

**Parece verso, pero se lee como *manganime*:
Subjetividades fan en *Poemas para otakus* de Paola Llamas Dinero**

Diego Hernán Rosain
Facultad de Filosofía y Letras-UBA
IdE-UNaHur — CONICET
Argentina
dhernan_rosain@live.com.ar

Resumen: En *Poemas para otakus* (2023), Paola Llamas Dinero da cuenta de que el fanatismo por la historieta y la animación japonesa no conoce límites. Dentro de lo que podría considerarse bajo la etiqueta de “escrituras *otakus*”, el poemario de esta autora es paradigmático por abordar tópicos y formas del *manganime* desde las posibilidades del código lírico. En el siguiente trabajo, estudiaremos este poemario desde cinco ejes de análisis: el vínculo entre la estructura que adopta el libro y los poemas con la música utilizada en la industria del entretenimiento japonés, la apelación al *waifuismo* y el *husbandismo* como prácticas *otakus* privilegiadas, la problematización de la utilización de distintos códigos lingüísticos a la hora de expresar y transmitir emociones, la ciencia ficción como el género más adecuado para reflexionar sobre el uso inadecuado de la tecnología y las redes sociales y la referencialidad exacerbada a distintas obras de *manganime*. Para ello, utilizaremos como marco teórico los estudios sobre *fandom*, intermedialidad y literaturas comparadas.

Palabras clave: *otakismo*; manga; *anime*; fanatismo; intermedialidad.

**It seems like verse, but reads like *manganime*:
Fan subjectivities in *Poemas para otakus* by Paola Llamas Dinero**

Abstract: In *Poemas para otakus* (2023), Paola Llamas Dinero demonstrates that fanaticism for Japanese comics and animation knows no limits. Falling under what could be labeled as *otaku writings*, this poetry collection is paradigmatic in its engagement with the topics and forms of *manganime* through the possibilities of the lyric mode. In this paper, we analyze the collection along five axes: the relationship between the book’s structure and the poems with the music used in the Japanese entertainment industry; the invocation of *waifuism* and *husbandism* as privileged *otaku* practices; the problematization of the use of different linguistic codes in the expression and transmission of emotions; science fiction as the most suitable genre for reflecting on the misuse of technology and social media; and the intensified referentiality to various *manganime* works. Our theoretical framework draws on fandom studies, intermediality, and comparative literature.

Keywords: *otakism*; manga; *anime*; fanaticism; intermediality.

Fecha de recepción: 18/ 12/ 25

Fecha de aceptación: 05/ 04/ 26

En trabajos anteriores, hemos dado a conocer la existencia de autores recientes que, de una u otra manera, hacen alusión en su literatura a fenómenos, prácticas y conocimientos vinculados con lo que actualmente se entiende por cultura *otaku*, es decir, aquella que se sustenta en el fanatismo y gusto por producciones de manga, *anime* y otros consumos provenientes de Japón afines y no excluyentes. Estas narraciones -las cuales pueden adoptar la forma de relatos testimoniales o autobiográficos, ficciones lisas y llanas o entremezclar literatura y vida-, tienen como denominador común el exhibir un saber específico y especializado del campo del manga y *anime* a la vez que se da cuenta de las particularidades que la circulación, el consumo y la producción fan adoptan en el continente latinoamericano alejado tanto del país de origen de estas mercancías como de los focos industrializados y de mayor importación.

Si bien hasta el momento habíamos dado únicamente con producciones fan pertenecientes a los códigos narrativos y, además, es relativamente sencillo encontrar producciones locales que aplican al formato de la historieta o la animación -en clara relación a la naturaleza de estos consumos provenientes de la Tierra del Sol Naciente-, no desestimábamos la existencia de producciones vinculadas a la escritura *otaku* que estuvieran enmarcadas en otros códigos discursivos. Este es el caso de *Poemas para otakus* de la mexicana Paola Llamas Dinero, editado en Madrid en 2023 por Almadía.

Pensar la escritura *otaku* desde los códigos líricos y las posibilidades que ofrece la poesía nos obliga a rever aspectos del discurso que no están presentes o, al menos, no se privilegian en las ficciones de índole narrativa. En el poemario de Llamas Dinero, si bien por momentos se opta por la narrativización de episodios relacionados con los argumentos de *manganime*, la trama es primordialmente descriptiva y, antes que focalizarse en acciones y sucesos, el foco está puesto en los sentimientos, emociones, pensamientos, anhelos y miedos del yo lírico;¹ es decir, los poemas adoptan un tono introspectivo y confesional que, si bien está presente y es identificable, no cobra demasiado protagonismo en las narraciones escritas por *otakus* previamente analizadas.

En el siguiente trabajo, analizaremos distintos elementos, formas y contenidos propios de las historietas y animaciones japonesas, así como también de la cultura y el ser *otaku*, presentes en el poemario de Llamas Dinero. Para ello, utilizaremos herramientas de los estudios sobre *fandom*, intermedialidad y las literaturas comparadas. El artículo se dividirá en los siguientes puntos de abordaje para su mayor comprensión: la estructura del poemario y su vínculo con la música que acompaña a las producciones de *anime*; la relación sexo-afectiva que entablan ciertos

¹ Seguimos en nuestra definición de “yo lírico” a María Elena Fonsalido (2018: 143-148) que, si bien problematiza el término, asegura su existencia predominante en la poesía sin desestimar otras formas de enunciación. En nuestro caso, si bien creemos que el yo lírico de *Poemas para otakus* es similar de un poema a otro, no aseguramos que sea el mismo y va tomando diferentes matices según la unidad lírica, en algunos casos incluso asumiendo la identidad de la autora.

otakus con los personajes de sus series favoritas; el uso de distintos códigos lingüísticos verbales e icónicos que complejizan y problematizan la comunicación de sentimientos y estados de ánimo; la ciencia ficción como género privilegiado para dar cuenta de argumentos de *manganime*, así como también tensiones con la tecnología y nuevas formas de sociabilidad; y, por último, la presencia y mención de determinados *manganime* a lo largo del poemario.

Sinestesia *otaku*: estructura, forma, sonido y musicalidad

Antes de abordar el contenido del poemario, debemos atender algunas cuestiones visuales y formales del mismo. El libro cuenta con dibujos de rostros al característico estilo *manganime*; el método actual de dibujo fácil de ver y detectar es predominantemente deudor de los trabajos de Osamu Tezuka, quien a su vez se inspiró en las animaciones de Walt Disney y Max Fleischer, entre otros, para desarrollar su estilo particular, el cual rápidamente se consideró la forma correcta de ilustrar, sin por ello desprestigiar otros métodos que surgirían posteriormente (Santiago 2013: 78-96, Ban 2016, García 2018: 154-155, Batlle y Ribó 2022: 9 y 21). El dibujo en el *manganime* se caracteriza por la sencillez del trazo, muchas veces minimalista o simplificadora. Las narices, por ejemplo, no suelen ser más que un punto o un trazo en los rostros de los personajes; en otros, como en el conocido caso de Krillin, personaje de *Dragon Ball* creado por Akira Toriyama, la nariz es un elemento enteramente ausente. Por otra parte, los ojos grandes y saltones, muchas veces desproporcionados en relación con las dimensiones del rostro y la cabeza, es lo que da su característica expresividad a los personajes de *manganime*. Es a través de la mirada que podemos ver exteriorizados sus emociones y sentimientos (Horno López 2017: 144-146).

En la tapa del poemario podemos apreciar tres pares de ojos superpuestos a una única boca abierta, lo cual alude a la multiplicidad de “rostros”, comportamientos y humores exhibidos por los personajes de *manganime*, pero también por los *otakus*. Dentro del libro, las miradas figuran independientemente, cada una ocupando su propio rostro. Es así como al inicio tenemos tres rostros masculinos y femeninos felices, mientras que al final tenemos uno enojado, otro sorprendido y otro triste; todos estos se distinguen por el delineado de las pestañas, la terminación de las cuencas, los brillos en el iris y la posición de las cejas y bocas.²

² Los rostros en el *manganime* son un elemento a tener en cuenta (Horno López 2017: 148-151). Algunos *mangakas* y animadores se encargan de diferenciar detalladamente las expresiones de sus personajes, mientras que otros, como en el caso de los luchadores masculinos dibujados por Akira Toriyama en *Dragon Ball* o de muchas de las mujeres bonitas hechas por Eiichiro Oda en *One Piece*, suelen tener las mismas expresiones faciales y sólo se diferencian por el cabello y la vestimenta. Por otra parte, algunas expresiones faciales oriundas del *manganime* se han convertido en gestualidades icónicas, llegando a tener un nombre distintivo como en el caso del *ahegao*, una expresión exagerada que muestra un placer sexual extremo la cual se caracteriza por poner ojos en blanco o desorbitados, una boca abierta y la lengua extendida.

La información paratextual que brinda el libro tiene un cierto tono jocoso y paródico con información ecléctica propio de las presentaciones entre fanáticos del *manganime*, así como también de los usuarios de redes sociales, pero completamente ajeno y contrario a un tono literario formal y solemne. Es así que en la biografía de la autora brindada por la editorial podemos ver que ha publicado y participado de distintos poemarios enfocados principalmente en temas de género, la cultura *otaku*, las nuevas tecnologías y el cuerpo como experiencia estética y de resistencia, pero también vende actualmente tortas ahogadas y poemas. Este gesto de poner en relación de paridad la venta de poemas a la de un plato típico de la gastronomía jalisciense ancla por un lado su producción artística a su ciudad natal, pero, a su vez, mundaniza la creación lírica a una práctica cotidiana, aunque necesaria para subsistir.

Desde su estructura, el poemario adopta una lógica propia del *manganime*. En sus ocho apartados, Llamas Dinero escoge nombrar “OPENING” y “ENDING” al primero y séptimo respectivamente. Con estos términos es como se denomina comúnmente a las cortinas musicales de apertura y cierre con los que habitualmente comienza y finaliza un episodio de *anime*. El éxito internacional de la industria de la animación japonesa, la cual se nutre y triunfa en gran parte gracias al trabajo de artistas y bandas locales emergentes o de renombre, así como también de compositores y orquestas que trabajan para el desarrollo del OST (“*Original Soundtrack*”; en español BSO, Banda Sonora Original), depende en gran medida de la calidad musical de sus series para darse a conocer y asegurar un buen número de ventas, así como también el reconocimiento y la aceptación por parte del público consumidor. La música no es un mero acompañamiento o complemento en las producciones de *anime*, sino que se encuentra a la par de una serie de elementos constitutivos tales como el dibujo, el color, el ritmo narrativo, la edición y el montaje, entre otros. Más aún, la música contribuye a crear y configurar el clima de la obra, convirtiéndose en un elemento indispensable a tener en cuenta durante la preproducción del *anime*, sea este una adaptación de algún manga famoso o una obra totalmente original.³

La música suele reflejar la idiosincrasia del *anime* en el que aparece, compartiendo no sólo algunos de los temas abordados en la letra de la canción, sino también respetando géneros musicales, ritmos, melodías y motivos. Si bien muchos de los *openings* y *endings* del *anime* se encasillan en lo que se ha dado en llamar J-pop (pop japonés), este género no agota en lo absoluto la variedad de música que integra la banda sonora de una serie. Es habitual oír canciones de rock

³ Coincidimos en este aspecto con Ivan Batlle y Ester Ribó cuando afirman que: “Las canciones vocales de *opening* y *ending* son solo dos potentes misiles en la apertura y cierre de cada episodio o película, pero el corazón, el alma de los mismos, viene dado por todas las melodías que suenan a lo largo de su metraje. Composiciones que acaban por dar a cada anime su estilo propio. Las bandas sonoras siempre han sido algo muy a tener en cuenta desde el principio de cualquier proyecto de anime. Incluso, en algunas ocasiones, la música instrumental es una de las primeras partes en ser creadas” (2022: 212).

así como también géneros folclóricos típicos de Japón, como *gagaku*, *shōmyō*, *rōkyoku* y *enka* (García 2018: 164-167). Por otra parte, algunas producciones expanden sus horizontes y realizan verdaderas fusiones musicales con géneros occidentales como la música clásica europea o ritmos latinos o africanos. Finalmente, muchas series acaban optando por emplear música original sin un género definido y en clave más bien paródica y humorística, cantada en muchos casos por los *seiyūs*, es decir, los actores que dan voz a los protagonistas del *anime* (Horno López 2017: 110-111).

Cabe aclarar que las cortinas musicales no son siempre las mismas, sino que suelen cambiar entre una temporada y otra de un *anime*, acompañando la progresión de la trama así como también el tono de la serie. Por otra parte, las canciones no aparecen completas, sino que se brindan versiones reducidas que rondan el minuto y medio. Por último, si bien no existe una fórmula para decidir qué canciones corresponden o concuerdan con la estética de un *opening* o de un *ending*, suele haber un consenso en que la cortina de apertura debe ser alegre, feliz, enérgica, potente o épica, mientras que la cortina de cierre debe ser tranquila, relajante, triste, lenta o melancólica, aunque no siempre se cumple esta regla. Una clave de lectura para esto aparece en un poema sin título donde el yo lírico, el cual asume aquí la voz autoral, dice que “Mi trabajo ha consistido en crear una ruta:/pasar de estar feliz a estar triste/y viceversa” (Llamas Dinero 2023: 153).

Retomando la estructura del poemario, Llamas Dinero escogerá estos títulos para los apartados uno y siete con el fin de marcar el tono de los poemas: uno decreciente que irá desde temas alegres, festivos, románticos y optimistas a otros más tristes, elegiacos, oscuros y pesimistas. Los apartados dos al seis recibirán el título de “CAPÍTULO” agregando un número romano para cada uno de ellos, en sintonía con forma tradicional de serializar un *anime*.⁴ Finalmente, el octavo apartado se titula “Referencias”, en donde se enumeran por orden de aparición todas las producciones de *manganime*, videojuegos, películas y series *live action* (con actores reales) a las cuales se hizo referencia a lo largo del poemario con sus autores y año original

⁴ Si bien el término habitual para cada unidad de una serie de *anime* es “episodio”, mientras que la palabra “capítulo” queda destinada al manga por su carácter visual y textual, también es muy frecuente que se utilicen otras nomenclaturas más libres y alusivas. Por ejemplo, el manga *Assassination Classroom* de Yūsei Matsui clasifica sus capítulos como “Hora de...” por tratarse de una serie escolar en los que cada unidad corresponde a una asignatura o actividad diferente; el manga *Magi: The Labyrinth of Magic* de Shinobu Ohtaka divide sus partes en “Noches”, ya que el argumento remite a la antología árabe *Las mil y una noches*; y el manga *Gamers!* de Sekina Aoi etiqueta cada unidad como “Niveles” ya que los videojuegos son el elemento transversal de la trama. Así, tampoco sería raro encontrar otras etiquetas como “Sinfonía”, “Opus”, “Pieza” o “Partitura” -si se trata de una historia en la que la música es un elemento central- o “Ronda” o “Desafío” -si el argumento gira en torno a competencias deportivas o demostraciones de destreza física-.

de transmisión.⁵ Este último apartado remite más a la lista de recomendaciones y las *check list* de series vistas antes que a las referencias bibliográficas de un trabajo de investigación. Si bien podría pensarse que las referencias están escritas prolijamente para ayuda y consideración de los lectores aficionados o neófitos en materia de manga y *anime*, o bien porque no quedan del todo claras las alusiones dentro del poemario, es propio del fan *otaku* exhibir y jactarse de todas las producciones consumidas como si se tratase de un logro que merece el reconocimiento por parte de otros pares; empero, también es una forma de validar y legitimar su saber y experticia en el campo, ya que cuanto más *manganime* consume, más conocimientos adquiere y ostenta (Perillán 2020: 34-35, Álvarez Gandolfi 2023: 179-181).

Como veremos a continuación, la estructura del poemario marcará el tono de los poemas e indicará un ritmo a seguir según el contenido de los mismos.

Seducción en 2.5 dimensiones o el punto medio entre el *husbandismo* y un amor real

Si bien el poemario pareciera estar definido para un grupo destinatario particular, lo cierto es que no toca únicamente temas referidos a la cultura *otaku*. En realidad, el eje transversal que atraviesa gran parte de los poemas es la identidad, pero ésta no siempre se construye en torno al consumo de manga y *anime*. A veces, la identidad se edifica a partir de los vínculos con otros, pero, en la mayoría de los casos, se estructura en torno a la tecnología y las redes sociales. Es así como se puede apreciar cierta insistencia en lo digital y virtual no sólo en el contenido de los poemas, sino también en el aspecto formal de los mismos. Esto se aprecia desde la dedicatoria que debe leerse como una continuación del título del poemario: "...o para cualquier persona que se haya enamorado de alguien que no existe" (Llamas Dinero 2023: 9). Aquí existir no sólo debe leerse como sinónimo de ser real, tridimensional, de carne y hueso, sino además tener injerencia en la vida de uno, formar parte de ella; es por ello que los ídolos o *influencers* que desfilan por las redes sociales son igual de ficticios que los personajes de manga y *anime*.

Este fenómeno que consta de mantener un vínculo sexo-afectivo unilateral con un personaje de fantasía -más específicamente de *manganime* o videojuegos, pero hasta cierto punto extensible a otros formatos e incluso personas completamente alejadas y distantes de las posibilidades de uno como artistas, deportistas y famosos- es conocido como *husbandismo*

⁵ Cabe aclarar que, en todos los casos, el año hace referencia a la emisión del primer episodio del *anime* o publicación del primer capítulo del manga, ya que, en el caso de series extensas, éstas suelen abarcar períodos prolongados de tiempo llegando a tardar años en ser finalizadas. Por otra parte, algo que llama poderosamente la atención es que el crédito por la producción de *anime*, cuando se trata de una adaptación de un manga al soporte audiovisual, se la lleva el *mangaka*, es decir, el historietista, en lugar del director encargado de la animación. Es así como en la primera entrada referida a *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, figura como autora la *mangaka* Hiromu Arakawa en lugar del director de esta segunda adaptación al *anime*, Yasuhiro Irie (Llamas Dinero 2023: 166).

(deformación de la palabra inglesa “*husband*”, “marido/esposo”) y *waifuismo* (deformación de “*wife*”, “esposa”). Para Gerardo Ariel del Vigo,

Esta forma de amor es prácticamente análoga con el comportamiento fanático que sucede entre un cantante y sus fans, el cúmulo de prácticas incluyen desde el consumo indiscriminado de bienes referentes a su objeto de afecto (como posters, muñecos, merchandising diverso) hasta la expresión de su devoción y la identidad resultante de este en las distintas dimensiones de la realidad. En éste punto se da una diferencia entre la relación fan y la relación waifu, el “waifuismo” suele expresarse con más fuerza en la Realidad Virtual, no tan así en la Realidad Real. (2018: 101).

En el poemario existen múltiples referencias al término y el yo lírico exhibe su *husbandimo* en múltiples oportunidades. En “Quisiera tener siempre el cabello lindo como esas monas del anime”, se anuncia que el primer *crush* o interés romántico del yo lírico fue Trunks del futuro (Llamas Dinero 2023: 27), personaje del manga *Dragon Ball* de Akira Toriyama quien es introducido al comienzo de la saga de los androides. Al igual que los variopintos cortes y colores de cabello que caracterizan a los personajes de *manganime*, el yo lírico asegura ir cambiando sus colores a medida que aparecen “los monos en fila” (2023: 28).⁶ El cabello, que a lo largo del poemario es un canal para la exploración y la configuración de la identidad, así como un medio para expresar su deseo y sexualidad, también es una manera de vinculación con el *husbando* de turno.

En “Estoy pensando en ti como en alguien que existe”, el yo lírico se pregunta de qué consta la existencia, qué hace que algo pueda ser catalogado como real o ficticio. Esta diatriba -que puede resumirse con la frase “*Lo irreal/es más real a veces/que la realidad misma*” (2023: 53)- aparecerá en múltiples oportunidades a lo largo de todo el poemario con un tono más optimista o pesimista, llegando a alcanzar niveles de angustia y tristeza exacerbados. El yo lírico no duda de la existencia de su amor virtual ya que tiene una fecha de nacimiento y una ficha técnica en una wiki, un sitio web colaborativo que permite a varios usuarios crear y editar páginas de manera sencilla e interactiva (Llamas Dinero 2023: 50). En el poema, se habla de distintas prácticas que corresponden con el fenómeno *husbandismo*: vestir al personaje, ubicarlo en distintos sitios de la casa, editar imágenes para simular un encuentro en distintos contextos reales o de fantasía -como

⁶ Si bien no hay un consenso sobre los significados en el uso del color del cabello y el estilo de peinado en los personajes de *manganime*, suele haber un acuerdo implícito generalizado en ciertos casos, como el pelo rubio para los extranjeros provenientes de Europa o Estados Unidos y el rosa o el celeste para seres artificiales. Para saber más sobre el simbolismo detrás del color en el pelo de estos personajes ver Anónimo (2016), “El Enigma del Pelo en el Anime: ¿Realidad o Simbolismo?”, *Capello*, 21 de abril. Disponible en: <https://capello.com.ar/color-de-cabello-anime-gris/>; o Gurin (2020), “SIGNIFICADO DE LOS COLORES EN PERSONAJES DE ANIME”, canal de YouTube “Why so Gurin”, 27 de marzo. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=RKWWzdFqmng>.



unas vacaciones a las aguas termales, similar a lo que se cuenta más adelante en “Detrás de ti no hay nadie”- o tener una *dakimakura* -una almohada larga cuya funda lleva impresa la imagen a tamaño real de un personaje o persona-. El yo lírico acaba fantaseando con su interés romántico en los contextos más mundanos y cotidianos: en medio del transporte público, comprando un kilo de tortillas, barriendo con agua la vereda, limpiando la casa y hablando con ella de cosas absurdas (2023: 51). Estos pensamientos vienen acompañados de un hueco en el estómago que denota su condición de ensoñación imposible de concretar en la realidad.

Si bien el *husbandismo* suele ser una práctica solitaria, también es comprensible que muchas personas escojan al mismo personaje como objeto de deseo. Esto, que puede acarrear discusiones y encontronazos en línea, también puede tejer nuevas formas de vinculación y afectividad entre los fanáticos de una misma serie. Así se enuncia en “Métela en arroz”, en donde

Un grupo de señoras y yo,
amamos los músculos 2D y
nos queremos mucho
entre nosotras.

[...] nos conocemos
en la fantasía universal
del amor

El símbolo del mismo.
Compartir pareja ficticia,
es de nuestros recursos feministas
favoritos.

(2023: 52-53).

Aquí el *husbandismo* no sólo se asocia con una práctica de socialización entre mujeres que desarrollan cierta afición por el mismo personaje, sino también con una práctica feminista de lucha y resistencia frente a las formas machistas y patriarcales que puede adoptar el amor (del Vigo 2025).

En “Olvida lo que dije”, se realiza un descargo sobre las dificultades y consecuencias de amar a un personaje de ficción. El poema exhibe las tensiones entre los sentimientos amorosos y la imposibilidad de concretar algo con el ser amado en los versos tachados del comienzo: “~~NO SE PUEDE/TENER/SENTIMIENTOS REALES POR/PERSONAJES FICTICIOS~~” (2023: 54). El personaje no es real, pero el sentimiento sí, así como las lágrimas que manan del yo lírico y las ganas de poner su imagen como fondo de pantalla en su celular, ver videos o el atardecer juntos o esperar cada domingo para ver un nuevo capítulo en el que su enamorado aparece. En una sintonía similar es que se escribe el poema “AYUDA: ~~coloqué mi estabilidad emocional en un personaje 2D~~”, en

donde el yo lírico, enajenado y olvidando el dolor que le produce su amor imposible, se muestra extasiada porque su *husbando* existe en el mundo aunque sólo sea a través de una pantalla de celular, un monitor o un televisor de cincuenta y dos pulgadas con definición 4K (2023: 57). El poema “*Dakimakura* (抱き枕)” es un intento de consuelo frente a las contradicciones del *husbandismo*, ya que es una manera de remediar la brecha que la ficción y la virtualidad trazan entre el yo lírico y su amor ideal. La almohada se convierte en un dispositivo imperfecto pero práctico que permite, aunque sea de a ratos, sortear las distancias entre las dos y tres dimensiones: “Hablando de cosas firmes,/ hay objetos que lo guardan a uno.// Lo sostienen” (2023: 56).

Muchos de los poemas reincidenten en odas y alabanzas al ser amado, como “Quiero dedicarte una del Tri”, en referencia a una banda de rock mexicana, en donde se reinterpreta la letra de la canción en clave *otaku*, o “Te llevo por *takashis* a la esquina”, en donde el yo lírico sueña que va a comer tacos a un puesto callejero mientras escucha a una banda con su amado de dos dimensiones hasta que un calambre en la pantorrilla acaba por despertarla. En “Amor al 5555”, título que posiblemente haga referencia a la película musical animada *Interstella 5555: The Story of the 5ecret 5tar 5ystem* (2003) dirigida por Leiji Matsumoto y Kazuhisa Takenōchi y con música del dúo francés Daft Punk, se hace evidente que la condición intermedial (Rajewsky 2020 y Mosquera 2026) del *manganime* es lo que lleva a nuevas formas de consumo y vinculación de los fanáticos con estas producciones, lo que genera una “*interdimensionalidad subjetiva*” problemática para el yo lírico (Llamas Dinero 2023: 63). La experiencia del consumo *otaku* no sólo construye nuevas formas de vinculación entre pares y configuraciones alternativas de la identidad, sino que provoca cambios en los modos de ver/leer (Berger 2001 y Ludmer 2013), así como de escribir (en este caso) poesía.

“Cita con un video de YouTube para no sentirme sola” es la puesta en escena de una cena romántica entre el yo lírico y su *husbando*. Ella prepara todo para servir a su amor virtual, el cual no es más que un video escogido en la secuencia exacta para realizar el simulacro de una cena romántica. El yo lírico desatiende a las personas que le hablan desde otras ventanas abiertas de su navegador web y pone todo su esfuerzo en enfocar su atención a los requerimientos que la pantomima demanda para llevarse a cabo. En “PNG LOV3” se muestra al yo lírico buscando información para crear una versión tridimensional de su enamorado bidimensional. Halla datos importantes que “tienen que ver contigo/o con cualquiera” para “verte desde diferentes ángulos” (2023: 68) y reflexiona sobre su propio desconocimiento: ella tampoco puede verse a sí misma desde todos sus ángulos, ya que no tiene acceso natural a su nuca o el tatuaje que tiene en la espalda.

En “Siempre nos enamoramos de los malos” aparece una palabra clave y cara al imaginario *otaku*: *isekai*, un género narrativo utilizado para designar historias que versan sobre viajar a o reencarnar en un mundo de fantasía o épica maravillosa con reglas similares a las de un videojuego (Fuentes y Peláez 118-119 y 133). El *isekai*, más que el *waifuismo* y el *husbandismo*, quizá sea la máxima expresión del deseo de escapar de la realidad que muchos *otakus* exhiben. Frente a la imposibilidad de modificar lo malo y doloroso que hay en sus vidas, el *manganime* y puntualmente las reglas propuestas por el *isekai* proponen mundos de ficción más peligrosos pero, a su vez, menos amenazantes para el *otaku*, quien prefiere vivir aventuras y sortear obstáculos para ganar habilidades y experiencia en lugar de llevar un estilo de vida que no lo satisface ni le permite convertirse en un sujeto pleno (Cerdán-Martínez y otros 2021).

“Comprendo que te casaras con un holograma” es una oda a la máxima manifestación del *waifuismo* vista hasta el momento. El poema está dedicado a Akihiko Kondo, famoso por haberse casado simbólicamente en 2018 durante una ceremonia de boda formal con el personaje ficticio de Vocaloid, Hatsune Miku.⁷ Tras varios fracasos amorosos con mujeres reales y caer en una gran depresión, en 2017 compró un dispositivo Gatebox, el cual permite a las personas interactuar con hologramas, incluida su futura esposa. En diferentes entrevistas que ha ofrecido, Kondo se reconoce fictosexual, alguien que siente atracción por seres ficticios, por lo cual muchos lo consideran un pionero en la schediafilia, toonofilia y anifilia (Olca 2019). En el poema, si bien la pareja resulta ser una entidad en dos dimensiones, se la considera alguien y no algo. El yo lírico agradece la posibilidad de llevar un estilo de vida hogareño junto a un holograma como en el caso de Kondo y ansía que en un futuro próximo estos puedan volverse tridimensionales. El poema finaliza instando al lector a buscar la siguiente entrada en Google: “Having a character by you side provides emotional support” (Llamas Dinero 2023: 78), justificando de esta forma tanto el accionar de Kondo como el del yo lírico.

Gran parte del poemario insiste en la idea de que el *otakismo*, así como cualquier manifestación fan resultado del consumo de manga o *anime*, posee como base sentimental al amor en sus distintas formas, aún cuando muchas veces ese amor sea no convencional, se conciba irrealizable o imposible de concretarse y acabe llevando a la angustia e impotencia de aquel que lo experimenta. Así se deja ver en el caligrama sin título de la página 79 compuesto enteramente

⁷ Hatsune Miku nace como un programa de sintetizador de voz desarrollado por la empresa japonesa Yamaha en 2007 al que posteriormente se sumó el diseño y la programación holográfica de Crypton Future Media; su imagen corresponde a la de una chica de dieciséis años hecha con un estilo de dibujo anime en 2D y 3D fácilmente reconocible. Tanto la voz como la imagen de Hatsune Miku han ido creciendo en popularidad con el correr de los años hasta alcanzar el estatus de la primera idol virtual de fama internacional (Le, 2013; Álvarez Gandolfi y Del Vigo, 2016).



por la repetición del acrónimo AMO que, según el yo lírico, corresponde a las siglas ofrecidas por Zoltan Kacsuk para designar a los estudios sobre Anime, Manga y Otaku.

Como hemos visto, los fenómenos *waifuismo* y *husbandismo* son centrales en los dos primeros capítulos del poemario de Llamas Dinero como manifestaciones claras y válidas del fanatismo exacerbado por el manga y el *anime*. Si bien seguirá habiendo referencias a ellos en los siguientes apartados, éstos decrecen en intensidad para dar paso a otros temas igual de profundos y complejos como las limitaciones del lenguaje y el rol que ocupan la tecnología y las redes sociales en nuestras vidas.

Los códigos no me alcanzan: regionalismos, romaji, kanjis y emoticones

Inmediatamente después al caligrama “AMO”, aparecen dos poemas amorosos más de estructura similar: “<3” y “</3”. Si el primer título simula ser un corazón acostado compuesto por el signo matemático “menor a” y el número tres; el segundo, con la adición en el medio de la barra inclinada, simula ser uno partido o roto. Ambos poemas están compuestos por una serie de signos gráficos colocados de tal manera sucesiva que conforman diferentes emoticones al estilo oriental.⁸ Los emoticones se extienden de un margen al otro de la página y se repiten en el mismo orden en cada renglón hasta que, a final de página, se escribe un nuevo emoticón que engloba todas las emociones felices o tristes. Los emoticones se volvieron una forma de comunicar y transmitir sentimientos muy popular con la llegada de los teléfonos celulares y, si bien han sido suplantados en gran medida por los emojis y los stickers con la llegada de los *smartphones*,⁹ continúan teniendo un gran número de adeptos entre los *otakus* quienes gustan en crear nuevos, complejos y cada vez más expresivos. Los emoticones son una forma de comunicación que prolifera en internet, así como también en los chats y la mensajería digital;¹⁰ allí donde fallan los formatos de imagen, los caracteres aparecen para simular un rostro que, muchas veces, están inspirados en expresiones faciales del *manganime*. Como afirma Antonio Horno López:

⁸ A diferencia de los emoticones más utilizados en Occidente y que apelan a una economía de caracteres, los emoticones orientales, además de escribirse en vertical, utilizan gran variedad de símbolos que dibujan expresiones y gestos con lujo de detalle. Sirvan a modo de ejemplo los emoticones de alegría: :-D (Occidente), (^O^) (Oriente); y pesar: =((Occidente), (ToT) (Oriente) (Martínez Sánchez 2007).

⁹ En el poema “Hay días en los que me siento pésimo (tal vez borre después)”, junto a la expresión “con caras felices” figura el emoji correspondiente “😊” (Llamas Dinero 2023: 32). El uso indiscriminado de emoticones y emojis que suplantando al rostro real es criticado duramente en el poemario ya que el yo lírico afirma que “Tengo noventa y seis caras/ y ninguna es mía,/ mi lógica funciona bien,/ tampoco se parecen mucho/ a mí” (ibíd.). Lo mismo ocurre con el diálogo virtual que suplanta a las conversaciones y encuentros cara a cara: “Estoy a punto del colapso/ pero mis amigas /me enviaron *stickers*/ hermosos.// Las cosas absurdas/ me han salvado/ más de lo previsto” (2023: 109).

¹⁰ No es el objetivo de este trabajo, pero cabe mencionar otras formas actuales de comunicación por medio de redes sociales tales como “likes”, comentarios, compartidas, hashtags, etiquetas, historias, posteos y reposteos (ver “Nuevamente frente a la pantalla”, Llamas Dinero 2023: 39-40).

En la actualidad, la animación japonesa dispone de un amplio historial de símbolos para representar las distintas emociones en sus personajes y tanto en el manga como en el anime es frecuente encontrar elementos gráficos, recopilados a lo largo de los años, en este sentido, como la característica gota de sudor indicativa de un estado de nerviosismo, preocupación o vergüenza; la enorme vena de exagerado grosor para transmitir ira o frustración; o las famosas '*líneas gloom*' de color púrpura situadas por encima o detrás del personaje, como una representación de fatiga o terror. (2017: 150).

Las metáforas visuales propias del *manganime* y que son imitadas por los emoticones aparecen en distintos momentos del poemario como en "No me llames por teléfono" o "(ಥ_ಥ) /", el cual lleva por título un emoticón de tristeza o decepción. En este último poema, además, el yo lírico comenta que "Desprenden onomatopeyas/ mis piernas cansadas" (Llamas Dinero 2023: 125), en clara referencia al modo de graficar el sonido en las historietas. No todas las metáforas gráficas se muestran bajo la forma de emoticones; también se enuncian algunas de ellas como "Me sangra la nariz a chorros" (2023: 62), utilizada para hacer referencia a un alto grado de excitación sexual. Finalmente, también hay referencias a la forma que adoptan los diálogos en la historieta: "me encierro en este globo/de diálogo vacío" (2023: 93).

La última página del poemario, posterior al índice y los datos de impresión, también exhibe una serie de emoticones, esta vez más sencillos y sin una secuencia lógica precisa. Este uso comunicativo de los emoticones debe ser leído en sintonía con los rostros dibujados en la tapa, al comienzo y al final del libro como vías alternativas para comunicar y transmitir aquello que las palabras no pueden. Sin embargo, no es el único código o lenguaje que se utiliza. El poema "En la fantasía vive la verdad", que está compuesto por un único verso, el yo lírico anuncia lo siguiente: "Hay miles de lenguajes y elegimos este" (2023: 159). Lejos de dilucidar cuál es el lenguaje que se escoge, el poemario parece problematizar la insuficiencia e incapacidad de todos los lenguajes a la hora de expresar sentimientos y emociones, pensamientos y anhelos.

A lo largo del poemario, apreciamos las tensiones entre el castellano, en su variación dialectal mexicana,¹¹ y el japonés, en sus tres variantes de escritura.¹² La forma en que ambas se

¹¹ Esto se aprecia particularmente en la mención a bandas musicales mexicanas, pero también en la gastronomía, ciertas elecciones léxicas y localidades, elementos del folclore azteca como la mención al "xoloitzcuintle" -raza de perro que según la mitología mexicana acompañaba a las almas de los difuntos cuando viajaban al Mictlán (Llamas Dinero 2023: 107-108)-, y leyendas urbanas como la Llorona (2023: 130).

¹² En Japón actualmente conviven tres sistemas de escritura diferentes: los kanjis, el hiragana y el katakana, cada uno con sus particularidades. Los estudiantes japoneses pasan toda su escolarización y parte de su vida universitaria aprendiendo los tres sistemas, los cuales se utilizan en distintos momentos de la vida diaria y con fines determinados (García 2018: 12-15). Si bien son pocas las referencias, podemos encontrar



entremezclan y mixturan finalmente es por medio del romaji, esto es, “la transcripción de cómo sonaría una palabra escrita en nuestro alfabeto” (García 2018: 14). Así, nos encontramos con expresiones y términos japoneses en romaji tales como “*yamete yo*” (“basta”, Llamas Dinero 2023: 13 y 15), “máscara *hannya*” (máscara del teatro noh que representa a un demonio, 2023: 72), “*bōsōzoku*” (subcultura juvenil japonesa asociada a bandas de motociclistas y automovilistas que se caracterizan por la modificación extrema de sus vehículos, el uso de uniformes llamativos y un comportamiento considerado temerario o delictivo, 2023: 74), “*okaeri*” (“bienvenido a casa”, 2023: 77), “*ichi*” (“uno” o “primero”, 2023: 129), “*kaiju*” (“monstruo gigantesco”, 2023: 143), “*tadaima*” (“ya regresé a casa” o “estoy de vuelta”, 2023: 156) y “*yokais*” (criaturas sobrenaturales del folclore japonés que incluyen espíritus, demonios, fantasmas y monstruos, 2023: 164).

Por otro lado, figuran algunas expresiones híbridas como el título del poema “*Kurikitatakae*” (2023: 22), el cual hace referencia, por una parte, al video de una performance de Toño Rosario quien cantó en vivo “Soy dominicano” mientras un miembro de la banda cantaba “*Kulikitaka*” para sincronizar el ritmo de los instrumentos y, por otra parte, a la expresión japonesa “*tatakae!*” (“¡lucha!” o “¡pelea!”) popularizada por el *mangaka* Hajime Isayama en su obra *Shingeki no Kyojin*, también conocida como *Attack on Titan*. También se emplean vocablos parónimos, es decir, palabras que tienen sonidos semejantes pero significados diferentes, como en el caso de “Te llevo por *takashis* a la esquina” (2023: 61), en donde la palabra “*takashis*”, que bien podría ser un nombre propio, ocupa el lugar del vocablo “tacos”.

Finalmente, hay juegos de palabras que dependen exclusivamente del conocimiento previo del lector para poder aprehenderlos. Ese es el caso del poema “A veces olvidamos que la oportunidad de derrotar al mal siempre es”, frase que continúa en el cuerpo del poema el cual está compuesto por doscientos treinta y tres “AHORA” distribuidos en dos páginas para finalizar con la frase “después quizá sea//demasiado tarde” (2023: 116-117) y está dedicado a la familia Jostar, protagonista de las primeras seis sagas de *Jojo's Bizarre Adventure* de Hirohiko Araki. El poema cobra otro significado para aquellos lectores que reconocen en esa repetición exhaustiva de “ahoras” el grito de batalla descontrolado de Star Platinum, el *stand* de Jotaro Kujo, quien repite reiteradamente “Ora”, onomatopeya sin un significado claro pero que se utiliza al encestar golpes al adversario. Caso similar ocurre con el poema “Este mundo es cruel, y a la vez es hermoso”, el cual comienza con un epígrafe nuevamente en referencia a Hajime Isayama y el primer verso reza “Mi casa soy yo” (2023: 154), en referencia a Mikasa Ackerman, personaje femenino e interés romántico del protagonista de *Shingeki no Kyojin*, multiplicando los sentidos del sintagma.

kanjis y kanas en “*Dakimakura* (抱き枕)” y el epígrafe al segundo capítulo del poemario (Llamas Dinero 2023: 47, 56 y 61).

A todo lo anteriormente expuesto debemos agregar también el lenguaje de internet, el cual utiliza términos provenientes de las redes sociales y los videojuegos, pero también del inglés y acrónimos como “POV” (“*Point Of View*”, “Punto de vista”, 2023: 15), “buguear” (“tilda”, “fallar”, 2023: 61), “*power up*” (“activación” o “subida de poder”, 2023: 89) y “hackear” (“piratear”, 2023: 131). Esta proliferación y contaminación de lenguajes en todo el poemario, lejos de dificultar la lectura, da cuenta de nuevas formas de comunicación propias de la modernidad y que se rigen por medio de reglas cambiantes y endebles.

Dale a tu cuerpo más tecnología, cibernauta: cuerpo cibernauta, automatismo y redes sociales

Hablar de cibernautas (“*cyborg*”, “*cybernetic organism*”) en relación con el poemario de Llamas Dinero nos remite a dos líneas de análisis bien diferenciadas: la primera, a la tesis escrita por Donna Haraway a mediados de los ‘80, *Manifiesto cibernauta*, clave para la teoría feminista de fines del siglo XX (Saxe 2021: 203-205); la segunda, a toda una rama narrativa del *manganime* en torno a la ciencia ficción, la distopía y los futuros ciberpunk y postapocalípticos trabajada y descrita por teóricos como Susan Napier en *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle* (2001).

El cibernauta, entendido como un híbrido entre humano y máquina, es una figura recurrente en *Poemas para otakus*. En “Nuevamente frente a una pantalla”, el yo lírico se autopercibe como “una máquina de amor” (Llamas Dinero 2023: 39) que derrama corazones en busca de empatía entre los extraños de sus redes sociales. En “Tetsuo”, título que remite a la película *Tetsuo: The iron man* (1989) de Shinya Tsukamoto, asegura que “A veces me siento/ como una máquina/que no hace/ más que quejarse” (2023: 123). Ya hemos visto la unión entre humanos y tecnología en el *husbandismo* y el *waifuismo*, práctica habitual entre algunos *otakus*; sin embargo, en otros de los poemas no se habla de un vínculo afectuoso entre uno y otro, sino de la fusión entre ambos mundos: el biológico y el tecnológico.

En el poema “Deberíamos tener ya un chip incrustado en la cabeza” se habla de la posibilidad de eliminar o bloquear determinados pensamientos suicidas por medio de la incorporación de un chip que controle estos impulsos autodestructivos:

Cuando se presenten síntomas
de querer morirse una
quitarse el rostro en partes
pasar por algunos sitios

superficiales
bisturí o sierra eléctrica,

podría autorizarse
en automático

bloquear todas
las entradas y salidas
laberinto de luces
que encandilan.

(2023: 137).¹³

La vinculación con la tecnología es problemática a lo largo de todo el poemario ya que, si bien se utiliza como un medio para el ocio, el placer y la exploración sexo-afectiva, también se utiliza para la enajenación personal y la explotación laboral.

Por un lado, el yo lírico depende de la electricidad (2023: 34), el wifi (2023: 32 y 55) y las redes sociales para existir; por el otro, el cuerpo es una sustancia sin forma definida gracias a los avances tecnológicos. En “Cuando olvido mi contraseña me hago una nueva”, poema dedicado a su yo del 2016, dice el yo lírico:

Colócame tus etiquetas por encima
el cuerpo toma formas nuevas.

Extender
las capacidades
humanas.

Puedo ser
quien quiera ser.

(2023: 34).¹⁴

Tanto es así que en “Cada día me tomo menos fotos”, el yo lírico ya no puede reconocerse por el uso desenfrenado de filtros que reemplazan constantemente su identidad. En “Adiós al cuerpo”, el yo lírico desea la destrucción de su propio cuerpo para dejar de sentir el dolor que le produce teclear por las noches mientras trabaja exhaustivamente:

Paso de un chat con mis amigas
a pagar mis impuestos,
emitir factura

¹³ Si bien no es el objeto de este trabajo, la salud mental y la reclusión son temas recurrentes en el poemario. En Japón, existe un fenómeno conocido como *hikikomoris*, casos patológicos y extremos de *otakismo* en los que los individuos viven aislados en una habitación de su casa comunicándose con el mundo exterior exclusivamente a través de dispositivos electrónicos (Santiago 2013: 452-455). Si bien esta palabra no se enuncia en ningún momento del libro, en ciertos poemas el yo lírico parece asumir las características de un *hikikomori* como en “Mis ganas de vivir abandonaron el chat”, en donde confiesa que “Tengo algunos años sin salir/ de este cubículo abierto” (Llamas Dinero 2023: 92).

¹⁴ La frase final recuerda levemente al eslogan de 2006 de la muñeca Barbie de la empresa Mattel, “Soy lo que quiero ser. Hoy soy una Barbie Girl”.

del desgaste de mis ojos
el desglose debe ser exacto,
decimales.

El tiempo justo,
correos se acumulan
sobre mi cuerpo
como una coraza,
memes tramadol
opioides visuales.

Música que acelere el proceso
de putrefacción
el calor ya hace
efecto.

(2023: 134).

Fuera del *husbandismo/waifuismo*, la tecnología no pareciera traer beneficio alguno. El uso descontrolado de las redes sociales conlleva a la pérdida de la identidad, la dependencia electrónica, las comparaciones odiosas y el cuestionamiento del yo. Incluso se convierte por momentos en un canal para recordarnos nuestra mortalidad, ya que también es un medio que permite a los muertos seguir vivos en un sentido macabro y siniestro. En “¿Hasta cuándo viven los muertos en la red?” y “En el cielo no hay wifi” se problematiza el hecho de las redes sociales como un cementerio de cuentas activas correspondientes a personas fallecidas (2023: 112) y se lee “La ciencia ficción existe/ porque existes tú” (2023: 106). Lejos de convertirse en la respuesta a la inmortalidad, internet se vuelve el epítome de la locución latina *memento mori*.

El tema de la ciencia ficción en el *manganime* se puede apreciar desde dos lugares en el poemario: por un lado, en las referencias a series que pueden ser encasilladas en alguna de las tantas vertientes del género como *Fullmetal Alchemist*, *Neon Genesis Evangelion*, *Shingeki no Kyojin*, *Dragon Ball*, *Cowboy Bebop* y *Gantz* que hacen uso en mayor o menor medida del steampunk, el ciberpunk, la distopía, la ucronía, la *space opera* y distintos tópicos como viajes en el tiempo, el fin del mundo, las catástrofes naturales, el encuentro con otras razas inteligentes o la rebelión de los inventos y descubrimientos científico-tecnológicos. El “ENDING”, por ejemplo, es la descripción de un Tokio destruido y desolado, propio de las series bélicas y postapocalípticas deudoras del imaginario y los traumas posteriores a los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki durante la Segunda Guerra Mundial.

Por otro lado, aunque un tanto menores, también se perciben rasgos de la ciencia ficción en las referencias a objetos cotidianos como artefactos tecnológicos imposibles. En “*Power up plastic*”, el yo lírico obtiene un reloj pulsera que es considerado una herramienta avanzada que le

permite ver en la oscuridad y controlar los horarios de juego para llegar a ver *Dragon Ball* a tiempo.

La ciencia ficción es considerada el género por excelencia con el cual se asocia a las historias de manga y *anime* en detrimento de otros. La elección por este y no otro género otorga cierta coherencia al poemario que, además, toca temas de actualidad vinculados con las nuevas tecnologías, la virtualidad y lo digital.

Intermedialidad: el *manganime* como elemento poético

Para finalizar, cabe aclarar que el *manganime* figura en *Poemas para otakus* como una base de datos (Azuma 2012) a la cual la autora apela y que se espera interpele a los lectores con experiencias similares a las suyas. Estos conocimientos si bien se adquieren a lo largo de la vida, encuentran sus raíces en los consumos de la infancia y adolescencia. Así lo asegura la autora quien habla a través del yo lírico cuando afirma que: “Comencé escribiendo este libro con toda la ilusión/ de mi infancia y la pureza de confiar/ en la memoria” (2023: 153). Si, además, consideramos que la autora nació en la década de los ‘90, comprenderemos que su relación con los consumos culturales *otakus* de Latinoamérica tomó un tinte particular y diferente a la establecida por *otakus* de décadas anteriores y posteriores.¹⁵

Algunos de los usos y referencias que Llamas Dinero hace del *manganime* ya han sido mencionados en los apartados anteriores, pero resta dar cuenta de otros más vinculados específicamente a su uso intermedial y la recodificación de elementos historietísticos y animados a las reglas y normas de la poesía.

En primer lugar, tenemos la mención a ciertos tópicos o formas narrativas utilizadas frecuentemente en el *manganime*, así como también referencias a la cultura *otaku*. Por ejemplo, “Deja de huir”, además de apelar a cierto modo de secuenciar escenas para una cortina de

¹⁵ Es importante tener en cuenta este elemento ya que, según las teorías de investigadores como Federico Álvarez Gandolfi (2023) y Diego Labra (2024), Paola Llamas Dinero pertenecería a una segunda generación de consumidores de manga y *anime* en Latinoamérica y con la cual compartiría muchas de sus características. Es necesario diferenciar dos momentos, y por ende dos tipos de consumidores, en la historia de la circulación del manga y el *anime* en el continente: 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 han comenzado las ediciones y distribuciones nacionales de manga y el consumo de *anime* por sitios web pirata y servicios pagos de *streaming*. 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: 176). Mientras que los *otakus* de la primera generación apelarían 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.

apertura musical, también hace referencia al hecho de tener que afrontar dificultades y tomar conciencia de que, en ocasiones, el enemigo a vencer es uno mismo. En “Kurikitatakae”, se describe una pelea de niños durante la clase de educación física como si se tratara de un combate épico. En “Físicamente estoy aquí, pero mentalmente estoy en las calles de Akihabara”, se habla de un viaje astral en el que el yo lírico visita la meca de los *otakus* en Japón y acepta toda la oferta turística y cultural que se le ofrece. “Vendo ojos” es una oda a los villanos más emblemáticos del *manganime* y “Nos identificamos con personajes que han sufrido porque hemos sufrido pero no nos gusta aceptarlo” es un himno a la resiliencia y la fuerza que resulta de sortear obstáculos.

En segundo lugar, tenemos ciertas écfrasis de escenarios o secuencias propias de *manganimes* famosos. La écfrasis es un recurso intermedial que le permite a la autora transcribir al código lírico un pasaje artístico perteneciente a otro medio visual como bien pueden ser la historieta o la animación. En “Alguien debe pilotear la nave”, se describen distintos elementos representativos de la serie *Neon Genesis Evangelion* de Hideaki Anno tales como los daños colaterales producidos por el enfrentamiento entre seres gigantescos, los monstruos -que bien pueden referirse a los Evangelion que pilotan los protagonistas o a los ángeles que enfrentan-, la Lanza de Longinus y el LCL -un líquido naranja que es la sangre de Lilith y que en *The End of Evangelion* simboliza la unión de todos aquellos humanos que optaron por perder su individualidad-.

“Balada de los ángeles caídos” es un homenaje al capítulo homónimo de *Cowboy Bebop* de Shinichiro Watanabe. En dicho episodio, el protagonista Spike Spiegel se enfrenta a su pasado y a Vicious, un antiguo compañero que ve como un reflejo oscuro de sí mismo. Además de describir el final de la secuencia de pelea, el poema termina haciendo referencia al blues, el estilo de música predominante en toda la serie, y la frase habitual de cierre de los episodios del *anime*: “See you, Space Cowboy...” (2023: 44). En “Sí, pero Guts sufrió más”, dedicado a su *mangaka* fallecido en 2021, se rememora el sufrimiento del protagonista de *Berserk* y se recuerda el eclipse en el que Griffith se convierte en Femto al obtener el poder maligno del Abismo. Y “Posibles finales felices para personajes muertos”, dedicado al alpinista Kato Buntaro, es un homenaje al manga *Kokou no Hito* inspirado en su vida.

Por último, tenemos ciertas citas o menciones a series de culto. Por ejemplo, el Capítulo III comienza con tres citas de *Jojo's Bizarre Adventure* de Hirohiko Araki, *Gantz* de Hiroya Oku y *Berserk* de Kentaro Miura, las cuales marcarán el tono viril, oscuro y violento de esta parte; mientras que el Capítulo V empieza con un epígrafe de *Kokou no Hito* de Shinichi Sakamoto. En “Quisiera tener siempre el cabello lindo como esas monas del anime”, se considera a *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi y *Ranma ½* de Rumiko Takahashi como dos historias que promulgan la libertad de género y de orientación sexual. En “Físicamente estoy aquí, pero mentalmente estoy

en las calles de Akihabara”, el yo lírico se imagina “corriendo/con los brazos hacia atrás” (2023: 30) al igual que Naruto, el personaje de Masashi Kishimoto. En “Ichi”, el yo lírico dice que, de ser un pokémon, sería un “Squirtle de lágrimas” (2023: 132). En “Godzilla es un ciudadano japonés”, se reivindica la imagen del famoso *kaiju* y se traslada la condición de monstruo a cierto hombre local. En “Suéltame, personaje ficticio por el cual desarrollo sentimientos reales de afecto, que muere de manera trágica y triste, lo cual afecta mi salud emocional y psicológica, me estás lastimando”, no sólo se referencia al *cosplay* (García 2018: 147; Álvarez Gandolfi 2023: 115-152) como una práctica relacionada con el amor propio, sino que además se parodia a los ridículamente extensos títulos descriptivos de ciertas series que, finalmente, acaban siendo rebautizadas por medio de apócope. Finalmente, “Este mundo es cruel, y a la vez es hermoso” contiene como epígrafe la traducción de un *ending* del *anime* de *Shingeki no Kyojin*.

Como vemos, la forma en que Llamas Dinero trabaja con la intermedialidad no es unívoca ni fácil de determinar a simple vista. La autora escoge múltiples vías para dar cuenta de sus conocimientos y gusto por los argumentos de *manganime* y acaba por configurar un canon personal que exhibe y honra en su poemario para ser disfrutado por otros fanáticos que hayan consumido, o no, las mismas historias.

Conclusión

Existe un consenso generalizado de que “Para el anime no existe manual de instrucciones” (2023: 121). Sin embargo, las escrituras *otakus* demuestran todo lo contrario: para escribir *sobre* o hacer referencia al manga y el *anime*, hay que conocer bien las herramientas y mecanismos narrativos que los constituyen, así como también los demás elementos que orbitan y circundan en torno a la industria del entretenimiento nipón.

El poemario de Paola Llamas Dinero es un caso paradigmático dentro de las escrituras *otakus* exploradas hasta ahora. Por un lado, porque se trata del primer caso de escritura lírica perteneciente a esta nueva corriente editorial; por otro lado, porque es el testimonio de una prosumidora (Álvarez Gandolfi 2023: 13-35) nacida en la década de 1990 y exhibe rasgos afines a los *otakus* de segunda generación en Latinoamérica.

Como hemos visto, la autora emplea los imaginarios que se producen en torno al *manganime* desde diferentes aristas para configurar su poemario: primero, desde la estructura y el modo de etiquetar y organizar las partes que conformarán su libro; segundo, por la recurrencia a prácticas *otakus* tales como el *waifusimo* y el *husbandismo*; tercero, por la utilización de distintos códigos lingüísticos que den cuenta de una experiencia transcultural e intermedial; cuarto, por tocar temas de actualidad como el feminismo, las disidencias sexuales y el uso desmedido de la

tecnología desde las posibilidades del cómic y la animación niponas; y, por último, por nombrar, citar o referenciar sus consumos preferidos como fuente de inspiración para sus poemas.

Con todo esto, percibimos la versatilidad de las escrituras *otakus* que, lejos de optar únicamente por los estándares de la historieta y la animación, se adaptan a las normas de múltiples géneros literarios sin perder su especificidad. Escribir en clave *otaku* demanda un alto grado de compromiso y conocimiento de los consumos culturales a los cuales apela. Estos poemas son el testimonio de una fanática y demuestran el recorrido lector y espectador de una *otaku* que logra llevar su fascinación por estos mundos provenientes de la Tierra del Sol Naciente a su contexto latinoamericano y su proyecto de escritura artística.

Bibliografía

Álvarez Gandolfi, Federico (2023). *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*, Buenos Aires, Prometeo.

Álvarez Gandolfi, Federico y Del Vigo, Gerardo Ariel (2016). "Hatsune Miku, una idol digital: entre el otakismo y el waifuismo". *Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales*. Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires, Asociación Argentina de Humanidades Digitales.

Anónimo (2016). "El Enigma del Pelo en el Anime: ¿Realidad o Simbolismo?". *Capello*, 21 de abril. Disponible en: <https://capello.com.ar/color-de-cabello-anime-gris/>. Último ingreso 20/10/2025.

Azuma, Hiroki (2012). "Database animals". Ito, Mizuko; Okabe, Daisuke y Tsuji, Izumi (Comps.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World*, New Haven, Yale University Press: 30-67.
Ban, Toshio (2016). *The Osamu Tezuka story: a life in manga and anime*, Berkeley, Stone Bridge Press.

Batlle, Ivan y Ribó, Ester (2022). *Manga + Anime. El camino del otaku*, Barcelona, Redbook.

Berger, John (2001) [1974]. *Modos de ver*, Barcelona, Gustavo Gili.

Cerdán-Martínez, Víctor y otros (2021). "Isekai (異世界): el confinamiento autoimpuesto en Japón y Latinoamérica". *Arte, Individuo y Sociedad* 2/33: 571-588. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/download/69123/4564456555935/4564456607954>. Último ingreso 18/10/2025.

del Vigo, Gerardo Ariel (2018). "LOVE OF MY WIFE. Waifuismo, hiperrealidad y fanatismo 360". *Unidad Sociológica* 3/11: 100-107. Disponible en: <https://unidadesociologica.com.ar/UnidadSociologica1111.pdf>. Último ingreso 18/10/2025.

del Vigo, Gerardo Ariel (2025). "Volver al waifuismo: crónica de la socialización sexoafectiva otaku y su vinculación con el hentai en el siglo XXI". Milano, Laura (Coord.) y Koss, Natacha (Ed.), 1º Jornadas sobre pornografía, artes, medios y activismo, Buenos Aires, Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras de la UBA: 1-18. Disponible en: <http://eventosacademicos.filo.uba.ar/index.php/FIICT/JPAMA/schedConf/presentations>. Último ingreso 17/10/2025.

Fonsalido, María Elena (2018). "Yo lírico / sujeto lírico". López Casanova, Martina y Fonsalido, María Elena (Coords.), *Géneros, procedimientos, contextos: conceptos de uso frecuente en los estudios literarios*, Los Polvorines, Universidad Nacional de General Sarmiento: 143-148.

Fuentes, Laura y Kevin Peláez (2024). *La gran guía del manga*. Madrid, La Esfera de los Libros.

García, Héctor (2018). *Un geek en Japón*, Barcelona, Norma Editorial.

Gurin (2020). "SIGNIFICADO DE LOS COLORES EN PERSONAJES DE ANIME". Canal de YouTube "Why so Gurin", 27 de marzo. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=RKWwzdFqmng>. Último ingreso 18/10/2025.

Horno López, Antonio (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*, Madrid, Diábolo Ediciones.

Labra, Diego (2024). *Manganimé: la saga argentina*, Temperley, Tren en Movimiento.

Le, Lihn K. (2013). "Examining the Rise of Hatsune Miku: The First International Virtual Idol". *The UCI Undergraduate Research Journal*: 1-12. Disponible en: https://bpb-us-w2.wpmucdn.com/wp.ovptl.uci.edu/dist/e/3/files/2023/09/2013_01_le.pdf. Último ingreso 19/10/2025.

Ludmer, Josefina (2013). *Clases 1985. Algunos problemas de teoría literaria*, Buenos Aires, Paidós.

Martínez Sánchez, José Manuel (2007). "Emoticonos o la codificación emotiva de la comunicación hipertextual". *Revista Digital Universitaria* 8/8: 1-18. Disponible en: https://www.revista.unam.mx/vol.8/num8/art57/ago_art57.pdf. Último ingreso 19/10/2025.

Mosquera, Mariano (2026). "La intermedialidad, entre la especificidad y la convergencia". *Estudios de Teoría Literaria* (En prensa).

Olçay, Sümeyya (2019). "The Transformation of Marriage Relationship: Digital Sexuality". Communication and Technology Congress, Estambul, İstanbul Aydın University: 277-292.

Perillán, Luis (2021). *Generación animé. El surgimiento del fenómeno otaku en Chile*, Santiago de Chile, Ediciones Zero.

Rajewsky, Irina 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. Disponible en:

<http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/article/view/278>. Último ingreso 20/10/2025.

Santiago, José Andrés (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Pontevedra, Comanegra.

Saxe, Facundo (2021). *Disidencias sexuales: un sistema geoplanetario de disturbios sexo-subversivos-anales-contra-vitales*, Los Polvorines, Universidad Nacional de General Sarmiento.

Diego Hernán Rosain es Doctor en Literatura por la Universidad de Buenos Aires (FFyL-UBA) y becario posdoctoral cofinanciado por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR). Su tesis se titula *El ahí que no es lugar. Héctor Libertella y sus operaciones en el campo cultural*. Desde 2024 es docente de la carrera del Profesorado Universitario de Letras de la UNAHUR en la materia “Literatura Infantil y Juvenil”. Sus temas de investigación son la literatura argentina del siglo XX y XXI, por un lado, y los cruces intermediales entre canon literario universal y manga y *anime*, por el otro. Su artículo más relevante se titula “Literatura en clave *manganime*: Emergencia de autorías y escrituras *otakus* en la Argentina contemporánea”, publicado en el N° 30 de la revista *Avatares de la comunicación y la cultura*.