

LITERATURA EN CLAVE *MANGANIME*

Emergencia de autorías y escrituras *otakus* en la Argentina contemporánea

Diego Hernán Rosain

Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR), Instituto de Educación.

Argentina

dhernan_rosain@live.com.ar - <http://orcid.org/0000-0001-8507-7389>

Recibido: 20 de julio de 2025

Aceptado: 25 de octubre de 2025

Identificadores permanentes

ARK: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s18535925/xyxezpayw>

DOI: <https://doi.org/10.62174/avatares.2025.10514>

Resumen

En los últimos años se ha visto aflorar en los proyectos creadores de diferentes autores literarios distintas escrituras que coquetean con ciertas formas artísticas de representación propias del cómic y la animación japonesa. Esto es posible no sólo gracias a la configuración y consolidación de un campo cultural que reconoce el alcance y el impacto del manga y el *anime* a nivel regional, sino también a un mercado y una industria editorial que habilita la edición, circulación y difusión de este tipo de producciones. En el siguiente artículo daremos cuenta de las condiciones que permitieron el surgimiento de estas ficciones, así como de algunas características que determinan la configuración de una literatura escrita *por* y *para* un público catalogable de *otaku*, es decir, fanáticos de la cultura de masas nipona. Además, buscaremos definir algunas de las características que comparten estos autores, las cuales permiten aunar sus escritos debido a las condiciones materiales de producción y ciertas similitudes biográficas. Para ello recurriremos a investigaciones historiográficas y sociológicas especializadas en los estudios sobre *fandom* tanto de teóricos nacionales, para reconocer las especificidades locales que adoptó el *otakismo* en nuestro país, como extranjeros. Asimismo, apelaremos a la bibliografía referida al manga y el *anime* para vincular algunas de las características narrativas de estos códigos con la literatura.

Palabras clave: literatura argentina, *otakismo*, cultura de masas, manga, *anime*



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



LITERATURE IN MANGANIME KEY

The emergence of otaku authorships and writings in contemporary Argentina

Abstract

In recent years, the creative projects of various literary authors have increasingly incorporated narrative strategies that engage with artistic forms specific to Japanese comics and animation. This phenomenon is enabled not only by the establishment and consolidation of a cultural field that acknowledges the regional reach and impact of manga and anime, but also by a publishing industry and market that support the editing, circulation, and dissemination of such works. This article examines the conditions that have fostered the emergence of these fictions, as well as certain defining features of a literature written by and for an audience that may be identified as otaku, meaning enthusiasts of Japanese mass culture. Furthermore, it aims to outline some shared characteristics among these authors, which make it possible to group their writings based on material conditions of production and biographical parallels. To this end, the study draws on historiographical and sociological research in fandom studies, both national, in order to account for the local specificities adopted by otakism in Argentina, and internationally. It also engages with critical literature on manga and anime to explore the connections between these narrative codes and contemporary literary production.

Keywords: argentine literature, otakism, mass culture, manga, anime

Hacia una definición de *otakismo* en la Argentina

La industria erigida a nivel global en torno al cómic japonés –de ahora en más llamado “manga”– y sus adaptaciones en series u otros formatos animados audiovisuales –de ahora en más llamados “anime”– ha generado tal impacto en sociedades tan distantes a la nipona en múltiples aspectos que ha resultado en la aparición de sujetos con características homólogas a pesar de las diferencias étnicas, etarias y culturales exhibidas, a saber: los *otakus* (Santiago, 2010, pp. 414-460). Una de las características determinantes entre los *otakus* es el estrecho vínculo emocional y sentimental que desarrollan en torno a sus consumos de preferencia; es por ello que una persona *otaku* busca llevar su fanatismo por el manga y el *anime* a distintos aspectos de su vida.¹

¹ Tanto el término “*otaku*” como “*anime*”, “*manganime*” y sus formas plurales y/o derivadas se escribirán a lo largo del artículo en cursiva por tratarse de extranjerismos aún no reconocidos por la Real Academia Española. No así en el caso de “manga”, la cual fue recientemente incorporada en su acepción de cómic oriundo de Japón o estilo de dibujo. Si bien Diego Labra (2024) formula el concepto de “manganimé” en su forma castellanizada para referirse a la convergencia de elementos entre esos dos tipos de producciones narrativas, optamos por considerarlo aún un término en proceso de construcción y aceptación académica.

Según el antropólogo chileno Luis Perillán, la configuración de la identidad *otaku*, entendida en su acepción japonesa de “fanático” a secas, posee las siguientes características:

el gusto como aglutinador social; el grupo como fuente de la afirmación de la identidad *otaku*; el consumo como articulador de las actividades de los *otakus*; el saber, como condicionante del consumo, y, finalmente, el espacio privado como escenario de la puesta en escena de la identidad de los *otakus*. (2021, p. 113).

Sin embargo, Perillán reconoce variaciones entre los *otakus* adultos y aquellos pertenecientes a las nuevas generaciones. Asimismo, algunos *otakus* exhiben su fanatismo por el manga y el *anime* en espacios públicos como una reafirmación y un compromiso con sus consumos culturales.

Un rasgo fuertemente identitario de los *otakus* es su carácter de “prosumidores”, es decir, hacer de sus consumos una materia prima para producir nuevas creaciones en torno a sus gustos personales. Si bien esta cualidad no es particular de los *otakus* y puede expandirse hacia cualquier fanático y/o *fandom* (Torti Frugone y Schandor, 2013; Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 13-35) de otro tipo de consumos, en ellos son evidentes los alcances que pueden abarcar los intereses por su objeto de deseo. Para Gerardo Del Vigo, el *otaku* es “un usuario que produce contenido a partir de su apropiación del bien cultural sobre el que deposita su adhesión y afecto”; sujetos que “a través de sus prácticas con relación al objeto de fanatismo, se valen de este fondo de recursos identitarios”. Más específicamente, los *otakus* o autoidentificados “fans del manga y el *anime*” son aquellos que “se apropian de estos productos y a través de las prácticas fan (*cosplay*, *fanart*, *fanfiction*, *fanvid*, *fansubbing*, *waifuismo* entre otras) le da[n] una nueva significación [...] haciendo que la cultura pop japonesa se mixture con improntas culturales locales”. De este modo, el prosumidor despliega “la potencialidad (y más ahora con el uso de Internet) de poder crear comunidades, nuevos objetos culturales y otras relaciones con sus pares que permitan pensar identidades y sexualidades disidentes o reafirmar incluso imaginarios preincorporados sobre las expectativas sociales” (2019, p. 2).

Finalmente, para Federico Álvarez Gandolfi, el *otakismo* es “un concepto que apunta a dar cuenta de la diversidad y complejidad de las prácticas socio-comunicacionales, simbólicas y productivas, sus significaciones y dinámicas identitarias vinculadas con los consumos fan de productos mediáticos nipones” (2023, p. 25). La hipótesis que el autor sostiene es que no es posible hablar de un único *otakismo* o percepción del ser *otaku*, sino que dentro de la misma comunidad existen subcategorías que rompen con una concepción de homogeneidad grupal a pesar de lo que se cree comúnmente.

Álvarez Gandolfi concluye que en la Argentina el fenómeno *otaku* fue fuertemente criticado y cuestionado por las caras públicas que (re)presentan los medios informativos al igual que ocurrió y ocurre en el país en el que se originó este tipo de prácticas. La

comunidad *otaku* que se conformó en Buenos Aires, lejos de ser un espacio homogéneo e ideal de convivencia y sociabilidad, exhibe sus rispideces tanto en los espacios socialmente aceptados de interacción, así como también en los canales virtuales. Muchos de los estereotipos negativos que circulan en los medios masivos sobre los *otakus* se trasladaron al interior de la misma comunidad para resaltar diferencias etarias, de clase, valorativas en torno a cuánto se sabe sobre manga y *anime*, entre otras cuestiones. A pesar de ello, el *otakismo* sigue siendo un fenómeno que cala hondo e interviene de manera determinante en las formaciones identitarias de muchas personas con beneficios a nivel personal e interpersonal, favoreciendo no sólo la configuración de identidades, sino también vínculos y relaciones.

El colectivo *otaku* continúa creciendo a nivel local y mundial, lo cual problematiza su condición “alternativa” y de “subcultura”, volviéndose cada vez más *mainstream* y aceptado, visible y normalizado (Santiago, 2010, pp. 393-558; Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 195-197, 245-247 y 281-285).² Es por ello que no ha de sorprender que un *otaku* sea, a su vez, un trabajador común y corriente, un padre o madre de familia, un famoso o una figura mediática que ejerce su derecho a disfrutar del manga y el *anime* de forma privada o pública.³ Por lo mismo, es factible así como también comprobable que muchos *otakus* decidieran emprender una carrera artística profesional, ya sea en el ámbito de la historieta o la animación, ya sea en otras áreas y disciplinas como la de la literatura.

Causas para el surgimiento de una literatura *otaku* en la Argentina

Para comprender cómo es posible la emergencia actual de artistas,⁴ en general, y de escritores, en particular, que comparten características y pueden ser considerados parte

² Al respecto, comenta Federico Álvarez Gandolfi: “Si bien en la actualidad el fanatismo en general ya no pareciera subalterno por su valor comercial –como indica Libertad Borda (2012), se ha convertido en el modelo de consumidor ideal para la industria–, es posible sostener que el *otakismo* sí es subordinado simbólicamente, pues las representaciones sociales y mediáticas dominantes patologizan y ridiculizan la otredad diferencial que los fans del manga/animé ponen en escena. Frente a esa subordinación, los *otakus* confrontan el régimen de representación dominante involucrándose en lo que, en términos de Stuart Hall (2010), puede ser entendido como el despliegue de contra-estrategias de intervención o prácticas de trans-codificación para subvertir el proceso representacional” (2023, p. 215). En este sentido, aún percibimos tensiones de diversa índole entre el carácter alternativo del *otakismo* y su reciente popularidad y visibilidad en las industrias culturales y del entretenimiento globales.

³ En este aspecto, no han sido pocas ni menores las exhibiciones que deportistas y competidores han demostrado en torneos, campeonatos y certámenes como parte de sus gestos de victoria y celebración. Algunas de las más icónicas, incluso, han tenido lugar en las últimas entregas de los Juegos Olímpicos masivamente televisadas y difundidas (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 14-15).

⁴ Si bien no es el tema del presente trabajo, no podemos dejar de mencionar la gran cantidad de referencias al manga y el *anime* que figuran en las canciones de artistas hispanoparlantes jóvenes actuales. Sería extenso referenciar en dónde aparecen y con qué intenciones lo hacen, pero algunos de ellos son Bad Bunny, Duki, J Balvin, Eladio Carrión, Rosalía, Cazzu, Lola Índigo, Tini Stoessel, Belinda, Lalo Ebratt, María Becerra y FMK, entre otros (Álvarez Gandolfi, 2023, p. 15).

de la comunidad *otaku*, antes debemos dar cuenta de ciertos procesos que llevaron a vincular la historieta y la animación japonesa con la literatura y que hallan su intersección en la “novedad” y “diferenciación” que suponían sus tramas para una nueva generación de lectores y espectadores.

En primer lugar, en la Argentina (y probablemente en otras partes del mundo) el cómic sufrió un proceso que, en términos de Federico Reggiani (2010), se conoce como “estantificación”, esto es, un conjunto de operaciones simbólicas por medio de las cuales la cultura masiva del cómic fue parcialmente identificada como literatura. Por un lado, estas estrategias fueron llevadas a cabo por agentes que gozaban de una posición privilegiada en el campo de la historieta nacional, tales como Juan Sasturain, quienes desde sus revistas y colecciones emitieron afirmaciones y emprendieron proyectos que acercaron el cómic a distintos ámbitos afines a la literatura.⁵ Según Diego Labra, el proceso de estantificación corresponde a

la incorporación de elementos propios del campo de la literatura, como puede ser los prólogos y otros paratextos críticos o incluso aspectos materiales como el mismo lomo y las solapas de un libro encuadernado, como recursos desplegados con el fin de dotar de prestigio a la historieta. Es decir, para hacerla más presentable frente a las instituciones y críticos que siempre la pensaron como “cultura masiva de baja calidad” o simplemente una “lectura infantil”. (2024, p. 205).⁶

De esta manera, a partir de la segunda mitad de la década del '90 y con mayor fuerza a principios de los 2000, la historieta nacional, así como de cualquier otra nacionalidad importada o editada en la Argentina, comenzó lentamente a ser percibida por un grupo de lectores y críticos en relación con otro tipo de objetos libresco, en general, y literarios, en particular. Aun cuando los códigos de la literatura y del cómic son textual y materialmente distintos desde múltiples aristas de análisis, las estrategias de estantificación lograron empujear la brecha que los distanciaba en gran medida y colocar al manga en un lugar de privilegio frente a otros soportes narrativos tradicionales debido a sus tramas novedosas y exóticas.⁷ Por lo mismo, este proceso de

⁵ Así condensa ese extenso proceso nacional Diego Labra: “el largo viaje de la historieta argentina desde los kioscos de diarios a las librerías, que va desde los libretos naranjas de la colección Narrativa Dibujada, dirigida por Juan Sasturain y Pablo de Santis desde 1995, a las dos Bibliotecas Clarín de Historietas (2004/2006), pasando por la primera ‘pyme que publica álbumes’, la cordobesa Llantodemudo fundada en 1995 por un casi adolescente Diego Cortés y sus amigos Pablo Peisino y Federico Rübenacker” (2024, p. 205).

⁶ Otra forma de estratificación expuesta por Labra fueron las adaptaciones de clásicos literarios al formato manga: “La editorial Moebius comisionó a Federico Reggiani y a Sergio Coronel una versión manguesa del Quijote, publicada en dos libros aparecidos en 2008 y 2009, respectivamente. Por su parte, Ovni Press editó en 2010, dentro de su colección “Clásicos Ilustrados”, *Alicia en el País de las Maravillas* ilustrada por Andrea Jen” (2024, p. 252).

⁷ Esta percepción del manga como un producto novedoso y exótico corresponde a lo que Diego Labra entiende por “mangaficción”, es decir, “una constelación conceptual de ideas y opiniones, una definición que informó las acciones de los actores del campo y al lectorado acerca de precisamente qué era la

estantificación favoreció la incorporación del cómic a los estudios académicos como una emanación o subcategoría de ciertos estudios culturales y literarios, permitiéndole progresivamente conformar su propio campo de abordaje con relativa autonomía.

El segundo fenómeno que debemos tener en consideración a la hora de entender cómo es posible el surgimiento de escritores *otakus* es la emisión de series correspondientes a la animación japonesa por medio de canales de aire en determinadas franjas horarias y por canales de cable enfocados hacia un público infantil. Como bien lo anuncia Labra, la transmisión de estos programas antes pero especialmente a partir de la aparición de The Big Channel (1990-2001) y Magic Kids (1995-2006) en adelante, ha configurado un tipo particular de público televidente que ha encontrado mayor afinidad en las producciones elaboradas en la Tierra del Sol Naciente antes que en otros rincones del globo. Los individuos que nacieron en la década de los '70 y sucesivas, que tuvieron un contacto temprano con la animación japonesa y que destinaron parte de su vida a un proyecto artístico, muy probablemente hayan ligado sus tempranos consumos de manga y *anime* a sus producciones personales adultas, pudiendo hallar rastros de los primeros en estas últimas. Este es el caso de Ignacio Minaverri, Berliac y tantos otros historietistas vigentes en los cuales puede verse “la estructura estructurante del *habitus*” de haber consumido *manganime* desde pequeños (Labra, 2024, p. 238). Como sostiene Labra:

Fuera de su contexto de producción y circulación original, estas historietas y dibujos animados creados en Japón como fantasías imposibles en la realidad (y, por lo tanto, terreno fértil para explorar roles y relaciones tabú en la sociedad nipona) se convirtieron en una ficción que alimentó e informó la vida y las pasiones del lectorado de otras latitudes, que dio forma y empoderó a sus espectadores más allá del consumo. (2024, p. 290).

historieta japonesa, tanto en sí como en relación con otras tradiciones de narrativa gráfica ya instaladas, incluyendo la nacional” (2024, p. 15). Esta serie de narraciones imaginarias alrededor de cómo debían leerse, consumirse e interpretarse estas mercancías por parte de diferentes actores del campo de la historieta nacional –que muchas veces confrontaban entre sí o se contradecían en la lucha por establecer una hegemonía discursiva– sólo pudo producirse a partir de un complejo proceso de glocalización, un fenómeno que supone en la actualidad el borramiento de las fronteras culturales a nivel mundial pero que a su vez respeta ciertas particularidades de los modos de proceder, operar y pensar el lugar de un país dentro del ecosistema mundial en vías de homogeneización. En cierta medida, muchos de estos presupuestos sobre el manga y el *anime* que se generaron durante sus tempranas vías de circulación y permitieron un primer abordaje y llamado de interés sobre este objeto cultural aún persisten en nuestra sociedad y quedaron arraigados en el imaginario relacionado con estas producciones niponas como verdades inmanentes. En gran medida, lo esbozado por Labra dialoga con la postura exhibida por Renato Ortiz: “Este libro parte por lo tanto de un supuesto: en la perspectiva aquí adoptada Japón no es un país ‘exótico’, ‘distante’, ‘oriental’. Mi mirada desterritorializada quiere aprehenderlo como ‘vecino’, ‘próximo’, es decir, como parte de la modernidad-mundo. Viajar a Japón no significa conocer ‘otro mundo’, como creían los románticos, sino dislocarse en el interior de un *continuum* espacial diferenciado” (2003, p. 15).

Los dos procesos anteriormente descritos se potenciaron recíprocamente y se nutrieron de muchos otros fenómenos sociales y culturales que tenían lugar y crecían en paralelo:

se estaba gestando [la efervescente sociabilidad otaku] tanto como una suma de espacios físicos, algunos transitorios (convenciones, proyecciones, ferias) y otros permanentes (comiquerías como Camelot Store), como virtuales (correo de lectores de revistas como *Lazer* y *Otaku*, primigenios servicios de mensajería como IRC). (Labra, 2024, p. 247).

Por todo lo anteriormente expuesto, resulta esperable hallar hoy en día en la comunidad de escritores contemporáneos un grupo no menor de autores que, de una u otra manera, apelan al imaginario configurado a partir del manga y el *anime* para erigir sus ficciones.

Cabe aclarar que, si bien en la actualidad podemos hablar de una escritura asimilable al estatus de literatura escrita *por* y *para otakus*, ésta no nació espontáneamente, sino que debió circular previamente bajo otras formas más cercanas a la carta de lectores, la columna de opinión, el cómic humorístico y el *fanzine* para luego abrirse camino hacia el *mainstream* editorial. Es por ello que podemos mencionar como precursores de este fenómeno mayormente ligado a la literatura vernácula la escritura de notas y ensayos en revistas especializadas en cómic, en general, como *Cóctel* y *Nuevo Cóctel* (1991-1993) y *manganime*, en particular, como *Lazer* y *Lazer Plus* (1997-2009) u *Otaku* y *Otaku. Última Generación* (1999-2001); parodias basadas en mangas y *animes* famosos tales como *Dragon Fall* (1993), de origen español pero importado y traducido al dialecto rioplatense en 1999, y *Suigeneris Evangeniol* (2000), éste sí de edición nacional y publicado por A4 Editora; cartas de lectores e intercambios vía mail en volúmenes de mangas editados por Ivrea como la serie *I's* (2001-2004); *fanfictions* que continúan vendiéndose en eventos y convenciones o subiéndose a plataformas tales como Wattpad, Archive of Our Own (AO3) y FanFiction.net; e incluso los problemáticos y polémicos “mangas argentinos” escritos y dibujados por historietistas nacionales que apelan al estilo y los códigos del manga a pesar de no gestarse en Japón (Labra, 2024, pp. 213-305).

Estos proto- y para-escritos, en muchos casos hechos por aficionados, con reducido alcance y escasa difusión, que demandan pocos recursos para producirse, que contaron con un escueto público lector y fueron realizados con fines comerciales, lúdicos, ociosos y/o humorísticos, actualmente coexisten como expresiones de una contracultura mercantil y masificada en oposición a esta otra literatura enmarcada en los gustos estandarizados de un público consumidor *otaku* virtual homogeneizado por los principales sellos editoriales.

Algunas características de los autores y las escrituras *otakus*

Si bien el manga y el *anime* son considerados desde un punto de vista empresarial como mercancías pensadas para su comercialización y en torno a las cuales se generan otros

productos comercializables conocidos como *merchandising* –esto es videojuegos, figuras coleccionables, álbumes de música, entre otros–, en su condición primera y más básica se tratan de narraciones llevadas a cabo en un formato particular, pensadas para ser disfrutadas por un público consumidor virtual y cuyos autores contemplan a la literatura y otros códigos narrativos como fuentes privilegiadas de inspiración durante su proceso creativo de producción (Horno López, 2017; Heredia Pitarch, 2018).

Como hemos demostrado en trabajos anteriores (Rosain, 2017 y 2021), el vínculo que une al manga y al *anime* con la literatura, ya sea autóctona de Japón, ya sea foránea, es complejo y determinante. La literatura no sólo funge de acervo hipotextual para distintas historias de la industria cultural nipona, sino que además resulta un sustento estructural y una fuente legitimadora para desarrollar y comercializar este tipo de producciones masificadas. Es así como manga y *anime* integran una parte nodal del circuito mundial actual de difusión y preservación de textos simbólicamente valiosos, aunque sea de manera sesgada y tergiversada bajo la óptica de estos nuevos códigos. Está claro que, así como los *mangaka* y directores de animación realizan sus lecturas e interpretaciones particulares sobre los clásicos que los interpelan para llevar a cabo los argumentos de sus series, los lectores y espectadores, a su vez, también emprenden sus propios procesos de decodificación y recodificación acerca de los usos que el manga y el *anime* le dan a la literatura. Si bien no es el objetivo central de este trabajo, ya que habría que estudiar cada caso en particular y los ejemplos abundan, no podemos dejar de mencionar el carácter transmediático (Hernández Pérez, 2017) e intermedial (Rajewsky, 2020; Mosquera, 2026) de las producciones *manganime*. Esto será relevante en el futuro debido a que, una vez que la literatura reconoce a las obras de manga y *anime* como materiales narrativos y fuentes de inspiración potenciales, ésta apelará y remitirá a distintos recursos provenientes del cómic y la animación para referenciar sus herramientas discursivas.

Ahora bien, cuando nos referimos a los lectores y espectadores que además son escritores de ficciones, éstos no sólo atienden las operaciones intertextuales exhibidas en el manga y el *anime*, sino además a muchos otros rasgos literarios y artísticos presentes en éstos, ya sea en la configuración de un mundo alternativo, la construcción de sus personajes, el desarrollo de sus tramas, los temas y tópicos abordados, los clichés presentes, las formas del diálogo y la enunciación, entre muchos otros elementos. Entonces, ¿cómo se entrecruza finalmente el *otakismo* que acontece en la Argentina con la labor de ciertos escritores de ficciones?

Si bien existen distintos grados de fanatismo y no todo consumidor de producciones niponas se autopercibe *otaku* (Herrera, 2017; Perillán, 2020),⁸ muchas personas que han

⁸ Al respecto dice Álvarez Gandolfi: “no hay que confundir mayor visibilidad de referentes japoneses con mayor aceptación, al mismo tiempo que tampoco hay que confundir consumo de objetos de la cultura de masas japonesa con adscripción identitaria y sentimiento de pertenencia comunitaria. Si bien el consumo de manga y animé es una de las puertas de entrada al *fandom* *otaku*, no es posible adjudicar linealmente toda remisión a este universo simbólico al hecho de ‘ser *otaku*’” (2023, p. 19).

leído manga o visto *anime* se han sentido interpeladas en mayor o menor medida por este tipo de narraciones historietísticas y animadas, entre ellos muchos escritores e incluso investigadores contemporáneos.⁹ Si, como ha demostrado Beatriz Sarlo en *El imperio de los sentimientos* (1985), la novela semanal fue la forma popular de acercarse a la literatura y satisfacer una necesidad de ficción por parte de una población lectora en el momento en que se crea el mercado literario, entonces en la actualidad el consumo de manga y *anime* fue otra forma masiva de satisfacer la misma necesidad, pero ya en un momento en que se creaba el mercado de la historieta y la animación a nivel mundial. Muchos de los autores nacidos a partir de 1970 en adelante y que llevan a cabo sus proyectos creadores hoy en día crecieron y se vieron interpelados tempranamente por las formas y normas consolidadas y cristalizadas en las producciones japonesas, determinando y condicionando de una u otra forma aspectos de su escritura.

El manga y el *anime* contribuyeron a configurar una serie de imaginarios (Castoriadis, 1997 y 2002) sobre la cultura japonesa que ha logrado impactar en la idea que la comunidad argentina creó sobre estos productos y las personas que los consumen: construidas a partir de fórmulas genéricas de larga data, tópicos fuertemente arraigados, personajes estereotipados y distintas genealogías en las que se circunscriben, las tramas de manga y *anime* han fomentado y perpetuado las representaciones no siempre acertadas que en Occidente, y en particular en la Argentina, los sujetos han manifestado sobre Japón y sus habitantes en torno a conceptos como el de “gestualidad”, “corporalidad”, “muerte”, “honor”, entre otros. Es así que muchos autores contemporáneos no sólo escogen leer al archipiélago en clave *otaku* según el imaginario ofrecido por el manga y el *anime*, sino que además utilizan el mismo criterio y método para escribir sus ficciones argentinas en un complejo proceso de glocalización¹⁰ de estas

⁹ Si hoy en día podemos considerar que existe un campo académico dedicado casi exclusivamente al estudio de la historieta y/o la animación, así como también espacios que fomentan el diálogo y el debate sobre estos objetos culturales, además de lo expuesto anteriormente en este trabajo también se debe gracias al esfuerzo de una serie de investigadores y críticos en el tema que, con sus intervenciones teóricas y prácticas, han ampliado los límites y horizontes de los estudios culturales y sus objetos de abordaje (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 19-24). Para este trabajo en particular, se han tenido en cuenta metodológicamente herramientas provenientes de éstos, así como también de los estudios sobre *fandom* y los estudios literarios; sobre estos últimos, más específicamente de la estética de la recepción, las literaturas comparadas y la sociología de la literatura. Para la construcción del corpus, hemos tenido en cuenta el contenido de los mismos y las referencias a la cultura *otaku*, en general, y la mención a obras de manga y *anime*, en particular. Lo que nos proponemos en futuros trabajos es describir y analizar mecanismos de narración intermediales en los procesos de adaptación de tramas *manganime* en la literatura argentina y latinoamericana, presupuestos y apreciaciones que los narradores formulan en torno a la industria cultural nipona y formas de ser *otaku* en el continente americano.

¹⁰ El término “glocalización” fue acuñado por el sociólogo estadounidense Roland Robertson en los ‘90 para destacar, según Diego Labra, que “la globalización no es sólo un proceso de ‘comprensión del mundo’, de ‘homogenización’, sino que también incluye de manera ‘simultánea’, ‘complementaria e interpenetrativa’ a ‘la creación y la incorporación de lo local’”. El concepto de Robertson “pone de relieve la necesaria labor de actores locales para la circulación a escala global de productos culturales como el manga” y el *anime* (2024, p. 16). Al respecto ver también Ortiz, R. (2003). *Lo próximo y lo distante*. Interzona.

lecturas previas.

En primer lugar, para que emergieran estos autores, los cuales podemos considerar que integran y participan en menor o mayor medida de la comunidad *otaku* de la Argentina, debió ocurrir previamente la conformación de dicha identidad en un grupo no menor de sujetos alrededor del fanatismo por el manga y el *anime* a fines de los '90 y comienzos de los 2000 (Álvarez Gandolfi, 2023; Labra, 2024).

En segundo lugar, estos individuos debieron desarrollar competencias lectoras que les permitieran detectar y reconocer elementos, recursos y formas de los códigos del manga y el *anime* en distintas producciones e, incluso, en espacios y lugares satélites o exógenos a éstos. Para Hiroki Azuma (2012), el *otaku* es un animal de base de datos, alguien que consume ciertos productos a partir de la identificación de rasgos que llaman su atención. No es la intención de este trabajo reponer los elementos que integran esta base de datos, pero algunos de sus elementos más característicos son aquellos que se engloban bajo los conceptos de *moe* y *kawaii* (Herrera, 2018), la cultura del *ecchi* (Santiago, 2010, pp. 199-206), el *bushidō* profesado por los samuráis (Nitobe, 2013), los modales y ciertas maneras del trato formal hacia pares, superiores y subordinados, la cultura del esfuerzo y la autosuperación, entre otros. Mientras que la identificación con el ser *otaku* conlleva al aprendizaje y reconocimiento de esta base de datos, el devenir escritor, que es una de las posibles consecuencias del carácter prosumidor de los fanáticos, conlleva a recurrir a e implementar varios de sus elementos constitutivos en sus ficciones.

Podemos concluir, entonces, que la base de datos *otaku* opera dentro de estas ficciones de manera similar a la que lo hace el género en la literatura:¹¹ el escritor *otaku* acude a y utiliza una serie de lugares comunes y formas cristalizadas provenientes del manga y el *anime*, así como de otros espacios cercanos y aledaños a éstos –videojuegos, música, moda, *cosplay*, gastronomía oriental, etc.– para estructurar su relato. A su vez, el lector virtual e ideal que se imagina para estas historias es uno que comparte la misma base de datos que el autor, o al menos uno capaz de reconocer la naturaleza y procedencia de

¹¹ Sobre las cuestiones sobre el género seguimos a Jacques Derrida (1980) para quien la palabra género engendra vértigos clasificatorios cuando él mismo es inclasificable. La genericidad, sin embargo, en tanto factor de productividad en la constitución de los textos, constituye un lugar privilegiado para leer las alteraciones textuales y el papel potencialmente transformador que el texto producido tiene respecto a la red textual con la que se relaciona. El género, como una categoría de clasificación retrospectiva, pertenece a los protocolos de la lectura. Por su parte y en la misma línea de razonamiento, para Jean Marie Schaeffer (2006) todo texto no reduplica su género, sino que lo modifica siendo la materia genérica el material sobre el que trabaja la textualidad para realizar la metamorfosis. Lo que Derrida y Schaeffer cuestionan es que la clasificación y categorización genérica de la lectura sólo trae discusiones sin sentido y dolores de cabeza; en cambio, para el escritor el género es un dispositivo, valga la redundancia, disponible con el cual operar sobre sus propios textos, argumentos y mundos ficcionales. Para Roberto Ferro (2015), podemos hablar de escrituras de ratificación y escrituras de suspensión: las primeras respetarían ciegamente los pactos de lecturas estipulados, vigentes y acostumbrados por la sociedad, mientras que las segundas generarían propuestas disruptivas, vanguardistas, contraculturales o transgenéricas.

estos elementos. Es así cómo se construyen nuevos espacios de experiencia y horizontes de expectativas (Koselleck, 1993) que, tanto al escritor como al lector *otaku*, resultan familiares.

Actualmente, autores argentinos nacidos de la década de 1970 en adelante incorporan de alguna manera el imaginario *otaku* así como ciertas referencias al manga y el *anime* en sus proyectos creadores. Entre ellos podemos mencionar a Leonardo Oyola en “Lisa Hayes era del barrio Los Pinos”, cuento compilado en *Nunca corrí siempre cobré* (2016), en donde el narrador compara a sus amores de la adolescencia con las protagonistas del *anime Robotech* (1985) de Carl Macek; a Washington Cucurto en *La culpa es de Francia* (2012), novela en la que el protagonista se convierte en un mono gigante que ataca el Obelisco porteño a la manera de King Kong, pero también muy similar a las transformaciones que Son Gokū y otros saiyajines experimentan en *Dragon Ball* (1984) de Akira Toriyama; o a Juan Ruocco en *El coloso justicialista* (2021), novela ucrónica en la que Eva Perón ordena construir un robot gigante pilotable para expandir el justicialismo a escala mundial similar a como ocurre en *manganimes* como *Mazinger Z* (1972) de Gō Nagai o *Neo Genesis Evangelion* (1995) de Hideaki Anno, ambos pertenecientes al género *mecha* (Santiago, 2013, pp. 272-282; Fuentes y Peláez, 2024, pp. 338-339). La lista de obras y autores continúa y de ella podemos nombrar, además, *Hotaru* (2014) y *Este pálido mundo mío* (2018) de Martín Sancia, *Otaku* (2015) de Paula Brecciaroli, *Los hologramas no hacen compañía* (2019) de Gonzalo Gossweilwer, *Materiales para una pesadilla* (2021) de Juan Mattio, *Parásitos perfectos* (2021) de Luis Carlos Barragán Castro, *Exploración X. El orfanato del Dr. Rindón* (2022) de Pablo Avedaño e *Ikigai* (2023) de Ezequiel Dellutri, entre otros.

Todavía más, este fenómeno emergente no es exclusivo de la Argentina, sino que en otros países de Latinoamérica han surgido escrituras capaces de ser reconocidas y consideradas como producciones *otaku*; es así que podemos mencionar a *KimoKawaii* (2015) y *Demasiada responsabilidad* (2017) del escritor peruano Enrique Planas o *Poemas para otaku* (2023) de la mexicana Paola Llamas Dinero.

Ahora bien, no podemos suponer que este grupo emergente de escritores de literatura *otaku* posea rasgos homogéneos y su abordaje al mundo del manga y el *anime* por medio de sus ficciones sea similar. Podemos arriesgar que, entre ellos, existen diferencias similares a las que acaecen dentro de la comunidad *otaku*, sin por ello ser víctimas de burla o discriminación. Por un lado, la nueva generación de autores argentinos nacida a partir de la década de 1970 tiene en común que su primer contacto con Japón surgió del consumo masivo de historieta y animación en lugar de la lectura de textos escritos en el archipiélago (Fernández Bravo, 2018). Por lo mismo, sus vínculos con las ficciones japonesas, así como los procesos de traducción-doblaje y lectura-recepción, se remontan a sus infancias y exceden al campo literario, desarrollando otros modos de identificación e interpelación con las historias de manga y *anime* consumidas, así como un uso particular del lenguaje y de ciertos modismos japoneses (Rosain y Sayar, 2018) cuyos rastros pueden hallarse en sus escritos de

madurez. Sin embargo, según Labra es necesario diferenciar dos momentos, y por ende dos tipos de consumidores, en la historia de la circulación del manga y el *anime* en la Argentina: una que va desde 1970 hasta mediados de la década de 1990 en la que el consumo estaba fuertemente determinado por las importaciones y la adquisición reducida de títulos de historieta en formato papel y animación en casetes, discos compactos por medio de comiquerías y televisión por cable; y una que va desde mediados de esa década hasta nuestros días en los que ha comenzado la edición y distribución nacional de manga y el consumo de *anime* por sitios web piratas y servicios pagos de *streaming*.¹²

Como afirma Álvarez Gandolfi, “las tradiciones generacionales entran en conflicto por erigirse como la más legítima dentro del *fandom* otaku, en lugar de fusionarse en mezclas etarias por las cuales todas las diferencias se respetarían y tendrían el mismo valor” (2023, p. 176). Mientras que los *otakus* de la primera generación apelarian en sus ficciones nostálgicamente a los antiguos modos de consumir manga y *anime*, así como a un número finito y limitado de series consideradas clásicas o incluso *vintage*, los *otakus* de la segunda generación harían mayor uso de la base de datos disponible y las referencias a series puntuales de la cultura de masas japonesa serían más vagas ya que acudirían directamente a determinados arquetipos y reglas propias de un género.

Por esto mismo, además, es posible percibir una diferenciación entre grados de conocimiento que manejan los escritores *otakus* con respecto al manga y el *anime*. Dice Álvarez Gandolfi:

Las diferenciaciones etario-generacionales también se despliegan mediante una valoración del conocimiento que se tiene en torno de los bienes culturales nipones: este conocimiento constituye un factor relevante de reputación o estatus tanto entre los *otakus* como a nivel de los *fandom* en general. En efecto, uno de los significados que tiene el hecho de ser otaku para la mayoría de estos fans es conocer lo más posible sobre manga y animé, hecho que a su vez reconfirma su distinción respecto de las personas “normales y ordinarias”, pues se especializan en saberes que ellas no poseen. (2023, pp. 179-180).

El grado de conocimiento que manejan los autores acerca de las producciones de manga y *anime* es otro de los factores a tener en cuenta a la hora de distinguir el tipo de escrituras *otakus*. Esto repercute no sólo en la cantidad de títulos referenciados en las ficciones, sino en un modo de ser *otaku* que ha ido mutando a lo largo de las décadas en parte por el arribo de internet, en parte por la configuración del campo. Podemos arriesgar que existen aquellos escritores “expertos/especialistas” en una franquicia de *manganime* a la que apelan constantemente en sus ficciones y aquellos “sabelotodo”

¹² Álvarez Gandolfi, por su parte, reconoce tres generaciones de *otakus* en la Argentina: la primera entre 1970 y 1990, la segunda que acontece en los '90 y la tercera que va de los 2000 en adelante (2023, pp. 267-268).

que cargan con un conocimiento enciclopédico nutrido a partir de su propia experiencia y consumo desenfrenado, así como también gracias a las *wikis* o comunidades virtuales hechas por otros fanáticos.

Por un lado, algunas narraciones se suman a lo que se entiende por giro autobiográfico en la actualidad, adoptando la forma de recuerdos, anécdotas o testimonios a menor o mayor escala; mientras que otras se exhiben como ficciones lisas y llanas más cerca del género realista o de la fantasía y la ciencia ficción. Por otro lado, si hasta ahora hemos hecho referencia mayoritariamente a narraciones o ficciones *otakus*, esto se debe a que el único caso encontrado hasta el momento que escapa del código narrativo es *Poemas para otakus* de la mexicana Paola Llamas Dinero, texto que confirma la existencia de escrituras *otakus* en los códigos lírico y, posiblemente, dramático.

Por último, podemos hacer una distinción entre los sectores sociales a los que pertenecen los autores (Álvarez Gandolfi, 2023, p. 187), así como también el vínculo directo o mediado que tienen con la comunidad *nikkei* o descendencia japonesa en la Argentina. En cuanto a lo primero, el consumo y acceso a las producciones de manga y *anime* puede darse o bien por medio de sitios web pirata a través de escaneos y enlaces traducidos o subtítulos de forma ilegal por otros fanáticos que traducen directamente del japonés u otra lengua franca al español, o bien por medio de la compra de mangas en formato *tankōbon* (entre 170 y 240 páginas) o *kanzenban* (entre 250 y 450 páginas) y reproducción de *anime* por medio de servicios pagos de *streaming* como Netflix o Crunchyroll. Los distintos métodos de adquisición y consumo de manga y *anime* pueden verse reflejados en las ficciones de estos autores y referirse a las formas en que ellos mismos lo hacen. En cuanto al segundo aspecto, algunos escritores que forman parte de la comunidad *nikkei* cargan con un saber “extra” –ya sea el manejo fluido del japonés, ya sea conocimientos de primera mano sobre la cultura japonesa– con los que un escritor sin raíces ni linaje nipones no contaría de no adquirirlos a fuerza de estudio y aprendizaje.

Con todo lo anteriormente expuesto podemos apreciar que las producciones de escritores *otakus* es más que variada y puede adoptar diferentes formas no del todo previsibles. Las distintas experiencias acontecidas a lo largo de sus infancias, adolescencias y, en ciertos casos, adulteces, así como las múltiples formas que han adoptado los vínculos cultivados con sus objetos fetiches provenientes del manga y el *anime*, han condicionado partes más o menos significativas de sus escrituras. Por lo mismo, el compromiso con su *otakismo* puede ser lábil o exacerbado; puede responder a una mera pose o capricho, o bien considerarse una expresión genuina de su fanatismo.

La presencia de estas ficciones da cuenta, además, de la visibilidad y reconocimiento que se le está brindado a la cultura *otaku* de la Argentina por parte de sellos editoriales de renombre, los cuales reafirman, a su vez, la existencia de un público lector capaz de sentirse interpelado por estas producciones emergentes. Es por ello que, sin ánimos de ser exhaustivos y concluyentes, creemos conveniente cerrar este trabajo con una descripción parcial del contenido de estos escritos.

Por un lado, es habitual encontrar en ellos un trabajo intermedial con las series de *manganime* a las cuales hacen referencia, así como elementos testimoniales enunciativos y performativos de su consumo y apreciación. Por lo mismo, es factible encontrar interpretaciones y metalecturas de producciones niponas, ya que el *otaku*, además de ser un prosumidor, es también un lector y espectador crítico de sus propios consumos que gusta de emitir sus opiniones al respecto.

Al nivel del contenido, es frecuente hallar, además de relatos autobiográficos, referencias a los géneros recurrentes de la historieta y la animación japonesas tales como las historias de robots gigantes o *mecha*, los mundos maravillosos o *isekai* (Fuentes y Peláez, 2024, pp. 118-119 y 133), las historias de pelea pensadas para adolescentes varones o *shōnen* (Santiago, 2010, pp. 174-182), las historias de niñas con poderes mágicos o *mahō shōjo* (2010, pp. 182-199), entre otros. También es habitual encontrar personajes contruidos a partir de los estereotipos y clichés propios de estas historias, como los protagonistas varones fuertes y valientes que superan obstáculos y rompen sus límites para alcanzar sus metas o las chicas con una personalidad mandona, distante y fría que, en el fondo, son tiernas y frágiles (*tsundere*); pero también otros más exóticos como el samurái, la geisha o criaturas del folclore nipón como *yokais* y *kamis* (García, 2018, pp. 18-20).

Finalmente, al nivel del lenguaje y el sociolecto, es posible hallar expresiones romanizadas del japonés que conforman el vocabulario usualmente reconocible por un *otaku* –“*konichiwa*” por “hola”, “*sayonara*” por “adiós”, “*gomennasai*” o “*sumimasen*” por “perdón”, “*kawaii*” por “lindo” o “tierno”, “*baka*” por “tonto”, “*ecchi*” o “*hentai*” por “pervertido”–, emoticones populares usados en el lenguaje escrito de internet –“u.u” que significa “pena” o “arrepentimiento”, “^_^” que es “alegría” o “felicidad”, “>_<” que es “nervios” o “vergüenza”– y expresiones poco frecuentes en el español coloquial pero que apelan a un código de comportamiento propio de Japón –como el uso de sufijos después de un nombre: “-san” para una persona mayor al que se le tiene respeto, “-senpai” para un estudiante de grado superior o “-sensei” para un maestro o profesor; o expresiones de extrema cordialidad como “no merezco recibir un regalo como éste de tu parte, pero con mucho gusto lo aceptaré para no parecer descortés”–.

Si bien no hemos desarrollado ningún parámetro para determinar en qué medida todos estos elementos pueden figurar y converger en una ficción con el fin de que podamos considerarla escrita *por* y *para* *otakus*, es menester prestar la debida atención a todos ellos ya que de una u otra forma apelan al imaginario nipón configurado a partir del consumo de manga y *anime*, a la vez que construirán en gran medida el tono y estilo que predominarán en estas producciones argentinas.

Conclusiones

El *otakismo* en la Argentina es un fenómeno que viene aconteciendo desde hace algunas décadas y fue crucial para consolidar el campo del *fandom* en torno a la cultura de



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



masas nipona en nuestro país. Aquellos que crecieron leyendo manga o viendo *anime* desde jóvenes ya son adultos que cumplen un rol o ejercen una función en nuestra sociedad. Entre ellos, los escritores son un grupo no menor y algunos se han lanzado al mercado editorial con producciones que dan cuenta de conocimientos y competencias que interpelan la base de datos *otaku*, la cual comparten con tantos otros lectores fanáticos.

La escritura *otaku* es una respuesta a los consumos culturales de un número de autores que va en aumento y ya goza de cierto reconocimiento comercial. Si bien puede catalogarse como un fenómeno de nicho o alternativo, el hecho de que esta literatura apele a códigos vigentes en la sociedad nos obliga a repensar los vínculos entre *fandom* y producción artística, así como el rumbo que están tomando las relaciones entre Japón y la Argentina. La emergencia de estas nuevas textualidades da cuenta de un cambio y una transformación sobre el imaginario y las representaciones que los argentinos se han formado sobre la Tierra del Sol Naciente, así como también de un viraje hacia nuevos focos de interés y atención. Por todo esto, el trabajo de teóricos y críticos no sólo debe ser interdisciplinario, sino además tener en cuenta el carácter intermedial e intertextual de esta retroalimentación constante entre códigos y soportes narrativos.

Esta nueva generación de autores escoge, además, estructurar sus historias en clave *otaku*, según los parámetros ofrecidos por la cultura de masas nipona, revelando aspectos de la argentinidad postergados y sofocados por muchos otros tipos de consumos autóctonos y foráneos. Atender esto permite no sólo hallar nuevas sensibilidades sociales, sino también reconstruir recorridos lectores y visibilizar nuevas problemáticas, así como posibles formas de abordarlas desde los estudios culturales, en general, y literarios, en particular.

Referencias bibliográficas

- Álvarez Gandolfi, F. (2023). *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Prometeo.
- Azuma, H. (2012). Database animals. En M. Ito, D. Okabe e I. Tsuji (Comps.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (pp. 30-67). Yale University Press.
- Castoriadis, C. (1997). El imaginario social instituyente. *Zona Erógena*, (35), 1-9. <https://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>.
- Castoriadis, C. (2002). *La institución imaginaria de la sociedad: El imaginario social y la institución*. Tusquets Editores.
- Del Vigo, G. (2019). Subjetividades pop: manga, anime y sexualidad en la adolescencia *otaku*. *Actas del X Jornadas de Jóvenes Investigadorxs*. Instituto de Investigaciones Gino Germani. <https://www.aacademica.org/000-076/98.pdf>
- Derrida, J. (1980). La ley del género. *Glyph*, (7), 1-26.



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.



- Fernández Bravo, Á. (2018). Traducción, tráfico y transcripción. Huellas de la lírica asiática en la poesía latinoamericana. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 44 (87), 39-66.
- Ferro, R. (2015). *Textos y mundos*. Universidad de Guanajuato.
- Fuentes, L. y Peláez, K. (2024). *La gran guía del manga*. La esfera de los libros.
- García, H. (2018). *Un geek en Japón*. Norma Editorial.
- Heredia Pitarch, D. (2018). *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Diábolo ediciones.
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Herrera, J. (2017). *Otaku: cuatro décadas de cultura popular japonesa en Chile*. Biblioteca de Chileña.
- Herrera, J. (2018). *Kawaii: Blondas, caramelos y sesos*. Biblioteca de Chileña.
- Horno López, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Diábolo ediciones.
- Koselleck, R. (1993 [1979]). «Espacio de experiencia» y «Horizonte de expectativa». Dos categorías históricas. *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos* (pp. 333-357). Paidós.
- Labra, D. (2024). *Manganime: la saga argentina*. Tren en Movimiento.
- Mosquera, M (2026). La intermedialidad, entre la especificidad y la convergencia. *Estudios de Teoría Literaria* (En prensa).
- Nitobe, I. (2013). *Bushido: preceptos de honor de los samuráis*. Quadrata.
- Ortiz, R. (2003). Lo próximo y lo distante. Interzona.
- Perillán, L. (2021). *Generación animé. El surgimiento del fenómeno otaku en Chile*. Ediciones Zero.
- Rajewsky, I. O. (2020). Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad. *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, 6 (6), 432-461. <http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/article/view/278>.
- Reggiani, F. (2010). Quisiera ser literatura: el prólogo como recurso de legitimación de la edición de libros de historieta en Argentina. El caso de la Biblioteca Clarín de la Historieta. *Actas del VII Congreso Internacional Orbis Tertius de Teoría y Crítica Literaria*. Universidad Nacional de La Plata.
- Rosain, D. H. (2017). Clásicos de ayer y de hoy: el *manga* como reescritura del canon literario universal desde las problemáticas niponas actuales. *Luthor. Entender, destruir y crear*, 34, 53-68. <http://www.revistaluthor.com.ar/spip.php?article175>.
- Rosain, D. H. (2021). Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal. *Con A de Animación*, 13, 44-62. <https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/15925/pdf>.
- Rosain, D. H. y Sayar, R. J. (2018). En mis tiempos se llamaba Bobby. Evoluciones e involuciones del doblaje del anime en Latinoamérica. En C. E. Daza Orozco [et al] (Eds.), *Narrativas visuales. Perspectivas y análisis desde Iberoamérica* (pp.

- 109-136). Fundación Universitaria San Mateo.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=735825>.
- Santiago, J. A. (2010), *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Comanegra.
- Schaeffer, J. M. (1988). Del texto al género. Notas sobre la problemática genérica. En M. Á. Garrido Gallardo (Ed.), *Teoría de los géneros literarios* (pp. 155-179). Arco/Libros.
- Torti Frugone, M. y Schandor, A. M. (2013). El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural. *Actas de las VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani* (pp 1-17). Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.

Agradecimiento

A Roberto J. Sayar, a quien tuve la dicha de conocer debido a la literatura y el *anime*.



Creative Commons Atribución-
NoComercial-CompartirIgual
4.0 Internacional.