

Redes intertextuales entre el manga, el anime y la poesía costarricense

Cuadernos CANELA, 37, pp. 95-113

Recibido: 29-IX-2025

Aceptado: 20-XII-2025

Publicado, versión impresa: 1-V-2026

ISSN 1344-9109

Publicado, versión electrónica: 1-V-2026

ISSN 2189-9568

© El autor 2026

canela.org.es

Sebastián Arce Osés

Universidad de Costa Rica, sede de Guanacaste, Costa Rica

Resumen

La poesía costarricense ha tejido conexiones con textos literarios tradicionales y de vanguardia, pero también ha tomado del repertorio de la cultura popular las películas, la música y, por supuesto, las historietas y la animación. Este trabajo presenta las redes intertextuales que se tejen entre cinco poemas costarricenses con el manga y el anime: «Capitán Raimar» de Felipe Granados, «Los niños del Dr. Hell» de Dennis Ávila, «Mazinger Z» de Mainor Vargas, «Mi vida como un manga shōnen» de Luis Chacón y «Gokuuuu !!!» de Alber Mapache. El artículo responde a la pregunta siguiente: ¿cómo se tejieron las redes intertextuales entre el manga y el anime con la poesía costarricense? Se exponen, primero, los lineamientos teóricos alrededor de la intertextualidad desde Kristeva, Barthes y Genette. A continuación, el surgimiento del manga y del anime en Japón y el contexto de su recepción en Costa Rica y en Latinoamérica. Por último, se analiza cómo los cinco poetas escogidos se apropian y resignifican los recursos del manga y del anime para ofrecer una poesía abierta, dialógica y llena de descubrimientos.

Palabras clave

Redes intertextuales, historiografía literaria, poesía costarricense, anime, manga.

Introducción

Las cinco de la tarde
era nuestra hora predilecta,
nos tirábamos al suelo,
frente al televisor,
viendo a nuestro héroe
vencer
a la bestia mecánica del día.

«Se busca a Mazinger Z», Dennis Ávila

El manga y el anime son producciones literarias y audiovisuales de origen japonés que han presentado una extraordinaria repercusión fuera de Japón desde las últimas décadas del siglo XX. Sus imágenes, personajes y narrativas se han desplazado a través de la televisión, el cine, el internet, las librerías y los eventos populares, hasta afianzar un lugar dentro de las prácticas significantes latinoamericanas, gracias al contexto de globalización e hibridación cultural¹ (García Canelini, en Cobos, 2010).

El presente trabajo estudia las redes intertextuales que se tejen entre cinco poemas costarricenses con el manga y el anime: «Capitán Raimar» de Felipe Granados, «Los niños del Dr. Hell» de Dennis Ávila, «Mazinger Z» de Mainor Vargas, «Mi vida como un manga shōnen» de Luis Chacón y «Gokuuuu !!!» de Alber Mapache. Se siguieron tres criterios de selección: a) ser poemas publicados en un libro o en una revista literaria; b) ser el autor costarricense o residir en el país; c) evidenciar alguna relación intertextual con el manga y el anime en sus títulos o en su urdimbre poética.

El artículo responde a las siguientes preguntas: ¿cómo viajaron las imágenes del manga y del anime a la poesía costarricense? ¿De qué manera se tejió esta red intertextual? Nuestra hipótesis propone que el manga y el anime, a pesar de haber sido inicialmente recibidos como producciones para niños y ser discursivamente relegados de los cánones literarios académicos, han cobrado un valor estético-nostálgico que algunos poetas costarricenses comenzaron a integrar dentro de corrientes poéticas más cotidianas, conversacionales y desacralizadoras (Rodríguez Cascante, 2007). En el trabajo se procede a exponer, primero, los lineamientos teóricos alrededor de la intertextualidad desde Kristeva, Barthes y Genette. A continuación, el contexto de recepción del manga y el anime en Costa Rica y en Latinoamérica. Por último, se analiza cómo los poetas se apropian y resignifican los recursos del manga y del anime para ofrecer una poesía abierta, dialógica y llena de descubrimientos.

1. Acercamientos a la intertextualidad

El concepto de intertextualidad nos permite comprender la literatura y el lenguaje como redes de textos que dialogan entre sí. Además, señala que los procesos de lectoescritura y significación se tejen entre conexiones y que no existe un texto original que no beba de otras fuentes. La noción de texto, en lugar de obra, permite romper con la linealidad histórica de la literatura para volver posible «leer una *historia estratificada*: de temporalidad cortada, recursiva, dialéctica, irreductible a un único sentido y formada por tipos de *prácticas signifiantes* cuya serie plural no tiene origen ni fin» (Kristeva, 1981, p. 15). Kristeva considera el texto como una «productividad», un tejido de distintos hilos (ideologemas) que se cruzan en el texto de la historia y la sociedad (pp. 147-148).

Para Barthes, el texto «no es coexistencia de sentidos, sino paso, travesía» (1994, p. 77). Las imágenes, los mitos, las narrativas y los discursos viajan por la cámara de resonancias que es un texto, el cual «está enteramente entretejido de citas, referencias, ecos: lenguajes culturales [...] antecedentes o contemporáneos, que lo atraviesan de lado a lado en una amplia estereofonía» (1994, p. 78). Por consiguiente, se rompe con la idea de texto como unidad cerrada en la composición y en la interpretación, abriéndose así la dinámica interpretativa hacia la noción de un «intertexto universal» (Villalobos Alpízar, 2003, p. 139). Barthes pone especial atención en la idea de una lectura activa, pues todo texto «solicita del lector una colaboración práctica» (1994, p. 80).

Genette recurre a la imagen del palimpsesto para hablar de la manera en que puede leerse y reescribirse un texto en otros (1989, p. 495). Según Quintana Docio, Genette entiende la intertextualidad como «la presencia, en un nivel parcial, de un texto o fragmento textual en otro posterior más amplio que lo acoge e integra de un modo más o menos literal y explícito» (1990, p. 170). Serán, entonces, la cita, la alusión y el plagio los signos de la intertextualidad (Genette, 1989, p. 10). Macedo se apoya en Genette para aclarar que, para efectos de estudios literarios, pueden trabajarse textos y discursos de clases diferentes debido a que:

la intertextualidad [...] es la relación entre un texto y otro (hipotexto e hipertexto, de acuerdo con la terminología de Gérard Genette); este concepto puede funcionar no sólo para establecer la relación entre dos textos literarios, sino también para propiciar el diálogo entre dos obras de distintas disciplinas (2008, p. 1).

Genette prefiere nombrar como «transtextualidad» a una red textual que, además de la intertextualidad, incluye otros cuatro tipos de relaciones. A saber, la architextualidad como la relación con otras categorías, géneros y discursos; la metatextualidad como los comentarios de la crítica alrededor de un texto; hipertextualidad como la relación de un nuevo texto derivado de un texto o conjunto de textos previos; y la paratextualidad como la relación del texto propiamente dicho con otros textos del volumen que lo contiene: títulos, subtítulos, portada, dedicatorias, prefacios, prólogos, epígrafes, etc. (1989, pp. 10-14).

Sea manga, anime o poesía, hay una amplia red de signos por descubrir e interrelacionar cuando se les entiende como textos. Estas redes permiten examinar las relaciones, derivaciones y transformaciones que la literatura tiene no solo entre los textos de su propia clase, sino también con otras disciplinas, lenguas y tradiciones, lo que crea una red intertextual dinámica.

Estudiar de qué manera se presentan las imágenes del manga y del anime en la producción poética costarricense brinda resultados significativos para comprender el cruce de caminos que marca la deriva de la poética costarricense del presente siglo con textos no «canónicos» ni tradicionales.

2. El encuentro entre manga, anime y poesía costarricense

Según apunta Cobos, «*Manga* (漫画) es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país» (2010, p. 2). Su origen se remonta al arte pictórico japonés. Tras la Segunda Guerra Mundial, el *mangaka* Tezuka Ozamu innovó en las narrativas y el estilo visual de la producción de mangas. En 1963, la adaptación de uno de sus trabajos, *Astroboy*, fue la primera serie de animación emitida regularmente en Japón. La producción de dibujos animados que se generó de historias de mangas populares, así como las producciones originales para televisión, cine u OVA (Original Video Animation), son conocidas como «anime». Tanto el manga como el anime ya eran, para la década de los setenta, industrias en Japón que, además, contaban con otros tipos de productos derivados (Organización Mundial de la Propiedad Intelectual, 2011).

En Costa Rica, lo primero que se dio a conocer fue el anime hacia las décadas de los setenta y ochenta, pero la peculiaridad es que no se tenía conciencia de que era un tipo de animación japonesa (Zúñiga Valerio, 2020, p. 34) ni de que las animaciones podían derivarse de historietas. Las series se transmitían por la televisión abierta y se comercializaban como caricaturas para niños, aunque en Japón se transmitían en horarios con base en criterios de-

mográficos. Así, animes como *Astroboy* (鉄腕アトム), *Mazinger Z* (マジンガーZ), *Heidi* (アルプスの少女ハイジ), *Marco* (母をたずねて三千里), *Candy* (キャンディ・キャンディ), *Meteoro* (マッハGoGoGo), *Capitán Harlock Raimar* (キャプテン・ハーロック), *Daltanias, el robot del futuro* (未来ロボダルトニアス), entre otras, ganaron notoriedad en una generación de audiencias que las recuerdan con nostalgia.

Según Cobos (2010), durante la década de los noventa se desata un *boom* del anime en Latinoamérica: llegan más series a las pantallas como *Ranma ½* (らんま 1/2), *Dragon Ball* (ドラゴンボール), *Sailor Moon* (美少女戦士セーラームーン), *Digimon* (デジタルモンスター), *Neon Genesis Evangelion* (新世紀エヴァンゲリオン), *Pokémon* (ポケットモンスター), *Cowboy Bebop* (カウボーイビバップ), *Gundam* (ガンダム), *Samurái X* (るろうに剣心— 明治剣客浪漫譚—), *Sakura Card Captor* (カードキャプターさくら), etc. Asimismo, empieza a haber un acceso más generalizado a la televisión por cable (con canales especializados en animación como Locomotion-Animax, Cartoon Network, Magic Kids, etc.). El surgimiento de revistas y clubes de anime y manga impulsa también la curiosidad por la cultura japonesa.

Pero, a raíz de esto, se produce paralelamente un «choque cultural» que provoca ataques y resistencia por parte de grupos religiosos y conservadores², azuzados a la vez por los medios de prensa (Cobos, 2010; Zúñiga Valerio, 2020; Josephy-Hernández, 2024). Esto no detuvo el florecimiento de páginas para descargar anime en internet, así como comunidades de aficionados que se dedicaban a subtitular gratuitamente (*fansub*) emisiones que no llegaban. Los mangas comenzaron a ser poco a poco editados por casas editoriales o se podían conseguir en línea, traducidos por los mismos seguidores.

Para el nuevo milenio, mangas y animes como *Inuyasha* (犬夜叉), *One Piece* (ワンピース), *Zoids* (ゾイド), *Naruto* (ナルト), *Death Note* (デスノート), *Fullmetal Alchemist* (鋼の錬金術師), *Tengen Topa Gurren Lagan* (天元突破グレンラガン), *Attack on Titan* (進撃の巨人), *One Punch Man* (ワンパンマン), etc., así como las películas del estudio Ghibli, se popularizaron, además de que era posible verlos en su lengua original.

Dentro de este contexto, es notable la forma en que se afianzaron en Costa Rica subculturas relacionadas con manga y al anime, como la cultura *otaku* (el término con que se suele llamar a los aficionados del anime), las convenciones y los eventos de *cosplay* (donde las personas se visten como sus personajes favoritos), a pesar de la resistencia social. Es decir, no solo se trata de la recepción de los productos culturales dentro de un mercado, sino que estos se transforman y reconstruyen en el seno de la cultura receptora.

Es en el espacio de esta reconstrucción de identidades y de hibridación cultural, gestada con mayor fuerza desde los noventa, donde podemos comprender la relación que tienen el anime y el manga, entendidos como intertextos. A la manera del impacto que pueden tener los cuentos para niños, muchas series de anime consideradas hoy como «clásicas» dejaron en el recuerdo personajes memorables, temáticas tocantes, imágenes versátiles y señas identitarias entre los televidentes, al haberse emitido para una audiencia infantil³.

La poesía costarricense, como el manga y el anime, es un receptáculo de géneros y de textos. Ha acogido y transformado corrientes, ritmos, imágenes, manifiestos de autores y grupos de otros países y culturas, y ha activado una red intertextual caracterizada por el «cruce de caminos» (Cortés Zúñiga, 1997, p. 28), derivada de su circunstancia y de todo lo que absorbe. Sin embargo, consolidar un proceso de apertura hacia tendencias de escritura abiertas, que dialoguen con textos literarios de otras tradiciones, lenguas y disciplinas más

allá del canon hispanoamericano heredado del pensamiento colonial, ha sido un proceso que ha marchado a diferentes velocidades.

En el plano crítico-historiográfico, el presente siglo ha inaugurado una necesaria discusión sobre las transformaciones poéticas en curso: Murillo Fuentes (2008) nombra como «antipoesía costarricense» a una corriente que cuestiona los métodos discursivos de la poesía canónica, de lo bello y de lo histórico, e incluye a poetas como Luis Chaves, Luis Fernando Gómez, Camilo Retana, Paula Piedra y Luis Chacón. Retana Alvarado (2009) propone la «joven poesía» costarricense como un discurso contrahegemónico al «hecho poético» y señala dos hitos: la consolidación de la editorial Perro Azul y la publicación de *Historias Polaroid*, de Luis Chaves, en el año 2000. Fernández Álvarez (2012) denomina «antilirismo» las voces de poetas como María Montero, Mario León, Ricardo Marín y G. A. Chaves, que exhiben «la revancha contra los excesos de las generaciones anteriores en materia estilística y política». Corrales Arias (2014), por su parte, propone que, al margen de la pugna por la hegemonía en el campo literario costarricense, hay una «nueva poesía» sugerente e iconoclasta, escrita en la periferia geográfica del país por poetas como Francisco Rodríguez Barrientos, Joaquín Soto y Luis Yuré. Por último, Arroyo-Carvajal (2021) examina la pertinencia de etiquetas como «poesía joven», «nueva generación», «generación crisálida» y «generación emergente» y sostiene que la permuta en los paradigmas no es asunto de edades.

Es en este complejo escenario donde Francisco Rodríguez Cascante traza, consciente de los «cruces y del carácter palimpséstico de la producción textual», lo que considera que son las «dos grandes líneas constitutivas en la poesía nacional, una que remite a un eje programático aurático y otra que se constituye en uno de orientación narrativizante» (2007, p. 145). La primera se relaciona con la estética del trascendentalismo⁴, surgido en los setenta, y que Rodríguez Cascante ya rastrea en autores de la *Lira costarricense* (primera antología de poesía costarricense publicada en 1890) como Juan Diego Braun o de la vanguardia como Isaac Felipe Azofeifa. La segunda presenta una línea discursiva conversacional que se caracteriza por la desacralización religiosa y cultural, la bohemia como valor, el malditismo, el estilo periodístico, el conversacionalismo y el minimalismo (Rodríguez Cascante, 2007).

Es sobre esta línea conversacional, desacralizadora, cotidiana, que la inclusión de intertextos provenientes de la cultura popular y de masas, como el manga y el anime, se entreteje con la poesía costarricense. La hibridación cultural de los poetas les hace dialogar no solo con textos literarios y autores canónicos, sino con la música, el cine, las series, las historietas, los videojuegos, etc., que forman parte de las subculturas con las que se han formado desde el siglo pasado. Basta ver algunos títulos de libros publicados durante este siglo para darse cuenta de que ya no son solamente las obras cumbres de la literatura las que se cruzan en la poética costarricense: *Cumbia* (2003) y *Chan Marshall* (2005, Premio Fray Luis de León) de Luis Chaves; *Soundtrack* (2005) de Felipe Granados; *A ella le gusta llorar mientras escucha The Beatles* (2013) de David Cruz; *Películas de nadie* (2013) de Esteban Aguilar; *Cine en los sótanos* (2012, Premio Nacional de Poesía Aquileo J. Echeverría), *Crooner* (2015) y *Sad Hill* (2019) de Alfredo Trejos; *Un adiós para John Lennon* (2015, Premio Aquileo J. Echeverría) de Mario Salas; *La infancia es una película de culto* (2016) de Dennis Ávila y *Mi vida como un manga shōnen* (2018) de Luis Chacón.

A continuación, comenzamos con el análisis de los poemas elegidos.

El personaje del capitán Harlock Raimar nace de la representación literaria del pirata, antihéroe romántico que se convirtió en la inspiración para poetas y novelistas durante el siglo XIX: «ese personaje desarraigado y marginal, que huye de la realidad hacia lugares exóticos y que encarna [...] la exaltación del idealismo de la extrema Libertad» (Arlandis y Reyes Torres, 2018, p. 183). Es una figura literaria que no ha desaparecido y que podemos encontrar en otros ejemplos de la cultura popular como la saga de *Piratas del Caribe*. La propuesta de Matsumoto, sin embargo, cuenta con la particularidad de que las aventuras del capitán Raimar se dan en el espacio, lo que remite al género de la ciencia ficción y, con ello, a otra saga cinematográfica mundialmente conocida: *Star Wars*.

Los primeros cuatro versos nos describen la nave pirata Arcadia y el carácter melancólico de algunos personajes a través de una construcción de imágenes simple y eficaz. Del quinto al séptimo verso, se nos sugiere que la errancia de Raimar es solo una excusa para olvidar el pasado que esconde su cicatriz en la cara (otro motivo literario que encontramos desde Borges⁶ hasta el anime *Samurái X*). El octavo verso revela un giro, dado que Granados apela directamente al capitán para preguntarle «para qué tanta tristeza», y a continuación le dice que todas «se queman como el papel». Esta es una cita del doblaje en español que en el poema está entrecomillada y se utiliza para describir a las Amazonas, pues estas arden al morir. No obstante, el poema reinventa por completo la frase y toma un camino distinto al anime, pues del undécimo verso al final, Granados sentencia que hay una lección detrás de todo esto: «solo se hace amor de las cenizas».

Cabe preguntarnos: ¿estamos ante un poema de desamor? ¿El poeta, en un acercamiento amistoso, le confiesa al capitán —o, mejor aún, nos confiesa— que no vale la pena estar triste por una mujer? ¿Para decirle que aprendemos «—tarde—» que el amor se consume como el fuego? A su manera, el poema complementa la historia del anime, pues nunca se revela el pasado del capitán ni la causa de su cicatriz. De hecho, Matsumoto dejó el final del manga abierto.

En conclusión, Granados se apropia de la leyenda de Raimar y, a través de un tratamiento intimista, sugiere que detrás de la cicatriz se esconde la experiencia de un amor extinto.

3.2. El ideologema de la infancia y el honor en Dennis Ávila

Quizás uno de los géneros del manga y del anime más reconocibles es el *mecha*: las aventuras de robots gigantes controlados por algún joven que, sin tener ninguna experiencia como piloto, sorprendentemente logra pilotear al primer intento su robot en un momento de extrema urgencia. La base de este tipo de historias, que podemos ver en animes como *Neon Genesis Evangelion*, la sembró *Mazinger Z*, el manga de Gō Nagai que tuvo una adaptación al anime entre 1972 y 1974 en Japón. Este anime llegaría a Latinoamérica a finales de los años setenta del siglo XX y se transmitió por Canal 5 y Canal 3 en Honduras.

Dennis Ávila Vargas, nacido en 1981, hondureño a quien la poesía y el amor le han hecho establecerse en Costa Rica, redescubre en el libro *La infancia es una película de culto* las imágenes de la infancia y de los héroes familiares. Toma estos elementos íntimos y los ensambla con las caricaturas y películas que miraba de pequeño para ofrecernos el regreso al reino de la niñez desde el lente poético de un filme que recordamos con veneración.

En el prólogo a *La infancia es una película de culto*, el poeta Fabricio Estrada Baca comenta que «[n]uestra generación creció en la plenitud de un siglo televisado del cual Dennis supo extraer valores y anti-valores [sic] con nombres y apellidos» (2017, p. 7). Desde el

siglo pasado, la expansión del cine y de la televisión dieron lugar a una cultura popular híbrida y heterogénea, tanto en lo que concierne a la diversidad de los géneros retransmitidos como al país del que dichos productos culturales proceden. En el libro de Ávila, desfilan referencias a *Star Wars*, *Looney Tunes*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Candy* o *Mario Bros*, entre otros; pero sobresalen entre el conjunto tres poemas dedicados a *Mazinger Z*. De hecho, la portada del mismo libro publicado por la editorial Perro Azul en Costa Rica tiene a *Mazinger* como imagen.

En el libro, hay tres poemas vinculados desde el mismo título con la popular serie: «Se busca a *Mazinger Z*», «*Afrodita*» y «*Los niños del Dr. Hell*». El primero es una alusión nostálgica al ritual de ver, siempre a la misma hora y por el mismo canal, nuestro programa favorito; el segundo está dedicado a la compañera de batallas del robot *Mazinger*, *Afrodita*; el tercero, sobre el que nos detendremos, es el siguiente:

Los niños del Dr. Hell

Trazábamos una circunferencia.

En el centro, como la marca de un compás,
 hacíamos el agujero
 para meter las canicas
 que el vencedor se llevaba a casa. 5

Los grandes odiaban
 que un niño más pequeño ganara;
 me echaban tierra en los ojos
 y atacaban como cuervos.

De aquella nube de polvo 10
 surgía la respiración de mi hermano,
 el gordo más ágil del barrio.

Todavía tengo en mi corazón
 su voz diciendo malas palabras.

Amaba su heroísmo: 15
 esa necesidad de salvar mi honor
 y el de la familia.

Mis piernas dejaban de temblar
 y me lanzaban a la pelea
 para justificar mi sangre en la nariz. 20

Pero de los dos, él era *Mazinger Z*.

Solo mi hermano pudo derrotar
 a los monstruos mejor armados
 de nuestra niñez.

El poema, lejos de ser un resumen o un elogio al anime tal cual, resulta un hábil relato poético de la infancia, del barrio popular, de los juegos de canicas y las peleas con otros niños mayores a quienes no les gustaba perder (1-9); pero, sobre todo, se rescata la figura del hermano mayor que, con la entrada digna de un héroe (10-12), llegaba a salvar el honor de la familia en el último segundo (15-17).

El título alude al villano del anime, el malvado Dr. Hell, quien planea conquistar la Tierra al mando de un ejército de robots gigantes; sin embargo, todos sus esfuerzos tropiezan con Koji Kabuto, un adolescente que recibe de su moribundo abuelo un enorme robot llamado Mazinger Z, con el cual podrá hacerle frente al Dr. Hell y a sus secuaces. Koji no está solo, pues cuenta con la ayuda del Dr. Yomi, amigo de su abuelo y que ha construido otro robot: Afrodita, pilotado por su hija Sayaka. Además, no podemos olvidar a Shirō Kabuto, el hermano menor del protagonista, quien lo alienta en las batallas y, de vez en cuando, se mete en problemas, por lo que debe ser rescatado por su hermano mayor.

De esta manera, se establece un paralelismo entre el poema y la serie animada: el poeta es el hermano menor, Shirō Kabuto, y el hermano mayor es el héroe, Koji Kabuto. En un principio, la admiración le da valor al primero de ellos (18-20) para luchar contra «los niños del Dr. Hell», es decir: los antagonistas del barrio, los monstruos del mundo de las canicas. No obstante, no hay que olvidar que en el poema el mayor se identifica expresamente con Mazinger Z (21), por lo que solo él está en condiciones de derrotarlos (22-24).

Además de la infancia, es posible reconocer otro ideologema tejido en este texto: el antiguo código de honor samurái o *bushidō* (Bergonce, 2023, p. 119) que, al aparecer adaptado en el poema al mundo familiar de la niñez y las disputas callejeras, demuestra cómo este rasgo cultural también halló un lugar simbólico dentro de la literatura centroamericana.

En cuanto a la construcción del poema, se destaca el uso del tiempo imperfecto que potencia su carácter épico-episódico, consiguiendo homologar el mundo de los juegos y peleas de la infancia con el tiempo interno de los acontecimientos de las series.

En conclusión, el poema resignifica el universo de *Mazinger Z* a través de la alusión. Dennis Ávila transforma la cultura televisiva en memoria poética, donde el heroísmo se encarna en el hermano mayor y en los códigos de honor familiares. Así, el anime deja de ser un mero referente nostálgico para integrarse en una propuesta literaria sobre la identidad centroamericana contemporánea.

3.3. El lamento del villano: la parodia en Mainor González Calvo

Mainor González Calvo, nacido en 1974, formó parte del taller literario de Francisco Zúñiga, junto a poetas como Cristian Marcel, Joan Bernal y Alfredo Trejos. Ha publicado diez libros de poesía, una novela y un libro de cuentos. Gustavo Solórzano Alfaro lo incluyó en *Retratos de una generación imposible*, una muestra de diez poetas costarricenses publicada en 2011. Perteneció al público costarricense que vio las primeras transmisiones de *Mazinger Z* en Costa Rica, programa que fue emitido por Canal 6 desde 1979 (Rojas, 2017).

González revisita el anime, ya de adulto, a través de la poesía, pero con una mirada distinta a la del niño. En un poema dedicado a Dennis Ávila, pero con un tono muy diferente al texto que este escribió, ejecuta un final alternativo de *Mazinger Z* en siete versos:

Mazinger Z (final de la serie)

¡Cómo se lamentaba
a pecho partido el testarudo doctor Hell

al darse cuenta
 unos segundos antes de morir en su fortaleza aérea
 de que su cuenta bancaria había desaparecido 5
 por su loco y desmedido afán
 de destruir un robot mecánico!

Ya no estamos en el mundo de la infancia, del barrio y del honor familiar que dibujaba Ávila. El poema de González es una elegía, un lamento a la muerte del Dr. Hell, que se construye a partir de una parodia del capítulo 91 del anime, en el que se presenta la batalla final contra el Dr. Hell y su muerte al explotar la fortaleza aérea en la que huía tras el ataque de Mazinger Z. Este poema se centra en el villano, el prototipo del científico loco, el Dr. Hell. González lo tilda de testarudo (2) al estar obsesionado con destruir a su enemigo (7). Como si fuera una voz en *off* del anime, González nos cuenta que, en sus últimos segundos, el Dr. Hell vio cómo su cuenta bancaria estaba vacía (5) y se lamentó de haber despilfarrado todo su dinero en este «loco y desmedido afán» (6).

El poema de González nos coloca en un escenario más propio del desencanto de la madurez que de la inocencia de la niñez, interrumpiendo la fantasía e insertando cuestionamientos que solo la mente preocupada de un adulto concibe: ¿en qué banco tenía su cuenta bancaria el Dr. Hell? ¿Era asediado por acreedores? ¿Acaso era multimillonario? Estas preguntas, que desde la credulidad de un niño nunca se plantean, surgen cuando el Dr. Hell se lamenta de haber fracasado y haber caído en manos de su enemigo. Todos sus esfuerzos por dominar el mundo han sido en vano. El poema permite reexaminar al antagonista en lugar del protagonista, invitándonos a reflexionar sobre el precio que pueden tener nuestras obsesiones.

Solórzano Alfaro señala que el trabajo de González Calvo «apunta al comentario social, a la crítica mordaz, pero además al carácter íntimo, personal, en medio de cierta parafernalia de la cultura pop y de una ambientación muy propia de la urbe josefina» (2010, p. 171). Si bien el poeta dejó su San José natal para trabajar en la provincia de Guanacaste, el movimiento y el tiempo le han venido bien a su poesía porque ha logrado una síntesis entre la imagen poética y la sabiduría popular. El poema de González Calvo es una parodia, pero también la amarga elegía de uno de los villanos más temibles de la infancia.

3.4. La architextualidad del manga en Luis Chacón Ortiz

Luis Chacón Ortiz, nacido en 1984, ha publicado poesía y novela. En 2006, ganó el certamen poético Ángel Martínez Baigorri de España con el libro *El sur*. Es un buen ejemplo del cruce de la poesía con el cine, la música y la tecnología en una época marcada por la volubilidad de la identidad posmoderna.

Los mangas y animes siguen clasificaciones demográficas: una de las principales es el manga *shōnen*, que significa niño o joven en japonés, mientras que el *shōjo* está dirigido a chicas jóvenes. Para Bergonce, en el *shōnen* se destaca la acción en el campo de batalla, la cual se «suele iniciar debido a los principios del protagonista, el cual es guiado por su moral y valores» (2023, p. 118). Este tipo de historias están protagonizadas por jóvenes héroes que descubren sus poderes y van ganando aliados hasta superar la última prueba; sin embargo, en el siguiente poema en prosa de Chacón, dedicado a su hermano, tenemos otro escenario:

Mi vida como un manga shōnen

Como el humo de un incendio, que al principio es invisible, pero que pronto está en todas partes, el tumor en mi caja torácica no puede ser fotografiado por ninguna máquina de rayos x; aun así se cierne sobre mis pulmones. El manga shōnen, medio abierto en mi regazo, me pregunta, ¿nos caemos para levantarnos o nos levantamos sólo para volver a caer? Para dibujar un héroe, cualquier superficie en blanco es suficiente: una hoja, una sábana de hospital, una pared o mis dientes, pero no soporto el silencio cómplice del azul, por lo que siempre trazo en negro. Aquí comprendo el significado de la palabra porcelana. Reúno toda mi fuerza en los nudillos, junto los talones, cierro los ojos. Una vez que me levante, no volveré a caer. La gravedad me toma de la camiseta, demasiado tarde: hermoso como un cohete, me lanzo a las estrellas.

Si atendemos a Genette, presenta una relación architextual, invisible, sin explicaciones teóricas, con el género *shōnen* de historietas japonesas. Es más, el título del poema plantea el símil de la propia vida como un manga: imaginar la historia de un joven dibujado a lápiz contra el blanco, escondido entre viñetas y palabras.

Sin embargo, el poema nos proyecta una escena de hospital: el protagonista sufre de un tumor que se le extiende hasta los pulmones. El manga que lee le hace plantearse una pregunta existencial: «¿nos caemos para levantarnos o nos levantamos sólo para volver a caer?». Esta pregunta es relevante en la dicotomía semántica que se plantea: el joven = héroe de los mangas, siempre capaz de levantarse de las caídas, salir victorioso y salvar a los suyos; frente al joven = enfermo, para el cual la próxima caída podría ser la última. «Dibujar un héroe» y «trazar en negro» le ayudan a sobrellevar el silencio de hospital que le rodea y comprender el sentido de la fragilidad humana.

A diferencia de los otros poemas, en este no hay nombres de personajes conocidos ni referencias explícitas a un manga en particular. La fuerza radica en la comparación entre la vida y el manga *shōnen* como una batalla interminable en donde «caer» solo puede significar dos cosas: vencer o morir. No obstante, la imagen que se construye en las últimas tres líneas alude, a mi parecer, a la forma que tiene el protagonista del popular manga *Astroboy* para volar: un niño-robot que coloca sus manos a un lado, junta sus pies y activa los propulsores que tiene en ellos como cohetes. Este anime fue transmitido en Costa Rica durante los años sesenta del siglo pasado por Canal 6.

La mortalidad es una coincidencia entre el personaje de *Astroboy* y el protagonista del poema: el manga plantea un futuro en donde seres humanos y robots coexisten y se enfoca en la historia de Astro, un poderoso robot construido por el Dr. Tenma a imagen y semejanza de su pequeño hijo Toby, quien muere en un accidente. Sin embargo, pese a que en principio el robot constituye un remedio psicológico para superar la pérdida de un ser querido, pronto comienza a ser rechazado. En este anime, por tanto, se plantean temas sensibles, tales como qué es ser humano, la discriminación y la bondad, o la alteración de la vida a través de la tecnología, sin abandonar el terreno de la aventura y la ciencia ficción.

¿Quiere decir que hay esperanza para el protagonista de este poema de Chacón? Como *Astroboy*..., ¿podrá levantarse después de caer? El desenlace resulta bastante ambiguo, pues no ofrece grandes detalles, salvo la afirmación «Una vez que me levante, no volveré a caer» que realiza el protagonista luego de cerrar los ojos, lo cual implica que será la última vez que lo intente y que ingresamos, quizás, a una ensoñación. El «me lanzo a las estrellas» con el

cual termina puede sugerir la libertad del personaje, quien realiza el esfuerzo de levantarse de su cama de hospital; pero, también, puede insinuar su desaparición: ¿es que ha optado por lanzarse de algún lugar y por eso la gravedad lo «toma de la camiseta»?

Aunque el final queda abierto, me gusta pensar que el poema ha logrado «dibujar un héroe» en su urdimbre.

3.5. De humanos y dioses: el milagro de la resurrección en Alber Mapache

Alber Mapache formó parte del grupo literario La Enésima Silla (1997-2002), junto con poetas como Alfredo Trejos y Randall Roque, entre otros. En una entrevista, aseveró que le apasiona el anime y que «Algunos compañeros me han visto como un bicho raro por escribir sobre esos temas en mis poemas» (Mapache y Revista Yume, 2019). En la revista digital *Liberoamérica*, se recopilan cinco poemas de Mapache bajo el título de «Poesía anime». Los textos versan sobre *Inuyasha*, *Death Note*, *Evangelion*, *El viaje de Chihiro* (千と千尋の神隠し) y el que es, quizás, el *shōnen* de peleas más conocido del mundo, *Dragon Ball*. Sobre este anime trata el siguiente poema:

GOKUUUU !!!

Levántate y anda
¡KRILLIN!
hijo de Adán,
vuelve a cubrir la tierra
con tu paso, 5
el mundo de los espíritus
aún no es tu reino.

Renace de las cenizas.
¿Cuántas veces sentiste,
la corrosión de la agonía, 10
carcomer tu cuerpo?

aún al respirar
el aire putrefacto
de un planeta desconocido;
aléjate del campo de batalla, 15
este sitio

fue creado para dioses,
y tú, pobre Krillin,
eres un hombre común
en medio de Titanes. 20

Nadie te llorará más
¡TE LO ADVIERTO!
y si alguna vez
las esferas del Dragón
traen de la nada 25
al legendario Shen Long,
quizás tan solo sea

para resucitar
a Lázaro.

Este poema es un rugido, una cámara de ecos: resuenan versículos bíblicos, mitología griega y uno de los momentos más icónicos del anime. El título cita el grito desesperado que emite Krillin, el mejor amigo de Gokú, justo antes de explotar a manos de Freezer, el villano más sádico del universo de *Dragon Ball Z* (a partir de aquí será citado como DBZ). Gokú, furioso ante el asesinato de su amigo, se transforma por primera vez en el «legendario Supersaiyajin». Este hecho se da en el capítulo 95 del anime, emitido en Japón en 1991, pero que no llegaría doblado a Estados Unidos y Latinoamérica sino hasta 1999.

Akira Toriyama fue el creador del manga de *Dragon Ball*, publicado de 1984 a 1995, que cuenta las aventuras del pequeño Gokú y sus amigos en busca de las «siete esferas del dragón» perdidas por el mundo. Una vez reunidas todas, se podía invocar al dios dragón Shen Long para cumplir cualquier deseo. Toriyama se basó en la novela china del siglo XVI *Viaje al oeste*, de autor desconocido, que cuenta el mito de «Chen Hsüan-Tsang, monje budista que hace amistad con tres inmortales: Sun Wukong, el Rey Mono; Sha Seng, Duende Sintoísta del Agua; y el cerdo Zhu Wuneng, y juntos viajan a la India a buscar los *sutras* sagrados» (Macías, 2024).

El manga fue dejando de lado la premisa inicial y, en su lugar, las batallas de artes marciales fueron cobrando cada vez mayor relevancia hasta escalar a niveles en donde la Tierra y el universo mismo corrían peligro. En DBZ descubrimos que Gokú, el personaje principal, no es un hombre común como los demás, sino un *saiyajin*, una poderosa estirpe guerrera que habitaba un planeta ya desaparecido, cuyo poder no tiene comparación con el de los humanos. En *Dragon Ball Super*, continuación de DBZ, el protagonista incluso consigue transformarse en «Supersaiyajin Dios».

Si el poema de Mainor González Calvo era una elegía, el lamento a la muerte del villano, el de Mapache es un poema que conjura la resurrección de Krillin: en el anime, este es resucitado por segunda vez (ya había muerto una vez en el primer *Dragon Ball*) gracias al poder del dios dragón. Sin embargo, el poema establece un diálogo entre los acontecimientos del anime con referencias al imaginario bíblico y también grecolatino. Así, el primer verso reproduce las palabras que le dice Jesús a Lázaro (Mateo 9:5; Marcos 2:9; Lucas 5:23); y, del tercer al quinto verso, puede notarse una similitud con la orden que le da Dios a Adán y a Eva de «cubrir toda la tierra» (Gen 1:28). El octavo verso compara el renacimiento de Krillin con el del ave Fénix, criatura de la mitología griega que renace de sus cenizas.

A pesar del milagro obrado, el poema exhorta a Krillin, que ha sido un luchador desde pequeño cuando se entrenaba con Gokú, a abandonar las peleas (15), pues ya ha sufrido y muerto muchas veces (9-11) y el campo de batalla es ahora sitio para los dioses (17). El texto dispone una comparación tácita entre Gokú y Krillin que sigue la pauta de la *Teogonía* de Hesíodo: héroe = titán, o sea Gokú, frente a hombre común, mortal, hijo de Adán = Krillin. El poema termina como una advertencia (22) para Krillin, pues nadie lo llorará más si muere luchando, y parece sugerir que si se vuelven a reunir las esferas, el deseo será resucitar a Lázaro (el hombre al que resucita Jesucristo en Juan 11:43).

Como puede verse, el texto se presenta en dos partes: como un conjuro para resucitar al personaje asesinado, pero también como una advertencia. La utilización de mayúsculas en el título y en el nombre de Krillin sigue las convenciones del internet y del *meme*⁷ para con-

notar el grito, un aspecto, por cierto, muy característico de DBZ: los personajes durante sus peleas emiten gritos largos y estremecedores que son prácticamente el sello de la franquicia.

Además, de los cinco poemas analizados, este es quizás el que tiene mayor conciencia, en su temática y forma de escritura, de estar escrito y dirigido para una comunidad digital que sigue el anime, lo que se puede notar particularmente en el uso de las mayúsculas y de la puntuación.

Conclusiones

Los poemas escogidos se entrelazan con diversos mangas y animes provenientes de Japón, a través de procedimientos como la cita, la alusión y la parodia. Sin embargo, estas producciones japonesas dialogan, a su vez, con múltiples textos de la cultura oriental y occidental, antiguos y contemporáneos, lo que evidencia un sincretismo intertextual que atraviesa diferentes formatos, lenguas y disciplinas. Estas redes intertextuales permiten romper con la linealidad de los estudios literarios positivistas y generacionales y nos sumergen en las redes de conexiones que conforman las poéticas contemporáneas, mucho más eclécticas y abiertas a otro canon de textos.

Rastrear imágenes del anime y del manga en la poesía es un ejercicio hermenéutico reciente, ya que se trata de un fenómeno de entretenimiento masivo que, a diferentes ritmos y velocidades, comenzó a enlazarse con el imaginario cultural hispanohablante desde la década de los setenta del siglo pasado. Las transformaciones intertextuales son complejas, pues insertan fragmentos de animación japonesa en formatos y tradiciones literarias exógenas. Esto revela una importante labor de traducción y reinterpretación por parte del poeta, no solo de la cultura escrita, sino también de la visual, es decir, de las imágenes que se transmiten a través de las pantallas.

En el corpus de poemas escogido, podemos ver cómo historias de piratas espaciales, robots gigantes que luchan contra bestias mecánicas, niños-robot incomprendidos y luchadores que reviven de entre los muertos, se entretajan con el rescate poético de la infancia, los amargos aprendizajes de la vida amorosa, las obsesiones que trae consigo la adultez, la delgada línea entre caer y morir durante la enfermedad y la aceptación de las limitaciones del ser humano. Cada poeta devuelve al texto general de la cultura un producto distinto al texto animado en el que se basó.

Si bien nos hemos limitado a poetas costarricenses⁸ o que han consolidado su carrera en Costa Rica, el impacto de la industria cultural de la animación japonesa puede ser estudiado como un fenómeno posnacional que ha calado en discursos artísticos y literarios de otros países y regiones. Un posible estudio del tema nos permitiría desentrañar la compleja red intertextual que se ha conformado en estos tiempos de hibridación cultural, como consecuencia de la globalización y el capitalismo neoliberal.

En lo que concierne a la deriva poética costarricense, creemos que los juegos intertextuales se dan en medio de la pugna que se vive en el seno del sistema literario entre un lenguaje metafísico-trascendentalista y una poesía conversacional-narrativizante. Así, las imágenes del anime llegan a sustituir el valor que tenían obras clásicas de la literatura y se suman a una corriente que utiliza la cultura pop como plataforma transformadora de significaciones.

Para finalizar, quizá no haya que ser un experto en anime (tal vez, sí, tener un gusto asiduo por la poesía) ni haber visto los programas para poder disfrutar de los poemas elegidos;

pero sí hay que mantener una lectura activa para ir más allá de la referencia. No se trata de *otakus* que han decidido escribir poesía sobre sus animes favoritos, sino que son poetas reconocidos que han identificado, en el crisol común de los textos que tuvieron a su alcance desde la infancia, narrativas que les sugerían algo más allá de lo evidente.

Referencias bibliográficas

- Albán Rivas, L. A., Dobles, J., Bonilla, R. y Monge, C. F. (1977). *Manifiesto trascendentalista y poesía de sus autores*. San José: Editorial Costa Rica.
- Arce Oses, S. (2019a). *La grieta en el espejo*. Liberia, Costa Rica: Editorial Círculo y Punto.
- Arce Oses, S. (2019b). *Una aproximación historiográfica a la poesía centroamericana*. (Tesis de maestría). Universidad de Costa Rica. <https://repositorio.sibdi.ucr.ac.cr/items/b54296b2-62d3-45c1-8355-0e1b4ae3b28a/full>
- Arce Oses, S. (2024). Tejer redes es tejer fuerzas: un viaje por el polisistema poético centroamericano. *Revista Ajkō Ki*, 3. <https://revistaajkoki.com/index.php/ensayos/145-sebas>
- Arlandis, S. y Reyes Torres, A. (2018). De Lord Byron a José de Espronceda: Imagen y espíritu romántico en la figura del pirata. *Revista Signa*, 27, 171-203.
- Arroyo Barrigüete, J. (2020). El cronotopo en la *space opera*: un análisis comparativo con la novela de aventuras. *Lexis*, 44(2), 805-822. <https://doi.org/10.18800/lexis.202002.012>
- Arroyo-Carvajal, Y. (2023). ¿Nueva poesía, poesía joven, poesía contemporánea o poesía actual? Campo de disyuntivas, tensiones y ambivalencias en la crítica e historiografía literarias costarricenses. *Repertorio Americano*, 31, 53-118.
- Ávila Vargas, D. (2017). *La infancia es una película de culto*. S.J. Puerto Rico: Trbalis Editores.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Bergonce, A. (2023). De la caballería al *shōnen*: exploración en el cambio de géneros literarios en *Don Quijote de la Mancha*, *El manga*. En *Nota al margen*, 1(1), 116-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9182008>
- Borges, J.L. (2003). *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial.
- Chacón Ortiz, L. (2018). *Mi vida como un manga shōnen*. San José: Fundación Casa de Poesía.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y palabra*, 72.
- Corrales Arias, A. (2014). La nueva poesía costarricense. *Revista Comunicación*, 23(2-14), 47-59.
- Cortés Zúñiga, C. (1997). *Poesie costaricienne du XXe siècle*. Editorial Patino-Union Latine.
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e integrados*. España: Editorial Lumen.
- Estrada Baca, F. (2017). Un acto votivo al pop. En Ávila Vargas, D. *La infancia es una película de culto*. (pp. 5-8). S.J. Puerto Rico: Trbalis Editores.
- Fernández Álvarez, G. (2 de setiembre de 2012). El antilirismo costarricense. *Suplemento Áncora del periódico La Nación*. <https://www.nacion.com/archivo/el-antilirismo-costarricense/EGPSKWTSVELPO4UI7L2M-TRT7U/story/>
- Fernández, M. (1890). *La lira costarricense: colección de composiciones de poetas de Costa Rica*. San José, Costa Rica: Imprenta Nacional.
- García Canclini, N. (1990). *Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Editorial Grijalbo.
- García Canclini, N. (2003). Noticias recientes sobre la hibridación. *Trans. Revista Transcultural de Música*, 7.
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- González Calvo, M. (2023). *Ráfagas en la ruta*. Liberia, Costa Rica: Círculo y punto.
- Granados, F. (2005). *Soundtrack*. San José: Editorial Perro Azul.

- Joseph-Hernández, D. (2024). A Brief History of Anime Censorship in the United States, México and Costa Rica: Reception and Adverse Reactions. En R. Meade, C. Shih y K. H. Kim, (eds.), *Routledge Handbook of East Asian Translation* (pp. 288-300). Londres: Taylor & Francis Groupe.
- Juárez Morales, K. (2019). Softpower Otaku: from Japan to Mexico City. *Cuicuilco. Revista de ciencias antropológicas*, 26(75), 149-170.
- Kristeva, J. (1981). *Semiótica I*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- López Pérez, J. (2021). Soft Power en Japón, cómo lo kawaii se convierte en ejercicio de poder. *Entretejidos. Revista de Transdisciplina y Cultura Digital*, 16(3), 1-23.
- Macedo Rodríguez, A. (2008). La intertextualidad: cruce de disciplinas humanísticas. *Xihmai*, 3(5), 1-9.
- Macías, G. (2024). Viaje al oeste. *Diario de Sevilla*, 8 de marzo de 2024.
https://www.diariodesevilla.es/ocio/Viaje-Oeste-libro-basa-dragon-ball_0_1882613148.html
- Mapache, A. (2021). Poesía Anime. *Revista Liberoamérica*. <https://liberoamerica.wordpress.com/2021/05/01/alber-mapache-poesia-anime/>
- Mapache, A. y Revista Yume (2019). Talento tico: Alber Mapache, poeta. *Revista Yume*.
<https://gigsngeeks.com/post/entrevista-al-poeta-nacional-alber-mapache>
- Murillo Fuentes, Juan (6 de junio 2008). Blog. 100 palabras por minuto. La antipoesía costarricense.
<https://depeupleur.blogspot.com/2008/06/la-antipoesa-costarricense.html>
- Organización Mundial de la Propiedad Intelectual. (2011). El fenómeno del manga. *Revista de la OMPI*. https://www.wipo.int/wipo_magazine/es/2011/05/article_0003.html
- Quintana Docio, F. (1990). Intertextualidad genética y lectura palimpséstica. *Castilla: Estudios de literatura*, 15, 169-182.
- Retana Alvarado, C. (2009). La poesía no sirve para nada: poesía joven costarricense como discurso contrahegemónico. *Revista De Lenguas Modernas*, 10, 27-35.
- Riera, D. (2009, nov. 28). «Adiós al amigo». *Revista Mu*. <https://lavaca.org/mu29/adios-al-amigo/>
- Rodríguez Cascante, F. R. (2006). La poesía costarricense contemporánea y el campo discursivo conversacional. *Revista Káñina*, 30(2), 145-161.
- Rodríguez Cascante, F. R. (2007). La formación discursiva trascendentalista en la poesía costarricense contemporánea. *Revista de filología y lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 32(2), 107-119.
- Rojas, J. (9 de diciembre de 2017). Mazinger Z: 45 años de luchar contra el mal. *Periódico La Nación*.
<https://www.nacion.com/viva/television/mazinger-z-45-anos-de-luchar-contra-el-mal/LPISWA-3CG5GO7BPK3P6DRIVZXM/story/>
- Rojas, M., y Ovares, F. (2021). *100 años de literatura costarricense*. San José: Editorial Costa Rica.
- Solórzano Alfaro, G. (2010). *Retratos de una generación imposible: Muestra de diez poetas costarricenses y 21 años de su poesía (1990-2010)*. San José: EUNED.
- Vaisman A., L. (1985). En torno a la ciencia-ficción: propuesta para la descripción de un género histórico. *Revista Chilena de Literatura*, 25, 5-27.
- Vidal Pérez, L. (2010). *El Anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto*. (Tesis de licenciatura). Universidad César Vallejo.
- Villalobos Alpízar, I. (2003). La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes. *Revista Filosofía Universidad de Costa Rica*, 41(103), 137-145.
- Villalobos Villalobos, C. (2013). Las reparaciones colectivas de palabra: Grupos de promoción literaria en Costa Rica (primera parte). *Revista Comunicación*. 22(1), 23-32.
- Zúñiga Valerio, C. (2020). *Cosplay como práctica de identificación y performativa realizada por aficionados de anime y manga en la Gran Área Metropolitana (GAM) de Costa Rica*. (Tesis de maestría). Universidad de Costa Rica.

Notas

¹ Frente a las nociones tradicionales que comprendían la «cultura» como un núcleo uniforme y coherente de creencias, prácticas y comportamientos de un pueblo o nación, García Canclini propone el concepto de hibridación cultural para referirse a «procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas, que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas» (García Canclini, 2003). Cobos rescata este término para explicar la forma en que se ha producido una «latinización» de la subcultura *otaku* en América Latina en el contexto de la globalización. En nuestra investigación, el término hibridación cultural se utiliza instrumentalmente para contextualizar el dinamismo intertextual entre lo culto, lo popular y lo masivo (García Canclini, 1990, pp.16-18) en las producciones poéticas costarricenses.

² No todas las animaciones corrieron la misma suerte: si bien algunas como *Marco*, *Heidi* o *Candy* fueron acogidas sin mayores problemas, otras como *Mazinger Z*, *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Ranma ½* y *Pokémon*, entre otras, fueron objeto de censura y ataque por considerarse que transmitían contenido sexual, violento y demoníaco. Josephy-Hernández incluso llega a denominar como «pánico satánico» (2024, pp. 293-295) a las reacciones adversas contra el anime que se produjeron en países como Estados Unidos, México y Costa Rica durante los años noventa del siglo pasado, aunque también señala que este fenómeno afectó a otro tipo de animaciones norteamericanas como *Los Simpsons* o *South Park*.

³ Las denominadas «culturas de masas» (medios de comunicación, publicidad, televisión, radio, cine, cómics, etc.) han sido un fenómeno social y económico que ha generado un largo debate sobre su valor y significado. En un libro publicado en 1964, Umberto Eco diferencia dos tipos de actitudes al respecto: por un lado, la de los «apocalípticos», los cuales consideran que la cultura de masas atenta contra la identidad tradicional de las naciones y la acusan de homogeneizar y simplificar la diversidad cultural; por otro lado, la de los «integrados», los cuales tienen una visión optimista y defienden la cultura de masas como accesible y democratizadora. Eco plantea la necesidad de un análisis más profundo de la cultura de masas y sus efectos. Cuestiona el prejuicio según el cual la cultura popular es inferior a la alta cultura y, por el contrario, propone que ambas pueden beneficiarse mutuamente. Por ello, se dedica a analizar textos que se salen de los cánones tradicionales, como los cómics de Superman (Eco, 1984). La inclusión de intertextos de la cultura popular o de masas, como las animaciones o el manga, en el discurso poético, puede provocar reacciones adversas o bien entusiasmo por parte de los lectores de poesía, pero no se trata para nada de un fenómeno aislado que no ocurra en otras esferas de las producciones culturales desde la segunda mitad del siglo XX.

⁴ Según Rodríguez Cascante (2006), el trascendentalismo se caracteriza por el uso de un lenguaje figurativo y abstracto, el enfoque espiritual y esencialista, la legitimación de tradiciones literarias occidentales que exaltan al poeta como un ser especial y temáticas recurrentes como la reflexión sobre la espiritualidad, el amor, la soledad, el tiempo y la naturaleza. En Costa Rica, se consolidó como movimiento literario a través de la publicación, en 1977, del libro *El manifiesto trascendentalista*, suscrito por cuatro jóvenes poetas: Laureano Albán, Julieta Dobles, Ronald Bonilla y Carlos Francisco Monge. El manifiesto, que venía acompañado por textos de los poetas firmantes, sustraía esta propuesta estética de corrientes contemporáneas como el tremendismo, el exteriorismo y el conversacionalismo, pues defendía que «la poesía nació como un esfuerzo por llevar a la experiencia contingente y cotidiana del hombre, una experiencia trascendental que abarcara todos sus actos en un acto mayor» (Albán Rivas *et al.*, 1977, p. 23). Según Rodríguez Cascante (2006), este movimiento todavía se encuentra vigente en Costa Rica.

⁵ El término «ópera espacial» es la traducción al español de *space opera*, un subgénero de la ciencia ficción que hace referencia a relatos de aventuras que suceden en el espacio exterior. Para Arroyo Barrigüete (2020), las óperas espaciales resultan las sucesoras del cronotopo de aventuras propuesto por Bajtín, aunque se alejan de este en el aspecto de la reversibilidad del tiempo; por su parte, Vaisman distingue «la ciencia ficción auténtica», de corte científico, de otro tipo de relatos que provienen de «la etapa menos evolucionada de la transición desde el relato maravilloso de aventuras al relato de CF; etapa que caracterizó a un subgénero —nuevamente en boga en muchos filmes y series de televisión— que los norteamericanos llamaron ‘opera (sic) espacial’ (*space opera*)» (1985, p. 7). En todo caso, es primordial notar las redes intertextuales que operan en el manga y en el anime a partir de la actualización de otros géneros literarios y cinematográficos como la ciencia ficción y el relato de aventuras.

⁶ «Le cruzaba la cara una cicatriz rencorosa: un arco ceniciento y casi perfecto que de un lado ajaba la sien y del otro el pómulo» (Borges, 2003, p. 137). Así comienza el cuento «La forma de la espada», parte del libro *Ficciones* del célebre escritor argentino Jorge Luis Borges. El relato cuenta la historia de un «inglés» misterioso perdido en el interior de la Argentina. La cicatriz que lleva en la cara simboliza la traición y la culpa del personaje ante un suceso acontecido durante la lucha por la independencia de Irlanda hacia 1922. Entre otros ejemplos de la cicatriz como recurso literario está el Canto XIX de *La Odisea*: la sirvienta Euriclea reconoce a su amo Odiseo por una cicatriz que tiene en el muslo. En el cuento «El hombre de la cicatriz», del escritor estadounidense Jack London, la cicatriz en la mejilla del antagonista del relato refuerza su imagen infame y el deseo de poder en medio de un escenario hostil. De esta manera, la cicatriz puede hacer alusión al pasado de los personajes o a rasgos de su identidad.

⁷ Los escritores de las vanguardias literarias buscaron romper las fronteras entre la poesía y otros discursos artísticos como la pintura. Guillaume Apollinaire, José Juan Tablada, Guillermo de Torre o Filippo Tommaso Marinetti, entre otros, utilizaban distintos tamaños de grafías (sobre todo en el Futurismo) o creaban dibujos con versos (los caligramas). En el caso del poema de Mapache, resulta evidente la intención de romper la frontera entre el lenguaje poético y el del mundo del internet.

⁸ El autor de este artículo ha publicado, asimismo, el poema «Yo también di energía para la genkidama», basado en el anime de *Dragon Ball*; sin embargo, para evitar un análisis autorreferencial, esta obra quedó excluida del presente trabajo.

Perfil del autor

Sebastián Arce Oses es poeta, narrador, profesor e investigador literario. Trabaja en la Universidad de Costa Rica en el Departamento de Artes, Filosofía y Letras. Cuenta con un Doctorado en Literaturas Hispánicas de la Universidad Laval, Canadá; además, tiene una Maestría en Literatura Latinoamericana y una Licenciatura en Filología Española, ambas obtenidas en la Universidad de Costa Rica. Ha publicado poesía, cuento, ensayo y artículos académicos. Ha participado en festivales y ferias de literatura en Colombia, Guatemala, México, Cuba, El Salvador, Ecuador, Estados Unidos, Canadá y Japón.

Title

Intertextual networks between manga, anime and Costa Rican poetry

Abstract

This article examines the intertextual relationships established between Costa Rican poetry and Japanese manga and anime. Costa Rican poetry has not only woven connections with both traditional and

avant-garde literary texts, but has also drawn from the repertoire of popular culture, including film, music, and, notably, comics and animation. The analysis focuses on five poems: Felipe Granados's *Capitán Raimar*, Dennis Ávila's *Los niños del Dr. Hell*, Mainor Vargas's *Mazinger Z*, Luis Chacón's *Mi vida como un manga shonen*, and Alber Mapache's *Gokuuuu !!!*.

The article addresses the central question: how were intertextual networks between manga, anime, and Costa Rican poetry woven? To answer this, it first outlines the theoretical framework of intertextuality as developed by Julia Kristeva, Roland Barthes, and Gérard Genette. It then considers the emergence and development of manga and anime in Japan, as well as the contexts of their reception in Costa Rica and Latin America. Finally, it analyzes how the five selected poets appropriate and re-signify the resources of manga and anime in order to create a poetry that is open, dialogic, and rich in discovery.

Keywords

Intertextual networks, literary historiography, Costa Rican poetry, anime, manga.

タイトル

マンガ、アニメとコスタリカの詩における相互テキスト的ネットワーク

要旨

コスタリカの詩は、伝統的および前衛的な文学作品と結びつきを織りなしてきただけでなく、大衆文化や映画、音楽、そしてもちろん漫画やアニメーションからもレパートリーを取り入れてきた。本稿は、五篇のコスタリカの詩と、マンガやアニメとの間に編み込まれている相互テキスト的なネットワークを提示するものである。取り上げる作品は、フェリペ・グラナドスの*Capitán Raimar*、デニス・アビラの*Los niños del Dr. Hell*、マイノル・バルガスの*Mazinger Z*、ルイス・チャコンの*Mi vida como un manga shōnen*、そしてアルベル・マパチェの*Gokuuuu !!!*である。

本稿の問いは、「マンガとアニメは、どのようにしてコスタリカの詩と相互テキスト的なネットワークを織りなしたか」というものである。まず、クリステヴァ、バルト、ジュネットの議論を踏まえた相互テキスト性に関する理論的枠組みを示す。次に、日本におけるマンガとアニメの成立過程と、それがコスタリカおよびラテンアメリカにおいてどのように受容されたかの文脈について考察する。最後に、選ばれた5人の詩人が、マンガやアニメの資源をどのようにに取り込み、新たに意味を与え、開かれた対話的で発見に満ちた詩を提示しているかを分析する。

キーワード

相互テキスト的ネットワーク、文学史、コスタリカの詩、アニメ、マンガ