

LO QUE ME HACE HOMBRE

Prácticas de apropiación en torno al Debate del Yaoi





UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Nil (Nora) Molina Segura
Treball Final de Grau en Belles Arts
Tutor/a Montse Carreño
Departament d'Arts Visuals i Disseny
Àmbit de Gravat / Art Imprès i Edició
Facultat de Belles Arts
Universitat de Barcelona
NIUB 16273213
Curs 2015-2016

AGRADECIMIENTOS

A Montse, por la dedicación, por el interés y por respetar siempre nuestra forma de trabajar; a Pol, Claudia y Marta, con quienes me alegro de haber compartido grupo de tutorías y de haber podido seguir el desarrollo de sus trabajos; al resto de gente del taller, por la simpatía y el buen ambiente; a Jaume Clotet, por darme a conocer la obra de Martín Vitaliti; a Daniel López, por sus clases, por los ánimos y por el interés hacia nuestros proyectos; y a Helena, por las largas conversaciones, las ideas y los consejos, por haber aportado gran parte de las imágenes de este trabajo y por todos los proyectos conjuntos que hemos hecho.

• Resumen y palabras clave Abstract and keywords	1
• Introducción Introduction	2
• Antecedentes Previous works	3
• Puntos de vista en el Debate del <i>Yaoi</i> Points of view in the Yaoi Debate	5
Por y para mujeres By women for women	5
Realidad y ficción Reality and fiction	5
Homofobia en el <i>yaoi</i> Homophobia in <i>yaoi</i>	7
Relaciones abusivas Abusive Relationships	8
• Metodología Methodology	10
Consumo Consumption	10
Postproducción Post-production	11
Repetición Repetition	13
Descontextualización Decontextualization	14
• Formalización Formalization	15
<i>No me lo digas con flores</i> <i>Don't say it with flowers</i>	17
<i>La ficción es mi realidad</i> <i>Fiction is my reality</i>	18
<i>Lo que me hace hombre</i> <i>What makes me a man</i>	20
Posters	20
• Conclusiones Conclusions	26
• Bibliografía Bibliography	27
• Webgrafía Webliography	27
• Otras fuentes Other sources	28
• ANEXO 1: Cómic utilizados en los tomos Comics used in the volumes	28
• ANEXO 2: CD con el PDF CD with the PDF	30
• ANEXO 3: Póster y tomo Poster and volume	31

Lo que me hace hombre es un proyecto que consiste en un análisis del manga yaoi a través de la apropiación de material de cómics y foros online y su posterior reelaboración, que lleva a la articulación de un nuevo relato. Este proceso se materializa en una serie de tres tomos y tres posters vinculados a cada uno de éstos.

El análisis está basado en los argumentos defendidos en el Debate del Yaoi, y plantea una respuesta a estas opiniones tratando de demostrar su validez o de refutarlas a través de la información encontrada en los cómics y en los foros. Las cuestiones que se tratan en este proyecto, todas ellas estrechamente relacionadas con el yaoi, son el embellecimiento y naturalización de la violencia en la pareja, la influencia de la ficción en la vida real, la representación estereotipada de la pareja homosexual, la homofobia implícita en muchos mangas yaoi y la apropiación y despolitización de la identidad homosexual masculina.

El uso de la apropiación y la postproducción como metodología se debe a su coherencia con el tipo de material analizado, puesto que el yaoi es un género con una importante tradición apropiacionista.

PALABRAS CLAVE: Representación, apropiación, postproducción, yaoi, Debate del Yaoi, *fujoshi*, manga, fans, relación romántica, homosexualidad, homofobia, violencia intragénero.

Lo que me hace hombre (What makes me a man) is a project which consists in an analysis of yaoi manga through the appropriation of material found in comics and online forums and its subsequent reworking, generating a new narrative. This process results in three volumes and three posters related to each one of them.

This analysis is based on the arguments stated in the Yaoi Debate, and it raises an answer to these opinions, trying to prove them right or to refute them using the information found in the already mentioned resources. The issues addressed in this project, all of them closely related to yaoi, are the embellishment and naturalization of couple violence, the influence of fiction in real live, the stereotypical representation of male homosexual couples, the homophobia implicit in lots of yaoi manga and the appropriation and depoliticization of male homosexual identity.

The use of appropriation and post-production as a methodology is due to its coherence with the kind of material being analysed, for yaoi is a genre with a significant appropriationist tradition.

KEYWORDS: Representation, appropriation, post-production, yaoi, Yaoi Debate, *fujoshi*, manga, fans, romantic relationship, homosexuality, homophobia, intra-gender violence.

El marco teórico en el que se sitúa el trabajo se ubica en torno al *yaoi*, un subgénero del manga de gran éxito dentro y fuera de Japón que se caracteriza por mostrar historias de carácter romántico entre personajes masculinos. Más en concreto, me centro en el Debate del *Yaoi* (やおい論争, *Yaoi Ronsô*), una discusión que empezó el año 1992 entre partidarias y detractores de este género y que empezó mediante cartas a revistas especializadas en manga. A través de una serie de tomos elaborados a partir de fragmentos de cómics *yaoi* existentes, abordo un análisis de este género centrándome en los diferentes aspectos que se discuten en el Debate del *Yaoi*.

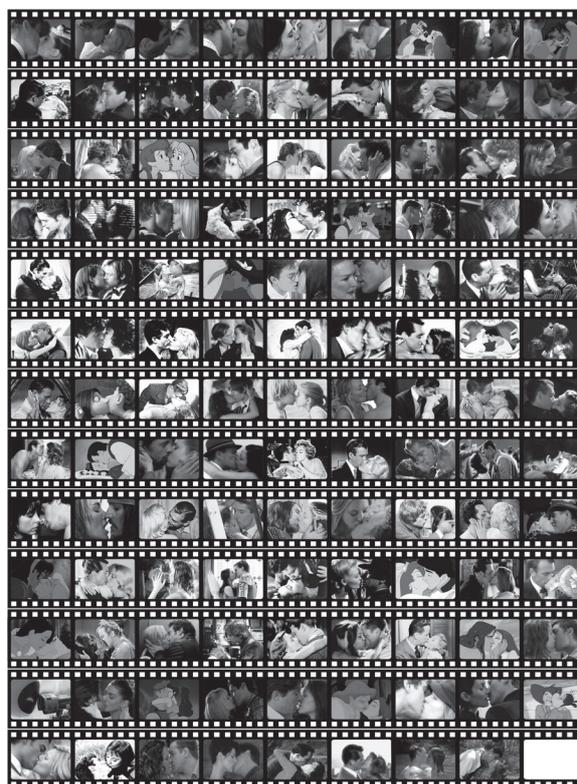
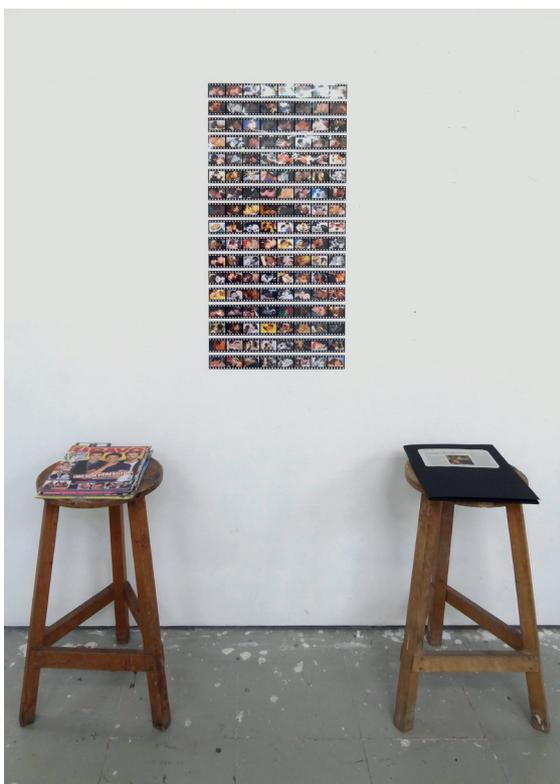
Este tipo de historias pueden recibir otros nombres (como *shônen ai* o *Boys Love*), que en principio hacían referencia a diferentes tipos de publicación, pero en este texto -dado que esas diferencias no son relevantes en mi trabajo- voy a usar el término *yaoi* como término paraguas, ya que es el nombre con el que este género se conoce en occidente.

Una de las características que más me interesan de este género es el hecho que es un tipo de cómics producido principalmente por y para mujeres, la mayoría de ellas heterosexuales. El manga destinado a un público masculino homosexual recibe el nombre de *bara* y en la mayoría de casos no tiene mucho que ver con el *yaoi*, ni en el tipo de personajes ni en el tipo de historias representadas. Aunque el género de las personas que lo escriben y las personas que lo consumen tampoco es un criterio del todo fiable para hacer esta distinción -hay hombres dibujando *yaoi*, y tanto el *yaoi* como el *bara* tienen lectores de diversos géneros y orientaciones sexuales-, he optado por llevar a cabo el trabajo sin poner en duda éste criterio dado que, en el Debate del *Yaoi*, las opiniones a favor y en contra del *yaoi* se desarrollan en estos términos, y el análisis que pretendo hacer en este trabajo tiene que ver con el hecho de que este género sea producido y consumido principalmente por chicas heterosexuales. Por tanto, al hablar de "autoras" o "lectoras", no pretendo decir que no existan "autores" o "lectores", o "autorxs" o "lectorxs", sino que quiero referirme a las "autoras" o "lectoras" en concreto, por ser en ellas en quienes baso mi trabajo.

Para abordar este análisis era imprescindible incluir en mi trabajo el *fandom*¹ del *yaoi*. Me he centrado en el *fandom* de habla hispana por una cuestión de idioma, pero creo que también es interesante investigar ese entorno para ver cómo un producto que, en un principio, nos puede parecer de poco abasto, ha cuajado totalmente dentro y fuera del contexto en el que ha sido producido, muchas veces gracias a las traducciones -y traducciones de traducciones- de fans amateurs. La consecuencia de este trasvase es una comunidad híbrida, donde el *yaoi* y lo japonés se mezcla con las culturas locales como consecuencia de la globalización cultural.

¹ El término de origen anglófono *fandom* designa la comunidad de fans alrededor de un tema en concreto.

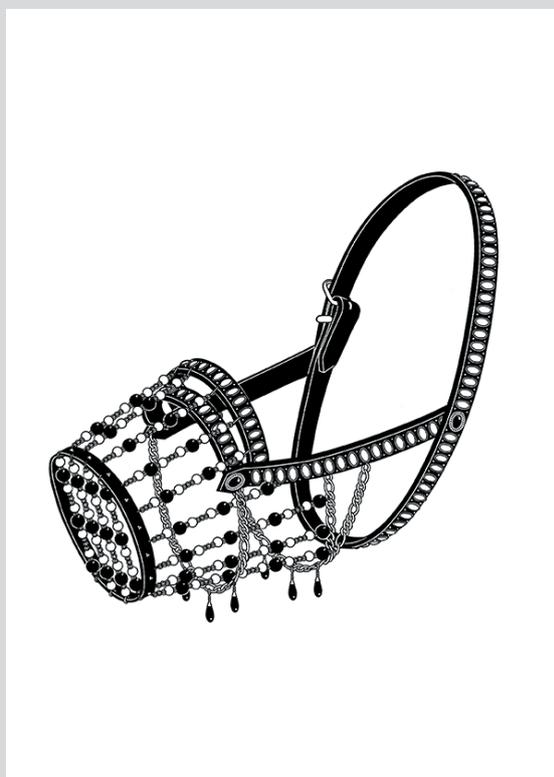
Este proyecto ha sido el primero en el que he tratado el tema del *yaoi*, pero ya había trabajado anteriormente sobre la representación de las relaciones románticas en los medios visuales en una instalación que realicé el año pasado y que titulé *Tan único, tan igual*, así como en algunas de las estampas que constituían el proyecto *Métete en tus asuntos*, que desarrollé junto a Helena Izquierdo. Basándonos en la acumulación de imágenes, muchas de ellas comunes en los dos proyectos, pretendíamos evidenciar la sobrerrepresentación que existe en el cine –y en los medios en general– de una única identidad sexual y, como consecuencia, la invisibilización de las demás. Estos proyectos se relacionan también con el actual por el uso de imágenes existentes, extraídas de su contexto original e intervenidas, reencuadradas y reordenadas para generar un nuevo discurso a partir de material preexistente. La repetición de elementos también es un recurso que he utilizado en el proyecto actual como forma de visibilizar tendencias o estrategias utilizadas en el *yaoi*.



Izquierda: *Tan único, tan igual* (2015). Instalación con un conjunto de imágenes impresas digitalmente de 41,1 x 95,9 cm. / Derecha: imagen del proyecto *Métete en tus asuntos*, realizado junto a Helena Izquierdo (2015). Fotolitografía, 41,1 x 62 cm.

También podría citar como referente el trabajo al que puse por título *Built This Way*, que consistía en una serie de metáforas visuales en las que abordaba temas relacionados con la construcción de la identidad de género y la orientación sexual. Uno de los aspectos que trabajé, muy presente también en el proyecto actual, es el carácter posesivo de las relaciones

románticas que aparecen en los medios y que son representadas e interiorizadas como el único tipo de relación posible, ensalzando formas de violencia como los celos, que aparecen representados como prueba de amor.



Dos de las diez imágenes del proyecto *Built This Way* (2014). Serigrafía, 30 x 42 cm.

Por y para mujeres | By women for women

Uno de los principales motivos por los que se critica el *yaoi* es por el hecho de apropiarse de la representación de la homosexualidad masculina. El argumento más habitual en respuesta a esa crítica consiste en defender el *yaoi* como un espacio seguro generado por y para mujeres -quedando al margen los hombres homosexuales- en el que éstas puedan explorar la sexualidad tomando el control sobre el propio deseo y su representación. De ese modo consiguen, dentro de una sociedad machista y jerarquizada como es la japonesa, generar un imaginario sexual específico para ellas que, al contrario que el imaginario dominante, no las sitúe siempre en una condición de inferioridad o de pasividad. Al tratarse de relaciones formadas por dos chicos, las lectoras, en caso de que su ejercicio de lectura pase por identificarse con los personajes representados, tienen la opción de desvincularse de su propio cuerpo marcado por el género, liberándose de una identidad fija, y elegir con cuál de los componentes de la pareja se identifican, siendo posible para ellas identificarse con el seme y entenderse a sí mismas como parte activa en una relación con un chico que adopta un papel pasivo. De esta forma, se puede entender el *yaoi* como una forma de escapar a la objetualización de la mujer que se da en el imaginario sexual dominante.

Realidad y ficción | Reality and fiction

Otra respuesta que a menudo formulan las autoras de *yaoi*, frente a la crítica de haberse apropiado de la representación de los chicos homosexuales, es negar la relación entre ellos y los personajes representados en sus cómics, alegando que los protagonistas funcionan más bien a modo de alter-egos suyos que como representaciones de la realidad. También suelen utilizar esa excusa para esquivar las críticas generadas por el contenido homófobo de estos cómics; declarar que la homosexualidad masculina no es igual a las representaciones que ellas, como escritoras, generan en su imaginación. Intentando defender este espacio, las autoras y lectoras muchas veces rechazan las críticas hechas por hombres homosexuales diciéndoles que no se inmiscuyan porque aquello no tiene nada que ver con ellos. Algunos personajes en estas historias, tal vez como estrategia para reforzar este argumento (o quizás por simple homofobia de la persona que lo ha escrito), niegan constantemente el hecho de ser homosexuales (a menudo se refieren a esta identidad con la palabra *homo*, que se utiliza en japonés con connotaciones despectivas): los personajes muchas veces se plantean como chicos heterosexuales que, como hecho excepcional, se enamoran de alguien de su mismo sexo, sin que eso les lleve casi nunca a considerar seriamente su propia

identidad fuera del esquema heterosexista.

Negando la vinculación de los personajes imaginarios con la opresión real, no solo nos encontramos con que el *yaoi* pierde su potencial de transformación, también se puede dar en las páginas una barra libre de comportamientos y planteamientos homófobos y sexistas que, pese a que supuestamente no tienen que ver con las relaciones homosexuales reales, es inevitable que afecten a la forma en que las personas que consumen este material entienden este tipo de relaciones, especialmente si no tienen referentes de peso más allá del *yaoi*. En una cita del libro *Boys Love manga and beyond*, Natsume Nariko (más conocida como Nobita Nobi), hablando de esta confusión entre fantasía y realidad, comenta que, ya que se supone que esta conexión no existe, las lectoras de *yaoi* no deberían imponer sus fantasías a las personas con relaciones homosexuales en la vida real², pero hacer esta separación no debe de ser tan sencillo: el argumento de la desvinculación entre el *yaoi* y las relaciones homosexuales reales no es convincente si se tiene en cuenta que una gran parte de los argumentos de este tipo de historias son de carácter cotidiano sin ningún tipo de referencia fantástica que pueda llevarnos a ubicar a los personajes en algún tipo de realidad paralela. Se podría decir que la representación de los personajes del *yaoi* no es tan distinta a la realidad para que resulte creíble esa desvinculación, y por eso es preocupante que estos cómics se construyan en muchas ocasiones sobre planteamientos homófobos y que muestren como aceptables diversas formas de violencia dentro de la pareja. En este tipo de cómics, además, tampoco es raro encontrar escenas transfóbicas o comentarios machistas dirigidos a mujeres.

Reflexionando sobre el efecto que puede tener la exposición a la violencia de los videojuegos, Enrique J. Díez Gutiérrez explica la forma en que las representaciones de ese mundo ficticio (y aquí se puede hacer el paralelismo con las diferentes violencias del *yaoi*) son interiorizadas y naturalizadas por el usuario que juega:

El mayor peligro no es la generación o no de comportamientos violentos, sino la insensibilización ante la violencia. Se presenta sin consecuencias para la persona que la perpetra o para la víctima, enviando el mensaje de que es un modo aceptable de alcanzar objetivos, divertido y sin daño. Como consecuencia no les extraña si sucede en la vida real. No lo ven como malo. Les parece que son prácticas normales, que la gente hace a diario y que no son condenables.³

² ISHIDA, Hitoshi, Representational appropriation and the autonomy of desire in yaoi/BL. En MCLELLAND M. et al. (eds.) *Boys Love manga and beyond. History, culture and community in Japan*. EE.UU.: University Press of Mississippi, 2015, p. 216.

³ DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique J., "La violencia virtual", disponible en <http://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textoejd.html>

Después de conocer a grandes rasgos las temáticas tratadas en estos cómics, se podría pensar que en el *yaoi* se muestra una actitud positiva hacia la homosexualidad, pero en muchas ocasiones no es así. El hecho de que muchas fans de este género (las autodenominadas *fujoshi*, término que se traduciría como “chica podrida”) manifiesten sentirse culpables o avergonzadas de consumir este tipo de material hace sospechar que, lejos de entender las relaciones homosexuales al mismo nivel que las heterosexuales, siguen considerándolas como algo problemático y marginal que les atrae por su carácter prohibido; algo a esconder (cuando no una mera fantasía), y los cómics *yaoi* muchas veces refuerzan esos prejuicios representando personajes homosexuales que se torturan mentalmente a sí mismos culpabilizándose por sentir lo que sienten y que en ningún momento lo acaban de aceptar. En algunos casos, también se puede ver el intento de diferenciar las identidades de los personajes protagonistas –que pocas veces se definen como homosexuales o bisexuales, o con otra sexualidad fuera de la heterosexual– de la imagen del homosexual con pluma, situando a los protagonistas en el lugar de la “normalidad” en oposición a esta imagen, que es representada como “rareza”. La estrategia de la que muchas veces se sirven para lograr esa diferenciación es añadir un personaje secundario gracioso y con pluma -o, en ocasiones, un personaje homosexual malvado y perverso- que sirva de contraste, y esos personajes a veces son precisamente los únicos que se definen como homosexuales. Como explica Hitoshi Ishida, hay una forma de hablar llamada *okama kotoba*, vinculada a lo *camp*⁴, que se reserva en muchos *yaoi* para los personajes secundarios cómicos afeminados, designando así el centro y la periferia a partir de los rasgos lingüísticos.⁵ Lo mismo sucede en otros tipos de cómics con el dialecto de Kansai, que también es considerado un motivo de burla.

De ese modo, desvinculando los protagonistas del *yaoi* de cualquier identidad ubicada fuera del esquema heterosexual, haciéndolos ajenos a las luchas contra la homofobia y a las resistencias contra el heterosexismo, se acaba neutralizando el potencial político que podrían tener esas historias, distribuidas a gran escala, y se acaba también reincidiendo en reforzar la jerarquía que sitúa la heterosexualidad en un lugar privilegiado respecto al resto de sexualidades (y asexualidades). Jesús Carrillo explica este fenómeno, hablando de la representación de personajes GLT en los medios:

[...] la hipercodificación de los cuerpos y el trasiego de las identidades dentro de un mercado dominado por la ley de “oferta y demanda” pueden fácilmente dar lugar a

⁴ El término *camp*, proveniente del francés “se camper” (posar de forma exagerada), designa una actitud irreverente, afeminada y kitsch que a menudo se ha relacionado con la homosexualidad masculina.

⁵ ISHIDA, H., *op. cit.*, p. 211.

una reificación y vaciamiento político de los posicionamientos identitarios y a una intensificación de las jerarquías existentes [...].⁶



Shinba Rize, Imagen del manga *Fujoshi Kanojo* (2007).

Relaciones abusivas | Abusive relationships

Antes de empezar a hablar sobre la naturaleza de las relaciones que se establecen en el *yaoi*, es importante describir antes el tipo más usual de pareja mostrada en estas publicaciones. En este tipo de cómics, prácticamente la totalidad de las parejas están formadas por los siguientes componentes: el *seme* (del japonés *semeru*, “atacar”), un chico de apariencia más o menos masculina que suele adoptar una actitud dominante en la relación –dentro y fuera de las prácticas sexuales–, encargándose muchas veces de proteger a su pareja desde una actitud paternalista; y el *uke* (de *ukeru*, “recibir”), un chico de aspecto más andrógino, a menudo de menor estatura, que asume casi siempre un papel pasivo y sumiso, siendo estos dos papeles irreversibles. Suele suceder también que, en esas historias, es el segundo quien se encarga de las tareas domésticas y, en definitiva, adopta cualquier comportamiento atribuido a la mujer en una relación heterosexual tradicional, dándose al final entre los miembros de la pareja una relación tan jerarquizada como en ésta. La adjudicación de los papeles de *seme* y *uke*, aunque dependa en gran parte del físico de los personajes, suele tener que ver también con factores como el carácter –el *seme* muchas veces tiene una personalidad más bien agresiva– y la posición social: es usual que, en ese tipo de historias, asuma un papel dominante en la relación el personaje con un estatus social más elevado,

⁶ CARRILLO, Jesús, “¡Bang! Violencia y representación mediática de la homosexualidad en la cultura contemporánea”, disponible en <http://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textojc.html>

utilizándose la cuestión de la diferencia entre clases sociales como un fetiche y como un factor que sirve para potenciar la relación jerárquica entre los miembros de la pareja. De este modo, en este tipo de historias, la dependencia del *uke* respecto al *seme* se puede entender a muchos niveles. Cabe aclarar que la pareja homosexual en la que los miembros siguen estas expresiones de género -uno más masculino, el otro más femenino-, además de ser un estereotipo de pareja homosexual, es también un tipo de pareja homosexual, y de ningún modo quiero decir que este tipo no sea válido. Lo que pretendo explicar es que, en el *yaoi*, éste es el único tipo de relación que se muestra, y se suele representar de forma muy rígida y jerarquizada, como pasa con las representaciones de parejas heterosexuales en los medios.

Las relaciones que se establecen entre los protagonistas de este tipo de historias, necesariamente monógamas, suelen ser especialmente abusivas, siendo habituales las faltas de respeto, las agresiones físicas y las violaciones. Todos estos comportamientos suelen quedar legitimados en el marco de la historia que se cuenta, apareciendo la mayoría de veces como algo forzosamente vinculado a una relación romántica apasionada. Akiko Mizoguchi, reflexionando sobre la presencia de violaciones en el *yaoi*, explica que la frecuencia con la que éstas aparecen se debe en gran parte a que la mayoría de personajes masculinos –y, en especial, los *seme*–, están pensados para performar masculinidades hegemónicas, es decir, para ser agresivamente masculinos, desvinculándose así de la figura del homosexual con pluma que, como explicaba antes, queda relegada al lugar de lo anormal.⁷

Los celos también son un elemento imprescindible en prácticamente la totalidad de ese tipo de historias, apareciendo siempre como una demostración de amor.

⁷ ISHIDA, H., *op. cit.*, p. 221.

	A	B	C
1	Título	Frase o escena	Tema
2	Garasu no Sunna	¡¡Te encerraré en un calabozo hasta que te mueras!!/Esta persona... Tiene unos ojos tristes.	Frase violenta y respuesta absurda
3	Darenimo Yanne	¿¡Tooru! ¿Aún cuando yo sólo lo he llamado por su apellido?	Celos
4	Ichizude Karen Na	¿Estás de acuerdo con esto? Soy un hombre que quiere abrazarte.	Es un chico!
5	Kizuna	¿Me estás diciendo que dejas que otros te oigan gemir?	Celos, posesión
6	Darenimo Yanne	¿Qué estás haciendo? ¿Por qué dejas que te toque?	Celos, posesión
7	love baseball	Am I an idiot? Reacting to something like that? I'm a guy.	Soy un chico
8	Iberico Buta to Koi to Tsube	Aren't you grossed out or something? /I... I'm a man.	
9	Double face	As long as I have Yoshiaki I don't need anything else.	Frase bonita pero no
10	Aruji no Oose no Mama ni	Asouzu es mío. Sólo tiene que estar a mi lado. No quiero que pertenezca a nadie más.	Celos, posesión
11	Kanegura	Besides, bathing with a guy?	Homofobia internalizada (es un chico)
12	Like a hero	Bofetada. I told you to stop bothering me!	Escena violencia
13	Iberico Buta to Koi to Tsube	But I'm a man.	
14	Double trouble	But, hey, wasn't there something with that senpai from university?	Celos
15	Ijimetaihodo Aishiteru	Chantaje foto: Then, if you don't want me to do that, you'll have to become my lover.	Chantaje
16	Fool	De acuerdo, lo siento. Fui un poco lejos, de acuerdo. Quiero decir, probablemente estaba un poco ebrio también.	Justifica violación
17	A pair of lovers	De ahora en adelante seré tu dueño.	Posesión
18	Mamoritakute	De esta forma, yo puedo protegerte el resto de tu vida.	Frase bonita pero no
19	Double trouble	Did you sleep with her or not? Which is it?	Celos
20	Ijimetaihodo Aishiteru	Do as I say! You shouldn't contradict me. (women's panties)	Frase borde

Fragmento del Excel utilizado para organizar los contenidos

Para realizar la serie de tomos que constituyen el trabajo, así como los posters, he leído numerosos mangas *yaoi* de los que he ido seleccionando y almacenando fragmentos que después he reordenado, reencuadrado y combinado para formar nuevos relatos.

Los elementos que componen la instalación no son simplemente recopilaciones de información que haya utilizado como forma de ilustrar un relato construido previamente, sino que parte de la construcción del discurso la he realizado a partir de la misma elaboración de estos componentes.

Consumo | Consumption

El comienzo de este trabajo, antes de tener definido y acotado el tema, consistió en un ejercicio de lectura que se ha prolongado a lo largo de la realización. Durante estos últimos meses, he consumido casi indistintamente los cómics que se iban colgando traducidos en la web My Reading Manga⁸, entre algunas otras. El único criterio con el que seleccionaba los cómics era que los personajes principales de todas las historias, que iban a convertirse en los dos protagonistas de los tomos que he montado, se parecieran entre ellos, con tal de darle unidad al relato y facilitar su comprensión. Conté con el hecho de que los dos protagonistas, el *seme* y el *uke*, sean siempre tan canónicos y diferenciados entre ellos, como he explicado en el marco teórico. Para facilitar la diferenciación, de todos modos, mantuve siempre el hecho de que uno tuviese el pelo oscuro y el otro claro,

⁸ My Reading Manga [página web], disponible en: <http://myreadingmanga.info/>

manipulando las imágenes cuando esto no se cumplía.

El ejercicio de lectura del que hablaba, en el marco de mi trabajo, puede ser fácilmente comprendido como parte del proceso de producción, además de ser también una forma de consumo de un producto cultural. En el libro *Postproducción*, Nicolas Bourriaud habla sobre lo difuso de esta distinción: *En nuestra vida cotidiana, el intersticio que separa a la producción del consumo se achica día a día.*⁹ Esta afirmación tiene mucho sentido llevada al entorno del *yaoi*: es difícil hacer una diferenciación entre producción y consumo, o entre autor/a y lector/a, cuando en ese contexto existen muchas prácticas, tales como el *fanfic*, el *fanart* o el *dôjinshi*,¹⁰ que actúan a medio camino entre estos conceptos. Estas prácticas se dan mediante el proceso de consumir historias e imágenes y procesarlas, reapropiárselas, transformarlas y parodiarlas para dar lugar a un relato que parte del primero, constituyendo en sí mismas un ejercicio de apropiación que une consumo y producción.

Postproducción | Post-production

Mi práctica también se inscribe en la forma de hacer del *dôjinshi*, *fanart* o *fanfic*, el apropiarse de un material ya elaborado y utilizarlo para montar mi propio relato. Como explica Bourriaud, la materia que se manipula en este tipo de prácticas no es ya una materia prima, como podría ser el mármol para un escultor que realizara una talla, sino que es un producto ya procesado y lleno de significado.¹¹ Esta metodología es definida por Bourriaud como "postproducción", y consiste en apropiarse de un producto cultural y, mediante la reordenación, la manipulación y el cambio de contexto, fabricar un nuevo sentido a partir de ese producto. El nuevo sentido no tiene porqué relacionarse con el primero en tanto que evolución o superación de éste, sino que supone un discurso más dentro de la red de productos culturales susceptibles de ser apropiados e intervenidos.

9 BOURRIAUD, Nicolas, *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2009, p. 44.

10 Estos términos describen prácticas muy similares: la palabra "fanfic", abreviatura de "fan fiction", o "ficción de fans", describe un género literario que consiste en historias de ficción escritas por fans de un determinado producto (libros, cómics, videojuegos, películas, etc) en las que, tomando la historia original como base, se desarrollan nuevas tramas. El término "fanart", o "arte de fans", describe las ilustraciones creadas también por fans de un producto cultural determinado, y puede consistir tanto en copias verosímiles de escenas o personajes como en situaciones que no apareciesen en el producto original. Por último, los "dôjinshi", o "revistas de grupo literario", son historietas manga autopublicadas que la mayoría de veces consisten en historias alternativas con los personajes y escenarios de mangas conocidos. Estos tres géneros están estrechamente vinculados al *yaoi*, puesto que es muy usual, a través de este tipo de prácticas, convertir en *yaoi* un relato que en un inicio no lo era.

11 BOURRIAUD, N., op. cit., p. 7-8.

Para mí es importante no pensar en los montajes que he desarrollado en estos términos de superación, puesto que no considero que mi discurso aporte una verdad absoluta sobre el material con el que he trabajado, y soy consciente de que se podría haber usado de muchas formas distintas, abordándolo desde otros enfoques. Por tanto, pienso que una forma adecuada de trabajarlo es desde el mismo formato del cómic, evitando establecer una *relación "aurática" o distanciada con ellas*¹², sino dando a entender que mi trabajo es una aportación más a este conjunto de discursos.

Pienso que es coherente trabajar sobre el *yaoi* usando esta metodología puesto que, como cuento más arriba, es un género con una larga tradición vinculada a la apropiación y la parodia. De hecho el origen de su popularización se encuentra en pequeñas convenciones de dibujantes amateurs en los años 80, donde se difundían las primeras autoediciones de ese género en forma de *dôjinshi* (formato análogo al fanzine), la mayoría de ellas basadas en mangas de éxito en el momento. A la hora de seleccionar material para montar los tomos, me pareció interesante incluir también fragmentos de *dôjinshi* que en sí mismos ya fueran el resultado de un ejercicio de apropiación, para establecer un paralelismo entre la forma en la que han sido producidos y la forma en la que yo produzco los tomos. Otra razón por la que pienso que es coherente servirme del recurso de la apropiación para realizar este proyecto es que, si mi intención es investigar cómo operan las representaciones en el cómic *yaoi*, tiene más sentido para mí hacer uso de las propias imágenes que hacer alusión a ellas mediante otros lenguajes.

En mi trabajo, este ejercicio de postproducción ha consistido en varias fases. La primera, después de haber recopilado el material, fue organizarlo de forma que fuese sencillo verlo en conjunto para ir estableciendo relaciones entre los fragmentos. Empecé a trabajar con carpetas ordenadas por el nombre del cómic y con un excel en el que hice una serie de listas con las escenas ordenadas por temáticas. Más tarde me di cuenta de que, al ser un tipo de material muy visual, era mucho más práctico organizar los fragmentos por carpetas en función de la temática y de los elementos formales, así que ordené las imágenes en base a estos dos factores. La siguiente fase consistió en ver qué relatos podía formular con el material que tenía e intentar esbozar un orden coherente entre las imágenes. Finalmente, llevé a cabo el proceso de reencuadrar, manipular y traducir.

Bourriaud, en *Postproducción*, habla de dos formas de tratar el material apropiado:

12 Juan Martín Prada, en el texto *La apropiación, la obra, el autor*, define con estas palabras la intención de las prácticas de intromisión espacial de Christopher Wool o de Rodney Graham. PRADA, Juan Martín, "La apropiación, la obra, el autor", p. 13. Disponible en https://visuales8.files.wordpress.com/2011/09/prada_la_apropiacion_la_obra_el_autor-1.pdf

"Lo crudo y lo cocido" [...]: por un lado, artistas que transforman los materiales y los tornan irreconocibles (lo cocido); por el otro, aquellos que preservan el aspecto singular de los materiales (lo crudo).¹³

En mi caso he trabajado más bien con el segundo método, ya que no me interesaba que los componentes que juntaba se fundieran en una estética uniforme -que hubiese conseguido, por ejemplo, redibujando el cómic-, me parecía más interesante que el resultado conservara la heterogeneidad propia de la multiplicidad de fuentes, para que la metodología utilizada fuera más evidente. En el proceso de recontextualizar las imágenes para generar el nuevo discurso, he jugado con la exageración, pero intentando siempre conservar su sentido original, no utilizando los elementos apropiados como simple materia prima vacía de sentido.

Repetición | Repetition

Un elemento clave del tomo *Lo que me hace hombre* es el recurso de la repetición, que guarda una estrecha relación con el hecho de trabajar con un archivo formado por material encontrado y ordenado por temáticas. Una obra que hace uso de este recurso y que me ha servido de referente para éste y otros trabajos es la serie de fotografías *Untitled (three women looking in the same direction)*, de Richard Prince. En esta pieza, el artista refotografía imágenes publicitarias de revistas eliminando las referencias a los productos que se anunciaban y las reencuadra. El resultado son tres imágenes cuasi idénticas en las que aparecen mujeres mirando hacia la izquierda, con unos gestos y expresiones muy similares. El objetivo de la repetición, en este caso, es *analizar la forma en que la publicidad construye las identidades y deseos del/la espectador/a a través de la reiteración*.¹⁴



Richard Prince, *Untitled (three women looking in the same direction)* (1980). Ektacolor photograph, 69,9 x 189,2 cm.

¹³ BOURRIAUD, N., *op. cit.*, p. 30.

¹⁴ "Prince pirated imagery from popular culture to analyze how advertising constructs viewer's identities and desires [...]." SHURKUS, Marie B., *Appropriation Art: Moving Images and Presenting Difference*. Canada: Library and Archives Canada, 2005, p. 1.

Otra obra que me interesa, realizada también mediante el recurso de la repetición de imágenes, es el vídeo *Artissimo. Película de citas*¹⁵, de Carlos Pazos. En esta pieza, el autor recopila muchas escenas de películas -tanto de grandes producciones como de serie B- en las que se hable del artista o del arte desde los tópicos que se les asocian y las ordena, vinculándolas por temáticas y generando transiciones coherentes entre ellas. El uso de la repetición que se hace en esta pieza puede entenderse del mismo modo que en la de Richard Prince, es decir, como una forma de detectar las tendencias de representación que imperan en los medios visuales, tendencias que luego incorporamos y asimilamos sin cuestionarlas. En mi trabajo, utilizo el recurso con esta misma finalidad. En el vídeo de Carlos Pazos, además, la acumulación de tópicos tiene un factor cómico, efecto que también he querido trasladar al tomo *Lo que me hace hombre*. Otro aspecto que me parece interesante de las obras de Carlos Pazos es su labor de almacenamiento, vinculado a la tarea del coleccionista.

Descontextualización | Decontextualization

Otro de los principales referentes que me han servido en el proceso del trabajo ha sido la publicación *Líneas Cinéticas*¹⁶, de Martín Vitaliti. En esta pieza, el autor selecciona viñetas de cómics de superhéroes en las que aparecen líneas cinéticas, utilizadas para dar sensación de movimiento, y las aísla borrando el resto de la viñeta. De ese modo, descontextualizándolos, estos elementos cobran protagonismo y pueden dar lugar a una nueva lectura.¹⁷ Este ejercicio de descontextualizar o aislar lo he llevado a cabo de forma muy evidente en el tomo *No me lo digas con flores*.



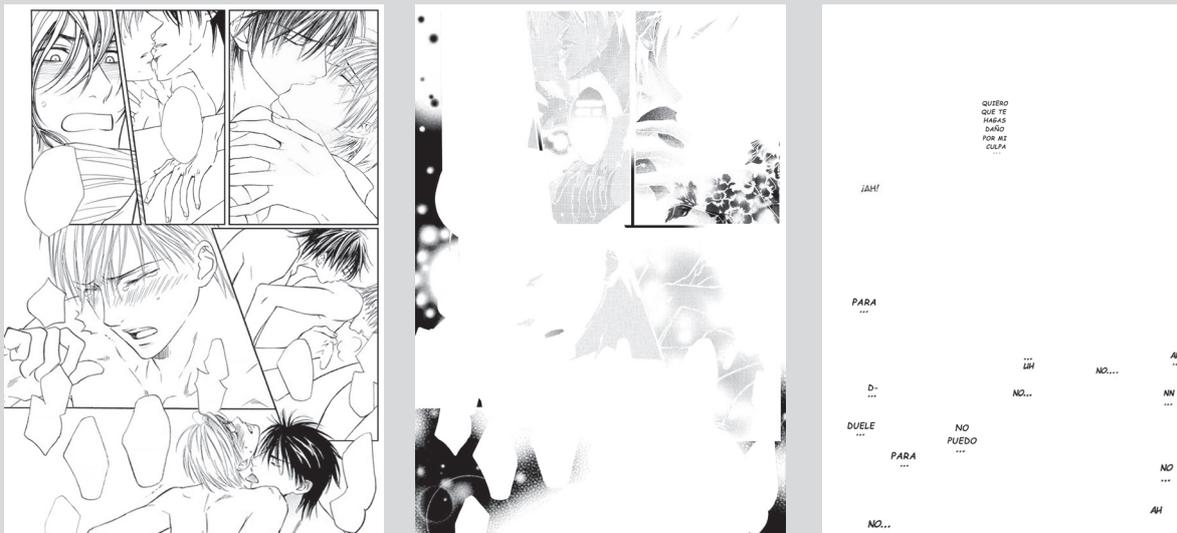
Martín Vitaliti, *Líneas Cinéticas* (2009). Libro de artista, 15 x 21 cm.

¹⁵ PAZOS, Carlos, *Artissimo* [película]: *Película de citas*. 2015.

¹⁶ VITALITI, Martín, *Líneas Cinéticas* [libro de artista], 2009.

¹⁷ VITALITI, Martín, *martinvitaliti.net* [página web]. Apartado Publicaciones, *Líneas Cinéticas*, disponible en <http://www.martinvitaliti.net/index.php?/trabajos/lineas-cineticas/>



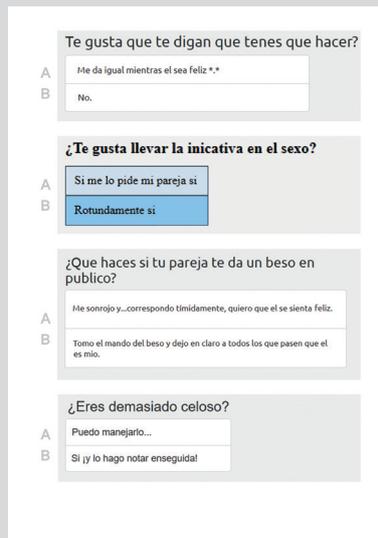


Tres páginas del tomo *No me lo digas con flores*. Impresión digital, A5.

En el primer tomo, *No me lo digas con flores*, elaboro una historia a partir de escenas en las que aparecen distintas formas de violencia, proponiendo una reflexión sobre la función de los recursos ornamentales -muy característicos de este tipo de cómic. En muchos casos, las ornamentaciones sirven para endulzar diálogos o escenas que, sin estos recursos de por medio, serían leídas de una forma muy distinta, despojada de todo matiz romántico.



Para hacer visible este efecto, una vez montadas las páginas del cómic me dediqué a separar todos los elementos decorativos que aparecían en ellas, que aislé e imprimí sobre papel vegetal. Después separé el dibujo, que imprimí sobre otra hoja de papel vegetal, de forma que en la última hoja sólo quedase el texto, aislado para ser leído sin el efecto tergiversador de las ornamentaciones. Las tres hojas las hice coincidir unas sobre otras para recomponer las imágenes originales, y este procedimiento lo realicé con cada página.



Tres páginas del tomo *La ficción es mi realidad*. Impresión digital, A5.

El segundo tomo, *La ficción es mi realidad*, consta de tres partes. En la primera, donde monto un diálogo entre dos *seme*, hago hablar a los personajes con frases de foros escritas por fans del género en las que hablan de su atracción por determinados personajes de manga en términos de “violabilidad”, haciendo visible la total naturalización de la violación que se da en el *fandom* del *yaoi*. En la segunda parte, que sirve como introducción a la tercera, explico las identidades *seme* y *uke* mediante un test formado por varias preguntas de tests reales online. Con las preguntas de ese test queda claro cómo se construyen estas identidades y qué se espera de cada una de ellas. En la parte final retomo el recurso de poner frases de foros en boca de los personajes pero, en ese caso, las seleccioné de un post donde alguien preguntaba si las/los usuarias/os se identificaban como *seme* o como *uke*. El cómic resultante es similar a una entrevista, en cada página aparece un personaje que explica si se considera *seme* o *uke* y porqué. En la parte superior de cada página, algunas imágenes procedentes de cómics generan un contexto para la frase. Para evidenciar el origen de las frases de foros, incluí los emoticonos que las acompañaban y mantuve las tipografías y colores originales.

Con este tomo, mi intención era desmentir la idea, defendida por algunas participantes del Debate del *Yaoi*, de una frontera infranqueable entre ficción y realidad. Pensé que el foro podía funcionar como una bisagra entre la ficción del *yaoi* y la realidad de las vidas de la gente que lo consume y que, por tanto, era un lugar interesante donde buscar ese vínculo, la influencia de la ficción en la realidad. Y la búsqueda me confirmó que esa influencia está presente, como se puede observar en el tomo, y que muchas de las violencias o estereotipos que aparecen en este género son totalmente integradas por las personas que lo leen.

es su culpa
por ser
adictivo
...





Tres páginas del tomo *Lo que me hace hombre*. Impresión digital, A5.

En el tercer tomo, *Lo que me hace hombre*, recopiló un número importante de escenas de cómics en las que los personajes manifiestan su desconcierto o un sentimiento de imposibilidad ante la opción de establecer una relación amorosa o sexual con otro hombre. Con ésto quiero insistir en el uso que el *yaoi* muchas veces hace de la homosexualidad, utilizándola para generar morbo y para ubicar la historia dentro de la idea de “amor prohibido”, que vende por ser “algo distinto”. Más adelante, en este mismo tomo, también planteo la diferenciación -de la que he hablado anteriormente- que se establece entre los personajes del *yaoi* y la identidad homosexual, y lo hago principalmente a través de escenas en las que los personajes nieguen el hecho de ser homosexuales, admitiendo sentirse atraídos por otro hombre siempre como hecho excepcional.

Posters

Finalmente, acompañan los tomos tres posters en fotolitografía que guardan relación con cada uno de ellos. En el póster vinculado con el tomo *No me lo digas con flores* amplió una viñeta en la que aparece una violación y separo el dibujo de la trama, estampándolos lado a lado, el dibujo en negro y la trama en rosa salmón. En el segundo póster, relacionado con el tomo *La ficción es mi realidad*, trato los roles *seme* y *uke* en relación con la preparación y consumición de comida, algo muy presente en los argumentos del *yaoi*, donde prepararle comida a alguien se plantea a menudo como una muestra de amor, siendo siempre el *uke* el que cocina para el *seme*. Y, para acabar, en el tercer póster, que parte del tomo *Lo que me hace hombre*, recopiló una serie de palabras sacadas de cómics en las que se hace énfasis en el hecho de que los dos protagonistas sean hombres como forma de intentar generar morbo, como he explicado más arriba.



AUNQUE ÉL SEA UN
HOMBRE...

ÉSTO ME SUPERA...

¡QUÉ DEMONIOS
ESTOY HA-
CIENDO! SOY UN
HOMBRE
ADMIRANDO A
OTRO HOMBRE!

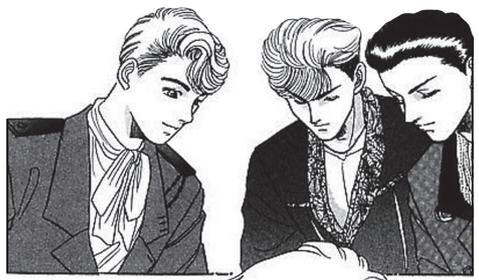


VAS...
...A PERTENECERME.

iNO!



MAN
 UN HOMME.
 A GUY...
 A MAN.
 CARESSED BY!
 A MAN
 ANOTHER MAN!
 man...
 both
 DOS CHICOS...
 men.
 A MAN
 A GUY!
 MAN,
 SAME SEX
 both
 A BOY...
 guys,
 BOTH GUYS--
 A MAN
 A GUY.
 A MAN
 MAN
 GUY?
 MAN--
 GUY
 A MAN
 MAN,
 A MAN
 MAN
 A BOY.
 A MAN.
 A MAN
 A GUY...
 A GUY!
 ANOTHER GUY
 A MAN...
 Me, a man?
 MAN.
 UN HOMME.
 A MAN...



MIERDA, ESE PROFESOR ...

LO QUE ME HACE HOMBRE. - Niri Molina, 2016

Un referente importante a la hora de plantear la puesta en escena de este trabajo han sido las obras de Francesc Ruiz. Trabajando también a partir del cómic y muchas veces mediante la apropiación, este artista desarrolla lo que define como "cómic expandido", que consiste en desplegar el cómic más allá de la viñeta y llevarlo al formato instalación. Ha realizado diversas obras de ese tipo, como la instalación *The Funhouse*, donde recrea una sala de espejos deformantes dibujados a escala real en los que el espectador tiene la ilusión de estarse reflejando, o como la exposición *Gasworks Yaoi*, en la que dibuja un cómic, imprime 5000 ejemplares, los cubre con múltiples cubiertas para generar la ilusión de que hay variedad de libros y con ellos monta una reproducción de una tienda de cómics dentro de la galería. Aunque Francesc Ruiz, en esa exposición, también haya trabajado sobre el *yaoi*, me ha servido de referente en lo formal, puesto que me he centrado en aspectos de ese género distintos al que él ha trabajado: su obra se centra en el *yaoi* por su potencial paródico para versionar relatos heterosexistas, mientras que mi interés se ha centrado principalmente en los mecanismos formales y conceptuales que utiliza este género y en las distintas formas de violencia que en él aparecen.



Francesc Ruiz,
Gasworks Yaoi (2010).
Instalación.

De ese modo, Francesc Ruiz se sirve del lenguaje del cómic y lo saca de sus lugares de distribución para llevarlo al espacio expositivo, pero sin dejar de lado la producción seriada y de bajo coste vinculada a éste. A mí también me interesan estas dos vertientes: por un lado, llevar el cómic -y el tipo de cómic en concreto sobre el que yo he trabajado- a un espacio que le es ajeno para dar a conocer estos aspectos a gente a quien probablemente no le hubiesen llegado, usando el formato instalación como forma de desplegar mejor el discurso contenido en los tomos, pero sin renunciar a la difusión que me permite la publicación seriada, motivo por el cual los tres tomos están realizados en impresión digital y los posters en fotolitografía, impresos con la prensa semiautomática.

Este proyecto -que empecé sin tener muy claro adónde me llevaría, y cuya forma fui definiendo conforme iba avanzando- me lo planteo como la exposición de una investigación en el estadio en el que se encuentra actualmente, proceso que tengo intención de continuar, puesto que he visto que toma profundidad con la acumulación de información.

A diferencia de otros trabajos que he realizado anteriormente, en los que quise abarcar una gran variedad de temas, en éste he optado por proyectar una investigación sobre un tema acotado, lo que me ha permitido hacer un análisis más extenso y entrar en materia. No considero que un planteamiento sea mejor que el otro, pero me parece interesante seguir explorando esta forma de trabajar, puesto que creo que funcionaría mejor con el tipo de proyectos que tengo en mente. Otro aspecto en el que pienso que este proyecto dista de otros que he llevado a cabo es el hecho de que el curso de este trabajo no se ha basado en leer y luego materializar esas lecturas en una pieza, sino que parte del proceso de documentación se ha dado en la misma realización: leyendo cómics, detectando las tendencias que se repiten, inventariando escenas y frases, etc. Finalmente, otra forma de trabajar nueva para mí ha sido investigar el entorno del tema de interés -el *fandom* online y el debate entre fans y detractores, en este caso- lo que me ha dado a conocer diferentes puntos de vista y distintas formas de relacionarse con la materia que he tratado.

Un tema que me preocupa, viendo por dónde ha ido la investigación hasta ahora, es haber hecho una crítica generalizante e injusta sobre las *fujoshi*. Si bien es cierto que no he inventado ni exagerado ninguna información sobre ellas, considero totalmente lícito que quieran recluirse en un imaginario sexual compartido sólo por *fujoshi* en el que puedan generar sus propias narrativas alternativas a los discursos dominantes que las objetualizan. El problema, en mi opinión, está en el hecho de reproducir las violencias de ese discurso dominante en el discurso del *yaoi*, así como en apropiarse de la identidad homosexual masculina fetichizándola y despojándola de cualquier potencial político, lo cual no es más que otra forma de objetualización. Pero es un alivio saber que, en las comunidades de fans del *yaoi*, hay mucha gente que desapruueba las múltiples violencias que en él se muestran y los demás aspectos negativos que he tratado en mi trabajo.

El resultado de los proyectos que realizo no lo puedo considerar propiedad exclusivamente mía dado que, para llevarlos a cabo, me sirvo de una red de informaciones y referencias sin las cuales me sería imposible desarrollarlos. Para mí es importante trabajar con referencias, ya sean teóricas o vinculadas a las prácticas artísticas, pero, aunque no lo hiciese deliberadamente, esas seguirían estando allí. En el trabajo actual, el hecho de partir de materiales ya elaborados es aún más acentuado, dado que la totalidad de las imágenes y textos utilizados en los tomos y posters han sido generados por otras personas. Es por ese

motivo que, en las portadas de los tomos, en el lugar del nombre del autor aparece la firma Autoría Compartida.

Del mismo modo que yo me he servido de los cómics para generar nuevos relatos como respuesta a los aspectos negativos que he visto en ellos, me gustaría que mi aporte fuese también apropiado y manipulado para generar un nuevo sentido a partir de él, distinto al que yo le he dado. El material que yo he utilizado se podría haber usado de muchas otras formas -como la de Francesc Ruiz, sin ir más lejos-, soy consciente de que mi visión ha sido parcial, por eso también pienso que es importante plantear este proyecto como un proceso abierto a continuar.

Bibliografía | Bibliography

BOURRIAUD, Nicolas, *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2009. ISBN 978-987-1156-05-4.

MCLELLAND, Mark. et al. (eds.), *Boys Love manga and beyond. History, culture and community in Japan*. EE.UU.: University Press of Mississippi, 2015. ISBN 978-1-62846-119-0.

SHURKUS, Marie B., *Appropriation Art: Moving Images and Presenting Difference*. Canada: Library and Archives Canada, 2005. ISBN 978-0-494-16309-2.

Webgrafía | Webliography

CARRILLO, Jesús, *¡Bang! Violencia y representación mediática de la homosexualidad en la cultura contemporánea*. ZAFRA, Remedios. En *Remedios Zafra* [página web], 2007 [consultado el 18/4/2016], disponible en <http://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textojc.html>

DÍEZ GUTIÉRREZ, Enrique J., *La violencia virtual*. ZAFRA, Remedios. En *Remedios Zafra* [página web], 2007 [consultado el 18/4/2016], disponible en <http://www.remedioszafra.net/carceldeamor/vsc/textos/textoejd.html>

MCLELLAND, Mark, *Male homosexuality and popular culture in modern Japan*. BREWER, Carolyn. En *Intersections. Gender and Sexuality in Asia and the Pacific* [página web]. 2008 [consultado el 19/3/2016], disponible en <http://intersections.anu.edu.au/issue3/mclelland2.html>.

My Reading Manga [página web], disponible en <http://myreadingmanga.info/>

PRADA, Juan Martín, *La apropiación, la obra, el autor*. En *visuales 8* [página web], 2011 [consultado el 12/4/2016], disponible en https://visuales8.files.wordpress.com/2011/09/prada_la_apropiacion_la_obra_el_autor-1.pdf

VITALITI, Martín, *martinvitaliti.net* [página web]. [Consultado el 21/3/2016]. Apartado Publicaciones, Líneas Cinéticas, disponible en <http://www.martinvitaliti.net/index.php?trabajos/lineas-cineticas/>

Otras fuentes | Other sources

PAZOS, Carlos, *Artissimo* [película]: *Película de citas*. 2015. 135 min.

VITALITI, Martín, *Líneas Cinéticas* [libro de artista], 2009. 56 p., 15 x 21 cm.

ANEXO 1: Cómic utilizados en los tomos | Comics used in the volumes

7 *Nenme no Dou Kyonin* (2008), de Kurosawa Shii

Ai Wa Sekai o Sukuu no Ka!? (2013), de Tennouji Mio

Aibou no Jouken (2010), de Minase Masara

Aigan Shounen (2007), de Mizukami Shin

Aiyoku no Canon (2000), de Shinba Rize

Ani no Senaka (2013), de Sagami Waka

Ao Haru Ride (2011), de Sakisaka Io

Aruji no Oose no Mama Ni (2005), de Taishi Zaou

Beasts in Trap (2016), de Fukami Hisato

Bi no Isu (2008), de Ike Reibun

Bousou W Ouji (2013), de Wakachiko

Choco x Choco (2013), de Inumog y Fujino Marumo, doujinshi de Kuroko no Basuke

Darenimo Yanne (2005), de Horie Erio

Double Face (2001), de Yamane Ayano

Elektel Delusion (2009), de Nekota Yonezou

EroMan Kami to Pen to Sex to!! (2012), de PSYCHE Delico

Fool Fool (2005), de Amano Moe

Garasu no Suna, de Tamaquis Wren

Gekkou no rankan ni kuchinashi no nioi (2002), de Takaku Shouko

Gikei no Senaka (2013), de Sagami Waka

Hana Yori Dango (1992), de Yōko Kamio

Hito Wa Sore o Shitto to Yobu, de Kuroquis

Hitorijime no Jouken (2013), de Nakata Akira

Honki Ja Neekara (2003), de Fujiyama Hyouta

Iberico Buta to Koi to Tsubaki (2012), de Shoowa

Ichizude Karen Na Ore Sama (2008), de Akira No-

rizaku

Ideal Boyfriend (2012), de Ogeretsu Tanaka

Ijimetaihodo Aishiteru (2006), de Mizukami Shin

Ikujinashi no Spectator (2015), de Yamamoto Ataru

Inu Mo Kuwanai (2015), de Psyche Delico

Kanegura (2004), de Shinba Rize

Kimi Kara Hanarerarenai Riyuu (2014), de Monosky y NOCA (doujinshi de Kuroko no Basuke)

Kizuna (1992), de Kazuma Kodaka

Kodoku Na Taka (2014), de Kuroiwa Chihaya

Koi Wo Hitokuchi (2014), de Yamada Papiko

Kuroneko Kareshi no Asobikata, (2012) de Sakyo Aya

Kuroneko Kareshi no Nakasekata (2013), de Sakyo Aya

Like a Hero (2002), de Yamane Ayano

Love and Baseball (2013), de Yamamoto Kotetsuko

Makeru Na Otoko Yo, de Uchida Kaoru

Masakadou e Irasshai (2013), de Yamamoto Kotetsuko

Neon Sign Amber (2015), de Ogeretsu Tanaka

Okane Ga Nai (2002), de Hitoyo Shinozaki y Tohru Kousaka

Only One (2000), de Moegi Yuu

Only You (2005), de Tohjoh Asami

Otokogokoro (2010), de Kanda Neko

Ryoshuu Reijin (2008), de Mizukami Shin

Sabita Yoru Demo Koi Wa Sasayaku (2014), de Ogeretsu Tanaka

Sannin Gurashi (2011), de Hirakita Yuya

Shichigatsu no Kousaten (2012), de Takao Hiroi

Ten Count (2013), de Takarai Rihito

The Guide of Love (2003), de Yamane Ayano

Thunderbolt Boys Excite (2004), de Asami Tohjoh

Tonari no Oniisan (2010), de Asou Kai

Waru Amai Mitsu (2004), de Asami Tohjoh

Work in (2007), de Suzuki Tsuta

Yoiko no Sumu Machi (2005), de Tohjoh Asami

Yume no Kuni in my Darling (2012), de Abe Akane

Zenbu ore no mono (2005), de Sakuraga Mei

