



Rosain, Diego Hernán. "Quisiera pilotar tu corazón: Construcción del imaginario otaku a partir del anime Robotech en un cuento de Leonardo Oyola". *Estudios de Teoría Literaria. Revista digital: artes, letras y humanidades*, julio de 2026, vol. 15, n° 37, pp. 156-164.

Quisiera pilotar tu corazón: Construcción del imaginario *otaku* a partir del *anime* Robotech en un cuento de Leonardo Oyola

Desiring to pilot your heart:
Constructing the *otaku* imaginary through the *anime* Robotech in a short story by Leonardo Oyola

Diego Hernán Rosain¹

ORCID: 0000-0001-8507-7389

Recibido: 15/07/2025 || Aprobado: 09/02/2026 || Publicado: 31/07/2026
ARK CAICYT: <https://id.caicyt.gov.ar/ark:/s23139676/oevmzkxku>

Resumen

En el siguiente trabajo, analizaremos el cuento "Lisa Hayes era del barrio Los Pinos" del escritor Leonardo Oyola, integrado en la antología *Nunca corrí siempre cobré* (2017), para determinar si este relato pertenece a lo que anteriormente dimos en llamar "escrituras otakus". Para ello, haremos una breve introducción a esta nueva corriente emergente dentro de la ficción argentina, la cual fue doblemente posible gracias a un extenso proceso de importación, consumo y reinterpretación de la cultura de masas nipona, así como también a la configuración de una industria local y un sector social que la alimentara. Asimismo, repondremos el contexto de creación y transmisión del *anime* al cual se hace referencia dentro del texto: *Robotech* (1985) de Carl Macek. Luego, daremos cuenta de algunas constantes y recurrencias dentro del proyecto creador del autor para, finalmente, abordar en profundidad el cuento en cuestión.

Abstract

This paper analyzes the short story "Lisa Hayes era del barrio Los Pinos" by Leonardo Oyola, included in the anthology *Nunca corrí siempre cobré* (2017), in order to determine whether the text can be classified within what we have previously termed "*otaku* writings". To this end, we will begin with a brief introduction to this emerging trend within Argentine fiction, made possible both by a long-standing process of importation, consumption, and reinterpretation of Japanese mass culture, and by the development of a local industry and social sector that sustained it. We will also reconstruct the context of creation and dissemination of the anime referenced in the story: *Robotech* (1985), adapted by Carl Macek. Subsequently, we will identify certain recurring themes and motifs in Oyola's creative project, before offering a detailed analysis of the short story itself.

¹ Es Doctor en Literatura por la Universidad de Buenos Aires (UBA), así como también becario doctoral cofinanciado por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR). El título de su tesis es *El ahí que no es lugar: Héctor Libertella y sus operaciones en el campo cultural*. Actualmente, es investigador y docente en la UNAHUR en la materia "Literatura Infantil y Juvenil" del Profesorado Universitario de Letras y está preparando su proyecto de investigación posdoctoral sobre escrituras *otakus* en la literatura argentina contemporánea. Contacto: diego.rosain@unahur.edu.ar



Palabras clave

Escritura otaku; Leonardo Oyola; manga; *anime*; cultura de masas nipona.

Keywords

Otaku writing; Leonardo Oyola; manga; anime; Japanese mass culture.

Introducción a la escritura *otaku*

Como hemos dado a conocer en trabajos anteriores (Rosain), con la entrada del nuevo milenio ha comenzado a vislumbrarse en la Argentina un grupo no menor de escritores que apelan, de una manera u otra, a ciertos imaginarios relacionados con la industria del entretenimiento japonés. Si bien desde finales del siglo XX se han estado asentando las bases para consolidar tanto un campo como un comercio en cuyo centro se posicionan la historieta y la animación niponas, no es hasta los 2000 que hallamos los primeros casos aceptados y con gran visibilidad de escrituras catalogables de *otaku*.

Entendemos por escritura *otaku* a aquellos textos de ficción que dan cuenta de un estado de la cuestión referida a la circulación, el consumo y la interpretación del manga y el *anime* teniendo en cuenta las particularidades que adoptaron en nuestro país desde su temprano arribo hasta nuestros días. Por lo mismo, llamamos escritores *otakus* a aquellos autores que, en algún momento de sus vidas, se sintieron interpelados por alguna producción proveniente del archipiélago nipón, la cual contribuyó a configurar su identidad y subjetividad. De esta manera, el fanatismo por el *manganime* en menor o mayor grado se ve reflejado en sus ficciones para exhibir un conocimiento particular de sus series favoritas, o bien cierta destreza en el manejo de los códigos y la jerga *otaku*.

En el siguiente trabajo, exploraremos cómo la escritura *otaku* juega un rol determinante en un cuento de Leonardo Oyola incorporado en la antología *Nunca corrí siempre cobré* (2017). Para ello, primero daremos cuenta de algunos rasgos del *anime* clásico *Robotech* (1985), el cual será el punto de referencia para los paralelismos narrativos que se producen en la narración. Determinaremos si, efectivamente, en la poética del autor, el *otakismo* es una característica constitutiva, o bien simplemente un código de la cultura de masas al cual se apela por ser hoy en día ampliamente conocido y aceptado.

Robotech: el difamado *anime* híbrido de mechas

La creación de *Robotech* (1985) fue un fenómeno particularísimo aún para los estándares de la industria del *anime* y que, en la actualidad, no podría concebirse. La existencia de esta serie sólo fue posible gracias a ciertas condiciones dadas de extrema desinformación, incomunicación y desregularización entre la industria del entretenimiento nipón y la estadounidense. Hoy en día, cincuenta años después del suceso en cuestión, en la era de las comunicaciones rápidas y la información acelerada, sería impensable repetir un fenómeno semejante sin denuncias legales por motivo de plagio y violación de derechos de autor de por medio.

Antes que nada, es posible cuestionar si *Robotech* es o no una producción de *anime*. Si bien han existido animaciones coproducidas entre Japón y otros países —podemos citar decenas de casos hispano-nipones (Heredia Pitarch 33-34), *Ciber Six* (1999) entre Japón, Canadá y Argentina o la película musical franco-japonesa *Interstella 5555: The 5tory of the 5ecret 5tar 5ystem* (2003)—, *Robotech* es paradigmático debido a que las productoras y los directores de la

Tierra del Sol Naciente no estuvieron enterados de la operación hasta tiempo después de llevada a cabo la estrategia estadounidense.

Robotech nace de la mano de Carl Macek, productor y guionista especializado en adaptaciones para el mercado estadounidense, así como también impulsor del *anime* de ciencia ficción en emisoras norteamericanas. Posiblemente debido al enorme éxito que resultaron ser franquicias tales como *Star Trek*, *Star Wars* y otras pertenecientes al género odisea espacial, en 1984 Macek fue contratado por Harmony Gold, una compañía especializada en audiovisuales, para llevar a la televisión un *anime* de estas características y así abrir un mercado de series de animación japonesa en los Estados Unidos (Mich). Su primera elección fue *Super Dimensional Fortress Macross* (1982) de Noboru Ishiguro; sin embargo, la serie no poseía la cantidad de episodios suficientes que la compañía solicitaba –sesenta y cinco episodios, mientras que *Macross* sólo poseía treinta y seis–. Es por ello que Macek buscó otras dos series que lograsen conectar con la primera y, entre las tres, completar el mínimo de episodios que la productora exigía para una emisión diaria. Fue así que, junto con *Genesis Climber MOSPEADA* (1983) de Katsuhisa Yamada y *Super Dimension Cavalry Southern Cross* (1984) de Yasuo Hasegawa, Macek ideó *Robotech*, la cual mantuvo fuertes reminiscencias a *Macross* y complementaba su argumento principal con escenas y conflictos de las otras dos series.

La fusión de estas tres animaciones no fue caprichosa ni azarosa. Por un lado, todas pertenecen al género de ciencia ficción, más específicamente al género *mecha* (Santiago 272-282; Fuentes y Peláez 338-339), muy popular y difundido en Japón y el resto del mundo por series como *Mazinger Z* (1972) de Gō Nagai, *Mobile Suit Gundam* (1979) de Yoshiyuki Tomino y *Neo Genesis Evangelion* (1995) de Hideaki Anno; por otro lado, las tres series fueron creadas y licenciadas por Tatsunoko Production, de la cual Harmony Gold poseía los derechos. Fue así que las operaciones encubiertas de Macek pudieron realizarse con mayor facilidad sin el conocimiento o consentimiento de los japoneses. El producto final contó con ochenta y cinco episodios, excediendo por lejos la cantidad mínima solicitada por la productora.

El argumento de *Robotech* es el siguiente. Una raza de guerreros gigantes conocida como los Zentraedis recorre la galaxia en busca de una nave desde que Zor, su creador, la desapareció diez años antes para esconder sus secretos de sus amos, los Robotech. Dentro de la nave, se halla la última matriz de Protocultura, una fuente de bio-energía extraída de la Flor de la Vida, necesaria para ganar la guerra contra los Invid, una raza de criaturas protoplasmáticas a quienes los Zentraedis sustrajeron dicha tecnología a la fuerza desde un principio.

En 1999, la nave en cuestión se estrella en una isla del Pacífico Sur; con este evento, las guerras entre naciones cesan y personas de todo el mundo forman una alianza para investigar esta nueva tecnología extraterrestre recientemente hallada. Diez años después, cuando por fin la humanidad logra comprender y reactivar la tecnología que impulsaba la nave, llegan los Zentraedis a la Tierra, dando inicio a una nueva lucha interplanetaria en la que ahora los terrícolas se ven involucrados. Al activar finalmente la nave, ésta es teletransportada junto con sus tripulantes más allá de la órbita de Plutón, por lo cual comienzan su odisea para regresar a su hogar.

Entre los personajes principales se encuentran Rick Hunter (Hikaru Ichijyo en *Macross*), un joven piloto civil que protagoniza gran parte de las aventuras de la serie mientras va subiendo de escalafón gracias a su valentía y proezas; Lynn Minmei (Lynn Minmay), una jovencita ocurrente y talentosa que además es actriz y cantante; Lisa Hayes (Misa Hayase), la madura y seria primera oficial de la nave que siente atracción por Rick Hunter y se interpondrá en su vínculo amoroso con Lynn; y, por cuestiones afines a esta investigación, Max Sterling (Maximilian Jenius), un piloto acrobático subordinado de Rick Hunter cuando éste fue ascendido como líder de escuadrón (Coronel).

Si bien originalmente *Robotech* fue una amalgama y adaptación entre tres series originales, actualmente la franquicia cuenta con su propio universo ficcional desapegado en gran medida a sus fuentes de inspiración. El éxito del *anime* no sólo se debió al gran reconocimiento que obtuvo a nivel continental por su argumento y estética, sino que, además, la empresa Matchbox, encargada de vender una línea de juguetes de *Robotech*, motivó y potenció su consumo, así como también su continuidad. A pesar de que muchos fanáticos, en especial los seguidores de *Macross*, ven la estrategia de Macek como un robo descarado y desfachatado, existen detractores que valoran y estiman el mundo que ayudó a construir independientemente de sus orígenes y las polémicas que ocasionó (Doeyo *et al.*).

Robotech se transmitió en la Argentina diariamente en 1986 por Canal 9 de Buenos Aires y varios canales regionales. Años más tarde, en los 2000, fue retransmitido por el canal de cable Magic Kids en el segmento “El Club del Anime” a razón de cuatro episodios por día (Oberto *et al.*). Leonardo Oyola, quien nació en 1973, fue de los jóvenes que lograron ver la serie desde su primera transmisión en el país.

Leonardo Oyola: una aproximación a su proyecto creador

Antes de comenzar con el análisis del relato en cuestión, es conveniente abordar algunas cuestiones generales en torno a la poética de Leonardo Oyola.

El autor se formó y capacitó en los talleres de escritura ofrecidos por Alberto Laiseca; su escritura se caracteriza por apelar constantemente a géneros literarios considerados menores, formatos como el folletín y el melodrama u otros códigos narrativos tales como la historieta y el cine (Adur). Por ejemplo, *Kryptonita* (2011) es una novela que juega con el concepto de *elseworld* o mundo alternativo de la firma de cómics DC con tendencia a la publicación de historias de superhéroes entre los que se encuentran Batman, Superman y la Mujer Maravilla; mientras que *Chamamé* es un *western* y una *road trip story* o historia de carretera. Es así que, entre sus novelas, podemos hallar una tendencia y preponderancia a la novela de época –*Siete y el tigre harapiento* (2005), *Hacé que la noche venga* (2008)– con tintes de policial negro –*Gólgota* (2008)–; pero también es habitual hallar elementos relacionados con la ciencia ficción –*Kryptonita* (2011)–, el fantástico y el terror –*Ultra tumba* (2020)–.

A lo largo de muchos de los episodios narrados por Oyola, es sencillo reconocer experiencias del autor ficcionalizadas, así como también modulaciones y argots correspondientes al estrato social en el que creció en la forma de hablar de sus personajes. Experiencia y narración permanecen estrechamente ligadas en sus historias, no sólo por la reutilización de vivencias personales, sino también en la exhibición de sus gustos y consumos culturales de niño, adolescente y adulto (Oyola, “La canción...” 05:32). Cada obra de Oyola es, en gran medida, un catálogo de consumos masivos que configuraron la impronta y el carácter del escritor.

En primer lugar, el código que más protagonismo cobra en su escritura es la música, desde el rock en todas sus variantes hasta la cumbia villera, pasando por el tango y el folclore. Cuenta Oyola:

Crecí. Un poco. Y de la televisión pasé a la radio. Escuchándola hasta el amanecer. Solo canciones y un locutor que las presentaba mientras la casa de mis viejos y el barrio dormían el más lindo de los silencios. El conductor pronunciaba nombre del tema e intérprete. Tal cual como los iba a escribir después de puño y letra en no sé cuántos TDK. (*Nunca corrí...* 8)

Referencias a canciones las hallamos en paratextos —epígrafes, dedicatorias, epílogos—, pero también ambientando alguna escena o saliendo de la boca de algún personaje. La música para Oyola encierra un saber popular muchas veces igual de válido o más que la ciencia y la religión; es un discurso ancestral que, aún en sus aspectos más masivos e industrializados o en los sustratos sociales más vulnerables y carenciados, cuenta como un canal legítimo de conocimiento. Incluso muchas de las ficciones de Oyola se sostienen sobre la idea de *cover* musical, “una versión de algo conocido, pero que se diferencia del original por lo que tiene aquél que se adueña de ese material para transformarlo”, el paso intermedio que tienen los que se dedican a crear mundos para llegar a sus universos propios (Oyola, “La canción...” 04:58).

El segundo código más empleado por Oyola es, por cuestiones más bien generacionales, la pantalla, ya sea en el formato cinematográfico o bien televisivo. El autor, el cual experimentó la apertura desmedida de cines de barrio y en *shoppings*, así como también la masificación de la televisión dentro de los hogares, los VHS y los canales de aire, apela a estos discursos como fuente principal de inspiración para sus historias. Así lo testimonia en el prólogo de *Nunca corrí siempre cobré*:

Me volví noctámbulo de chico nomás, esperando que empezaran las películas que se proyectaban pasada la medianoche. Ansioso por saber de qué género eran ya con las primeras escenas. A veces los títulos no daban ni siquiera una pista. Con los westerns y las de miedo adivinaba enseguida. También con las de ciencia ficción. Otras costaban más. Fui reconociendo actores y recordando nombres de personajes. Memorizando frases y poses. Momentos. (Oyola, *Nunca corrí... 7*).

En Oyola no encontramos fuertes tradiciones textuales, sino más bien audiovisuales, provenientes del mundo del cine y la tv. Es por ello que sus obras cargan con un fuerte componente sonoro y visual, porque interpelan a la experiencia multisensorial propia de estos formatos.

Por último, en sus textos no son menores las referencias al noveno arte. Como ya hemos dicho, *Kryptonita*, la obra de Oyola que hasta el día de hoy cuenta con mayor reconocimiento a nivel transmediático, basa su historia en el productivo mecanismo de los multiversos historietísticos (Baraglia *et al.*), imaginando un mundo paralelo al cómic principal de superhéroes de la firma DC. Aquí, no sólo la Liga de la Justicia aparece retratada como una banda delictiva compuesta por ladrones solidarios del conurbano bonaerense, sino que muchos de sus villanos más emblemáticos figuran en versiones deformadas que hacen cuestionarse al lector quiénes son los buenos y quiénes los malos. Si bien la historia a la que alude constantemente el autor corresponde a la *Liga de la Justicia* (2001-2004) y la *Liga de la Justicia: Ilimitada* (2004-2006), estas series animadas no podrían existir sin sus contrapartes en formato papel a las que el escritor probablemente haya accedido en algún momento de su vida.

En esencia, las novelas de Oyola son textos fragmentarios en los que podemos hallar anécdotas y hechos cruciales de las vidas de sus personajes, los cuales son forzados a interactuar embestidos por la fuerza de la trama (Feuillet). La diferencia entre éstas y *Nunca corrí siempre cobré*, es que la antología de relatos está conformada por cuentos testimoniales y de carácter autobiográfico en lugar de tratarse de biografías ficticias. Al estilo de un *bildungsroman* fracasado (Gnutzmann Borris) con tintes de picaresca, relato a relato presenciamos situaciones en las que el escritor devenido personaje debe sortear obstáculos para crecer “a los bifés”, para madurar de formas abruptas y no previstas, como si cada historia fuera una reincidencia al shockeante despertar de la adolescencia: “Todas estas páginas, creo, comparten un clima de iniciación, amor por el dancin’ y un par de manos bien merecidas” (Oyola, *Nunca corrí... 9*).

Es así como presenciamos, relato a relato, distintas escenas de aprendizaje, muchas de ellas atravesadas por distintos códigos como lo son el cine, la televisión, la música, la historieta o, en el caso por ver, el *anime*.

De chico quería ser Rick Hunter: “Lisa Hayes era del barrio Los Pinos”

“Lisa Hayes era del barrio Los Pinos” brinda desde el comienzo los datos para ubicar la acción en un momento preciso de la vida del autor: “Lo más importante en la vida es haber hecho la tarea para poder ver *Robotech* antes de ir a la escuela” (Oyola, *Nunca corrí...* 23). Como es costumbre, los canales de televisión por aire suelen poner las series destinadas a los niños en franjas horarias en que ellos puedan verlas, ya sea antes o después del horario de clases.

La historia continúa con una descripción detallada de Rick Hunter, el protagonista, con el cual el narrador se identifica por su actitud canchera, su aspecto fachero y su aire cuasi rockero:

Vos sos Rick Hunter. El pibe al que le pidieron que sea el hombre que nos va a salvar de los Zentraedi, la raza alienígena que llegó para destruirnos. Piloteás, como el mejor, ese avión que se convierte en robot. Tenés el pelo largo. Una cresta que no llega a ser punk. Pero casi. Un corte que es bien canchero. Con un mechón cubriéndote un ojo. (Oyola, *Nunca corrí...* 23).

El camino a la escuela es el momento para la fantasía: un hueso de pollo puede transformarse en el avión robot o las anaranjadas paredes de ladrillo hueco de las casas pueden ser el fuselaje o la cabina de la nave (Oyola, *Nunca corrí...* 24). El compañero y amigo de la primaria también se incorpora a la fantasía y acaba asumiendo el rol del *sidekick* del personaje principal:

[Te fascina] que tenga un amigo como Max Sterling. Y que tu Max Sterling sea Pablo Cetta. Ese compañerito que justo vive a la vuelta del colegio. Que no usa anteojos como Max. Por lo menos en la primaria. Porque los va a terminar usando poco después de que dejen de verse todos los días. (Oyola, *Nunca corrí...* 24).

Como anuncia Federico Álvarez Gandolfi, el consumo de *anime* a temprana edad suele contribuir a la construcción y configuración de la subjetividad e identidad de los sujetos: “En este sentido, aquí se plantea que el otakismo puede ser concebido como parte de los procedimientos individuales de búsqueda de identidad en pertenencias comunitarias donde tratan de encontrarse valores y orientaciones prácticas” (247). Aun cuando las personas que consumían *anime* en sus primeros años dejan de hacerlo de adultos por cuestiones laborales, de tiempos o de gustos, es difícil para ellos negar la importancia que han tenido estas producciones que, muchas veces, acompañaron su crecimiento y desarrollo, así como también resultaron ser un indicador de modos de conducta y comportamiento, una brújula moral: “El objetivo es relevar cómo construyen una identidad otaku en sus relatos de sí y de su entorno social, para reponer diversos horizontes de significación en torno del consumo de productos nipones” (248).

El niño ve *Robotech* y se da cuenta de que la historia es progresiva; los capítulos cuentan una historia compleja que involucra a varias generaciones de personajes. Sin embargo, a pesar de tratarse de la misma serie subdividida en temporadas, comprende que no por ello la calidad es la misma:

Te gusta la primera generación de *Robotech*, la de Rick Hunter. La segunda, con la hija de Max, te aburre. Y te vuelven a pasar muchas cosas con la tercera, la de Scott Bernard

y las motos/armaduras/robots. Y entonces, cuando la serie termina a vos te da una angustia enorme no saber nada más de ellos. Hasta que un buen día la vuelven a repetir. Pero en otro horario. Justo cuando salís de la escuela. Y por el viaje en colectivo no la vas a poder ver. Y el que te salva de esta catástrofe es Max/Pablo, que te invita a su casa. Su mamá y tu mamá dicen que está bien. Y toda la experiencia *Robotech* vuelve a pasar. Aunque, de forma inesperada, resulte distinta. (Oyola, *Nunca corrí...* 24-25).

A diferencia de lo ocurrido con las transmisiones de *anime* en Japón, era habitual que en las primeras décadas del fenómeno los programas llegaran a Latinoamérica años después de su lanzamiento en su tierra natal. Por lo mismo, solía ocurrir que, debido a demoras en la adquisición de los derechos y el esfuerzo por doblar al español las series, la transmisión del *anime* debiera suspenderse, o bien reiniciarse, retardando mucho más la finalización de la historia. Es por ello que ver *anime* en América Latina durante fines del siglo XX y principios del XXI llevaba más tiempo que en la Tierra del Sol Naciente. Por lo mismo, era factible que las personas que comenzaban viendo una serie de niños recién pudieran acabarlas siendo adolescentes o jóvenes adultos.

En esta segunda re-visión del *anime*, el narrador de “Lisa Hayes...”, ahora adolescente, presta atención a detalles por los que en su tierna infancia no se había interesado; temáticas más serias y maduras lo interpelan, como el duelo por la pérdida de seres queridos y los enredos amorosos:

Siempre va a estar todo piola con las explosiones, los disparos de rayos láser y las peleas. Pero esa vez, más que prestarle mayor atención a los combates, además de conmoverte la muerte de Roy Fokker y de empezar a pensar en la pérdida de nuestros seres queridos, descubriste lo que le pasaba a Rick Hunter tanto con Lynn Mi-Mai como con Lisa Hayes. Exactamente cuando le gritaste a la tele de Pablo/Max, más bien a Rick Hunter, ¡andate con Lisa Hayes!, lo entendiste todo. Y te empezó a pasar de todo. (Oyola, *Nunca corrí...* 25).

El mismo *anime* que el narrador disfrutaba durante su infancia debido a las cuotas de acción y ciencia ficción, ahora es placentero por el melodramatismo y las tensiones romántico-sexuales que acompañan a la pubertad. Pero los intereses cambian y se dejan a un lado, o se imbrican con otros para no pasar por inmaduro:

Así era como te recibían tus vecinas, las Nuñez. Patricia y Mariela. Una era tres minutos más grande que vos. La otra cinco. Patricia ponía en el tocadisco a todo volumen *Jugada del destino* de Olivia Newton-John. Mariela hacía lo mismo con el *Autocontrol* de Laura Branigan. Por eso dejaste de tararear el tema de *Robotech* y empezaste a tararear los estribillos de estas canciones. (Oyola, *Nunca corrí...* 25).

Es por el paralelismo (y porque es la única fuente de aprendizaje amoroso que se menciona) que el narrador utiliza *Robotech* como su referente a la hora de encarar:

Fue de la noche a la mañana cuando finalmente aceptaste que Patricia Nuñez era la Lisa Hayes del barrio Los Pinos. Y se lo quisiste decir. Mirándola a los ojos. Que no eran redondos ni grandotes ni titilaban como en el animé. Pero bien que tenían lo suyo. Viendo cómo la había sufrido Rick Hunter, y todo lo mal que había hecho el pobre, decidiste ser más estratega. Y que había que jugarla a lo Brigada A. Como encaraban cada misión, una

y otra vez, Los Magníficos. Ese era el tipo de operativo para plantarte ante Patricia/Lisa. Y decirle lo que sentías. (Oyola, *Nunca corrí...* 26).

Es así como el narrador acaba por identificarse con Rick Hunter por su carácter positivo de protagonista, héroe y galán de la serie, quien se disputa entre dos chicas. Como sostiene Álvarez Gandolfi, dos de las dimensiones que los sujetos suelen subrayar como fundamentales en el desarrollo de su *otakismo* pueden conceptualizarse en términos de la apropiación de los objetos de la cultura de masas japonesa como recurso de (auto)superación y como recurso de (auto)afirmación (251).

Finalmente, los planes no salen como estaban previstos y el narrador sólo consigue unos besos de la hermana, Mariela Nuñez/Lynn Mi-Mai. La historia se repite como ocurre en el *anime* de la infancia y los consejos que el narrador-espectador le da a Rick Hunter tampoco puede seguirlos. Pero, a diferencia de *Robotech*, la historia del narrador acaba con final trágico, porque él se marcha del barrio y Patricia/Lisa acaba muriendo de cáncer después de una ardua pelea sin cuartel.

Si bien este cuento se estructura en torno a los imaginarios del *anime* y los sentimientos de adhesión y fanatismo que éste puede despertar en los espectadores, no podemos afirmar que Leonardo Oyola sea un escritor *otaku* como en muchos otros casos de autores que quedan por analizar. Oyola configura este relato a partir de un consumo habitual de su infancia como lo es *Robotech*, pero acaba por incorporar una serie de culto como lo fue y lo continúa siendo *Brigada A* y otros códigos como la música en inglés de los '80. Nada se habla o cuestiona sobre los particulares orígenes de este *anime*, mucho menos se menciona el seguimiento de esta franquicia en la vida adulta.

En esta oportunidad, el autor sólo toma al *anime* por su complejidad y profundidad narrativas, así como también por el realismo emocional que subyace de trasfondo (Álvarez Gandolfi 262-264). Pero, además, escoge una serie de su infancia que lo reubica a él en unas coordenadas espacio-temporales bien precisas: su infancia y pubertad en el barrio Los Pinos del partido de La Matanza. El escritor parte de un núcleo narrativo autobiográfico para revestir su experiencia con ficción a partir de las posibilidades que tanto el *anime* como la literatura le ofrecen, exhibiendo distintas escenas de formación, identificación y construcción de la subjetividad.

Conclusión

Leonardo Oyola no puede ser calificado como un escritor *otaku*. Si bien en su cuento "Lisa Hayes era del barrio Los Pinos" despliega conocimientos y saberes que evidencian el fanatismo por la serie *Robotech*, la cual fue consumida durante su infancia y adolescencia en su contexto original de emisión en Argentina y otras partes de Latinoamérica, a lo largo de su proyecto creador ésta ha sido la única referencia cabal y productiva al manga o al *anime* que ha exhibido hasta el momento.

Oyola corresponde a la que Álvarez Gandolfi reconoce como la primera generación de consumidores de *anime* nacida entre las décadas del setenta y del ochenta, "quienes vivieron una infancia signada por la llegada del animé a la televisión abierta de América Latina. En esta etapa, dichos contenidos fueron identificados como 'dibujos animados' y distribuidos como 'caricaturas para niños', a la par de las animaciones estadounidenses" (267; ver también Labra). Empero, son otros los códigos a los cuales el autor apela para configurar sus ficciones como la música, el cine, las series y, en menor medida, la historieta estadounidense. Frente a este cúmulo de consumos culturales, el *anime* ha pasado fuertemente desapercibido, siendo el cuento

anteriormente analizado la única excepción, una rareza dentro del gabinete de referencias exhibida por Oyola en sus textos de ficción.

Podríamos sugerir, pues, que Oyola demuestra un compromiso lábil con su fanatismo por el *anime*, ya que asocia este consumo con un pasatiempo de su niñez. Álvarez Gandolfi asegura que “Los fans navegan entre múltiples referentes y, según la circunstancia, se apropian de aquellos que les resultan relativamente seguros para posicionarse, presentarse frente a los demás y enfrentar las variaciones constitutivas del dinamismo de sus trayectorias vitales” (284). Según la visión creada en el relato, el consumo del *anime Robotech* fue primero un *hobby* y entretenimiento, para luego fungir como modelo de comportamientos y configuración de la propia identidad.

Obras citadas

- Adur, Lucas. “La gran bestia pop”. *Revista El Ansia*, N° 3, 2016, pp. 218-231, <https://revistaelansia.com.ar/la-gran-bestia-pop/>.
- Álvarez Gandolfi, Federico. *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Buenos Aires, Prometeo, 2024.
- Baraglia, Rodrigo *et al.* *Multiversos. Una introducción crítica a la teoría de los mundos ficcionales*. Buenos Aires, Santiago Arcos, 2020.
- Coronel, Claudia. “Robotech”. *Revista Borradores*, Vol. X/XI, 2010, pp. 1-39, <https://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol10-11/pdf/Robotech.pdf>.
- Doeyo, Javier *et al.* *Macross, el anime llamado Robotech*. Buenos Aires, A4 Editora, 2001.
- Feuillet, Lucía. “Brujas, exorcistas y posesas. Terror, policial y complot en Leonardo Oyola y Nicolás Correa”. *Perífrasis*, Vol. 13, N° 25, enero-julio de 2022, pp. 78-95.
- Fuentes, Laura y Kevin Peláez. *La gran guía del manga*. Madrid, La esfera de los libros, 2024.
- Gnutzmann Borris, Rita. “El ‘Bildungsroman’ en tiempos difíciles: ‘Una luz muy lejana’ y ‘El oscuro’ de Daniel Moyano”. *Actas del Congreso del CELCIRP (Montevideo, 2002) Río de la Plata*, N° 26-27, 2004, págs. 303-315.
- Heredia Pitarch, David. *Anime! Anime! 100 años de animación japonesa*. Madrid, Diábolo ediciones, 2018.
- Labra, Diego. *Manganimé: la saga argentina*. Temperley, Tren en Movimiento, 2024.
- Mich, Chris. “Loving the Alien, Hating the Hybrid: A Cultural Study of *Robotech*”. *Journal of Science Fiction*, Vol. 2, N° 1, septiembre de 2017, pp. 43-53, <https://publish.lib.umd.edu/index.php/scifi/article/download/332/646/1849>.
- Oberto, Leandro *et al.* *Lazer Plus #1. Robotech*. Buenos Aires, Editorial Ivrea, 2000.
- Oyola, Leonardo. “La canción que cada uno tiene adentro | Leonardo Oyola | TEDxRiodelaPlata”. YouTube, TEDx Talks, 2013, https://www.youtube.com/watch?v=DC-OdcjzED0&ab_channel=TEDxTalks.
- Oyola, Leonardo. *Nunca corrí siempre cobré*. Buenos Aires, Evaristo Editorial, 2019.
- Santiago, José Andrés. *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona, Comanegra, 2013.
- Rosain, Diego Hernán. “Literatura en clave *manganime*: Emergencia de autorías y escrituras *otakus* en la Argentina contemporánea”. *Avatares de la comunicación y la cultura*, N° 30, 2025, pp. 1-17, <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/avatares/article/view/10514/pdf>.