, p. 3).

Para entender mejor este fenómeno, es importante revisar la historia del Japón feudal. En el periodo Edo, el "*wakashu*" era el término para un "adolescente que atraía el interés sexual de un hombre", descrito como un hombre que ya no es un niño, pero tampoco un adulto. Algunos sugieren que el *wakashu*, al igual que el "chico hermoso" en el *manga shōjo*, constituía un género aparte (Kano, 2001, 16; Mostow, 2003, p. 52), aunque era un rol que se abandonaba al crecer. Estos personajes existían en un contexto occidental como un "lugar de travestismo" (Robertson, 1998, p. 76) y transgresión de género en la cultura popular japonesa del siglo XX (Welker, 2018, pp. 854-855). La estética de los primeros *Boys Love* es crucial, ya que, como señala Takemiya, su propósito es "liberar mentalmente a las niñas de las restricciones sexuales impuestas [como mujeres]" (Takemiya, 1970, p. 5-54, como se citó en Sato, 1996, p. 162). Midori Matsui describe estos romances como en los que "los chicos eran los yoes desplazados de las chicas", compensando así la falta de sexualidad en los retratos convencionales

de las mujeres (1993, p. 178). Esto expone a los lectores a la sexualidad sin involucrarse directamente. Además, al identificarse con los chicos hermosos feminizados, ya sean niños, niñas o andróginos, se invita a los lectores a explorar prácticas sexuales y de género no hegemónicas, un acto que “resiste y apoya la representación de las mujeres” y el deseo femenino (Mayne 1990, p. 51; Welker, 2018, p. 855).

Aunque la sociedad japonesa no es más tolerante que muchas occidentales hacia hombres o mujeres que expresan identidades gay o lesbiana en la vida real, la homosexualidad masculina es vista como una forma hermosa y pura de romance en el contexto de fantasía para mujeres (Wood, 2006, p. 395). Se ha argumentado que el ambiente patriarcal opresivo en el que viven las mujeres japonesas, junto con la forma en que su sexualidad se limita a la función reproductiva dentro del matrimonio, son factores clave que influyen en el interés de las lectoras por estos textos (Aoyama, 1988; Behr, 2003; Kinsella, 2000; McLelland, 2000b) (Wood, 2006, p. 396). En resumen, los *mangas* sobre amor de chicos no son solo *queer* porque presentan historias de amor entre hombres, sino porque desafían cualquier interpretación monolítica de la identidad sexual o de género (Wood, 2006, p. 397).

Basándonos en lo anteriormente propuesto, los estudios sobre el género *Boys Love*, basados en investigaciones sobre la ficción *slash* en inglés y

análisis cuantitativos del *fandom* japonés, han cuestionado las interpretaciones de las feministas japonesas. Estos estudiosos destacan el potencial empoderador de crear y consumir novelas románticas masculinas ficticias, no solo en el *manga yaoi* (Fujimoto, 2007), sino también en su equivalente en prosa, el *yaoi shosetsu* (Nagakubo, 2005; Suter, 2013, pp. 4-5).

2.2.2. Representación. -

2.2.2.1. Representación hegemónica

Para abordar el concepto de "representación" en este contexto, es importante aclarar su significado y funcionamiento. En esencia, la representación es la creación de significado a través del lenguaje. Según el Shorter Oxford English Dictionary, hay dos significados relevantes para el término:

1. Representar algo implica describirlo o imaginarlo, como en la frase "Este cuadro representa el asesinato de Abel por Caín".
2. También puede significar simbolizar o sustituir, como en "En el cristianismo, la cruz representa el sufrimiento y la crucifixión de Cristo" (Hall, 1997, p. 3).

Existen dos procesos o sistemas de representación. El primero es el sistema que relaciona diversos objetos, personas y eventos con conceptos o representaciones mentales que tenemos. Sin estos conceptos, no podríamos interpretar el mundo. Este sistema de representación no se compone de ideas individuales, sino de maneras de organizar y clasificar esos conceptos, así como de establecer relaciones complejas entre ellos. Por ejemplo, podemos comparar pájaros y aviones, reconociendo que ambos vuelan pero también que son diferentes porque los pájaros son parte de la naturaleza y los aviones son artefactos (Hall, 1997, p. 4).

Al tener sentidos compartidos, podemos construir una cultura común y un mundo social en el que vivimos juntos. Por lo tanto, la cultura a menudo se define como "sentidos o mapas conceptuales compartidos", los cuales serían representaciones colectivas que ayudan a las personas a organizar el mundo social, asignando significados a cosas, grupos o prácticas. Estos mapas son construidos culturalmente y reflejan las ideas dominantes, es decir, las representaciones hegemónicas, sobre cómo deben ser comprendidos ciertos temas o identidades. Aunque los esquemas conceptuales que cada individuo posee pueden variar y generar interpretaciones diversas del mundo, la comunicación y comprensión mutuas son posibles gracias a los marcos de significado compartidos. Estos mapas mentales comunes permiten una

interpretación relativamente homogénea de la realidad, lo que refuerza la sensación de pertenencia a una misma cultura (Hall, 1997, p. 6).

2.2.2.2. Representación de personajes LGBT+

La mayoría de personajes que se encuentran en la literatura BL se basan en estereotipos de la comunidad LGBTI+, encasillándolos y evitando su desarrollo como personajes complejos y tridimensionales. En su mayoría, los autores de *BL* representan personajes y contextos que cumplen con una serie muy específica de patrones, lo cual termina por establecer estándares y estereotipos idealizados o muy poco realistas.

La interpretación homoerótica de productos culturales, como programas de televisión, películas y celebridades, es muy común en internet del 2025. Aunque esta práctica genera tanto críticas como elogios, algunos creadores y ejecutivos parecen incorporar intencionalmente elementos homoeróticos en sus obras, reconociendo el disfrute que esto proporciona a muchos consumidores, como se ve en la serie *Sherlock* de la BBC. Esto también ocurre en China, donde desde 2006 se han vuelto más evidentes elementos del *danmei* relacionados con figuras públicas en los medios. Así, el "homoerotismo" parece tener un gran valor comercial, y tanto el *yaoi* como el *danmei* están infiltrándose en la cultura popular dominante (Madill, 2020, p. 2).

Aunque la popularidad de las narrativas *BL* ha contribuido a la visibilidad y aceptación de la comunidad LGBT+, algunos académicos y grupos LGBT creen que los lectores de *BL* tienen ideas poco realistas sobre los hombres homosexuales y prestan poca atención a temas importantes para la comunidad (Zhang, 2012; Zhang, 2016; Zhao, 2014). Por ejemplo, muchos fanáticos piensan que los personajes típicos (*seme* y *uke*) reflejan la realidad de la comunidad gay (Zhao, 2014) y solo aceptan relaciones entre hombres atractivos (Zhang, 2012) llegando a sentirse desinteresados si este no es el caso. Además, los lectores suelen ver las relaciones en el *Boys Love* como “puras”, sin considerar factores como género, edad, clase social (Zhang, 2017; Zheng, 2017) o la personalidad de cada individuo, obviando las discrepancias que podrían surgir naturalmente como en cualquier relación entre dos personas. Cuando las relaciones reales entre hombres no son tan ideales, estos lectores tienden a mostrar actitudes de rechazo o desagrado (Zhang, 2012; Zhang, 2016; Zhou et al., 2021, p. 4841).

2.2.2.3. Representación femenina o de roles de género

En el género *BL*, el modelo *seme-uke* indica que las relaciones y personajes masculinos homosexuales pueden ser patriarcales y heterogéneos. Estudios previos sobre la representación de hombres

homosexuales en televisión han mostrado una tendencia similar, donde sus relaciones románticas también son retratadas de manera heterogénea (Ávila-Saavedra, 2009; Dhaenens, 2013; Ivory et al., 2009; Kellogg, 2014; Moroni, 2014; Zhou et al., 2018, p. 108).

Investigaciones previas sobre personajes homosexuales en diversos medios han encontrado que las representaciones de relaciones románticas masculinas homosexuales tienden a ser heteronormativas, lo que implica que se considera la heterosexualidad como la norma en las relaciones humanas (Sumara y Davis, 1999). La heteronormatividad establece que los géneros son opuestos, con expectativas específicas sobre cómo deben comportarse hombres y mujeres: los hombres son vistos como dominantes y agresivos, mientras que las mujeres son percibidas como sumisas y sensibles (Pringle, 2008; Lipman-Blumen, 1984). En contraste, estudios han demostrado que las parejas lesbianas y gays reportan menos desequilibrios de poder en comparación con las parejas heterosexuales (Caldwell y Peplau, 1984; Falbo y Peplau, 1980; Felmlee, 1994; Kurdek, 2005; Zhou et al., 2018, pp. 108-109).

Aunque investigaciones previas han indicado que la heteronormatividad no siempre se aplica a las relaciones lesbianas y gays, la mayoría de los personajes homosexuales en la televisión estadounidense aún se adhieren a esta norma (Ávila-Saavedra, 2009). Una característica común

en la representación de parejas homosexuales es la clara diferenciación de roles de género, donde a menudo se asignan características típicas de género a cada miembro de la pareja (Ivory et al., 2009). Por ejemplo, se muestra a parejas de lesbianas y gays como compuestas por un miembro más masculino y otro más femenino (Zhou et al., 2018, p. 109). Algunos estudios sugieren que las historias de *Boys Love (BL)* son una extensión de las novelas románticas heterosexuales, con mujeres proyectando fantasías heterosexuales en personajes masculinos (Nagakubo, en Blair, 2010). Wang (2011) argumenta que los *ukes* que muestran independencia en una sociedad patriarcal son comparables a las representaciones de mujeres modernas. Por ello, este estudio espera que los personajes masculinos homosexuales, tanto el *seme* como el *uke*, tengan características de ambos géneros (Zhou et al., 2018, p. 110).

Así mismo, una observación interesante es que los medios *BL* son notablemente homosociales en la medida que los personajes femeninos son raros y típicamente representan antagonistas o personajes secundarios menores con poca influencia en la trama (McLelland 2000, 70-71; Burdinette, 2019, p. 120).

2.2.2.4. Representación sutil o censurada

En contextos de censura como el de China, donde la homosexualidad aún es estigmatizada, la popularidad de las historias *BL* ha generado un

notable pánico moral (Yi, 2012). Algunos medios han afirmado que todas las *fujoshis* tienen problemas de salud mental y que sus intereses ponen en riesgo las tradiciones y la estabilidad de la sociedad china (Yi, 2012, como se citó en Zhou et al., 2018, p. 108). Aunque no hay leyes que prohíban la homosexualidad en China, esta es socialmente mal vista y las autoridades evitan que se mencione en los medios. Recientemente, la Asociación China de Servicios de Netcasting emitió normas que prohíben las representaciones de la homosexualidad (Madill, 2020, p. 3).

Los *BL* han alcanzado tal popularidad que pueden influir en las percepciones y actitudes de los usuarios de internet en China hacia los hombres homosexuales, incluso entre quienes no son aficionados a estas historias (Wei, 2014, como se citó en Zhou et al., 2021, p. 4841). Además, el mercado ha reconocido el valor comercial del *BL* y el poder adquisitivo de sus seguidores en China (Li, 2017; Li, 2018). Durante su comercialización, el *BL* y su cultura son “deshomosexualizados” para cumplir con las expectativas de censura (Li, 2018). Así, los medios a menudo sugieren conexiones románticas entre personajes o celebridades masculinas, pero se presentan como “hermandad” en lugar de “romance” (Zhou et al., 2021, p. 4842).

Un caso notable es el de S.C.I (Cadena *Youku*, 2018), una novela de drama policial *BL* adaptada a serie, que modifica la relación homosexual entre los protagonistas. El programa presenta su "*bromance*" de manera

erótica, permitiendo que los fans imaginen un romance entre los dos hombres. Este enfoque cuidadoso evita la censura y hace que la serie sea más aceptable para un público más amplio, incluidos los conservadores. S.C.I desdibuja la línea entre *bromance* y romance mediante la desexualización de los elementos eróticos al eliminar escenas de sexo y besos. Por ejemplo, en el Episodio 10, hay una escena de doce minutos en la ducha donde los protagonistas hablan y juegan con el agua, pero se omite la escena sexual posterior. En el Episodio 2, Bai sostiene a Zhan y le lanza un beso en público sin contacto, lo que refleja la trama de besos de la novela. Esta acción se resalta con un ángulo de cámara que muestra su intimidad. Aunque se han suavizado los elementos eróticos, S.C.I aprovecha las subtramas íntimas de la novela para enriquecer la fantasía romántica entre hombres (Hu y Wang, 2021, p. 675).

A nivel global, escritores, productores y editores suelen ver la actividad de los fans como una señal de éxito del producto original, a menudo sin beneficios económicos directos, y esto puede impulsar las ventas legítimas. Sin embargo, un problema creciente para los aficionados al *yaoi* y al *BL* en Occidente es la mayor regulación del material sexualmente explícito en internet, especialmente aquel que involucra personajes menores de 18 años. Por ejemplo, en el Reino Unido, algunas obras de *BL* y *yaoi* podrían verse afectadas por la legislación sobre imágenes prohibidas de niños (Madill, 2015). En Australia, recientes

intentos de legislar el filtrado de internet para combatir el "material de abuso infantil" fueron abandonados porque se consideraron difíciles de implementar (Madill, 2020, pp. 3-4).

Teniendo en consideración las diversas formas de representación e interacción mencionadas hasta el momento en la presente investigación, podemos afirmar que existen diversas formas de representar las dinámicas homoeróticas en los diversos medios de comunicación, las cuales se pueden clasificar en la siguiente tabla:

Personaje	Descripción
Uke/Bottom	Rol femenino de la relación. Es frecuente que se busque destacar en ellos cualidades alusivas a la feminidad mediante diversos recursos como el lenguaje corporal, la dotación de un cuerpo curvilíneo que evoque al femenino para su hipersexualización, o el planteamiento de situaciones que realcen su faceta cuidadora o maternal; además de ser delgados y en ocasiones hasta pequeños en comparación con sus parejas. Pueden ser tímidos e inseguros, extrovertidos y despreocupados respecto a su sexualidad, con pasado trágico, o pueden tener una personalidad explosiva y violenta que oculta su amabilidad. En el ámbito social suelen ser personas de clase media, con una situación económica estable más no opulenta o, en su defecto, personas muy desfavorecidas o en situación de vulnerabilidad. En este último caso, los clichés más recurrentes son la adquisición de deudas a prestamistas ilegales, el estar a cargo del cuidado de un familiar enfermo, o tener un infante a su cuidado, ya sea un extraño o un familiar directo (Figura 9).

	<p>Sin embargo, en los <i>webcómics</i> más recientes se está popularizando un nuevo tipo de <i>bottom</i>: el musculoso serio y callado. Se trata de una subversión del <i>bottom</i> tradicional, al dotarlo de un cuerpo fornido y con musculatura (aunque en algunos casos aún conserva rasgos curvilíneos), y una personalidad seria o poco expresiva. Esto lo convierte en una representación convencional de lo que se considera “masculino”; sin embargo, el que se le asigne el rol femenino en la relación es refrescante y da una nueva perspectiva a cómo puede lucir y actuar un <i>bottom</i> (Figura 10).</p>
Seme/Top	<p>Rol masculino de la relación. Se suelen retratar como hombres con buen físico, musculosos, o en su defecto delgados pero casi siempre altos. Estos suelen ser reservados y serios, cariñosos y leales o pueden tener conductas muy cuestionables como ser extremadamente celosos, posesivos e incluso violentos. En el ámbito social suelen ser personas en posiciones de poder y que, dependiendo de su personalidad, pueden llegar a ejercerlo como forma de coacción hacia la persona de su interés. En muy pocas ocasiones se los coloca en una posición vulnerable y muy frecuentemente se les asigna el rol de “hombre salvador” que rescata a su pareja de la situación de vulnerabilidad (Figura 9).</p> <p>Sin embargo, en los <i>webcómics</i> más recientes se está popularizando un nuevo tipo de <i>top</i>: El pequeño, delgado y risueño. Se trata, nuevamente, de una subversión del <i>top</i> tradicional, pues ahora este es más pequeño y delgado, lo que lo hace lucir un poco infantil. Además, su personalidad se caracteriza por ser risueña y amable, alguien fácil de tratar y expresivo, pero no impulsivo. Pese a lucir más pequeño y joven que su pareja (<i>bottom</i>) tiende a mostrarse como alguien muy en control de sus emociones, bastante</p>

	determinado y sigue teniendo una fuerte injerencia en la dinámica de la relación (Figura 10).
Bromance	Relación cercana e íntima pero no sexual entre dos hombres. Se utiliza como recurso evitar la dinámica abiertamente homosexual entre dos personajes. Se suele presentar de manera erótica, permitiendo que los fans imaginen un romance entre los dos protagonistas hombres. Este enfoque cuidadoso evita la censura y hace que la serie sea más aceptable para un público más amplio, incluidos los conservadores. La línea entre <i>bromance</i> y romance se desdibuja mediante la desexualización de los elementos eróticos al eliminar escenas de sexo y besos (Hu y Wang, 2021, p. 675).
Ship	El término " <i>ship</i> " proviene de la palabra inglesa <i>relationship</i> y se usa para referirse al emparejamiento de dos personajes de una serie, anime, manga, novela, videojuego, etc. Cuando los fans " <i>shipean</i> " a dos personajes, significa que desean, imaginan o apoyan una relación romántica o sexual entre ellos, ya sea que sea <i>canon</i> (es decir, confirmada en la historia original) o simplemente una interpretación de los fans.
Rival amoroso masculino	Como su nombre lo indica, es un personaje masculino cuya inclusión busca generar un triángulo amoroso con la pareja protagonista y generar conflicto. Su interés amoroso puede ser tanto el <i>seme</i> como el <i>uke</i> de la relación. Es un recurso que puede ser de corta duración, limitándose a un personaje que solo aparece en pocos capítulos; o por el contrario puede ser uno de los personajes principales, vital para el desarrollo de la trama y la conformación de la pareja principal. Además, es un recurso recurrente, llegando a ser utilizado dos veces en promedio.

<p>Personaje de soporte femenina</p>	<p>Se trata de una mujer, generalmente joven, que pertenece al círculo cercano de alguno de los dos protagonistas, puede o no ser parte de su familia, así como ser parte de la comunidad LGBTQ+, y cuyo propósito es apoyar a alguno de los protagonistas, su relación y encaminar el desarrollo del romance principal. No se suele profundizar mucho en sus historias y generalmente son relegadas a personajes secundarios. También se las puede representar como <i>fujoshis</i> (chicas que consumen <i>BL</i>), aunque este es más un recurso cómico. En este último caso, pueden estar incluso más distantes de la pareja principal, aunque siguen apoyándolos eufóricamente.</p>
<p>Agente de discordia femenina</p>	<p>Como su nombre lo indica, se trata de una personaje femenina cuyo propósito es generar discordia y desconfianza en la pareja principal, casi siempre motivada por tener algún interés en alguno de los personajes principales. Su aparición genera dudas en las partes involucradas, debido a que su presencia es una suerte de recordatorio de que la heterosexualidad sigue siendo la norma en la sociedad (el camino más fácil), y que la homosexualidad es un camino especialmente difícil, donde muchas de sus aspiraciones o sueños (como formar una familia y tener hijos) podrían no llegar a cumplirse. Así, los personajes principales se cuestionan si continuar con su relación es realmente lo mejor, aunque siempre pensando más en cómo esto afecta a sus respectivas parejas.</p>

Tabla 1. Cuadro de autoría propia que describe los diversos roles/personajes y formas de representación presentes en los webcómic *BL*.



Figura 9. Imagen de autoría propia que gráfica y describe cómo se representan a los personajes de *BL* en las narrativas más populares.



Figura 10. Imagen de autoría propia que gráfica la tendencia en crecimiento de un nuevo modelo de personajes *top* y *bottom* en las narrativas *BL*.

2.2.3. Webcómic. -

2.2.3.1. Historia y transformaciones

Desde el surgimiento de la industria del *manga* a finales de los años 60, su flexibilidad disminuyó. A partir de la década de 1970, el formato de publicación en revistas *tankobon* se volvió común, llevando a un estilo visual fijo. Durante décadas, el *manga* no se adaptó a otros medios, lo que llevó a la percepción de que lo publicado en revistas y *tankobon* era el único estilo "*manga*". Sin embargo, la era digital ha desafiado este estatus quo, con el auge de los cómics digitales que compiten con el *manga* impreso (Kálovics, 2020, pp. 108-109). Desde mediados de la

década de 1990, el mercado impreso del *manga* ha ido en declive, con las tiradas de revistas disminuyendo. Por ejemplo, el exitoso *Weekly Shonen Jump* alcanzó una tirada récord de 6,53 millones a finales de 1994, pero para el primer trimestre de 2017, esta cifra había caído por debajo de los 2 millones, alcanzando solo 1,76 millones en el primer trimestre de 2018. Actualmente, *Weekly Shonen Jump* es la única revista de *manga* que supera el millón de copias (Kálovics, 2020, p. 109).

A pesar de que el mercado impreso de cómics de Japón es el más grande del mundo, la era digital llevó al *manga* a ser disponible en computadoras y teléfonos con pantallas pequeñas desde 2003, lo que requirió ajustes en su formato. El diseño tradicional del *manga* tuvo que adaptarse a las limitaciones de los teléfonos móviles de la época, ya que no podían manejar el mismo diseño que los medios impresos ni transferir imágenes de alta calidad (Kálovics, 2020, p. 110). Para facilitar la visualización en pequeñas pantallas, se implementó una vista panel por panel. Esto fue posible gracias a la colaboración entre el editor de *manga* *Shogakukan* y el distribuidor de contenidos digitales *NTT Solmare*, que escaneaban las versiones impresas y dividían las páginas en paneles individuales (Kálovics, 2020, pp. 110-111).

Los formatos de *manga* diseñados para teléfonos móviles han ido desapareciendo debido a la popularización de los teléfonos inteligentes.

Actualmente, estos dispositivos cuentan con pantallas lo suficientemente grandes para mostrar una página de *manga* a la vez, lo que ha llevado a que la vista de una sola página sea la configuración predeterminada en las aplicaciones de *manga* digital. Tanto el contenido digitalizado como el creado específicamente para plataformas digitales mantienen la misma estética que las publicaciones impresas. Sin embargo, en los teléfonos inteligentes, la página única se ha convertido en la unidad básica del *manga*, lo que podría disminuir la relevancia de las composiciones de dos páginas en el futuro, aunque esto no debería considerarse un deterioro del *manga* (Kálovics, 2020, p. 111).

La historia de los *webtoons* se remonta a finales de los años 90, cuando varios dibujantes coreanos comenzaron a publicar su trabajo en páginas web personales en lugar de revistas. Estos "dibujos animados de ensayo", "dibujos animados de simpatía" o "dibujos animados de Internet" les permitieron escapar de la presión de llenar una página, ya que sus obras podían desplazarse libremente con márgenes amplios. Además, el *manhwa* independiente aprovechó el canal en línea para atender nichos que el *manhwa* tradicional no podía cubrir. Los costos de producción y marketing en la web eran más bajos que en las revistas, lo que permitió a los creadores independientes desarrollar trabajos basados en sus propias ideas (K-Studio, 2013; Jin, 2015, p. 196).

La era de los *webtoons* se divide en tres etapas históricas. La primera generación, representada por "*Snow Cat*", consistía en diarios ilustrados publicados en páginas personales, donde los caricaturistas recibían comentarios de los visitantes (Park, 2013). La segunda generación se volvió más comercial, con *webtoonistas* publicando en grandes portales como *Naver* y *Daum* a partir de principios del siglo XXI, lo que marcó un auge en la popularidad de los *webtoons* (Naver, 2014; PRNewswire, 2014). Estos portales inicialmente usaron *webtoons* para atraer usuarios, pero se convirtieron en un motor de crecimiento para la industria del *manhwa* en Corea del Sur (Jin, 2015, p. 196). Actualmente, la tercera generación de *webtoons* se ha popularizado especialmente con el uso de teléfonos inteligentes, aumentando la demanda de contenido. Además, se ha producido una fusión de diversos medios, como cine, gráficos y animación (Manovich, 2013) dando lugar a una convergencia digital en la que la barrera entre creadores y consumidores se reduce, dando lugar a nuevos roles como los *prosumers* -fans que generan contenido o productos-. A diferencia de países desarrollados como Estados Unidos de Norteamérica, Corea del Sur ha experimentado un crecimiento rápido en el mercado de cómics en línea gracias a la alta penetración de dispositivos móviles inteligentes (Choi, 2013).

2.2.3.2. Características

El *webtoon* es un tipo de *webcómic* -cómico publicado para formato digital-

estilo *manhwa* -cómico de origen surcoreano- que se publica en línea y en capítulos (Kwon, 2014). En Corea del Sur, el término "*webcómic*" no es común; en su lugar, se usa "*webtoon*". Estos cómics son generalmente creados por caricaturistas independientes sin una versión impresa ni apoyo financiero, y se distribuyen a través de portales como *Naver* y *Daum KaKao*. Además, los *webtoons* sirven como fuentes para otros productos culturales, como películas y dramas, contribuyendo al crecimiento de la ola cultural coreana, que incluye personajes y animaciones. No obstante, hay poca investigación sobre las razones socioculturales detrás del crecimiento de los *webtoons* en Corea del Sur, donde su popularidad comenzó a aumentar a principios del siglo XXI, especialmente tras la llegada de los teléfonos inteligentes en 2009 (Jin, 2015, p. 194).

A diferencia del *manhwa* tradicional, los *webtoons* se crean en color y se organizan en largas franjas verticales, donde solo uno o pocos paneles son visibles a la vez, y el lector debe desplazarse hacia abajo para seguir la lectura. La visibilidad depende del tamaño de la pantalla, pero los cómics en desplazamiento suelen incluir márgenes anchos entre los paneles para evitar que la pantalla se llene de contenido. Aunque los *webtoons* se asemejan a una suerte lienzo infinito, tienen un ancho fijo y, aunque son largos verticalmente, tienen un área limitada. Al principio, el diseño de paneles de los *webtoons* era bastante simple,

probablemente porque los artistas aficionados no estaban familiarizados con las convenciones del cómic (Kálovics, 2020, p. 112).

Aunque los paneles simples son comunes, los *webtoons* utilizan frecuentemente técnicas cinematográficas y composiciones en múltiples capas. Los márgenes más amplios ayudan a narrar la historia al guiar la mirada del lector, haciendo que los dibujos, paneles y globos de texto estén cuidadosamente dispuestos para crear un flujo visual (Kálovics, 2020, pp. 112-113).

Algunos artistas han incorporado sonido en sus cómics; por ejemplo, en la antología de terror *Sorane no hanabi* (Los fuegos artificiales de Sorane, 2014-2016) en la plataforma japonesa de *webcómic Comico*, los lectores experimentan paneles en movimiento y efectos de sonido para intensificar la atmósfera, aunque estas características solo están disponibles en la aplicación para teléfonos inteligentes. La interactividad, como el sonido y el movimiento, se adapta mejor a géneros como el terror, pero no es común en los *webtoons*. Incluir otros medios aumenta la carga de trabajo y los costos de producción, y los lectores podrían necesitar equipos adicionales, como auriculares, para disfrutar de cómics multimedia. Así, la mayoría de los *webtoons* pueden considerarse simplemente cómics optimizados para la web (Kálovics, 2020, p. 113).

2.2.3.3. Comunidad de fans y lectores

Las plataformas de publicación y distribución de *webtoons* y *webnovels* dependen de intermediarios y señales de recomendación, como editores, críticos, premios, bibliotecarios y grupos de usuarios que utilizan comentarios y votaciones. Según Bourdieu (1984), estos intermediarios culturales son clave en la economía creativa, ya que influyen en la producción y el consumo de bienes culturales (Aegyung et al., 2020, p. 835).

A diferencia de otros cómics digitales, los fanáticos de los *webtoons* esperan una entrega semanal de historias en diversos géneros, incluyendo erótico, aventura, biografía, celebridades, crimen, distopía, fantasía, terror, romance, ciencia ficción, deportes y más. También hay *webtoons* de “entretenimiento de marca”, similares a los anuncios, que son utilizados para promocionar empresas y servicios, disponibles en sitios como *Naver* o *Daum* (Aegyung et al., 2020, p. 836). Estos últimos se caracterizan por ser, generalmente, financiados por grandes empresas y su principal objetivo es promocionar los productos de dicha empresa en particular, introduciendo a las historias sus productos o servicios.

El papel de los fanáticos de los *webtoons* es crucial. En el ámbito digital actual, los fans participan activamente mediante traducciones voluntarias

y en la creación de contenido, lo que genera confianza en el material que producen, comparten y consumen. Mientras las audiencias siguen activas en la interpretación de los medios, los intermediarios culturales (Bourdieu, 1984) que en este caso son los fanáticos y lectores, desempeñan un papel más colaborativo, actuando como productores y consumidores en la creación y circulación de medios digitales. Esto marca un cambio significativo respecto a las corporaciones que antes controlaban estos roles en los medios tradicionales (Hutchinson, 2017; Jenkins, 1992, 2006; Terranova, 2000). Actualmente, el contenido generado por usuarios en *webtoons* coreanos y novelas web chinas se ha distanciado de estas formas tradicionales, al facilitar conexiones sin precedentes entre traductores voluntarios y aficionados, y los lectores en general (Aegyung et al., 2020, p. 834).

2.2.3.4. Impacto cultural

Los *webtoons* han ganado popularidad entre la juventud de Corea del Sur debido a varios factores socioculturales, como su contenido gratuito, variedad de géneros, rápida publicación, presentación a color y adaptación para dispositivos móviles. Estos elementos, junto con el crecimiento de las tecnologías digitales, han impulsado su aumento reciente. La accesibilidad es una de las principales razones de su éxito; cualquier persona con acceso a Internet o un teléfono inteligente puede leer *webtoons* en cualquier momento y lugar. La optimización para

móviles ha facilitado aún más esta tendencia, ya que los usuarios pueden verlos en el metro, durante el almuerzo o después de reuniones. Además, su gratuidad ha sido un factor clave en su popularidad (Sohn, 2014; Jin, 2015, pp. 199-200).

La exportación de *manhwa* como una industria cultural emergente ha impulsado el crecimiento de los *webtoons*. La “ola coreana” comenzó en 1997 con algunos dramas televisivos, y en 1998, la industria *manhwa* generó exportaciones por 2,9 millones de dólares, comparándose con los 5,9 millones de dólares de la industria cinematográfica. En años recientes, el aumento de los *webtoons*, especialmente con la popularidad de dispositivos inteligentes como teléfonos y tabletas, ha sido clave en el incremento de estas exportaciones. Para 2014, las exportaciones de *manhwa* alcanzaron los 46 millones de dólares, superando a las de la industria cinematográfica, que fueron de 40 millones. Japón se mantuvo como el mayor mercado para el *manhwa*, seguido por Europa, Asia oriental y sudoriental, América del Norte y China (Ministerio de Cultura y Turismo, 2003, p. 130; Ministerio de Cultura, Deportes y Turismo, 2014a; Korean Creative Content Agency, 2015, p. 6) (Jin, 2015, p. 201).

Históricamente, los fanáticos han sido intermediarios culturales clave en la expansión global de los contenidos de medios analógicos y digitales (Dwyer, 2019; Fiske, 1992; Wongserree et al., 2019). Por lo tanto, es

comprensible que en el contexto mediático actual, los fans hayan influido en la revolución digital, que tanto ha facilitado como complicado sus esfuerzos. Este fenómeno ha "desdibujado las líneas entre productores y consumidores, creando relaciones simbióticas entre corporaciones y fans" y dando lugar a nuevas formas de producción cultural (Pearson, 2010). El trabajo de Jenkins (1992) es relevante aquí, ya que muestra cómo las contribuciones de los fans fomentan un sentido de comunidad y confianza a través de actividades que cruzan los límites entre la interpretación de traductores y la creación de *fanfiction*, conectando problemas del mundo real con la imaginación (Aegyung et al., 2020, p. 834).

2.3. Marco teórico del problema. -

2.3.1. Representación. –

El género *Boys Love (BL)* constituye un espacio de exploración estética y simbólica donde se negocian distintas formas de representación del deseo y las relaciones entre hombres. En términos teóricos, la representación implica la producción de significado a través del lenguaje, ya sea para describir o simbolizar realidades (Hall, 1997, p. 3). Este proceso no solo comunica ideas, sino que también construye marcos culturales compartidos que definen cómo entendemos conceptos como el amor, el género o la identidad. Desde esta perspectiva, el *BL* no se limita a reflejar una realidad preexistente, sino que

configura imaginarios sociales y afectivos, contribuyendo a la consolidación o cuestionamiento de los discursos hegemónicos sobre la sexualidad (Hall, 1997, p. 6).

Dentro del *BL*, la representación hegemónica se manifiesta principalmente a través de la reproducción de estructuras heteronormativas y patriarcales. Aunque en apariencia el *BL* propone una ruptura con la norma heterosexual al centrarse en relaciones entre hombres, en la práctica suele mantener los mismos códigos de género y poder tradicionales. La mayoría de sus narrativas se organizan en torno a la dicotomía *seme/uke*, en la cual el *seme* ocupa el rol dominante, protector y activo, mientras que el *uke* representa el polo sumiso, emocional y receptivo (Zhou et al., 2018, pp. 108–109). Esta configuración reproduce el modelo binario de la masculinidad y la feminidad dentro de una relación homosexual, reafirmando la idea de que uno de los miembros debe adoptar un rol “masculino” y el otro, uno “femenino” (Sumara y Davis, 1999). Además, el *BL* es un género profundamente homosocial, donde los personajes femeninos son escasos o marginales. Cuando aparecen, suelen desempeñar funciones secundarias, ya sea como apoyo emocional a los protagonistas o como agentes de conflicto que encarnan la persistencia de la norma heterosexual (McLelland, 2000, pp. 70–71; Burdinette, 2019, p. 120).

En contextos sociopolíticos donde la homosexualidad continúa siendo objeto

de censura o estigmatización —como sucede en China—, el *BL* adquiere una dimensión estratégica de representación sutil. Dado que las autoridades prohíben la representación explícita de relaciones homosexuales, los creadores recurren a narrativas ambiguas que emplean el recurso del *bromance*: vínculos afectivos intensos entre hombres que, aunque no son abiertamente románticos, están cargados de tensión emocional y subtexto erótico (Madill, 2020, p. 3; Hu y Wang, 2021, p. 675). Mediante la eliminación de escenas sexuales o besos y el uso de miradas, gestos o planos sugestivos, la serie desdibuja los límites entre la amistad y el deseo, haciendo posible la difusión del contenido sin violar las normas de censura. Este tipo de narrativa, a la que se ha denominado “deshomosexualizada” (Li, 2018), permite mantener el atractivo romántico del *BL* mientras se asegura su aceptación por parte de audiencias más amplias, incluidas las conservadoras.

Sin embargo, esta estrategia también revela una tensión entre visibilidad y represión: el homoerotismo se convierte en un producto comercializable solo cuando se adapta a los límites impuestos por la censura o la heteronormatividad cultural. Así, el *BL* en contextos censurados opera como un discurso doble: por un lado, satisface las expectativas emocionales y estéticas de su público; por otro, mantiene intacta la estructura simbólica que margina la homosexualidad en la esfera pública (Zhou et al., 2021, p. 4842).

2.3.2. Narrativa gráfica. –

2.3.2.1. Boys Love

El género *Boys Love (BL)*, surgido en Japón durante la década de 1970 dentro de la cultura del *manga shojo*, constituye un espacio narrativo creado principalmente por mujeres y dirigido también a un público femenino. En este, se representan relaciones románticas y sexuales entre hombres, pero más que reflejar la homosexualidad real, el *BL* funciona como un dispositivo simbólico de exploración del deseo y las emociones femeninas, donde las lectoras pueden proyectar sus fantasías fuera de las restricciones impuestas por los roles tradicionales de género (Suter, 2013, p. 3; McLelland y Welker, 2015, p. 10).

Una de las convenciones más reconocibles del *BL* es la relación entre *seme* y *uke*, términos que literalmente significan “atacante” y “receptor”. El *seme*, también llamado *top*, se caracteriza por su rol activo, dominante y protector; suele ser físicamente más alto y fuerte, emocionalmente contenido y, a menudo, de carácter reservado o autoritario. Su masculinidad se representa de acuerdo con el ideal hegemónico japonés y occidental del varón racional y poderoso. En cambio, el *uke*, también llamado *bottom*, adopta un rol pasivo o receptivo, definido por su sensibilidad, ternura y vulnerabilidad. Se lo representa como físicamente más pequeño, emocionalmente expresivo y, en muchos casos, con rasgos andróginos o “feminizados” (Burdinette, 2019, p. 120; McLelland y Welker,

2015, p. 10).

Esta división no se limita a la dimensión sexual, sino que organiza toda la dinámica emocional y narrativa del género. El *seme* encarna el poder, la racionalidad y la contención, mientras que el *uke* simboliza la entrega, la emoción y la dependencia afectiva. Como señala Saito (2011), esta relación reproduce, en una narrativa homoerótica, los patrones jerárquicos del romance heterosexual, donde el deseo y la sumisión se articulan como formas complementarias de la misma pasión (pp. 183–184). No obstante, esta repetición no implica una mera reproducción del patriarcado: muchos estudios interpretan esta estructura como un modo de reapropiación simbólica del poder masculino por parte de las mujeres lectoras, quienes pueden explorar su deseo desde una distancia segura, sin ser juzgadas o restringidas por las expectativas sociales de feminidad (Ueno, 1998; Wood, 2006, p. 404).

El *BL*, así, puede entenderse como un espacio ambivalente de subversión y reafirmación. Si bien otorga libertad al deseo femenino, también tiende a reproducir relaciones de poder desiguales. Los vínculos entre *seme* y *uke*, frecuentemente idealizados, suelen incluir dinámicas de dependencia o incluso violencia simbólica, bajo el tropo narrativo de que “el amor todo lo perdona” (Salmon y Symons, 2004; Mizoguchi, 2003, pp. 55–56). Este tipo de representación legitima el sufrimiento emocional como parte del

amor romántico, reforzando patrones que asocian la entrega total y el sacrificio con la autenticidad de los sentimientos (Nagakubo, 1996, citado en Fujimoto, 2015; Pagliassotti, 2010).

Por otro lado, la presencia de personajes femeninos dentro del *BL* es generalmente marginal o simbólicamente cargada. En muchas obras, las mujeres están ausentes o aparecen en roles secundarios, como hermanas, madres o figuras antagónicas. Cuando existen personajes femeninos con vínculos emocionales con los protagonistas, suelen representar la amenaza de la “heteronormatividad” o de la vuelta al orden social tradicional (McLelland, 2000, p. 65). Según Ogi (2001), esta omisión no es casual: la exclusión de las mujeres del centro narrativo permite a las creadoras y lectoras explorar el deseo sin las limitaciones culturales que acompañan la feminidad. Sin embargo, esta ausencia también puede leerse como un síntoma de internalización de estructuras patriarcales, en tanto el placer femenino solo puede ser articulado a través de cuerpos masculinos, invisibilizando así la experiencia de las mujeres reales (Suter, 2013, p. 4; Welker, 2015, p. 14).

En conjunto, el *BL* constituye un fenómeno complejo que combina transgresión simbólica y perpetuación de jerarquías. Al presentar relaciones entre hombres desde una mirada femenina, el género pone a prueba los límites de la identidad, el deseo y el poder. Su atractivo radica

precisamente en esa ambigüedad: permite imaginar otras formas de vínculo y de placer, pero al mismo tiempo refleja las tensiones internas de un sistema cultural que continúa estructurado por la lógica del patriarcado.

2.3.2.2. Miembros de la comunidad LGBT+

Los miembros de la comunidad LGBT+ son personas cuyas orientaciones sexuales, identidades de género o formas de expresión de género difieren de las normas tradicionales o mayoritarias, como la heterosexualidad y el cisgénero. Una parte importante del *fandom* de obras *BL* pertenece a este colectivo; sin embargo, muchos han manifestado opiniones críticas respecto a cómo se les representa en estas narrativas. Algunos aseguran que disfrutan de estas historias, aunque reconocen que funcionan más como una forma de escapismo que como un reflejo cercano de la realidad. Otros consideran que las relaciones representadas tienden a estar distorsionadas y cargadas de toxicidad, lo cual limita la diversidad de experiencias mostradas. A esto se suma la falta de inclusión de otras orientaciones sexuales más allá de la homosexualidad y el lesbianismo, lo que contribuye a una representación parcial e incompleta del colectivo.

En este sentido, un punto que genera tensión es la apariencia de los personajes, pues suele replicar cánones de belleza muy específicos: jóvenes estilizados y físicamente atractivos. Para algunos miembros de la

comunidad LGBTQ+, esto transmite la idea de que la homosexualidad solo puede aceptarse si es visualmente agradable para los demás, lo cual genera conflicto al reforzar estereotipos restrictivos. Asimismo, expresaron su preocupación por la recurrencia de narrativas centradas en la violencia o el sometimiento, ya que estas podrían alimentar la falsa impresión de que las relaciones homosexuales se caracterizan por la agresión. La permanencia de los protagonistas en vínculos abusivos también fue criticada, pues se interpreta como un reflejo de falta de autoestima y una romantización de dinámicas de maltrato.

No obstante, más allá de las críticas, los propios miembros de la comunidad reconocen que el *BL* puede constituirse como un vehículo de visibilización y empatía si logra alejarse de la idealización y expandir sus temáticas hacia experiencias más reales y diversas. Señalan que narrativas que incluyan procesos de introspección, autoconocimiento, conflicto, aceptación y superación resultarían más representativas y enriquecedoras. Asimismo, subrayan la importancia de mostrar historias donde los protagonistas enfrenten el estigma social o el rechazo familiar y logren un desenlace positivo. De esa manera, el género no solo ampliaría la representación de la comunidad LGBTQ+, sino que también podría inspirar a lectores que atraviesen problemáticas similares, contribuyendo a un mayor entendimiento e inclusión en la sociedad.

2.3.2.3. Webcómic de temática BL

El género *Boys Love* surgió en los años setenta como parte de una “revolución” en el cómic japonés impulsada por el *Grupo 49* o *24nengumi*, un colectivo de autores nacidos alrededor de 1949. Entre sus integrantes destacaban figuras como Hagio Moto, Takemiya Keiko, Ikeda Riyoko y Yamagishi Ryoko, quienes buscaban renovar el manga —dominado por hombres— y crear un espacio para las autoras, transformando tanto el contenido como el estilo gráfico. Para ello, exploraron géneros considerados “masculinos”, como la ciencia ficción y la aventura, además de reformular las convenciones del romance, el principal género “femenino” de la época, desafiando sus normas de género (Suter, R., 2013, pp. 2-3). El *Boys Love* se consolidó como una de las innovaciones más relevantes y polémicas de este movimiento, ya que introdujo personajes masculinos en un espacio tradicionalmente asociado a experiencias femeninas, otorgando nuevas posibilidades para la identificación y proyección de las lectoras (Aoyama, 1988, p. 187; Suter, R., 2013, p. 3).

En cuanto a sus características, los primeros *mangas BL* solían situarse en escenarios europeos idealizados, un entorno que potenciaba el carácter de fantasía y evasión para las lectoras de *mangas shojo*. El “chico hermoso” (*bishonen*) emergió como el arquetipo central, un personaje que

combinaba rasgos andróginos y referencias culturales diversas, desde los estetas europeos del siglo XIX hasta figuras contemporáneas como David Bowie (Welker, 2018, pp. 841-842). Lejos de representar hombres homosexuales reales, los protagonistas eran más bien proyecciones de una “autoimagen idealizada” de las lectoras adolescentes, inscritas en un “tercer sexo” (Hatsujo sochi, p. 131; Mizoguchi, 2003, p. 53). Aunque las narrativas *BL* se centran en relaciones románticas y sexuales entre hombres, era poco común que los personajes se identifiquen explícitamente como “gays”; en su lugar, su atracción se describía como espiritual y personal (Ishida, 2015, p. 221). Además, estas dinámicas suelen estructurarse bajo la rígida lógica del *seme-uke*, reforzando representaciones heteronormativas (McLelland y Welker, 2015, p. 10; Burdinette, T., 2019, p. 120; Saito, 2011, pp. 183-184).

Con la llegada de la era digital, el *BL* también se trasladó al espacio de los *webcómic*s, en diálogo con la transformación más amplia del *manga* y el *manhwa*. Desde mediados de los noventa, el mercado impreso de manga experimentó un declive, mientras que los cómic)s digitales y, posteriormente, los *webtoons*, ganaban terreno gracias a los teléfonos móviles y las plataformas en línea (Kálovics, 2020, pp. 108-111). Los *webtoons*, definidos como cómic)s en formato digital publicados en capítulos y con un diseño vertical optimizado para pantallas (Kwon, 2014), se consolidaron en Corea del Sur a inicios del siglo XXI gracias a portales

como *Naver* y *Daum* (Jin, 2015, p. 196; Naver, 2014; PRNewswire, 2014). A diferencia del *manhwa* impreso, los *webtoons* son a color, utilizan largas tiras verticales y aplican recursos cinematográficos y compositivos que guían la lectura en desplazamiento (Kálovics, 2020, pp. 112-113). Además, se insertan en una lógica de convergencia digital, donde los fans desempeñan un rol central como traductores, creadores de contenido y prosumers, difuminando la frontera entre productores y consumidores de cultura (Bourdieu, 1984; Hutchinson, 2017; Jenkins, 1992, 2006; Terranova, 2000; Aegyung et al., 2020, p. 834). Este contexto ha permitido que los *webcómic BL* encuentren nuevas audiencias globales, expandiendo sus representaciones y adaptándose a un entorno transnacional y digital. Si bien actualmente se pueden encontrar *webcómic BL* en plataformas como *Webtoon* o *Tapas*, la demanda ha dado pie a la creación de plataformas de lectura dedicadas, en su mayoría, al *BL* con *Lezhin* o *Bomtoon*.

2.3.2.4. Narrativa de los webcómic BL del siglo XXI

Desde mediados del siglo XX, los estudios sociales han destacado que contar historias constituye una forma esencial de construir sentido en la vida cotidiana (Johnstone, 2001, p. 635). Por otro lado, tal como señalan Connely y Clandinin (1990), los seres humanos son narradores que interpretan y experimentan el mundo a través de relatos (Özyildirim, 2009,

p. 1209), siendo entre 1830 y 1880 cuándo se vislumbran las primeras narrativas gráficas, no siendo cómics modernos como tal, pero sí historietas gráficas que combinaban imágenes y texto en periódicos e ilustrados (Pagello, 2016).

En la historia de narraciones gráficas, el *manga* constituye un puente significativo entre las tradiciones japonesas y occidentales, actuando como heredero tanto de las antiguas formas visuales japonesas como de los cómics importados y adaptados. Jaqueline Berndt señala que los antecedentes del *manga* moderno incluyen los *emaki* medievales, los libros gráficos *kibyoshi* del siglo XVIII, y las colecciones de dibujos como *Hokusai Manga*, los cuales comparten dispositivos narrativos visuales y secuencias gráficas. Estos antecedentes se combinan con influencias occidentales que comenzaron a ingresar a Japón en el siglo XX, conforme el *manga* adoptó elementos como los globos de diálogo y el estilo secuencial que había prosperado en los cómics europeos y estadounidenses (Berndt, 2024, pp. 19-30).

Ahora, las narrativas *BL* en los *webcómic*s digitales heredan y reproducen muchos de los estereotipos ya presentes en el *manga BL* japonés. En relación con los roles de género, Nagakubo Yoko (1996, citado en Fujimoto, 2015) observó que los personajes *seme* y *uke* presentan tanto rasgos masculinos como femeninos; sin embargo, las parejas continúan

cumpliendo funciones tradicionales, con el *seme* representado como más masculino y dominante, y el *uke* como más femenino y frágil. Sihombing (2011) confirma que los *mangas BL* tienden a mostrar al *seme* con una apariencia física más varonil y al *uke* con una más delicada, mientras que Pagliassotti (2010) encontró que los *uke* son más pasivos, objetificados en las escenas sexuales y emocionalmente más inestables que sus contrapartes. Estas dinámicas también aparecen en el *BL* chino, donde Zhou et al. (2018) y Lin (2020) señalan que la regla *seme-uke* sigue siendo estricta, reforzando estereotipos sobre los hombres homosexuales (Zhou et al., 2021, pp. 4843-4844).

En el plano narrativo, Salmon y Symons (2004) afirman que las ficciones slash en Occidente comparten con el *BL* temas románticos como el amor predestinado o situaciones donde el amor lo puede todo. Esta última frase, presenta un dilema sobre la romantización, ya que a veces, algunos personajes, especialmente los *bottoms*, son expuestos a cierto tipo de violencia o conductas problemáticas bajo la premisa de que en el futuro, su actual agresor quedará perdidamente enamorado de ellos. Por otro lado, Zhang (2014) concluye que en el contexto chino, muchos lectores se sienten atraídos por historias *BL* debido a la empatía que generan las dificultades que atraviesan las parejas homosexuales, lo que conecta con la idea de Hefner sobre el amor superando obstáculos (Zhou et al., 2018, p. 111). Sin embargo, estas narrativas se sostienen a menudo en entornos

homofóbicos o misóginos, donde el tabú de la homosexualidad se convierte en prueba de que el amor representado es más puro y verdadero que el de las parejas heterosexuales o de los hombres homosexuales “reales” (Saito, 2011, p. 183).

Asimismo, abundan ciertos tropos que definen al género: la violación presentada como una forma de amor, la insistencia de los protagonistas en su supuesta heterosexualidad, la rígida división entre superioridad masculina (*seme*) e inferioridad femenina (*uke*), la imposibilidad de invertir los roles y la centralidad del coito anal como sinónimo de sexo. Según Mizoguchi (2003, pp. 55-56), estos elementos producen un “romance heterosexual” disfrazado, dirigido a un público femenino, en el que el amor homosexual se vuelve “precioso” precisamente por ser “imposible”.

La construcción de estas narrativas no se puede entender sin conocer su dimensión histórica y cultural. Como señala Aoyama (1988, p. 187), el *BL* supuso una ruptura dentro del *shojo manga* al introducir protagonistas masculinos que, aunque feminizados en su estética (Suter, 2013, p. 3), añadieron mayor complejidad a los modos de identificación lectora. Estas figuras dialogan con precedentes históricos como el *wakashu* del periodo Edo, un rol adolescente ambiguo en el Japón feudal que encarnaba transgresiones de género (Kano, 2001, p. 16; Mostow, 2003, p. 52; Robertson, 1998, p. 76; Welker, 2018, pp. 854-855). De acuerdo con

Takemiya (1970, como se citó en Sato, 1996, p. 162), el *BL* buscaba “liberar mentalmente a las niñas de las restricciones sexuales impuestas [como mujeres]”, mientras que Matsui (1993, p. 178) lo interpreta como un espacio donde los “chicos eran los yoes desplazados de las chicas”, permitiendo a las lectoras explorar sexualidades no normativas a través de personajes andróginos (Mayne, 1990, p. 51; Welker, 2018, p. 855).

Finalmente, como argumenta Wood (2006, pp. 395-397), el *BL* no es queer únicamente por narrar relaciones entre hombres, sino porque desafía una visión monolítica de la identidad sexual y de género, al tiempo que responde a un contexto patriarcal donde la sexualidad femenina suele estar limitada a la función reproductiva (Aoyama, 1988; Behr, 2003; Kinsella, 2000; McLelland, 2000b). En este sentido, más allá de sus tropos problemáticos, los *webcómic BL* contemporáneos constituyen un espacio donde las lectoras participan en la producción de ficciones que, según estudios como los de Fujimoto (2007) y Nagakubo (2005), pueden tener un potencial empoderador al ofrecer formas alternativas de romance y deseo (Suter, 2013, pp. 4-5).

Al 2025, se observa la emergencia de nuevas configuraciones en la dinámica *seme-uke* que buscan subvertir los roles tradicionales. Por un lado, se ha popularizado un nuevo tipo de *top*: el pequeño, delgado y risueño, cuya apariencia infantilizada contrasta con su personalidad

expresiva, amable y determinada. A pesar de su aspecto juvenil y menudo, mantiene un fuerte control sobre sus emociones y una posición activa en la relación, lo que redefine la figura del seme. Por otro lado, ha surgido también un nuevo tipo de *bottom*: el musculoso, serio y callado, caracterizado por un cuerpo fornido y con musculatura, así como por una actitud reservada o poco expresiva. Aunque encarna una representación convencional de la masculinidad, la asignación del rol pasivo a este tipo de personaje constituye una inversión significativa que ofrece una nueva perspectiva sobre cómo puede representarse y actuar un *uke* en el *BL* del siglo XXI.

2.3.2.5. Estereotipos de género

Para comprender la presencia de estos estereotipos, es clave retomar el concepto de representación. Hall (1997) explica que representar significa tanto describir o imaginar algo como simbolizarlo o sustituirlo (p. 3). Este proceso se da a través de sistemas que organizan conceptos y permiten atribuir significado a objetos, personas y prácticas, generando “mapas conceptuales compartidos” que sostienen una cultura común (p. 6). En este sentido, los estereotipos de género en el *BL* no solo responden a patrones narrativos, sino que reproducen representaciones hegemónicas sobre la masculinidad y la feminidad. Estas representaciones influyen en la percepción social de la homosexualidad y en los imaginarios culturales que articulan lo masculino, lo femenino y lo queer.

En este sentido, las narrativas *BL* se caracterizan por la recurrencia de numerosos estereotipos, especialmente en lo que respecta a los roles de género. Nagakubo Yoko (1996, citado en Fujimoto, 2015) identificó que los personajes *seme* y *uke* combinan rasgos masculinos y femeninos, aunque sus relaciones tienden a reproducir dinámicas tradicionales, con un *seme* más masculino y un *uke* más femenino. En esta misma línea, Sihombing (2011) señaló que los mangas *BL* suelen representar al *seme* con una apariencia física más viril y dominante.

Aunque no se limita a una sola faceta, pues el *seme* se representa en las diversas dimensiones de las masculinidades, tal y como lo plantean Valdés y Olavarría (1997). Se distinguen la masculinidad natural, asociada a la fuerza corporal y la virilidad; la doméstica, vinculada al matrimonio, la paternidad y el rol de jefe de familia; y la pública, relacionada con la política y el trabajo, donde el hombre obtiene reconocimiento social (pp. 3-5). No obstante, en contextos como el peruano, la feminización constituye la amenaza más grave para la identidad masculina: perder la virilidad por asumir un rol pasivo en una relación homosexual es percibido como una ruptura definitiva de lo masculino (Valdés y Olavarría, 1997, p. 10). Es así como nace el *uke*.

El *uke* es femenino, cualidad históricamente definida en contraposición a

lo masculino. Aparece como un ser más delicado, tímido y frágil emocionalmente. Pagliassotti (2010) complementa este análisis al indicar que los *ukes* tienden a ser pasivos, objetificados en las escenas sexuales y emocionalmente inestables frente a los *seme*. Martínez-Herrera (2007) señala que el género se ha construido desde parámetros masculinos, presentando lo femenino como una carencia y situando a las mujeres en desventaja (p. 88). Desde esta lógica, lo femenino se concibe como algo marginal, humillante o transgresor (p. 89), condicionado por representaciones que oscilan entre el cuerpo femenino como capital simbólico (Bourdieu, 2000) y la maternidad como destino impuesto. Debido a este último punto, se han llegado a concebir narrativas *BL* que enfatizan aún más el rol femenino del *uke*, proponiendo universos ficticios donde se les atribuyen nuevas capacidades físicas como la de poder quedar embarazados.

De este modo, tanto la masculinidad como la feminidad en el *BL* se encuentran atravesadas por estereotipos que reflejan y reproducen jerarquías de género. Estas representaciones no solo ordenan la construcción narrativa del género, sino que también ponen en evidencia las tensiones entre identidad, deseo y roles sociales, mostrando cómo el *BL* funciona como un espacio de reproducción, pero también de potencial cuestionamiento, de los estereotipos hegemónicos de género.

2.3.2.6. Representación de personajes LGBT+ de la literatura BL

La mayoría de personajes que se encuentran en la literatura *BL* se basan en estereotipos de la comunidad LGBTI+, encasillándolos y evitando su desarrollo como personajes complejos y tridimensionales. En su mayoría, los autores representan personajes y contextos que cumplen con una serie muy específica de patrones, lo cual termina por establecer estándares y estereotipos idealizados o poco realistas. Aunque la popularidad de las narrativas *BL* ha contribuido a la visibilidad y aceptación de la comunidad LGBT+, algunos académicos y grupos LGBT+ consideran que los lectores de *BL* tienen ideas poco realistas sobre los hombres homosexuales y prestan poca atención a temas importantes para la comunidad (Zhang, 2012; Zhang, 2016; Zhao, 2014). Por ejemplo, muchos fanáticos piensan que los personajes típicos (*seme* y *uke*) reflejan la realidad de la comunidad gay (Zhao, 2014) y solo aceptan relaciones entre hombres atractivos (Zhang, 2012), llegando a mostrar rechazo cuando las relaciones reales no son tan idílicas (Zhang, 2012; Zhang, 2016; Zhou et al., 2021, p. 4841).

La interpretación homoerótica de productos culturales, como programas de televisión, películas y celebridades, es muy común en internet del 2025. Aunque esta práctica genera tanto críticas como elogios, algunos creadores y ejecutivos parecen incorporar intencionalmente elementos

homoeróticos en sus obras, reconociendo el disfrute que esto proporciona a muchos consumidores, como se observa en la serie *Sherlock* de la BBC. Esto también ocurre en China, donde desde 2006 se han vuelto más evidentes elementos del *danmei* relacionados con figuras públicas en los medios. Así, el “homoerotismo” parece tener un gran valor comercial, y tanto el *yaoi* como el *danmei* están infiltrándose en la cultura popular (Madill, 2020, p. 2). Sin embargo, en contextos de censura como el chino, la popularidad de las historias *BL* ha generado un notable pánico moral (Yi, 2012), lo que ha llevado a representaciones suavizadas o “deshomosexualizadas” para cumplir con las expectativas de las autoridades (Li, 2018), como ocurre en la serie *S.C.I* (Hu y Wang, 2021, p. 675).

En cuanto a la representación de roles de género, el modelo *seme-uke* reproduce relaciones machistas y heteronormativas, en las que se asignan características de género a cada miembro de la pareja (Ávila-Saavedra, 2009; Dhaenens, 2013; Ivory et al., 2009; Kellogg, 2014; Moroni, 2014; Zhou et al., 2018, p. 108). Algunos estudios sostienen que el *BL* constituye una extensión de las novelas románticas heterosexuales, proyectando fantasías femeninas en personajes masculinos (Nagakubo, en Blair, 2010), mientras que Wang (2011) compara a los *ukes* con las mujeres modernas que buscan independencia en una sociedad patriarcal. De igual modo, se ha señalado que los medios *BL* son marcadamente

homosociales, pues los personajes femeninos aparecen rara vez y suelen representarse como antagonistas o secundarios sin mayor relevancia (McLelland 2000, pp. 70-71; Burdinette, 2019, p. 120). No obstante, en los *webcómic*s más recientes se han introducido variaciones que subvierten parcialmente los estereotipos tradicionales, como el *bottom* musculoso y serio o el *top* pequeño y risueño, ofreciendo nuevas perspectivas sobre la construcción de personajes en este género.

2.3.3. Globalización y los efectos de la dependencia cultural. -

2.3.3.1. Descripción y características

Para una mejor comprensión de esta investigación, se considera necesario profundizar en lo que respecta a la naturaleza misma de la globalización y en cómo se desarrolla. Esto último debido a que el presente escrito se enfoca en el análisis de productos de entretenimiento japoneses y coreanos, los cuales actualmente gozan de una enorme popularidad en todo el mundo. Esto es importante ya que los *mangas* y *webtoons* del género *BL*, así como los de otros géneros, son productos culturales que se distribuyen en los mercados globales y han sido potenciados con la digitalización de los mismos.

En primer lugar, es importante entender que la globalización es un proceso abierto y dinámico, donde los actores no están claramente definidos (Rosembuj, 2006, p. 21). Generalmente, la globalización se refiere al proceso de homogeneización global en diversas áreas de la actividad humana, como la cultura y el comercio. Es una macrotendencia del desarrollo moderno que es natural, inevitable y difícil de controlar (Gennadievich et al., 2022, p. 149).

Enfocándose específicamente en el ámbito cultural, la globalización de la cultura implica la integración de culturas nacionales en una sola cultura mundial. Este proceso puede ser complicado, ya que la cultura de cualquier sociedad es un sistema complejo que incluye tradiciones, innovaciones y diversas subculturas. En el contexto de la globalización, las formas culturales innovadoras a menudo son influenciadas por países líderes que imponen sus normas y patrones culturales en naciones menos desarrolladas (Gennadievich et al., 2022, p. 149). Como se aprecia, el consumo de productos culturales como los *mangas* y *webtoons* pueden tener un efecto en otros países ajenos al de su creación, en sus representaciones y sentidos comunes.

2.3.3.2. Dependencia cultural

La dependencia cultural puede entenderse como la influencia que ejercen ciertos países con mayor poder económico o simbólico sobre otros,

imponiendo sus normas, valores y formas de representar la realidad. En este sentido, los países con industrias culturales más desarrolladas tienden a producir y exportar modelos estéticos y narrativos que se convierten en referentes globales (Gennadievich et al., 2022, p. 149). La globalización cultural implica la integración de distintas culturas nacionales en una sola cultura mundial, donde los países más influyentes imponen sus normas y patrones culturales en naciones “menos desarrolladas” (Gennadievich et al., 2022, p. 149). Así, los productos culturales, como el *manga* o los *webtoons BL*, se difunden a nivel global manteniendo, en gran parte, las estructuras y valores del contexto que los originó.

Bajo este contexto, el *Boys Love (BL)* surge y se expande como un producto cultural que refleja tanto la globalización como la dependencia cultural. Aunque este género japonés se ha adaptado a distintos países, sus representaciones y estéticas siguen reproduciendo concepciones hegemónicas de género. Pang (2024) explica que en el *BL* chino los personajes masculinos suelen ser “bellos y feminizados”, lo que demuestra cómo se mantienen modelos estéticos externos, además de roles de género basados en la dominación y la sumisión (Pang, 2024, pp. 1-2). Esto evidencia que la globalización no solo difunde historias, sino también estructuras patriarcales sobre cómo deben ser y comportarse los hombres y las mujeres, incluso dentro de relatos homoeróticos.

Asimismo, Baudinette (2022) señala que, aunque el *BL* chino ha ganado visibilidad y se ha adaptado culturalmente, sus personajes y relaciones todavía reproducen dinámicas patriarcales: uno de los protagonistas es representado como dominante (*seme*) y el otro como subordinado (*uke*). Estas representaciones refuerzan la idea de que las relaciones afectivas deben tener jerarquías claras, lo que refleja una herencia de valores heteronormativos. Aun cuando las creadoras o fans reinterpretan estas narrativas, las bases siguen ligadas a modelos tradicionales que fueron naturalizados y exportados desde Japón.

Por otro lado, el ideal estético del *bishonen* —hombres jóvenes de belleza andrógina y rasgos delicados— es una clara muestra de esta dependencia cultural. Louie (2012) señala que este modelo, originado en la cultura popular japonesa, se ha difundido ampliamente por Asia y el resto del mundo, influyendo en cómo se construyen los ideales de masculinidad y belleza. Esta estética globalizada ha determinado cómo deben lucir los personajes “deseables” en el *BL*, reforzando la idea de que solo ciertos cuerpos y expresiones son dignos de amor o protagonismo (Louie, 2012, pp. 932-934).

En conjunto, la dependencia cultural dentro del *BL* se manifiesta no solo en su estilo visual y narrativo, sino también en la forma en que perpetúa estructuras patriarcales. Aunque el género *BL* puede parecer transgresor por representar relaciones entre hombres, muchas de sus dinámicas

siguen respondiendo a concepciones tradicionales sobre el poder, la feminidad y la dominación. Estas representaciones, extendidas globalmente, terminan reforzando una visión del amor y la sexualidad que continúa determinada por las jerarquías del sistema patriarcal.

2.3.3.3. Ideología

2.3.3.3.1. Concepto de ideología como sistema de creencia

Los productos de entretenimiento del género *Boys Love* que se analizan en la presente investigación tienden a replicar estereotipos (culturales y de género) respecto a los miembros de la comunidad LGBT+. Para comprender más a profundidad cómo se establecen estos estereotipos, se considera pertinente ahondar en el concepto de ideología y cómo estas pueden influir en la difusión de estas ideas.

Para empezar, es fundamental reconocer que las ideologías son, en esencia, sistemas de creencias. Esto significa que no se limitan a las prácticas ideológicas o a las estructuras sociales (como iglesias o partidos políticos) que se basan en ellas. Además, una teoría de la ideología debe incluir un componente cognitivo que explique adecuadamente conceptos como "creencia" y "sistema de creencias" (Van Dijk, 2005, p. 10). En este caso, Teun A. van Dijk define a la

“creencia” como una idea o pensamiento que una persona considera verdadero, aunque no necesariamente lo sea objetivamente, siendo similar a una opinión o una percepción personal sobre algo. Así mismo, define a un “sistema de creencias” como un conjunto organizado de creencias que una persona tiene sobre un tema o sobre el mundo en general. Estas creencias están conectadas entre sí y forman una especie de “mapa mental” que guía cómo la persona interpreta la realidad y toma decisiones (Van Dijk, 2005, pp. 13-15).

Ahora bien, no existen idiomas o ideologías privadas, ya que los sistemas de creencias son compartidos socialmente. Sin embargo, no todas las colectividades desarrollan o requieren una ideología; esto solo se aplica a ciertos tipos de grupos, y no a comunidades culturales, nacionales o lingüísticas. En otras palabras, las ideologías son representaciones sociales que definen la identidad de un grupo, reflejando sus creencias sobre sus condiciones y formas de existencia y reproducción. Los tipos de ideologías varían según el tipo de grupo que las sostiene, como movimientos sociales, partidos políticos, profesiones o iglesias (Van Dijk, 2005, p. 10).

Las ideologías son creencias socialmente compartidas que tienen un carácter axiomático, es decir, que son fundamentales y organizan otras creencias. Por ejemplo, una ideología racista puede influir en las

actitudes hacia la migración, mientras que una ideología feminista puede afectar las opiniones sobre el aborto o la igualdad de género en el trabajo. Asimismo, una ideología social puede promover un mayor papel del Estado en asuntos públicos. Por lo tanto, las ideologías son creencias generales y abstractas que proporcionan coherencia a las creencias de un grupo, facilitando su comprensión y aplicación en la vida diaria (Van Dijk, 2005, p. 10).

Finalmente, las ideologías sirven como base sociocognitiva para los grupos sociales y se adquieren gradualmente, experimentando cambios a lo largo de la vida. No es común que una persona se convierta en pacifista, feminista, racista o socialista de repente; generalmente, se requiere de múltiples experiencias y discursos para desarrollar o modificar una ideología. Por ende, las variaciones en las opiniones ideológicas de los miembros de un grupo deben verse como influencias personales o contextuales, y no como una razón para descartar la existencia de una ideología compartida y estable dentro del grupo (Van Dijk, 2005, pp. 10-11).

En este sentido, puede afirmarse que los estereotipos de género presentes en el *Boys Love* son el resultado de ideologías compartidas socialmente que moldean la manera en que se representa y se percibe a la comunidad LGBT+. Si las ideologías funcionan como sistemas de

creencias que guían la interpretación de la realidad, los productos del género *BL* no solo reproducen narrativas estéticas o románticas, sino que también difunden determinadas ideologías sobre el amor, la masculinidad y la homosexualidad. Estas representaciones, al ser asumidas como naturales o deseables, refuerzan visiones idealizadas o poco realistas de las relaciones entre hombres, validando creencias que pueden perpetuar prejuicios y limitar la comprensión auténtica de la diversidad sexual y de género.

2.3.3.3.2. Sentido común y hegemonía

Los sistemas de creencias generan ideologías generales que facilitan la comprensión de la realidad dentro de los grupos sociales que las comparten. Esta reproducción ideológica se refuerza a través del sentido común, entendido como el conjunto de ideas y valores asumidos como naturales o incuestionables. En el *BL*, los estereotipos de género y las representaciones idealizadas de la homosexualidad se integran en ese sentido común, funcionando como discursos hegemónicos que perpetúan visiones limitadas sobre la masculinidad y la diversidad sexual. Por ello, este proyecto considera fundamental fomentar el cuestionamiento y debate en torno a estos constructos de creencias.

Dicho esto, se podría ahondar un poco más en lo que se entiende por sentido común. Cuando los líderes de un movimiento social se conectan

con los sentimientos del pueblo, pueden transformar el sentido común de la población, que se ajustará a nuevas evidencias históricas. En este contexto, las acciones que buscan objetivos comunes encontrarán aceptación. En los grandes movimientos populares, diferentes pueblos y culturas se agrupan en torno a una dirección política, creando una unidad provisional que ayuda a difundir elementos que influyen en los sentidos comunes y contribuirán a un lenguaje nacional (Paoli, 1983, p. 77).

Ahora bien, el sentido común se forma a partir de los intereses de las clases dominantes y es respaldado por la mayoría, lo que nos lleva al concepto de hegemonía. El "aparato de hegemonía" se define como un sistema político-cultural de clase que busca unir a un grupo humano específico, imponiendo sus objetivos sociales y sus ideales de organización político-económica. Así, este se establece como un sistema de dirección y control (Paoli, 1983, p. 78).

En el *BL*, las representaciones hegemónicas se manifiestan tanto en los estándares de belleza como en los roles de género que estructuran las relaciones entre los personajes. Predominan figuras masculinas que responden a ideales estéticos occidentales —hombres blancos, de rasgos finos, altos y bien cuidados—, configurando un modelo de deseo que excluye otras corporalidades y expresiones de identidad. Del mismo modo, las dinámicas entre los personajes reproducen estereotipos de género tradicionales a través de los roles de *top* y *bottom*, que replican

las jerarquías heterosexuales (masculino-femenino). Así, el *BL* no solo refleja los sentidos comunes establecidos por las clases hegemónicas, sino que también contribuye a su perpetuidad, limitando la posibilidad de imaginar identidades y relaciones diversas dentro de la comunidad LGBT+.

2.3.3.4. Nuevos medios

En la presente investigación se aborda, en gran medida, productos y actores que se desenvuelven en *medios sociales* contemporáneos, por lo que se considera pertinente profundizar en la naturaleza de estos medios, sus características y la forma en que los usuarios se relacionan con esta. En ese sentido, se ha planteado compartir el documental en estos espacios para su visualización, discusión y validación por las consumidoras de *BL*.

2.3.3.4.1. Definición

Uno de los retos principales al tratar este tema es establecer qué significa exactamente el término *nuevos medios*. Más que elaborar una lista cronológica o centrarse en innovaciones técnicas específicas, quizá lo más relevante sea preguntarse por qué determinados medios reciben esta calificación. Usualmente, se asocia lo nuevo con las últimas innovaciones tecnológicas en el ámbito de los medios; sin embargo, esta perspectiva resulta insuficiente. El ritmo acelerado de transformación

tecnológica y de uso hace que cualquier clasificación de este tipo quede rápidamente obsoleta. Muchas veces, las supuestas novedades se reducen a mejoras menores de productos ya existentes, como ocurre con nuevos modelos de automóviles o teléfonos móviles que apenas presentan diferencias respecto a versiones anteriores. Este tipo de cambios suele ser superficial y con escaso impacto real en la sociedad (Flew y Smith, 2018, p. 2).

Esto nos lleva a formular una pregunta clave: ¿en qué momento una tecnología deja de considerarse nueva? Para quienes nacieron después de los años 80 —identificados como “nativos digitales” por Marc Prensky (2001, p. 1)— resulta difícil imaginar una vida sin herramientas como Internet, el correo electrónico, los celulares, los videojuegos o las cámaras digitales. Estos recursos ya no se conciben como innovaciones en el sentido estricto de la palabra. Por eso, limitar el análisis de los nuevos medios a la simple enumeración de tecnologías, sin tener en cuenta el contexto en que se usan y sus consecuencias sociales y culturales, supone dejar de lado el verdadero foco de la discusión (Flew y Smith, 2018, p. 2).

Sonia Livingstone sugiere que deberíamos interrogarnos sobre “¿Qué aportan de nuevo los nuevos medios a la sociedad?” (1999, p. 60). Esta reflexión abre la puerta a una cuestión aún más amplia: ¿es posible que

las tecnologías provoquen transformaciones sociales significativas, incluso cuando ya están plenamente integradas en la vida cotidiana? (Flew y Smith, 2018, p. 2). Es aquí donde entra en juego el concepto de convergencia, que puede interpretarse de diversas formas. Por un lado, hace alusión a los cambios dentro de la industria mediática. Hoy en día, los medios no se organizan únicamente por su soporte físico o digital, ya que los contenidos se difunden simultáneamente en múltiples plataformas. Para las empresas del sector, la aparición de las computadoras y de Internet supuso una conexión entre tecnología informática, redes de comunicación y contenidos mediáticos. Este proceso de integración comenzó hace más de cuarenta años, desde los primeros CD-ROM hasta la expansión generalizada de Internet (Flew y Smith, 2018, pp. 3-4).

En el contexto del género *Boys Love (BL)*, las redes sociales se han consolidado como un espacio fundamental para el consumo, la difusión y la creación colectiva de contenido, formando comunidades activas que interactúan de manera constante a través de publicaciones, *fanarts*, traducciones, *fanfics*, foros y eventos virtuales. Estas prácticas no solo fortalecen el sentido de pertenencia y participación entre las consumidoras, sino que también generan dinámicas de retroalimentación que influyen en la manera en que se construyen y resignifican los discursos sobre el género y las relaciones afectivas masculinas. Sin

embargo, si hablamos del verdadero aporte de los nuevos medios a la sociedad, Flew propone un enfoque social amplio para examinar esta cuestión, destacando la necesidad de comprender cómo las tecnologías afectan la comunicación. Retomando el planteamiento de Lievrouw y Livingstone (2005, p. 2), se sostiene que cualquier definición de nuevos medios debe considerar tres dimensiones clave: (1) los dispositivos o artefactos que facilitan y amplían la comunicación; (2) las prácticas comunicativas que se desarrollan para operar dichos dispositivos; y (3) las estructuras y organizaciones sociales que surgen alrededor de estas tecnologías y actividades (Flew y Smith, 2018, p. 5). Bajo esta perspectiva, las comunidades digitales de consumidoras de *BL* pueden entenderse como entornos donde las prácticas comunicativas no solo sirven para compartir contenidos, sino también para reproducir o desafiar estructuras simbólicas más amplias, entre ellas los discursos hegemónicos y patriarcales. De esta forma, las redes sociales operan como espacios de negociación cultural, donde se revalidan ciertos imaginarios tradicionales sobre el género, pero también se abren grietas para la reflexión crítica y la construcción de nuevas formas de representación.

2.3.3.4.2. El fandom BL en las redes sociales

La llegada de la era digital ha transformado radicalmente la producción y

el consumo cultural, al reducir los costos de creación y distribución de contenido. Esto ha permitido una expansión masiva de obras multimedia generadas tanto por productores como por consumidores, quienes aprovechan las plataformas digitales para compartir experiencias e intercambiar significados dentro de comunidades virtuales (Flew y Smith, 2018, p. 129). Este fenómeno se observa con particular fuerza en los *fandoms* del *Boys Love (BL)*, donde las fanáticas se convierten simultáneamente en consumidoras y creadoras culturales. Siguiendo a Henry Jenkins (2006, p. 3), estas usuarias pueden considerarse *prosumers*, ya que generan, adaptan y difunden contenidos que fortalecen los lazos comunitarios y amplifican la circulación global del género. En este contexto, la creación de *fanarts*, *fanfics* o traducciones de obras no solo constituye una actividad recreativa, sino una práctica simbólica de reapropiación y resignificación de los relatos originales, mediante la cual las participantes negocian, reproducen o transforman las representaciones hegemónicas del deseo y el poder.

Asimismo, el ciberespacio no sustituye al espacio físico, sino que lo complementa al ampliar el valor del capital de red, entendido como el conjunto de recursos simbólicos y relacionales que las personas obtienen a través de sus conexiones digitales (Wellman, 2001, pp. 247–248). Según Flew y Smith (2018, p. 130), las redes informáticas se han convertido en una infraestructura central de la vida contemporánea, afectando tanto la forma como el contenido de las relaciones sociales.

En el caso del *fandom BL*, estas redes propician una nueva economía de la participación, donde las usuarias adquieren visibilidad, reconocimiento y sentido de pertenencia a partir de la producción colectiva de significados. Así, los espacios digitales actúan como territorios simbólicos que trascienden la mera comunicación, al permitir que las fanáticas generen comunidad, compartan recursos afectivos y construyan identidades colectivas en torno al género.

Como señala Boyd (2014), las redes sociales operan bajo lógicas de visibilidad, persistencia y viralidad, lo que transforma las maneras en que los usuarios construyen identidad y negocian significados culturales (p. 12). Estas características se evidencian en los *fandoms* juveniles, donde la constante exposición y retroalimentación conforman espacios de socialización que pueden tanto reproducir como desafiar los discursos hegemónicos. En el caso del *BL*, esta circulación constante de contenido —imágenes, comentarios, adaptaciones o debates— convierte a las redes en plataformas donde se disputan representaciones del género, la afectividad y el deseo (Jenkins, 2006, p. 3).

Las comunidades de fanáticas del *BL* constituyen, en este sentido, un contrapúblico en el sentido planteado por Warner (2002, p. 66): un grupo que surge en oposición al discurso dominante y que crea sus propios espacios de circulación simbólica. Estas consumidoras, en su mayoría mujeres heterosexuales, encuentran en el *BL* una alternativa a las

representaciones tradicionales del amor y el deseo, que a menudo reproducen modelos heteronormativos (Wood, 2006, p. 404). Así, el *fandom BL* se convierte en un entorno donde las participantes elaboran discursos alternativos sobre la intimidad y las relaciones de poder, desafiando las jerarquías impuestas por los medios convencionales (Wood, 2006, p. 409).

Además, como subraya Orbaugh (2003, p. 112), las comunidades *doujinshi* —grupos de producción de *manga* amateur— operan fuera de las lógicas comerciales tradicionales, priorizando la colaboración y la circulación gratuita o de bajo costo de contenidos. Internet ha potenciado estas prácticas, permitiendo que artistas aficionados de distintos países compartan y traduzcan obras, generando una red transnacional de intercambio cultural (Wood, 2006, p. 406). Este proceso ha sido clave para la expansión del *fandom BL* más allá de Japón, particularmente en contextos como el limeño, donde las primeras comunidades surgieron en los años noventa mediante el intercambio físico de VHS, *fanzines* y copias impresas (Morales, 2018, pp. 42–43).

Con la llegada del internet doméstico en los años 2000, estas dinámicas se trasladaron al ámbito digital, facilitando la creación de comunidades virtuales de fans. En Lima, por ejemplo, el acceso a plataformas en línea impulsó la organización de eventos, la producción de contenido propio y la difusión de obras traducidas por las mismas usuarias (Morales, 2018,

pp. 43–44). Actualmente, las redes sociales no solo funcionan como vitrinas de consumo, sino como espacios de autoexpresión y resistencia simbólica, donde las jóvenes fanáticas del *BL* exhiben su gusto de forma abierta mediante accesorios, publicaciones o participación en ferias especializadas, reivindicando su pertenencia a un colectivo cultural que cuestiona los límites del género y la sexualidad en la esfera pública.

2.4. Estado del arte para el proyecto. -

2.4.1. *Arcane: De la grieta a la pantalla.* -

Autor/Productora: Riot Games

País: Estados Unidos

Fecha de publicación: Agosto del 2022

Arcane: De la grieta a la pantalla es una mini serie documental de 5 capítulos que muestra todo el proceso de desarrollo y producción de la serie *League of Legends: Arcane*. Cada capítulo se centra en un aspecto específico de la producción, partiendo desde la concepción del proyecto, y pasando por el diseño de personajes, escritura del guión, animación, musicalización y finalmente su estreno en la plataforma de *streaming*. Incluye grabaciones de archivo, entrevistas y testimonios, tanto a los directivos de *Riot Games*, como al director creativo del proyecto y muchos de los que participaron en su desarrollo. La miniserie logró un considerable número de vistas en cada uno

de sus capítulos, llegando a obtener un promedio de 1 millón de vistas por episodio. Siendo *Arcane* una serie multipremiada y alabada por diversos aspectos, como su propuesta artística atrevida y fresca, así como su increíble banda sonora, es comprensible por qué *Riot Games* consideró que valía la pena compartir el largo y difícil proceso de la realización de la misma. Al revisar los comentarios de cada episodio, se puede apreciar el respeto y la valoración genuina por parte del público hacia los realizadores de la serie, y estos sentimientos solo se incrementan al conocer de primera mano todos los obstáculos, dificultades y esfuerzo que hubo detrás del proyecto. Así mismo, sirve como medio informativo para dar a conocer todas las capas y aspectos a tener en consideración a la hora de producir una serie animada.

Se ha considerado este material como referente debido a que se encontró interesante el enfoque testimonial que propone la docuserie, pues diversos actores de distintos niveles de la producción pueden compartir sus vivencias y sentimientos, otorgando al proyecto una profundidad mayor al poder conocer de primera mano las fases y obstáculos de su realización. Este recurso también ayuda a generar una conexión más empática y directa con el espectador, conexión que el presente proyecto busca recrear.

2.4.2. Juguetes y Artilugios. Un documental sobre figuras coleccionables y quienes las coleccionan. -

Autor/Productora: Antonio Martinench

País: Perú

Fecha de publicación: Año 2017

Juguetes y Artilugios es un documental de 27 minutos que aborda las problemáticas de ser coleccionista de figuras y juguetes en el Perú; y da voz a miembros de su comunidad, ayudando a combatir la esencialización de este tipo de personas. Estereotípicamente, se les relaciona la inmadurez y a prácticas obsesivas, pero en el documental, se las muestra como personas productivas, cultas e inteligentes. Incluye testimonios de coleccionistas y fanáticos de las figuras, así como registro de lugares frecuentados por los coleccionistas como tiendas o ferias. Este documental es una oportunidad para visibilizar a la comunidad de coleccionistas de figuras en Lima, Perú.

Se ha considerado este material como referente para el proyecto, debido a que expone culturas alternativas o tribus urbanas, abordando su relación con los prejuicios que se tiene hacia las mismas y buscando un enfoque más empático y directo. Aborda las razones por las cuales estas personas se dedican al coleccionismo, qué es lo que los motiva y lo que significa esta afición para ellos, generando así un acercamiento y mayor comprensión por parte del espectador hacia aquello que practican este hobby. También, se plantea el coleccionismo como una actividad que trasciende edades, permitiendo que todo tipo de público pueda unirse a la comunidad. De esta forma, presenta temáticas en común con el presente proyecto y el formato documental que plantea es similar al que se busca lograr.

2.4.3. *Fujoshi Videoblog.* -

Autor/Productora: Canal de Youtube (Nombre de la creadora desconocido)

País: México

Fecha de publicación: Septiembre del 2012

Fujoshi Videoblog es un canal de YouTube que se ha destacado cómo un referente clave en la comunidad *BL* (*Boys' Love*) en América Latina. Con 56,6 mil suscriptores y un promedio de 1500 vistas por video, el canal ha logrado captar una audiencia pequeña pero constante, y mantener su actividad en diversos grupos de *medios sociales* destinados. Su enfoque en la difusión de obras de temática *BL* ha sido fundamental para su crecimiento, proporcionando a los seguidores contenido relevante y actualizado sobre este género popular. Así mismo, el canal ha establecido un cierto estatus como un influyente punto de referencia dentro de la comunidad *BL*, gracias a su habilidad para conectar con los aficionados a través de reseñas, recomendaciones y análisis detallados. La creadora de contenido en cuestión es de las primeras que se dedicó al abierto debate y difusión de contenido *BL* en habla hispana para Youtube. Su comunidad es de las más grandes dentro del *fandom* y su relevancia la ha vuelto un referente indiscutible para la difusión de *BL* en redes sociales.

Se ha considerado este material como referente para el proyecto debido a su tono de comunicación confianzudo y directo, junto con su estética caracterizada

por colores rosas pasteles que evocan, tanto al género *BL* como al público femenino que consume estas narrativas. Cabe recordar que ella es de los canales de difusión de *BL* en habla hispana más populares de Youtube, por lo que podemos afirmar que su estilo, tanto visual como comunicativo resulta atractivo para el público objetivo de este proyecto.

2.4.4. El bromance y la representación de la amistad masculina en la narrativa de la serie de anime *Owari no Seraph*. -

Autor/Productora: Asmat Aranda, Aaron Abel

Link: <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/27986>

País: Perú

Fecha de publicación: Junio del 2024

Esta investigación analiza el *bromance* en el guion de *Owari no Seraph*, una amistad profunda entre hombres sin connotaciones sexuales, que desafía las normas del machismo y la masculinidad tradicional. Dado que es importante normalizar diversas masculinidades, se destaca cómo este tipo de narrativa puede influir en la percepción de la masculinidad y las dinámicas de la amistad masculina. Usando un enfoque descriptivo, interpretativo e inductivo, el estudio examina cómo el *bromance* afecta la trama, los personajes y la narrativa de la serie. Los resultados revelan que el *bromance* es clave en la historia, y que los protagonistas muestran tanto características masculinas como femeninas, lo que enriquece la complejidad de los personajes (Asmat Aranda, 2024).

Se ha considerado esta investigación como referente para el presente proyecto, debido a que abarca diversos temas en común con la presente investigación. Se centra en una de las variantes del *BL* como lo es el *Shonen ai* y el *bromance* como recurso para explorar las relaciones de afecto en la masculinidad. El desarrollo de estos conceptos resulta indispensable para la comprensión de este proyecto.

Tomando como referentes los proyectos e investigaciones previamente mencionadas, se ha podido identificar una vacancia en el campo del diseño. Se han encontrado múltiples investigaciones en torno a estereotipos de género en diversos campos; así como diversas investigaciones centradas en los estereotipos de género presentes en los *webcómic*s de temática *BL* mediante el análisis de su estética e imágenes. Sin embargo, ninguno de estos trabajos académicos culmina con la realización de un proyecto aplicado, por lo que se presenta la posibilidad de llenar este vacío con la presente investigación.

2.5. Metodología de investigación para el problema . –

2.5.1. Paradigma de investigación. -

Para el presente proyecto de investigación se adopta el paradigma constructivista, ya que se aborda una realidad social en constante transformación, conformada por diversas subjetividades. Este enfoque reconoce que el conocimiento se construye a

partir de las interpretaciones de los actores involucrados. Asimismo, la investigadora se encuentra inmersa en el campo de estudio, al ser parte del público consumidor de contenido *Boys Love*. En este sentido, se reconoce que su participación no es neutral, y que sus creencias, experiencias y subjetividad pueden influir en el proceso de producción del conocimiento, lo cual es coherente con la perspectiva constructivista que valora la implicación del sujeto investigador (Ramos, 2015, p. 14).

2.5.2. Enfoque. -

La presente investigación tiene un enfoque cualitativo, ya que se están tomando en cuenta opiniones y vivencias de actores involucrados en el caso de estudio. Si bien se han obtenido datos numéricos de utilidad que han servido para delimitar sectores demográficos, gustos y patrones conductuales, la información más importante ha sido obtenida mediante encuestas con opciones de respuestas abiertas y entrevistas personales con diversos actores (Ramos, 2015, p. 15).

2.5.3. Diseño metodológico. -

Al optar por un enfoque cualitativo, se tiene en consideración las múltiples perspectivas provistas por los entrevistados, ya que las entrevistas han sido una herramienta central en la recopilación de información. Este método permite explorar las distintas aristas del fenómeno investigado, revelando percepciones, motivaciones y experiencias personales. Sin embargo, también se consideran los datos numéricos obtenidos en las encuestas, lo cual constituye un enfoque

cuantitativo. Estos datos han servido para delimitar rangos de edad, grupos demográficos, temas de interés y motivos de consumo; por lo que su importancia radica en que esta información es necesaria para construir un perfil preciso y detallado del público objetivo al que apunta el proyecto de esta investigación. Entonces, combinando la realización de entrevistas con encuestas, se puede afirmar que, en conjunto, se optó por un enfoque mixto.

2.5.4. Técnicas de recolección de datos. -

Los instrumentos utilizados para la recolección de información y datos fueron la encuesta y las preguntas guía para las entrevistas. Se realizó una encuesta a consumidoras y miembros de *fandoms* de *webtoons BL* presentes en grupos de Facebook dedicados al contenido *BL*. La encuesta consistió, principalmente, en opciones para marcar, mientras que la última fue una pregunta abierta. Adicionalmente, se realizaron entrevistas a cuatro actores clave pertenecientes al entorno de los *webcómic BL*. Las entrevistas fueron semiestructuradas, ya que, si bien se contó con un listado de preguntas a realizar, estas se fueron incrementando o modificando en el transcurso de las entrevistas.

2.5.4.1. Encuestas

La encuestas en cuestión se realizaron mediante la plataforma de Google Forms y contaron con nueve preguntas, siendo las primeras ocho de opciones limitadas para marcar, mientras que la última fue una pregunta

abierta, con espacio para que el encuestado pudiera expresar lo que considerara prudente.

2.5.4.2. Entrevistas

En lo que respecta a las entrevistas, se entrevistó a cuatro actores clave pertenecientes al entorno de los *webcómics BL*: una creadora de *webtoons* con temática *BL*, una prosumer *BL*, la administradora de una página en Facebook de contenido *BL* y un miembro de la comunidad LGBTQ+. Para ello se estableció una guía de preguntas para cada actor, compartiéndolas previamente a la cita acordada. Las entrevistas fueron semiestructuradas, ya que si bien se contó con un listado de preguntas a realizar, estas se fueron incrementando, modificando en el transcurso de las entrevistas e incluso se optó por repreguntar en momentos específicos.

2.5.5. Muestra. -

2.5.5.1. Encuestas

El propósito de las encuestas fue obtener información puntual sobre la demografía de consumidores de contenido *BL*, así como sus posturas respecto al género, sus motivaciones de consumo y su relación con sus respectivas comunidades. Esta se realizó entre los meses de mayo y julio del 2024, y se obtuvo un total de 525 respuestas, correspondientes a fans

peruana y latinoamericanas. Si bien el tamaño de muestra es considerable, en relación con el universo (19.3 mil miembros), no se pueden hacer inferencias estadísticas dada su construcción, más allá de que se superó el mínimo para lograr una validez del 95%, con un margen de error del 5%.

La encuesta se realizó a consumidoras y miembros de *fandoms* de *webtoons* *BL* presentes en el grupo “*W4ttpad nos eliminó: Fanfics y ProShipping*” y la página “*Página de cosas yaoi que me dan pena publicar en mi perfil*”, ambos en Facebook. Estos fueron escogidos debido a que son de los grupos y páginas que más seguidores o miembros tienen en el *medio social*, teniendo un promedio de 19 mil miembros y/o seguidores cada uno. Los participantes en cuestión fueron, principalmente, lectoras de *BL* hispanohablantes, de entre 20 a 25 años, quienes disfrutaban de las narrativas *BL* por multitud de factores, desde el hecho de que los personajes de la relación son ambos hombres, hasta el estilo de dibujo, el drama y el énfasis en la sexualidad, y que no se encuentran independizados. Suelen contribuir activamente a sus comunidades mediante la realización de *fanarts*, *fanfics*, publicaciones de posts, dinámicas, memes, etc.

La participación en la encuesta fue estrictamente voluntaria y se publicó en sus redes con el permiso de los administradores de cada espacio.

2.5.5.2. Entrevistas

Para esta investigación, se entrevistó a cuatro actores clave del entorno de los *webcómics BL*, con el objetivo de obtener una visión diversa y representativa del fenómeno desde distintas perspectivas: una creadora de *webtoons* con temática *BL*, una *prosumer BL*, la administradora de una página en Facebook de contenido *BL* y un miembro de la comunidad LGBT+. La elección de este enfoque responde a la necesidad de entender el *BL* no solo como una forma narrativa, sino también como una experiencia compartida dentro de las comunidades digitales.

La creadora de *webtoons BL* ofrece una perspectiva desde el proceso creativo, al compartir sus motivaciones personales y la manera en que se relaciona con su público en plataformas como *Webtoon*. Por su parte, la figura de la prosumidora *BL* —quien consume y a la vez produce contenido— permite analizar los lazos emocionales y creativos que se generan en torno al género, incluyendo la producción de mercancía derivada. La administradora de una página de Facebook centrada en *BL* ofrece una perspectiva sobre cómo se organiza y comunica el *fandom* en *medios sociales*, mientras que la entrevistada miembro de la comunidad LGBT+ contribuye con una reflexión crítica sobre cómo estas narrativas son percibidas y recibidas desde la vivencia de la diversidad sexual. Juntas, estas voces permiten construir un retrato más completo del universo *BL* contemporáneo.

2.5.6. Descripción de los Actores. -

2.5.6.1. Autores/productores de webtoons BL:

Los autores y/o productores de *webtoons BL* escriben, ilustran y publican *webtoons BL* en plataformas digitales. La mayoría de las narrativas propuestas en estos medios replican estereotipos de género hegemónicos, tanto narrativa como estéticamente. Se suele optar por diseños de personajes visualmente atractivos, con rasgos andróginos y muy hermosos. Así mismo, las narrativas, si bien tienen una buena recepción, no suelen reflejar ni la realidad ni las experiencias de los miembros de la comunidad LGBTQ+, por lo que tienden a difundir una imagen idealizada de las relaciones homosexuales. También suelen ser muy activos en redes sociales, subiendo contenido original de sus historias para contentar a sus lectores.

2.5.6.2. Consumidoras de webtoons BL:

Las consumidoras de *webtoons BL* consumen, y por ende financian, *webtoons BL*. Pueden ser consumidoras de obras originales, es decir, que adquieren obras, material o mercancía *BL* de forma legal; o bien pueden ser consumidoras de obras reproducidas ilegalmente, generalmente gratuitas, y/o consumen mercancía *fanmade* o adulterada. La opción que elijan depende mayormente de su capacidad adquisitiva,

pues se sabe que aquellas consumidoras que pueden permitírselo, adquieren los capítulos y mercancía de forma legal para así apoyar el trabajo de los autores. También existen consumidoras de bajo poder adquisitivo que se valen de concursos y eventos organizados por las aplicaciones de lectura *BL* para adquirir monedas de la plataforma con las cuales pueden comprar episodios de sus obras preferidas. Si bien esto ralentiza la velocidad o frecuencia con la que pueden acceder al material oficial, su mayor motivación vuelve a ser el apoyo al artista de la obra.

2.5.6.3. Miembros de fandoms de webtoons BL online:

Los miembros de *fandoms* de *webtoons BL* promocionan, difunden, dan visibilidad y discuten sobre *webtoons*. Suelen ser muy activas en *medios sociales*, siguiendo a perfiles, grupos o canales virtuales en los cuales comparten y generan contenido relacionado al *BL*, para el disfrute de sus comunidades online. Dicho contenido suele oscilar entre memes respecto a los últimos acontecimientos en sus obras favoritas, así como teorías, *fanfics*, *fanarts* y *cosplay*. También suelen reunirse en entornos físicos como ferias o eventos organizados por ellos mismos.

2.5.6.4. Distribuidores, comerciantes, feriantes:

Los distribuidores, comerciantes y/o feriantes difunden y comercian con *webtoons BL*. Generalmente se dedican a la comercialización de

mercancía física de *BL*, de distintas obras. Entre ellos pueden estar los distribuidores, es decir, que venden mercancía oficial de la obra; así como comerciantes y feriantes, quienes adquieren mercancía adulterada o fabrican su propia mercancía para su posterior venta y distribución.

2.5.6.5. Miembros de la comunidad LGBT+ que consumen BL:

Los miembros de la comunidad LGBT+ son personas cuyas orientaciones sexuales, identidades de género o formas de expresión de género difieren de las normas tradicionales o mayoritarias (como la heterosexualidad y el cisgénero). Una buena parte del *fandom* de obras *BL* son miembros de la comunidad LGBT+; sin embargo, varios han manifestado sus opiniones respecto a la forma en que estas narrativas los representan. Algunos aseguran que les gustan las historias pero que éstas funcionan como una suerte de escapismo, ya que los escenarios que se suelen ver no son muy cercanos a la realidad. Otros consideran que las relaciones que se suelen presentar son bastante distorsionadas y en extremo tóxicas. Pero una gran parte coincide en que existe una falta de representación respecto a los demás miembros del colectivo, pues no se suelen ver otras orientaciones sexuales además de la homosexualidad y el lesbianismo. En cualquier caso, al ser también consumidores de *BL*, no sienten rechazo alguno por el género, pero sí sienten que podría mejorar y tocar temas más serios y poco explorados.

2.5.6.6. Prosumers BL:

Los *prosumers BL* son gente que consume y produce material *BL*, *fanfics* y *doujinshis*. Las motivaciones para consumir y a su vez, empezar a producir y comerciar mercancía o productos *BL* son diversas. Algunas empiezan a crear su propio contenido debido a la poca o nula existencia de material relacionado a una *ship* o pareja en específico que les gusta. Otras desean poder adquirir material de su obra o pareja favorita de *BL*, pero al no tener la capacidad económica para hacerlo, optan por fabricarlo por sí mismas. En ambos casos suele haber un componente creativo bastante fuerte, propio de un artista. Y como artistas y consumidoras de *BL*, sienten la necesidad de compartir su trabajo con los miembros de su *fandom*. Si se consigue una buena aceptación, se opta por seguir creando este tipo de material, ya que no solo es una forma de publicitar su *ship* preferida, sino que también se convierte en una herramienta de interacción y socialización con los miembros de la comunidad. En los casos más exitosos, se termina transformando en una oportunidad económica, al hacerse presente un público dispuesto a pagar por el material producido.

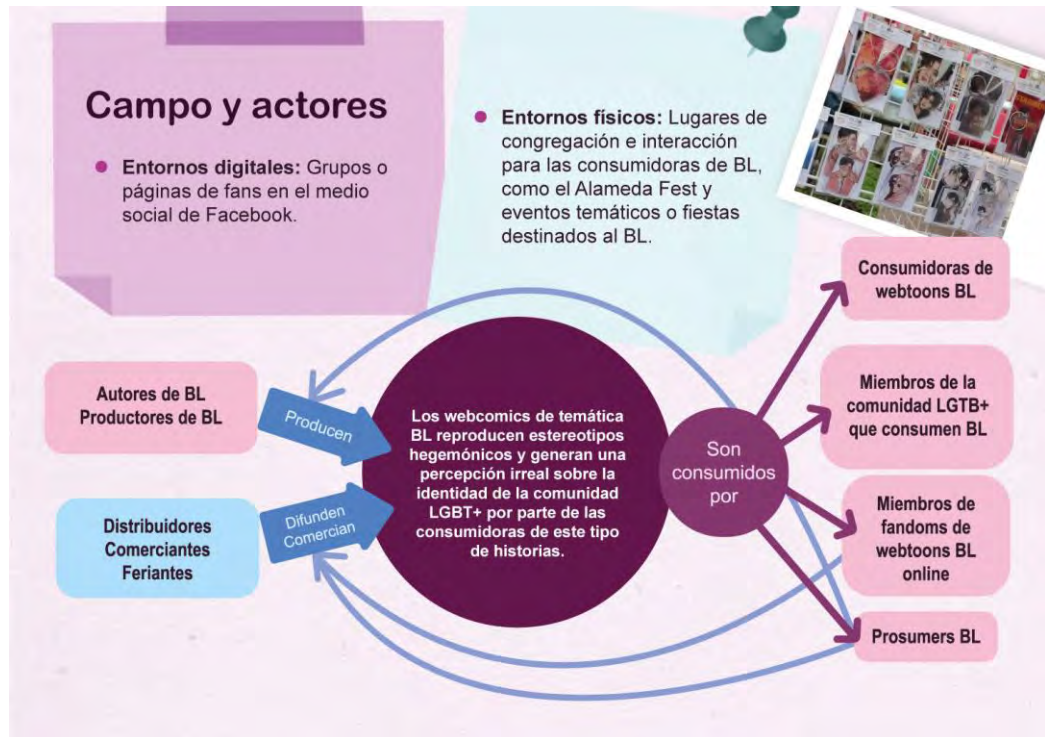


Figura 11. Imagen de autoría propia del mapa de actores vinculados al proyecto (2024).

2.5.7. Descripción del campo. -

2.5.7.1. Entornos digitales:

Grupos o páginas de fans tales como “*W4ttpad nos eliminó: Fanfics y ProShipping*” (s. f.) y “*Página de cosas yaoi que me dan pena publicar en mi perfil*” (2019) en el medio social Facebook. Estas páginas y grupos tienen como principal función el fungir como entornos digitales de congregación para las fans y consumidoras de *BL*. Dentro de ellas se suele difundir diverso material paródico relacionado a diversas obras *BL*

tales como memes, parodias y ediciones amateur. También, dependiendo de los administradores, se realizan diversas dinámicas que provocan aún más la participación de las fans, invitándoles a compartir su arte, cosplay, fanfics, haciendo preguntas a la comunidad u organizando discusiones. Es importante destacar que en estos grupos existen reglas de convivencia que, de incumplirse, pueden culminar en la expulsión del grupo o bloqueo de comentarios. Se fomenta la sana convivencia entre los miembros de la comunidad, permitiendo la libre expresión pero siempre con respeto hacia los otros miembros.

2.5.7.2. Entornos físicos:

Lugares de congregación e interacción para las consumidoras de *BL*, como la “*AlamedaFest*” (s. f.), en Lima, Perú. En principio, esta es una feria dedicada al *K-pop*; sin embargo, debido a la creciente popularidad de los *webcómic*s *BL* coreanos, dentro de la misma se concentran diversas tiendas y emprendimientos que venden mercancía oficial y no oficial de *BL*. Usualmente, para atraer a miembros del *fandom* o consumidoras, se exponen públicamente imágenes de personajes pertenecientes a *BLs*, pero no en situaciones explícitas. Las más llamativas suelen ser las impresiones de figuras de cartón a tamaño real de los personajes. Particularmente, en contextos comerciales como este, el contenido más visible y explícito se encuentra en el interior de los mismos, sugiriendo un cierto grado de discreción con este tipo de

contenido. Ya en el interior de estos espacios, las consumidoras de *BL* revisan la mercancía disponible, preguntando por otros productos o discutiendo con sus pares la adquisición de las mismas. Indirectamente, también cumple la función de lugar de socialización, pues es bastante común terminar conociendo a otras miembros del *fandom* con gustos similares.

2.5.8. Análisis de resultados de entrevistas. -

Se realizaron entrevistas a cuatro actores clave pertenecientes al entorno de los *webcómics BL*. A continuación se hará mención de la información más relevante obtenida en cada entrevista:

En primer lugar, se entrevistó a Gabriela Macchi, creadora del *webtoon* “Brothers by Blood”, que tiene una subtrama *BL*. Indicó que le motiva escribir sobre temas que le interesan en el momento, así como que considera que el *BL* es algo que siempre está presente en historias dirigidas a chicas. Por otro lado, comentó que el aspecto más característico de su trabajo es que le gusta ahondar en los sentimientos y en la forma en que los personajes viven la historia y sus relaciones. Por último, en cuanto a las consideraciones que tiene a la hora de escribir personajes LGTB+, afirmó que procura no caer en estereotipos, pero que tampoco busco renegar de las cosas que son parte de la comunidad. Mencionó que procura observar mucho a la gente, además de pedirle su opinión

a varios de sus amigos pertenecientes a la comunidad, un mecanismo que puede resultar útil. De esta entrevista se destaca el cuidado a la hora de manejar personajes LGBT+ sin caer en tropos populares, así como la variedad de temas que se pueden abordar mediante subtramas.

En segundo lugar, se entrevistó a Lorena Vázquez Romero, administradora de “*Página de cosas yaoi que me dan pena publicar en mi perfil*” (2019) en Facebook, que opera desde el 2019 en Puerto Rico. Comentó que es relativamente sencillo manejar una página de Facebook, pero que hay considerar ciertos aspectos, especialmente, la censura. Al consultarle sobre la relación del *fandom* con la comunidad LGBT+, afirmó que, desde su experiencia, no ha visto interacción entre el *fandom* y la comunidad, pero que considera que podría ser por el tipo de contenido. Para finalizar, al consultarle cómo los miembros de los *fandoms* representan al colectivo LGBT+ en sus dibujos e historias, afirmó que dependía mucho del contexto y de las personas involucradas. La entrevistada considera que el *BL* es positivo porque puede aumentar la visibilidad o que se normalicen las relaciones entre personas del mismo sexo; pero, por otro lado, se puede caer en el fetichismo o el estereotipo. Así, finaliza enfatizando que “lo que más importa es lograr una representación buena y respetuosa, más que nada”, afirmó. Lorena destacó la necesidad de comunicación e interacción entre las miembros de los *fandoms BL*, así como la inesperada brecha entre los mismos y la comunidad LGBT+.

En tercer lugar, se entrevistó a Camila Vallejos, estudiante universitaria, ilustradora de *fanarts* y dibujos por encargo (comisiones). Al consultar sobre sus motivaciones para producir mercancía *BL*, comentó que empezó a producir su propia mercadería debido a que era muy joven cuando entró al mundo del *BL* y no tenía los medios económicos para acceder a mercadería oficial. También mencionó que, al ser su familia religiosa, no podía obtener figuras *BL* y exponerlas libremente, pero que al ser ella la que producía su propio material, podía hacerlos más discretos. Posteriormente, se le preguntó en qué momento vio al *BL* como una potencial fuente de ingresos. Camila habló sobre cómo, si ella estaba en búsqueda de mercadería *BL* poco explícita, de seguro había más personas que buscaban lo mismo. Finalmente, se le preguntó a Camila cómo elegía las series o personajes de los cuales haría mercadería. Nos indicó que las elige por intereses personales. Enfatiza en que es necesario que te guste y que le “pongas amor”, porque si no le metes amor a algo que va relacionado al amor, sería algo un poco contradictorio. Finalmente, se destaca el cómo el mercado de *BL* sigue siendo de nicho, y como el factor social-familiar influye en las propias consumidoras de *BL*.

En cuarto y último lugar, se entrevistó a Viviana Gutiérrez, estudiante universitaria y miembro de la comunidad LGBT+. Primero, se le preguntó cómo conoció el *BL*. Viviana nos comentó que ocurrió de una forma bastante común para las personas que consumen *BL*, mediante la recomendación de unas amigas. Respecto a su motivación para leer *BL*, indicó que ya leía *manga* y que

le gustó que los tropos y las cosas eran un poco distintas a lo que ya veía bastante en el *shojo* y en el *shonen*. Al consultarle si se siente identificada o representada en las narrativas de los *webcómic*s *BL* más populares, afirmó que no es el caso en los *manwhas* más populares, porque son divertidos y , pero siguen una trama bastante repetida. Posteriormente, se le preguntó si consideraba que los *webcómic*s *BL* representaban de forma fidedigna a la comunidad LGBT+. Viviana respondió que sí, pero son muy pocos, ya que hay situaciones que se exageran o satanizan al extremo. Así mismo, destacó la casi nula mención de la existencia de la comunidad LGBT+ en estas narrativas. Finalmente se le preguntó qué tipo de historias o situaciones le gustaría ver en un *webtoon* *BL*, a lo que respondió que preferiría ver más trasfondos sencillos o ver más menciones de la cultura queer. Relaciones más sanas, representación, grupos de amigos diversos, etc. De esta última entrevista, se enfatiza la ausencia de menciones hacia la comunidad LGBT+, así como el interés por parte de los miembros de la comunidad en narrativas más cotidianas, que representen lo que consideran vivencias más personales y realistas.

2.5.9. Análisis de resultados de las encuestas. -

Se realizó una encuesta a consumidoras y miembros de *fandoms* de *webtoons* *BL* presentes en el grupo “*W4ttpad nos eliminó: Fanfics y ProShipping*” (s. f.) y la página “*Página de cosas yaoi que me dan pena publicar en mi perfil*” (2019), ambos en Facebook. Teniendo un promedio de 19 mil miembros y/o seguidores

cada uno, se logró obtener un total de 525 respuestas, cuyos datos de mayor relevancia se exponen a continuación:

El 92,5% de los consumidores de *BL* encuestados son mujeres, por lo que se establece un público mayoritariamente femenino y que resulta consistente con la literatura científica (Suter, R., 2013), así como las declaraciones de las entrevistadas. Del total de consumidoras de *BL* encuestadas, el 49,7% tienen entre 21 y 25 años, mientras que el segundo grupo más grande, 32,4% tienen entre 17 y 20 años. El 74,5% de las consumidoras de *BL* encuestadas afirmaron haber tenido su primer contacto con el género entre los 13 y 16 años, es decir, en los inicios o durante su adolescencia. En síntesis, el 74,5% de las consumidoras de *BL* son adultas que iniciaron su consumo de *BL* durante su adolescencia temprana. Las propias consumidoras indicaron ser conscientes de este patrón y expresaron su preocupación por la facilidad con la cual jóvenes adolescentes pueden tener acceso a contenido de entretenimiento que no es apto para su edad, especialmente si este primer encuentro se da por pura casualidad y sin necesariamente buscarlo.

Respecto al motivo de consumo, el 64,4% señaló como su principal motivación eran todas las alternativas presentadas: porque les gustan las historias, los personajes, que se trata de una pareja de dos hombres y por el drama que se presenta. La segunda opción más elegida, con 14,9% de votos, es que a las consumidoras les gustan las historias que se plantean, mientras que en tercer

lugar está el hecho de que la pareja protagonista está compuesta por dos hombres, con el 8,2% de los votos.

Ahora, sobre la influencia que el *BL* ha tenido en la vida de las consumidoras, el 55% de las afirman que consideran que el *BL* ha influido de forma positiva en su percepción de la comunidad LGBT+ y un 40,5% afirma que su influencia a nivel personal, cómo su autopercepción y descubrimiento de su orientación sexual, ha sido mucho; mientras que el 44,6% afirma que se han visto medianamente influenciados. En síntesis, los datos indican que el *BL* efectivamente tiene un cierto nivel de influencia positiva sobre en sus lectoras, tanto a nivel personal como social, aunque esta varía según el caso.

Al preguntarles de qué manera ha influido el *BL* en la vida de las consumidoras, el 79,3% de las encuestadas apuntan hacia que mejoró su percepción de la comunidad LGBT y normalizó la visibilidad de las parejas del mismo sexo, así como las impulsó a averiguar más respecto a la sexualidad y su propia identidad. Además, un 20,7% afirmó que les ayudó a liberarse de los tabúes y prejuicios en torno a esta comunidad. Sin embargo, varias aceptaron haber estado expuestas a muchos estereotipos sin saberlo, y que tuvieron que informarse más al respecto para empezar a ver la realidad de la comunidad LGBT+.

Ante la pregunta de cuál es su percepción de la comunidad LGBT+ actualmente, un 70,2% expuso que los apoya activamente y son aliados de su causa, aunque

otra respuesta bastante frecuente (29,8%), fue “que son neutrales”, es decir que no se involucran ni apoyan activamente a la comunidad LGBT+ como tal, y que en su lugar se limitan a convivir con ellos de forma respetuosa. Esto nos deja la conclusión de que, no necesariamente todas las consumidoras de *BL* son, por consecuencia, pro LGBT+ o apoyan a la comunidad. Algunas incluso llegan a ser indiferentes con el tema.



Capítulo III – Proyecto: “Flip, Swip, Ship & Love”

La mayoría de personajes que se encuentran en la literatura *BL* se basan en estereotipos de la comunidad LGBTI+, encasillándolos y limitando su desarrollo como personajes complejos y tridimensionales. En su mayoría, se representan personajes y contextos que cumplen con una serie muy específica de patrones, lo cual termina por establecer estándares y estereotipos idílicos o muy poco realistas. Esto se manifiesta con mayor fuerza en el diseño de los personajes, que se nos presentan como adolescentes, jóvenes o adultos, en su mayoría, bastante atractivos (Wood, 2006, pp. 398-399), y su apariencia física suele determinar su rol en la relación, oscilando entre el pasivo (femenino) o el activo (masculino).

El proyecto desarrollado a partir de la presente investigación es un medimetraje que busca disminuir la esencialización del *fandom BL* en Lima al exponer y reflexionar sobre cómo se representan los estereotipos de género en las narrativas de *webcómic BL*. A través de este cortometraje, se plantea un espacio donde las lectoras del género pueden expresar sus perspectivas sobre cómo estos *webcómic* moldean y, a veces, limitan la comprensión del amor y las relaciones interpersonales, cuestionando los patrones repetitivos y a menudo idealizados que se presentan en dichas historias.

3.1. Concepto del proyecto. -

El concepto que engloba al proyecto es: “La vida no es un *webcómic BL* color de rosa: los miembros del colectivo LGBT+ son personas con conflictos reales” (Figura 12).

Este nace a partir de la percepción que muchas consumidoras de *BL* tienen sobre las personajes y dinámicas presentes en estas narrativas. Si bien el género *BL* se ha ido popularizando y hoy en día su consumo se ha masificado; se puede apreciar una tendencia constante a reproducir estereotipos idílicos, así como dinámicas cuestionables y/o peligrosas en estas historias. Muchas veces desemboca en lectoras que idealizan tanto a los personajes, como las situaciones problemáticas, al punto de defender dichos comportamientos justificándose por el hecho de que “los protagonistas se aman” o porque “solo se trata de ficción, no tiene que ser fiel a la realidad”.

Este proyecto busca ser una ventana a la realidad, un punto de contacto con otras lectoras que consumen narrativas *BL*, pero que también se cuestionan sus formas de representación, estética y dinámicas. Como concepto, se propone una subversión de expectativas, una conversación abierta y honesta sobre cómo las relaciones y la identidad se construyen y perciben en base a las historias de amor que consumimos.



Figura 12. Imagen de autoría propia del mapa de palabras que componen el concepto (2024).

3.2. Propuesta del proyecto de diseño. -

El objetivo del proyecto es promover la discusión crítica e informada sobre la representación de personajes LGBT+ de la literatura *BL* en el *fandom* limeño, tomando en cuenta el impacto de los estereotipos de género y narrativa de los *webcómics* contemporáneos. Es importante abordar este tema privilegiando la mirada femenina, debido a que el objeto de análisis son narrativas comerciales orientadas al público femenino, las cuales reproducen estereotipos de género ligados a los roles asignados y la representación de la feminidad. Así, debido a la gran cantidad de testimonios y anécdotas recopiladas a lo largo de la investigación, junto con la exposición de sus actores, se concluye que el medio más eficaz para este proyecto sería la realización de un documental.

Inicialmente se había planteado la realización de una serie documental; sin embargo,

se optó por un mediometraje, principalmente, debido a la naturaleza y el volumen del material recopilado. No obstante, el proyecto conserva varios elementos propios del video diseño, como la combinación de recursos visuales y sonoros, la incorporación de referencias culturales compartidas por el *fandom BL*, la mezcla de formatos narrativos (testimonios, imágenes editadas, elementos gráficos), y la intención de generar una experiencia reflexiva e interpretativa en el espectador. Además, un formato breve permitió concentrar la información esencial, favoreciendo una narrativa más clara y efectiva, alineándose con los principios del video diseño, al proponer una experiencia comunicacional intensa y expresiva, capaz de generar impacto en un tiempo reducido (Radulescu, 2013). Para ello, tal como se expone en el marco teórico, se recurrió a los modos de representación observacional —a través de la observación directa y los testimonios de los actores sociales involucrados— y reflexivo, ya que la autora de esta investigación se involucra activamente dentro del cortometraje, cuestionándose a sí misma y al proceso, generando así una dinámica de retroalimentación dentro de la lógica de producción.

El prototipo del mediometraje tiene una duración de 30 minutos aproximadamente, en los cuales se exploran los diversos estereotipos presentes en las narrativas *BL* actuales (estereotipos de género, formas de representación, estética y diseños de personajes, etc.). Se realizaron tomas en planos generales y planos detalle, para brindar contexto mediante la exposición de los espacios personales y compartidos por los miembros del *fandom BL*; así como se les instó a los entrevistados a exponer su postura personal respecto a determinados aspectos, buscando que el espectador

genere su propio criterio.

Dado que el público objetivo tiende a consumir contenido audiovisual en *medios sociales* que comentan, critican y discuten temas relacionados al *BL*, se incorporaron elementos propios de los medios de entretenimiento que frecuentan las consumidoras de *BL* como el uso de avatares animados, animaciones para transiciones y el uso de referencias intertextuales. Las estéticas que se consumen y se reproducen en estos grupos se alejan de lo que comúnmente se puede considerar diseño gráfico, y se alinean con lo que podríamos llamar *diseño difuso*. El *diseño difuso* es entendido como creaciones de diseñadores autodidactas con un enfoque de resolución de problemas y un sentido compartido dentro de sus respectivas comunidades (Manzini, 2015, pp. 30-32). Así mismo, se propone la utilización de recursos narrativos intervencionistas como la ruptura de cuarta pared o la interrupción de la reproducción para brindar aclaraciones.

Finalmente, para la difusión, se optó por la creación de un canal de YouTube en el cual se publicó el mediometrage. Se buscó fomentar el debate y promover la difusión del cortometraje, primero en los grupos de *medios sociales* dedicados al subgénero, y posteriormente en medios ajenos a la temática. Se puede ver el mediometrage en el siguiente enlace: <https://goo.su/8Gerznb>

3.3. Objetivos del proyecto. -

3.3.1. Objetivo principal. -

Promover la discusión crítica e informada sobre la representación de personajes LGBT+ de la literatura *BL* en el fandom limeño, tomando en cuenta el impacto de los estereotipos de género y narrativa de los *webcómics* contemporáneos, a través del mediometraje en línea "*Flip, Swip, Ship & Love*".

3.3.2. Objetivos secundarios. -

1. Analizar los sentidos comunes que se han reproducido en los *webcómics* de temática *BL* en la percepción que tiene el *fandom* limeño sobre los miembros de la comunidad LGBT+, a través del mediometraje en línea "*Flip, Swip, Ship & Love*".
2. Poner en discusión la representación de los personajes principales en la literatura *BL* entre en el *fandom* limeño del género a través del mediometraje en línea "*Flip, Swip, Ship & Love*".

3.4. Marco teórico del proyecto. -

3.4.1. Narrativa y video diseño. -

Comprender el papel de la narrativa y del video diseño resulta esencial para el desarrollo de este proyecto, pues ambos funcionan como dispositivos expresivos

capaces de construir sentido, generar vínculos emocionales y abrir espacios de reflexión crítica. En el contexto del género *Boys Love*, estas herramientas no solo sirven para representar relaciones afectivas entre hombres, sino también para cuestionar las estructuras visuales y simbólicas que configuran sus dinámicas de poder y representación. Los seres humanos son narradores por naturaleza: contamos historias para comprender el mundo (Özyildirim, 2009, p. 1209). Desde esta perspectiva, la narrativa del proyecto no se entiende únicamente como un medio informativo, ya que el modo en que se cuenta y quién lo hace (Simmons, 2001, p. 1) resulta tan relevante como los hechos mismos. Esta mirada permite que el mediometraje no solo registre percepciones sobre el *BL*, sino que también las transforme en un discurso que invite a la reflexión y al análisis personal.

En este sentido, la narrativa se concibe como un puente entre el contenido y la emoción, una vía para representar los conflictos y deseos que atraviesan las construcciones de género en el *BL*. Siguiendo la idea de Simmons (2001), las personas no buscan más datos, sino confianza en quien narra y en la historia que comparte (p. 1). Por ello, la propuesta narrativa del proyecto pretende establecer una conexión auténtica con el espectador, apelando a la empatía y la identificación emocional para abrir un espacio de reflexión sobre las representaciones masculinas y las dinámicas de poder entre los tops y bottoms.

El video diseño, a su vez, amplía estas posibilidades expresivas al integrar imagen, sonido y diseño dentro de una experiencia audiovisual que va más allá de lo

meramente expositivo. Según Radulescu (2013), el video diseño se basa en “el espacio de las intersubjetividades” (p. 22), es decir, en la interacción entre diferentes miradas y sensibilidades. Esta característica lo convierte en una herramienta idónea para un proyecto que busca mostrar cómo las lectoras de BL construyen, interpretan y reimaginan los discursos del género desde sus propias vivencias. El video diseño permite así traducir esas subjetividades en imágenes, sonidos y ritmos, generando un relato en el que el espectador participa activamente en la creación del significado.

Asimismo, Radulescu (2013) señala que el video diseño “invita al público a involucrarse activamente en la construcción del significado” (p. 22), apelando a su memoria cultural y emocional. En el contexto de este proyecto, dicha cualidad se manifiesta en una propuesta audiovisual simbólica y participativa, donde el público no solo observa, sino que también se reconoce en las dimensiones del deseo, la identidad y la representación. De esta manera, el video diseño hace posible una lectura crítica del *BL* sin renunciar a la sensibilidad estética y afectiva que caracteriza al género.

Finalmente, la libertad creativa del video diseño —su capacidad para combinar diversos elementos y organizarlos en una estructura visual coherente— permite abordar el *BL* desde una perspectiva híbrida y emocional, alejándose de interpretaciones reduccionistas o rígidas sobre la masculinidad. Como afirma Radulescu (2013), este tipo de creación “conforma un universo simbólico lleno de

sentidos y valores” (pp. 22-23). Es precisamente en esa diversidad donde el proyecto encuentra su fuerza: al fusionar narrativa, diseño y crítica cultural, construye un lenguaje visual que invita al espectador a cuestionar y reinterpretar las representaciones de género en el *BL*. Así, la unión entre narrativa y video diseño no solo sustenta la propuesta estética del medimetraje, sino también su dimensión crítica. Ambas herramientas funcionan como medios para explorar las percepciones y tensiones presentes en el *BL*, transformando la observación en reflexión y la representación en diálogo. De esta forma, el proyecto se consolida como un ejercicio creativo y analítico que, a través del lenguaje audiovisual, propone una mirada sensible y cuestionadora hacia los imaginarios del género y sus modos de representación.

3.4.2. Teoría feminista del cine. -

La teoría feminista del cine, o *The Feminist Film Theory*, plantea un análisis crítico acerca de las formas en que las mujeres son representadas dentro del cine y otros medios visuales, cuestionando los roles tradicionales que se les han asignado. Esta corriente, derivada de la crítica feminista de la segunda ola, no solo se centra en las imágenes de las mujeres en pantalla, sino también en cómo las audiencias interpretan dichas representaciones y en los mecanismos visuales que sostienen las jerarquías de género (Kane, s. f.). Su propósito principal es revelar cómo la mirada dominante en los medios audiovisuales —históricamente masculina— convierte al cuerpo femenino en un objeto de deseo visual, relegándolo a una

posición pasiva dentro de la narrativa.

Laura Mulvey (1988) fue pionera en introducir el concepto de “mirada masculina” (male gaze), el cual explica cómo las técnicas cinematográficas reproducen una perspectiva visual asociada al sujeto masculino heterosexual, sustentada en el voyeurismo y la erotización del cuerpo femenino (p. 10). Esta mirada no solo estructura el modo en que las películas son filmadas, sino también cómo son interpretadas por el público, configurando una relación desigual entre quien observa y quien es observado. Como señala Ewa (2018), este enfoque abrió un campo de investigación que permite entender cómo las relaciones visuales en el cine están atravesadas por lógicas de poder y género (p. 87). En esta línea, Ponterotto (2016) sostiene que la mirada masculina ha impuesto un modelo corporal hegemónico —una mujer blanca, delgada y sin discapacidades— que asocia la belleza con el atractivo sexual (Ewa, 2018, p. 88). De esta manera, lo “sexy” adquiere valor social y económico, ya que el cuerpo femenino se convierte en un objeto visual intercambiable dentro de una industria que capitaliza el deseo masculino (Illouz, 2021, p. 126).

Este marco teórico permite comprender con mayor profundidad la problemática del género BL, donde, aunque los protagonistas son hombres, las lógicas de representación continúan respondiendo a estructuras visuales patriarcales. En las narrativas BL, el bottom suele ocupar el lugar que históricamente ha correspondido a la mujer dentro del sistema visual descrito por Mulvey: es el objeto de deseo,

aquel que es mirado, deseado y erotizado por su contraparte activa, el top. Su cuerpo se construye visualmente mediante rasgos que evocan la feminidad — delicadeza, fragilidad, timidez o vulnerabilidad emocional— y, en muchos casos, mediante la hipersexualización de su figura a través de vestimentas, poses o encuadres que destacan su atractivo físico. De forma similar a la mirada masculina del cine tradicional, la mirada femenina en el BL reproduce una dinámica similar de objetivización: el bottom es el cuerpo expuesto al deseo visual, mientras que el top representa el sujeto que observa, controla y domina la relación.

Así, la teoría feminista del cine ofrece una herramienta crítica esencial para analizar cómo, incluso dentro de un género creado y consumido principalmente por mujeres, persisten los mecanismos de la mirada patriarcal y la división entre sujeto y objeto. El bottom no solo encarna la feminidad dentro de la relación, sino que también se convierte en el vehículo mediante el cual se canaliza el placer visual de la audiencia, reproduciendo las mismas estructuras de poder y desigualdad que la teoría feminista ha denunciado en el cine tradicional. De este modo, la objetivización del bottom refleja cómo la hegemonía visual y narrativa del deseo masculino continúa operando, aunque invertida o reconfigurada, dentro de producciones que, paradójicamente, buscan representar lo queer desde una sensibilidad femenina.

3.4.3. Documental. -

3.4.3.1. Definición

Dado que esta investigación propone un proyecto de video diseño enmarcado dentro del género documental y desarrollado a partir de los modos de representación observacional y reflexivo (Nichols, 2017), resulta fundamental profundizar en la teoría vinculada al documental. Esto cobra especial importancia, ya que este formato se presenta como una herramienta idónea para explorar y cuestionar las representaciones del género *Boys Love (BL)*, permitiendo visibilizar las percepciones, emociones y perspectivas críticas de sus lectoras y consumidoras. A través de esta forma audiovisual, el proyecto no busca únicamente retratar un fenómeno cultural, sino también propiciar una reflexión colectiva en torno a los estereotipos, las construcciones de género y las maneras en que el deseo y la identidad se expresan visualmente.

Definir el cine documental y el video, así como establecer sus diferencias respecto al cine de ficción, continúa siendo un desafío para filósofos y teóricos del cine. La naturaleza particular del medio cinematográfico — especialmente por su uso de imágenes fotográficas y sonido— dificulta trazar una línea clara entre la ficción y la no ficción (Plantinga, 2005, p. 105). Esta ambigüedad resulta especialmente fructífera para el presente proyecto, pues el documental ofrece la posibilidad de moverse entre la observación y la interpretación, entre lo real y lo simbólico, configurando una mirada crítica sobre la manera en que las narrativas *BL* construyen

imaginarios afectivos y de género. En este sentido, el documental aquí propuesto no aspira a una representación objetiva, sino a una lectura situada, empática y reflexiva, donde las voces de las participantes se sitúan en el centro del discurso.

Desde los “eventos escenificados” de *Nanook of the North* (1922) de Flaherty hasta las dramatizaciones de *The Thin Blue Line* (1991) de Errol Morris, cada nuevo documental ha contribuido a ampliar sus propias definiciones, expandiendo el potencial del género más allá de los límites planteados por la teoría contemporánea (DelGaudio, 1997, p. 189). Esta capacidad de transformación y resignificación es precisamente lo que hace del documental un medio especialmente adecuado para este proyecto: su flexibilidad formal y discursiva permite abordar el fenómeno del *BL* desde la observación del *fandom*, al tiempo que promueve una reflexión crítica sobre sus implicaciones y significados culturales.

Plantinga sugiere una teoría que se centra más en caracterizar que en definir el cine documental. En lugar de establecer condiciones estrictas, prefiere identificar y describir las tendencias clave del documental típico (Plantinga, 2005, p. 105). En primer lugar, los documentales como registro indexado (DIR) se caracterizan, en su forma más convincente, por utilizar predominantemente imágenes fotográficas en movimiento que actúan como registros indéxicos o rastros de las escenas filmadas. Según

Charles Sanders Peirce, un signo indéxical tiene una relación causal o de proximidad con lo que representa. Aunque las fotografías y grabaciones pueden funcionar como iconos, índices y símbolos, su naturaleza indexical es lo que más interesa a cineastas y teóricos. Aunque el cineasta decide qué y cómo filmar, la mecánica de la fotografía permite que se le considere como prueba más confiable que una pintura (Plantinga, 2005, pp. 105-106).

En segundo lugar, los relatos del Documental como Afirmación (DA) se han expresado de diferentes maneras, pero sus similitudes permiten agruparlos como una única categoría. En un ensayo de 1987, el autor utiliza la teoría de los mundos proyectados de Nicholas Wolterstorff para argumentar que una película de no ficción es aquella en la que el cineasta adopta una postura asertiva hacia el mundo que representa. Wolterstorff sostiene que, a través de cada obra de arte representativa, un creador proyecta un mundo o situación. Al asumir una postura asertiva, el cineasta afirma que lo representado en la película se mantiene o sucede en la realidad (Plantinga, 2005, p. 107).

En este sentido, el documental que plantea esta investigación asume también una postura afirmativa y crítica, en la medida en que reconoce la existencia de los discursos hegemónicos y de los estereotipos que atraviesan el género *BL*, pero los expone y problematiza a través de la voz

de sus propias consumidoras. Así, la afirmación documental no se limita a la veracidad de lo representado, sino que se extiende hacia el terreno del pensamiento, proponiendo una lectura del fenómeno desde la vivencia y la reflexión colectiva.

Así mismo, el autor presenta su argumento de que en nuestra concepción del documental típico, antes de considerar la fotografía como huella, es fundamental la afirmación implícita del director de ofrecer una representación verídica. Esto implica que, ya sea a través de proposiciones directas o imágenes y sonidos, se proporciona una guía confiable sobre los elementos relevantes de las escenas. Al presentar una película como documental, el cineasta no solo busca que el público adopte ciertas creencias, sino que también afirma implícitamente que el uso de películas y sonidos grabados ofrece una experiencia audiovisual que comunica aspectos fenomenológicos del tema. Esto permite que el espectador forme una idea o creencias verdaderas sobre ese tema (Plantinga, 2005, p. 111). De esta manera, el documental propuesto no pretende imponer conclusiones, sino invitar al público a construir sentido a partir de lo que ve y escucha, integrando los principios del video diseño como herramienta estética y crítica.

Finalmente, Carl Plantinga define el documental típico como una representación verídica afirmada, que se presenta como un tratamiento

extenso de un tema a través de imágenes en movimiento. En este contexto, los realizadores expresan claramente su intención de que la audiencia (1) crea en el contenido presentado, (2) considere las imágenes y sonidos como fuentes confiables para formarse creencias sobre el tema, y (3) interprete las imágenes y sonidos como aproximaciones fenomenológicas a la realidad representada. Sin embargo, el autor evita establecer condiciones necesarias y suficientes, eludiendo así ofrecer una definición tradicional del documental (Plantinga, 2005, pp. 114-115).

En línea con esta definición, el documental que se plantea en esta investigación se concibe como una representación verídica y reflexiva del *BL* en Lima, donde la observación, la afirmación y la sensibilidad estética convergen para generar un discurso crítico sobre las representaciones de género y las experiencias emocionales de su comunidad de lectoras. De este modo, el documental se consolida no solo como un registro visual, sino también como un espacio de encuentro entre la realidad y su interpretación, entre la imagen y la memoria colectiva.

3.4.3.2. Modos de representación del documental

El modelo propuesto por Nichols es uno de los más reconocidos y discutidos dentro de la teoría documental contemporánea para la clasificación de los distintos tipos de documentales. Sus categorías se fundamentan en una combinación de estilos de filmación y prácticas

materiales, denominados como los modos de representación (Nichols, 2017, p. 1). Estas categorías están detalladas en sus libros *Representing Reality* (1997, p. 65) y *Blurred Boundaries* (Nichols, 2017, p. 1), cuyas descripciones se presentan a continuación: (1) El modo poético se inspira de las vanguardias artísticas en el cine, optando por ambigüedades e impresiones subjetivas; (2) el modo expositivo, cuya forma de representación es la del documental clásico; (3) el modo observacional, que se centra en observar la realidad de forma espontánea y directa; (4) el modo participativo o interactivo, que se basa en la investigación participativa y la relación entre el realizador y el sujeto filmado; (5) el modo reflexivo, que busca activamente que el espectador adopte una postura crítica; (6) y el modo performativo, que se centra en la expresividad y la retórica en lugar de en la representación realista (Nichols, 2017, pp. 1-3).

Para el proyecto de esta investigación, se utilizarán los modos de representación observacional y reflexivo. El modo observacional consiste en la utilización de elementos tecnológicos comunes, como equipos portátiles y sincrónicos, que permiten grabar de forma más autónoma, práctica y directa. Estas innovaciones, junto con una mayor apertura social y nuevas teorías narrativas y filmicas, permitieron a los cineastas acercarse a los sujetos de una manera que buscaba observar la realidad de forma espontánea y directa (Nichols, 2017, p. 2). Por otra parte, el modo reflexivo, en lugar de simplemente reflejar la realidad, busca que el

espectador reconozca el medio utilizado y los dispositivos que le otorgan autoridad. Se produce así un cambio conceptual donde el documental deja de ser visto como una ventana al mundo y se considera una construcción de este, lo que permite al espectador adoptar una postura crítica hacia cualquier tipo de representación. (Nichols, 2017, p. 2).

Teniendo estos modos en consideración, se realizarán tomas de primeros planos y algunos planos detalle, para brindar contexto mediante la exposición de los espacios personales y compartidos por los miembros del *fandom BL*; así como se les instará a los entrevistados a exponer su postura personal respecto a determinados aspectos, buscando que el espectador reflexione al respecto.

3.4.3.3. Ficción y no-ficción

En el marco de las reflexiones sobre el documental como representación verídica afirmada (Plantinga, 2005), resulta necesario abordar los aspectos conceptuales que lo distinguen —y, a la vez, lo aproximan— al cine de ficción. Las dificultades para delimitar el campo del documental se deben, en parte, a su cercanía con las películas de no ficción y a la evolución de sus estrategias expresivas a lo largo del tiempo. Como señala Plantinga (2005), la confusión sobre el término documental surge de sus múltiples usos y de su vínculo con la categoría más amplia de filmes de no ficción. Comprender esta relación es fundamental para situar

el proyecto dentro de un espectro audiovisual que combina la observación de lo indexical —lo capturado en el mundo real— con recursos narrativos y estéticos propios de la ficción, ampliando las posibilidades expresivas del video diseño y del género documental.

En su sentido más amplio, una película de no ficción incluye cualquier filme que no sea ficticio, como los instructivos, anuncios y documentales históricos o biográficos. John Grierson, cineasta y teórico escocés, definió el documental como un tratamiento creativo de la realidad, lo que lo distingue tanto del cine de ficción como de otras películas de no ficción, que no suelen ser creativas o dramáticas. Aunque la diferencia entre cine de no ficción y documental no es muy sólida teóricamente, es útil considerar el documental como un subtipo de películas de no ficción que se caracteriza por su mayor ambición estética, social, retórica o política en comparación con, por ejemplo, una película corporativa o instructiva (Plantinga, 2005, p. 105).

Ahondando un poco más a profundidad en las películas de no ficción, en las últimas décadas, la convergencia digital y tecnológica ha transformado las narrativas de no ficción, llevando a la creación de nuevas formas de comunicación. Numerosos proyectos documentales y periodísticos han incorporado enfoques interactivos e inmersivos, explorando nuevos lenguajes y desarrollando estrategias participativas

que se expanden a través de distintas plataformas (Lovato y Irigaray, 2021, p. 2). En América Latina, países como Argentina, Brasil, Colombia, España, México y Uruguay destacan por liderar la producción de formatos innovadores, aprovechando las nuevas tecnologías para narrar historias reales. Estas propuestas suelen centrarse en dinámicas interactivas, colaborativas y co-creativas, evidenciando el enorme potencial creativo de la región al contar su propia historia desde diversas realidades (Lovato y Irigaray, 2021, p. 3).

Al examinar los productos de ficción, resulta fundamental que los espectadores identifiquen los signos característicos tanto del documental como de la ficción, ya que la interpretación de las imágenes varía según el tipo de texto cinematográfico. Si bien ambos géneros comparten el lenguaje de la imagen en movimiento, pertenecen a categorías distintas, con estructuras y códigos particulares. No obstante, existen puntos de convergencia más amplios de lo que podría suponerse. Ambos estilos comparten una retórica visual y un lenguaje profundo que facilitan su interrelación en producciones contemporáneas. Por ejemplo, el estilo documental tiende a utilizar iluminación natural, mientras que la ficción recurre con mayor frecuencia a la iluminación de estudio. La docuficción combina elementos de ambos géneros, configurando un enfoque comunicativo híbrido (Girardi, 2006, p. 153). Esta fusión entre documental y ficción genera un poder estético dual, derivado de la

complejidad de la imagen, que puede funcionar simultáneamente como testimonio y como expresión artística, oscilando entre la realidad y la ambigüedad (Girardi, 2006, pp. 160-161).

3.4.3.4. Documental: Una forma de promover la discusión crítica e informada

El documental se ha consolidado como una herramienta esencial para abordar problemáticas complejas y fomentar el debate social, especialmente entre las generaciones más jóvenes. En la actualidad, los proyectos documentales realizados por jóvenes se perfilan como un medio expresivo y transformador, capaz de articular reflexiones en torno a realidades que con frecuencia son invisibilizadas o estigmatizadas por los discursos tradicionales. Estas producciones audiovisuales permiten explorar temas sensibles —como la identidad, el género, la desigualdad o la diversidad sexual— desde la propia experiencia, construyendo narrativas que no solo informan, sino que también interpelan al espectador desde una dimensión emocional y crítica. En este sentido, los documentales se constituyen como espacios de diálogo que promueven la discusión tanto en ámbitos íntimos, como el familiar, como en contextos públicos más amplios, generando nuevas formas de participación y construcción colectiva del conocimiento (Carter y Barnstone, 2022, p. 62).

En este contexto, el proyecto “*Flip, Swip, Ship & Love*” se plantea como

un dispositivo que impulsa la reflexión crítica e informada sobre la representación de personajes LGBT+ en los *webcómics Boys Love (BL)*, a partir del análisis de los estereotipos de género y las narrativas contemporáneas que influyen en el *fandom* limeño. A través de testimonios y experiencias recopiladas durante la investigación, se propone el documental como el medio más pertinente para visibilizar estas voces y promover un debate amplio sobre el tema. Tal como señalan Plantinga (2005) y Nichols (2017), el documental no se limita a registrar la realidad, sino que construye una interpretación verosímil y crítica de ella. Plantinga diferencia entre el documental como registro indéxical —centrado en la relación directa de las imágenes con lo real— y el documental como afirmación, en el que el cineasta asume una postura verídica ante lo representado. Por su parte, Bill Nichols (2017) identifica los modos de representación observacional y reflexivo, ambos aplicables a este proyecto: el primero por su capacidad para capturar lo cotidiano de manera espontánea, y el segundo por su intención de invitar al espectador a cuestionar los propios mecanismos de representación.

De este modo, “*Flip, Swip, Ship & Love*” se inscribe en una comprensión contemporánea del documental como medio para fomentar la reflexión social y el diálogo colectivo. Desde los aportes teóricos de Plantinga (2005) y Nichols (2017), el proyecto no solo busca registrar las experiencias del *fandom* limeño del *BL*, sino también generar un espacio

de análisis crítico sobre las narrativas y estereotipos de género que predominan en estos contenidos. En consonancia con lo planteado por Carter y Barnstone (2022, p. 62), el documental ofrece a los jóvenes la posibilidad de construir y difundir su propia voz, desafiando la noción de que son simples receptores de mensajes. A través del proceso creativo y narrativo, se consolidan como agentes activos capaces de cuestionar los discursos dominantes y proponer nuevas formas de mirar su entorno.

En este sentido, es importante reconocer que los jóvenes se desarrollan en un contexto profundamente marcado por la globalización y por problemáticas sociales contemporáneas como la desigualdad, la violencia de género o la discriminación. Por ello, el documental se configura como un medio legítimo para expresar sus opiniones y elaborar discursos propios en torno a estas temáticas. La producción audiovisual se convierte, así, en un espacio de legitimación simbólica y política, donde las experiencias individuales adquieren un sentido colectivo y contribuyen al debate público. Los documentales juveniles, en consecuencia, no solo comunican, sino que también generan comunidad, al propiciar la reflexión compartida sobre realidades complejas e invitar a imaginar otras formas posibles de habitar y comprender el mundo (Carter y Barnstone, 2022, p. 62).

Finalmente, el documental juvenil promueve espacios de intercambio

intercultural y de diálogo intergeneracional, en los que las experiencias personales adquieren valor político y colectivo. Este tipo de producciones trasciende las fronteras de clase, raza o nacionalidad, posibilitando que las nuevas generaciones se reconozcan entre sí a partir de sus diferencias y coincidencias. Además, al construir sus propias narrativas, los jóvenes contribuyen a renovar los lenguajes audiovisuales contemporáneos, incorporando recursos digitales, formatos híbridos y perspectivas diversas que reflejan su manera particular de comprender el mundo. Así, estas producciones no solo documentan la realidad, sino que la cuestionan, impulsando procesos de diálogo que fortalecen la participación ciudadana y la comprensión crítica de las problemáticas sociales (Carter y Barnstone, 2022, p. 62).

3.4.3.5. Mediometrage en línea

El mediometrage en línea se presenta como una de las manifestaciones más significativas de la renovación del género documental en la era digital. Su particularidad radica en la combinación de las estrategias narrativas y los modos de representación propios del documental clásico —como los propuestos por Nichols (2017)— con las dinámicas interactivas de los nuevos medios. En este sentido, el mediometrage en línea no se limita a ser un tratamiento creativo de la realidad, sino que se inserta en un ecosistema mediático definido por la convergencia tecnológica y cultural, donde los contenidos se difunden de forma

simultánea en múltiples plataformas (Flew y Smith, 2018, pp. 3-4). Esta característica amplía sus posibilidades expresivas y comunicativas, al permitir que el espectador acceda, comente y comparta la obra en tiempo real, generando un intercambio inmediato que trasciende las fronteras geográficas.

Asimismo, el medimetraje en línea constituye un espacio propicio para integrar los modos observacional y reflexivo descritos por Nichols (2017, p. 2). Mediante la observación directa de los sujetos y sus entornos, se logra un acercamiento genuino y espontáneo a las experiencias retratadas; mientras que el componente reflexivo invita al espectador a cuestionar los mecanismos a través de los cuales se construye dicha representación. Esta articulación resulta especialmente valiosa en investigaciones orientadas a promover el pensamiento crítico, ya que no solo muestran la realidad desde la proximidad, sino que también incentivan la reflexión sobre los procesos de su puesta en escena. En esta línea, Plantinga (2005, p. 111) sostiene que todo documental implica una afirmación implícita de veracidad, lo cual, en el contexto digital, se ve reforzado por la confianza y la legitimidad que los usuarios otorgan a narrativas con las que se identifican y consideran relevantes.

Por último, la distribución en línea del medimetraje lo convierte en una herramienta de acción social, especialmente cuando las producciones

son realizadas por jóvenes. Como afirman Carter y Barnstone (2022, p. 62), los documentales juveniles no solo transmiten información, sino que también promueven competencias como la empatía y la ciudadanía global, dando voz a sujetos históricamente marginados. En las plataformas digitales y redes sociales, estos medimetrajes funcionan como nodos dentro de redes comunicativas más amplias, en las que las relaciones trascienden los grupos cerrados y se expanden hacia comunidades globales interconectadas (Wellman, 2001, p. 231; Flew y Smith, 2018, p. 130). De esta forma, el medimetraje en línea se consolida como un medio accesible, participativo y transformador, capaz de cuestionar prejuicios, generar debate y contribuir a la creación de narrativas inclusivas en torno a los fenómenos culturales contemporáneos.

3.4.3.6. Recursos visuales

Dado que el proyecto propuesto en esta investigación —la realización de un medimetraje— se concibe también como un proyecto de video diseño, resulta pertinente establecer las bases de dos técnicas que se integrarán en su desarrollo: el uso del video y la animación.

En primer lugar, para comprender el video en el contexto del siglo XXI, es necesario considerar su evolución histórica a finales del siglo XX,

periodo en el que la sociología y la antropología social comenzaron a consolidarse como disciplinas fundamentales. Durante esta etapa, el video se posicionó rápidamente como una herramienta científica reconocida, tal como señala Milton Guran (2013, p. 96). Luciana Bittencourt (1994) destaca, además, que el video se transformó en un recurso de gran relevancia para la antropología, al permitir representar la realidad y construir un “régimen de verdad” (Ward, 2021, p. 112).

Por otro lado, el fotodocumentalismo en el siglo XXI comparte múltiples características con el fotoperiodismo, aunque se diferencia principalmente en dos aspectos: su carácter atemporal y la incorporación de la subjetividad en la construcción de las imágenes. Los proyectos de foto documentalismo requieren investigación previa y financiación, y pueden abordar cualquier tema significativo. Aunque permite más flexibilidad en la narrativa visual, también está conectado históricamente con los principios de verdad, objetividad y credibilidad establecidos en los años 30, de acuerdo a Rodolfo Ward (2021, p. 120).

En segundo lugar, está el uso de la animación como medio para comunicar la verdad. La dificultad para definir lo que constituye un documental se complica aún más con las películas de animación que abordan temas no ficcionales. Dado que una película de animación "existe" únicamente en su proyección y no captura eventos reales, su

clasificación como documental puede ser problemática. Estas películas dependen de una recreación artística y de representaciones imaginativas para compensar la falta de presencia de una cámara en el evento (DelGaudio, 1997, p. 190). Además, la historia de la animación presenta ejemplos de obras que relatan los sucesos del momento. Un caso notable es El hundimiento del Lusitania (1918) de Winsor McCay, que "documentó" el hundimiento de un barco británico en 1915. A través de su estilo animado, la película ofrece un relato apasionado y periodísticamente convincente de un evento que nunca fue capturado en imágenes reales (DelGaudio, 1997, p. 190).

Si se acepta que representar la realidad es crucial, y posible, para algunas películas animadas, como señala Nichols, el autor sugiere que el enfoque reflexivo es adecuado para ciertas animaciones. Esto se debe a que la animación puede funcionar como un metacomentario, es decir, un recurso reflexivo en el cual una obra comenta su propio proceso de representación o cuestiona los límites entre realidad y ficción; dentro del documental, un formato que tradicionalmente se basa en la acción en vivo y evita la dramatización. Esto es especialmente relevante en películas que "documentan lo indocumentable", ya sea porque no hubo una cámara presente en el evento o porque ocurrió antes de la invención de la fotografía u otros medios de grabación (DelGaudio, 1997, p. 192).

A forma de cierre de esta sección, se puede concluir que el video diseño, como práctica transdisciplinaria y poética de la imagen en movimiento, encuentra una conexión natural con el género documental al compartir con este la intención de construir sentido a partir de la realidad. Sin embargo, mientras el documental tradicional suele centrarse en la representación objetiva o testimonial de los hechos, el video diseño se aproxima a esa misma realidad desde una perspectiva más subjetiva, sensorial y simbólica. Tal como plantea Radulescu (2013), el video diseño apela a la memoria, las emociones y las creencias del espectador, configurando un universo visual que argumenta, convence y deja huella. En este sentido, el documental que plantea la presente tesis puede funcionar como una forma extendida del documental, que no solo informa, sino que también interpela, transforma y propone nuevas maneras de percibir lo cotidiano. Al nutrirse de la combinación de lenguajes y de la libertad expresiva propia del arte visual, el video diseño documental permite representar lo real sin renunciar a la estética ni a la subjetividad, generando obras que son tanto testimonios como interpretaciones sensibles del mundo.

3.4.4. Nuevos medios como espacio de difusión. -

En la presente investigación se aborda, en gran medida, productos y actores que se desenvuelven en *medios sociales* contemporáneos, por lo que se considera

pertinente profundizar en la naturaleza de estos medios, sus características y la forma en que los usuarios se relacionan con esta. En ese sentido, se ha planteado compartir el documental en estos espacios para su visualización, discusión y validación por las consumidoras de *BL*.

Más que una mera innovación tecnológica, los nuevos medios se caracterizan por su capacidad de ampliar la circulación de contenidos y transformar las dinámicas comunicativas. Como señala Sonia Livingstone, lo relevante no es solo identificar qué tecnologías son nuevas, sino preguntarse “¿Qué aportan de nuevo los nuevos medios a la sociedad?” (1999, p. 60). En este sentido, su verdadero potencial radica en su función como plataformas de difusión, interacción y construcción colectiva del conocimiento, donde los usuarios no solo consumen información, sino que también la producen, reinterpretan y comparten.

Flew y Smith (2018, pp. 3–4) explican que el proceso de convergencia mediática —la integración de distintas tecnologías y plataformas— ha permitido que los contenidos circulen simultáneamente a través de múltiples canales —diversas redes sociales— como Facebook, Instagram, Youtube, etc. Esta conectividad ha redefinido las formas de producción y recepción cultural, diluyendo las fronteras entre emisores y receptores. En consecuencia, los nuevos medios han multiplicado las oportunidades para difundir narrativas diversas y visibilizar discursos antes marginales, especialmente en comunidades que encuentran en estos entornos un espacio de expresión libre y participativa.

En el caso del *fandom BL*, las redes sociales se consolidan como espacios fundamentales de difusión, donde las consumidoras se transforman en productoras culturales. Como señala Jenkins (2006, p. 3), este tipo de usuarias — las prosumers— generan un flujo constante de contenido colaborativo que fortalece la cohesión comunitaria y amplifica la circulación global del género. De esta forma, las plataformas digitales se convierten en espacios donde las creadoras pueden compartir sus producciones y reflexiones, transformando la participación en un acto tanto creativo como simbólico. Así, las redes no solo facilitan la difusión del material *BL*, sino que también promueven procesos de resignificación colectiva, a través de los cuales las fans negocian y reconfiguran las representaciones tradicionales del deseo y las dinámicas de poder.

La era digital ha reducido de manera considerable los costos de producción y distribución de contenidos, lo que ha generado una expansión masiva de obras multimedia creadas tanto por productores como por consumidores. Cada minuto, millones de canciones, fotografías, videos y blogs se publican en línea, conformando redes invisibles de experiencias compartidas (Flew y Smith, 2018, p. 129). Este fenómeno ha dado lugar a una nueva economía de la participación, en la cual el valor simbólico de los contenidos se determina por su capacidad para circular, ser comentados y reinterpretados colectivamente.

De acuerdo con Boyd (2014), las redes sociales operan bajo lógicas de visibilidad,

persistencia y viralidad, factores que transforman la manera en que los usuarios construyen su identidad y negocian los significados culturales (p. 12). Dentro del *fandom BL*, estas dinámicas potencian la circulación del contenido y fomentan debates sobre las representaciones del género y la afectividad masculina. De esta manera, los nuevos medios no solo actúan como canales de difusión, sino como territorios simbólicos de interacción y negociación cultural, donde se reconfiguran las narrativas y se abren espacios de diálogo frente a los discursos hegemónicos (Jenkins, 2006, p. 3).

3.5. Descripción del público objetivo. -

El público objetivo son las lectoras de BL hispanohablantes, de entre 20 a 25 años, que pueden (o no) pertenecer a la comunidad LGBT+, quienes disfrutan de las narrativas BL por multitud de factores, desde el hecho de que los personajes de la relación son ambos hombres, hasta el estilo de dibujo, el drama y el énfasis en la sexualidad, y que no se encuentran independizados (figura 13). Se destaca el hecho de que son lectoras hispanohablantes debido a que, al tratarse de un entorno digital como lo son los grupos de Facebook, los miembros presentes no tienen limitaciones para entablar contacto con sus pares de otros países.



Figura 13. Imagen de autoría propia del buyer persona del público objetivo del proyecto (2024).

3.5.1. Relación entre el público objetivo y el proyecto. -

El proyecto buscó establecer una conexión significativa con su público objetivo al abordar temas que dialogan directamente con los intereses y experiencias de las jóvenes limeñas de entre 20 y 25 años, quienes aún no se han independizado pero forman parte activa del *fandom*. Estas espectadoras no solo consumen *webcómic*s de temática *Boys Love* como una forma de entretenimiento, sino que también encuentran en ellos un espacio para explorar narrativas afectivas y reflexionar sobre temas de identidad y relaciones interpersonales.

El medimetraje se configuró como un espacio de análisis y reflexión en torno a los estereotipos de género presentes en estas narrativas, invitando al público a cuestionar las relaciones idealizadas y los estándares estéticos que con frecuencia

se reproducen dentro del género. Este enfoque fomenta el sentido crítico de las espectadoras, quienes se sienten representadas al reconocer que sus perspectivas son tomadas en cuenta.

3.6. Implementación del proyecto de diseño. -

3.6.1. Aplicando video diseño en el documental. -

La estética visual del prototipo del producto de video diseño está pensada para adaptarse las expectativas del *fandom BL*, mientras se abordan de manera crítica y cercana los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcómics BL*. La elección de tonos oscuros derivados del rosa y azul pastel, aporta un mayor nivel de seriedad a la narrativa visual, sirviendo como contraste a los colores pasteles propios del género.

Las texturas de collage y los recortes contribuyen a construir una atmósfera más informal, que genere confianza e interés en el espectador (figura 14). Estas técnicas visuales remiten a un enfoque más artesanal y fragmentado, que simboliza el intento del medimetraje de romper con las representaciones rígidas de los géneros y los personajes en las *narrativas BL*. Esta estética, de apariencia casual, busca contrastar con la presentación pulida de los medios tradicionales, reforzando la naturaleza intervencionista del proyecto.



Figura 14. Imagen extraída de la página web *Viva Leer Copec* en ejemplifica la técnica de collage a utilizar en la estética del proyecto (Viva Leer Copec, 2024).

Finalmente, el uso de un *PNGtuber* como presentador (figura 15), junto con avatares animados y animaciones para transiciones, conecta directamente con los medios de entretenimiento que frecuentan las consumidoras de *BL*, creando un puente entre el contenido familiar y las nuevas ideas que el medimetraje ental busca introducir. La ruptura de la cuarta pared, en combinación con este enfoque visual, invita a la audiencia a participar activamente en la reflexión, en lugar de ser simples observadoras pasivas del contenido.



Figura 15. Imagen extraída de la miniatura del video *【Vtuber Tutorial】 ⚡Time to Become a PNGtuber! ⚡* que ejemplifica la estética y diseño del recurso Vtuber a utilizar en el proyecto (Kaeriruu, 2022).

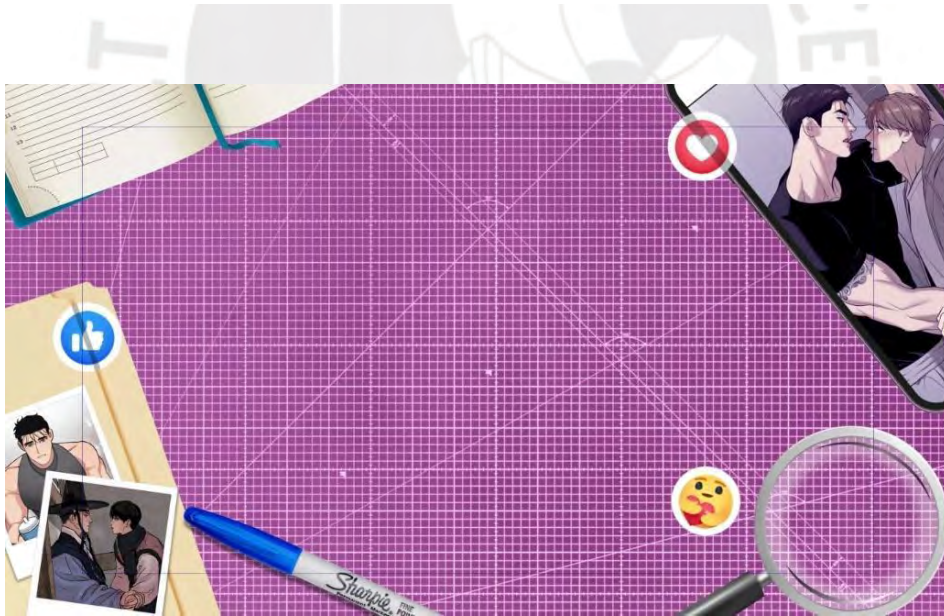


Figura 16. Imagen de autoría propia del diseño de secuencia de apertura del mediometrage (2024).



Figura 17. Imagen de autoría propia del diseño del avatar y presentadora del mediometrage con fondo (2024).



Figura 18. Imagen de autoría propia del diseño del marco para las entrevistas del mediometrage (2024).

3.6.2. Tipografías. -

Para complementar la paleta de colores oscuros propuesta en este proyecto, que busca transmitir mayor seriedad y crudeza en contraste con las típicas tonalidades pasteles del *Boys Love*, se ha optado por el uso de fuentes tipográficas de palo seco. Estos tipos de fuente se caracterizan por la limpieza en sus terminaciones, la ausencia de remates propia de una reproducción mucho más mecánica, y sus trazos sin contraste, sus vértices rectos y trazos uniformes. Dentro de las mismas, se ha considerado a *Coconut Sharp Trial* y *Arimo Semibold* las más apropiadas.

La tipografía *Coconut Sharp Trial* destaca por su carácter sólido y adaptable. Su diseño limpio y contemporáneo aporta una sensación de frescura y dinamismo al conjunto visual. Al integrarla en el proyecto, contribuye a transmitir fluidez y modernidad, generando un contraste equilibrado con los tonos oscuros y evitando que el diseño se perciba visualmente pesado. Además, esta fuente ofrece múltiples variantes, lo que reduce la necesidad de incorporar otros estilos tipográficos adicionales.

Por su parte, *Arimo Semibold* es una fuente sin serifa que combina simplicidad y solidez. Su estructura clara y proporcionada la convierte en una opción ideal para textos legibles sin resultar visualmente recargados. Gracias a su peso intermedio y a sus líneas definidas, refuerza la estabilidad del diseño, aportando equilibrio frente al dinamismo visual de *Coconut Sharp Trial*. Asimismo, dispone de diversas variantes de grosor que amplían sus posibilidades de aplicación.

La combinación de *Coconut Sharp Trial* y *Arimo Semibold* produce un contraste armónico que comunica tanto simplicidad como sofisticación, proyectando una estética más auténtica y madura en la identidad visual del proyecto (figura 19).



Figura 19. Imagen de autoría propia que grafica las fuentes tipográficas a utilizar en el proyecto (2024).

3.6.3. Paleta de color. -

Siendo que el público objetivo del género *Boys Love* son, por lo general, mujeres; los colores predominantes tienden a ser cálidos y suaves, con una clara inclinación hacia los tonos pasteles. Entre los colores más comunes, destacan el rosa y el celeste, los cuales buscan representar la idealización romántica y fantasiosa de las relaciones que se muestran en estas historias. Particularmente, al rosa se le

asocia con la dulzura y el afecto, mientras que el celeste evoca tranquilidad y serenidad. En conjunto, esta combinación busca crear una atmósfera agradable y ligera, muy característica del género.

En cambio, como contraste a la idealización que transmiten los colores pasteles, y siguiendo el concepto establecido del proyecto, se propone una paleta cromática que se desvíe de los tonos típicamente utilizados en el *BL* tradicional. La propuesta se orienta hacia colores derivados más oscuros, con el fin de aportar un mayor nivel de seriedad y crudeza a la narrativa visual. Sin llegar a una desaturación completa, estos tonos más profundos permiten equilibrar la delicadeza del género con una representación más madura y emocionalmente cargada, ofreciendo una experiencia visual que transmita una mayor intensidad sin perder la esencia de lo que hace al *Boys Love* tan cautivador para su público (figura 20). Se ha optado por esta paleta de colores debido a que el proyecto, al tratarse del análisis de obras *BL*, no busca desligarse completamente del género, y en su lugar, pretende dar un giro crítico hacia el mismo, trayendo a discusión temas y reflexiones reales.



Figura 20. Imagen de autoría propia que grafica la paleta de color escogida para el proyecto (2024).

3.6.4. Etapas del diseño. -

El desarrollo de la pieza principal de este proyecto se llevó a cabo en 4 etapas. En primer lugar, durante la etapa de planeación y desarrollo, se determinó el formato y cantidad de segmentos del proyecto. Así mismo, se establecieron las preguntas a realizar a los participantes del mediometraje y se programaron las grabaciones a entrevistados y lugares pertinentes.

En segundo lugar, en la etapa de diseño conceptual, se realizaron bocetos y pruebas de logotipos para la pieza principal. También se realizaron bocetos del avatar de la presentadora *PNGtuber*, así como sus diferentes posturas y expresiones (figura 21). En paralelo, se realizaron las grabaciones de las

entrevistas a los participantes del cortometraje, así como tomas de apoyo y referencias.



Figura 21. Imagen de autoría propia del diseño, vistas y expresiones del avatar PNGtuber para el proyecto (2024).

En tercer lugar, durante la etapa de construcción final, se procedió a visualizar las grabaciones de las entrevistas y establecer los temas que emergían de las mismas, para organizarlas y crear secciones. Se filtró y seleccionó el material audiovisual que se utilizaría en el mediometraje para establecer una narrativa secuencial. Además, se grabó la voz del avatar *PNGtuber* y se realizó el montaje y postproducción del primer capítulo.

Finalmente, en la etapa de revisión final, se realizaron correcciones a la pieza principal, según las sugerencias obtenidas. Además, para la evaluación de pares,

se contó con los comentarios de profesionales del medio. En base a las observaciones levantadas, se implementaron los últimos cambios de la pieza principal.

3.6.5. Especialidad del diseño gráfico. -

La especialidad del diseño escogida para este proyecto es la de video diseño. Se planteó un medimetraje con capas de video ensayo, mediante el que la autora presentó tanto hallazgos como reflexiones de su investigación respecto a las experiencias de los lectores de *BL* limeños y su postura sobre los estereotipos de género presentes en los *webcómic*s de esta temática. El uso del enfoque de video diseño responde a la necesidad de construir un lenguaje audiovisual flexible, y cultural. Dado que el *BL* se desarrolla principalmente en espacios digitales altamente visuales, participativos y cargados de referencias compartidas, el video diseño permite integrar testimonios, imágenes, gráficos y sonidos de manera creativa y no lineal.

Además, se propone una mezcla de modelos de representación documental entre expositivo y reflexivo (Nichols, 2017) y se contará con registro visual espontáneo, así como con una sección testimonial mediante la cual se expondrá a diversos miembros pertenecientes al entorno del *fandom BL* limeño. De esta manera, la autora busca invitar al público a una reflexión, respecto a los prejuicios relacionados a determinados hobbies, así como discursos presentes en medios de entretenimiento digitales contemporáneos, y el cómo estos pueden impactar en sus lectores de manera positiva o negativa, tanto a nivel personal como social.

Finalmente, el campo se relaciona con los nuevos medios digitales, más precisamente con los de *medios sociales*. Diversos *medios sociales* como Facebook, YouTube o Instagram ayudarán a su difusión dentro y fuera de los grupos de consumidores del género *BL*. El tema principal de la investigación, los *webcómic*s *BL*, es bastante conocido en las esferas sociales digitales, por lo que se estima que su difusión se daría de forma orgánica y rápida.

3.6.5.1. Aplicación de valores del diseño gráfico

La propuesta estética del mediometraje se sostiene en los principios de diseño formulados por Wucius Wong, quien enfatiza que “el diseño es la organización de elementos visuales de acuerdo con un propósito” (Wong, 1995, p. 19). En este caso, los elementos cromáticos, tipográficos y texturales no se limitan a cumplir una función decorativa, sino que orientan la percepción crítica de la audiencia. El uso de tonos oscuros derivados del rosa y del azul pastel, en contraste con la suavidad cromática tradicional del género *BL*, responde al principio de contraste, el cual resalta diferencias visuales para generar un impacto expresivo y enfatizar el carácter reflexivo de la narrativa (Wong, 1995, p. 33). Así, la propuesta estética contribuye a cuestionar tanto la idealización romántica como la rigidez de los estereotipos de género presentes en los *webcómic*s *BL*.

De igual modo, el empleo de texturas tipo collage y recortes dialoga con

el principio de unidad en la variedad, en el que la combinación de elementos diversos se organiza de forma coherente sin perder dinamismo (Wong, 1995, p. 45). Este tratamiento visual y artesanal simboliza la intención del documental de fragmentar y reconstruir las representaciones convencionales del género, acercándose a una estética más accesible y disruptiva frente a los discursos audiovisuales predominantes. Por otra parte, el uso de tipografías de palo seco como *Coconut Sharp Trial* y *Arimo Semibold* se alinea con el principio de claridad visual, ya que su limpieza formal y uniformidad favorecen la legibilidad y generan un equilibrio entre seriedad y modernidad. Este recurso refuerza la atmósfera crítica que la pieza busca transmitir (Wong, 1995, p. 59).

Finalmente, la inclusión de un PNGtuber como presentador y el uso de avatares animados en las transiciones responden al principio de movimiento, entendido por Wong como la capacidad de guiar la mirada y mantener la continuidad dentro de la composición (1995, p. 75). Estos recursos aportan dinamismo y establecen un puente entre el lenguaje audiovisual del documental y las dinámicas propias de las plataformas digitales frecuentadas por el *fandom BL*. En conjunto con la ruptura de la cuarta pared, esta estrategia refuerza un enfoque reflexivo y participativo, otorgando al público un rol activo en la interpretación del mensaje y consolidando el diseño como un medio de mediación entre la crítica social y la comunicación visual.

3.6.6. *Marca.* -

"*Flip, Swip, Ship & Love*" es un medimetraje que propone, como concepto central, una conversación abierta y honesta sobre la manera en que las relaciones y la identidad se construyen y perciben a partir de las historias de amor que consumimos. Desde un enfoque accesible y emocional, la obra se distancia del formato académico tradicional para, a través de las propias lectoras, invitar a la reflexión sobre las representaciones y los estereotipos de género presentes en las narrativas *BL*.

Bajo esta premisa, la serie se sustenta en valores de inclusividad, empatía y diversidad, con el objetivo de crear un espacio seguro en el que sea posible explorar las dinámicas de género y las relaciones desde múltiples perspectivas. La marca busca promover una apertura hacia la complejidad de las experiencias humanas, representando todas las formas de amor y afecto con respeto, sensibilidad y autenticidad. En cuanto a su lenguaje comunicativo, este se caracteriza por ser cercano y genuino, combinando un tono amigable y con toques de humor para generar confianza y conexión con el público. De este modo, la propuesta pretende desarmar prejuicios y expectativas, fomentando que los espectadores no solo observen, sino que participen activamente en la conversación.

El medimetraje adopta un enfoque testimonial, priorizando las historias personales y las emociones reales de sus participantes. Así, "*Flip, Swip, Ship & Love*" busca derribar barreras y abrir el diálogo en torno a cómo el amor y las

relaciones pueden representarse de manera más libre, honesta y diversa.

A largo plazo, la visión de la marca apunta a transformar la percepción del público respecto a las narrativas románticas *BL*, cuestionando los modelos convencionales y promoviendo representaciones más auténticas de todas las identidades. En última instancia, el proyecto invita a mirar más allá de lo superficial para reconocer la belleza que existe en la variedad y complejidad de las conexiones humanas (figura 22).



Figura 22. Imagen de autoría propia del diseño y variantes del logotipo del proyecto (2024).

3.6.7. *Pieza principal.* -

La pieza central de este proyecto es un mediometraje que busca cuestionar y disminuir la esencialización del *fandom BL* en Lima, proponiendo una reflexión

en torno a la forma en que los estereotipos de género se representan en las narrativas de los *webcómics Boys Love (BL)*. A través de este formato audiovisual, se plantea un espacio de diálogo en el que las lectoras del género puedan expresar sus perspectivas sobre cómo estas historias moldean —y en ocasiones limitan— la comprensión del amor y las relaciones interpersonales. El mediometraje invita así a analizar los patrones narrativos repetitivos y las idealizaciones románticas que suelen caracterizar al género.

Uno de los objetivos principales del proyecto es visibilizar cómo las lectoras perciben la representación de los personajes y las dinámicas de poder presentes en las narrativas *BL*, poniendo énfasis en aquellos elementos que refuerzan estereotipos o reproducen relaciones poco realistas (figura 23). En este sentido, el mediometraje busca examinar en qué medida los *webcómics BL* han influido en la percepción que el *fandom* limeño tiene sobre la comunidad LGBT+ y sobre las formas de vincularse afectivamente dentro de su propio contexto sociocultural. Asimismo, la propuesta reflexiona sobre cómo estos *webcómics* tienden a legitimar determinados estándares estéticos y de personalidad, contribuyendo a la idealización de los personajes. Este análisis se centra en cómo dichas representaciones pueden influir en las expectativas de las lectoras y, en algunos casos, perpetuar una visión restringida de la diversidad dentro del *fandom BL*.

De esta manera, el proyecto no solo evidencia las tensiones y contradicciones presentes en el consumo del género, sino que también busca promover una mirada más crítica, sensible y reflexiva sobre las formas en que el público limeño se relaciona con las narrativas que disfruta, abriendo un espacio de autocrítica y diálogo dentro de la comunidad.

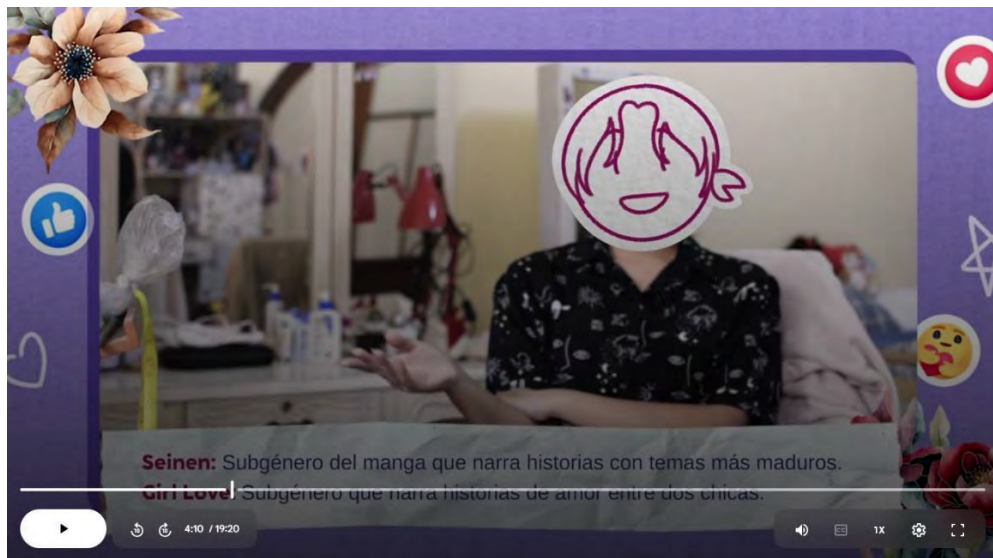


Figura 23. Imagen de autoría propia del primer capítulo del proyecto (2024).

3.6.8. Piezas complementarias. -

Como parte del desarrollo del proyecto, se diseñaron piezas gráficas complementarias orientadas a fortalecer la identidad visual del mediometraje en plataformas digitales como YouTube, Instagram y TikTok, principales medios de conexión con su público objetivo. Estos elementos buscan no solo mantener una coherencia estética entre los distintos canales de difusión, sino también transmitir la esencia narrativa y visual del proyecto, favoreciendo su reconocimiento inmediato por parte de la audiencia.

En el caso de YouTube, se desarrollaron un banner principal para la portada del canal y una imagen de perfil representativa, ambos diseñados para reflejar la personalidad visual y conceptual del mediometraje (figura 24). Para Instagram, se preparó una plantilla de la cuenta oficial del proyecto (figura 25) con un post de muestra (figura 26). Finalmente, TikTok cuenta con mockups adaptados para videos cortos y promociones (figura 27), diseñados para captar la atención con transiciones creativas y elementos animados que reflejan el enfoque narrativo del proyecto.

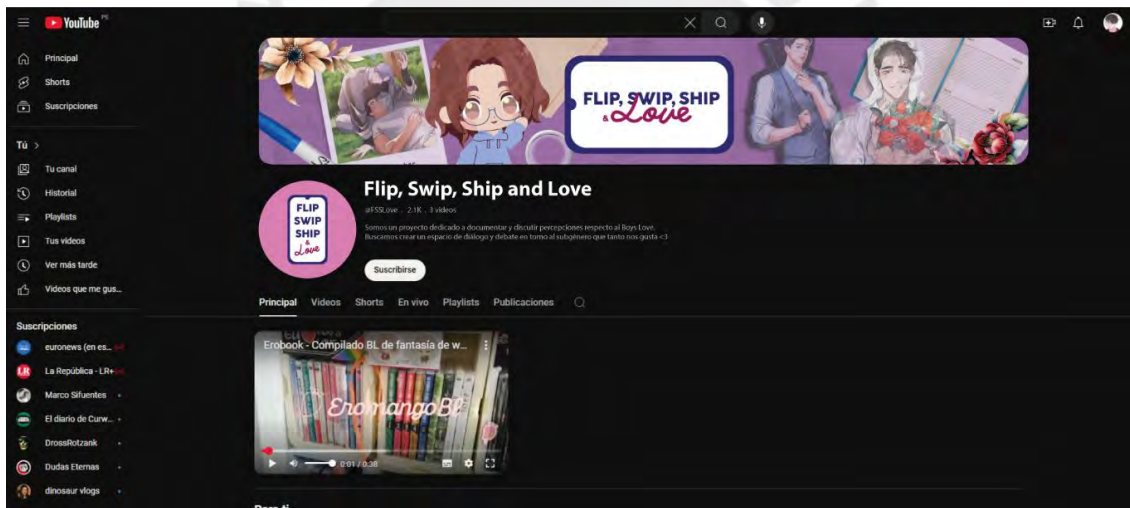


Figura 24. Imagen de autoría propia del mockup para el canal de Youtube del proyecto (2024).

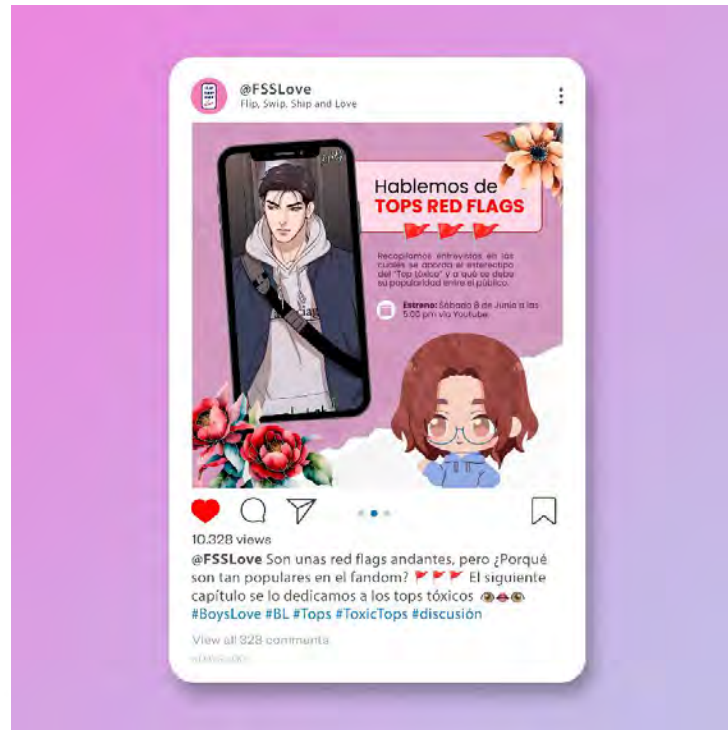


Figura 25. Imagen de autoría propia de un post de muestra para el Instagram del proyecto (2024).

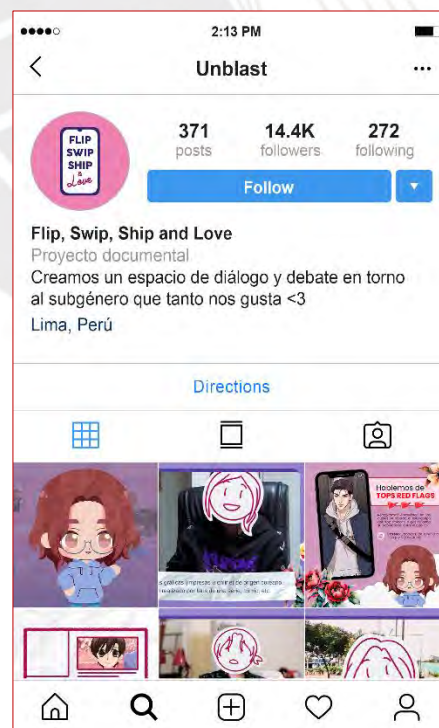


Figura 26. Imagen de autoría propia del mockup para el perfil de Instagram del proyecto (2024).



Figura 27. Imagen de autoría propia de mockups que grafican la vista de los fragmentos del mediometrage desde la plataforma de Tik Tok (2024).

3.6.9. Diseño de la comunicación. -

Dado que el público objetivo son lectoras de *BL* hispanohablantes peruanas, de entre 20 a 25 años, cuya presencia en redes sociales es bastante activa, se optó por la publicación y posterior difusión del mediometrage documental mediante redes sociales muy populares actualmente, como Youtube y Facebook. Si bien Facebook no es la red social más popular tras la aparición de otras *social media* como Instagram o Tik Tok, en esta se concentran aún una considerable cantidad de lectoras de *BL*, especialmente las de 20 años o más. El mediometrage se publicó el martes 1 de abril del 2025.

La intencionalidad del mediometrage se plasmó en su título, sin embargo, para su difusión, se contó en gran medida con el apoyo del *fandom*. Y es que las

consumidoras de *BL* son especialmente efectivas a la hora de viralizar contenido, más aún si este es referente al *BL* o la comunidad. Así, mediante publicaciones compartidas por el *fandom*, se promovió desde el interior de estos grupos la difusión del cortometraje, invitando a visualizar el capítulo publicado y recibiendo retroalimentación mediante los comentarios. También se adjuntó una encuesta con el propósito de recopilar más a detalle las impresiones y recomendaciones del público.

3.6.10. Relevancia del proyecto. -

El proyecto es innovador porque no hay mucho material que ahonde la naturaleza de la comunidad consumidora de *BL*, especialmente de la limeña. Si bien existe diverso material relacionado con el *BL* en redes sociales, este se aborda desde una perspectiva difusa, por parte de personas no profesionales o que no han investigado al respecto, principalmente *youtubers* o *influencers*. El contenido que ellos proponen va orientado al entretenimiento. Sin embargo, teniendo en cuenta que el público objetivo tiende a consumir contenido relacionado al *BL* en formatos no académicos, se propone la incorporación de elementos propios de los medios de entretenimiento que frecuentan las consumidoras de *BL* como el uso de avatares animados, animaciones para transiciones y el uso de referencias, así como la utilización de recurso narrativos intervencionistas como la ruptura de cuarta pared o la interrupción de la reproducción para brindar aclaraciones. De esta manera, se busca proponer una producción con bases académicas, pero

dotándola de una estética y narrativa más atractiva y lúdica, que fomente el interés del público.

Así mismo, se considera que la importancia de este proyecto recae en su potencial para ayudar a que los espectadores logren un acercamiento hacia la comunidad consumidora de *BL* limeña y sus experiencias, mediante la crítica y el análisis de narrativas "*Boys Love*" contemporáneas populares. Y es que la comunidad de consumidores de contenido *BL* en Lima aún es muy poco visible entre las múltiples subculturas presentes en la capital, por lo que suelen haber muchos prejuicios y críticas hacia sus miembros. Por ello, se considera importante profundizar en las prácticas y motivaciones de esta comunidad, a fin de lograr una mayor comprensión de los miembros que la componen. También se han incluido las voces de miembros de la comunidad LGBT+ que no son parte del *fandom BL*, para que proporcionen su punto de vista respecto al género y cómo este ha influido en la forma que se les percibe desde entornos fuera del colectivo. A partir de estas perspectivas, se busca invitar a la reflexión, respecto a cómo las narrativas de los *webcómics BL* terminan influyendo, no solo a nivel social y psicológico en los lectores del subgénero, sino también en el mundo del diseño, en los artistas que se dedican al rubro; o a nivel narrativo, en los escritores de obras comerciales.

3.7. Validación. -

3.7.1. Evaluación de pares. -

Se realizó una primera versión de prueba del producto principal, en este caso, del mediometraje. Esta primera versión fue utilizada para la evaluación de pares, de la cual se recibió una serie de observaciones y recomendaciones a implementar en el prototipo final. En la evaluación participaron los entrevistados del documental (todos residentes en Lima), Julio López Guevara, periodista y comunicador visual peruano; y Antonio Martinench Lozano, diseñador gráfico y antropólogo visual peruano. El proceso de evaluación se realizó entre septiembre y noviembre del 2024.

En primer lugar, los entrevistados afirmaron sentir afinidad con el producto, debido a que, si bien se trata de contenido que consumen seguido, no es que realmente cuenten con un espacio en donde comentar o analizar más a profundizar el porqué de su consumo, su afinidad o su crítica por estos temas. También mencionaron que el formato se asimila a los de los video ensayos que suelen consumir en Youtube. Además, señalaron que el contenido del prototipo es claro y entendible, pero que la locución podría ser un poco más clara y más pausada. Así mismo, recomendaron el que la presentadora del documental intervenga más activamente, brindando comentarios y cuestionamientos, así como que los fragmentos de las entrevistas no duren demasiado.

En segundo lugar, el periodista y comunicador Julio López Guevara afirmó que el contenido del capítulo es claro, pues se expone de forma muy detallada los términos y puntos a considerar, además de que los elementos gráficos ayudan a

contextualizar lo que se dice. Considera que el capítulo es dinámico, sobre todo por los efectos de sonido y visuales, pero recomienda no incluir la presentación de los entrevistados. Durante las entrevistas, se podría colocar sus nombres y edades en una cajetilla adicional. También, afirmó que el capítulo efectivamente luce como un video de un *youtuber*. Destacó el cambio de las expresiones de los entrevistados, según lo que dicen y lo calificó como un producto que podría ser competitivo en Youtube, debido a la alta calidad de su producción. Sin embargo, respecto al audio, indicó que tal vez se le subiría el volumen de voz a algunos entrevistados que hablan un poco bajo. Mencionó que le gustó la locución de la narradora por el tono coloquial con el que hablaba, ya que así no se sentía como si hubiera un guión preparado y eso le daba mayor naturalidad. Finalmente, sobre el manejo de las entrevistas, le resultó curioso que todos los entrevistados quisieran guardar su identidad, pues lo considera original, pero esta sería una observación más subjetiva.

En tercer lugar, el diseñador y antropólogo visual Antonio Martinech Lozano sugirió una introducción más breve, de menos de un minuto. Además, afirmó que se podría iniciar dando contexto de la historia: representar el lugar con planos abiertos, calles, ciudad, espacio cercano a los personajes. También señaló la necesidad de mejorar la locución de la narrativa. Así mismo, recomendó grabar algunos personajes en acción: caminando, dibujando, diseñando, en el trabajo, mientras ofrecen testimonio; o grabar tomas de apoyo de sus roles y oficios. Adicional a ello, sugirió agregar títulos o gráficas para separar los temas, o segmentos del documental, así como crear gráficas o diagramas como

complemento visual a las entrevistas. Finalmente, indicó que las imágenes podrían ser cuadros que llenan toda la pantalla y, de esta forma, cambien el ritmo del tipo de plano.

3.7.2. Testeo del producto final. -

Con el fin de comprobar si el prototipo del producto final de esta investigación cumple los objetivos del proyecto, se tomó la decisión de publicar el mediometraje "*Flip, Swip, Ship & Love*" en la plataforma de Youtube, en modo público y con los comentarios habilitados para recopilar las impresiones de los espectadores. La duración del testeo duró un mes, desde el primero de abril del 2025 hasta el primero de mayo del 2025. Durante este periodo se consideró publicar fragmentos cortos del mismo prototipo en la plataforma de Tik Tok, pues sería la forma más efectiva de difundir el proyecto. Sin embargo, se desistió de su publicación en dicho *medio social* por su carácter inediatista y entorno altamente conflictivo. Así, la difusión del piloto del proyecto se dio mediante diversos grupos de Facebook dedicados al *BL*, a través de publicaciones invitando a los miembros de los grupos a visualizar el capítulo adjuntando su respectivo enlace. Así mismo, se desarrolló una encuesta escrita de 15 preguntas para aquellos que hubieran visto el piloto del cortometraje, que buscó recopilar la mayor cantidad de información sobre las percepciones de los espectadores sobre el proyecto. Los comentarios de Youtube, sus estadísticas y la encuesta sirvieron para recolectar información importante para el proyecto, cuyos datos de mayor relevancia se exponen a continuación:

Al finalizar el periodo de testeo, el canal de Youtube del mediometraje "*Flip, Swip, Ship & Love*" contó con 10 suscriptores. Por su parte, el capítulo piloto en sí obtuvo 157 vistas, 28 "me gusta" y 8 comentarios. Sobre los comentarios, en su mayoría fueron positivos, destacando la iniciativa de hablar sobre el *BL* de forma más saludable e informativa. También se registraron propuestas como el que el cortometraje ofrezca recomendaciones sobre obras *BL* que, en efecto, rompan con los estereotipos que se cuestionan en el video.

En lo que respecta a la encuesta escrita, se obtuvo un total de 21 respuestas. En los comentarios de las publicaciones de difusión del proyecto, algunos usuarios indicaron que, si bien intentaron llenar la encuesta, esta les resultó bastante larga y por ello en su mayoría, no la completaron. Si bien se tiene presente que esta muestra es bastante pequeña y que, por ende, no refleja las impresiones mayoritarias en torno al proyecto; ha servido para recopilar información muy detallada sobre la comunidad consumidora de *BL* y los espectadores del proyecto en general. Empezando por la demografía, el 52,4% de los encuestados indicaron ser mujeres, mientras que el 33,3% se identificaron como hombres, un 9,5% no lo precisó y un 4,8% indicaron ser no binarios (figura 29). Así mismo, el 61,9% indicó ser miembro de la comunidad LGBTQ+, mientras que el 23,8% señaló no ser miembro y un 14,3% se identificó como simpatizante, más no miembro de la comunidad (figura 28).

Te percibes a tí mism@ como...

21 respuestas

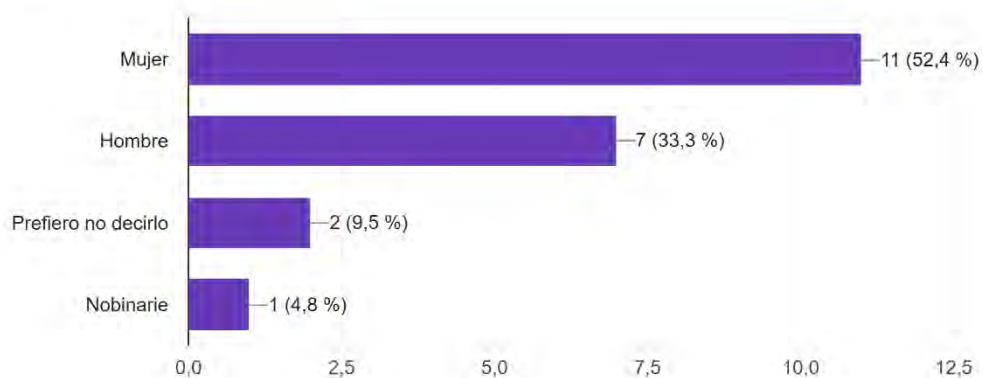


Figura 28. Gráfico de autoría propia que muestra el porcentaje de participantes que se identifican como hombre, mujer u otro.

¿Te consideras miembr@ de la comunidad LGBT+?

21 respuestas

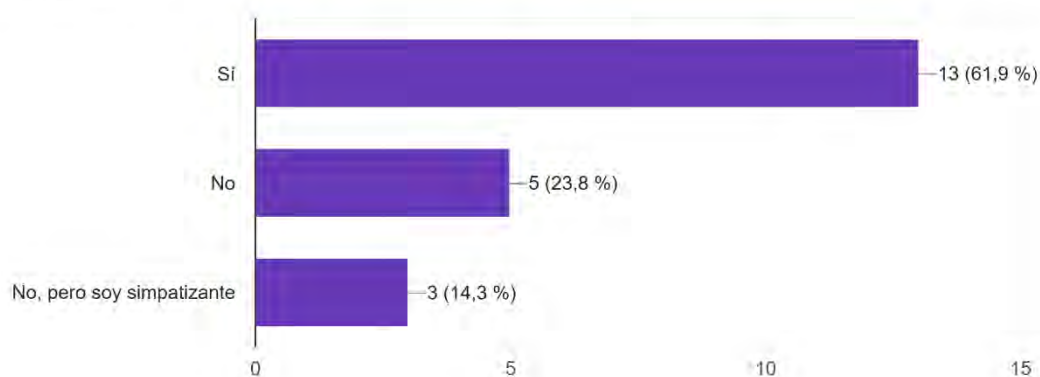


Figura 29. Gráfico de autoría propia que muestra el porcentaje de participantes que se identifican o no como miembros del colectivo LGBT+.

También se les pidió indicar si pertenecían a algún grupo o *fandom* en particular. El 54,2% dijo pertenecer a *fandoms* de series animadas y/o live action, siendo este el grupo más grande. Los otros grupos más grandes fueron la comunidad

fujoshifan del *BL*, la comunidad *otaku*, y la comunidad *k-poper* con 42,9% en conjunto. El 4,7% restante se divide entre las comunidades *friki*, *gamer*, cinéfila y feriantes, así como 3 personas que indicaron no pertenecer a ninguna comunidad en particular (figura 30).



Figura 30. Gráfico de autoría propia que muestra con qué grupo o subcultura se identifican los participantes, mediante porcentajes.

Pasando a las respuestas escritas, se les pidió a los encuestados expresar su opinión respecto al prototipo del producto audiovisual, así como indicar qué cosas les gustaron y que cosas no. En primera instancia, indicaron que disfrutaron del enfoque crítico del producto, así como la estética planteada. Señalaron también que hay algunos aspectos por mejorar, como el audio de la narración y el ritmo o dinamismo del capítulo. También, algunos indicaron que la duración del piloto les pareció muy corta, mientras que otros la consideraron demasiado larga. Seguidamente, se preguntó a los encuestados si el medimetraje les había provocado nuevas interrogantes sobre el *BL*. En su mayoría, indicaron que no

tenían nuevas interrogantes y que, más bien, les resulto esclarecedor para comprender mejor el tema y el origen del mismo. Por otro lado, algunos plantearon las siguientes preguntas: ¿Qué arquetipos son los que las *fujoshis* aceptan conservar y cuáles piensan que están listos para dejar atrás? ¿El *BL* occidental es más moderno y adecuado para nuestro contexto contemporáneo? ¿Qué tan problemático puede ser aplicar roles de género en parejas homosexuales? ¿Cómo afecta la aceptación de estos cánones establecidos en el *BL* coreano a la percepción de los lectores? ¿Se distingue lo que es un canon ficticio o se lleva a la realidad y refuerza los estereotipos de género?

Respecto a la comunidad consumidora de *BL*, se preguntó a los encuestados si consideraban que su representación era correcta, a lo que la mayoría señaló que sí, pues se las podía observar en diferentes entornos, lo que demostraba la variedad de perfiles de los consumidores. También se destacó como el uso de ciertos recursos gráficos, como las caritas animadas de los entrevistados, decían mucho sobre los mismos, como el hecho de que no temen mostrar su amor hacia el género *BL*, mientras que prefieren mantener el anonimato, y en algunos casos, dar a entender que su gusto por el *BL*, podría considerarse *un gusto culposo*. Por otro lado, los espectadores destacaron la negativa de los entrevistados a exponer sus identidades y aun así acceder a participar en el documental, como una contradicción interesante. Por eso mismo, los encuestados también concluyeron que el prototipo del producto ayuda a comprender las motivaciones de los consumidores de *BL*, así como ayuda a desestigmatizar a la comunidad consumidora de *BL*, al exponer sus

diversas opiniones y cuestionamientos.

Se les preguntó a los encuestados si el mediometraje hizo que se cuestionaran de alguna forma la industria *BL*. En esta ocasión hubo tanto respuestas positivas como negativas. Por un lado, los que afirmaron que sí les generó cuestionamientos indicaron que les intrigaba el porqué, habiendo tanta saturación de una misma narrativa en el subgénero, se mantenía igual de popular. También señalaron que los cuestionamientos planteados por el cortometraje eran legítimos y coincidían con sus interrogantes personales. Por otro lado, los que afirmaron que no les generó cuestionamientos señalaron que al estar tanto tiempo consumiendo *BL*, ya tienen conocimiento de cómo funciona la industria. Otros afirmaron que son conscientes de que siempre van a existir estos debates, pero que el producto más que nada les mostró otras formas de ver al subgénero *BL*.

Al preguntarles a los encuestados si consideraban que el mediometraje era una buena forma de poner en discusión cómo los *webcómic*s de temática *BL* legitiman los diseños de personajes con estándares estéticos idílicos, la mayoría señaló que sí, principalmente por su enfoque de espacio de diálogo desde una perspectiva de aprendizaje, crítica y cuestionamiento saludable. Muchos reconocieron que, en la actualidad, las obras *BL* sí tienen cánones estéticos idílicos y demasiado similares entre sí. Además, señalaron que el cortometraje ofrece una visión poco usual por el mero hecho de enfocarse en Latinoamérica, y de contextualizar la discusión en el marco de los valores culturales propios de la región.

También se les preguntó a los encuestados si consideraban que el *BL* puede ser una forma de estigmatizar a la comunidad LGBTQ+, a lo que hubo respuestas divididas. Por un lado, los que afirmaban que sí se estigmatiza a la comunidad, señalaron que esto se debía a la percepción de los roles que toman o "deberían" tomar las parejas que pertenecen a la comunidad LGBTQ+. Indicaron que como el *BL* está lleno de parejas conformadas por roles específicos (*top* y *bottom*), esto puede permear en la percepción que los lectores de *BL* más jóvenes, llevándolos a buscar estos patrones en parejas LGBTQ+ reales. Por otra parte, los que afirman que no se estigmatiza a la comunidad, indicaron que si bien existen obras *BL* con buena y mala representación, estas han servido para ir normalizando el tema de la homosexualidad, así como promover su aceptación. Señalan que gran parte de los lectores de *BL* son a su vez, parte de la comunidad también, y que siempre se debe saber trazar la línea entre la ficción y la realidad.

Finalmente, al preguntarle a los encuestados si seguirían el proyecto si este continuara, la mayoría indicó que sí. Señalaron que les resultaba interesante el área de estudio de comunidades o *fandoms*, así como agradecían la iniciativa debido a que hay pocas series de estilo documental que hablen sobre *BL*, especialmente en español. A ello se sumaron recomendaciones como el adaptar el medimetraje a formatos más cortos como reels para Youtube, Instagram y Tik Tok.

Pregunta	Sí	No	Más o menos
----------	----	----	-------------

¿Qué te ha parecido el prototipo del producto audiovisual? ¿Te gustó?	17	0	4
¿Consideras que la comunidad consumidora de <i>BL</i> está correctamente representada en el presente mediometrage?	15	1	5
¿El presente producto documental ha hecho que te cuestiones de alguna forma la industria <i>BL</i> ?	11	7	3
¿Consideras que este mediometrage es una buena forma de poner en discusión cómo los webcómic de temática <i>BL</i> legitiman los diseños de personajes con estándares estéticos idílicos en el fandom limeño de Boys Love?	21	0	0
¿Dirías que el <i>BL</i> puede ser una forma de estigmatizar a la comunidad <i>LGBT+</i> ?	10	7	4
¿De continuar el proyecto, seguirías una serie documental de este tema?	17	2	2

Tabla 2. Cuadro de autoría propia que resume los resultados de la encuesta para la validación del piloto del mediometrage "Flip, Swip, Ship & Love".

3.7.3. Recepción del público. –

El medimetraje “*Flip, Swip, Ship & Love*” se publicó en YouTube en modo público, con los comentarios habilitados para recopilar las opiniones de los espectadores durante un mes, del 1 de abril al 1 de mayo de 2025. Aunque inicialmente se consideró difundir fragmentos del proyecto en TikTok, se descartó esta opción debido al carácter inmediatista y al entorno frecuentemente conflictivo de dicha plataforma. Esta decisión respondió, además, al alto grado de homofobia que aún persiste en la región y al juicio constante hacia las consumidoras de *BL* o de cualquier contenido que aluda a este género. Ante el riesgo de que las discusiones relevantes y los comentarios constructivos se vieran opacados por mensajes de odio o descalificaciones infundadas, se optó por entornos más controlados, conformados por personas que disfrutaran del género o que, al menos, no evidenciaran un fuerte rechazo hacia él. En consecuencia, la difusión del medimetraje se realizó a través de grupos de Facebook dedicados al *BL*, donde se compartió el enlace del video junto con una invitación a visualizarlo.

La recepción del público fue, en general, positiva. Las espectadoras destacaron la frescura de la propuesta y su estilo visual, señalando que el formato documental y la inclusión de especialistas aportaban credibilidad a los testimonios y reflexiones presentadas. Las consumidoras de *BL* manifestaron su satisfacción con la forma en que fueron representadas como *fujoshis*, destacando que el medimetraje evitó retratarlas como “chicas enfermas o pervertidas”. Por el contrario, valoraron ser presentadas como lectoras críticas y reflexivas, capaces de cuestionar y analizar los aspectos que les resultan tanto atractivos como problemáticos dentro del género. Del

mismo modo, varios espectadores ajenos al *BL* apreciaron el mediometraje como una pieza informativa accesible y atractiva, que les permitió aproximarse por primera vez a este tipo de narrativas de manera clara y comprensible. En conjunto, las opiniones recopiladas subrayaron tanto el potencial del proyecto para generar espacios de análisis y debate en torno al género *BL*, como su capacidad para ofrecer una representación equilibrada, reconociendo sus virtudes sin dejar de visibilizar sus limitaciones y problemáticas.



Capítulo IV - Reflexiones finales, otros hallazgos y limitaciones de la tesis

Al inicio de esta investigación, se había concebido la creación de un *webcómic* de temática *BL* como propuesta principal, considerando la familiaridad y experiencia de la autora dentro de este ámbito. No obstante, debido a su naturaleza reflexiva y a su potencial para integrar testimonios, recursos visuales y análisis simbólico, el proyecto fue replanteado como un medimetraje desarrollado bajo un enfoque de video diseño. Esta decisión respondió a la necesidad de contar con un formato más amplio y flexible, capaz de articular imagen en movimiento, sonido, ritmo y narración audiovisual en una experiencia coherente y expresiva. El documental se presentó así como el medio idóneo para fomentar la participación activa del espectador, invitándolo a reflexionar y debatir acerca de cómo las narrativas *BL* influyen en la construcción de los imaginarios juveniles, así como en la percepción del deseo, el poder y la identidad dentro de la cultura popular contemporánea. Esta elección no solo enriqueció la experiencia perceptiva del público, sino que también posibilitó una construcción más compleja del sentido, en consonancia con los principios del video diseño entendido como práctica transdisciplinaria. Tal como plantea Radulescu (2013), el video diseño busca crear un universo expresivo de alta carga simbólica, apelando a la subjetividad, la memoria y la interacción cultural del observador. De este modo, lo que inicialmente se proyectaba como una narrativa estática y lineal se transformó en una pieza audiovisual dinámica, donde la imagen, el sonido y la secuencia convergen para generar una experiencia más envolvente, sensorial y reflexiva.

Esta decisión ciertamente representó un desafío, pues la investigadora se desarrolló en un ámbito desconocido para su formación, así como tuvo que familiarizarse con nuevos equipos técnicos necesarios para el proyecto. Hubo ciertas limitaciones para su desarrollo, como el acceso y préstamo de equipos de grabación, así como el concretar las citas para realizar las entrevistas grabadas. En primer lugar, no se contaban con los equipos más apropiados para las grabaciones de video y audio, por lo que, si bien el material de video fue adecuado, la calidad del audio no fue la óptima, especialmente en los segmentos de la presentadora. Esto, en particular, no fue tanto por la forma de grabar, sino de la dicción y algunos elementos de balance de audios en la postproducción del video. Y, en segundo lugar, si bien algunos entrevistados se ofrecieron a ser grabados en sus domicilios, otros se sentían incómodos expresando su gusto por el *BL* en entornos cercanos a sus familias, por lo que se tuvo que conseguir un espacio neutral para sus grabaciones. Una de las entrevistadas terminó por proporcionar su casa para este propósito. La postproducción no fue menos desafiante, pues para la investigadora fue su primera experiencia como editora audiovisual. Se pudo conseguir un resultado satisfactorio al recurrir a diversos tutoriales de edición en Adobe Premiere, sin embargo, se pudo mejorar el tratamiento del audio de la narradora, así como el ritmo de la edición para obtener video más dinámico. Esto implicaba una mayor cobertura de videos de soporte que puedan ayudar a enriquecer los objetos y elementos visuales mostrados.

En cuanto a su difusión, el mediometraje se publicó en Youtube y se publicitó a nivel interno dentro de diversos grupos en medios sociales dedicados al *BL*. Se consideró

publicarla en otras plataformas como Tik Tok e Instagram, pero dichos entornos digitales podían llegar a ser muy conflictivos debido a los posibles comentarios negativos en rechazo al género *BL*, por lo que se optó por grupos de Facebook dedicados al *BL*. Estos entornos son mucho más controlados y permitieron una mejor difusión entre el *fandom* consumidor de este género.

Dicho esto, en respuesta a la pregunta de trabajo: ¿De qué maneras el mediometraje "*Flip, Swip, Ship & Love*" puede contribuir positivamente en la discusión sobre los estereotipos de género presentes en las representaciones de los *webcómic*s de temática *BL*?, en base a los comentarios recibidos por parte del público se determinó que el corto sí cumplió con los objetivos establecidos para el proyecto:

1. Sobre el objetivo principal, "Promover la discusión crítica e informada sobre la representación de personajes LGBT+ de la literatura *BL* en el *fandom* limeño": Los testimonios de los entrevistados en el documental, en su mayoría consumidores del género *BL*, ofrecieron diversas perspectivas sobre su contenido y su impacto cultural. Sin embargo, la participación de personas LGBT+ que no consumen este tipo de obras, junto con especialistas en estudios de género, permitió obtener una mirada más crítica sobre las narrativas del *Boys Love*. Estas voces destacaron las contradicciones presentes en el género, como la intención de representar relaciones homosexuales mientras se reproducen dinámicas heteronormativas y patriarcales, así como la normalización de relaciones con componentes de violencia o desigualdad. Asimismo, señalaron distintos aspectos problemáticos que contribuyen a la

perpetuación de estereotipos asociados a la estética, los roles de género y las jerarquías de poder dentro de estas representaciones.

2. Sobre el objetivo secundario “Analizar los sentidos comunes que se han reproducido en los *webcómic*s de temática *BL* en la percepción que tiene el *fandom* limeño sobre los miembros de la comunidad LGBT+”: En este apartado, la participación de la profesora Natalia Iguñiz, junto con Daniela y Lila, resultó fundamental. No solo aportaron reflexiones esclarecedoras sobre las formas de representación y los estereotipos presentes en las narrativas *BL*, sino que además, Daniela y Lila, como miembros de la comunidad LGBT+, ofrecieron una crítica directa a la influencia que estas historias ejercen sobre sus lectoras. Ambas coincidieron en que los *webcómic*s de temática *BL* tienden a promover representaciones romantizadas y poco realistas de la comunidad, trasladando los roles de género heteronormativos a las parejas homosexuales. Asimismo, subrayaron la relevancia de la belleza hegemónica en la construcción de los personajes, lo que refuerza la idea de que lo LGBT+ solo es socialmente aceptado cuando responde a estándares estéticos hegemónicos.
3. Sobre el segundo objetivo secundario “Poner en discusión la representación de los personajes principales en la literatura *BL* entre en el *fandom* limeño del género a través del desarrollo de un medimetraje en línea”: Los entrevistados coincidieron en resaltar la importancia atribuida a la belleza física de los protagonistas en las narrativas *BL*, considerándola casi un elemento indispensable del género. Algunos participantes señalaron que esta característica podía justificarse por el público

objetivo, compuesto principalmente por mujeres adolescentes y jóvenes adultas; sin embargo, otras voces manifestaron la necesidad de una mayor diversidad corporal y estética, recordando que la comunidad LGBT+ es amplia y heterogénea. Además, destacaron que los diseños estilizados y andróginos de los personajes tienden a reforzar estándares de belleza inalcanzables, transmitiendo implícitamente la idea de que solo quienes cumplen con dichos cánones pueden ser amados o deseados. Esta representación, añadieron, podría generar en las lectoras la expectativa errónea de que todos los miembros de la comunidad LGBT+ son físicamente atractivos, lo que, en algunos casos, podría derivar en el rechazo o la desvalorización de parejas reales que no se ajusten a esos parámetros estéticos hegemónicos.

Sobre el objetivo principal de "*Flip, Swip, Ship & Love*"; se pudo comprobar que, a través de los comentarios y reacciones de los espectadores, tanto miembros del *fandom* como actores externos pudieron profundizar en sus puntos de vista, cuestionamientos y motivaciones personales respecto a las narrativas *BL*. Muchos de los participantes señalaron que el medimetraje les permitió reconocer y cuestionar las contradicciones inherentes al género *BL*, tales como la reproducción de dinámicas heteronormativas, la idealización de relaciones amorosas tóxicas y la presencia constante de estereotipos de belleza hegemónicos. No obstante, otros participantes justificaron estos rasgos, argumentando que constituyen recursos válidos para darle de mayor dramatismo y atractivo narrativo a las historias. Para ellos, estas dinámicas no resultan problemáticas, ya que son conscientes de que, pese a las situaciones

cuestionables, los personajes tienden a evolucionar positivamente o a actuar con mayor empatía una vez que surge el amor. Estos contrastes revelan un doble posicionamiento dentro del *fandom*: por un lado, una lectura crítica que interpela las representaciones del género, y por otro, una aceptación tradicionalista que legitima tales características como convenciones narrativas propias del *BL*, justificando su uso en favor del desarrollo de la trama. Asimismo, la sección de comentarios del medimetraje se consolidó como un espacio de diálogo respetuoso y constructivo, donde diversos espectadores compartieron sus experiencias y reflexiones, enriqueciendo los temas abordados en la obra. Esta interacción evidenció el interés del público por debatir críticamente las representaciones del género y la sexualidad, al tiempo que confirmó el potencial del medimetraje como medio participativo, capaz de fomentar la autocritica dentro del *fandom* y de promover una comprensión más amplia, diversa y consciente de las identidades LGBT+.

Respecto al proceso de producción, uno de los aspectos más reveladores fue la negativa de varios entrevistados a ser grabados en sus propios hogares, debido a la incomodidad o al temor de que sus familiares los escucharan hablar sobre el tema. Esta situación evidenció que, a pesar de la creciente popularidad del subgénero *BL*, los temas relacionados con la comunidad LGBT+ continúan siendo un tabú en el contexto peruano, donde persiste una fuerte reserva social frente a las expresiones de diversidad sexual. En consecuencia, muchos lectores y consumidoras del género prefieren mantener en privado su afición, evitando exponerse a juicios o estigmatización. Los espectadores del medimetraje destacaron esta contradicción

entre el auge del *BL* y invisibilización que lo rodea, señalando que la negativa de los participantes a mostrar sus identidades o grabar en sus espacios personales refleja claramente las tensiones culturales y los límites sociales que aún enfrenta la representación de lo LGBTQ+ en el país. En este sentido, el género *BL* no solo propone una mirada particular sobre las parejas homosexuales, sino que también influye en la forma en que se conciben sus entornos y relaciones, derivando en la construcción de estereotipos sobre cómo “deberían ser” los amigos de los personajes homosexuales y, con mayor frecuencia, sobre cómo son y deberían comportarse las *fujoshis* (consumidoras de *BL*). Originalmente, los personajes femeninos dentro del *BL* solían ocupar el papel de un obstáculo o elemento de discordia entre los protagonistas; sin embargo, con el tiempo se ha vuelto más común la aparición de la *fujoshi* como personaje de apoyo. Esta evolución resulta especialmente interesante si se compara con su representación en el anime, donde suelen emplearse como recurso cómico, exagerando sus expresiones y reacciones ante cualquier situación relacionada con el género. No obstante, más allá de la ficción, muchas *fujoshis* se sienten observadas y juzgadas, sobre todo en contextos conservadores donde incluso se las etiqueta de “enfermas”. De hecho, el propio término *fujoshi* —que literalmente significa “mujer podrida”— pone en evidencia cómo la sociedad percibe y estigmatiza a estas consumidoras, vinculando su interés por el homoerotismo masculino con una desviación o con algo moralmente incorrecto.

También resulta relevante que, según los hallazgos de la investigación, la mayoría del *fandom BL* está compuesto por mujeres heterosexuales, lo que genera interrogantes

sobre la forma en que disfrutan del consumo de literatura y narrativas homoeróticas. En las novelas románticas heterosexuales tradicionales suele existir un factor de proyección, ya que las lectoras tienden a identificarse con la protagonista femenina que consolida su historia de amor; sin embargo, en el caso del *BL*, ambos protagonistas son hombres, por lo que esta proyección no se da de manera directa. Si bien el *bottom* suele representar el rol más asociado a lo femenino y podría funcionar como punto de identificación para las lectoras, esto no garantiza que siempre ocurra así. Surge entonces la pregunta de con qué rol se identifican o disfrutan más proyectándose: ¿con el *top* (activo) o con el *bottom* (pasivo)? Este aspecto abre una línea de análisis particularmente sugerente sobre las dinámicas de deseo y empatía que operan en la recepción del género, y que podrían explorarse con mayor profundidad en investigaciones futuras. En conjunto, todo ello pone de manifiesto que las representaciones del *BL* y las percepciones sociales que lo rodean no solo evidencian los límites culturales en torno a la diversidad sexual en el Perú, sino que también invitan a reflexionar sobre la construcción de identidades, el papel de las *fujoshis* y la compleja relación entre consumo, deseo y representación dentro del *fandom* contemporáneo.

También se logró analizar los sentidos comunes que se han reproducido en los *webcómics* de temática *BL* en la percepción que tiene el *fandom* limeño sobre los miembros de la comunidad LGBT+. En síntesis, existen dos posturas contrarias dentro del *fandom*: los que consideran que las obras *BL* estigmatizan a la comunidad LGBT+ y los que consideran que el *BL* es un género de ficción y que por ende no está obligado a reflejar la realidad de la comunidad. Aquellos que cuestionan la representación

LGBT+ en el *BL* afirman que las narrativas planteadas estandarizan roles de género que toman o "deberían" tomar las parejas homosexuales. Indicaron que como el *BL* está lleno de parejas conformadas por roles específicos (*top* y *bottom*), puede influir en la percepción que los lectores más jóvenes tienen sobre cómo son o deben ser las parejas o miembros pertenecientes a la comunidad LGBT+. Esto pudo ser confirmado, no solo mediante las encuestas realizadas, sino también mediante el documental; pues es bien sabido que las *fujoshis* más jóvenes del *fandom* tienden a tomar estas representaciones como realistas, trasladándolas a su cotidianidad y, en casos extremos pero frecuentes, llegando a hostigar o incomodar a parejas LGBT+ en persona. Esto, a su vez, explica porqué algunos miembros de la comunidad LGBT+ han expresado su deseo de no querer ser vinculados con el género *BL* y los estereotipos que presentan estas narrativas. En adición, tanto miembros del *fandom* como de la comunidad LGBT+ mencionaron que las narrativas *BL* pueden estar promoviendo estándares de belleza idealizados o poco realistas, lo que puede llegar a influir y afectar el autoestima de los miembros de la comunidad. Sin embargo, quienes defienden al *BL* como una forma de entretenimiento ficcional, indicaron que si bien existen obras *BL* con buena y mala representación, estas han servido como vehículo para normalizar el tema de la homosexualidad, así como promover su aceptación. Además, señalaron que el *BL* es un género no apto para menores de edad y que, en última instancia, si se disfruta de este género, siempre se debe tener clara la línea entre la ficción y la realidad.

Para complementar esta información, se consideraron también las opiniones de

miembros de la comunidad LGBTQ+ que no consumen *BL*. Respecto a la apariencia de los personajes, señalaron que el que sean atractivos y estilizados parece ser un requisito indispensable a la hora de concebir una obra *BL*. Señalaron que esto les genera conflicto, pues se puede interpretar como que la homosexualidad solo puede ser aceptada si es estéticamente agradable para los demás. Sobre las relaciones representadas en estas obras, algunos manifestaron su preocupación respecto a la gran cantidad de violencia o sometimiento que se propone en estas narrativas. Indicaron que esto puede dar la ilusión de que en las relaciones homosexuales abunda la violencia. Asimismo, los espectadores cuestionaron la decisión de algunos protagonistas de permanecer o iniciar una relación con su abusador, interpretándolo como una muestra de falta de autoestima o dependencia emocional. Sin embargo, otros participantes relativizaron esta problemática al señalar que las relaciones homosexuales no difieren esencialmente de las heterosexuales, pues los procesos de atracción y enamoramiento son similares. Esta percepción revela cómo, a pesar de las críticas, las narrativas del género *BL* pueden contribuir a normalizar dinámicas de abuso o relaciones tóxicas bajo el argumento de la pasión o el destino romántico, lo que refuerza estereotipos dañinos sobre el amor y las relaciones dentro de la comunidad LGBTQ+. Bajo este contexto, señalaron que ven en el *BL* un potencial vehículo para la visibilizar a la comunidad LGBTQ+, pero enfatizaron que las y los autores deberían alejarse mucho más de la idealización y centrarse en historias reales de personas reales, con todo lo que ello implica: introspección, autoconocimiento, conflicto, aceptación, y superación. Afirmaron que el incluir más narrativas donde el o los protagonistas se enfrenten al estigma social o al rechazo familiar, y termine con un

final positivo, podría ayudar a los lectores a empatizar mucho más con los miembros de la comunidad, así como también podría ser de inspiración para personas que estén pasando por las mismas problemáticas.

De esta forma, se comprobó que el piloto del mediometraje ayudó a poner en discusión la representación de los personajes principales en la literatura *BL* entre en el *fandom* limeño del género. Y es que, si bien el subgénero *BL* puede considerarse disruptivo y empoderador hacia la comunidad LGBTQ+, existe una clara tendencia a reproducir estereotipos de género hegemónicos, y en muchos casos, llegando a imitar dinámicas heterosexuales. Sin embargo, aun cuando las obras *BL* actuales son muy consumidas, los lectores mantienen una postura crítica ante las narrativas que se les ofrece. Se tiene muy presente que este mediometraje no generará un cambio trascendental en la sociedad, pero en esa línea, los espectadores agradecieron que el proyecto esté brindando un espacio serio e informado para discutir estos cuestionamientos de forma saludable y respetuosa. Señalaron la escasez de canales o espacios académicos para discutir sobre *BL*, especialmente en español. Por ello, la discusión se aborda mayormente en redes sociales o foros de internet, así como en eventos y ponencias organizados por los propios lectores.

La mayor parte de los comentarios fueron escritos por personas que pertenecían al *fandom BL*, o que pertenecían a alguna otra comunidad, pero tenían un conocimiento superficial de la existencia del subgénero y su *fandom*. Sin embargo, hubo algunos comentarios escritos por personas que desconocían completamente el género *BL*, por

lo que se consideró necesario destacarlas, ya que proporcionan información muy valiosa sobre el proyecto al carecer de sesgos o prejuicios. En primera instancia, mencionaron que el proyecto les parecía una propuesta bastante fresca por el uso de los recursos visuales como las caritas de los entrevistados y las referencias. Además, destacaron como el proyecto ayuda a entender el perfil de los consumidores y que les interesaba saber más. También afirmaron disfrutar del formato del capítulo, y el cómo las diversas perspectivas de los consumidores se complementan entre sí. Cabe destacar que no consideraron que el *BL* estigmatice a la comunidad LGBTQ+ y que lo veían más una expresión artística, que recurría a ciertos estereotipos para atraer más fácilmente a los lectores, pero que en el desarrollo de las obras podían proponer relatos mucho más ricos y complejos.

Tras analizar los resultados obtenidos durante la etapa de exposición del mediometraje, se puede afirmar que este proyecto no solo funciona como un proyecto y un objeto de estudio, sino también como un instrumento activo de investigación. Al ser visualizado y comentado, el mediometraje provoca reacciones, reflexiones y respuestas espontáneas que permiten recopilar información no prevista inicialmente, enriqueciendo así la investigación. En este sentido, el mediometraje no solo comunica hallazgos, sino que también los genera, al actuar como un detonante que evoca opiniones y cuestionamientos en torno a los temas abordados. Por ello, este enfoque demuestra que es posible construir proyectos de tesis en los que el material audiovisual no solo ilustre resultados, sino que forme parte del proceso de exploración y análisis. De esta manera, el presente proyecto puede funcionar como una referencia para futuras investigaciones en campos como la sociología, la antropología, la

comunicación y los estudios culturales, ampliando el alcance del video diseño más allá de los límites tradicionales del diseño gráfico.

A lo largo del desarrollo del proyecto, se llegó a la conclusión de que la solución a los desafíos comunicativos y narrativos no reside en un único formato, sino en la capacidad de adaptarse a las necesidades del mensaje y de la audiencia. Aunque en un inicio se concibió como un *webcómic* de temática *BL*, la intención de profundizar en el análisis y establecer un vínculo más directo con el público motivó su transformación en un medimetraje con enfoque de video diseño. Este cambio no solo enriqueció la propuesta, sino que también demostró la importancia de la flexibilidad narrativa en un entorno mediático cada vez más dinámico. Asimismo, la incorporación de nuevas tecnologías y plataformas digitales, especialmente las redes sociales, no solo facilitó la difusión y accesibilidad del proyecto, sino que también amplió su alcance, llegando tanto al público objetivo como a espectadores no previstos. Todo ello confirmó que la clave del éxito comunicativo radica en la capacidad de adaptación y en el diálogo constante con la audiencia, entendida no como receptora pasiva, sino como parte activa en la construcción del significado.

Para concluir, y luego de todo lo previamente discutido respecto al *BL*, sus narrativas y formas de representación, queda una interrogante: ¿Es necesario un cambio en el *BL*? No parece ser una necesidad urgente, pero sí se considera que dicho cambio podría abrirles el camino a diversos autores que, actualmente, están tratando de crear historias fuera de los estereotipos que abundan en el género, y que los pocos que las

han leído han catalogado como “joyitas ocultas”. Los consumidores deben darles la oportunidad y estar abiertos a nuevos tipos de narrativas. Esto no solo impactaría positivamente en la carrera de los autores, sino también en el *fandom BL*, al exponerse a nuevos y variados puntos de vista, que enriquezcan su comprensión de las relaciones, las personas y expandan los límites de lo que puede llegar a ser un *BL*. También sería beneficioso para la comunidad LGBT+ que, siendo directamente afectada por las formas de representación en el *BL*, disfrutarían mucho de narrativas en las que vean reflejadas sus experiencias, problemáticas e historias de superación. Existen obras crueles pero hermosas como *Dark Heaven* de Jun o *Never Understand* de Bboong; crudas y sangrientas como *Feeding Lamb* de Mado Fuchiya; o controversiales y psicológicas como *Sleeping Dead* de Asada Nemui o *Sabi no yume* de Kuma Yoyoyo. Se invita a todos los lectores de *BL* a que les den una oportunidad a obras como estas, y así se construya una comunidad *BL* más abierta, empática y crítica. Así mismo, con el objetivo de fomentar la mirada crítica hacia el Boys Love y su comprensión a nivel social y personal, se anima a los consumidores a indagar en, las cada vez más frecuentes, investigaciones académicas que abordan este fenómeno, como por ejemplo: “Funcionalidad de los elementos paratextuales en la traducción al inglés de la novela del género *danmei Heaven Official’s Blessing: Tian Guan Ci Fu*” de Stephanie Maria Fe Montero y Carolina Toledo; o “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” de Maryorit Valeria Morales.

Referencias bibliográficas

Shim, A., Yecies, B., Ren, X., & Wang, D. (2020) Cultural intermediation and the basis of trust among webtoon and webnovel communities, *Information, Communication & Society*, 23:6, 833-848, DOI: 10.1080/1369118X.2020.1751865

Alameda Fest [@alamedafest.pe]. (s. f.). *Instagram profile*. Recuperado el 20 de julio de 2025, de <https://www.instagram.com/alamedafest.pe/>

Albert y Yang Eun Ji. (2021a). A todo volumen (capítulo 9). Lezhin ES. [Viñeta] <https://www.lezhin.es/detail/a-todo-volumen>

Albert y Yang Eun Ji. (2021b). A todo volumen (capítulo 13). Lezhin ES. [Viñeta] <https://www.lezhin.es/detail/a-todo-volumen>

Allen, M. (2023). “In a Romantic Way, Not Just a Friend Way!”: Exploring the Developmental Implications of Positive Depictions of Bisexuality in Alice Oseman’s Heartstopper. *Journal of Bisexuality*, 23(2), 197–228. <https://doi.org/10.1080/15299716.2022.2153191>

Asmat Aranda, A. A. (2024). El bromance y la representación de la amistad masculina en la narrativa de la serie de anime Owari no Seraph [Tesis de

licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. *Repositorio PUCP*.
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/27986>

Augusto, R., y Goes, B. S. . (2022). Princípios de uma Narrativa Transmídia: na
 Produção da série Heartstopper. *Anagrama*, 16(2).
<https://doi.org/10.11606/issn.1982-1689.anagrama.2022.199304>

Baudinette, T. (2022). Chinese BL Subculture and Web Series: Roots and
 Development. *Media Industries*, 9(1). <https://doi.org/10.3998/mij.471>

Berndt, J. (2024). Premodern Roots of Story-Manga?. *The Cambridge Companion to
 Manga and Anime*. Cambridge University Press.
<https://doi.org/10.1017/9781009003438.003>

Bond, B. J., Miller, B., y Aubrey, J. S. (2018). Sexual References and Consequences
 for Heterosexual, Lesbian, Gay, and Bisexual Characters on Television: A
 Comparison Content Analysis. *Mass Communication and Society*, 22(1), 72–95.
<https://doi-org.ezproxybib.pucp.edu.pe/10.1080/15205436.2018.1489058>

Boyd, D. (2014). *It's complicated: The social lives of networked teens*. Yale University
 Press. DOI: 10.12987/9780300166439

Byeonduck. (2022a). Pintor nocturno (capítulo 12). Lezhin ES. [Viñeta]

<https://www.lezhin.es/detail/pintor-nocturno>

Byeonduck. (2022b). Pintor nocturno (capítulo 26). Lezhin ES. [Viñeta]

<https://www.lezhin.es/detail/pintor-nocturno>

Carleton, S. (2014). Drawn to Change: Comics and Critical Consciousness. *Labour / Le Travail*, 73, 151–177. <http://www.jstor.org/stable/24244249>

Carter, H., y Barnstone-Clark, Z. (2022). Teaching Empathy Through Documentary Films. *Childhood Education*, 98(4), 62–67.

<https://doi.org/10.1080/00094056.2022.2108297>

DelGaudio, S. (1997). If Truth Be Told, Can 'Toons Tell It? Documentary and Animation. *Film History*, 9(2), 189–199. <http://www.jstor.org/stable/3815174>

Descubre los mejores recursos gratuitos de Textura Papel. (2021, 2 abril). Freepik.

<https://www.freepik.es/fotos-vectores-gratis/textura-papel>

Dijk, T. a V. a N. (2005). Ideología y análisis del discurso. *Utopía y Praxis*

Latinoamericana, 29(No 29), 9–36.

Euja. (2021a). La noche que llega a la ribera (capítulo 15). Lezhin ES. [Viñeta]

<https://www.lezhin.es/detail/la-noche-que-llega-a-la-ribera>

Euja. (2021b). La noche que llega a la ribera (capítulo 18). Lezhin ES. [Viñeta]

<https://www.lezhin.es/detail/la-noche-que-llega-a-la-ribera>

Ewa G. (2018) 'If you look at me like at a piece of meat, then that's a problem' –

women in the center of the male gaze. *Feminist Poststructuralist Discourse*

Analysis as a tool of critique, Critical Discourse Studies, 15:1, 87-103, DOI:

10.1080/17405904.2017.1390480

Flew, T., & Smith, R. (2018). *New media: An introduction (3rd Canadian ed.)*. Oxford University Press.

Flis, L. (2020). Graphic narratives and narrativity. *Primerjalna Knjizevnost. Slovensko Drustvo za Primerjalno Knjizevnost (Slovene Comparative Literature Association)*.

<https://doi.org/10.3986/PKN.V43.I1.03>

Fujofans Resources. (s. f.). *Fujofans Resources*.

<https://fujofans.scumsuck.com/resources.html>

Fujoshi Video Blog. (s. f.). *Fujoshi Video Blog* [Canal de YouTube]. YouTube.

<https://www.youtube.com/@Fujoshivideoblog>

Gatiss, M., & Moffat, S. (Creadores). (2010–2017). *Sherlock* [Serie de televisión].

Hartwood Films; British Broadcasting Corporation (BBC).

Gennadievich, D. O., Arbeláez-Campillo, D. F., y Rojas-Bahamón, M. J. (2022). The influence of globalization processes on the culture sphere. *Revista de Filosofía (Venezuela)*, 39(100), 143–154. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5979776>

Girardi, B. (2006). Les docu-fictions, nouvelle identité ou double pouvoir des images.

Figures de l'Art. Revue d'études esthétiques, 11 (1), 151–162.

<https://doi.org/10.3406/fdart.2006.1407>

Guy, L., y Montague, J. (2008). Analysing men's written friendship narratives.

Qualitative Research, 8(3), 389–396. <https://doi.org/10.1177/1468794106093635>

Hall, S., y du Gay, P. (1996). *Questions of Cultural Identity*. SAGE Publications.

Hu, T., y Wang, C. Y. (2021). Who is the counterpublic? Bromance-as-masquerade in Chinese online drama—*SCI Mystery*. *Television & New Media*, 22(6), 671-686.

<https://doi.org/10.1177/1527476420937262>

Illouz, E. (2021). *The end of love: A sociology of negative relations*. Oxford University Press.

Iwabuchi, K. (2002). *Recentring globalization: Popular culture and Japanese*

transnationalism. *Duke University Press*. <https://doi.org/10.1515/9780822384083>

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press. DOI: 10.7551/mitpress/9780262036016.003.0012

Jin, D. Y. (2015). Digital convergence of Korea's webtoons: transmedia storytelling. *Communication Research and Practice*, 1(3), 193–209.
<https://doi.org/10.1080/22041451.2015.1079150>

Kaeriruu. (2022, 12 enero). 【Vtuber Tutorial】 ◆Time to Become a PNGtuber!◆
YouTube. [Vídeo]. <https://www.youtube.com/watch?v=plXx9D0pkWg>

Kakao Corp. (s. f.). *Daum Kakao*. <https://www.daum.net>

Kálovics, D. (2020). Manga Across Media: Style Adapting to Form in the 1950s and 1960s and in the Digital Age. *Mechademia: Second Arc*, 12(2), 102–123.
<https://doi.org/10.5749/mech.12.2.0102>

Kane, K. (n. d.). Feminist film theory. *Film Theory*. <https://www.filmtheory.org/feminist-film-theory/>

Kelomees, R., y Hales, C. (2014). Expanding Practices in Audiovisual Narrative. *Expanding Practices in Audiovisual Narrative* (p. 205). *Cambridge Scholars Publishing*.

<https://www.cambridgescholars.com/product/978-1-4438-6610-1>

Lezhin Entertainment. (s. f.). *Lezhin Comics*. Recuperado el 19 de julio de 2025, de

<https://www.lezhin.es/comic/main>

Lonna Olvera, I. (2022). Narrativa gráfica y hermenéutica. Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran. *Zincografía*.

<https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.133>

Louie, K. (2012). Popular Culture and Masculinity Ideals in East Asia, with Special Reference to China. *The Journal of Asian Studies*, 71(4), 929–943.

doi:10.1017/S0021911812001234

Lovato, A., y Irigaray, F. (2021). La no-ficción latinoamericana: del documental interactivo al documental transmedia. *Hipertext.Net*, (23), 1–5.

<https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2021.i23.01>

Macchi, G. (2021–). Brothers by Blood [Webtoon]. Webtoons.

https://www.webtoons.com/es/drama/brothers-by-blood/list?title_no=3599

Madill, Anna. (2020;), ‘ The yaoi/Boys’ Love/danmei audience. ’, in K. Ross,, I.

Bachmann,, V. Cardo,, S. Moorti, and M. Scarcelli. (eds), *The International*

Encyclopedia of Gender, Media, and Communication, Hoboken, NJ:: Wiley;, pp.

1–5.

Manzini, E. (2015). Diseño, cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social. *Experimenta*.

Martinench, A. (2017). Juguetes y Artilugios. Un documental sobre figuras coleccionables y quienes las coleccionan. [Vídeo]. *Vimeo*.
<https://vimeo.com/201900418>

Martínez-Herrera, M. (2007). La construcción de la feminidad: La mujer como sujeto de la historia y como sujeto de deseo. *Actualidades en Psicología*, 21(108), 79–95. <https://doi.org/10.15517/ap.v21i108.32>

McLelland, M. J. (2000). The love between “beautiful boys” in Japanese women’s comics. *Journal of Gender Studies*, 9(1), 13–25.
<https://doi.org/10.1080/095892300102425>

Mingwa. (2022a). Jinx (capítulo 14). Lezhin ES. [Viñeta]
<https://www.lezhin.es/detail/jinx>

Mingwa. (2022b). Jinx (capítulo 26). Lezhin ES. [Viñeta]
<https://www.lezhin.es/detail/jinx>

Mizoguchi, A. (2003). Male-Male Romance by and for Women in Japan: A History

and the Subgenres of “Yaoi” Fictions. *U.S.-Japan Women’s Journal*, 25, 49–75.
<http://www.jstor.org/stable/42771903>

Montero Torres, S. M. F., & Toledo Seminario, C. (2024). Funcionalidad de los elementos paratextuales en la traducción al inglés de la novela del género danmei *Heaven Official’s Blessing: Tian Guan Ci Fu* (*Trabajo de investigación para el grado de Bachiller en Traducción e Interpretación Profesional*). *Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas. Repositorio Académico – UPC*.
<https://hdl.handle.net/10757/671996>

Morales Gómez, M. (2018). Damas, mujeres y fujoshis: la representación de lo femenino en el manga Boys Love. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. *Repositorio de Tesis PUCP*.
<https://tesis.pucp.edu.pe/server/api/core/bitstreams/48f0600a-edb1-4e48-994c-4114182f318f/content>

Naver. (s. f.). *Naver*. <https://www.naver.com>

Nichols, B. (2017). *Introduction to Documentary* (3rd ed.). *Indiana University Press*.

NHN comico Corp. (s. f.). *Comico*. <https://www.comico.jp/>

Özyildirim, I. (2009). *Narrative analysis: An analysis of oral and written strategies in*

personal experience narratives. *Journal of Pragmatics*, 41(6), 1209–1222.

<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2009.01.003>

Página de cosas yaoi que me dan pena publicar en mi perfil. (2019, agosto 22).

[Página de Facebook]. Facebook.

<https://www.facebook.com/profile.php?id=100066737845162>

Pagello, F. (2016). *Before the “Comics”: On the Seriality of Graphic Narratives during the Nineteenth Century*. Belphegor, Littérature populaire et culture médiatique, 14. <https://doi.org/10.4000/belphegor.810>

Pang, J. (2024). Investigating the Psychological Mechanisms Underlying Chinese BL Culture and the Analyzing Associated Subjects. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*, 33, 257–261. <https://doi.org/10.54254/2753-7048/33/20231784>

Paoli, A. (1983). Hegemonía, sentido común y lenguaje. *Comunicación y cultura en América Latina*, volumen 10, págs 75-83.

<https://gramscimexico.org/wp-content/uploads/2018/04/98207233-antonio-paoli-hegemonia-sentido-comun-y-lenguaje.pdf>.

Plantinga, C. (2005). What a Documentary Is, After All. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 63(2), 105–117. <http://www.jstor.org/stable/3700465>

Radulescu de Barrio de Mendoza, M. (2016). El video diseño en interacción social y cultural. *Memoria Gráfica*, (9). Pontificia Universidad Católica del Perú.

Recuperado a partir de

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/memoriagrafica/article/view/19160>

Radulescu de Barrio de Mendoza, M. (2013). El video diseño, una semiótica transdisciplinaria. *Revista Arte Y Diseño A&D*, (2), 19-23. Recuperado a partir de

<https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/ayd/article/view/19665>

Rahmawati, D., Anindhita, W., Lusía, A., y Wisesa, N. R. (2020, April). An Ethnography of Shipping as a Communication Practice Within the Fujoshi Community in Indonesia. In 3rd International Conference on Vocational Higher Education (ICVHE 2018) (pp. 440-450). Atlantis Press.

<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200331.178>.

Ramos, C. A. (2015). Los paradigmas de la investigación científica / Scientific research paradigms. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 23(1), 9–17.

Riot Games. (2022). *Arcane: De la grieta a la pantalla* [Serie documental]. *YouTube*.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3->

[AE&list=PLbAFXJC0J5GYEkfxnGTWnvgcEypgBeAb5](https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE&list=PLbAFXJC0J5GYEkfxnGTWnvgcEypgBeAb5)

Rohm, S., Hopp, F. R., y Smit, E. G. (2022). Exposure to serial audiovisual narratives increases empathy via vicarious interactions. *Media Psychology*, 25(1), 106–127. <https://doi.org/10.1080/15213269.2021.1879654>

Rosembuj, T. (2006). Globalización. Boletín de La Asociación Internacional de Derecho Cooperativo, (40), 17. <https://doi.org/10.18543/baidc-40-2006pp17-22>

Saito, K. (2011). Desire in Subtext: Gender, Fandom, and Women's Male-Male Homoerotic Parodies in Contemporary Japan. *Mechademia*, 6, 171–191. <http://www.jstor.org/stable/41511578>

Simmons, A. (2001). The Story Factor: Inspiration, Influence, and Persuasion through the Art of Storytelling. *Basic Books*.

Sones, W. W. D. (1944). The Comics and Instructional Method. *The Journal of Educational Sociology*, 18(4), 232–240. <https://doi.org/10.2307/2262696>

Suter, R. (2013). Gender bending and exoticism in Japanese girls' comics. *Asian Studies Review*, 37(4), 546-558. <https://doi.org/10.1080/10357823.2013.832111>

Thomas Baudinette (2019) Lovesick, The Series: adapting Japanese 'Boys Love' to Thailand and the creation of a new genre of queer media, *South East Asia*

Research, 27:2, 115-132, DOI: 10.1080/0967828X.2019.1627762

Valdés, T., & Olavarría, J. (Eds.). (1997). Masculinidad/es: Poder y crisis (Ediciones de las Mujeres N° 24). *Isis Internacional; FLACSO-Chile*.

<https://cendoc.chirapaq.org.pe/items/show/1755>

Van Dijk, T. A. (2005). *Ideología: una aproximación multidisciplinaria* (2.ª ed.).

Gedisa.

Viva Leer Copec. (2024, 20 julio). Collage: Escenas de lo imposible. [Imagen].

<https://vivalearcopec.cl/descubre-mas/taller/collage-escenas-de-lo-imposible>

Ward, R. (2021). Da fotografia documental à artística . *ARS (São Paulo)* , 19 (41),

102–165. <https://doi.org/10.11606/issn.2178-0447.ars.2021.169675>

W4tppad nos eliminó: Fanfics y ProShipping. (s. f.). [Grupo de Facebook]. Facebook.

<https://www.facebook.com/groups/978932932833528/>

Welker, J. (2006). Beautiful, Borrowed, and Bent: “Boys’ Love” as Girls’ Love in Shôjo

Manga. *Signs*, 31(3), 841–870. <https://doi.org/10.1086/498987>

Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. Gustavo Gili.

Wood, A. (2006). "Straight" Women, Queer Texts: Boy-Love Manga and the Rise of a Global Counterpublic. *Women's Studies Quarterly*, 34(1/2), 394–414.

<http://www.jstor.org/stable/40004766>

Zhou, Y., Liu, T., Yan, H., Paul, B., Wang Licensed, Y., Yan Bryant Paul, H., y Wang, Y. (2021). A Relational Equality Bias: Women's Narrative Engagement in Reading Chinese BL. *International Journal of Communication*, 15(0), 22.

Obtenido de <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/14443>

Zhou, Y., Paul, B., y Sherman, R. (2018). Still a Hetero-Gendered World: A Content Analysis of Gender Stereotypes and Romantic Ideals in Chinese Boy Love Stories. *Sex Roles*, 78(1–2), 107–118. <https://doi.org/10.1007/s11199-017-0762-y>

Zsila, Á., Pagliassotti, D., Urbán, R., Orosz, G., Király, O., y Demetrovics, Z. (2018). Loving the love of boys: Motives for consuming yaoi media. *PLOS ONE*, 13(6), 1-17. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0198895>

Zurian, F. A., & Vázquez-Rodríguez, L. G. (2024). Comunicación y cine queer contemporáneo: Contenidos, narrativas, estéticas y audiencias. *Miguel Hernández Communication Journal*, 15, 15-21. <https://doi.org/10.21134/mhjournal.v15i.2170>

Anexos

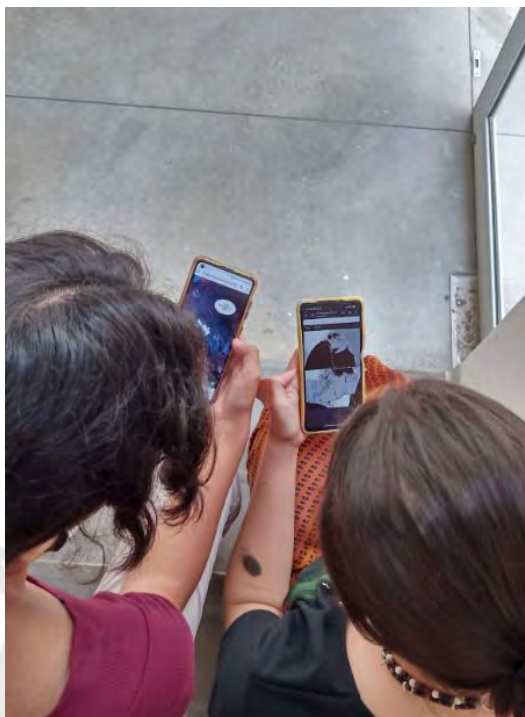
Anexo 1. Club de fans de Tamaki-sama celebran y vitorean su presencia en el club. Imagen extraída de Ouran Host Club (2006) producida por estudio Bones. Imagen extraída de internet el 18/04/2024.



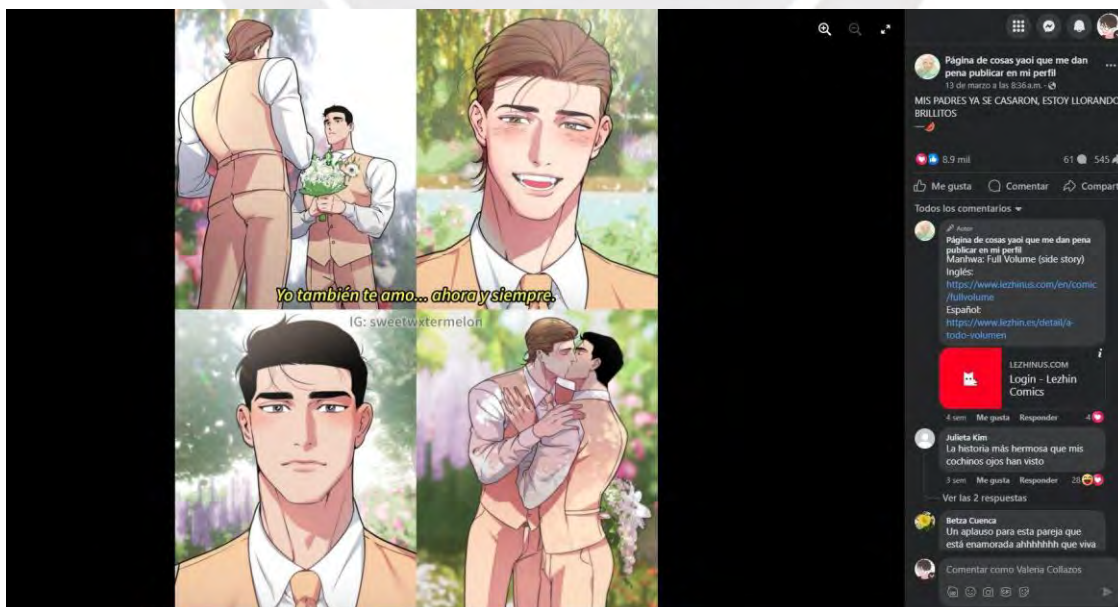
Anexo 2. Chicas vitorean a su artista favorito en un concierto. Imagen extraída de Pinterest el 15/04/2024.



Anexo 3. Imagen de autoría propia de consumidoras de *BL* leyendo y compartiendo recomendaciones de *manwhas BL* de su interés, generada el 18/04/2024.



Anexo 4. Captura de pantalla de publicación respecto al capítulo final del manwha “A todo volumen”, en un grupo de Facebook dedicado al *BL*, realizada el 22/04/2024.



Anexo 7. Capturas de pantalla de múltiples comentarios en una publicación respecto a uno de los capítulos del manwha “Pintor nocturno”, en una página de Facebook dedicado al *BL*; realizadas el 22/04/2024.

Yuriko Cheshire
🥰❤️ Pfff mi sueño de verlo con el cabello suelto hecho realidad, hasta me 😭
Tengo fe en q serán felices 🥰

Kei Ri
13 de octubre de 2023 · 🌐
... Nunca pensé ver algo así de emotivo y triste en esta historia, Seunggho dispuesto a vivir o morir junto a Nakyum , como cambian las cosas 🥰
Manhwa: Painter Of The Night (Pintor nocturno)
🥰🥰🥰 Tú y otras personas 71 1.7 mil 📌
Me entristece Comentar Compartir
Más relevantes ▾

Kei Ri (Autor)
Una parte de mi no puede sentir empatía por Seunggho ya que siempre se me hizo un personaje despreciable
Pero otra parte de mi también le da tristeza porque sabe que Nakyum es inocente y también piensa que quizás Seunggho merece una segunda oportunidad, ... Ver más

Diana Godoy
No me duele...
¡Me quema, me lastima!
25 sem Me gusta Responder 8 🥰

Lale Hernández
Esta vaina empezó así 🤯 se volvió así 🌧️ y está terminando así 🌧️
25 sem Me gusta Responder 3 🥰🥰

Suárez Vega Karín Rosse
No estoy Soportando
25 sem Me gusta Responder 14 🥰🥰🥰

Kei Ri (Autor)
Suárez Vega Karín Rosse
Yo tampoco, es demasiado 🥰
25 sem Me gusta Responder
Ver 1 respuesta

Yuriko Cheshire
🥰❤️ Pfff mi sueño de verlo con el cabello suelto hecho realidad. hasta

Bella Bethel Guerra Cosme
Necesito que misteriosamente se vuelva omegaverse o que sea un Doncel para que tengan un bebe y sean felices. Se lo merecen y nosotros tambn
25 sem Me gusta Responder 11 🥰🥰
Ver las 3 respuestas

Diana Godoy
No me duele...
¡SI, QUE SE LARGUE!
25 sem Me gusta Responder Editado 85 🥰🥰🥰
Ver 1 respuesta



Anexo 8. Consentimiento firmado de Ariana Cristina Robles Vásquez, para su participación en las grabaciones del mediometraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 06/10/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Ariana Robles, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una de las siguientes opciones):

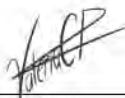
	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
-	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere:

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.



Ariana Cristina Robles Vásquez
Nombre completo del (de la) participante Firma 6/10/2024
Fecha

Correo electrónico del participante: a20204053@pucp.edu.pe



Valeria Collazos Rodríguez
Nombre del Investigador responsable Firma 6/10/2024
Fecha

Anexo 9. Consentimiento firmado de Taro, para su participación en las grabaciones del mediometraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 29/09/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "*Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima*", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, _____ Taro _____ doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una de las siguientes opciones):

	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
X	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere:

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Taro _____ 29/09/2024
 Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha

Correo electrónico del participante: _____puella.magi28@hotmail.com

Valeria Collazos Rodríguez _____ 29/09/2024
 Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

Anexo 10. Consentimiento firmado de Louis Chang Lazo, para su participación en las grabaciones del medimetraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 24/09/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "*Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima*", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo **Louis Chang Lazo**, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
-	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere: <u>Rick</u>

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Louis Chang Lazo

Nombre completo del (de la) participante



Firma

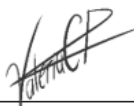
24 de Setiembre del 2024

Fecha

Correo electrónico del participante: **louchanglazo@gmail.com**

Valeria Collazos Rodríguez

Nombre del Investigador responsable



Firma

24 de Setiembre del 2024

Fecha

Anexo 11. Consentimiento firmado de Marcela Imelda Paco Delgado, para su participación en las grabaciones del mediometraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 01/10/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.


En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Marcela Imelda Paco Delgado, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
-	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere:

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.


 Marcela Imelda Paco Delgado 01/10/24
 Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha

Correo electrónico del participante: marcelapd1206@gmail.com


 Valeria Collazos Rodríguez 01/10/24
 Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

Anexo 12. Consentimiento firmado de Nayeli Valeria Cornejo Oriundo, para su participación en las grabaciones del medimetraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 26/09/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "*Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima*", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.


En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Nayeli Valeria Cornejo Oriundo, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere: NC

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.


 Nayeli Valeria Cornejo Oriundo 26/09/2024
 Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha

Correo electrónico del participante: nayeli_cornejo_o@outlook.com / nayeli.cornejo@pucp.edu.pe


 Valeria Collazos Rodríguez 26/09/2024
 Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

Anexo 13. Consentimiento firmado de Romina Pretto Martinez, para su participación en las grabaciones del mediometraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 24/09/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "*Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima*", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Romina Pretto Martinez, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una de las siguientes opciones):

X	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere:

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Romina Pretto Martinez



Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha

Correo electrónico del participante: romipretto@hotmail.com

del

Valeria Collazos Rodríguez



Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

Anexo 14. Consentimiento firmado de Vania Lorena Ángeles Medina, para su participación en las grabaciones del mediometraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 18/09/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima", tiene como propósito combatir la esencialización del *fandom BL* limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de *webcomics BL* contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una de las siguientes opciones):

	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La testista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
-	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere: <u>nid</u> .

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Vania Lorena Ángeles Medina

18/09/2024

Nombre completo del (de la) participante

Firma

Fecha

Correo electrónico del participante: vania_angeles@hotmail.es

Valeria Collazos Rodríguez

18/09/2024

Nombre del Investigador responsable

Firma

Fecha

Anexo 15. Consentimiento firmado de Viviana Antuanette Gutierrez Cardenas, para su participación en las grabaciones del mediometraje "Swip, Ship, Flip & Love", entregado el 26/09/2024.

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pido su apoyo en la realización de una investigación conducida por Valeria Collazos Rodríguez, estudiante de la especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesorada por la docente Diego Contreras. La investigación, denominada "Discutiendo la representación romantizada del género Boys Love mediante una serie documental que visibiliza la perspectiva del fandom Boys Love en Lima", tiene como propósito combatir la esencialización del fandom BL limeño mediante la exposición y difusión de su perspectiva respecto a la representación y los estereotipos de género presentes en las narrativas de webcomics BL contemporáneos.

Se le ha contactado a usted en calidad de entrevistado. Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado, lo que tomará aproximadamente entre 40 y 60 minutos. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración del proyecto de la presente tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por la investigadora en su computadora personal por un periodo de tres años, luego de haber publicado la investigación, y solamente ella y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Así mismo, usted puede indicar si desea que se mantenga su anonimato. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

Al concluir la investigación, si usted brinda su correo electrónico, le enviaremos la tesis finalizada.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse al siguiente correo electrónico: valeria.collazos@pucp.edu.pe o al número 994753113. Además, si tiene alguna consulta sobre aspectos éticos, puede comunicarse con el Comité de Ética de la Investigación de la universidad, al correo electrónico etica.investigacion@pucp.edu.pe.

Yo, Viviana Antuanette Gutierrez Cardenas, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (marcar una de las siguientes opciones):

	Pública , es decir, que en las grabaciones se mostrará mi rostro y se hará referencia expresa de mi nombre.
X	Confidencial , es decir, que en las grabaciones no se mostrará mi rostro y no se hará referencia expresa de mi nombre. La tesisista utilizará un código de identificación o un pseudónimo.
-	En caso de que desee usar un pseudónimo, por favor indicar cuál prefiere: Blaise o mi nombre legal en caso contrario.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Viviana Antuanette Gutierrez Cardenas  26/09/2024
 Nombre completo del (de la) participante Firma Fecha
 Correo electrónico del participante: a20183407@pucp.edu.pe

Valeria Collazos Rodríguez  26/09/2024
 Nombre del Investigador responsable Firma Fecha

