

Hablemos de:

BA!
RA!

薔薇族



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
ESCUELA DE PREGRADO
CARRERA DE DISEÑO

Hablemos de:

**BAI
RA!**

薔薇族

Simón Barrera Vera

Profesor guía: Rodrigo Vera Manríquez

Santiago, Chile.
2021.



Resumen

Una de las principales problemáticas detectadas en los procesos investigativos de los últimos años es el desconocimiento que existe alrededor y dentro del género *bara*, por parte de la gente que lo consume así como la gente que lo genera. Los creadores del manga gay japonés, género que dio origen a este, han expresado su sentir y preocupación al respecto de la transformación y natural evolución que su trabajo ha tenido: sin ellos haber dejado lo suyo, ha aparecido algo nuevo que a veces pareciera no reconocerlos ni recordarlos de forma independiente.

Motivado por una serie de preocupaciones puntuales, el proyecto busca lograr la difusión del material investigativo, además de la discusión que se ha podido levantar desde este, a través de un medio el cual resulte atractivo para la misma comunidad que forma parte del eje central en los problemas detectados.

Esta difusión se propone a través de una serie de cápsulas informativas, o microdocumentales web de corta duración los cuales abordan el género *bara* y las problemáticas propuestas en torno a este desde diferentes aristas.

Se busca entonces configurar una serie de guiones en los cuales se abordan temáticas tales como la génesis del género *bara*, reconociendo sus orígenes en el manga gay japonés; el actual problema de la desinformación y como esta nace desde la naturaleza híbrida del género (tanto en lo conceptual como lo técnico); el crecimiento exponencial del género gracias a los medios digitales, su nueva presencia en el mercado y las posibles implicancias de esto.

Lo anterior estará sustentado en adaptar las investigaciones y descubrimientos realizados, brindando así credibilidad desde lo académico a una narrativa que busca ser dinámica y divertida. Parte de este respaldo vendrá también de exponer entrevistas, encuestas y/o conversaciones con diferentes personas e informantes clave para cada una de las problemáticas (o episodios, ya en términos del proyecto mismo) a abordar.

Índice

Resumen	7
Introducción	11
Presentación del problema	14
Antecedentes	16
Problemáticas puntuales	21
Objetivo	23
Modelo Propuesto	23
Desarrollo de contenidos	27
Capítulo 01: El origen del bara	31
MANGA GAY JAPONÉS: UNA BREVE RESEÑA	33
BARA: LA BÚSQUEDA DEL ORIGEN DEL TÉRMINO	44
BARA: MIRADA A LA PALABRA EN LA REALIDAD CONTEMPORÁNEA	48
BARA Y GAY MANGA: UNA RELACIÓN TENSIONADA	56
Capítulo 02: Tipología del bara	63
Capítulo 03: Discusiones críticas sobre el bara	69
Capítulo 04: Algunos nuevos aspectos del bara	75
Desarrollo de propuesta audiovisual	81
Pre producción	83
Producción	87
Post-Producción	89
Cierre	93
Anexos	99
Carta Gannt	100
Tabla de Informantes Clave	106
Glosario	108
Bibliografía	110



Introducción



Antes que todo, es necesario indicar cuál es la estructura que presenta la introducción en el siguiente informe. En primera instancia se hará una presentación del problema general del proyecto, en el cual se entrega contexto sobre como fue advertido este. Siguiendo a esto, se presentan los antecedentes mínimos necesarios para comprender cuál es el tema en cuestión a desarrollar a lo largo del documento y cuál es la relación entre estos. Después se presentarán los problemas específicos, que corresponden a problemáticas intrínsecas del objeto de trabajo central del proyecto (que se retoman y profundizan en el desarrollo), para luego explicitar el objetivo general del proyecto y finalizar esta primera sección con el modelo propuesto para la resolución del problema y cumplimiento del objetivo general.

Presentación del problema

Los trabajos realizados en las asignaturas de Seminario de Diseño I y II, así como IBM giraron en torno a un tema en particular: el género *bara*, una categoría de arte y medios ficticios que suele representar relaciones homosexuales masculinas, creado por "hombres para hombres". La motivación principal para enfocar estas investigaciones en este tema durante aquellos períodos fue una cercanía personal con el tema cuestión, lo que hizo advertir una importante carencia de información y estudios académicos existentes: muy pocas personas se han detenido a pensar y hablar sobre esto, y mucho menos publicarlo de manera formal. No era posible en aquel momento establecer de forma concreta los límites técnico-visuales sobre qué califica como *bara*.

Es durante estos procesos, los cuales en sus inicios tenían sólo una intención categorizadora, que se detectan una serie de nuevas preocupaciones. Se advierte que no solo existe una falta de información al respecto, si no que esta misma tiene impactos profundos en diferentes grupos, ya sean consumidores, los mismos artistas de *bara* y no menos importante, y los mangaka, autores del género que dió origen al *bara*: el manga gay japonés.

Se reconocieron nuevos problemas que existen en paralelo al primero (el de categorización que se quiso abordar en Seminario de Diseño I y II), estos se sumaron y trataron durante el proceso de IBM y estuvieron relacionados con el reconocimiento de los orígenes del *bara* y su breve historia, quedando estas investigaciones archivadas luego de darse por finalizado el curso. Estas investigaciones pasadas fueron categorizadas como aquellas de carácter

¹ Sampieri, R., Fernandez, C., Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill ediciones. pp. 100-101.

exploratorio: El tema en cuestión ha sido poco estudiado, y casi no existen publicaciones formales al respecto.¹ En ese momento, era necesario configurar un hilo de trabajo con suficiente flexibilidad para abordar un área de estudio en la cual sería complejo conseguir información, y por ende era necesario producirla.

Entonces, un problema particular que surge de las investigaciones mismas es el qué hacer con todo este nuevo conocimiento generado, entendiendo que el impacto que tienen estos informes de carácter académicos es a su vez alto y bajo.

Se habla de que el impacto es alto porque el material existe y tiene carácter inédito, lo cual lo dota de una alta importancia para el género como un campo de estudio, pero se habla de que su impacto es bajo dada la naturaleza de la investigación misma. Es un informe que fue entregado en un contexto muy particular y aislado -la universidad-, y nunca fue publicado en algún medio el cual facilitara su acceso o descubrimiento.

Es por esto que existe una urgencia de poder hacer llegar este material a un mayor número de personas, por sobre todo aquellas que sean de importancia para una eventual discusión o incluso, resolución, de los problemas advertidos durante las investigaciones pasadas, entiéndase, a los consumidores y creadores de material visual que puede ser catalogado como *bara*.

Se concluye que **existe una necesidad de difundir este material investigativo**. Este será el detonante principal de la propuesta de este proyecto de título.

Antecedentes

Antes de comenzar a abordar las problemáticas puntuales, objetivos y propuesta de proyecto, es necesario revisar de forma breve ciertos antecedentes que ayudarán a comprender los temas con los cuáles se relaciona este proyecto. En esta sección se hará una descripción breve del manga gay japonés y *bara*, a modo de ser entendidos de forma preliminar para generar familiaridad entre el lector y el documento. Cabe destacar que la información entregada aquí es solo una base condensada y breve, dado que parte de estos contenidos son reiterados, profundizados y desarrollados más adelante.

Se sugiere además revisar el glosario en la sección de anexos, al final del documento. Una serie de conceptos y palabras provenientes de otro idioma con un significado importante para el tema en cuestión serán utilizadas de manera regular, y en pro de no extender la introducción en demasía con aclaraciones o explicaciones de significados, estos estarán solamente explicados en el glosario mencionado anteriormente.

Parte de los alcances hechos en la siguiente sección, específicamente sobre el *bara*, son conclusiones extraídas de trabajos investigativos pasados.

¿Qué es el manga gay japonés?

Manga es un término japonés utilizado para referirse a las historietas o *cómics* y que fuera de Japón se utiliza para referirse específicamente al cómic japonés y/o al estilo visual asociado con este. El manga gay japonés puede ser

considerado uno de los precursores del *bara*. Durante su historia, el término *bara* (薔薇, literalmente «rosa») y por extensión, *barazoku*, han sido apropiados para usarse como indicativos de este género particular, fenómeno el cual ha sido principalmente occidental.² Naturalmente, este género es de origen japonés y se manifestó en ese mismo lugar a través de medios impresos.

Respecto a sus contenidos, el manga gay japonés, como su nombre da a entender en primera instancia, suele presentar contenido homosexual, y, en este caso particular, hecho por hombres para hombres. La mayoría de estas historias eran de carácter pornográfico y solían enfocarse más en una narrativa estrictamente sexual antes que desarrollar una historia o interacción de personajes. Temáticas como el sadomasoquismo y el sexo no-consensual son comunes dentro del manga gay japonés, y los personajes usualmente representan un estereotipo y dinámica particular sobre los roles de activo y pasivo.

Una distinción importante a realizar es que el manga gay japonés, al ser una creación de hombres para hombres, presenta características particulares en cuanto a los tipos de personajes que desarrolla. Cuerpos musculares, gordos y velludos son comunes dentro de este género, y contrastan fuertemente contra lo que normalmente se observa en las obras y creaciones que se categorizan como *yaoi* (también conocido como BL, *boy's love*, amor de chicos), el cual no debe ser confundido con el género en cuestión. Son fenómenos con distintas motivaciones, orígenes, periodos de desarrollo, público consumidor y características visuales y narrativas. El manga gay japonés no es una derivación o subgénero del *yaoi*. En contraste, el manga gay japonés también puede catalogarse como ML, o *Men's Love* (amor de hombres).

² Ishii, A., Kidd, C., Kolbeins, G. (2014). *Glocalizing Gei Manga. In Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It.* Fantagraphics.

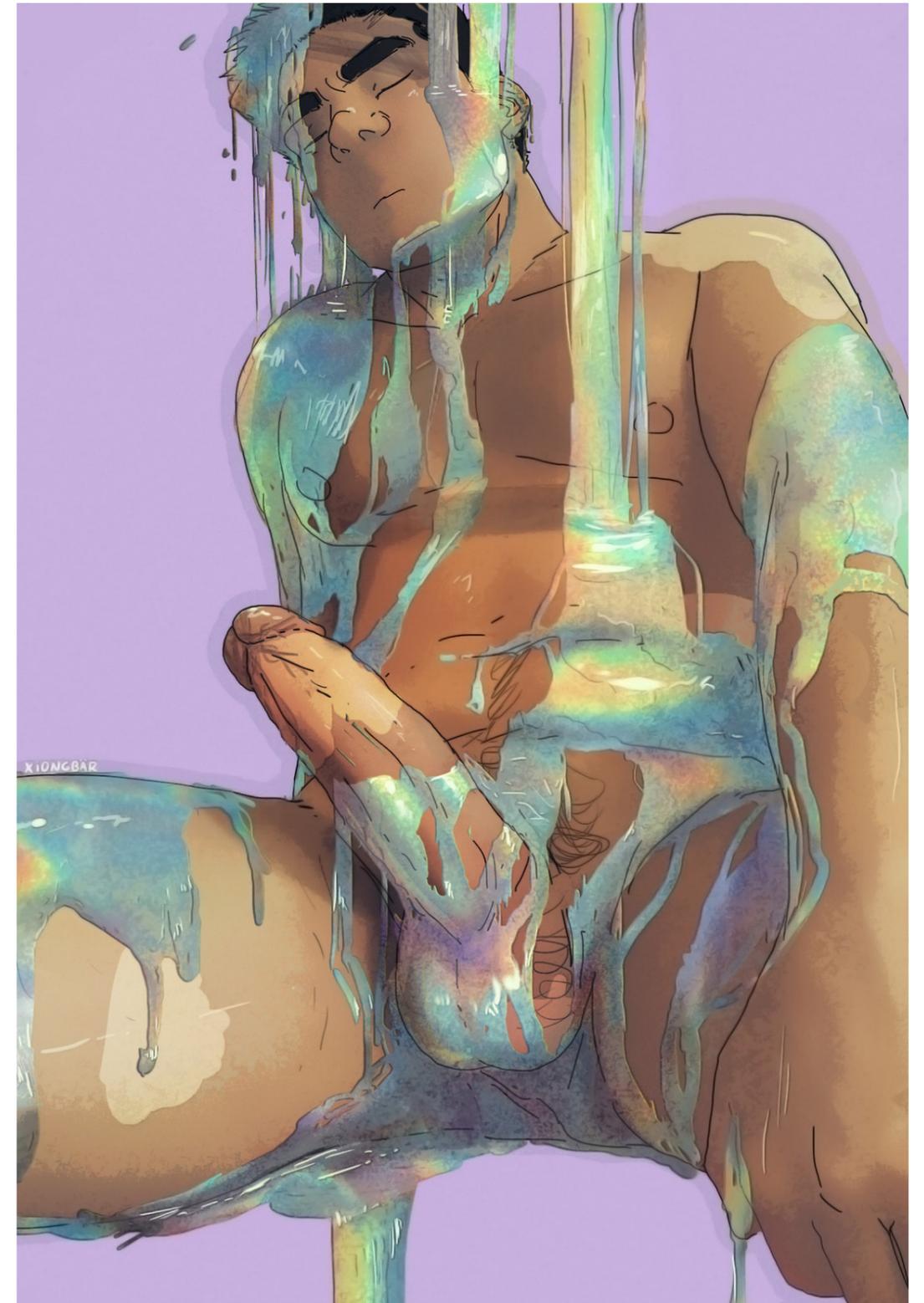
¿Qué es el *bara*?

Bara es un término de carácter coloquial usado para referirse a un género de arte y medios ficticios (cómic e ilustración independientes), nacido del manga gay japonés, y es usado para referirse a este último también. Esta distinción resulta importante para diferenciar este movimiento de otros movimientos de arte gay que se han dado en el mundo occidental: si bien es algo que nace de un movimiento japonés, su desarrollo y presencia es un fenómeno de carácter internacional y por sobretodo, digital.

Que el *bara* se inspire en el manga gay japonés es un aspecto clave para su desarrollo como género, y esto se considera una de sus principales características. Es importante mencionar que si bien esta es su principal fuente de inspiración, existen muchas otras cosas las cuales de alguna u otra forma influyen la creación de trabajos *bara*. Este también es uno de sus aspectos importantes, dado que lo de cualidades amplias y diversas en cuanto a su caracterización técnica, formal y narrativa se trata.

La temática que se aborda de manera principal son las relaciones homosexuales entre hombres, y es creado por y para hombres homosexuales principalmente. Si bien esto es igual al caso del manga gay japonés, las obras bajo la denominación de *bara* varían mucho más en estilos visuales, técnicas y narrativas, y típicamente estas representarán hombres masculinos con diferentes niveles de musculatura, vello corporal, y texturas físicas, más cercanas a los diversos estereotipos de la comunidad gay, como la de los osos o bien la cultura gay asociada con el físico-culturismo.

Si bien el manga japonés se manifestaba como historias o comics, el *bara* se manifiesta tanto en ilustraciones únicas, series de ilustraciones o cómics también.



BO Purple (Floyd), XiongBär, 2018



Priapus VI (portada), Mentaiko, 2017

Problemáticas puntuales

Las problemáticas puntuales son aquellas preocupaciones sobre el género mismo que buscaban ser satisfechas a través de los esfuerzos investigativos pasados. Pueden reconocerse o indicarse varias, y se relacionan con diferentes aspectos de los que se entiende como un género artístico, así como con las implicancias que tiene este en aspectos sociales y económicos. En esta sección serán brevemente indicadas, para luego ser desarrolladas en secciones posteriores.

No existe un reconocimiento sobre la génesis del género. Su historia es olvidada y su origen negado, usualmente confundido con el de su precursor.

Los autores de manga gay japonés han expresado su descontento con la utilización de la palabra *bara* para referirse a su obra, dado su relación con *barazoku* (la revista) y las implicancias de esto.

No existe registro ni publicación sobre los orígenes del *bara* y la apropiación del concepto, se menciona escuetamente por el internet pero se desconoce ampliamente el origen real del término.

La carencia de material para consultar sobre las definiciones técnico-formales del género *bara*. Las categorizaciones son ambiguas y difusas, nuevamente siendo confundidas con su precursor.

Dado que es un género reciente, digital e inspirado en muchas cosas, sus aspectos técnicos y formales son difusos y diversos. En internet suele ser categorizado por convención y no por estudio, llevando a colecciones con características dispares en diferentes sitios web que utilizan el mismo criterio o término.

No se han realizado discusiones críticas sobre el *bara*. Los posibles aspectos cuestionables suelen quedar de lado, sin nadie hacerse cargo de estos.

En qué clase de espacios se distribuye, y qué otra clase de contenidos están asociados al género? Por un lado el sexo no consensual, menores de edad, bestialismo, etc. ¿Quién o quiénes son responsables de la creación, perpetuación y preservación de cierto tipo de material? Por otro lado, aspectos como la cosificación del cuerpo del hombre, la perpetuación de los cánones de masculinidad europeos y la implicancia de esto en su público, el cual tiene un fácil acceso a este material gracias al internet, tampoco son evaluados.

El desarrollo del género mismo y como este ha evolucionado en los últimos años no ha sido evaluado. Las implicancias técnicas, mercantiles y sociales latentes apenas están siendo aprovechadas, pero tampoco se ha evaluado bien cuál sería el impacto sobre el *bara* mismo comenzar a explotar estos aspectos de una forma más industrial.

Reconocer las nuevas cosas que se están haciendo y otorgarles su respectivo carácter de innovadoras o inéditas. Animación 2D y 3D, modelado 3D, inclusión del género en nuevos formatos o espacios creativos (videojuegos). Por otro lado, la clásica discusión de hegemonías y contra-hegemonías. ¿Qué sucederá cuando grandes (o medianas) corporaciones detecten al público consumidor de *bara* como una demográfica valiosa y se comience a trabajar y presentar el *bara* de forma netamente mercantil?

Dado que se ha logrado identificar que la raíz de muchos de estos problemas es la difusión de un material que ofrece de una u otra forma una solución a las llamadas problemáticas puntuales, se propone entonces adaptar y accesibilizar esta información y discusiones a todas las diferentes personas que se relacionan con el género.

Objetivo

El objetivo del proyecto es realizar un video que aborde las problemáticas existentes en el género *bara*, entregando la información recopilada durante procesos investigativos pasados.

Modelo Propuesto

Para lograr la accesibilidad al material existente, se propone generar una adaptación y difusión de este a través de material audiovisual. En particular, una serie de cápsulas informativas, o micro documentales que abordan el género *bara*, las cuales serán publicadas o distribuidas en internet.

Para efectos de producción de un video, se tendrán que configurar una serie de guiones los cuales abordan distintas temáticas del género las cuales permiten, dentro de su desarrollo, incluir y, literalmente, hablar sobre las problemáticas puntuales antes mencionadas, así como exponer una posible solución a estos o bien proponer una discusión al respecto.

La forma en que se organizara y trabajará la información será entonces la siguiente:

Habiendo definido el objetivo de crear cápsulas de video, es necesario definir los temas que abordará cada una de estas. Cada uno de estos temas será un capítulo dentro

de este informe y a su vez, cada tema se convertirá en un episodio.

El episodio es el objeto audiovisual mismo, y el capítulo es el segmento del informe que aborda su información. Este capítulo contiene una serie de piezas o insumos específicos que permiten el desarrollo del tema en cuestión. Cabe reiterar que cada uno de los temas incluye una problemática específica.

Dicho de forma concatenada, el **problema** es inserto en un **tema**, el cual es desarrollado junto a los insumos, generando así un **capítulo** que se adaptará al formato de video-cápsula, dando origen al **episodio**.

El episodio es el producto final de este proyecto de título.

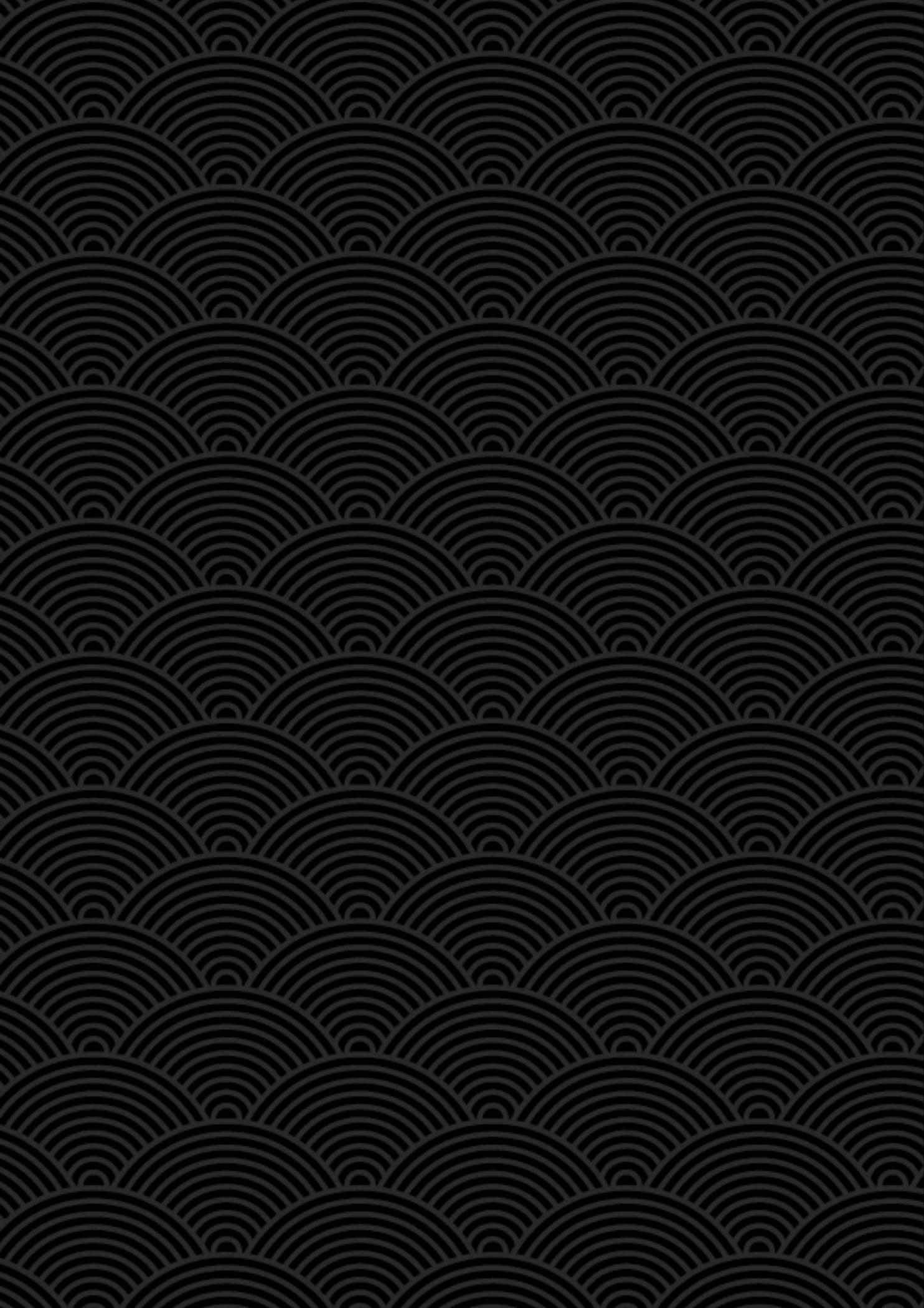
Reconociendo que generar una serie de episodios es un trabajo extenso que excede los límites de este proyecto de título, sólo se producirá el episodio 1 de forma completa. Por ende, el desarrollo de contenidos de capítulo 1 del documento será completo, quedando los siguientes indicados.

Para la producción de este primer episodio de todas formas, es necesario construir una serie de herramientas y sistematizar la forma en que se aborda toda la información y procesos necesarios para alcanzar el objetivo de producir un vídeo. Esta sistematización será aplicada de forma transversal para la construcción de los siguientes episodios en el futuro.

El documento consta entonces de 4 segmentos principales. Primero existe la **introducción**, en la cual ya se ha hablado sobre el problema, los objetivos y el modelo propuesto. Siguiendo a esto existe el **desarrollo de los capítulos**, en el cual se desplegará toda la información recopilada, organizándose bajo criterios establecidos. Luego, existe el **desarrollo de la propuesta audiovisual**, en el cual se abordan todos los aspectos técnicos, formales y productivos del futuro episodio. Finalmente, se presenta el **cierre** del infor-

me el cual se exponen los descubrimientos, conclusiones, comentarios y proyecciones.

Además de generar un guión, deben existir todos los criterios técnicos, formales y de producción para llevar este guión a una visualización en video. Esto se refiere a qué estándares de formato audiovisual se trabajará, cuál será el carácter de las gráficas complementarias y de apoyo en el video, paleta de colores, tipografías, etc. El proceso de producción del episodio estará basado en lo definido durante el informe. Se reconocen 4 procesos principales: pre-producción, grabación, post-producción y difusión.



Desarrollo de contenidos



El siguiente segmento del documento abordará los contenidos que corresponden a cada uno de los capítulos que serán adaptados a un formato audiovisual y grabados eventualmente. Cada uno de estos capítulos posee una temática o narrativa particular, la cual girará en torno a una de las problemáticas puntuales mencionadas anteriormente. Además de basarse en esto, cada capítulo incluye una serie de insumos y elementos que son estándares para la construcción de esta narrativa. En particular, estos son:

La problemática específica corresponde, como su nombre lo dice, a una problematización que está en directa relación con el género *bara* mismo, y que nace a partir de los descubrimientos de las investigaciones pasadas. Estas nociones surgen de diferentes fuentes, siendo algunas observaciones personales y otras provenientes de testimonios de informantes clave. La problemática específica, además, dota a cada uno de los capítulos con su aspecto particular, que puede ser abordar el tema de forma histórica, o de forma técnica, por ejemplo.

Los informantes clave se reconocen como aquellos individuos que, dada su experiencia, conocimientos y áreas



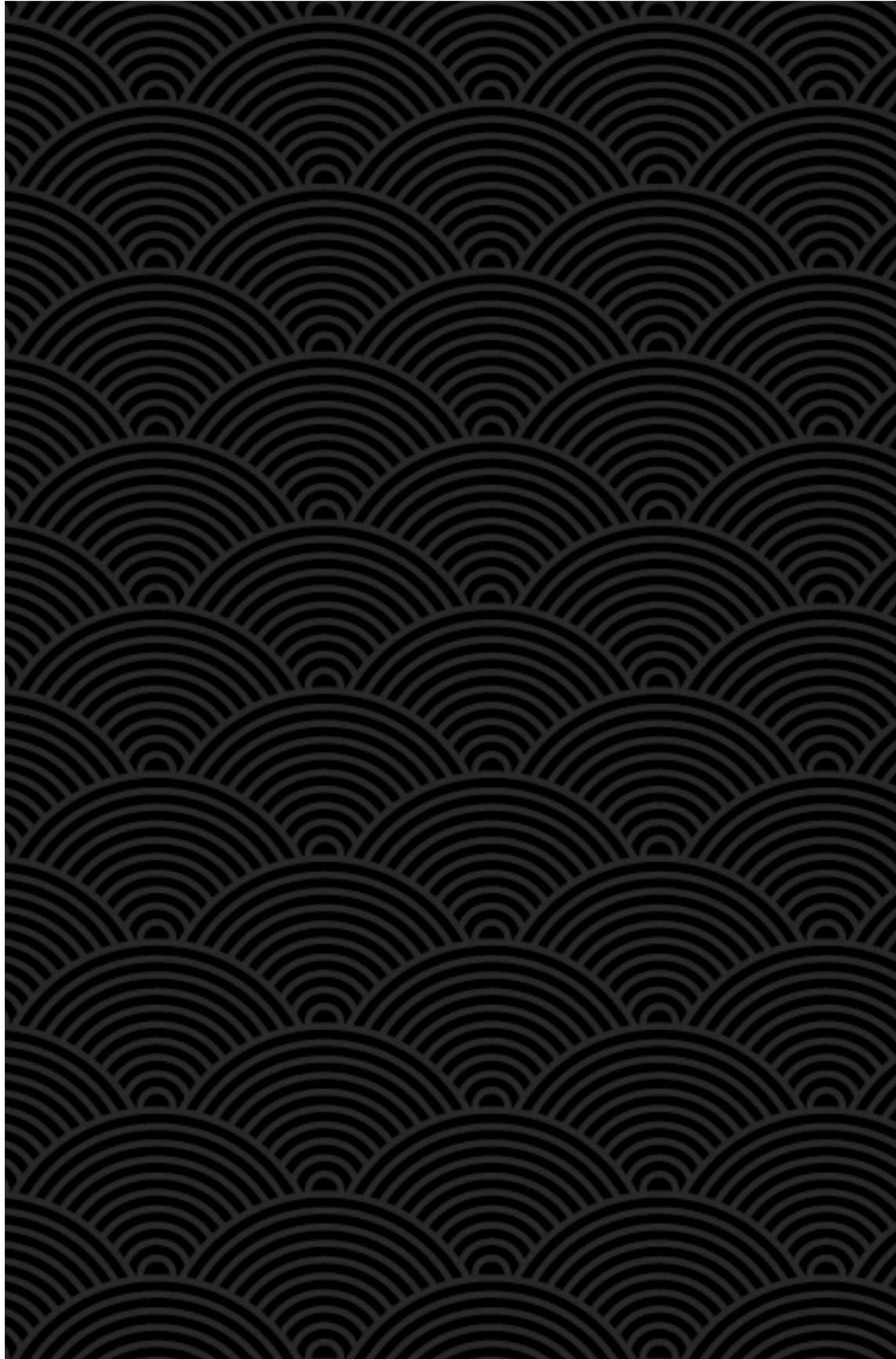
de desempeño, poseen información crucial para lograr generar un relato en torno a la temática en cuestión. Estos pueden ser artistas, ilustradores, diseñadores, ávidos consumidores del género, etc, y se rescatan cosas como citas, extractos de entrevistas o conversaciones e información entregada a través de sus publicaciones y redes.

Los insumos particulares son elementos que se han generado a lo largo del proceso investigativo, tanto presente como pasado. Pueden ser encuestas, citas o extractos de conversaciones y entrevistas, imágenes, creaciones de diferentes medios para ser usadas como ejemplos o incluso hechos que se reconozcan como importantes y se presenten para alzar una discusión. Dada la naturaleza de este proyecto y su propuesta, los insumos a presentar y utilizar son variados, tanto en su forma como en su origen.

Cabe decir que la siguiente propuesta de contenidos y cómo estos se despliegan en una colección de capítulos nace luego de observar y analizar el material existente para realizar el proyecto. Sólo reconociendo lo que ya existía, lo que se ha creado, y, lo que se quiere lograr, es que se puede desarrollar el siguiente plan de contenidos.

Capítulo 01:

El origen del *bara*





Este capítulo busca explorar y develar aspectos que están fuertemente ligados a la génesis del género *bara*, se revisará el origen etimológico del término y las diferentes acepciones que este ha tenido a lo largo del tiempo, incluyendo la confusión y debate que existe sobre el uso que se le da actualmente. También es necesario hablar de su más importante precursor. El manga gay japonés. La introducción a este ya fue hecha, sin embargo es relevante ahondar aún más en características y detalles propios de este, para luego alzar una comparación con el *bara*, e incluir la problemática que existe entre estos dos géneros desde una mirada histórica. Más adelante, en el capítulo 2, el manga gay japonés se reconoce como una de las mayores inspiraciones para el género *bara*, por ende, es necesario mencionarlo como uno de los puntos importantes en este capítulo que hablan sobre su origen.

MANGA GAY JAPONÉS: UNA BREVE RESEÑA

Como se mencionó anteriormente, *manga* es un término japonés utilizado para referirse a las historietas o *cómics* en japonés y está fuertemente asociado a su lugar de origen, hablar de manga es hablar de algo estrictamente japonés.

El manga gay japonés no se refiere a cualquier tipo de manga que sea estrictamente de corte homosexual, si no que corresponde a un grupo de obras particulares creadas por hombres para un público mayoritariamente masculino. Este alcance es importante, y contrasta fuertemente con lo que popularmente se conoce como *yaoi*, el cual, por el contrario, suele ser creado por mujeres para un público femenino. Esta distinción no solo recae en creadores y público objetivos, si no que la caracterización de la obra creada también es particular, tanto en aspectos narrativos, formales y técnicos.

Sobre el origen del manga gay japonés

Si bien pareciera que el manga gay japonés no tiene su origen en un hito o publicación particular, sus orígenes si se remontan a una constante aparición y natural evolución de trabajos gráficos de homosexualidad erótica masculina en japonés. Desde trabajos únicos de circulación privada (revista *Adonis* en 1952) hasta manga y one-shots en revistas dirigidas al público (*Barazoku* en 1971), además del *doujinshi*, el manga gay japonés ha visto un crecimiento en popularidad a medida que el tiempo avanza, acompañado de nuevas formas de publicación para el mercado, como lo son las plataformas Digiket y BOOTH, aparecidas en el 2014.³

Aspectos narrativos del manga gay japonés

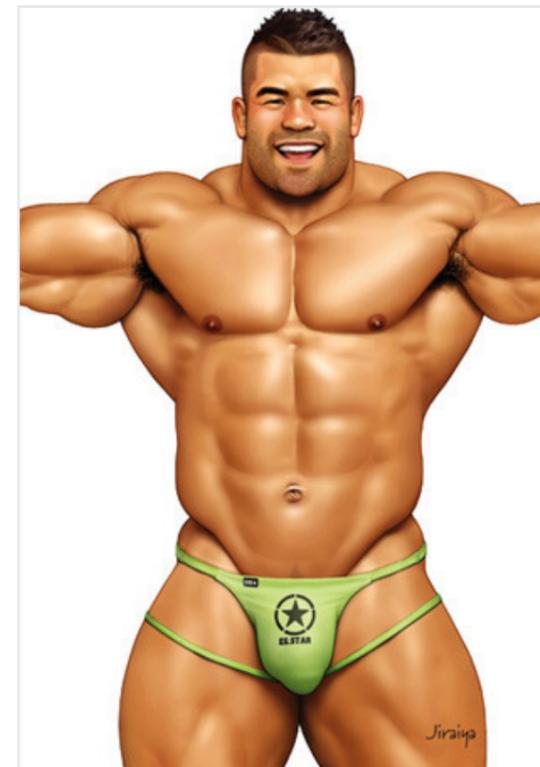
En un aspecto general, el manga gay recibe denominaciones según el tipo de cuerpo que se representa más en la historia. Estas designaciones son variadas: *gacchiri* (muscular), *gachimuchi* (muscular-curvo o muscular-gordito), *gachidebu* (gordo-muscular), *debu* (gordo) y no son términos exclusivos del manga gay japonés, si no de la cultura queer japonesa, encontrándose también en los títulos de noches temáticas en clubes nocturnos, o ediciones especiales de revistas por ejemplo.⁴ Si bien las tipologías de cuerpo según la cultura gay pueden llegar a ser amplias, las representadas en el manga gay son particulares, y suelen ser aquellas que corresponden a un cánón más tradicional y europeo sobre lo que se reconoce como "masculino", siendo una fuente de inspiración los trabajos de *Tom of Finland*, por ejemplo.⁵

Antes de la existencia de las antologías de manga gay, este usualmente se constituía de historias de un capítulo único,

conocidas en general como oneshot, y también se publicaban de forma independiente, en el formato conocido como *doujinshi*. Las antologías de oneshots eventualmente promueven la creación de historias que se convierten en series con más de un capítulo o tomo).

La mayoría de estas historias eran de carácter pornográfico y solían enfocarse en una narrativa estrictamente sexual antes que desarrollar una trama compleja o con amplia interacción de personajes. Temáticas como el sadomasoquismo y el sexo no-consensual son comunes dentro del manga gay, y los personajes usualmente representan un estereotipo y dinámica particular sobre los roles de "activo" y "pasivo".

Es importante notar que existía una relación entre el ilustrador y el medio de pu-



Gacchiri



Gachidebu



Gachimuchi y Gachidebu

Ilustraciones por Jiraiya

³ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de Diciembre, 2014). "A BRIEF HISTORY OF MALE-MALE SEXUALITY IN JAPANESE CULTURE". *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. Fantagraphics. pp 274-278.

⁴ Randle, Chris (31 de Diciembre, 2014). "Size Matters: An Interview With Anne Ishii". *The Hairpin*. Rescatado de <https://thehairpin.com/2014/12/size-matters-an-interview-with-anne-ishii/> el 29 de octubre, 2018

⁵ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de Diciembre, 2014). "A BRIEF HISTORY OF MALE-MALE SEXUALITY IN JAPANESE CULTURE". *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. Fantagraphics. pp 276.

blicación que contendría a su obra, si bien los casos donde la obra era autopublicada eran abundantes, a veces no era así, y la forma en que algunos *mangaka* dieron a conocer su trabajo por primera vez fue a través de revistas que incluían ediciones complementarias con manga gay japones. En algunos de estos casos, la revista se encargaba de entregar directrices sobre la clase de historia que deseaban publicar.

"A lo largo de su carrera, Fumi Miyabi ha trabajado con una gran variedad de editores de revistas. "Cada relación de artista-editor", dice, "es única". "Algunas revistas quieren reunirse antes de siquiera empezar a dibujar y discutir todo, desde las temáticas, hasta los cuadros, dando algunas direcciones. Otras veces, hay menos involucramiento, pero cada revista apunta a diferentes lectores y tipos de personas, y en tanto mi contenido no se aleje mucho de lo que su audiencia principal quiere ver, los editores están OK con dejarme hacer lo que yo quiera."

⁶ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de Diciembre, 2014). "Fumi Miyabi". Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It. Fantagraphics. pag 187.

Aspectos técnicos

En relación a las técnicas usadas para la producción de manga gay japonés, si bien pueden ser variadas, este se corresponde con el manga en general.

En relación al aspecto del color y la ilustración misma, las creaciones son a escala de grises. El valor de negro o blanco es añadido mediante el uso de tramas o achurados y antes de la normalización de la ilustración digital, el trabajo era a tinta.

Las portadas de algunos doujinshi y revistas sí presentaban color, aunque esto dependía de la obra particular y su medio de publicación. Artistas como Gengoroh Tagame y Gai Mizuki solían diseñar portadas para revistas como *G-Men*.

Este tipo de caracterizaciones concuerdan con la optimización de recursos de producción principalmente: el tiempo es limitado y el costo de impresión aumenta al trabajar con colores. Es por lo mismo que el manga, y por extensión, el manga gay japonés, solía publicarse a través de revistas, ya sea como material complementario (un anexo a la revista) o bien en publicaciones que sólo recogían manga, las cuales no son inusuales en japon.

Esta idea de producción personal e independiente contrasta con la forma industrial de producción, en la cual existen equipos de trabajo mayores. Ilustradores, coloristas, y diferentes personas trabajan en la confección visual de una historia. Hasta hoy en día, cada autor escribe e ilustra su propia obra, lo que de cierto modo se condice con el tamaño de la industria y del público de manga gay japonés: este es relativamente menor en comparación a los géneros que si se publican de forma masiva e industrial.



Priapus III. Mentaiko. 2014

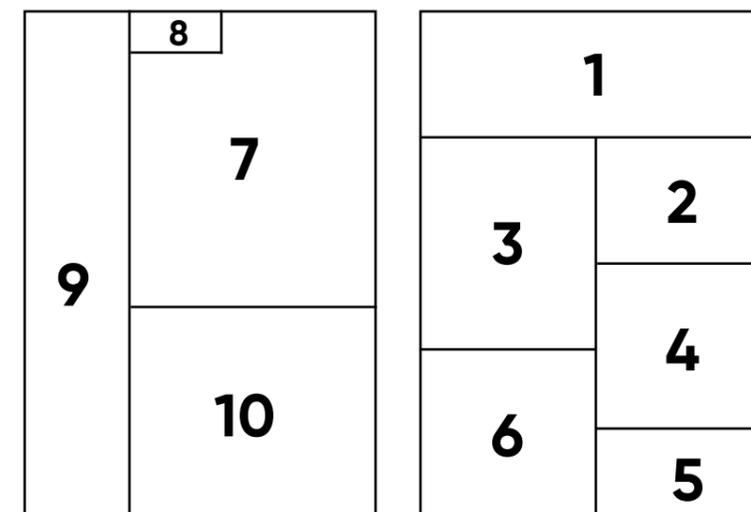
Priapus IV. Mentaiko. 2018

La censura gráfica es común en el manga, incluso hasta hoy en día. Generalmente es posible observar 2 tipos de censura en estos trabajos. Una de estas es solo dejar trazado el contorno del miembro, quedando toda la figura simplemente en blanco. Otra implica superponer barras negras sobre la uretra, frenillo y a lo largo del pene de forma horizontal.

Otras zonas normalmente consideradas gráficamente explícitas como los testículos o ano suelen adscribirse a estos mismos métodos de censura.

De forma digital, comúnmente se observa la censura de barras o bien de mosaicos o "píxeles", existiendo artistas que comercializan el mismo manga con distintas censuras según la plataforma online de venta.

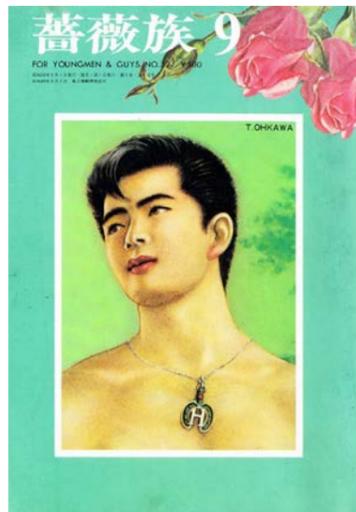
La lectura de estas publicaciones se condice con la forma de lectura japonesa: esta es de derecha a izquierda. Dentro de una página extendida, se leerá primero la página del lado derecho, y dentro de esta, el primer globo de texto a leer también será el derecho. Así mismo, las portadas tienen su lomo por el lado derecho, realizándose toda la lectura en este sentido.



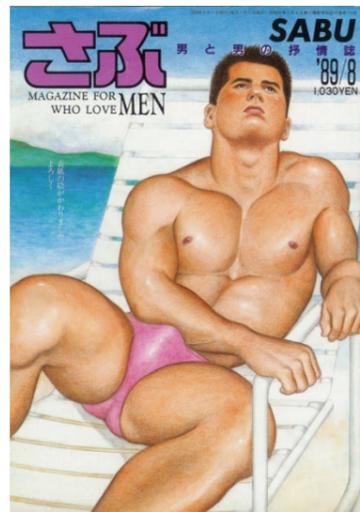
Esquema de lectura de una página extendida de un manga japonés

Sobre su difusión

Como se ha dado a entender ya, la difusión del manga gay se solía realizar a través de revistas orientadas al público homosexual masculino en sus orígenes (1970-90), antes de la normalización del uso del internet hacia los años 2000. Revistas como *Barazoku* ('71), *Sabu* ('74) y *Adon* ('94) fueron importantes medios editoriales por los cuales se publicaba y distribuía este material en Japón.



Barazoku

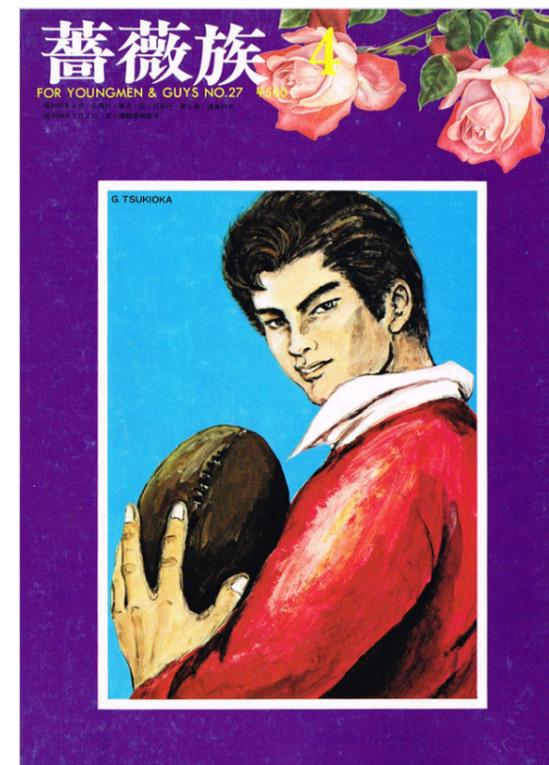


Sabu

Dada la temática tabú que abordan estos trabajos, era muy difícil que se publicaran de manera impresa como obras independientes a través de editoriales, se trabajaba más el formato de antología por temática o bien la inclusión de varios trabajos en revistas complementarias o anexas. Hoy en día, además de existir diversas opciones de distribución digital, los autores de manga gay autogestionan la publicación de sus obras, apareciendo a través del tiempo editoriales que ofrecen el servicio de impresión a los autores, quedando la gestión de la publicación y difusión en manos de los artistas, revolucionando el mercado *doujin*.

Muchos autores publicaban bajo seudónimos, si bien puede que se esté trabajando para una revista pública de carácter homosexual, estos temas -la homosexualidad y sexo expli-

cito- seguían siendo tratados como una temática tabú. En abril de 1975, la Oficina de "Morales Públicas" de la Policía Metropolitana de Tokyo censura la edición de este mes de *Barazoku*. Bungaku Ito (fundador de la revista) es forzado a pagar una multa de 200.000 yen, y Mansaku Arashi, autor de *Gay Journey to the West* es multado también.⁷



Barazoku



Barazoku

Más recientemente, han existido imprentas dispuestas a realizar estos trabajos de forma completa, desde la impresión, difusión y localización, como la editorial Bruno Gmünder, la cual ha publicado populares obras de manga gay japonés en inglés, introduciéndolas al mercado occidental, aunque esto último es más bien un fenómeno nuevo, observándose mangakas en sus publicaciones del año 2013 en adelante.

⁷ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de Diciembre, 2014). "A BRIEF HISTORY OF MALE-MALE SEXUALITY IN JAPANESE CULTURE". *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. Fantagraphics. pág 276.

← Tweet

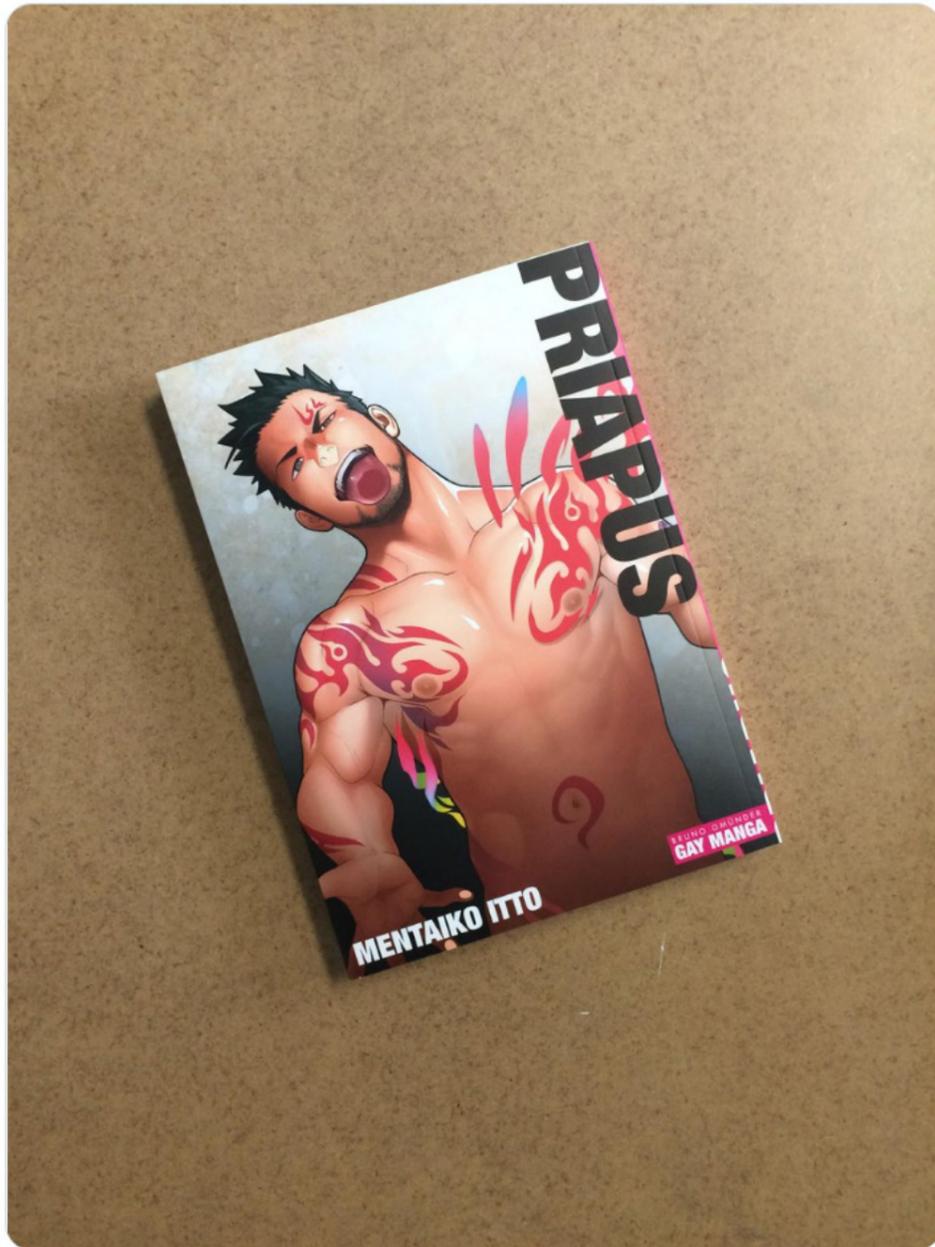


MENたいこ-+
@ittorasii



By Bruno Gmünder, my comic "PRIAPUS" is now available in English. It contains 6 episodes.

(amazon.com/Priapus-Gay-Ma...)



11:17 PM · May 6, 2015 · Twitter Web Client

Mentaiko / Ittorasi anunciando el lanzamiento *Priapus* en inglés

BARA: LA BÚSQUEDA DEL ORIGEN DEL TÉRMINO

La historia y origen del término *bara* es tan sencilla como compleja. Es fácil de explicar su origen más puro: significa rosa (la flor), y se usaba como un término peyorativo hacia la gente gay, pero su historia, transformación y el uso que se le ha dado a través del tiempo expanden este tema de forma considerable. Estas transformaciones hacen que no sea solo una palabra que se acuñó para hablar de un grupo de obras gráficas en particular, si no que ha vivido por distintos usos a través de las generaciones, un insulto, un término de empoderamiento, un hipónimo para hablar de arte e ilustración, y estas diferentes acepciones no están exentas de polémica.

El insulto japonés

La palabra *bara* (薔薇) en japon solía usarse como un insulto hacia la gente homosexual. Tenía una connotación parecida a los usos negativos que se les da o dió a las palabras como *mariposón* y *marica*. De todas formas, estas expresiones son antiguas, y hoy en día esta acepción de la palabra está fuera de uso, tanto en japon como en el mundo, y, en general,⁸ -en japon- el término *bara* suele ser mencionado solamente para hablar de su historia o bien de las revistas que más adelante surgieron con este nombre.

⁸ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de Diciembre, 2014). "Gengoroh Tagame". Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It. Fantagraphics. pag 41.

1964: Primera reapropiación desde lo gráfico y editorial con la revista privada *Bara*

Hacia los años 60, esta palabra comenzaba a circular en los medios de carácter homosexual, dando indicios de una primera reapropiación del concepto. En 1964 aparece en Japon una revista gay de circulación privada: *Bara*. Esta revista fue un hito radical no solamente por apropiarse de la palabra de una forma explícita, si no que además, las representaciones de homosexualidad descritas al interior de estas se alineaban con algo particular: masculinidad. Marineros y yakuza tatuados solían ser motivo de las ilustraciones o fotografías encontradas en su interior. Este hecho no es menor, ya que sería una de las primeras manifestaciones que comienzan a generar una asociación entre el término *bara* y una visualidad particular.

1971: La aparición de la revista Barazoku y Bara-komi

Ya en 1971 es fundada la revista *Barazoku* (literalmente *tribu de la rosa*), que fue la primera revista de circulación abierta enfocada a un público masivo de corte gay. En aquel tiempo, para distinguirse como una revista con una editorial fuertemente masculina, deciden denominarse a sí mismos como una "revista *homo*", en vez de ser catalogados como una "revista *gei*". Esta decisión sería un gran contribuyente a la perpetuación de la asociación visual entre el término *bara* y masculinidad. El manga gay japonés comenzó a distribuirse de forma exclusiva en la edición complementaria de la revista, titulada *Bara-komi*.



Primera edición de *Barazoku*, 1971

2002: Descubrimiento inesperado, una asociación poco fortuita

En el 2002 se viraliza el manga *one-shot Kuso Miso Technique* (originalmente de 1987) de Junichi Yamakawa. Esto trae consigo un influjo sobre el interés en el manga gay y esto significó los primeros atisbos de apropiación de la palabra *bara*, la cual comienza a ser utilizada como una etiqueta de género por un público occidental.

Este hito se dio por una exploración y eventual confusión lingüística en el internet. Los interesados en conocer más sobre este tipo de obras fueron a dar a repositorios en línea donde se podían encontrar obras que solían ser publicadas en la revista *Barazoku* y su edición complementaria *Bara-komi*. Estas plataformas, al estar en japonés, eran difíciles de entender y navegar para cualquiera que no dominara el idioma, y esto dio paso a la nueva asociación entre la categoría de las obras y el título de la revista que las contenía, que eran una de las pocas cosas escritas con el alfabeto latino.

Es después, en las subsecuentes re-publicaciones de este material que suceden en el internet que se comienzan a tildar de *manga bara*, en vez de usar el término utilizado en japonés *Men's Love*: este material es tomado por un público occidental y compartido en plataformas con otros lenguajes.



Kuso Miso Technique, Junichi Yamakawa (portada)

BARA: MIRADA A LA PALABRA EN LA REALIDAD CONTEMPORÁNEA

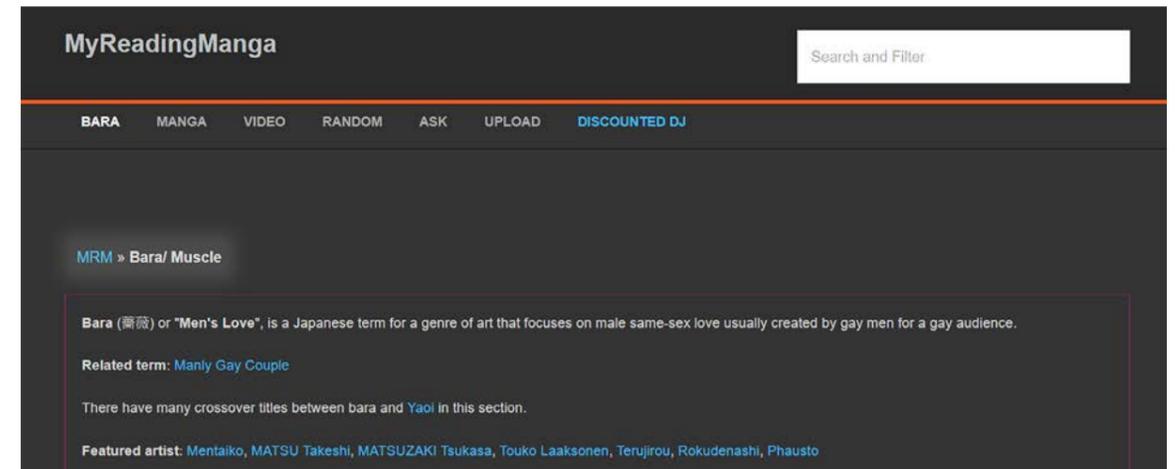
Del hito del 2002 hasta hoy han pasado casi 20 años y la realidad del *bara* como género y *bara* como palabra es similar en algunos aspectos y ha evolucionado en otros. Si bien ciertas conversaciones con diferentes personas (autores o consumidores) pueden llegar al acuerdo de que “el *bara*” es un género, también es posible observar que de forma más reciente se está usando simplemente como un descriptor de cierta visualidad, que no se ciñe solamente a hablar de manga o ilustración, si no que va un poco más allá.

Categoría o criterio de búsqueda online

En diversos de los sitios web donde se publica manga de forma ilegal (para su lectura) es posible encontrar el término *bara* como una categoría o etiqueta por la cual filtrar contenidos (en tanto el contenido alojado sea de carácter explícito también), aunque este uso varía de plataforma en plataforma. Lo interesante de estos usos en sitios web demuestra que no se está usando exclusivamente para categorizar obras de manga gay japonés, si no que también se incluyen nuevos trabajos gráficos que comparten ciertas características con el manga gay japonés.

La página web MyReadingManga (myreadingmanga.info) es un repositorio y galería online donde se pueden encontrar mangas y grupos de ilustraciones por una infinidad de artistas para su lectura y revisión. En este sitio web, existe una etiqueta para *bara*, ésta comparte su uso con el término *muscle*, siendo la categoría completa *Bara / Muscle*. Al momento de filtrar obras o galerías por este término, hay una pequeña descripción del género, en la cual se aclara

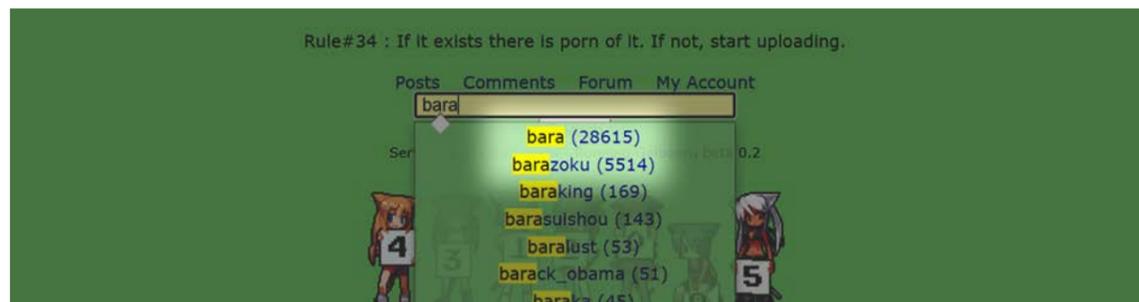
que también se le conoce como “Men’s Love” y una alerta de que puede ser que en esta sección haya un cruce con trabajos de la categoría Yaoi.



Otra galería online, E-hentai (e-hentai.org) no posee una etiqueta para los trabajos de manga gay japonés, y tampoco *bara*. La mayoría de las obras que se encuentran en esta categoría en otros sitios están simplemente catalogadas bajo la etiqueta de *muscle*. Clásicos autores de manga gay japonés como Gengoroh Tagame, Jiraiya y Takeshi Matsuen sus obras etiquetadas con una serie de conceptos específicos sobre la temática y prácticas sexuales descritas en sus historias, pero no con la del género.



La popular plataforma de fanart explícito Rule34 (rule34.paheal.net) no posee etiquetas para filtrar por géneros, solamente posee etiquetas por personaje, franquicia y artista. Sin embargo, uno de los sitios clones de Rule34 (rule34.xxx) si posee la etiqueta de *bara*, encontrando una gran cantidad de imágenes indexadas bajo esta, alrededor de 28.000. Esta última plataforma, de todas formas, pareciera tener un leve "descontrol" sobre sus etiquetas, siendo excesivos en la cantidad de categorías existentes para cada descriptor de las imágenes, desde autores, géneros, actividades o prácticas descritas, cantidad de personajes, técnica, etc.



Estos 3 ejemplos presentan formas particulares en las cuales se ha utilizado el concepto y las obras asociadas a este en el internet. En el primero vemos un esfuerzo relativamente docto al respecto, el cual explicita que se está agrupando con otro concepto, y alerta sobre el cruce de categorías que puede existir. Estas decisiones coinciden con el hecho de que en esta plataforma se comparte mayoritariamente manga, siendo las galerías de ilustracio-

nes por autor algo menos usuales. En el segundo ejemplo vemos como una popular plataforma que sí aloja trabajos de manga gay japonés no dispone de ninguna clasificación propia para estos, relegándolos simplemente al término "músculos", ya sean manga gay japonés o galerías de ilustraciones. Esto es un indicativo sobre la naturaleza "masculina" de los trabajos, pero no mucho más que eso. El último ejemplo entregado presenta un uso mucho más liberal y contemporáneo del término: simplemente ilustraciones, y en su mayoría, fanart. Esto trae consigo que bajo la etiqueta aparezcan otros tipos de ilustraciones, trabajos que normalmente podrían ser categorizados de otra manera aparecen bajo el "filtro" de *bara* dada su fuerte asociación con los cuerpos musculares.

Descriptor

Otro fenómeno reciente que es posible observar en los espacios digitales es la utilización del término *bara* como un prefijo caracterizador de cualquier cosa. Ya no solamente se utiliza *bara* como un categoría de ilustraciones o manga, si no que se ha comenzado a utilizar como descriptor de un tipo de artista, tipo de cuerpo, tipo de personaje.

No es inusual encontrar conversaciones en foros, o redes sociales en las cuales se habla de personajes pertenecientes a franquicias de videojuegos o series animadas que "son" *bara*, haciendo referencia a su textura corporal. Este tipo de comentario llega a extenderse incluso a denominaciones de cuerpos de personas, hablando de un "cuerpo *bara*" como un estándar o ideal a alcanzar, nuevamente, refiriéndose a la musculatura.

Posted by u/Dare_Rio Tibarn 2 years ago
149 +10 Bara Daddy comes to kill his foes with his amazing abs, I mean Attack!

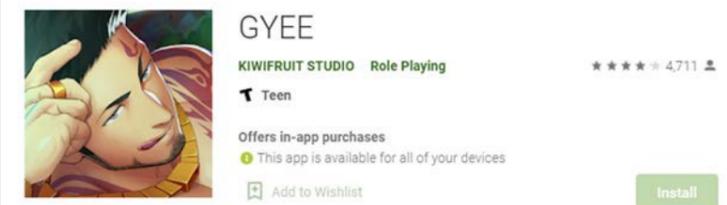
Unit Showcase



13 Comments Award Share Save Hide Report

Post en la comunidad de reddit dedicada al videojuego Fire Emblem Heroes

También es posible encontrar medios completos nombrados con esta categoría. El videojuego de celulares GYEE ha sido catalogado como un *gacha bara*. Si bien GYEE es un videojuego que apunta a un público gay y tiene una decisión de estilo visual muy apegada al tradicional manga gay japones y lo que se entiende como *bara* -o sea, lo masculino-, este en ningún momento se promociona a sí mismo como "un videojuego *bara*", siendo esta denominación un comentario que nace por parte de la masa de consumidores.



Through a magical Dice, you will travel to Luxium and encounter the Gyees. You will come to understand each and everyone of them through this wonderful adventure. And the choices you make will help them through hard time when they are misunderstood or discriminated against.

Kusakyuu 草球 @kusakyuu44

I want to say again about #GYEE game.

This game isn't just a Bara gacha game. Actually, their plots are really LGBTQ movements encourage. Even though some stories are too direct, but they are worth reading and shouldn't just skip.

However, it's still really BARA anyway. lol

8:05 AM · Jun 26, 2020 · Twitter Web App

Estos nuevos usos del término *bara* también se extienden a los creadores de contenido que es catalogado como *bara* en internet. Es posible encontrar, sobre todo en redes sociales, perfiles de artistas que utilizan el término *bara* en el espacio designado a la biografía. Esta situación resulta interesante e inédita, ya que implica que estos creadores basan todo su quehacer artístico (en estos perfiles) alrededor del género. Por el contrario, existen testimonios de artistas que han decidido no catalogarse a sí mismos como artistas *bara* ya que si bien parte de sus inspiraciones se encuentran en el manga gay japonés y otros artistas *bara*, la totalidad de sus trabajos no necesariamente corresponden al género, y reconocen que utilizar una denominación como *artista bara* los limitaría y no representaría toda su obra. Además de esto, en estos ejemplos en particular es interesante hacer mención a que su biografía dice *drawing bara hunks* (machotes). ¿Es redundante hablar de *hunks* junto a la palabra *bara*? ¿Es posible considerar a todos los personajes ilustrados en el *bara* como *hunks*?

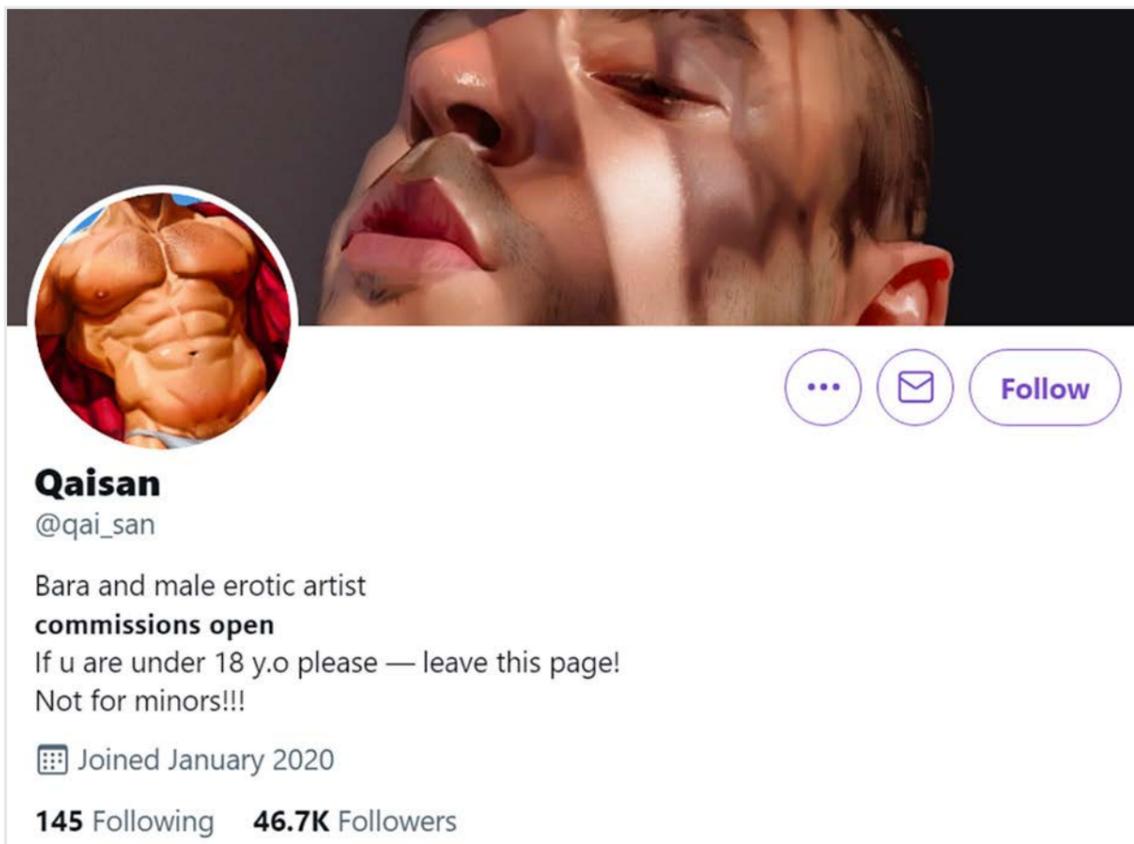


Holo_Eden
@HOlo_Eden

Bara y NSFW artist
Erotic sh*t Alert 🚫🔥🚫: NSFW+ 18 Art. lvl: 18

📍 🇪🇸/🇮🇹 [instagram.com/holo_eden?utm_...](https://www.instagram.com/holo_eden?utm_...) 🗓️ Born February 21, 2000
📅 Joined September 2018

369 Following 144.4K Followers



Qaisan
@qai_san

Bara and male erotic artist
commissions open
If u are under 18 y.o please — leave this page!
Not for minors!!!

📅 Joined January 2020

145 Following 46.7K Followers



doctor.anfelo Follow

1,601 posts 10k followers 243 following

Doctor-Anfelo
Artist
Anfelo 31
living in Santiago de Chile cl
Digital artist , bara Artist i guess , still learning...
EN/SP , don't take requests sorry
www.patreon.com/doctor_anfelo

Followed by silverjow, drahion, toro_yama +4 more

BARA Y GAY MANGA: UNA RELACIÓN TENSIONADA

Habiendo establecido todo lo anterior, es posible presentar ciertas piezas de información que develan un aspecto controversial que existe entre el manga gay japonés y el *bara*. Dentro de los últimos años han surgido una serie de testimonios, entrevistas y comentarios en los cuales es posible advertir que el actual uso que se le da a la palabra *bara* en occidente no es nada menos que controversial, y esto nace por ignorar la historia del término, luego del accidente lingüístico particular del 2002.

Desde la larga evolución que ha tenido la palabra desde los años 60 hasta hoy, y tomando en cuenta las diversas formas que el concepto se está usando en internet, es momento de reconocer cual es la real situación del término y proponer una acepción acotada, la cual nace del estudio sobre su pasado, y la consideración de los testimonios de aquellos que estuvieron involucrados con esta: los autores del manga gay japonés.



Comentarios: Gengoroh Tagame

Genoroh Tagame (田亀 源五郎, Tagame Gengorō) es un artista japonés de manga e historiador del arte. Suele citársele como uno de los creadores de manga gay más influyentes de la historia, y su obra siempre ha sido reconocida por describir gráficamente temáticas de sadomasoquismo, violencia sexual e hiper-masculinidad. Es considerado un historiador y eminencia para la comunidad queer en Tokio.⁹

Tagame: [...] la palabra ha vuelto a la vida, desgraciadamente, y debo decir que personalmente, estoy algo en contra de esta. No llamo a mi propio trabajo "*Bara*", y no me gusta que lo llamen "*Bara*", porque es una palabra muy negativa que trae consigo connotaciones malas.

Graham: Entonces, solo lo llamas "*manga gay*", ¿o hay algo más específico?

Tagame: No, no, no, solo "*manga gay*".¹⁰

Este extracto particular es de una entrevista a Gengoroh Tagame realizada el 2012 por Graham Kolbeins y Anne Ishii, autores del libro *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*, y fue utilizado para la construcción de este libro. Esta cita ha generado tracción y confusión a través de los años que lleva publicada en internet. Si bien el sentir de Tagame es claro, no hay que dejar de mencionar que este comentario fue hecho el 2012¹¹, y unos cuantos meses antes de publicar este extracto en el blog de tumblr "*Gay Manga!*" Graham Kolbeins (quien entrevistó a Tagame) indica que el uso del término "*bara*" no es digno de iniciar una "guerra de justicia social por Tumblr".¹²

⁹ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de diciembre, 2014). "Seeking an english translator". *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. Fantagraphics. pp. 30.

¹⁰ Kolbeins, Graham (November 8, 2014). "Is "*Bara*" Problematic?". *Gay Manga!*. Rescatado de <http://gaymanga.tumblr.com/post/102108686772> el 30 de octubre, 2018.

¹¹ Ídem

¹² Kolbeins, Graham (November 8, 2014). *Gay Manga!*. Rescatado de <https://gaymanga.tumblr.com/post/86527580357/> el 30 de octubre, 2018.



Confusión: Kazuhide Ichikawa

Si bien autores como Tagame han expresado abiertamente un problema con el actual uso que se le está dando a la palabra *Bara*, hay otros artistas que más allá de denotar una insatisfacción con el uso, están extrañados o confundidos por el fenómeno.

Uno de estos es Kazuhide Ichikawa, otro artista de manga gay japonés y amigo personal de Tagame. Ichikawa es reconocido por tener un buen dominio del idioma inglés

además de su fuerte presencia online y uso de redes sociales.¹³ Estos aspectos permitieron tener una conversación directa con Ichikawa el año 2019. Es en esta ocasión que Ichikawa teoriza sobre por qué existe una confusión entre *bara* y manga gay japonés, más allá del accidente lingüístico post 2002. Este comentario particular nace luego de que se le compartiera una encuesta realizada el año 2019 buscaba levantar información para generar una primera tipología sobre el *bara*.

Ichikawa: Muchas gracias por tu respuesta. Eso era exactamente lo que quería saber. Curiosamente, cuando Tagame-sensei pasó por mi oficina el otro día, hablamos sobre este tema: Que es el "género Bara" exactamente, qué significa. Como mencionas, nosotros sentimos que hay diferencias entre:

a) el significado de la palabra, *bara* como un término coloquial en japonés.

b) gay manga (ML) en japon.

c) que es percibido como *bara* tanto en la escena internacional como acá.

Creo que esto sucede porque el término *bara* en sí aún está estableciendo su significado en lugares donde se habla inglés u otros idiomas. Aún más, estoy muy de acuerdo

contigo con que *bara* es la expresión del surgimiento de un nuevo estilo. Y definitivamente estoy de acuerdo en segregar el Manga Gay Japonés (ML) de este tópico en este caso dado su posición en la estructura social japonesa y la diferencia del autorreconocimiento de "lo gay" en Japón. ¡Como sea, aprecio mucho tu respuesta tan rápida!"

El comentario de Ichikawa resulta particularmente interesante, ya que no solo menciona el aspecto histórico de la palabra, si no que también indica que esta palabra se percibe de forma distinta entre japon y el resto del mundo. No es sus acepciones, si no en el reconocer que *bara* está siendo utilizado para indicar algo nuevo, y que puede que no incluya a su precursor.



Evaluación: Anne Ishii

Anne Ishii trabajó junto a Graham Kolbeins para la publicación del libro *Massive*, y junto a Kolbeins fundaron MASSIVE GOODS, una tienda de mercancía relacionada con el manga gay japonés, además de localizar, publicar y distribuir manga gay japonés al inglés. Ishii es traductora del afamado manga de Gengoroh Tagame *El esposo de mi hermano*.

De hecho, es gracioso, yo creo que una de las razones por las cuales *bara* tomo cualquier tipo de importancia es porque esta tenía un sentimiento vagamente exótico, porque no era traducible, o pensábamos que no era traducible. La gente prefirió llamarlo *bara* porque no era una palabra occidental, excepto que habían bastantes palabras japonesas no-traducibles que simplemente no estaban ganando tracción por alguna razón. Y otra razón de esto es que todas estas palabras describen corpulencias, pero no hay un término global para todo eso, el concepto de referirse a los hombres por su tamaño es el léxico de la erótica gay. Cosas como "muscular-curvo", o "muscular-gordo, o "muscular-musculoso" o "muscular-peludo." Hay tantas combinaciones de eso.¹⁴

¹³ Ishii, Anne; Kidd, Chip; Kolbeins, Graham, eds. (18 de diciembre, 2014). "Kazuhide Ichikawa". *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. Fantagraphics. pp. 241.

¹⁴ Randle, Chris (31 de Diciembre, 2014). "Size Matters: An Interview With Anne Ishii". *The Hairpin*. Rescatado de <https://thehairpin.com/2014/12/size-matters-an-interview-with-anne-ishii/> el 29 de octubre, 2018

Las posturas son claras, y el uso de la palabra es complejo. Sin embargo, conociendo su historia, las acepciones que esta ha tenido y cómo ha evolucionado su uso a través del tiempo, es posible proponer un nuevo acercamiento al concepto. *Bara* es una palabra que solía usarse como un término peyorativo hacia los hombres homosexuales. Fue re-apropiada por la comunidad queer japonesa con las revistas *Bara* (1960) y *Barazoku* (1971). Es con esta última que se comienza a observar una primera relación de cercanía entre una visualidad particular (lo masculino), y el concepto (*bara*). El 2002 se produce un incidente particular que hace que un gran público occidental gane interés por las obras publicadas en *Bara-Komi*, y es gracias a esto que se genera una asociación visual entre el contenido del manga gay japonés, y la palabra *bara*. La asociación que generó el público occidental entre el manga gay japonés y *bara* fue un incidente azaroso, sí, sin embargo, al examinar la historia de la palabra, la cercanía entre el concepto y su visualidad no es algo inédito.

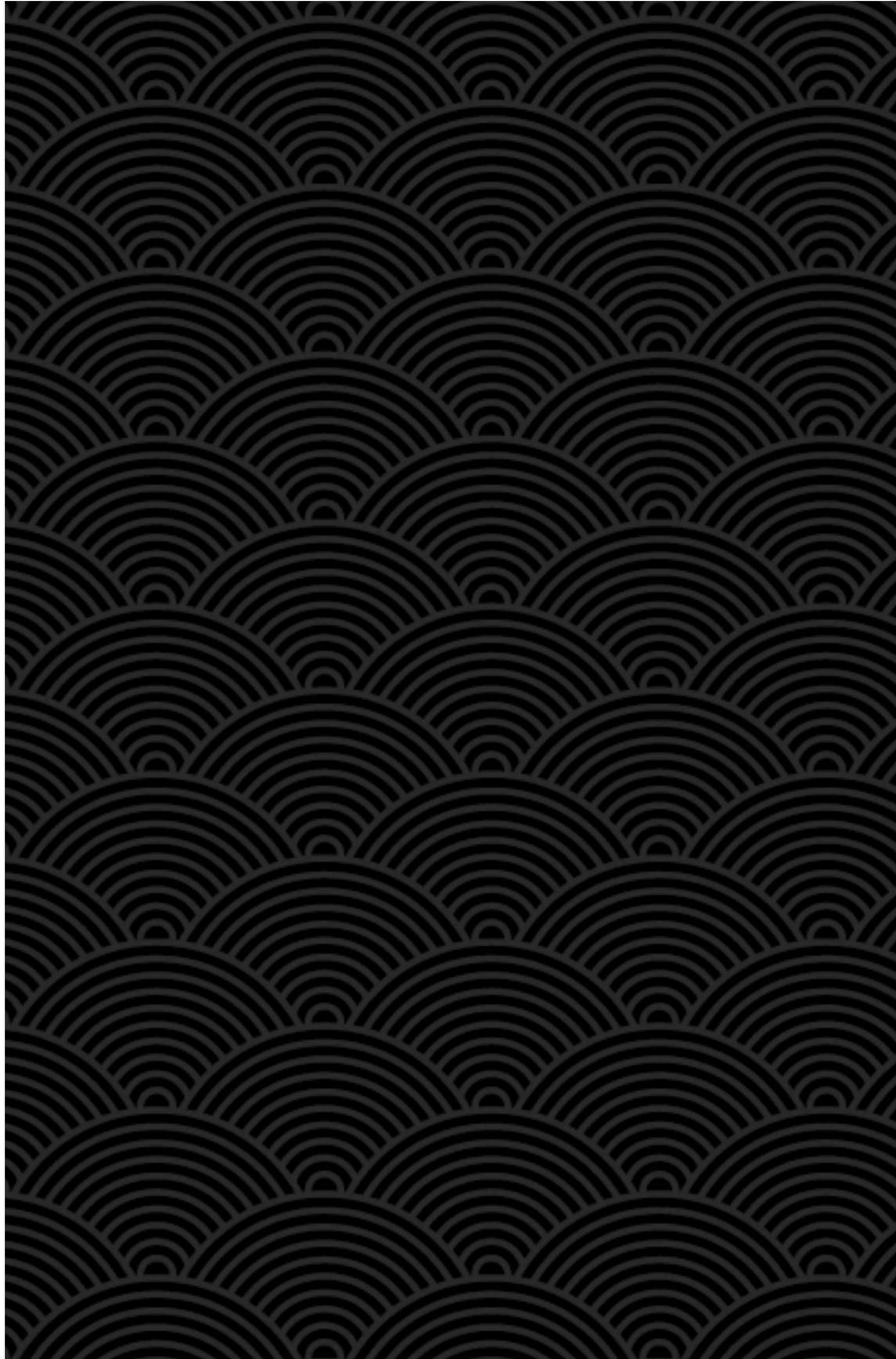
Es sólo con el auge que ha tenido el género *bara* en los últimos años gracias al uso del internet que ha sido posible analizar todas estas piezas de información y hallar la relación que existe entre el manga gay japonés y el *bara*. El actual uso y popularidad que se le da a la palabra responde a una situación particular: ésta -la palabra-, al no estar traducida y no tener un significado literal -más allá de la flor-, cubre un espectro particular de cuerpos que son representados en las obras.

Ahora bien, más allá de sus orígenes, el manga gay japonés y el *bara* pueden ser entendidos como géneros distintos. Si bien aún es común observar que la palabra se usa para catalogar tanto manga como las nuevas expresiones del género *bara* (la ilustración independiente, autores internacionales, entre otros), existe suficiente evidencia para generar una análisis y separar estas dos expresiones. Esta caracterización particular del género *bara* es lo que se abordará en el capítulo siguiente: la tipología del *bara*.



Capítulo 02:

Tipología del *bara*





Se ha revisado de donde nace el *bara*, cuál es su precursor más directo y el origen del término que le da nombre, pero hasta ahora no se ha revisado con profundidad qué es el *bara* exactamente, ¿qué comprende?.

La problemática central de este capítulo es la carencia de una caracterización concreta sobre el *bara*. Al ser un género emergente, es difícil, o incluso imposible, encontrar discusión y publicaciones que tratan de acotar qué es lo que el género incluye realmente. Esto, sumado con el hecho de que este suele gestarse y compartirse por el internet, trae consigo caracterizaciones que son dispares entre un espacio y otro, sin dejar de lado que ciertas decisiones sobre sus límites parecieran ser "azarosas" o bien, estar fundadas en cierto tipo de fobias y discriminaciones. Las convenciones son implícitas, es la misma comunidad la que se ha hecho cargo de sus espacios.

Este problema pareciera no ser extraño dada su naturaleza de género híbrido, existe en el mundo físico y mucho más en el internet. Se aferra con fuerza a su precursor pero pareciera hacer cosas completamente nuevas. Puede incluir contenido original, pero uno de sus combustibles más grandes es el *fanart*. Existe y se cultiva, pero al parecer no se estudia. Para lograr hilar este tipo de discusiones se presentarán una serie de piezas de información clave, siendo estas algunas entrevistas y testimonios en los cuales algunos artistas que son popularmente conocidos como autores de *bara* expresan duda al no saber realmente cómo catalogar lo que hace (o bien nunca se lo han cuestionado),

mientras otros revelan el alto nivel de desinformación que existe dentro del grupo de la gente que lo consume.

Entonces, en este capítulo se busca dar con aquellas características que resultan esenciales para que una obra sea considerada como *bara*, desde sus aspectos gráfico-técnicos, como lo son los estilos, referencias y técnicas empleadas para la generación de la pieza, sus contenidos narrativos, desde la homosexualidad y diferentes formas de acercarse y abordar el concepto de masculinidad, así como sus motivaciones, reconociendo que el *bara* es un género que aún tiene el potencial de incluir una amplia gama de trabajos bajo ciertos denominadores comunes. Esta tipología no solo queda limitada a aspectos de la pieza misma, si no que también se busca extender este análisis y propuesta a aspectos tales como la difusión del género, dónde y cómo se realiza y los grupos relacionados con este, reconociendo que existen más que solo productores -los artistas, ilustradores- y consumidores.

De forma específica, este capítulo presentará:

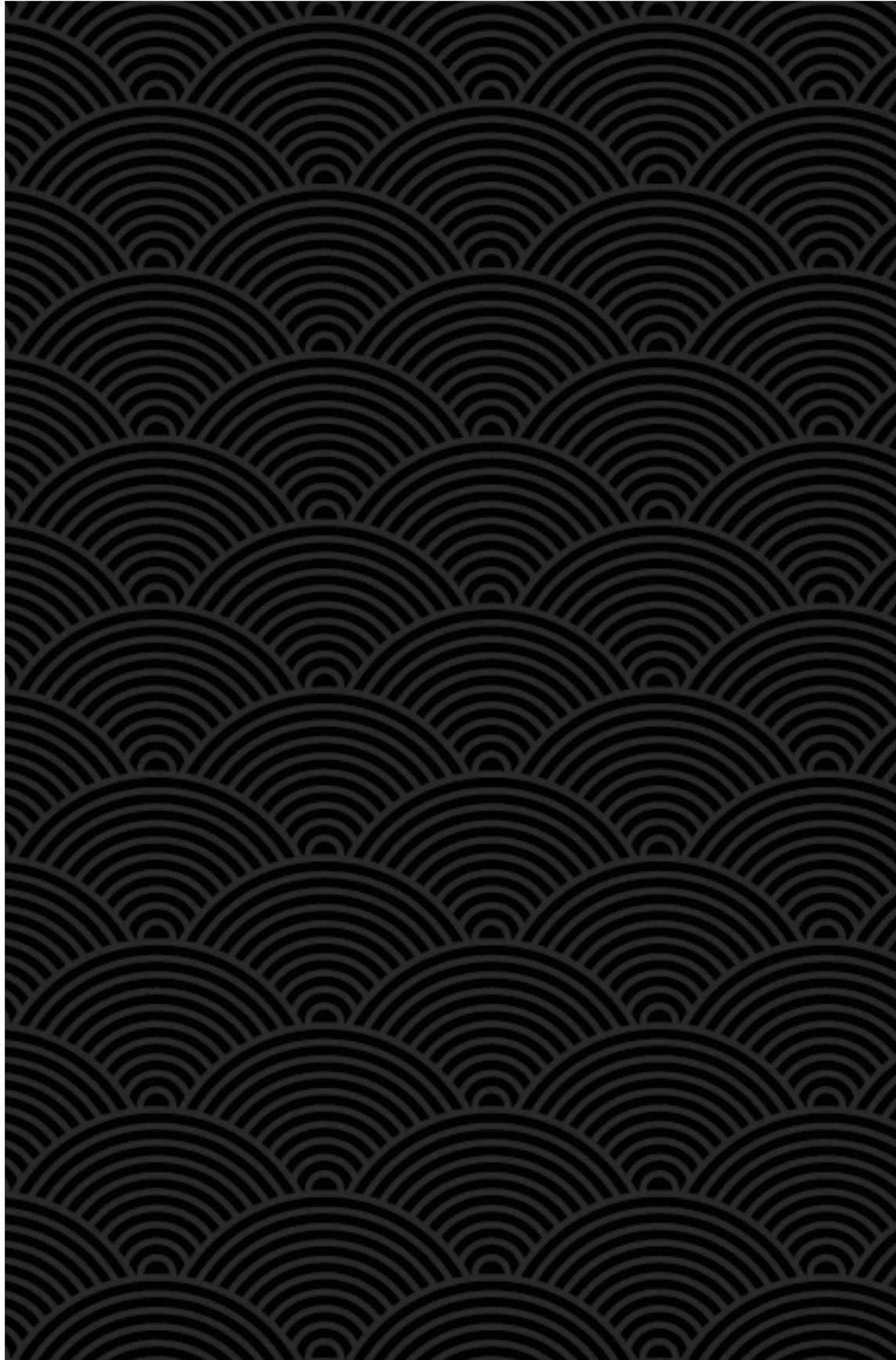
- Un análisis estadístico de obras que son categorizadas como *bara*
- Revisión de categorías o etiquetas asociadas al *bara* en el internet
- Citas de entrevistas y conversaciones con ilustradores y consumidores
- Una comparación entre la propuesta de tipología del *bara* y el manga gay japonés

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo	Narrativa Principal	Problematización	Ideas e Insumos	Informantes
<p>Capítulo 02: Tipología del <i>bara</i></p>	<p>¿Es posible realizar una caracterización en este momento del tiempo/historia?</p> <p>Se realiza una propuesta con propiedad, tomando en cuenta lo existente, opiniones de artistas, las experiencias personales y manifestaciones recogidas del internet.</p> <p>Hasta el momento pareciera ser un tema "auto-moderado" por sus propias comunidades, más allá de los mismos artistas de bara.</p> <p>Objetivo: Dar a conocer los denominadores comunes que se observan en el bara. Plantear las posibilidades exploratorias o experimentales que el género ofrece.</p>	<p>La incapacidad de identificar al género como tal. Por parte de autores, que no saben como llamar a su trabajo, y consumidores, que al momento de enfrentarse con la pregunta de "los límites" no llegan a un acuerdo.</p>	<p>Tabla de análisis de imágenes indexadas del blog BaraWorld</p>	<p>KyonArt / Alolan Boy</p> <p>Artista chileno</p>
		<p>Incapacidad de identificar el trabajo propio en algún género o categoría.</p>	<p>Entrevistas y conversaciones que revelan ideas o conocimientos muy diferentes entre una persona a otra.</p>	<p>XiongBara</p> <p>Artista chileno</p>
		<p>Carencia de estudio sobre las características de las ilustraciones del género.</p>	<p>Anfelo: "Bara artist, I guess..."</p>	<p>Jorge</p> <p>Ex-blogger de Tumblr, dueño del espacio Bara-or-GTFO</p>
		<p>Manifestaciones de fobias implícitas al momento de segregar en espacios digitales.</p>	<p>Uso genérico del hashtag.</p>	
		<p>Utilización del nombre del género para calificar a "meramente" una estética visual.</p>		

Capítulo 03:

Discusiones críticas sobre el *bara*





Ya revisados los orígenes del *bara*, así como habiendo hecho una propuesta sobre la tipología del género, este capítulo pretende acercarse al tema desde una arista crítica, así como social. Reconociendo que el *bara* es un género que se ha gestado principalmente en el internet, es posible también identificar que este no es mediado por nada ni por nadie más que su propia comunidad, y aún así, este acto de "mediación" pareciera ser precario o inexistente, dejando muchos aspectos no menores de lado.

Parte de las discusiones críticas que existen al interior del género es cuando este se encuentra y se cruza con otro tipo de manifestaciones. Amalgamas entre el género *bara* con el *furry* o *kemono* no son inusuales de observar, y yendo un poco más allá, tampoco lo son la representación de temáticas tabú y altamente controversiales como el incesto, sexo no consensual, bestialismo, pedofilia (*shotacon*), entre otros.

Otro aspecto o comentario crítico que es posible observar sobre el género es como cierta parte de su comunidad pareciera estar "muy consciente de sí misma", existiendo un caso particular e interesante de revisar: Las tiras cómicas-satíricas de Dr. Anfelo, las cuales fueron recibidas con fuertes comentarios online, llevando al artista a purgarlas de sus redes sociales y detener su producción. Aparentemente, la comunidad no quiere mencionar, hablar, ni pensar sobre aquellas cosas que suceden dentro de esta, incluso si se hace desde el humor.



Por otro lado, ¿qué sucede cuando este material es de fácil acceso para todo mundo, y es consumido por un rango etario joven? O mejor dicho, ¿cuál es el real impacto que tiene el género sobre su grupo de consumidores?. Esta clase de preguntas nacen luego de hacer un análisis de experiencias personales relacionadas con el género, así como testimonios de usuarios que lo consumen. Esta discusión se entrelaza directamente con ciertas cosas propuestas en el capítulo anterior sobre la tipología del *bara*. Ciertos de sus aspectos narrativos van más allá que simplemente una ilustración de un cuerpo. El contenido que se genera y consume eventualmente es normalizado, y es en este momento donde hay es necesario evaluar que se está haciendo realmente con el género, por qué y cuál es su impacto.

Tras realizar una comparativa entre testimonios de autores y consumidores es posible concluir que el *bara* posee un carácter y motivación social no declarada. A primera vista pareciera solo ser una vía de escape a impulsos y una forma de materializar fantasías de los autores, pero el impacto que tiene el contenido generado va mucho más allá.

De forma específica, este capítulo presentará:

- 3 discusiones críticas sobre el género *bara*
- Comparación entre el "cuidado" que existe en los espacios donde se difundió el manga gay japonés y los espacios donde circula el *bara* en internet.
- Presentación de diferentes cruces del *bara* con otro tipo de corrientes o géneros
- Revisión de testimonios por parte de creadores y consumidores del género

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo	Narrativa Principal	Problematización	Ideas e Insumos	Informantes
<p>Capítulo 03: Discusiones críticas sobre el <i>bara</i></p>	<p>Una mirada a los aspectos polémicos del <i>bara</i> en el internet y sus manifestaciones más particulares, desde icónicos mangas que "todos conocen" hasta acalorados debates por twitter.</p> <p>Así mismo se exponen algunas situaciones particulares (sátiras de Dr. Anfelo) que abren la discusión sobre cuán consciente de sí misma está la "comunidad" del <i>bara</i>, tanto artistas como consumidores.</p> <p>Se hace una mirada también al impacto que posee el género sobre sus propios consumidores, relacionándolo con la masculinidad tóxica y la cosificación del cuerpo.</p> <p>Objetivo: Poner en tela de juicio aspectos controversiales sobre el género, proponiendo una discusión informada sobre estos.</p>	Impacto en el grupo de consumidores, especialmente jóvenes en periodo de formación.	Espacios online poco regulados. Casos históricos: ForosDZ y Y!Gallery	KyonArt / Alolan Boy Artista chileno
		La no regulación de los espacios digitales en los cuales abunda el material.	Realizar un estudio de caso: Sátiras de Dr. Anfelo: Logic of <i>bara</i>	Dr. Anfelo Artista venezolano residente en Chile
		Poca disposición por parte de la comunidad a reconocer sus propios problemas, sobre reaccionando ante sutiles llamados de atención.	Polémica de Kakenari y el caso incesto.	"Nakamori" Juan Ávido y antiguo usuario de redes sociales y espacios digitales
		<i>Cancel culture</i> al interior de la comunidad de artistas.	Testimonios rescatados del blog <i>BaraWorld</i>	
		Utilización del término <i>bara</i> para calificar gente, ignorando su contexto histórico.		

Capítulo 04:

Algunos nuevos aspectos del *bara*

El cuarto capítulo busca mirar hacia el futuro del género *bara*, tomando como base la observación de fenómenos recientes en este. En particular, se busca exponer nuevas manifestaciones del género, ya sea en técnicas o la representación de este en medios de consumo; en definitiva, acciones que tengan algún carácter inédito. Se revisarán también como el género está ganando suficiente tracción y plaza para adjudicarse sus propios espacios dedicados, dejando así de convivir (digitalmente) con otro tipo de materiales, géneros o corrientes con las cuales usualmente se relaciona. Además, se realizará una evaluación y comentario sobre los posibles efectos o consecuencias de la mercantilización del género, y cómo es posible observar conductas particulares relacionadas a la mercantilización y explotación por parte de los mismos artistas o ilustradores del género.

En primera instancia se hará una revisión de las nuevas formas mediante las cuales el género se está manifestando. Si bien es posible que la técnica misma no sea inédita, si lo es el hecho de que diversos tipos de creadores estén utilizándolas para crear obras o medios que pueden categorizarse como *bara*. Algunas de estas nuevas expresiones tienen que ver con animación 2D, modelado 3D, animación 3D, y cómo estas están siendo desarrolladas e insertadas en distintos tipos de medios, como los videojuegos, la realidad virtual y series animadas para internet o televisión. También es posible observar un surgimiento de actores vocales que prestan sus servicios de forma casi exclusiva a producciones relacionadas con *bara* y manga gay japonés.

Dentro de los últimos 10 años es posible observar, también, el surgimiento de una serie de plataformas online que actúan como una combinación de galería y red social dedicadas exclusivamente al género. Sitios web como BaraAddiction y BaraBox son y han sido proyectos que han marcado un hito en la historia reciente del género por ser sitios web que fueron concebidos desde un inicio como espacios digitales en donde el *bara* sería el tema central. Esta observación es importante, ya que es el género *bara* el

cual toma un rol protagónico, a diferencia de otras plataformas online como los son Y!Gallery o FurrAffinity que tienen otros enfoques, aunque permitan este contenido de todas formas. Una particularidad de estas nuevas plataformas es que permiten que sean los mismos autores quienes comparten su contenido, a diferencia de sitios estilo repositorios, que son administrados por cualquier usuario y en los cuales abunda la piratería.

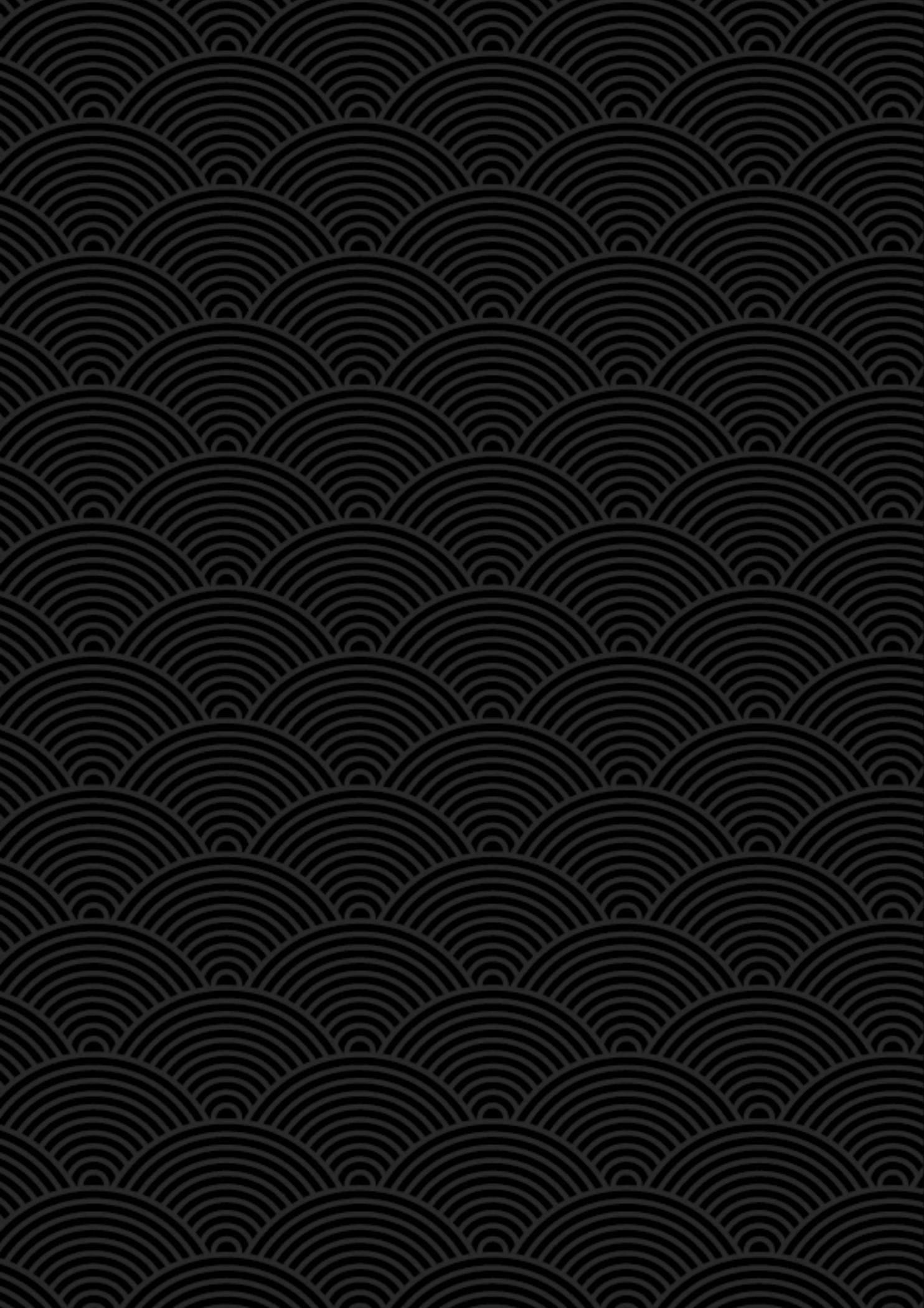
Por último se cierra con una reflexión sobre cómo estas nuevas manifestaciones del *bara* traen consigo la inevitable mercantilización del género. Plataformas como Digi-Kit, Patreon o Gumroad le han otorgado a los creadores la capacidad de monetizar su contenido sin la necesidad de relacionarse con intermediarios comunes de la industria, como lo son editoriales o productoras. Sin embargo, con esta nueva libertad, inevitablemente crece la similitud entre las lógicas de producción mercantiles y las nuevas conductas comunes entre los artistas independientes. ¿Qué sucederá cuando la industria tome el *bara* y lo mercantilice por completo?

De forma específica, este capítulo presentará:

- Ejemplos concretos de nuevas expresiones del género (2D, 3D y VR en videojuegos y más)
- Testimonios de los creadores de BaraAddiction y BaraBox
- Análisis de conductas de producción por parte de los artistas que reflejan un acercamiento a la lógica de producción.

TABLA DE CONTENIDOS

Capítulo	Narrativa Principal	Problematización	Ideas e Insumos	Informantes
<p>Capítulo 04: Algunos nuevos aspectos sobre el <i>bara</i></p>	<p>Una mirada desde 3 ejes sobre nuevos fenómenos que se aprecian dentro del género.</p> <p>Las nuevas expresiones del género, desde lo artístico y técnico.</p> <p>Luego, los nuevos espacios en los cuales este se comparte y se gesta.</p> <p>Y finalmente una mirada hacia el futuro inminente del género, evaluando los posibles futuros luego de la mercantilización del género.</p> <p>Objetivo: Hacer y presentar una revisión sobre aspectos nuevos del género, abriendo el debate sobre las implicancias de estos.</p>	<p>Poca exploración de las nuevas áreas potenciales de desarrollo del género, desde lo técnico.</p>	<p>Mostrar nuevos medios de producción: 3D y VR (realidad virtual)</p>	<p>Horacio Guerrero Martín DonPig</p> <p>Desarrollador web, dueño de BaraAddiction.</p>
		<p>Actitud de explotación de recursos o "inspiraciones" por parte de la comunidad de artistas.</p>	<p>Revisar el bara en nuevos espacios: Videojuegos y animación</p>	
		<p>Mercantilización del género y el impacto de esto en la cualidad artística del bara.</p>	<p>Explorar plataformas digitales: BaraBox y BaraAddiction</p>	<p>x</p>
		<p>Desafíos y responsabilidades de los nuevos espacios digitales que albergan el bara.</p>	<p>Presentar plataformas de mercantilización Patreon, Pixiv y Gumroad</p>	



Desarrollo de propuesta audiovisual



El desarrollo de la propuesta audiovisual del proyecto implica abordar tres procesos principales. La pre-producción, grabación/producción y post-producción del episodio.

Este plan no es netamente técnico, sino que involucra una serie de labores paralelas que permiten poner este proyecto en marcha y posibilitar una ejecución expedita. Aspectos como la logística y un plan de difusión son parte del desarrollo de esta propuesta audiovisual.

La pre-producción implica hacer una bajada sobre los aspectos técnicos del episodio, así como la escritura del guión y la definición y justificación de gráficas auxiliares.

La producción y grabación son el momento de ejecutar y poner en práctica todas las decisiones tomadas: gestionar grupos humanos y trabajo en terreno.

La post-producción se refiere a toda la edición posterior del material audiovisual, así como el montaje de una presencia online, aplicación del plan de difusión y eventual subida del episodio a los espacios establecidos.

Pre producción

Aspectos técnicos

Contenedor (extensión): mp4

Códec de video: H.264

Codec de audio: aac 320kbps

FPS: 60 cuadros por segundo

Resolución de salida: 2560 × 1440 (1440p)

Mbps: 15mbps

Se trabajará en formato mp4 dado su versatilidad y facilidad de alojamiento y reproducción en distintas plataformas (YouTube, Vimeo, Google Drive, MEGA, etc).

Se decide trabajar con un video a 1440p dado que el proceso de compresión que aplica la plataforma YouTube al momento de subir un video es mucho más drástico en videos de 1080p. El aumento de calidad del video es considerable al usar videos de una resolución de 1440p o más.

Guión

Tipo: Guión técnico con acotaciones.

Extensión: 3500 palabras aproximadamente

La escritura del guión supone la adaptación de los contenidos del capítulo uno. Esta debe considerar el aspecto narrativo de la información, procurando ser clara y concisa, aprovechando el apoyo visual en movimiento que otorga el formato de video.

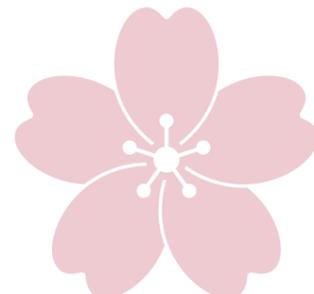
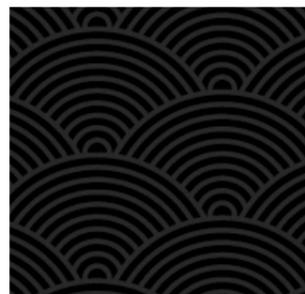
La extensión de 3500 palabras, se espera se traduzca en un video que tenga una duración entre 15 a 20 minutos.

Gráficas

Paleta de colores



Elementos gráficos auxiliares



Tipografías

Gilroy Bold

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Gilroy Medium

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn
ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

Las decisiones gráficas del video se relacionan con un objetivo simple. No olvidar el origen, pero nunca dejar de mirar hacia adelante. Esto se expresa en la constante presencia de elementos gráficos asociados a lo japonés: la flor de cerezo y el patrón de olas, conocido como *seigaiha*.

El uso de una paleta de colores acotada, así como una tipografía sans-serif de alta legibilidad se relacionan con dos aspectos.: uno, que las gráficas auxiliares no compitan con el material gráfico complementario del video, como las ilustraciones o portadas de revistas. Y dos, que sea de fácil lectura para un video que tendrá un ritmo rápido,

Se espera que la paleta de colores también esté presente en el set de grabación, y que estas decisiones no se expresen solamente en la post-edición, si no que también en la dirección de arte.

Estrategia de medios

Plataforma principal: YouTube

Nombre del canal: Hablemos de Bara

Enlaces del canal: Twitter personal

Gráficas del canal: Imagen de perfil, banner y marca de agua (logo)

Hashtags del video: #Bara, #MangaGayJaponés

Descripción del video: 200 palabras.

Categoría del video: Entretenimiento

Difusión por canales específicos: BaraAddiction, BaraZoku Club y BaraBox (Discord), BaraWorld (Tumblr), @SimonCucho (Twitter)

Calendarización de posts: Tweet 1 vez al día, en twitter personal (1200 seguidores). Post diario en la función Fleets de Twitter.

La estrategia de medios evalúa el montaje de la plataforma digital que albergará el video y la futura serie, junto con el plan de metadatos relacionado al video. Los hashtag seleccionados son destacados en azul bajo el título del video en la página de reproducción en YouTube. La descripción debe ser concisa y no ser muy redundante con el video, a modo de no desviar la atención de este. La difusión se realizará por diversos canales que corresponden a comunidades en línea reunidas por el gusto común del género. Esto implica ponerse en contacto con los moderadores encargados y solicitar un permiso para promocionar material ajeno a la comunidad. La calendarización de posts tiene como objetivo mantener una alta activa presencia en línea, en pro del posicionamiento en motores de búsqueda.

Producción

Gestión

Equipo de trabajo: 3 personas extra

1 tramoya

1 camarógrafo y sonidista

1 maquilladora y asistente

Logística: Compra de equipos de iluminación. Préstamo de equipos de grabación. Solicitud de espacio de grabación. Transporte. Alimentación.

Fechas: [Revisar Anexos: carta gantt]

La producción del video contempla incluir a 3 personas durante el rodaje del video, designando labores específicas a esta. Acciones como la dirección de arte y dirección de fotografía quedan a cargo del realizador audiovisual, en este caso el presentador del video. Estas dos acciones responden a los criterios gráficos presentados anteriormente: la puesta en escena debe responder a esta paleta de colores y aproximarse a la idea de la representación de las gráficas auxiliares japonesas, sin ser anticuada. Labores como el montaje de escena se realizan en conjunto con el resto del equipo de trabajo.

Los aspectos relacionados con logística deben ser solucionados con semanas de anticipación a la fecha de rodaje. La compra de equipos implica una cotización previa y evaluación de fondos disponibles para el equipamiento. Estos serían reutilizados para futuras producciones. Para efectos de la grabación de este primer episodio piloto se arrendará una cámara y la grabación será en un espacio prestado.

Los costos de transporte y alimentación del equipo son cubiertos por el realizador audiovisual, al menos en esta primera instancia.

El día de rodaje mismo contempla las siguientes etapas:

Desplazamiento

Reunión con el equipo

Lectura y ensayo del guión en voz alta

Corrección del guión

Preparación de espacio de grabación

Montaje de escena

Montaje de equipos de grabación

Maquillaje

Prueba de cámara y encuadre

Prueba de sonido

Prueba de luz

Marcha blanca

Grabación

Desmontaje

Post-Producción

Post-producción digital

Revisión de material: Verificar archivos

Montaje en software: Selección de clips

Revisión de clips: Evaluar necesidades gráficas

Gráficas auxiliares: Producir formas de despliegue de imágenes, títulos y cuerpos de texto

Post-edición de episodio: Corrección de encuadre, color y sonido

Post-edición especial: Aplicar censura

La post-producción digital implica la revisión de todo el material audiovisual a modo de comprobar que no existan fallos en los archivos digitales. El montaje en software y revisión de clips permite advertir de forma tentativa cuales y de qué tipo serán las gráficas auxiliares necesarias, aunque estas están fuertemente influenciadas por la construcción del guión.

Durante la post-edición se retocan los colores de los clips grabados, se trabaja el encuadre de escenas a lo largo del episodio, además de corregirse el color y ajustar los niveles de audio, agregando también música de acompañamiento.

Dada la naturaleza del tópico, es muy probable que en primera instancia el video sea eliminado de la plataforma de YouTube, por ende, es necesario generar una versión alternativa con censura, a modo de ser posible alojar el episodio en este sitio web.





Cierre

El doble filo de algo nuevo

Adentrarse en un tema que tiene un carácter de inédito es abrumante; a primera vista pareciera ser muy complejo poder visualizar la totalidad de las cosas, la cantidad de información existente o la infinidad de factores influyentes.

Sin embargo, es este mismo carácter de inédito que otorga una flexibilidad para aproximarse a los contenidos de diferentes formas o utilizando diferentes métodos, permitiendo ajustar los esfuerzos personales a necesidades o problemas observados. En este caso, giran en torno a la comunidad misma que produce y consume el tema en cuestión.

El bara es un género que apenas se está estableciendo. Existen muchas opiniones y comentarios contradictorios sobre lo que es, de donde viene y hacia donde va. El tratar de entregar esta información a la comunidad desde un punto de vista relativamente parcial es un desafío. A lo largo de los procesos de investigación, la formulación de diferentes propuestas naturalmente mutaba. Un descubrimiento importante puede rápidamente derrumbar meses o años de insistir con una idea en particular.

No es proponer una verdad, pero sí una forma de entenderla, desde el respeto y consideración de sus integrantes e historia. Poner este nuevo material a disposición de la comunidad solo puede ser algo positivo.

La complejidad de un proyecto dual

El afán de querer "solucionar al mundo" con una sola acción es ingenuo, sin embargo, por algún lado se ha de empezar. Este proyecto tiene dos aristas fuertes que involucran una serie de diversas disciplinas que se pueden abordar desde el diseño.

Por un lado, la investigación.

Aproximarse al bara de una forma tan docta es inusual, dada la naturaleza sexual del género es difícil encontrarse con material y personas que hayan hecho esta aproximación desde un lugar distinto que el sexo. Sin embargo, dado que es un género que se manifiesta principalmente de forma ilustrada, el diseño como disciplina pareciera ser una buena forma de intentar estudiarlo y proponer soluciones a sus problemas.

Por otro lado, la producción audiovisual.

Más allá de realizar una investigación que ofrezca respuestas a las interrogantes y problemas que aplacan al género, también es necesario que estos descubrimientos circulen en la comunidad. Es ahí donde el diseño se pone nuevamente en práctica, ofreciendo una solución práctica que apela al público masivo que consume bara. Condensando los esfuerzos investigativos en un formato rápido, lo que no implica sacrificar su respaldo académico.

Ambas compiten un poco con la otra, pareciera ser que siempre se pueden seguir perfeccionando. Encontrar un balance entre ambas para el desarrollo de un producto es un gran desafío.

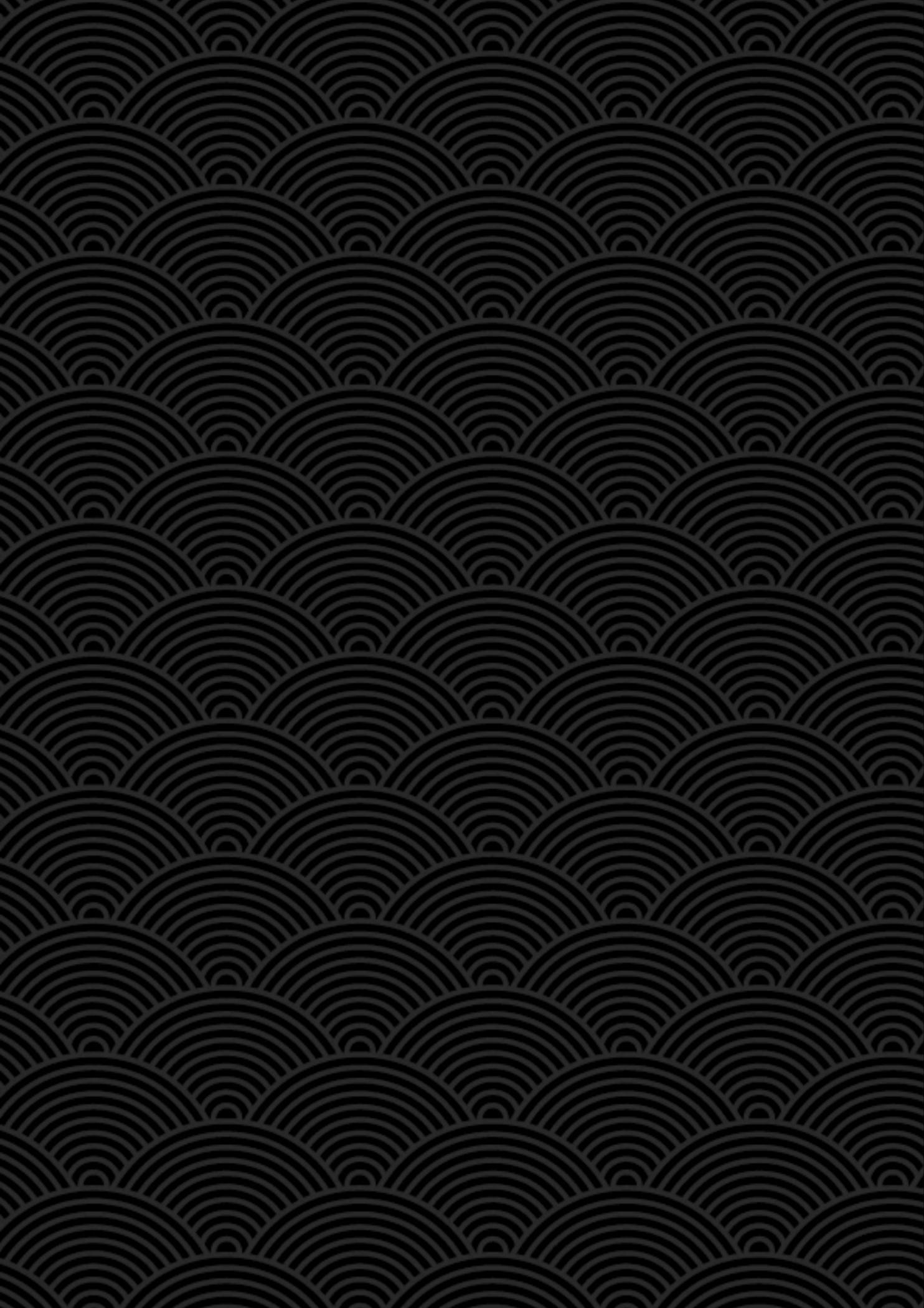
El primer paso

Este proyecto deja como resultado una investigación acotada sobre el tema, proponiendo un plan de contenidos que permite abordarlo desde distintas aristas. Aspectos como su historia, sus características técnicas y conceptuales, sus aspectos sociales y económicos, así como sus proyecciones futuras son todos considerados en este plan.

Además de esto, se ha generado una matriz y plan de trabajo para abordar el aspecto de producción audiovisual. El cómo adaptar un contenido académico a un formato contemporáneo de internet ha sido resuelto.

De aquí en adelante solo queda refinar las metodologías que se han propuesto, en base a la observación de los resultados que se obtendrán, y continuar hacia adelante con un proyecto que ha dado un primer gran paso.





Anexos

Carta Gantt

Etapas →	<i>Fase de definición y primeros bosquejos de informe</i>				
Labores, Tareas y Procesos ↓	Semana 1 <i>Abril 12-16</i>	Semana 2 <i>Abril 19-23</i>	Semana 3 <i>Abril 26-30</i>	Semana 4 <i>Mayo 3-7</i>	Semana 5 <i>Mayo 10-14</i>
Primera reunión					
Preparación de anteproyecto	X	Resumen	Extensión del resumen		
Preparación de carta gantt		Boceto	Extensión	<i>Creación de flujo de trabajo</i>	Ordenamiento
Definición de objetivos		Acercamiento mediante episodios	Relación entre problemas, objetivos y episodios	Definición concreta (revisar IBM y enlazar por episodio)	<i>Creación de esquema de relaciones</i>
Pasar de anteproyecto a proyecto				Definir estructura escrita. Capítulos, etc.	Introducción, planteamiento y desarrollo de problemáticas
Introducción			Explicitar modelo propuesto		
Desarrollo de cada capítulo					Como cada episodio aborda una problemática y tema
Contacto con informantes clave			¡Nuevos informates clave!	Asegurar canales (mails, dms, RRSS, etc)	
Investigación sobre formatos de video web					
Referentes visuales y justificaciones					
Desarrollo de visuales					
Desarrollo de guion capítulo piloto					
Gestión y Logística					
Grabación y Edición					
Plan de medios					
Finalización de documento					

Etapas → ↓	Fase de investigación teórica y recopilación de datos.			Fase de defición e investigación de antecedentes técnicos y productivos		
	<i>Semana 6</i> Mayo 17-21	<i>Semana 7</i> Mayo 24-28	<i>Semana 8</i> Mayo 31 - Junio 4	<i>Semana 9</i> Junio 7-11	<i>Semana 10</i> Junio 14-18	<i>Semana 11</i> Junio 21-25
Labores, Tareas y Procesos						
Primera reunión						
Preparación de anteproyecto						
Preparación de carta gantt	Revisión					
Definición de objetivos						
Pasar de anteproyecto a proyecto	Desarrollo de problemáticas					
Introducción	Escribir Introducción	Ordenar Introducción	Ordenar y escribir Introducción	Finalizar Introducción		
Desarrollo de cada capítulo	-	-	-	Escribir sobre ep 1	Indicar ep 2, 3, 4	
Contacto con informantes clave						
Investigación sobre formatos de video web					Revisión de plataformas	Revisión de particularidades
Referentes visuales y justificaciones						Propuesta visual
Desarrollo de visuales						
Desarrollo de guion capítulo piloto						
Gestión y Logística						Abrir canales
Grabación y Edición						
Plan de medios						
Finalización de documento						

Etapas →	<i>Fase de producción. Grabar, pasar el informe a documento in-diseñado, grabar video resumen. Estrategia de presentación final.</i>				
Labores, Tareas y Procesos ↓	Semana 12 <i>Junio 28 - Julio 2</i>	Semana 13 <i>Julio 5-9</i>	Semana 13 <i>Julio 12-16</i>	Semana 13 <i>Julio 19-23</i>	Semana 14 <i>Julio 26-30</i>
Primera reunión					
Preparación de anteproyecto					
Preparación de carta gantt					
Definición de objetivos					
Pasar de anteproyecto a proyecto					
Introducción					
Desarrollo de cada capítulo					
Contacto con informantes clave					
Investigación sobre formatos de video web					
Referentes visuales y justificaciones	Definición extendida				
Desarrollo de visuales	Busqueda de insumos	Desarrollo junto a edición de video			
Desarrollo de guion capítulo piloto	Escribir guión				
Gestión y Logística	Cotizaciones y compra	Devolver instrumentos prestados			
Grabación y Edición	Grabación sábado 3	Edición			
Plan de medios		Montaje de YouTube			
Finalización de documento		Trabajo en InDesign			

Tabla de informantes clave

			Contestó?	Mail	Twitter / Instagram	Discord
Gengoroh Tagame	Manga Gay Japones. Artista	Manga Gay Japonés	Aun no se contacta	Aun no se contacta	@tagagen	
Kazuhide Ichikawa	Manga Gay Japones. Artista	Manga Gay Japonés	Si, pero hace 2 años		@ichikawado	KAZ_Kazuhide_Ichikawa#6414
Cristal Marie	Anime. Cultura Pop Japonesa Importada	Manifestaciones, Estado del Arte, Crítica social	Si por twitter, no por mail	Aun no se contacta	@cristalmarie	
Graham Kolbeins	Editorial. Manga Gay Japonés	Manga Gay Japonés, Estado del Arte	Aun no se contacta	Aun no se contacta	@grahamkolbeins	
Pablo Gutierrez KyonArt / Alolan Boy	Ilustración. Diseño	Naturaleza híbrida del bara, Repaso, Crítica social	Si		@alolan_boy	Kyon#9856
Dr. Anfelo	Ilustración	Naturaleza híbrida del bara, Repaso	Aun no se contacta		@dr_anfelo	
Sergio Gutierrez Sergei	Artes.	Naturaleza híbrida del bara	Canal abierto Aun no se pregunta		@Sergeimenart1	
XiongBara	Ilustración. Divagaciones sobre la comunidad.	Naturaleza híbrida del bara, Manifestaciones	Canal abierto Aun no se pregunta		@xiongbara	
Horacio Guerrero Martín DonPig	Diseñador y Desarrollador Programación. Creación de espacios (website)	Estado del Arte	Canal abierto Aun no se pregunta	Aun no se contacta	@horxpig	DonPig#6974
Jorge Bara-or-GTFO	Fandom. Creación de espacios (blog)	Naturaleza híbrida del bara, Repaso	Aun no se contacta			Jerry#9769
Nakamori Juan	Fandom. Memorias sobre bara (2010~2015)	Repaso, Manifestaciones	Canal establecido Aun no se pregunta			

Glosario

Barazoku: 薔薇族. literalmente "tribu de la rosa". Nombre de la primera revista de japon que fue comercialmente producida siendo una de corte abiertamente gay. *Barazoku* es una contrarrespuesta al original término japonés peyorativo *bara*.

Doujinshi: 同人誌. También escrito como dōjinshi. Término japonés usado para referirse a trabajos impresos autopublicados. Suelen ser de carácter amateur. Dentro del contexto LGBTQIA+, la autogestión solía ser uno de los pocos métodos de publicación existentes. Doujin o dōjin se refiere a una categoría más amplia de trabajos como revistas, novelas, música, etc.

One shot: Dentro del contexto de manga y comics, one shot se refiere a trabajos publicados de un único episodio o tomo, en vez de ser parte de una serie que consta de varios. Se pueden encontrar publicados por sí mismos, dentro de revistas o en antologías también.

Mangaka: 漫画家. Palabra japonesa para referirse a los artistas creadores de manga.

Yaoi: やおい. También conocido por su pseudo-anglicismo «boy's love», abreviado BL. De origen japonés, es un género de medios ficticios originario de japon que representa relaciones homoeróticas entre hombres. Típicamente creado por mujeres, para un público femenino.

Men's Love: Abreviado como ML, men's love (amor de hombres) se refiere a un subgénero que representa un cruce entre el manga gay japonés y el yaoi o boy's love. Este término se usa para referirse a aquellos trabajos creados por los mismos cultores de yaoi que buscaban satisfacer a un público masculino y comenzaron a presentar trabajos con características del manga gay japonés. También se le ha conocido como «muscle BL» o «muscle boy's love». El ML, al ir orientado a hombres, tiene un traslape con el manga gay japonés, y por extensión, con el *bara*.

Shotacon: ショタコン. Término utilizado para categorizar manga y animé que representa jóvenes preadolescentes o en pubertad de forma sugestiva o erótica. En particular, el shotacon se refiere a aquellas historias homosexuales entre personajes masculinos.

Furry: Término utilizado para referirse a una subcultura interesada en animales antropomórficos con personalidades y características humanas. También es utilizado como indicativo para creaciones o trabajos que representen este interés, principalmente a través de sus personajes.

Yiff: Término utilizado para catalogar material de carácter sexual dentro del género furry. También se utiliza para hablar de actividad sexual entre miembros de la comunidad.

Kemono: ケモノ. Término japonés para referirse al furry.

Seme y Uke: Términos utilizados para referirse a los dos integrantes de las relaciones homosexuales entre hombres representadas en el yaoi. Seme es utilizado para aquél que toma un rol dominante en la relación, usualmente de mayor edad, físicamente más fuerte y con actitud más típicamente masculina y protectora. En contraste, se refiere al personaje que suele ser físicamente más débil, tener características físicas más femeninas o andróginas y una personalidad más bien pasiva.

Bibliografía

Ishii, A., Kidd, C., Kolbeins, G. (2014). *Massive: Gay Erotic Manga and the Men Who Make It*. Fantagraphics.

Kolbeins, Graham (8 de Noviembre, 2014). *Gay Manga!*. Rescatado de <http://gaymanga.tumblr.com/post/102108686772> el 30 de octubre, 2018.

Kolbeins, Graham (22 de Mayo, 2014). *Gay Manga!*. Rescatado de <https://gaymanga.tumblr.com/post/86527580357/> el 30 de octubre, 2018.

Randle, Chris (31 de Diciembre, 2014). *Size Matters: An Interview With Anne Ishii*. The Hairpin. Rescatado de <https://thehairpin.com/2014/12/size-matters-an-interview-with-anne-ishii/> el 29 de octubre, 2018

Sampieri, R., Fernandez, C., Lucio, P. (2006). *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill ediciones.

