

Mi novia es la gran bestia otaku: enfrentamiento de representaciones en torno a la cultura de masas nipona en Enrique Planas

My Girlfriend Is the Great Otaku Beast: A Confrontation of Representations Surrounding Japanese Mass Culture in Enrique Planas



 **Diego Hernán Rosain**
Universidad Nacional de Hurlingham,
Instituto de Educación,
Argentina
dhernan_rosain@live.com.ar

Resumen

Tanto en *KimoKawaii* (2015) como en *Demasiada responsabilidad* (2017), Enrique Planas hace gala de sus tempranos consumos de animación japonesa y su interés por las industrias culturales y creativas niponas. Planas es un exponente de lo que hemos dado en llamar “escritura *otaku*”, esto es, un tipo de literatura pensada por y para fanáticos del cómic y la animación japonesa. En el siguiente trabajo, abordaremos la textualidad de ambos libros teniendo en cuenta las representaciones e imaginarios que en ellos figuran en torno a la cultura *otaku* tanto de Japón como de Latinoamérica. Para ello, tendremos en cuenta los siguientes elementos de análisis: construcción de los personajes y sus identidades *otaku*, representación de distintos tipos de fanatismos, espacios y actividades realizadas por el *fandom*, estructura narrativa escogida para cada volumen, modos de hablar y comportamientos, vocabulario empleado y conocimientos exhibidos de series y los códigos del *manganime*. Para ello, se utilizarán herramientas provenientes de los estudios culturales y los estudios literarios, en particular los provenientes de las literaturas comparadas y la estética de la recepción.

Palabras clave: *otakismo*, representación, *fanzine*, sexualidad, base de datos

Abstract

In both *KimoKawaii* (2015) and *Demasiada responsabilidad* (2017), Enrique Planas showcases his early engagements with Japanese animation and his interest in the Japanese cultural and creative industries. Planas stands as an exponent of what we have termed “*otaku writing*,” namely, a form of literature conceived by and for enthusiasts of Japanese comics and animation. This paper examines the textuality of both works, with particular attention to the representations and imaginaries they construct around *otaku* culture in both Japan and Latin America. To this end, the analysis will consider the following elements: the construction of characters and their *otaku* identities, the representation of different types of fanaticism, the spaces and activities of the *fandom*, the narrative structures chosen for each volume, modes of speech and behavior, the vocabulary employed, and the knowledge displayed regarding series and the codes of *manganime*. The study will draw on tools from cultural and literary studies, particularly comparative literature and reception aesthetics.

Keywords: *otakism*, representation, *fanzine*, sexuality, database

En trabajos anteriores (Rosain, 2025a), dimos a conocer la emergencia de un nuevo tipo de ficciones agrupadas en lo que hemos denominado “escritura otaku”, una serie de narraciones de diversa extensión que –ya sea por su trabajo con la autobiografía o el testimonio, ya sea por su trabajo con la ficción– exhiben ciertos saberes, técnicas, herramientas y prácticas provenientes del placer y disfrute que produce el consumo de historieta y animación japonesas por parte de sus autores. Las escrituras otaku –entendidas estas como producciones creadas por sujetos que se reconocen y autoperceben amantes y consumidores de manga y anime, entre otros tipos de mercancías y actividades afines, para un público igual de informado e instruido, capaz de detectar y decodificar los conocimientos plasmados– son nuevas formas de hacer literatura que, además, documentan otros modos no tradicionales de vincularse con Japón y dan cuenta de la circulación y recepción de elementos nipones por medio de sus industrias culturales y creativas, permitiendo a distintos sujetos apropiarse de e incorporar una base de datos específica (Azuma, 2012) que configura en menor o mayor medida sus proyectos creadores.

Hemos reconstruido en gran parte cómo fue posible que estos textos tuvieran lugar en la Argentina, pero este no es un fenómeno que atañe únicamente al país del sur. Por el contrario, desde la década del 70, y con un fuerte impulso a partir de los 90, son varios los países de América Latina que

han transitado la irrupción del manga y el anime en la cultura local y el auge del japonismo en sus comunidades. Entre ellos, Chile, México, Brasil y Perú fueron los lugares en los que la cultura nipona encontró más adeptos, no solo por sus históricas olas migratorias provenientes de la Tierra del Sol Naciente, sino también gracias a distintos negociados mediáticos y cierta fascinación hacia este tipo de creaciones que aún hoy causa asombro entre los especialistas.

En esta oportunidad, nuestra intención es dar cuenta de uno de estos casos acontecidos en Latinoamérica por parte de un autor que, habiendo nacido en 1970, exhibe en sus producciones artísticas el contacto temprano y el manejo de un conocimiento vinculado con las industrias culturales y creativas japonesas. Se trata del escritor y periodista cultural peruano Enrique Joaquín Planas Ravenna, quien en dos de sus libros recientemente publicados estructura sus ficciones en torno a problemáticas y concepciones de lo otaku en su país, así como en el continente. Como veremos, las narraciones de Planas buscan representar distintas formas de ser otaku en Latinoamérica, sin por ello agotar todas sus posibilidades¹.

Lo oximorónico de la cultura japonesa: *Demasiada responsabilidad* (2017)

Antes de entrar de lleno en *KimoKawaii* (2015), novela del autor en la que el otakismo adquiere una función primordial, debemos hablar de un conjunto de

¹ La representación social constituye una forma de pensamiento en virtud de que surge en un contexto de intercambios cotidianos de pensamientos y acciones entre los agentes de un grupo social; por esta razón, también es un conocimiento de sentido común que, si bien surge y es compartido en un determinado grupo, presenta una dinámica individual, es decir, refleja la diversidad de los agentes y la pluralidad de sus construcciones simbólicas. Las

representaciones sociales, al llevar en su contenido los códigos del grupo, expresan sus formas ideológicas; por lo tanto, una manera de acercarse al conocimiento de la ideología es a través del análisis de las representaciones sociales (Bourdieu, 2002). El estudio de las representaciones sociales puede ser útil para entender la idiosincrasia de los diversos grupos sociales y para establecer qué elementos entran en juego al analizar las prácticas sociales diferenciadas en estos grupos.

pretextos que, en cierta forma, funcionan como antesala o borrador de ideas para esta. *Demasiada responsabilidad* (2017) es una antología de microrrelatos autobiográficos y testimoniales que despiertan y conducen a ciertas reflexiones de vida. Publicados originalmente en el diario *El Comercio* de Lima entre 2011 y 2013 y acompañados de ilustraciones de Eduardo Tokeshi, en este volumen Enrique Planas exhibe una serie de anécdotas y memorias que involucran al lector en su dinámica familiar, su infancia y adolescencia, su trabajo y sus pasatiempos. Cada situación desemboca en un aforismo o razonamiento que aparenta una profundidad filosófica y un hallazgo ontológico. El objetivo transversal de estos relatos pareciera ser rasgar el velo de lo cotidiano para dar con una verdad vedada tanto al escritor como a sus allegados y lectores. En palabras del autor:

De tanto busque y rebusque, las imágenes que uno persigue pasan a nuestro lado sin hacer ruido. Nos evaden, burlándose de nuestro esfuerzo por traducirlas en palabras. Vamos persiguiéndolas armados con un lápiz y un papel, o con la aplicación de notas del iPad, pero, como mariposas que vuelan demasiado alto, no tenemos el talento para capturarlas. Hablo de instantáneas totalmente ajenas a la rutina, paradojas visuales que solo se presentan ante aquellos suficientemente distraídos como para poder enfocar toda su atención en su brillo. Son pequeñas epifanías con valor solo para quien las busca, como piedritas que los niños recogen fascinados en la playa y en las que, al entregárselas, tenemos que mostrarnos interesados para evitarles una temprana decepción. Lo que para ellos es un tesoro, para nosotros solo es canto rodado.

Quizás alguien, desde algún lugar, se apiada de nuestros esfuerzos y nos pone una de esas imágenes frente a nuestras narices. Una de ellas, platónica e indefinible, se me presentó una tarde, de regreso a casa (Planas, 2017, pp. 55-56).

En *KimoKawaii*, Enrique Planas tomará muchos de los relatos publicados en el

diario *El Comercio* y, posteriormente, en *Demasiada responsabilidad* para quitarles su componente reflexivo y solo reutilizarlos por su potencia narrativa. En la novela, figuran muchas de las narraciones recopiladas en la antología, las cuales son reproducidas parcial o textualmente. Por ejemplo, “La discusión repetida” (Planas, 2017, pp. 78-81), la pelea de una pareja debido a problemas de humedad en su departamento, se repite con un final amargo para el protagonista en la novela (Planas, 2015, pp. 13-14). “El hombre pez” (2017, pp. 98-101) y “La mujer bolsa” (2017, pp. 42-45), las estampas de un hombre sin brazos que pide limosnas a los transeúntes y una barrendera que emplea una bolsa de residuos para orinar disimuladamente en la vía pública respectivamente, reaparecen como situaciones callejeras que el periodista cultural vivencia (2015, pp. 24-25, 51 y 57). “Demasiadas coca colas” (2015, pp. 34-37), la muerte del padre a causa de un infarto un día antes de su cita con el cardiólogo, es protagonizada por el editor en jefe del diario en la vía pública (2017, p. 35). Por último, “Dos niñas y un perro” (2017, pp. 54-57), la escena de dos jovencitas que se plantan frente a un bravo can que les ladra tras una reja, es vislumbrada por Michiko (2015, pp. 97-98), quien más tarde la reproducirá en uno de sus mangas (2015, pp. 100-101).

Los relatos de *Demasiada responsabilidad* tienen poco o nulo impacto en el desarrollo de la historia de *KimoKawaii*; sin embargo, parecieran insertarse de manera disimulada en medio de los acontecimientos por dos motivos: el primero, dotar de verosimilitud a la novela y marcar el tono exagerado y exacerbado de sus episodios tanto esporádicos como nodales; el segundo, trazar paralelismos entre el protagonista ficticio y el autor. Esto último se aprecia cabalmente en la inclusión de otro de los relatos no mencionado previamente: “Los ojos de Astroboy” (2017, pp. 50-53). Esta estampa,

que cuenta a su vez con su contraparte en la novela (2015, pp. 48), hace una diferencia tajante entre la cultura japonesa y la occidental: mientras que en Occidente las emociones, sentimientos y conceptos parecieran acontecer de manera absoluta, en Japón, en cambio, la pureza no existiría y los opuestos ocurrirían simultáneamente². Esta tesis condensa el conflicto principal de *KimoKawaii*, “expresión japonesa que viene de juntar dos conceptos opuestos como *Kawaii* y *Kimochi warui* para describir algo lindo que, al mismo tiempo, resulta perverso” (2015, pp. 100)³. El ejemplo que se brinda para ilustrar el concepto en este relato corresponde al icónico personaje de Osamu Tezuka, cuyos ojos hablan de pureza, extrañeza y ridiculez cuando brillan, pero alcanzan un efecto macabro cuando pierden su luz.

Demasiada responsabilidad toma su título del relato homónimo que inaugura el volumen, el cual versa sobre el fanatismo del autor por las películas de superhéroes, mientras que la tapa corresponde a la ilustración que precede a “Los ojos de Astroboy”. Ambas decisiones resaltan el gusto del autor por las historias provenientes de la cultura de masas moderna, sea esta estadounidense o nipona⁴. Esta presencia de la industria del entretenimiento y del arte pop gozarán de mayor relevancia en *KimoKawaii*, en donde además se explorarán ficcionalmente los percances y perjuicios de considerar distintas series, historietas y animaciones japonesas como referentes a la hora de construir y configurar la propia personalidad y el proyecto de vida.

² La tesis aparece también expresada en *KimoKawaii* en el pensamiento de Michiko (Planas, 2015, p. 149).

³ Luego de los epígrafes iniciales, la novela aclara el significado del título de la siguiente forma: “**Kimokawaii**: expresión japonesa que describe lo que, siendo encantador, resulta también extraño o perturbador” (Planas, 2015, p. 6). Esta necesidad de aclarar el significado preciso del término se repetirá con determinados modismos del mundillo *otaku* más no así con todas las frases pronunciadas en japonés que figuran en las distintas instancias de la novela. En las páginas 98 y 99, se explica el origen y la popularidad de la palabra “*kawai*”. En otro momento de la novela, a partir de la reproducción de un capítulo de *Ultrasiete*, el narrador focalizando en el periodista cultural describirá una sensación similar a lo que se entiende por “*kimokawaii*” en la novela: “Había algo irresistible en algunos de esos capítulos oscuros, casi macabros, de *Ultra Siete*. Compartían con las películas baratas de ciencia ficción los mismos niveles de paranoia, la misma búsqueda por espías alienígenas escondidos entre los humanos. Episodios en los que un hombre de trayectoria intachable o una atractiva muchacha podían ocultar la identidad de un monstruo del espacio, siempre al acecho para invadir la ciudad. Al final de cada episodio, una voz aconsejaba a no bajar la guardia, a no confiar en desconocidos” (2015, p. 76).

⁴ En *KimoKawaii*, además, los superhéroes, el *manganime* y la literatura se entrelazan

constantemente. Un párrafo de la novela deja entrever esto: “Para él resultaba insoportable mirar los anaquelés vacíos de su librero, luego de que ella se llevara sus libros más queridos, así como las figuras de acción que había dispuesto en rincones estratégicos, listos para proteger sus volúmenes del peligro: Superman se apoyaba sobre el lomo de *La Casa Verde* de Vargas Llosa. Batman vigilaba al lado de una antología de cuentos de Ribeyro. La Mujer Maravilla desplegaba su lazo mágico frente a la poesía completa de Blanca Varela. Un Capitán Marvel, que dejó de editarse luego de que sus creadores fueran acusados de plagio, acompañaba las novelas de Bryce. Siempre le había gustado comparar el poder de persuasión de los escritores con los súper poderes de los héroes de historieta, imaginando que cada uno sobresalía por una capacidad distinta. Algunos eran capaces de cargar el mundo sobre sus hombros, mientras que otros, más discretos, sabían hacerse invisibles. El periodista cultural estaba seguro que admirar a los héroes le evitaba caer en una vida indigna, sin ambición” (Planas, 2015, pp. 41). Además de las vinculaciones y cercanías entre uno y otro, también hay una valoración del manga como la nueva literatura del siglo XXI: “Luego abrió el segundo paquete. Al tomar el primer manga, fue como si tuviera en sus manos una biblia impresa por Guttemberg. Como medida de precaución, Michiko se colocó los guantes de seda blanca que llevaba guardados en su bolso y que complementaban su vestido de princesa” (2015, p. 48).

KimoKawaii, el arco principal

La novela gira en torno al periodista cultural, el único integrante de la sección de artes y espectáculos de un diario local. Tras una reciente ruptura con su pareja y el constante desplazamiento por parte de sus compañeros que utilizan sus páginas en el periódico para brindar mejor cobertura a noticias de mayor envergadura, este dispone de su tiempo para ocuparlo en otros menesteres. En una visita a una galería de arte –con motivo de la exhibición de los cuadros del pintor peruano Evaristo Fernández–, el periodista cultural conoce a Michiko, una joven veinteañera aspirante a *mangaka* que viste ropas llamativas y exhibe una personalidad alegre y animada en más de un sentido (Planas, 2015, pp. 22 y 37)⁵. Juntos protagonizarán una serie de episodios en los que sus vidas se irán entrelazando y cada uno involucrará al otro en su mundo, no sin conflictos, diferencias y transformaciones.

El periodista cultural es un hombre de mediana edad, un doble del autor en la ficción y con el cual compartirá distintos rasgos y aficiones. Si bien disfruta de su trabajo, siente que no es tomado en serio por sus compañeros, jefe y público lector; aun así, desempeña su rol lo mejor que puede y busca novedades con las que llenar las páginas que le corresponden. Tras la separación de su novia, lo único que queda en su departamento es una figura de acción colecciónable (2015, pp. 12-13) que le recuerda al héroe de su infancia: Ultrasiete, un personaje de ciencia ficción creado por Eiji Tsuburaya que protagoniza la tercera

entrega de la franquicia *Ultraman*, emitida originalmente en Japón entre 1967 y 1968. Tsuburaya es considerado el fundador del género *tokusatsu*, películas y series de acción real que hacen uso intensivo de efectos especiales prácticos con tramas en las que predomina la acción, el combate, la ciencia ficción y el terror (García, 2018, pp. 179)⁶. Muchas producciones *super sentai* (es decir, de equipos de superhéroes cuyo exponente más conocido en Occidente son los *Power Rangers*) y con *kaijū* (es decir, monstruos gigantes como *Godzilla*), integran parte de este género en el cual se asiste a una espectacularización de la violencia y la destrucción a niveles agigantados.

Para lograr vincularse de alguna forma con Michiko, quien resulta ser una fanática enceguecida de la cultura japonesa, el periodista cultural apela constantemente a *Ultrasiete* y otras series de su tierna infancia tales como *Astroboy* (1963) y *Goldar* (1966), creadas por Osamu Tezuka, o *Capitán Futuro* (1978) de Shigeo Hirota y Tomoharu Katsumata (2015, p. 147). Sin embargo, si bien el movimiento funciona en un comienzo, rápidamente la joven se muestra aburrida al igual que molesta por las repetitivas referencias a producciones niponas antiguas y pasadas de moda⁷. Michiko, por el contrario, está a la vanguardia del manga y el *anime* (2015, p. 94), mostrándose como una experta y especialista no solo acerca de las emisiones y serializaciones más recientes, sino también de la forma de vestir (Planas, 2015, p. 44), el comportamiento (2015, pp.

⁵ Son muchas las mudas de ropa de Michiko, así como también las escenas en las que se las describe (Planas, 2015, pp. 83, 105 y 109). Tanto la vestimenta como el maquillaje y las expresiones de Michiko serán centro de atención a lo largo de toda la novela para definir al personaje.

⁶ El periodista cultural revé la serie de adulto y nota los trucos detrás de estos efectos especiales (Planas, 2015, p. 92). Algo que para la época y el público

infantil era considerado verosímil, para el adulto actual resulta una pobre ilusión.

⁷ En ocasiones, Michiko es forzada y obligada a ver estas series por las que no demuestra el más mínimo interés (Planas, 2015, p. 86). Lejos de considerarlo un plan romántico o una demostración de cariño e interés por los gustos del periodista cultural, es probable que la muchacha lo haga con la intención de sacar algún tipo de rédito a futuro.

45 y 82), los géneros y las tendencias de la industria. Esta brecha generacional, que en un comienzo es percibida por parte de la muchacha como un signo de desinformación e ignorancia por parte del periodista cultural, llevará a escenas tiernas o románticas (Planas, 2015, pp. 24 y 156), de burla (2015, pp. 45 y 136) y finalmente de reproche y desaprobación (2015, pp. 48 y 137)⁸.

Michiko trabaja en una tintorería de donde extrae prendas extraviadas para armar su guardarropa, las cuales combina de tal manera que logra aparentar ser un personaje de *anime*. Esta moda, en la mayoría de los casos, corresponde con lo que se conoce en las mujeres como estilo *lolita*, uno de los más usados y vistosos en la industria de la moda nipona, pero que no agota todas las posibles combinaciones utilizadas por los *otaku*⁹. Michiko trabaja en un lugar que detesta bajo las órdenes de un empleador machista y misógino, mas su deseo es convertirse en una dibujante de manga famosa y triunfar en Japón con sus dibujos. Es por ello que se encuentra con el periodista cultural en la galería de arte: ella afianza su estilo creando bocetos de los

retratos realizados por el pintor Fernández en versión manga.

Lentamente, pero oponiendo resistencia en más de una oportunidad (Planas, 2015, pp. 117, 137 y 147), el periodista cultural se irá inmiscuyendo en los proyectos de Michiko impulsado por la curiosidad y los sentimientos amorosos que le despiertan. Sin embargo, su personalidad lo llevará a lugares impensados y lo extraerá de sus espacios conocidos y su zona de confort hacia la locura.

Spleen e ideal: cruces entre vida y fantasía, biografía y brújula moral

Ambos protagonistas de la novela, cada uno a su manera, consideran que la vida es monótona, aburrida e intrascendente. En el caso de Michiko, el único personaje que goza de un nombre y por ende de cierta identidad, ella trata de contaminar su entorno con los preceptos y modos de conducta que suelen regir a las historias de manga y *anime*; esto es, convertir su realidad circundante en la trama de una producción nipona¹⁰. Es por ello que ella no

⁸ El periodista y Michiko se llevan diez años de diferencia. Si bien la edad es un factor diferencial en su relación, también lo son sus idiosincrasias con respecto al *manganime* y sus filosofías de vida (Planas, 2015, pp. 94-97, p. 138 y p. 150). Todo esto se refuerza más en cuanto entran en escena la practicante y el asistente quienes comulgan casi de inmediato con los modos de ser, actuar y pensar de Michiko, mientras que el periodista los cuestiona más y más a medida que la trama avanza.

⁹ En efecto, Héctor García define el término *lolita* como “una moda, un estilo, una subcultura influenciada por los vestidos de niños de la época rococó europea, mezclado con ciertos toques de las subculturas punk y gótica occidentales” (2018, p. 146; comparar con Herrera, 2018, pp. 94-109). Este fenómeno surgió en la década del 70 cuando algunos grupos musicales comenzaron a vestir faldas rimbombantes y llevar peinados como los que estaban de moda en la corte francesa del siglo XVIII. Existen distintas subcategorías de *lolita* que no agotan en lo absoluto la variedad de estilos de

vestimenta de los japoneses *otaku*; entre ellos, podemos mencionar el *visual kei*, popularizado por distintas bandas de rock durante los 90 y que se caracteriza por el uso de trajes exagerados con muchos adornos y contrastes de telas y colores (García, 2018, p. 145; comparar con Herrera, 2017, pp. 35-63). Asunto diferente es el tema del *cosplay*, apócope de *costume roleplay*, aunque a veces los límites no parecen ser del todo claros (García, 2018, p. 147; Álvarez Gandolfi, 2024, pp. 115-152).

¹⁰ Cuando el periodista cultural le cuenta que el retrato de la señora Luisa de Salcedo hecho por el pintor Fernández está inspirado en el retrato de Madame de Pompadour realizado por François Boucher, Michiko dice conocerla ya que es un personaje de *La rosa de Versalles*, manga de Riyoko Ikeda el cual transcurre durante el reinado de Luis XV (Planas, 2015, p. 56). Todo lo que Michiko vive y sobre lo que habla acaba siendo relacionado con el *manganime*. Sirva a modo de otro ejemplo la escena final en la que es rescatada de su jefe abusivo por parte del periodista: “Ambos salieron de la lavandería

solo se viste como un personaje de historieta, sino que, además, habla con los mismos modismos propios del caso y su lógica persigue la misma causalidad que en este tipo de códigos narrativos: se vincula con las personas como si se tratases de personajes estereotipados, vive la realidad según las normas de géneros temáticos rígidos, interpreta su autobiografía como un camino hacia la auto-superación y acondiciona su entorno para sentirse inmersa en un contexto nipón¹¹.

Como un Alonso Quijano o una Emma Bovary de la cultura pop, Michiko busca transformarse en una de las chicas de dos dimensiones que tanto admira, pero sus intenciones se ven frustradas cada vez que el dolor aqueja su brazo derecho (Planas, 2015, pp. 68-69 y 160). Cuando era más joven, Michiko fue víctima de un atentado en el cual acabó debajo de unos escombros. Tras el rescate, los médicos debieron operar su brazo derecho, el cual quedó más corto que el izquierdo, está sostenido por clavos de acero y exhibe unas cicatrices que disimula con maquillaje y unos delicados movimientos medidos (2015, p. 46)¹². Michiko las llama “la marca de Astroboy”, en homenaje al personaje homónimo de Tezuka:

experimentando una sensación extraña. Él, la culpa de quien nunca había cometido un acto de violencia. Ella, la anticuada satisfacción de verse rescatada por un héroe guerrero, su *bushi* victorioso” (2015, p. 61).

¹¹ Sobre la amplia variedad de elementos que integran y constituyen el lenguaje del manga, ver Santiago, José Andrés (2013), *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Barcelona: Comanegra. Para saber sobre los componentes esenciales que configuran el lenguaje del anime, ver Horno López, Antonio (2017), *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Madrid: Diálogo ediciones.

¹² Tema aparte los del cuerpo, el maquillaje y el simulacro; en *KimoKawaii*, y particularmente en Michiko, tanto la ropa como el maquillaje juegan un rol crucial para ocultar y esconder la verdadera naturaleza de la muchacha, tanto la que la convierte

Quizás por eso se sentía tan identificada con Astroboy, el pequeño robot creado por un científico desesperado por reemplazar a su hijo muerto en un accidente de tránsito. Nacido a su imagen y semejanza, el autómata podía reír, llorar y expresar toda clase de emociones. Sin embargo, pronto el científico renegaría de su creación al advertir que una máquina jamás podría envejecer y decidió alejarlo de su vida vendiéndolo al propietario de un circo de robots. Como Astroboy, Michiko también llevaba un cuerpo reconstruido. Como él, había conocido el rechazo. Como él, sabía lo que era sentirse la estrella de un espectáculo de chatarras (Planas, 2015, pp. 68-69).

Si, como hemos visto en trabajos anteriores (Rosain, 2021), los autores de *manganime* realizan múltiples usos de la literatura y lo literario para legitimar y avalar la narración de varias de sus historias, en esta oportunidad como en tantas otras los escritores apelan a tramas de *manganime* para trazar paralelismos con sus personajes. Aquí Planas utiliza el argumento de *Astroboy* de Tezuka para construir al personaje de Michiko de manera similar a la que el mangaka utilizó *Pinocho* de Carlo Collodi para configurar a su niño robot.

Si bien el dolor producto de las secuelas no es constante, aqueja a Michiko en aquellos momentos en los que se ve invadida por una creatividad intempestiva.

en una chica común y corriente como aquella otra, producto del trauma sufrido: “Sin sombras ni delineador, la suya era una mirada triste y asombrada, parecida a la de las niñas que dibujaba: ojos infantiles que luchan por comprender” (Planas, 2015, p. 67). Más tarde se mostrará cómo el maquillaje unifica y lima las diferencias: “Al cerrar la puerta, no pudo evitar sentirse un extraño: entonces eran tres las muñecas manga, una de ellas desconocida, sentadas a la mesa. Lo saludaron con grititos y aplausos, vestidas de igual manera, borrada toda individualidad con el maquillaje, como tres Señoras Luisa de Salcedo posando para un sorprendido pintor” (2015, p. 135). Para saber más sobre este punto en *KimoKawaii* véase Pelaez Sagastegui (2022). y Arana Blas (2025).

En esas instancias, Michiko suele sobreesforzarse y cambia su estilo de dibujo tierno y delicado a uno cargado y tétrico, mostrando una cara de su personalidad con la que no empatiza pero que reconoce como parte de su ser (2015, pp. 99-100, p. 160, pp. 176-177 y p. 199).

El *manganime* es para Michiko una vía de escape del tedio y el hastío que produce la existencia. Si bien conocemos poco de su pasado, la cultura japonesa es una máscara con la cual escoge disfrazarse y evadir tanto el trauma como las consecuencias que le dejaron el accidente. Dice hacia el final de la historia el narrador:

Los otros, sus trabajos *kimokawaii*, fueron abandonados sin más. Como si su brazo más corto no hubiera querido hacer el esfuerzo de alcanzarlos. Como si no quisiera mostrarle a nadie más sus cicatrices y olvidar el eterno retorno del dolor en los huesos. Sabe que la apariencia no engaña, pero esta vez no quería reconocerlo (Planas, 2015, p. 178).

Michiko posa (Molloy, 2012), ejerce una pantomima forzada que no puede sostener a largo plazo, pero que al menos alivia el dolor que le ocasiona su existir. Se refleja en la niña que juega a imitar las poses de los maniquíes, la cual mide cuánto tiempo puede mantenerlas sin caerse (Planas, 2015, p. 194). No es víctima de alucinaciones ni de delirios, pero escoge transitar aquel mundo de ficción que creó

en su imaginación la mayor cantidad de tiempo posible (2015, pp. 39-40) e imitar a sus modelos ficticios a seguir.

El periodista cultural, por su parte, gracias a Michiko y el descubrimiento de que su editor en jefe era un *otaku* en la clandestinidad, reconecta con las series de su infancia y los valores que de allí había adquirido: la valentía, el heroísmo y la sed de justicia¹³. *Ultrasiete* supuso una brújula moral para el periodista durante sus años de formación (2015, p. 13)¹⁴. Reverla desbloqueó no solo una serie de recuerdos opacados por las responsabilidades de la vida adulta, sino también un renacer del niño dentro del hombre en el que se había convertido (2015, p. 92).

El periodista padece el síndrome del caballero blanco, un complejo que le hace percibirse como un héroe salvador (2015, pp. 68-69) y a Michiko como una damisela en constante peligro. La fuente del peligro irá variando conforme la trama avance: a veces, corresponde a sus otros dos compañeros (2015, p. 154), pero a veces es ella misma (2015, p. 89). Si bien el delirio vivenciado por el periodista no es total, este irá aminorando a medida que vaya descubriendo la naturaleza oportunista y narcisista de Michiko, quien se aprovechó de su condición para manipularlo a su antojo (2015, pp. 175-176) y cuyo poder consta de sobrevivir a costa de los demás

¹³ Incluso el periodista comenta que *Ultrasiete* es lo único que queda de su inocencia (Planas, 2015, p. 150), aun cuando será la misma serie la que le dará los justificativos para acabar con las vidas del asistente y de Michiko ya que el heroísmo va acompañado de sacrificio y desesperación (2015, p. 188).

¹⁴ Al respecto, es llamativo el chiste machista que sus compañeros solían hacer al periodista cultural: “¿Qué haces, *Ultra Siete!*”, solían decirle los amigos de la universidad que aún frecuentaba. Un viejo chiste que remataba con una explicación: «porque se revuelca con cada monstruo...»” (Planas, 2015, p. 13). Una escena similar se produce más adelante en la que se entabla un paralelismo entre los combates de

Ultrasiete y la situación del periodista cultural: “No lo dejó responder al envolverlo en su abrazo. Él se sentía débil, como Ultra Siete cuando la cola de algún monstruo envolvía su cuello” (2015, p. 82). Michiko incluso siente empatía y pena por los monstruos que son derrotados por Ultrasiete (2015, p. 93). Hacia el final de la historia, la anécdota de la juventud tomará otro significado, ya que Michiko se convierte en un monstruo ante los ojos del periodista: “*Michiko y sus dos personalidades: la mujer de la que ambos se enamoraron y el monstruo que los convirtió en lo que son ahora*” (2015, p. 169). Finalmente, como Ultrasiete, el periodista tomará la decisión de acabar con la vida del monstruo Michiko (2015, p. 188).

(2015, p. 186). El llamado de la cultura japonesa que él recibirá no será igual de potente que el de la muchacha, permitiéndole diferenciar la fantasía de la ficción en más de una oportunidad¹⁵.

Espacios y actividades en los que se desarrolla el campo: del *fanzine* a los eventos

En *KimoKawaii* se exhiben diversas prácticas fuertemente asociadas al mundo *otaku*: el consumo de series de manga y *anime*, la colección de *merchandising*, el dibujo de historietas, la creación de *fanzines*, el estudio del idioma y la cultura japonesas y la asistencia a convenciones, solo por mencionar los más importantes.

Michiko y el periodista cultural se conocen en una galería de arte mientras ella idea una versión manga de un cuadro famoso. Un encuentro similar se producirá hacia el final de la novela cuando Michiko entre a una galería de Japón y se encuentre con muchas jovencitas vestidas como ella aplicando de igual forma, sumándose finalmente al grupo (Planas, 2015, p. 207)¹⁶. En cierta medida, la novela postula que el manga, o la historieta en general, es el noveno arte, uno tan válido como las artes pictóricas, con sus propias reglas, circuitos y agentes de legitimación, como el *mangaka*

japonés que critica la falta de originalidad de los dibujos de Michiko durante el Festival Internacional de Manga y Anime (2015, pp. 197-198).

Si bien la novela está ambientada en 1997¹⁷, año en el que la emisión de *anime* por canales de cable enfocados a un público infantil y la publicación de manga por parte de editoriales emergentes comenzaban a aflorar en América Latina, el campo no se consolidaría sino hasta bien entrados los 2000 con la llegada de internet a los hogares y el nacimiento de los estudios académicos y tesis de grado de investigadores cuyo objeto de estudio fueran este tipo de producciones culturales (Álvarez Gandolfi, 2024, pp. 13-35). Previamente a la configuración de los estudios sobre industrias culturales y creativas japonesas en los estratos universitarios, el espacio en el que se debatían y discutían asuntos referidos a cómic y animación japonesa eran los *fanzines* o revistas temáticas y monográficas creadas por y para fanáticos. Estas publicaciones periódicas, muchas veces de elaboración sencilla y realizadas bajo condiciones laborales precarias, fueron el primer acercamiento de muchos niños y jóvenes a infografías y curiosidades sobre sus series favoritas, otras clásicas y

¹⁵ Al respecto, desde el punto de vista del periodista cultural, Michiko efectivamente vive en un mundo delirante de fantasía; sin embargo, la muchacha es plenamente consciente de que está jugando un rol basado en estereotipos del *manganime*. Sin embargo, la novela se empecina en reforzar la creencia del periodista: "Claro que [era su héroe]. Como Ultra Siete, con su máscara plateada y su letal *Urutora Ai*, capaz de cortar por la mitad a sus enemigos. Pero un héroe sabía escoger sus batallas. El periodista cultural no era como ella, instalada en sus fantasías, disfrazándose como sus personajes favoritos. No podía percibirlo entonces, pero al negarse de plano y volver al sueño, los ojos de Michiko habían cambiado en ese momento" (Planas, 2015, p. 82). Lo mismo ocurre más adelante cuando el asistente se muestra

encantado por las maravillas tecnológicas que ofrece Japón, mientras que el periodista solo percibe estar en una ciudad mecanizada habitada por robots (2015, p. 88).

¹⁶ Una situación similar a esta ocurre páginas antes, cuando Michiko desciende del avión que arriba a Japón y se encuentra con muchas otras asistentes al festival similares a ella (Planas, 2015, p. 181). En Japón, ella parece no destacar y, por el contrario, ser una más del montón.

¹⁷ Esto se deduce debido a dos hechos históricos a los que se les realiza cobertura mediática desde el diario en el que trabaja el periodista cultural: la muerte de la princesa Diana de Gales el 31 de agosto de 1997 y, posteriormente, el fallecimiento de la Madre Teresa de Calcuta el 5 de septiembre de 1997.

otras que aún no llegaban al continente americano (Labra, 2023, pp. 280-294)¹⁸.

Los *fanzines* o *dōjinshi* son una práctica muy habitual en Japón entre *mangaka* aficionados que buscan mostrar sus trabajos a cazatalentos en la búsqueda de historias frescas y arriesgadas, así como también a un lectorado que prefiere las producciones de autor purgadas de las restricciones y consensos con editores. Estas emisiones, cuyas formas pueden ir del folleto a la revista, suelen contener historietas, reseñas, cartas de lectores¹⁹, ensayos, discusiones, columnas de opinión, curiosidades y muchos otros géneros discursivos más. La naturaleza del *fanzine* es heterogénea y polimorfa ya que no cuenta con más límites que los que su reducido *staff* se proponga darle. La distribución de estas revistas suele pactarse con una empresa que las hace llegar a kioscos de diarios y revistas o comiquerías, o bien se comercializan en eventos, ferias y convenciones afines a las temáticas que abordan (Santiago, 2013, pp. 241-250).

En *KimoKawaii*, una vez que Michiko abandona la tintorería y escoge seguir su sueño de convertirse en *mangaka*, aboca todas sus energías en crear un *fanzine* (Planas, 2015, pp. 81-82) que impacte en el público *otaku* cautivo de Perú (2015, p. 106). Para ello, solicitará fondos al periodista cultural, quien utilizará varios de sus salarios del periódico para financiar el proyecto de Michiko (2015, p. 108), escribirá reseñas sobre series clásicas para ampliar

la variedad de contenido (2015, p. 91) y hablará con un distribuidor para que reparta el *fanzine* en puntos estratégicos (2015, pp. 106-108). A pesar de los esfuerzos y de la energía invertida, el primer número de *¡Kawaii!*, nombre que Michiko escoge para su revista, no vende más que doscientos ejemplares de una tirada de dos mil y resulta un rotundo fracaso (2015, p. 111). Esto, así como muchas otras situaciones, es motivo de enemistad y distanciamiento entre el periodista cultural y Michiko, cuya actitud egoísta denota su personalidad infantil.

Michiko arrastrará con sus caprichos a dos personajes más que le serán útiles hasta el final de sus vidas: una practicante de periodismo, que trabaja en el mismo edificio en el que conviven durante gran parte de la novela Michiko y el periodista cultural, y un asistente, un muchacho tímido el cual irá eclosionando su sexualidad a medida que se vaya relacionando con la muchacha. Los cuatro conformarán el grupo que hará posible el sueño de Michiko de ser una *mangaka* reconocida, al menos en su ciudad natal.

El segundo número de *¡Kawaii!* destinado a *Ranma ½* de Rumiko Takahashi, en cambio, correrá la suerte contraria de su predecesor: según el distribuidor, es un éxito rotundo y los lectores piden que vuelva a circular el primer ejemplar dedicado a *Ultrasiete* (2015, p. 118). La tercera entrega versará sobre *Mazinger Z* de Gō Nagai, otra serie clásica de ciencia ficción y acción (2015, pp. 131-132); posteriormente, habría

¹⁸ Diego Labra insiste en que la generación adolescente *otaku* de los 90 se instruyó y capacitó principalmente gracias a la creación y consumo frecuentes de *fanzines*. Previamente y en simultáneo al surgimiento de editoriales que importaban y traducían manga en Latinoamérica, el *fanzine* fue de las prácticas más usuales hasta mediados de los 2000.

¹⁹ En la novela, se habla muy poco de esto, pero la revista recibía cartas de sus lectores: “Repasaba

facturas ajenas y propias, recibos de servicios, el *fan mail* de la revista que aumentaba con cada edición y colaboraciones no solicitadas de lectores”. En su momento en la Argentina, fueron muy famosas y leídas las cartas de lectores de la revista *Lazer* de la editorial Ivrea (Labra, 2023, pp. 103-111), así como los intercambios que se suscitaban en las páginas extras de mangas como la comedia romántica *I's* de Masakazu Katsura (del Vigo, 2019).

más números de la revista (2015, p. 152), pero no se especifican cuántos ni sobre qué temática.

Los *fanzines* hechos por *otaku* fueron de los primeros canales de circulación y difusión, así como de intercambio, pensados por y para los fanáticos del manga y el *anime*. Otro de los espacios en los que estos sujetos podían interactuar y continúan haciéndolo hasta nuestros días son los eventos, convenciones y festivales en los que productores y consumidores, artistas y espectadores se reúnen con el fin de vender sus productos, intercambiar información, hacer contactos y divertirse (Álvarez Gandolfi, 2024, pp. 75-113). Si bien el único festival que se menciona en la novela es el Festival Internacional de Manga y Anime que se celebra cada año en Japón, este es clave para el desarrollo y evolución del personaje de Michiko.

La joven, que en un comienzo no se interesa realmente por lo que ocurre en el otro extremo del globo o lo relacionado a Japón en su propio país, sino únicamente en sus representaciones e imaginarios allí donde vive²⁰, es motivada por la practicante a postularse como *mangaka* invitada para asistir al evento (Planas, 2015, pp. 114-115), solicitud que finalmente es aprobada (2015, p. 157); empero, para poder viajar la joven roba el dinero de las ganancias que dejó la revista, así como el pago correspondiente a distribuidores, impresores, diseñadores y acreedores, dejando en aprietos al

periodista cultural como al asistente (2015, pp. 150 y 173).

Al llegar a Japón, Michiko siente cierta extrañeza: reconoce el archipiélago en gran medida tal y como lo imaginó siempre, pero no puede dar crédito a lo que ven sus ojos. Sus impresiones superan cualquier expectativa y siente no encajar del todo en un contexto que siempre había soñado ideal para ella (2015, p. 183). El festival, el gran evento en el que debía sentirse a sus anchas, es un lugar completamente ajeno, aunque esté rodeada de *cosplayers*, vendedores de *merchandising*, animadores y artistas como ella. Japón, al igual que ella misma, resulta ser solo apariencia, ya que, en esencia, todos sus habitantes son iguales, aunque en la superficie parezcan únicos y originales (Planas, 2015, p. 199).

Como vemos, tanto los *fanzines* como los festivales se consideran espacios privilegiados de socialización para los *otaku*. Empero, su representación en la ficción no supone la existencia de espacios idealizados y sin conflictos de interacción. Por el contrario, allí donde los sujetos confluyen, surgen luchas por ostentar el monopolio en torno a lo que se entiende por *otakismo*.

Envestidura *otaku*: ropajes, actitudes, expresiones y prácticas

La novela inicia con una dedicatoria a los hijos del autor: Joaquín y Monserrat. El niño

²⁰ Esto se comprueba en las sucesivas menciones en la novela a un hecho histórico en concreto: la toma de la residencia del embajador de Japón en Lima. El hecho, que aconteció entre el 17 de diciembre de 1996 y el 22 de abril de 1997, ocurrió cuando catorce miembros de la organización terrorista peruana Movimiento Revolucionario Túpac Amaru (MRTA) tomaron como rehenes a cientos de diplomáticos, oficiales del gobierno, militares de alto rango y empresarios, que asistían a una celebración con ocasión del sexagésimo tercer aniversario del nacimiento del emperador de Japón Akihito, organizada en la residencia oficial del embajador de

Japón en el Perú, Morihisa Aoki. El operativo de rescate dejó como resultado la muerte de un rehén, dos comandos y los catorce militantes del MRTA que participaron de la toma. La operación fue percibida como un gran éxito y obtuvo atención mediática en todo el mundo. Este hecho histórico, que en la novela aparece anacrónicamente después de la muerte de Lady Di y la Madre Teresa de Calcuta, es televisado en varias oportunidades para su seguimiento (Planas, 2015, p. 112); sin embargo, Michiko es la menos interesada por la cobertura ofrecida y prefiere poner el canal dedicado exclusivamente a la animación japonesa (2015, pp. 114 y 122).

recibe la descripción de “*bushi* victorioso”, mientras que la niña es una “pequeña *mahō shōjo*” (2015, p. 4). Mientras que *bushi* significa guerrero (aunque muchas veces se lo asocia únicamente al samurái, véase Nitobe, 2013), *mahō shōjo* hace referencia a una niña con habilidades mágicas, muy frecuente de ver en series para un público joven y adolescente femenino.

Esta utilización de terminología propia de Japón y sobre todo del *manganime* no es empleada únicamente en boca de Michiko, la practicante o el asistente, sino también en la forma de estructurar la novela, la cual consta de ocho capítulos: “*Shita-gaki*” (borrador), “*Shōjo*” (muchacha), “*Maho shōjo*” (chica mágica), “*Mecha*” (robot gigante pilotable), “*Bishōnen*” (joven hermoso con facciones andróginas), “*Yon-koma*” (historieta cómica de cuatro viñetas), “*Tokusatsu*” (género narrativo audiovisual en el que se utilizan efectos especiales prácticos) y “*Mangaka*” (autor de manga, guionista y/o dibujante). Si bien los títulos de los capítulos no van acompañados de su significado, en el transcurso de los mismos se retoma el concepto de una forma u otra para explicarlo y justificar la elección.

Por último, la novela comienza con dos epígrafes: el primero de Osamu Tezuka, quien es un referente indiscutible de la industria del *manganime* (Ban, 2016), el cual reza “Pensé que, además de hacer reír, los mangas podrían transmitir otros sentimientos: odio, desesperación, afán de venganza. En suma, me planteé una narración como un viaje cuyo final no tenía por qué ser forzosamente feliz”; el segundo

de Tite Kubo, autor de *Bleach*, una de las historietas con mayor número de ventas de la revista de manga *Weekly Shōnen Jump*: “Lo limpio se ensucia, lo sucio se purifica, lo bueno se vuelve malo, lo malo se vuelve bueno, todo lo que vive muere y lo que muere renace” (Planas, 2015, p. 5). En estas dos citas se ve, por un lado, la tensión entre lo antiguo o clásico y lo nuevo o vanguardista al escoger a dos referentes del manga que corresponden a dos momentos diferentes de la industria; por otro lado, si la cita de Tezuka habla sobre los temas profundos que suele tocar el *manganime* sin por ello negar su estética bonita y atractiva, la de Kubo se relaciona con cierta percepción taoísta del mundo según la cual todo acontecer forma parte de un ciclo sin fin (Watts, 1976).

La cronología de *KimoKawaii* cuenta dos historias en simultáneo: la primera que va desde que el periodista cultural conoce a Michiko hasta que recibe de ella un boleto de avión de ida a Japón para él y el asistente; y la segunda, mucho más breve, un día de ellos como lavaplatos en el restaurante temático de *Ultrasiete* a cargo de Kohji Moritsugu, el actor que dio vida a dicho personaje. El final de la primera historia, el final que da cierre a la novela, coincide con el epígrafe de Kubo: Michiko vuelve a encontrarse sentada en frente del cuadro de una galería de arte japonesa garabateando un manga como otrora lo hizo en Perú; el final de la segunda historia, en cambio, tiene un final trágico: en un arrebato de locura y justificado por el accionar del héroe de su infancia, el periodista cultural ataca al asistente y a Michiko, dando a entender que ambos han muerto por su mano²¹.

²¹ Las muertes se multiplican en la novela y algunas de ellas parecen anunciar la de Michiko. Primero, ocurre la de la practicante a causa de la explosión de un sobre bomba (Planas, 2015, p. 168), la cual tiene su paralelo con el atentado en el que casi muere Michiko. Luego, la muerte súbita de la mujer hermosa que viaja junto a ella en el avión con dirección a Japón (2015, p. 180). Finalmente, el anuncio por parte de su

guía del suicidio de la *mangaka* Arumi Aoyama, quien decide acabar con su vida debido a que no se consideraba lo suficientemente buena en su trabajo (2015, p. 195). Cada una de estas mujeres tienen algún elemento en común con Michiko y representan distintos miedos: a la inseguridad de no poder vivir tranquila en su patria por los atentados políticos, a

Los personajes japoneses hablan en *romaji*, es decir, la representación del japonés mediante el alfabeto latino o romano en lugar de alguno de los sistemas de escritura japonesa vigentes como hiragana, katakana o kanji. Cuando un personaje habla en japonés, siempre hay otro que funge de traductor para los no hablantes: en la mayoría de los casos es Michiko, pero también está Naoko, su guía durante el Festival. Son pocos los casos en los que una frase no se traduce, pero su sentido logra darse debido al contexto en el que es pronunciada. Distinto es el caso del uso de la terminología propia del *manganime* o la utilizada por los *otaku* en Latinoamérica. En otras instancias, o bien es en la focalización interna de los personajes que se aclaran algunos términos (Planas, 2015, pp. 122-123), o bien es el narrador quien se ocupa de ello (2015, p. 154). Por lo general, el neófito es el periodista cultural y son Michiko, la practicante y el asistente quienes deben aclararle el significado de los términos utilizados (2015, pp. 135-136). A medida que el periodista se va informando e instruyendo en el bagaje léxico de sus compañeros, es él quien debe explicar a otros el significado de ciertas palabras a terceros, como cuando duda de qué manera comunicarle al distribuidor su idea de hacer un *fanzine* sobre manga (2015, p. 107)²².

Hay varios momentos de la novela en los que el narrador se detiene a contar el argumento general de una serie como en el caso de *La princesa caballero* (2015, p. 124), *Mazinger Z* o *Neo Genesis Evangelion* (2015, p. 132); o, directamente, a narrar el contenido de un capítulo: ocurre cuando se focaliza en el periodista cultural quien repone la historia de *Ultrasiete* (Planas

quedarse sola a pesar de su belleza y atractivo y a que su arte no sea comprendido o reconocido.

²² Este punto está estrechamente relacionado con el concepto de base de datos elaborado por Azuma

2015, pp. 27-28, 69-76, 91-93, 141-145 y 187-188), *Astroboy* (2015, pp. 49-50), *Hombre Par* (2015, p. 95) y *Ranma ½* (2015, pp. 116-117), o cuando lo hace con Michiko, quien reconstruye la trama de *Card Captor Sakura* (2015, p. 39), *Candy Candy* (2015: 77) y *Pokemon* (2015, p. 124). También los personajes hablan e intercambian información sobre algunas series como *La rosa de Versalles* (2015, p. 56). Se muestra cierta necesidad de dar cuenta de algunas tramas de *manganime* y la exhibición de dicho conocimiento por medio de un procedimiento intermedial (Rajewsky, 2020 y Mosquera, 2026) como lo es la écfrasis para recodificar estas tramas visuales y audiovisuales al código de la literatura.

Además, en la construcción del personaje de Michiko, también se despliegan cantidades de información hiperespecíficas, toda una erudición en torno a la cultura japonesa: se enuncian alimentos y comidas típicas (Planas, 2015, pp. 81 y 85), así como también tradiciones como la de quitarse el calzado al entrar en el hogar (2015, p. 93) o el *osoji* (la gran limpieza de fin de año) y elementos de decoración como arreglos de bambú y pino, la cuerda sagrada *shimekazari* para espantar malos espíritus y la ofrenda de arroz *mochi* y naranjas para la buena suerte (2015, p. 152). La vida de Michiko es una pantomima y ella transforma los espacios y comportamientos de las personas a su alrededor en escenografías y actuaciones (2015, p. 77).

(2012), según quien los *otaku* cargan con un bagaje léxico y narrativo que son capaces de reconocer y reproducir gracias al consumo puntual y constante de *manganime*.

Modos de ser *otaku*: entre lo *vintage* y lo vanguardista, lo público y lo clandestino

Si, como ya hemos visto, el periodista cultural está asociado a un protootakismo lábil vinculado a unas pocas series de la infancia y el de Michiko, por el contrario, es un fanatismo desenfrenado y exacerbado hasta las últimas consecuencias, no hay que descuidar otras formas del *fandom* (Álvarez Gandolfi, 2024) que se exhiben en la novela. Por un lado, tenemos al editor en jefe de la revista para la que trabaja el periodista cultural; si bien su tiempo de aparición es breve, entendemos que su *otakismo* era uno que profesaba únicamente puertas adentro de su departamento, uno privado y tímido. El hallazgo de las revistas y las series en video cassettes (2015, pp. 42-43) habla de cierto resguardo y secreto que no esperaba que saliera a la luz. Por otra parte, esto mismo redefine ciertos rasgos de Michiko, quien se declara consumidora y fanática del *hentai* (manga y *anime* pornográficos, 2015, p. 45) y, en cierta forma, también exhibe rasgos de una *hikikomori*²³.

Por otra parte, los casos de la practicante y el asistente también deben ser atendidos. La practicante (a medio camino del periodista debido a su oficio y de Michiko por su fanatismo al *anime*) es la primera que logra deshacerse de los encantos de la muchacha (Planas, 2015, p.

159). Esta sociedad, que había comenzado gracias al descubrimiento de un llavero de *Doraemon* en la mochila de la practicante (2015, p. 78), le permite entrar a

[...] un paréntesis del mundo real, donde la ley de gravedad no siempre ejercía, los juguetes podían tener poderes mágicos, los cabellos de colores no escandalizan, la violencia es solo un diseño y la sexualidad, un líquido que toma la forma del recipiente que lo contiene. Solo debía abrir los ojos hasta hacerlos redondos, inmensos y brillantes para meterse en el personaje dibujado por Michiko (2015, p. 114).

La practicante conecta en principio con Michiko porque “conocía el lenguaje” del *manganime* (2015, p. 80). Caso similar es el del asistente, quien es convocado para entintar sus dibujos para el *fanzine* (2015, p. 122). Si tanto la practicante como el asistente son *otaku* tímidos e introvertidos, por no decir reprimidos, es en su trato con Michiko que explorarán la potencialidad de su fanatismo y reconfigurarán sus identidades, así como también su sexualidad, aunque para ello deberán pagar un alto precio: ambos se convierten en muñecas maquilladas y vestidas por Michiko (2015, pp. 81 y 135), perdiendo así su libertad.

Por otra parte, hay un momento clave en el que se exhibe cómo la sociedad vislumbraba por aquel entonces a los *otaku* en términos negativos:

²³ Se entiende por *hikikomori* un caso patológico y extremo de *otakismo* en el que el individuo vive aislado en una habitación de su casa comunicándose con el mundo exterior exclusivamente a través de dispositivos electrónicos (Santiago, 2013, pp. 452-455). Cuando Michiko presenta su cuarto remodelado, habla de este como su santuario (Planas, 2015, p. 128) en donde está rodeada de sus tatamis (esteras japonesas) de paja de arroz, lámparas de papel, mesilla, biombo pintado con escenas orientales, figuras colecciónables, revistas, mangas, series de *anime* y futón (cama estilo japonesa); Michiko “había logrado japonizar sus

cuatro paredes pintándolas de color pastel y saturándolas con afiches dispuestos a manera de cuadrícula. La habitación exhibía toda la colección de Michiko: dibujos de paisajes de indeterminadas campañas japonesas, carteles de las películas animadas de Hayao Miyazaki, postales de la Princesa Masako y decenas de pequeñas muñecas de anime, que por debajo de sus breves faldas asomaba un brevísimo calzón blanco pintado con pincel fino. Apilaba su ropa en cajas de cartón puestas en el suelo, para dejar sitio a sus revistas y discos compactos en las estanterías” (Planas, 2015, pp. 94-95). Su habitación es su lugar seguro y donde puede ser ella misma.

En ese momento Michiko acaparaba la conversación. Decía que un canal de televisión local había decidido levantar *Mazinger Z* de su programación tras una denuncia presentada por una asociación de telespectadores católicos. La protesta sintonizaba con una serie de reportajes que denunciaban la violencia en los dibujos animados japoneses. En ellos, supuestos expertos alertaban que un robot gigante, con imágenes subliminales de alto contenido sexual, amenazaban la inocencia del público infantil (2015, p. 135).

Esta vinculación del *anime* a temáticas violentas, así como también únicamente relativo al público infantil, desató socialmente a finales de los 90 toda una serie de discusiones en torno a la naturaleza de las producciones niponas así como de las representaciones de los sujetos que las consumían en los medios de comunicación por parte de adultos que desconocían absolutamente el campo y la industria (Hernández Pérez, 2017, pp. 13-22; Labra, 2024, pp. 75-87). Entre la desinformación y la fobia, fueron muchos los grupos conservadores y oportunistas que dieron rienda y cobertura a afirmaciones sectarias tanto sobre el *otakismo* como sobre el *manganime*. Gran parte del germen de todo esto aconteció en el mismo Japón entre 1988 y 1989 tras los crímenes cometidos por Tsutomu Miyazaki, más popularmente conocido como “El asesino otaku”, quien secuestró y asesinó a cuatro niñas pequeñas en el transcurso de aquellos años. Cuando la policía allanó su hogar, encontró una cantidad insólita de manga y *anime*, muchos de ellos de contenido gore y pornográfico (Santiago, 2013, pp. 425-426). Este hecho aparece debatido por el staff de *¡Kawaii!* en la novela:

—Tsutomu Miyazaki, un joven de 27 años, asesino de cuatro niñas [...].

—Luego de capturarlo, la policía encontró en la habitación de Miyazaki una colección de seis mil videos de *hentai*. Y la prensa cargó enseguida contra el manga —dijo.

—Nadie puso atención en otros detalles. Ni siquiera en el hecho de haber nacido con las manos deformes —añadió la practicante [...].

—Miyazaki desgarraba a mordiscos las manos de sus víctimas —respondió (Planas, 2015, p. 136).

Lejos de defender la imagen pública de Miyazaki, Michiko y compañía cuestionan el razonamiento simplón proferido por la opinión pública de haber asociado sus crímenes atroces con el fanatismo desmedido por cierto tipo de *manganime*.

De esta forma, en *KimoKawaii* se configuran diferentes personalidades y modos de ser *otaku* a finales del siglo XX fuertemente asociados con la vida privada y el fanatismo medido. A excepción de Michiko, el resto de los personajes experimentan su *otakismo* puertas adentro, ya que, si lo hacen públicamente, pueden recibir burlas como le ocurre al periodista cuando habla de *Ultrasiete* con sus compañeros de universidad.

Yamete kudasai!: sexualidad y otakismo

Un punto de análisis que no podemos pasar por alto es la construcción de la sexualidad de los personajes en la novela. Aquí, el *otakismo* se presenta como un estilo de vida en el que el sexo no adopta formas ni límites definidos. Los modos de vinculación entre las personas son mutables y mutantes, mientras que no existen reprimendas ni tabúes.

Desde el punto de vista del periodista, quien al comienzo de la novela está saliendo de una relación monógama con su novia, a pesar de la brecha etaria que lo separa de Michiko (alrededor de diez años), desea comenzar otra relación de iguales características. Las relaciones sexuales que mantiene con Michiko son, desde su perspectiva, una entrada a ese mundo *manganime* que la muchacha profesa:

El sexo con Michiko abría un portal hacia otra realidad. Un prisma descomponía la luz, y de

sus cuerpos parecía brotar líquidos brillantes. Flotando en el espacio estrellado, bastaban unas palabras mágicas pronunciadas por ella para salvar al mundo. Y cuando sus cuerpos cedían, el periodista cultural aspiraba aire como un pez fuera del agua (Planas, 2015, p. 103).

Empero, Michiko no desea usar etiquetas y condicionar sus posibilidades en el amor. Dice el narrador:

A Michiko le cansaban esas conversaciones. Lamentaba que el periodista cultural tuviera en la cabeza solo un modelo convencional de pareja, donde cualquier disidencia podía considerarse traición. Pensaba que, si algo le había enseñado el manga era a romper con las convenciones, a no reprimir las posibilidades del deseo (Planas, 2015, p. 77).

Es por ello que acabará manteniendo relaciones sexuales con la practicante (2015, pp. 102-101, p. 110 y pp. 115-116), a las que luego sumaría al asistente (2015, pp. 155-156) y finalmente sería solo ella con los dos varones, muy a pesar del periodista (2015, pp. 161-163). Michiko es un alma libre (2015, p. 94), pero también una dominatriz que somete a los demás a su voluntad y capricho.

Estas prácticas sexuales encuentran su paralelismo y justificación en el *manganime*. Primero, en la presencia de revistas *hentai* en el departamento, propiedad del editor (2015, pp. 47-48); segundo, en los códigos del *harem*, un género fuertemente *ecchi* pensado para el consumo de un público masculino. Mientras que por *ecchi* se entiende cierta cuota de erotismo y *fan service* (“servicio al fanático”, darle al lector o espectador un poco de exhibicionismo) en mangas y *anime* que no necesariamente manejan temáticas sexuales ni su objetivo es incitar al espectador (Santiago, 2013, pp. 199-206), el *hentai* es literalmente lo que se conoce como el género pornográfico ilustrado y/o

animado (2013, pp. 213-228). A veces es difícil diferenciar la línea entre uno y otro, pero en el *ecchi* los pezones y los órganos sexuales nunca se muestran explícitamente²⁴. En el *hentai*, por el contrario, los genitales sí se vislumbran, aunque aparecen censurados de distintas maneras, a veces incluso apelando a metáforas visuales o alternativas de representación como los tentáculos.

El género *harem*, por su parte, suele tener por protagonista a un varón adolescente o joven adulto sin atributos destacables y de personalidad chata (a veces, incluso, sin rostro), el cual es víctima de una serie de infortunios y situaciones ridículas en las que irá forjando vínculos amorosos con distintos personajes femeninos mucho más delineados que él, quienes se irán enamorando repentinamente y deberán competir entre ellas por su atención. Ejemplos de estas historias son *Love Hina* de Ken Akamatsu, *To Love-Ru* de Saki Hasemi y Kentaro Yabuki y *Monster Musume no Iru Nichijō* de Okayado. Estas historias, las cuales a veces se combinan con elementos de fantasía o ciencia ficción, llevan al absurdo las relaciones entre individuos y subordinan a la mujer a mero objeto sexual y de placer para los hombres. En *KimoKawaii*, el periodista se topa con escenas propias de una historia *harem* cuando encuentra durmiendo desnudas en el sofá a Michiko y la practicante, debe juntar la ropa de las muchachas desperdigadas por toda la casa mientras disfrutan de un rato juntas o halla a las tres “chicas mágicas” durmiendo juntas tras una borrachera. Por momentos, incluso, ve al asistente como un potencial interés romántico, a pesar de no perder de vista que se trata de un hombre y no de una “chica mágica” o muñeca como Michiko (2015, pp. 145-147).

²⁴ Empero, Planas incluye una referencia explícita al *ecchi* en su novela: “Miró sus pechos y los hizo rebotar

como si fuera la protagonista de un anime *echii* para adolescentes” (2015, p. 67, *sic*).

El periodista interpreta su situación según los cánones del género *harem*:

Como el asistente, el periodista cultural creía haberse convertido también en un personaje de historieta. Podría incluso definir su género: un *harem manga*, la historia de un hombre sin atributos, haciendo vida en común con mujeres encantadoras, alocadas y distintas entre sí. Eso es lo que queda de él cuando ya nada queda: un estereotipo (2015, p. 177)²⁵.

Lejos de percibirse como un sujeto privilegiado por vivir la fantasía que ofrece el género, el periodista se siente un cliché, un cascarón vacío a merced de esa escala cromática de chicas variopintas. Empero, las mujeres también responden a estereotipos, si bien más vistosos, igual de perniciosos.

Algo que resalta constantemente la novela, además de la hipersexualización de las mujeres, es la infinidad de categorías y etiquetas que existen en el *manganime* para clasificarlas. Michiko es la encargada de enumerarlas a todas ellas: las *mukuchi*, mujeres calladas e imperceptibles (2015, p. 47), las *yangire*, chicas normales que se vuelven violentas (ibíd.), las *dojikko*, niñas bonitas pero muy torpes que jamás hacen algo bien (2015, pp. 47 y 158), las *dandere*, calladas y cariñosas con las personas de confianza (2015, p. 99), las *genki*, imperativas a las que les gusta hacerse notar (ibíd.), las *bifauxnen*, señoritas con rasgos andróginos (2015, p. 134), y las *yamato nadeshiko*, el arquetipo de belleza femenino con todas las virtudes que se espera de una mujer japonesa.

Al comienzo, el periodista cultural compara a Michiko con su pareja anterior, contrastando fuertemente a una con otra (2015, p. 55) y mostrándose como un auténtico acosador callejero. Más tarde, la muchacha es el centro de muchas

descripciones en las que es comparada con *merchandising*, figuras coleccionables, objetos idealizados y comercializables (2015, p. 67). Finalmente, ella es quien protagonizará todas las escenas eróticas y pornográficas en la novela, involucrando o no a los demás personajes (2015, pp. 126-127 y 153).

En *KimoKawaii* se exploran las posibilidades descriptivas de los códigos sexuales del manga y el *anime* para adultos. Sin embargo, se problematiza la codificación y hasta qué punto la industria del entretenimiento japonés es un espacio para el desenfreno del goce y el placer alejado de tabúes y restricciones sociales.

Narratología del *manganime*: algunas metarreflexiones finales

Además de las valoraciones sobre los *otaku* y su cultura que se realizan a lo largo de la novela, los personajes también reflexionan en torno a las características narrativas distintivas de los códigos del manga y el *anime*. Para Michiko, el manga es un mundo de posibilidades en constante transformación y sin reglas pre establecidas:

Eso era algo que Michiko siempre repetía. Antes de conocerla, pensaba que la historieta japonesa consistía solo en personajes de ojos enormes y redondos, niños cabezones y expresiones faciales exageradas. Historias de princesas melancólicas o de robots sobrevolando ciudades en ruinas. Michiko tuvo mucho tiempo para enseñarle su visión del mundo, su filosofía gráfica, su línea clara, y su decisión de vivir la vida como quien va atravesando breves viñetas de manga (Planas, 2015, p. 89).

Por un lado, en *KimoKawaii* se exhibe una sobreidealización de las normas y mundos ficcionales promulgados por el manga y el

²⁵ En otra oportunidad, Michiko le dice al periodista que su historia puede ser la de un manga *shōjo*, una

historia pensada para ser consumida por el público femenino y protagonizada por un chico triste (Planas, 2015, p. 45).

anime. Se presentan como formatos desestructurados y polimorfos sin jerarquías ni coherencia entre sus producciones. O, por otro lado, como formas vacías a las que cualquier tipo de contenido es fácilmente adaptable. Empero, hay momentos en los que los personajes debaten acerca de la naturaleza del *manganime*, su condición como obras de arte que siguen una lógica particular distinta a las de otras disciplinas. Por ejemplo, el asistente le explica al periodista cultural que los primeros episodios de los *anime* suelen presentar al espectador el mundo ficcional y las reglas que lo rigen antes que los personajes y el conflicto (Planas, 2015, p. 146). A continuación, hablan sobre los héroes, quienes ya no son los protagonistas de las historias y, en su lugar, han cedido el espacio a seres raros y únicos: “En el manga lo importante no es ya que alguien te salve, sino dejar en claro tu diferencia” (2015, pp. 146-147), dice el asistente. El periodista termina accordando con él que los héroes posteriores a la Segunda Guerra Mundial tomaban por modelo a los arquetipos del héroe invasor, mientras que los casos más recientes resultan ser más rupturistas y contestatarios en relación con estos ejemplos paternalistas.

Si bien no se hacen grandes diferenciaciones entre los códigos historietísticos y los audiovisuales-animados del manga y el *anime* respectivamente, resultando ser sinónimos indistintos por momentos, hay escenas en las que es necesario hablar de uno o de otro. Para Michiko, quien su sueño es convertirse en una gran *mangaka*, “el manga es la posibilidad de contemplar la realidad sin prejuicios. Historias que se leen de atrás para adelante y nada es lo que parece ser, donde los hombres pueden ser mujeres encubiertas y las mujeres un estereotipo contradictoriamente original” (2015, p. 175).

Por supuesto, Michiko es quien más afirmaciones y axiomas realiza sobre el conocimiento de lo que es o no es el manga. En otras oportunidades, es el periodista cultural quien redefine una falsa creencia o rememora un saber transmitido por Michiko:

[...] alguna vez Michiko le dijo que lo más importante en una página de manga no era el diseño del personaje, ni el impacto de la gráfica. Ella había aprendido que lo más atractivo de una página de historietas era la línea blanca entre cuadrito y cuadrito. Era allí donde operaba la imaginación, el espacio donde el lector aportaba el sentido que unía cada viñeta con la siguiente (2015, p. 172).

Esta reflexión sobre la elipsis entre viñeta y viñeta puede ser trasladable a la historieta en general, pero aquí es un conocimiento sobre el código que parecía ser crucial para la escritura de manga.

Más adelante, el narrador afirma: “En la acción del manga no existe velocidad media. Las cosas pasan o muy rápido, como en el tren bala, o muy lentamente, como las lágrimas que inundan los ojos de la muchacha” (2015, p. 186). Esta definición de velocidad o tiempo narrativo bien podría ser aplicable a una historia de acción o aventura, pero no para un drama o una escena contemplativa de las que abundan en el *manganime*. Algunas afirmaciones son dichas cual máximas universales cuando en realidad invisibilizan otras alternativas y niegan la complejidad de ambos códigos narrativos. Otras, en cambio, son más certeras, como la siguiente: “Parece uno de esos momentos de historieta, ubicados en la última viñeta de la página: el protagonista hará una revelación importante y la composición obliga al lector a continuar la lectura motivado por el suspense” (2015, p. 63). Esta decisión de apelar a un *cliffhanger* o gancho narrativo para mantener el suspense en la trama y captar el interés del lector no es exclusiva del manga, sino de cualquier producción en la que la segmentación y serialización del argumento

sea parte nodal de su estructura, como en el caso de los folletines o las telenovelas (Rosain, 2025b).

Por último, hay dos escenas que sirven para hablar de las metáforas visuales propias del *manganime*, las cuales no necesariamente coinciden con las utilizadas en otro tipo de historietas y animaciones ya que, al igual que ocurre con las onomatopeyas, son exclusivas de cada cultura. En primer lugar, ocurre cuando el periodista ve al asistente durmiendo mientras un globo de moco crece y se encoge en su nariz al ritmo de su respiración (2015, p. 155); esa misma metáfora visual ocurre cuando un personaje de *manganime* está durmiendo. En segundo lugar, cuando el periodista recibe carta de Michiko para viajar a Japón y lee las metáforas visuales que reconoce:

El periodista cultural apreciaba los personajes impresos en el sobre y pensó en lo fácil que resultaba entender sus códigos: las gotas de sudor en la frente muestran la ansiedad del protagonista, sombras rayadas en el rostro revelan sobresalto, venas que sobresalen del cuello en forma de X indican ira. En los globos de diálogos, si el contorno tiene líneas irregulares es porque el personaje está disgustado. Si se aprecian círculos pequeños flotando en el aire, se alcanza a entender sus pensamientos. Y estará hablando a gritos si estalla en líneas de zigzag (Planas, 2015, p. 174).

Las metáforas visuales son un recurso utilizados con gran frecuencia en las producciones de *manganime*, en especial aquellas obras o pasajes con un tono claramente humorístico. Tanto es así que, aun cuando se realiza una adaptación animada de una historieta japonesa, estos rasgos no son traducidos o desplazados de un formato a otro, sino que, por el contrario, suelen ser exacerbados (Rosain y Sayar, 2018, pp. 60-61).

De esta forma vemos como en *KimoKawaii* se difunden conocimientos más o menos profundos sobre los códigos del manga y el *anime*, exponiendo un saber

que solo los más versados en el tema podrán debatir hasta qué punto pueden ser considerados ciertos o no.

Conclusión

En *Demasiada responsabilidad*, Enrique Planas exhibe su gusto por las historias de superhéroes estadounidenses, así como cierto conocimiento sobre series con actores reales y de animación japonesa. En *KimoKawaii*, ambos fanatismos aparecerán amalgamados en el personaje del periodista cultural (quien toma muchos rasgos autobiográficos del autor) bajo la fascinación por la serie de culto *Ultrasiete*. Por otra parte, en la novela el lector asiste a una serie de representaciones del *otakismo* que, lejos de idealizar esta cultura que cuenta con millones de adeptos en Latinoamérica y el resto del mundo, exhibe ciertos estados de la cuestión a fines de la década de los 90 así como las contradicciones y fisuras que sus miembros pueden demostrar en la configuración de su identidad.

El hecho de construir la personalidad a partir de una cultura, así como también a partir de hábitos, costumbres y valores foráneos, tiene, al menos en lo que la novela busca demostrar, consecuencias complejas y, en su mayoría, nocivas y perniciosas para los sujetos y su entorno. Michiko rechaza sus raíces peruanas y eso se aprecia en el nulo interés que demuestra por los eventos sociohistóricos que atraviesa el país en ese momento, así como también en el rechazo y el miedo que le genera pensar en el terrorismo de Estado (Planas, 2015, pp. 97 y 167) o en la fealdad que percibe entre sus conciudadanos (2015, p. 140). Michiko evade la realidad y crea un mundo artificial pero seguro en el que ella se siente libre de ataduras, presiones y obligaciones sociales, en el que puede dar rienda suelta a sus deseos e impulsos, en el que la fantasía y la diversión

son prioridad y nada es inmanente ni inmutable.

Hemos visto cómo la novela despliega distintas representaciones del ser *otaku* en Latinoamérica a fines del siglo XX. La configuración del campo del *manganime* en el continente implicó la socialización de ciertos sujetos que acabarían participando activamente en calidad de agentes; también la coordinación y organización de espacios y actividades como los eventos y los *fanzines* en donde estos individuos pudieran interactuar y contrastar sus interpretaciones sobre sus objetos de consumo e interés, a la vez que creaban producciones artísticas que daban cuenta de dicho fanatismo.

Por otra parte, expusimos distintos momentos y formas en los que el autor exhibe sus conocimientos y apreciaciones

sobre los códigos del manga y el *anime*, la industria del entretenimiento japonés, la cultura de masas nipona y los sujetos que las mantienen en funcionamiento. Lejos de asimilar el campo como algo uniforme y homogéneo, Planas muestra distintos posicionamientos según la edad, los gustos, los objetivos y los estilos de vida llevados por los *otaku*.

Enrique Planas parte de las series vistas en su infancia y adolescencia y se informa acerca de las tendencias de cada época para estructurar y construir una trama en la que las representaciones e imaginarios en torno a los *otaku* no son fácilmente delimitables, sino que se muestran plurales y complejos en una sociedad alejada de la idiosincrasia japonesa.

REFERENCIAS

- Álvarez Gandolfi, F. (2024). *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Prometeo.
- Arana Blas, M. A. (12 de enero de 2025). Queerizing the Nation: Blurring Bodies and Frontiers in *Kimokawaii and Las exploradoras de la luna* [ponencia]. Modern Language Association Convention.
- Azuma, H. (2012). Database animals. En M. Ito, D. Okabe e I. Tsuji (Comps.), *Fandom Unbound: Otaku Culture in a Connected World* (pp. 30-67). Yale University Press.
- Ban, T. (2016). *The Osamu Tezuka story: a life in manga and anime*. Stone Bridge Press.
- Bourdieu, P. (2002). *La distinción. Criterios y bases sociales del gusto*. Taurus.
- del Vigo, G. A. (2019). Subjetividades pop: manga, anime y sexualidad en la adolescencia otaku. *Actas del X Jornadas de Jóvenes Investigadorxs*. Instituto de Investigaciones Gino Germani.
- García, H. (2018). *Un geek en Japón*. Norma Editorial.
- Herrera, J. (2017). *Otaku: cuatro décadas de cultura popular japonesa en Chile*. Biblioteca de Chilenia.
- Herrera, J. (2018). *Kawaii. Blondas, caramelos y sesos*. Biblioteca de Chilenia.
- Horno López, A. (2017). *El lenguaje del anime. Del papel a la pantalla*. Diálogo ediciones.

- Labra, D. (2023). *Fenómeno global/consumo local. La “glocalización” del manga en Argentina y su impacto en el campo editorial de historietas (1991-2019)* [Tesis de doctorado]. Universidad Nacional de La Plata.
<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/tesis/te.2655/te.2655.pdf>
- Labra, D. (2024). *Manganimé: La saga argentina*. Tren en Movimiento.
- Molloy, S. (2012). *Poses de fin de siglo. Desbordes del género en la modernidad*. Eterna Cadencia.
- Mosquera, M. (2026). La intermedialidad, entre la especificidad y la convergencia. *Estudios de Teoría Literaria*. [En prensa].
- Nitobe, I. (2013). *Bushidō: preceptos de honor de los samuráis*. Quadrata.
- Pelaez Sagastegui, E. (2022). *La agencia del personaje Michiko a través del cosplay en la novela KimoKawaii (2015) de Enrique Planas* [Tesis de maestría]. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Planas, E. (2015). *KimoKawaii*. Literatura Random House.
- Planas, E. (2017). *Demasiada responsabilidad*. Literatura Random House.
- Rajewsky, I. O. (2020). Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad. Vivomatografías. *Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*, 6(6), 432-461.
<http://www.vivomatografias.com/index.php/vmfs/article/view/278>
- Rosain, D. H. (2021). Ver para leer: una lectura diacrónica para los cruces entre manga, anime y literatura universal. *Con A de Animación*, (13), 44-62.
<https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/15925/pdf>
- Rosain, D. H. (2025a). Literatura en clave manganime: Emergencia de autorías y escrituras otakus en la argentina contemporánea. *Revista Avatares. Comunicación/Cultura*. [En prensa].
- Rosain, D. H. (2025b). El laboratorio del mangaka: los testimonios de la escritura de Akira Toriyama y Hirohiko Araki. *RAIN. Revista Argentina de Investigación Narrativa*. [En prensa].
- Rosain, D. H. y Sayar, R. J. (2018). En una editorial japonesa, de cuyo nombre no quiero acordarme: Manga quijotesco por fuera de sus moldes. En J. D'Onofrio, C. Gerber y N. Vitali (Eds.), *Don Quijote en Azul 10: Actas de las X Jornadas Cervantinas Celebradas en Azul, Argentina, en 2017* (pp. 55-64). Editorial UNICEN.
- Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Comanegra.
- Watts, A. (1976). *El camino del Tao*. Kairós.