

---

Rosain, D. H. (junio, 2026). "Elijo como superviviente a la *otaku: Exploración X* (2022) de Pablo Avedaño, un pastiche intermedial para jóvenes". En *Catalejos. Revista sobre lectura, formación de lectores y literatura para niños*, 22 (11), pp. 258 – 275.

---

**Título:** Elijo como superviviente a la *otaku: Exploración X* (2022) de Pablo Avedaño, un pastiche intermedial para jóvenes

**Resumen:** En el siguiente artículo se analiza la novela *Exploración X. El orfanato del Dr. Rindón* (2022) de Pablo Avedaño (Magnus Mefisto) como caso paradigmático de las escrituras *otakus* en la Argentina contemporánea. Desde una perspectiva que articula estudios sobre Literatura Infantil y Juvenil (LIJ), cultura *mainstream*, transmedialidad e intermedialidad, el trabajo examina la obra en tres ejes: la literatura escrita por *youtubers*, su inscripción en el campo de la LIJ y su diálogo con la cultura de masas –en especial el *manganime* y los videojuegos *survival horror*–. Para ello, se utilizan conceptos provenientes de los estudios sobre intermedialidad, recepción, literatura infanto-juvenil y *fandom*. La hipótesis que se sostiene es que la novela, condicionada por la industria editorial *mainstream* y el *fandom* digital de su autor, explota estratégicamente el nicho juvenil-*otaku* y *gamer*, integrando un imaginario nipón que convive y entra en tensión con tradiciones narrativas e imaginarios occidentales.

**Palabras clave:** Literatura contemporánea, videojuego, cómic, identidad.

**Title:** *I choose the otaku as survivor: Exploración X (2022) by Pablo Avedaño, an intermedial pastiche for young readers*

**Abstract:** *This article analyzes the novel Exploración X. El orfanato del Dr. Rindón (2022) by Pablo Avedaño (Magnus Mefisto) as a paradigmatic case of otaku writings in contemporary Argentina. From a perspective that brings together studies on Children's and Young Adult Literature (CYAL), mainstream culture, transmediality, and intermediality, the paper examines the work along three axes: literature written by youtubers, its inscription within the field of CYAL, and its dialogue with mass culture – particularly manganime and survival horror video games–. To this end, it draws on concepts from intermediality studies, reception theory, children's and young adult literature, and fandom studies. The central hypothesis argues that the novel, shaped by the dynamics of the mainstream publishing industry and the author's digital fandom, strategically exploits the youth otaku and gamer niche, integrating a Japanese imaginary that both coexists with and enters into tension with Western narrative traditions and imaginaries.*

**Keywords:** *Contemporary literature, videogames, comics, identity.*

## Elijo como superviviente a la *otaku*: *Exploración X* (2022) de Pablo Avedaño, un pastiche intermedial para jóvenes

Diego Hernán Rosain <sup>1</sup>

A Gabriel Alejandro Coria, artesano, gamer y cosplayer amigo

### Introducción

En trabajos anteriores (Rosain, 2025), hemos dado a conocer dentro de la industria editorial moderna la existencia de una serie de ficciones escritas por diversos autores en las que se manifiesta y exhibe cierto conocimiento y gusto por estructuras y argumentos narrativos recurrentes en la historieta y la animación japonesas. Este fenómeno, el cual hemos dado en llamar “escrituras *otakus*”, tiene como premisa el imbricar de formas difíciles de prever rasgos de la cultura de masas y la industria del entretenimiento nipones con elementos reconocibles y vigentes de la cultura rioplatense.

Las ficciones escritas *por y para otakus* abordan el fanatismo por el manga y el *anime* desde el nivel diegético, pero también desde los niveles narrativo y lingüístico. Es por ello relevante reconstruir las tradiciones historietísticas y animadas a las que estos autores apelan para configurar sus mundos ficcionales, así como también sus modos de enunciación.

En el siguiente trabajo, abordaremos la novela *Exploración X. El orfanato del Dr. Rindón* (2022) de Pablo Avedaño, mejor conocido bajo el alias de Magnus Mefisto, la cual cuenta con ilustraciones de Elías Di Stefano, desde tres ejes nodales: primero, las ficciones escritas por *influencers* y *youtubers*; segundo, el campo de la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ) contemporánea; y, tercero, las referencias a la cultura de masas, en general, y a la industria del *manganime*, en particular. Buscaremos,

---

<sup>1</sup> Diego Hernán Rosain (Tigre, Argentina) es Licenciado, Profesor y Doctor en Literatura por la Universidad de Buenos Aires. Becario doctoral cofinanciado por el Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y la Universidad Nacional de Hurlingham (UNAHUR). Su tesis se titula *El ahí que no es lugar. Héctor Libertella y sus operaciones en el campo cultural*. Actualmente es docente en la materia “Literatura Infantil y Juvenil” de la carrera del Profesorado Universitario de Letras de la UNAHUR. Mail: diego.rosain@unahur.edu.ar.

además, dar cuenta de ciertos elementos pertenecientes a distintas tradiciones del terror presentes en la novela, los cuales entran en tensión con la naturaleza intermedial del *manganime* y ciertos prejuicios y estereotipos sobre el público hacia el cual muchas veces se cree que estas producciones suelen estar destinadas.

### **Si no es *booktuber*, ¿por qué escribió un libro? La “literatura” escrita por *youtubers***

En el transcurso del nuevo milenio, ha surgido un nuevo nicho a ser explotado por distintos sellos editoriales con ánimos de obtener cierto rédito económico. Se trata de libros escritos por *influencers*, personas que, sin provenir del ámbito literario, cosechan cierta fama y reconocimiento en distintos sitios web y redes sociales en calidad de creadores de contenido. Estos libros, que pueden ir desde lo autobiográfico a lo ficcional, de la autoayuda a la historieta, suelen tener relación directa con el tipo de material que los autores producen en sus canales de comunicación. Empero, algo que todos ellos tienen en común es que están pensados, además, en vistas de ser consumidos por el público que los sigue en sus redes sociales; esto es, niños, adolescentes y jóvenes adultos. Por lo cual, como veremos en el siguiente apartado de este artículo, este tipo de textos está necesariamente vinculado con la literatura infanto-juvenil.

Néstor David Polo analiza el fenómeno de los libros escritos por *youtubers* a partir de 2016, puntualmente a raíz del caso de la participación del chileno Germán Garmendia en la Feria del Libro de Colombia, y concluye que, a pesar de considerarse *best sellers*, ocupan un lugar incómodo que poco o nada tienen que ver con la alta o la baja cultura, sino que corresponden más bien a la esfera de la cultura *mainstream*:

un campo que comparte la mayoría de características de lo popular, pero diverge en la territorialidad. Se caracteriza por su universalidad y su capacidad de saltar de un lugar a otro, de llegar con narraciones universales al mayor número de personas (Martel, 2010). Estos libros se emplazan en este lugar de hibridación entre la universalidad pretendida por la cultura letrada y lo popular. No responden únicamente a elementos del mundo de los libros, sino también de la esfera mediática. (2017, pp. 3-4)

Por otra parte, Polo asegura que los *youtubers* “son eficaces en su acercamiento con los jóvenes porque forman parte de ese mundo juvenil, hablan el

mismo lenguaje y comparten problemas e intereses” (2017, p. 5). Empero, lo más peculiar es el carácter transmediático del contenido que los *youtubers* producen y acaban configurando.

Debemos entender que la transmedialidad no es un fenómeno únicamente actual; sólo se ha vuelto más patente y visible debido al surgimiento exacerbado de nuevas tecnologías y medios de comunicación, así como también a la fácil y rápida accesibilidad que cualquier usuario tiene a estos. Los fenómenos transmediales son muy normales, por ejemplo, en la industria del entretenimiento nipón, en donde manga, *anime* y videojuegos suelen conformar una tríada capaz de contar historias que, por otro lado, no agota en sí misma sus posibilidades de expansión (Hernández Pérez, 2017).

Un *youtuber* que comienza creando contenido para la plataforma de video YouTube rápidamente expande sus canales de comunicación hacia otras redes sociales virtuales y digitales para, eventualmente, llegar a campos foráneos como la industria del libro. Por otra parte, para que esta ampliación de medios se produzca y sostenga, es imprescindible la existencia de una comunidad de seguidores, fanáticos o *fandom* (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 16-19) dispuesto no sólo a rastrear dicho recorrido, sino además a adquirir los productos que lleven la firma del *youtuber*. Es por eso que las editoriales realizan previamente un estudio de mercado para saber cuándo una figura mediática se vuelve lo suficientemente rentable para publicar su libro.

Editorial Planeta –y por ende sus sellos subsidiarios– es el mayor grupo editorial en España y Latinoamérica y una de las editoriales que actualmente se encarga de publicar a *youtubers*, entre ellos a Pablo Avedaño, mejor conocido como Magnus Mefisto,<sup>2</sup> de quien nos ocuparemos en este artículo. Sin embargo, es

---

<sup>2</sup> Es importante destacar que el nombre real del autor sólo figura en la solapa biográfica del libro, ya que en la tapa se lee con letras grande su pseudónimo de *youtuber*. Por otra parte, en dicha solapa se destacan sus méritos como *influencer*: “Es un *youtuber* con más de doce años de experiencia en plataformas digitales.”

“Actualmente crea contenido para los canales Magnus Mefisto (terror, misterio y *true crime*) y El Día Que (historia mundial, efemérides y celebridades). Ambos suman dos millones de suscriptores y tienen más de diez millones de visitas mensuales. Es *host* del *podcast Extraterrestres* para Spotify México, y también dirige la productora Plan 10 Contenidos, que fundó en 2020, con la que produce documentales y publicidades para las redes de History, Flow, Netflix, Spotify y HBO, entre otras”.

necesario que previamente demos cuenta de algunas características de la Literatura Infantil y Juvenil (LIJ) que, como veremos, están presentes en *Exploración X*.

### **No leen lo que deberían leer: una novela infanto-juvenil por fuera de las aulas**

Hablamos de transmedialidad en el apartado anterior para referirnos a un relato que se expande en distintos medios o canales de comunicación que no necesariamente participan de los mismos códigos narrativos; es por ello que un *youtuber* puede iniciar su discurso en un video, es decir, un medio audiovisual, y continuarlo o ampliarlo en un libro, un soporte textual y/o visual. Ahora bien, cuando hablemos de intermedialidad, nos referiremos a un fenómeno ciertamente distinto en el que un canal o medio con reglas y normas más o menos cristalizadas apela a ciertos recursos o estrategias narrativas provenientes de otros que le son ajenos.

Teniendo en cuenta las reflexiones de Irina Rajewsky (2020) y Mariano Mosquera (2026), actualmente no hay un consenso de lo que se entiende por intermedialidad, aunque muchos teóricos y críticos utilizan el concepto para referirse a una serie de operaciones y procedimientos que tienen por objetivo combinar e intercambiar elementos provenientes de distintos códigos y que apelan a diferentes sentidos, buscando producir múltiples estímulos y efectos en aquellas personas que los perciben y asentando las bases de nuevos formatos y soportes. Los libros-álbumes, formato escogido muchas veces para los libros infantiles, son, en gran medida, formas de experimentación intermediales difíciles de clasificar por su pluralidad de posibilidades. Otra forma de ver este fenómeno puede ser con casos de recodificación, es decir, trasladar procedimientos de un código a otro para el cual no fue pensado originalmente. Por ejemplo, una película fue pensada para ser vista y oída por un público espectador, pero en una novela el argumento sólo puede reponerse por medio de la narración y la descripción en una suerte de écfrasis fílmico.

Tanto los libros-álbumes y los libros ilustrados, dos de los géneros más importantes asociados a la LIJ, como los mangas tienen la particularidad de ser formas híbridas o mixtas que combinan dos habilidades: la escritura y el dibujo. La presencia y preminencia de ilustraciones en todos estos formatos configuró en el imaginario social adultocéntrico la creencia de que este tipo de producciones están

destinadas exclusivamente a un público infanto-juvenil, negando así la profundidad y complejidad narrativa, pictórica y artística que suelen presentar, así como también la pluralidad y amplitud de temas que pueden llegar a abordar. Más aún, textos que coquetean con los códigos asimilados a la LIJ tales como *Los pequeños macabros* (1963) de Edward Gorey o *La melancólica muerte del Chico Ostra* (1997) de Tim Burton, ya sea por la conjunción de palabra y dibujo, por la presencia de rima, métrica y musicalidad o por la apelación a elementos relacionados con el mundo infantil como el abecedario, lejos están de ser una lectura adecuada, divertida y educativa para niños y adolescentes (Carranza, 2007).

A propósito de la ilustración en la literatura infantil y juvenil, uno de los motivos por los cuales se asocia a la historieta y la animación, en general, así como al manga y el *anime*, en particular, con consumos para niños y adolescentes es debido, en gran medida, a su naturaleza dibujada. Si bien es cierto que históricamente la ilustración ha estado fuertemente vinculada con la formación y capacitación de las comunidades analfabetas y, posteriormente, con las infancias en vías de alfabetización y escolarización (Durán, 2000), es un craso error pensar que la conjunción de texto y dibujo en cualquiera de sus formas da como resultado un producto para menores de edad. Este encasillamiento temprano y aún vigente del *manganime* en el campo de las infancias y adolescencias, sostenido por distintos sectores sociales incrédulos y desinformados, se vio fundamentado y perpetuado en el hecho de que las primeras historietas japonesas circularon en la Argentina en revistas para niños como *Billiken* (1919-presente) o en formatos apócrifos creados por artistas nacionales y el *boom* del *anime* que tuvo lugar a mediados de los '90 en canales por cable destinados exclusivamente al público infantil tales como The Big Channel (1990-2001), Magic Kids (1995-2006), Fox Kids (1991-1997) y Cartoon Network (1992-presente) (Labra, 2024). Todo esto, además de la opinión pública construida en columnas periodísticas y noticieros televisivos y otros hitos que no son el tema de este trabajo (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 37-73), fomentó el imaginario de que el manga y el *anime* son producciones enfocadas en un público infanto-juvenil cuando, en realidad, poseen su propia forma de encasillarlos por contenidos y grupos etarios.

Además, el público al cual está destinado un *manganime* no es sencillo de determinar a simple vista ni existe un organismo regulador y supervisor dedicado a clasificarlos por edades recomendadas, motivo por el cual siempre es prudente leer previamente la sinopsis o pedir consejo a ávidos consumidores y expertos. Todavía más, las nociones de infancia y adolescencia que manejan los japoneses distan de las que habitualmente concebimos en Occidente, por lo cual, lo que para un japonés puede resultar adecuado o pertinente para un niño o joven, en este otro hemisferio puede no corresponder en lo absoluto.<sup>3</sup>

*Exploración X* de Pablo Avedaño está pensada y es clasificada como una novela para adolescentes.<sup>4</sup> No sólo por su circuito comercial, como bien hemos visto en el apartado anterior, sino también por su contenido. Alusiones menores a personas, marcas y productos que orbitan el mundo de lo infanto-juvenil tales como Joanne K. Rowling (2022, p. 74), Disney (2022, p. 122), Las tortugas ninja, Hello Kitty (2022, p. 165) y League of Legends (2002, p. 196) aparecen distribuidas por toda la novela como veremos a continuación.

El elenco de protagonistas está integrado por seis jóvenes que rondan los veinte años entre los que se hallan: Dante Massini, aspirante a *youtuber* y mente del proyecto; Ragnar, su amigo gimnasta y con apariencia vikinga; Jony, otro amigo, camarógrafo e hijo de brasileros; Asuka, novia de Dante, *otaku* y aspirante a *mangaka*; Trixie, amiga de Asuka, *drag queen* y maquilladora artística; y Clara, actriz contratada y aspirante a *influencer*. A este grupo diverso y ecléctico podemos sumar a Daniel Fernández, un policía novato cuyo primer y único trabajo asignado fue impedir, sin éxito, que alguien entrara al orfanato abandonado.

De este desfile de etiquetas se pueden extraer dos conclusiones: la primera, que la novela se moviliza a partir de una serie de clichés narrativos mayormente

---

<sup>3</sup> Renato Ortiz explica que, por un lado, el universo de la diversión y el disfrute en Japón se vuelven una referencia obligatoria para todos ya que funcionan además como guías de comportamiento, espacios de donde extraer información. Por otra parte, los nuevos modelos de comportamiento combinan educación con entretenimiento; sin embargo, si algún aspecto de una actividad ociosa se vuelve un esfuerzo o ya no genera placer, suele descartarse y deja de practicarse (2003, pp. 178-182). Si bien el *manganime* se ha convertido en una guía de comportamiento para muchos niños y adolescentes, como en toda ficción es necesario discernir lo correcto de lo incorrecto, lo posible de lo imposible.

<sup>4</sup> Como es propio de los libros que orbitan el espectro de la LIJ, en la página de derechos puede leerse que la novela está catalogada como "Narrativa Infantil y Juvenil Argentina" (Avedaño, 2022, p. 6), delimitando el rango etario al cual está destinada la novela.

vigentes en las ficciones audiovisuales contemporáneas antes que en la literatura que la precede –esto debido a que las plataformas de *streaming* han incrementado la inclusión en las series que producen, aunque persisten desafíos para superar estereotipos y lograr representaciones protagonistas más diversas y equitativas–; y, la segunda, que estos clichés responden a lo que, desde los estudios y la perspectiva de género, se puede asociar literariamente con el concepto *pinkwashing* (“lavado de imagen rosa”) que, en el contexto de los derechos LGBT, se refiere a la variedad de estrategias políticas y de *marketing* dirigidas a la promoción de instituciones, países, personas, productos o empresas apelando a su condición de simpatizante LGBT con el objetivo de ser percibidos como progresistas, modernos y tolerantes, pero sin suponer una verdadera adhesión a dichos movimientos (Sánchez Soriano y García Jiménez, 2020). Más aún, la novela pareciera sostener que lo incorrecto o equivocado es ser *normie*, es decir, alguien “normal”, que se ajusta a las normas y convenciones sociales: “Ahí [el video] no había funcionado porque ese tipo de virales de normies ya no llamaban la atención en esa red” (2022, p. 17); “Nada de flores o bombones, Asuka no quería cursilerías normies” (2022, p. 250).

Por lo mismo, el mundo de la novela aparece hiperconectado o, mejor dicho, es plenamente consciente del vínculo entre una realidad virtual y tecnológica con su propio lenguaje y el mundo material o analógico.<sup>5</sup> Figuran menciones a redes sociales como YouTube (Avedaño, 2022, pp. 17, 18, 19, 30, 35, 64, 72 y 83), Twitter (pp. 17, 74, 166 y 250), TikTok (p. 17), Instagram (pp. 24 y 196), Twitch (p. 115) y Facebook (p. 251); oficios y vocaciones modernas como las de *blogger* (p. 17), *streamer* (pp. 17 y 115), *influencer* (pp. 49 y 92), *gamer* (pp. 63 y 132) y *youtuber* (pp. 92 y 247); se emplea el lenguaje de Internet como *meme* (pp. 17 y 196), *frame* (pp. 19 y 67), *like* (pp. 19, 28 y 63), *dislike* (p. 65), seguidor (pp. 28, 29 y 72), *blog* (p. 44), *notificación* (p. 63), *suscripción* (p. 63), *fan* (pp. 74 y 178), *4G* (p. 102), *googlear* (p. 249), *clickear* (p. 251) y *scrollar* (p. 253); y se nombran marcas de tecnología como *iPhone* (pp. 17 y 28) y *GoPro* (pp. 27 y 51) y empresas de servicios y

<sup>5</sup> En cierta forma, esto también ocurre en *Poemas para otakus* (2024) de Paola Llamas Dinero, en donde la cultura *otaku* aparece casi de manera indisoluble junto a la cultura de internet. En la novela *Otaku* (2015) de Paula Brecciaroli, por transcurrir la acción durante los tempranos 2000, esta interacción aún no se ve tan patente, aunque se asocia a Japón fuertemente con el mundo virtual y el progreso tecnológico. Sin embargo, en *Ikigai* (2023) de Ezequiel Dellutri, la tecnología aparece casi erradicada por completo y se apela a un *otakismo* más analógico e individual.

aplicaciones como WhatsApp (pp. 17, 20, 64 y 248), Movistar (pp. 87 y 122) y Netflix (pp. 166 y 250). A diferencia de otros textos vinculados con la literatura infanto-juvenil que escapan a las referencias relacionadas con el mundo virtual, minimizándolas o incluso eludiéndolas conscientemente con intenciones negacionistas, en *Exploración X* no sólo se lo reivindica, sino que se le da el peso y valor que realmente tiene en la vida de un grupo de jóvenes adultos nativo-digitales.

Por último, la novela tiene la intención de retratar los distintos pesares que afronta un adolescente. Tanto los protagonistas durante su tierna infancia como los niños huérfanos convertidos en monstruosas criaturas a los que se enfrentan en su expedición son víctimas de adultos que, lejos de resguardarlos y protegerlos, los hacen sufrir de mil maneras, cohibiendo sus derechos y libertades. Padres, tutores, docentes, curas y doctores, ninguno escapa a la crítica y el cuestionamiento social. Es por ello que los adolescentes escogen resguardarse en sus propios mundos seguros, muchos de ellos virtuales y/o artísticos, como el de Asuka, el cual veremos a continuación.

### **Los dibujos como vía de escape: el caso de Asuka como representación del *otakismo***

Todos los protagonistas de *Exploración X* poseen una historia de origen, así como también un trauma o herida que sanar. Empero, debido a la naturaleza de esta investigación, nos concentraremos únicamente en la de Asuka por tratarse de aquella que encarna el *otakismo* en la novela.

Asuka recibe su apodo del personaje homónimo de *Neon Genesis Evangelion* (1995) de Hideaki Anno, Asuka Langley Sōryū, piloto del Eva 02 y una de las adolescentes protagonistas de la franquicia. Si bien su contraparte del *manganime* se muestra como una chica ruda, terca y mandona, la Asuka de Avedaño es una joven serena, que goza de un gran temple, resolutiva en los momentos que requieren tomar decisiones rápidas y altruista. La elección de Avedaño por Asuka para construir su personaje probablemente remite a lo visual antes que a su personalidad, ya que tanto su apariencia como su cabellera pelirroja destacan de inmediato y fueron un modelo muy reproducido en producciones *manganime* posteriores.

Dante y Asuka se conocen por Instagram. Ella utiliza esa red social para subir sus *fanarts*, dibujos hechos por fanáticos relacionados con sus aficiones y series favoritas, en este caso de *Evangelion*, *Naruto* y *Jujutsu Kaisen* (2022, p. 24).<sup>6</sup> Ellos se dan su primer beso en la Costanera, un día que Asuka le muestra su carpeta de dibujos a Dante. El estilo privado de Asuka es similar al de Junji Ito, un afamado *mangaka* exponente del cómic de horror (Fuentes y Peláez, 2024, p. 388).<sup>7</sup> Dante queda maravillado con sus criaturas de pesadilla y, cuando involuntariamente llega a la imagen de un héroe parecido a Spike Spiegel de *Cowboy Bebop*, pero con facciones similares a las suyas, llega a la conclusión de que la ama (2022, p. 82). Así comienzan a salir oficialmente, aunque con el correr de los meses Asuka se da cuenta de que con Dante son más los pesares que las alegrías.

Durante la visita a su primera Comic Con –una de las convenciones privadas más importantes de la Argentina en la que los fanáticos de la historieta y medios afines pueden comprar *merchandising*, ver espectáculos, conocer a famosos del ambiente y socializar (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 75-113)–, Asuka le pide a Dante que no la suelte por nada en el mundo ya que el caudal de gente presente le genera miedo y ansiedad. Dante, quien se obsesiona con obtener la firma de su *streamer* favorito, finalmente la suelta y es arrastrada por el gentío (2022, p. 115-116). Este se anuncia como el episodio bisagra que hace fluctuar el corazón de Asuka, quien asume que la visita al orfanato será la última actividad que realizará con Dante en calidad de novios.

Asuka es *otaku*; así es como se autopercibe y como los demás la perciben a su vez.<sup>8</sup> En la contratapa del libro se dice, además, que es *cosplayer*, es decir, alguien que confecciona trajes para interpretar los roles de sus personajes de ficción

---

<sup>6</sup> A diferencia de lo que comúnmente ocurre en otros casos de escritura *otaku* analizados previamente en los que los autores deciden reponer los argumentos de los *manganime* o bien utilizados para estructurar sus ficciones, o bien mencionados al pasar a lo largo del relato, pensando en un lector no especializado o no conocedor de la serie; en el caso de *Exploración X* no se comentan ni reconstruyen las sinopsis de los títulos mencionados, lo cual apela a una suerte de lector *otaku* conocedor de las franquicias o, al menos, capaz de reponer los argumentos por sí mismo.

<sup>7</sup> Esta distinción entre dibujos e ilustraciones “públicas” y “privadas” aparece también en el personaje de Michiko de *KimoKawaii* (2015) del escritor peruano Enrique Planas. Mientras que los dibujos públicos de ambos personajes suelen ser tiernos, bonitos y remiten a *fanarts* o imitaciones de series conocidas, las ilustraciones privadas tienen un tono más macabro, terrorífico y original.

<sup>8</sup> Asuka fue alumna de Trixie, a quien conoció en un curso de maquillaje artístico en su escuela. Al comienzo de la novela, Trixie piensa que Asuka es “su *otaku* favorita” (Avedaño, 2022, p. 25).

favoritos (Álvarez Gandolfi, 2023, pp. 115-152), aunque en la novela no se dan indicios de ello más allá de su peinado. Sí se dice, por el contrario, que tiene *piercings* y tatuajes, aunque no se describe si alguno tiene que ver con *manganime*. Lo que sí denota visiblemente su fanatismo por la cultura *pop* japonesa es la vestimenta que lleva a lo largo de la novela: “una campera corta de color *beige* similar a la que utilizaban en el animé *Shingeki no Kyojin*, una camiseta negra estampada con la cara de hartazgo de Levi Ackerman, uno de los protagonistas de esa serie, y unos *jeans* oscuros, apretados y algo desgastados” (2022, p. 24).

Asuka ilustra tanto en soporte papel como digital; durante su primera mención en la novela se la ve, justamente, dibujando algo en su tablet en la parte trasera del auto de Dante de camino al orfanato. Además, a pesar del miedo y el peligro que le inspira entrar a ese sitio abandonado, no pierde oportunidades para utilizarlo como fuente de inspiración: “[el cuadro] era una excelente referencia para dibujar un personaje. Imaginó a la monja con una *katana* peleando contra demonios del inframundo” (2022, p. 64); “Lo que la motivaba para seguir adelante era que la locación era realmente buena y le iba a servir como inspiración para algunas ilustraciones. Justamente por eso había aceptado participar de esta locura” (2022, p. 80).

El sueño de Asuka, su razón de ser, es convertirse en *mangaka* y publicar su propio manga (2022, pp. 24 y 80). Hacia el final de la novela, mientras se recupera en el hospital, decide dibujar lo vivido en el orfanato; pero su héroe ya no será el *alter ego* de Dante, en quien no encuentra ni un ápice de virtud, sino una heroína, “una dibujante de pelo naranja que iba a escapar de los monstruos intentando salvar a sus amigos” (2022, p. 251). Actualmente es indudable que su sueño de convertirse en *mangaka* estando en la Argentina se vuelve un hecho cada vez más realizable. Hoy en día, muchos historietistas dibujan sin ocultar el impacto que la cultura de masas japonesa ha tenido en su trayectoria; esto pone en tela de juicio, pero también aviva los debates sobre hasta qué punto sólo podemos llamar manga a las series oriundas de la Tierra del Sol Naciente y no así a cualquier producción artística que imita su estilo de dibujo y su impronta narrativa (Labra, 2024, pp. 213-305). Más aún, muchas editoriales escogen producir historietas y libros ilustrados al estilo manga

sin cuestionar el origen del trazo porque saben que hay un público consumidor capaz de identificar el formato y sentirse atraído por ello.

Por otra parte, no son muchos pero existen casos de latinoamericanos que lograron hacerse un lugar en el circuito de producción del manga y el *anime*; sirvan a modo de ilustración el del chileno Elvis Yona Garrido (Saikomic) quien en 2020 ganó el Premio Tezuka de manga y logró publicar su obra *Armados* en la famosa revista *Weekly Shōnen Jump*, editada por Shūeisha y enfocada en un público adolescente masculino,<sup>9</sup> y los del mexicano Miguel Chan y el peruano Omar Vallejos quienes han participado en la producción de distintos *anime*. Incluso es muy común que estudios nipones tercericen parte del trabajo de animación a otras empresas, por lo cual no es necesario estar en Japón para trabajar dentro de la industria del entretenimiento. Kaiser Animation en México, por ejemplo, considerado uno de los primeros estudios latinoamericanos en colaborar con titanes de la industria como MAPPA y Toei, ha participado en producciones como *Blue Exorcist*, *Jujutsu Kaisen*, *One Piece* y *Dragon Ball Daima*.

Si bien *Exploración X* construye su mundo ficcional en torno a la lógica de los videojuegos del género *survival horror* y los videos virales de YouTube como las *creepypastas* y los falsos documentales paranormales, figuran también en menor medida las películas de terror estadounidenses de los '70 y décadas posteriores, cierta tradición literaria y, finalmente, el manga.

---

<sup>9</sup> Dice José Andrés Santiago sobre esta publicación: “En 1968 la famosa editorial Shūeisha presenta la revista *Shōnen Jump*, que no tardará en convertirse en uno de los semanarios más importantes de todo el país y con mayor tirada, y cuya publicación todavía continúa. La *Weekly Shōnen Jump* ha sido, durante muchos años, el semanario japonés con mayor tirada y la revista de cómic más vendida del mundo” (2013, p. 107). En el circuito de publicación de manga dentro del archipiélago, tanto Shūeisha como la *Shōnen Jump* son palabras mayores; pocas editoriales son capaces de hacerles frente y equipararlas en números de ventas. Entre ellas podemos mencionar a Kōdansha y Shōgakukan, quienes concentran gran parte de la emisión de manga en Japón. La publicación de un *mangaka* por parte de la *Weekly Shōnen Jump* puede iniciar de distintas formas. La más habitual es que un historietista envíe distintos trabajos a editores de una *mangazasshi*, es decir, revistas gruesas de papel barato como la *Jump* que contienen aproximadamente veinte historietas diferentes de unas veinte a treinta páginas cada una. Su reducido precio propicia que se consuman como si fuesen un periódico. Si los editores deciden publicar alguna de las historietas, saldrá en una de las revistas semanales. En cada *mangazasshi* viene una encuesta de opinión que rellenan los lectores y la envían a la editorial para crear un *ranking* de popularidad. Los editores escuchan a los lectores y, si dicen que algo es bueno, le siguen pidiendo más material al *mangaka*. Si la serie termina teniendo mucho éxito, se edita en formato *tankobon*, es decir, tomos recopilatorios. Y, si finalmente se convierte en un fenómeno masivo, puede editarse en formatos más grandes o “de lujo” y se planifica alguna adaptación en formato *anime*. Otro modo de ingresar en la *Jump* es por medio de concursos y convocatorias realizadas por la revista, tal y como lo hizo el historietista chileno Saikomic.

Para empezar, el *survival horror* es un género de videojuegos que experimenta con la inmersión del jugador dentro de un mundo lleno de acertijos por resolver, misterios que develar, monstruos de los cuales escapar y sustos para los que hay que estar preparados (Campos Méndez y Rebollo-Bueno, 2022; Palacio Muñoz, 2022, pp. 210-211). Muchas franquicias pioneras o referentes de este género fueron creadas por empresas japonesas como Capcom y Konami y, si bien suelen tener un apartado visual e historias al estilo Occidental, la concepción de horror que suelen manejar está más vinculado a lo nipón. Entre los títulos más conocidos del género podemos nombrar a *Alone in the Dark*, *Resident Evil*, *Silent Hill* y *Dino Crisis*. En varias oportunidades, además, Dante hace referencia a un juego de realidad aumentada ficticio de cowboys y zombis al que supo jugar de memoria (Avedaño, 2022, pp. 97, 102, 181, 195 y 203), pero también a sus habilidades y conocimientos como *gamer* de *survival horror* (2022, pp. 63, 115 y 132).<sup>10</sup>

Por otra parte, no es nuestra intención remontarnos a los orígenes de las historias de terror, pero creemos prudente relacionar muchas de las leyendas urbanas tradicionales originadas y difundidas entre los habitantes de populosos poblados con el auge de otros géneros más actuales como las cadenas de correos electrónicos malditos, los desafíos virales, las *creepypastas* (Sánchez, 2019)<sup>11</sup> y, como lo indica Avedaño en su prólogo, la URBEX o *urban exploration*.

Continúan las referencias a películas clásicas de terror tales como *Viernes 13*, *Pesadilla en la Calle Elm*, *Chucky: el Muñeco Maldito* (Avedaño, 2022, p. 26), *Carrie* (2022, p. 52), *El Conjuro* (2022, p. 64) y *El ataque de los tomates asesinos* (2022, p. 74). Muchas de estas películas, pertenecientes a los géneros *gore* y *slasher* (Olea Romacho, 2023), están protagonizadas por un grupo de adolescentes que rápidamente se meten en problemas por romper las reglas y exceder ciertos límites

---

<sup>10</sup> En un momento lleno de confusión y desorientación en el que el narrador focaliza en Dante, éste recuerda su videojuego de realidad aumentada y, hacia el final, el tono del relato imita abruptamente y por única vez la pantalla de finalización de un videojuego en un claro guiño intermedial: “YOU ARE DEAD’ se escribió en el aire antes de que todo se fundiese a negro.” “CONTINUE? YES/NO” (Avedaño, 2022, p. 204).

<sup>11</sup> El guion que Dante improvisa para filmar dentro del orfanato mantiene fuertes reminiscencias al género *creepypasta* (Avedaño, 2022, p. 23). Este relato enmarcado tiene su contraparte en el diario de Benito, uno de los niños del orfanato que, más tarde, se revela que se ha convertido en el Mono. Por otra parte, en la novela aparecen dos referencias aisladas a leyendas urbanas, primero a Pie Grande (2022, p. 68) y luego al Pomberito (2022, p. 252).

sociales; en consecuencia, son perseguidos por monstruos o seres sobrenaturales que acaban asesinandolos uno por uno. Por otra parte, historias como *Carrie*, la película homónima basada en la novela de Stephen King, también abordan temas como el *bullying*, el cual es tratado en *Exploración X* principalmente en los personajes de Jony (2022, pp. 97-98) y Trixie (2022, pp. 25, 147-148). La sexualidad y el abuso son otra constante en estas historias; en la novela de Avedaño, Clara es quien encarna esa problemática al haber sido víctima de un intento de abuso por parte de su profesor de teatro (2022, p. 89).

También existen en la novela leves y superficiales reminiscencias a ciertas tradiciones literarias. Las más claras tienen que ver con la *Divina Comedia* de Dante Alighieri y el *Fausto* de Johann Wolfgang von Goethe.<sup>12</sup> En el primer caso, debido a que Dante Massini emprende un recorrido laberíntico y casi subterráneo en su totalidad para vivir un infierno de pesadilla (Avedaño, 2022, p. 60) y presenciar los horrores de los que es capaz el ser humano; en el segundo, porque el padre Pedro Romanus “vende su alma” al Doctor Fausto Rindón –un loco científico alemán cuyos experimentos no acaban siendo del todo explicados en la novela– con el fin de que su oscuro pasado –el cual compromete a varias jerarquías eclesiásticas– quede en el olvido y poder continuar ejerciendo su función clerical en el orfanato San Benito de Nursia a cambio de niños con los cuales experimentar (2022, pp. 215 y 218). Antes que tratarse de verdaderos hipotextos con los cuales trabajar, tanto Dante como Fausto son personajes literarios que vinculan la novela de Avedaño con cierto imaginario –el Infierno y el pacto demoníaco respectivamente–, a la vez que sirven de antecedentes y avales para narrar una nueva historia que remita lúbilmente a ambas fuentes.<sup>13</sup> Por otra parte, aunque no se mencionan otros libros, en la dedicatoria Avedaño agradece a su madre “*por haberme regalado tantos libros de terror en mi no tan tierna infancia*” (2022, p. 5).

---

<sup>12</sup> Recordemos que, además, el pseudónimo de Avedaño como *youtuber* es Magnus Mefisto, aludiendo claramente al demonio Mefistófeles que, según el folclore, hace un pacto con Fausto.

<sup>13</sup> Algo similar ocurre de manera ficticia con los libros escritos por *youtubers*. El único que se menciona a lo largo de la novela es *Guía definitiva del horror* de Demian Cruxius, un *streamer* ficticio al que Dante sigue por redes. Si bien no queda claro cuál es la fuente de inspiración directa para este libro, una opción viable es *Zombi: Guía de supervivencia* (2003) escrito por Max Brooks. Con este gesto, Avedaño busca trazar un paralelismo directo entre este personaje en la ficción y su rol como *youtuber* escritor de libros.

Por último, la única referencia directa al manga de terror viene, como ya hemos mencionado, de la mano del *mangaka* Junji Ito, al cual Asuka admira, imita y tuvo el gusto de conocer durante una Comic Con (2022, pp. 80, 248 y 251). Su técnica de ilustración, difícil de reproducir en el formato *anime* (Fuentes y Peláez, 2022, pp. 411-412) y alejada del estilo *moe* y *kawaii* más propio de estas producciones (Herrera, 2018), lo acercan más a un estilo perturbador que genera incomodidad y displacer en el lector. Sus criaturas muchas veces son monstruos, pero en otras ocasiones son personas que sufren alguna metamorfosis paulatina debido a algún castigo, maldición o deseo reprimido. Tanto las éfrasis de los dibujos de Asuka como las ilustraciones de Elías Di Stefano buscan, en cierta forma, reproducir el estilo y las sensaciones que generan las del *mangaka*; mientras que se describen tres de los monstruos de Asuka –“El que tenía ojos en todo su cuerpo, el de la lengua con púas, el de los brazos que salían de la cabeza” (Avedaño, 2022, p. 82)–, tres de los cinco dibujos de Di Stefano representan al Mono,<sup>14</sup> el Siamés y el Gusano, las creaciones de Rindón (2022, pp. 158, 194 y 228).

De esta manera, Avedaño da cuenta no sólo de sus consumos culturales adolescentes, sino que además imbrica su labor como *youtuber* y creador de contenido en distintas plataformas con tradiciones literarias adultas e infanto-juveniles en una novela ideada para un público de fanáticos seguidores del *influencer* y algunos curiosos dispuestos a adentrarse en este nicho cargado de prejuicios y complejidades.

## Conclusión

Si bien *Exploración X* propone una lectura en calidad de novela de terror adolescente, también se postula como una ficción situada en un contexto muy particular de producción. Para empezar, su autor es y se reconoce *youtuber*; el circuito en el cual se difunde y vende corresponde al de la literatura *mainstream* y el público lector al cual apunta son sus seguidores, jóvenes y adolescentes inmersos en el mundo virtual, la cultura de masas e internet. La novela de Avedaño lejos está de ser una

---

<sup>14</sup> Por la silueta que sólo se ve en la ilustración final, además de las descripciones que se van brindando sobre él a lo largo de la novela, podemos arriesgar que una fuente de inspiración para el personaje del Mono fue Zeke Yeager convertido en el Titán Bestia de *Shingeki no Kyojin* de Hajime Isayama, *manganime* del cual Asuka es fanática.

lectura para las aulas y un material recomendado para que figure en los programas de Prácticas del Lenguaje o Literatura de las Escuelas Medias porque se sabe perteneciente a otros ámbitos y espacios de la industria del libro.

Por otra parte, las tradiciones a las que apeló Avedaño para la configuración de su mundo de horror son de lo más eclécticas y variopintas, creando así una historia que coquetea con el cine, los videojuegos, la literatura, internet y, por supuesto, el *manganime*. Es así que entre los protagonistas –los cuales representan distintas identidades y subjetividades adolescentes construidas a partir de estereotipos y clichés sociales– el *otakismo* figura como una de las más sólidas y cristalizadas en el imaginario colectivo y que, además, cuenta con una valoración positiva en relación con las demás que en la novela figuran.<sup>15</sup>

Asuka, como representante de la comunidad de jóvenes *otaku* en la Argentina, encarna virtudes como la solidaridad, el compañerismo, la empatía y la fortaleza a su vez que trabaja con esmero para superar sus trabas emocionales y alcanzar su meta de ser *mangaka* en un contexto alejado de los focos de producción. A su vez, Avedaño utiliza géneros como el *survival horror* y a autores como Junji Ito como fuentes de inspiración para el desarrollo de su trama y la configuración de sus criaturas de pesadilla demostrando una preminencia de cierto imaginario nipón que convive y se entremezcla con el occidental.

En definitiva, en *Exploración X* podemos apreciar otras formas de la escritura *otaku* en la Argentina regido fuertemente por las reglas y demandas de una industria editorial *mainstream* que no necesariamente corresponde con los intereses o necesidades de un proyecto creador de su autor, sino que más bien responde a la posibilidad de aprovechar y explotar un nicho lector disponible en el mercado, el de los seguidores de un *youtuber* que aún tiene historias por contar.

---

<sup>15</sup> Sólo en una oportunidad, el *otakismo* es objeto de burla por parte de Clara, la actriz del grupo, un personaje que, al contrario de Asuka, exhibe valores negativos: “Pensar que hubiese podido estar cómoda y tapadita en su cama mirando Netflix y bardeando *otakus* en Twitter” (Avedaño, 2022, p. 166). Por otra parte, si bien toda la carga del *otakismo* recae en Asuka, otros personajes también emplean el imaginario nipón en sus narraciones, como cuando Dante dice ver luchar a Ragnar y el Siamés como si fueran dos luchadores de sumo amorfos (2022, p. 238).

## Referencias bibliográficas

- Álvarez Gandolfi, F. (2023). *Otakus: por qué nos fascina tanto la cultura de masas japonesa*. Prometeo.
- Avedaño, P. (2022). *Exploración X. El orfanato del Dr. Rindón*. Martínez Roca.
- Campos Méndez, A. y Rebollo-Bueno, S. (2022). *El survival horror enmarcado en la cultura del miedo: análisis de los videojuegos Amnesia y Visage*. *Index.comunicación*, 2(12), 207-225. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8574271.pdf>
- Carranza, M. (5 de diciembre, 2007). *La herejía de lo macabro*. Imaginaria, (221). <https://www.imaginaria.com.ar/22/1/la-herejia-de-lo-macabro.htm>.
- Durán, T. (2000). *¡Hay que ver! Una aproximación al álbum ilustrado*. Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Fuentes, L. y Peláez, K. (2024). *La gran guía del manga*. La esfera de los libros.
- Hernández Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos: narrativa cross-media japonesa*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Herrera, J. (2018). *Kawaii: Blondas, caramelos y sesos*. Biblioteca de Chileña.
- Labra, D. (2024). *Manganimé: la saga argentina*. Tren en Movimiento.
- Mosquera, M. (2026). *La intermedialidad, entre la especificidad y la convergencia*. Estudios de Teoría Literaria (En prensa).
- Olea Romacho, M. (otoño, 2023). *Body horror: políticas del cine de terror más allá del cuerpo y el relato normados*. *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, XI (2), 57-77. <https://revistes.uab.cat/brumal/article/download/v11-n2-olea/895-pdf-es/4782>.
- Ortiz, R. (2003). *Lo próximo y lo distante. Japón y la modernidad-mundo*. Interzona.
- Palacio Muñoz, M. D. (2022). *La pregunta por la salvación: en torno a un lenguaje común de la religión y los videojuegos*. En B. E. López Pérez, et al. (Coords.), *Videojuegos y lenguaje* (pp. 197-234). Universidad Autónoma Metropolitana.
- Polo, N. D. (2017). *Entre el libro y un like: la lectura juvenil de youtubers*. En J. M. Pereira G. (Ed.), *Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana (pp. 1-8). [https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV\\_87.pdf](https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_87.pdf).
- 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. (2025). *Literatura en clave manganime: Emergencia de autorías y escrituras otakus en la Argentina contemporánea*. *Avatares de la comunicación y la cultura*, (30), 1-17. <https://publicaciones sociales.uba.ar/index.php/avatares/article/view/10514/pdf>.
- Sánchez Soriano, J. J. y García Jiménez, L. (2020). *La construcción mediática del colectivo LGTB+ en el cine blockbuster de Hollywood. El uso del pinkwashing y el queerbaiting*. *RLCS, Revista Latina de Comunicación Social*, (77), 95-116. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7603034.pdf>.

Sánchez, S. (enero-junio de 2019). *Netlore: leyendas urbanas y creepypastas*. DeSignis, *tercera época* (30), 133-144. <https://www.designisfels.net/wp-content/uploads/2022/04/i30p133-144-Netlore-leyendas-urbanas-y-creepypastas.pdf>.

Santiago, J. A. (2013). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Comanegra.