



Fernández, Laura Cristina y Gago, Sebastián

La saga “El eternauta” modelos de sociedad y transformaciones de su discurso

El presente artículo propone abordar a la historieta *El Eternauta* como un relato que comprende una “saga madre” (I parte -1957-1959- y II parte – 1976-1978- de H. Oesterheld y F. Solano López ; y la II versión -1969- de Oesterheld con A. Breccia y la versión novelada de 1962); y un grupo de “subsagas posdictatoriales” (*III parte*, de 1983- A. Ongaro, Oswal, M. Morhain – *Odio Cósmico*, de 1999- R. Barreiro, P. Muñoz, W. Taborda- , *El Mundo Arrepentido*, de 1997, *El Regreso*, de 2003, *El Regreso: La búsqueda de Elena*, de 2006, *El Regreso: El fin del mundo*, de 2010 – P. Maiztegui, F. Solano López- *El Atajo*, de 2007 – J. Sasturain, F. Solano López-, *El perro Llamador*, de 2010– S. Kern, S. Sanz, C. Mallea y otros.)

Para realizar tal distinción/categorización, se tuvo en consideración la trascendencia/independencia de las sagas respecto a lo autoral, independencia que, entendemos, la hermana con los más antiguos relatos populares editados, como la literatura de cordel o la de *colpotage*, con los cuales la historieta guarda recursos narrativos comunes como, por ejemplo, la estereotipia, la secuencialidad y, en algunos casos, la crítica social en forma de sarcasmo/burla (Martín – Barbero, 1987). Entendemos que la “saga madre” es, precisamente, la matriz del relato creada por Héctor Oesterheld (con “ajustes”, como el caso de la re-versión de la I parte, con Alberto Breccia, en 1969) desde la cual parten/ se desarrollan las subsagas “posdictatoriales”, entre las cuales no existe necesariamente correspondencia/complementariedad de sus relatos. Observamos en esta subcategoría varias líneas/ relatos: por un lado, la “oficial”, seguida/creada por el dibujante F. Solano López con el guionista Pol Maiztegui y con Juan Sasturain, denominada *Universo Eternauta* (cabe destacar que *El Mundo arrepentido* es considerada por los autores como una historia alternativa a la subsaga *El Regreso*). Por otra parte, existe una serie de relatos independientes, entre los que encontramos *El Eternauta: III parte*, *Odio cósmico* y *El perro Llamador*.

El Eternauta puede considerarse una saga pues, como define Martos García (2009) sobre este género, se trata de una megaestructura narrativa, conformada asimismo por precuelas y secuelas, en la cual se narran acciones memorables, heroicas, inscriptas en un mundo omnicomprendivo y localizado. Es, asimismo, observable la búsqueda del orden, de la cartografía del mundo narrativo, inmerso bajo una estructura dramática, distópica, que caracteriza a las sagas modernas (Martos García,108). Pero quizás la más distinguible de sus características de saga, en el caso de *El Eternauta*, es que refiere a un mito de lucha moderna y posmoderna: el héroe se encuentra inscripto en una temporalidad circular, siempre bajo un rol redentor, sea rebelde o restituyente del orden perdido. Observamos, entonces, contenidos épicos³² a la par de una gran cantidad de elementos apocalípticos³³. En *El Eternauta*, también se observa la búsqueda de afirmación de una identidad, ya fuera como crisis de identidad del héroe o como crítica a la construcción de la “memoria”

³² Como, por ejemplo en el final del *Mundo Arrepentido*, en la última página, Juan Salvo reafirma su objetivo final y reproduce su calidad heroica: "Martita, Elena, aún estoy vivo... Recuerdos, sean bienvenidos... protéjanme del frío y la soledad del continuum... hasta que una nueva aventura me despierte".

³³ En *El Mundo arrepentido* es muy fuerte la idea de apocalipsis y de auto-destrucción y/o desaparición de la sociedad, en este caso no la humanidad, sino la marcianidad. Es decir, está presente la idea milenarista de la "llegada de los tiempos escatológicos", igual que en el final de la saga *El Regreso*, o sea "El Fin del mundo".



colectiva, entre los ejemplos más significativos. Este último punto es crucial para entender el argumento de Solano y Pol en toda la saga *El Regreso*, especialmente las marcas de las condiciones de producción relacionadas con las políticas sobre la memoria reciente³⁴.

Según Mariano Chinelli, "fanfic", "ficción de fans" o "fan ficción", como lo denomina Martos García, se refiere a esas historias que realizan en forma amateur y sin fines de lucro, los fans y seguidores de un universo en particular (Chinelli, s/d/f). En dichas obras se utilizan los personajes, escenarios y otros elementos de la historia original para desarrollar un nuevo relato. Es importante destacar que el término fan fiction es aplicable tanto a un conjunto de relatos como a uno en particular. En la saga de *El Eternauta* observamos casos que pueden entenderse como fan fiction, aunque no se trate de obras amateur, como por ejemplo *El Perro Llamador*. No obstante, tal categorización es problemática para historietas como *El Eternauta III parte* pues, además de tratarse de un trabajo "profesional", posee una intención estética que excede el homenaje o culto al Eternauta; es decir, se trata de una obra apócrifa pero no necesariamente de un fanfic, como tampoco todo fanfic es sinónimo de amateur.

Por otra parte, para la comprensión de la categoría "saga posdictatorial", debemos subrayar que el concepto de posdictadura es tomado aquí en el sentido que le otorga Nelly Richard (2007): entendiendo la posdictadura como un proceso democrático con huellas dictatoriales, en el cual se promueve un constructo sobre la memoria desde determinado grupo de poder. Desde el punto de vista de la teoría de las luchas simbólicas de Bourdieu, puede afirmarse que se fomenta una visión del mundo social afín a cierta coyuntura política o estrategia de poder de determinado actor político y/o social³⁵.

A continuación, explicaremos brevemente el argumento de los relatos que conforman esta saga, realizando una lectura que combina herramientas provenientes de la Semiótica, del Análisis Crítico del Discurso Social, de la indagación sociológica de modelos de sociedad y agentes sociales construidos en la narración (Bourdieu, 1995) y de las teorías de los consumos culturales de Pierre Bourdieu y Roger Chartier.

El Eternauta (1957-1959), trata sobre una invasión extraterrestre, dirigida por los misteriosos e ininteligibles "Ellos", en Buenos Aires. Tras una nevada mortal, los sobrevivientes, una vez enterados de la invasión, se organizan para resistir a un enemigo poderoso y mejor dotado cognoscitiva y tecnológicamente para conquistar y destruir. Las acciones de los humanos están regidas por el protagonismo colectivo, el cooperativismo y el dominio práctico y tecnológico, contando con la ayuda de potencias extranjeras. Finalmente, sobreviene la derrota, sólo logrando Juan Salvo escapar de la esclavitud a partir de su entrada en otra dimensión espacio-temporal. Esto lo convierte en el Eternauta y lo condena a una búsqueda incansable de su mujer e hija. Podemos identificar en esta trama algunas huellas de sus condiciones sociohistóricas de producción, como son las posturas críticas hacia el progreso tecnológico y científico y la carrera armamentista de la Guerra Fría (Cf. Vázquez, 135); las referencias a la lucha inorgánica contra el autoritarismo (a partir de la "Resistencia Peronista"); y la promoción de un modelo político y social policlasista, semejante al proyecto del presidente Arturo Frondizi (1958 y

³⁴ Por ejemplo, Favalli, como líder de un grupo que es guerrillero tanto física como simbólicamente, ayuda a restituir la memoria y la identidad a Martita, hija de desaparecidos apropiada por el enemigo.

³⁵ En el caso de Argentina, es claro que la construcción y recuperación de la memoria del terrorismo de Estado se reactivó con el kirchnerismo, un movimiento político y social que se asume heredero y parte de la generación derrotada en los setentas y víctima de la represión. La construcción de una memoria afín a sus intereses es crucial para el sostenimiento de su proyecto político. Justamente, para sostener el neoliberalismo que imperó en los noventas, hubo que intentar borrar, cambiar o destruir ese constructo sobre la memoria. Parte de esto es el planteo de Pol y Solano en *El Regreso* hasta *El Fin del Mundo*.



1962), que se vislumbra en la manera en que sitúa a los protagonistas como procedentes de diversas clases sociales.

En la re-versión de la primera parte realizada en 1969, con dibujos de Alberto Breccia, la trama reproduce el argumento de la historia original, diferenciándose en torno a la impronta política más enfática en el discurso. Desde el principio, la invasión es un hecho sabido por los personajes humanos, que descubren que las potencias mundiales han negociado su protección con los extraterrestres mediante la entrega de América del Sur. No existe, pues, la ayuda militar de los países del Primer Mundo hacia los sobrevivientes, como acontece en la primera versión de la historia. Otra diferencia observada, es el mayor protagonismo de personajes femeninos y una atmósfera opresiva y sombría, por momentos terrorífica, que proviene tanto del argumento –por ejemplo, la nevada mortal nunca cesa de caer y no existen prácticamente situaciones graciosas o algún clima de distensión– como de las imágenes, producto del estilo experimental de Breccia. La obra es censurada en 1969 por la misma revista que la publica (*Gente*), llevando a que el relato finalice precipitadamente y sea repleto de textos de apoyo, quitándole ritmo a la narración.

Entre 1976 y 1978, junto a Solano nuevamente, el guionista escribe *El Eternauta II parte*. La historia, con una trama radicalmente politizada, comienza con Juan Salvo, su familia y el propio Oesterheld transportados a la Buenos Aires del siglo XXIII. Allí encuentran a un grupo de humanos sobrevivientes, el “Pueblo de las Cuevas”, férreamente dominados por un poderoso “Ello”. El Eternauta, dotado de poderes extraordinarios y de una vocación de mando autoritaria y verticalista, lidera una lucha para liberar a las Cuevas del invasor, poseedor de una consumada estructura bélica y represiva. Para ello, impulsa una estrategia de desarrollo tecnológico-bélico y de tácticas guerrilleras, lo cual puede considerarse como huella contextual de producción de la obra, de la militancia en Montoneros y la clandestinidad de Oesterheld durante los años de la dictadura. Dentro del relato, el triunfo final significa el paso abrupto de este modelo social autoritario y guiado por el vanguardismo iluminado, a un modelo solidario y socialista, cuyas prácticas están regidas por un tipo de saber más racional, posiblemente derivado del conocimiento “inyectado” por el líder heroico, semejante al tipo de saber que guió las acciones del grupo humano primigenio de la primera historia.

La III parte de *El Eternauta*, es escrita por Alberto Ongaro en el año 1983, con Oesterheld desaparecido. Los dibujantes son Oswal (lápices), Mario Morhain (tintas) y Carlos Meglia (fondos), que toman como base los diseños y el estilo gráfico de Solano López. El relato se articula con el final de la *II Parte*, cuando el personaje del escritor (ya explícitamente llamado Germán Oesterheld) y Juan Salvo encuentran un portal a una realidad paralela en la cual Elena y Martita viven, como así también otro Juan y otro Germán. No obstante, también existe una invasión llevada a cabo por un grupo de rebeldes del futuro, llamados “Mefistos”. Juan y Germán utilizan, entonces, tanto poderes telepáticos como astucia y armas para intentar restablecer la paz en esta sociedad, descubriendo que el principal enemigo, el poder tras los Mefistos, resulta ser un Mano. Observamos que este relato mantiene el tono distópico respecto al héroe Juan, quien no logra reconstruir su “pasado feliz”.

En *El Eternauta El Regreso*, la primera parte de la saga *El Regreso* (de Solano López y Pol), la historia, conectada con el final de la primera parte y versión de la obra, transcurre en una Buenos Aires derrotada y reconstruida por los extraterrestres, gobernada por humanos vasallos de los Manos. Éstos últimos dominan la sociedad pacíficamente a través del lavado de cerebro y la implantación de una falsa memoria a los humanos, borrando los recuerdos referidos a la lucha contra el invasor. Pero Favalli, veterano de la resistencia, ha recuperado su memoria y lidera un movimiento subversivo clandestino



compuesto por adolescentes, que luchan por difundir la verdad entre la gente. Favalli logra restituir los recuerdos a Martita, hija de Juan Salvo, que ha sido criada y educada por sus apropiadores, los Manos. Además, conseguirá hacer regresar a Salvo del Continuum 4, donde habita desde la derrota humana, y sumarlo a la resistencia. El grupo es luego derrotado, aunque logran escapar. Entretanto, Juan Salvo, el Eternauta, descubre que sólo él es capaz de salvar a sus viejos enemigos, los Ellos, del ataque de otros extraterrestres - Los “Visitantes”-, lo que le permite negociar la libertad de su hija, a quien le entrega una misteriosa arma extraterrestre.

La continuación de la saga, *La Búsqueda de Elena*, empieza con los Manos poniendo en práctica una nueva tecnología de dominación sobre los humanos, que serán convertidos en sumisos consumidores compulsivos, durante un festejo “patrio” multitudinario. En tanto, Favalli consigue del “Padrino”, Mano que crió a Martita, información para ubicar a Elena, que luego dará al Eternauta. Al haber sido capturados los jóvenes integrantes de la resistencia –Martita incluida- Favalli pacta con el “Padrino” y Lugones- otro Mano, encargado de la seguridad interna-: entrega a Salvo a cambio de la liberación de los jóvenes. Mientras, en Buenos Aires los Manos negocian con grandes empresarios para convertir a los humanos en presas fáciles de las corporaciones. Estos villanos se mudan a la Antártida, llevándose a Salvo quien se reencontrará con Franco, el obrero protagonista de la vieja resistencia, que ahora es oficial del ejército colaboracionista.

En *Fin del Mundo*, Juan Salvo es informado por Borges -máximo líder de los Mano- que los Ellos están en guerra con los Visitantes. Le propone un trato: detener a Elena, que es la única persona capaz de impedir el ingreso de los Ellos al planeta, a cambio de reunirlo definitivamente con su familia. Mientras tanto, Favalli busca el modo de devolver la voluntad a los humanos quienes, desde el éxodo de los Manos, sufren el desempleo provocado por las políticas económicas del Gobierno, apoyado por corporaciones multinacionales. En tanto, en la Antártida, Franco se rebela e intentará huir con una cápsula en cuyo interior hiberna Elena, pero fracasa y es salvado por un grupo de rescatistas entre los que se encuentra Marta Salvo. Mientras, en Buenos Aires Favalli tiene dificultades para ejecutar su plan porque la población colabora con el invasor. Por otra parte, Elena se pone al servicio de los Visitantes y provoca una explosión dentro del portal dimensional de la ciudad antártica de Gelos, creada por los Manos, a través del cual hubieran entrado los Ellos a la Tierra, muriendo allí su marido –aunque Juan será salvado por los Visitantes y puesto a su servicio-. Luego será enviada a la Buenos Aires de 1983 para, con la ayuda de Franco, enfrentar la misión de cambiar la historia y salvar a Juan impidiendo que éste viaje a la Antártida; pero aparecerá el Eternauta para evitar que Franco salvara a Elena de la captura de los Manos, quienes la llevarán a Gelos. Juan dice a su amigo que siga las instrucciones del manuscrito encontrado por Favalli sobre la verdad de la invasión de los Ellos, y que en el próximo encuentro Elena deberá despertar en Gelos. Nuevamente en el tiempo presente, el Padrino, sabiendo del posible arribo de los Ellos a Gelos, ayudará a Favalli y su grupo a liberar a la población del control psicológico de sus amos, lo que sólo será posible mediante un shock de miedo. Éste llegará cuando los Ellos atacan Buenos Aires tratando de infiltrarse en la población infectada, hecho que despertará terror en la gente y la hará liberarse del simbiote. Los Ellos, sin posibilidad de esconderse entre los humanos, se retirarán del continente. Mientras, en la Antártida, Franco, Martita y compañía buscan la ruta de regreso después de rescatar a Franco. En el camino, aparecerá Juan Salvo como le había anticipado a Franco décadas antes en Buenos Aires, y guiará al grupo a la ya destruida Gelos, donde queda sólo un campo interdimensional que esconde otro portal construido por los Manos antes de ser traicionados y



masacrados por los Ellos. Martita con su arma hará un hueco en la burbuja intercontinuum, por donde entrarán Franco, Juan y su hija. Allí, Salvo y compañía derrotarán a los Ellos, encerrando a Borges, el último portador de simbionte, en una cápsula. Los Visitantes enviarán de regreso a los humanos a sus hogares en Buenos Aires, y éstos, ya liberados de la esclavitud, se dedicarán a recomponer la sociedad sobre nuevas bases, recuperando y reelaborando la memoria de lo vivido.

El mundo arrepentido, realizada durante la década del noventa por Pol y Solano López, comienza en el cerro Uritorco, en Córdoba, en donde un grupo de científicos intenta contactar ovnis. Fortuitamente hacen aparecer al Eternauta, perdido en el espacio-tiempo, quien les contará una nueva aventura: ésta empieza en el planeta Marte, donde Juan Salvo, antes de morir asfixiado, es llevado a una gran cúpula en donde vivía una civilización -cuyos miembros tienen aspecto de vacas- gobernada de forma autoritaria y sumida en la decadencia y la destrucción de su medio ambiente. El Eternauta fue presentado por los dirigentes marcianos como la “cura” a una plaga que afectaba a ese pueblo. Uno de los aliens, llamado Olgvir, telépata, permaneció junto a Juan y le ayudaba a traducir mentalmente lo que decían los demás. En medio de una rebelión de un grupo disidente que reclamaba la libertad de su líder, Milkor, Juan escapa con Olgvir, pero serán capturados junto al líder rebelde. Olgvir muere y Salvo y Milkor escapan, pero el líder marciano es herido en la huida, hecho que sella la derrota de la rebelión. Antes de morir, entrega un medallón al Eternauta y lo ayuda a salir de la cúpula. Perseguido, Salvo desaparece y regresa al limbo espacio-temporal, perdiendo el medallón. Es entonces cuando aparece en el Uritorco, donde cuenta su historia, pero poco después sus perseguidores marcianos aparecen también allí. Luego de derrotarlos, Salvo desaparece, sin quedar evidencia de su visita. Al final se ve una imagen de la NASA de una roca antiquísima encontrada en Marte: el medallón de Milkor que se le cayera a Salvo.

Odio Cósmico, con guión de Pablo Muñoz y dibujos de Walter Taborda, se propone como una historia alternativa, donde el Eternauta es ya un héroe de comic. Internado en un hospital psiquiátrico, Salvo anunciará a su psicólogo sobre una inminente invasión de los Ellos, pero la pronta caída de una nevada mortal no da tiempo para organizar la resistencia. Con el tiempo, el héroe, junto a un pequeño grupo de humanos, triunfará sobre el invasor, al atacar su máximo puesto de control, donde funciona un centro de detención de personas y fábrica de hombres-robot. Finalmente, Salvo contará a sus amigos que el secreto de la nueva invasión es el “Odio Cósmico”, impulso destructor que el Ello necesita desplegar sobre toda especie del universo, sin haber una victoria ni una derrota definitivas, y que el destino de los humanos es resistir para evitar la esclavitud. La autorreferencialidad respecto del Universo eternáutico, se manifiesta en varios elementos de la obra: la nevada mortal y el uso de gutaperchas para sobrevivir a ella; el poder de Salvo de descifrar tecnología extraña (ver *El Eternauta II Parte*); la entrega del hemisferio sur al invasor por parte de las grandes potencias a cambio de la propia salvación (ver *El Eternauta I segunda versión*); los comentarios de los personajes -varios de ellos fanáticos de este cómic- sobre la historieta original y las comparaciones que hacen entre ella y la nueva invasión sufrida; la apelación a la unión entre los humanos y al protagonismo grupal como base para vencer al enemigo; y contiene críticas al terrorismo de Estado de la última dictadura y al neoliberalismo de los noventa.

El Perro Llamador (2010) es un relato independiente de *El Eternauta*. Sus cuatro capítulos fueron guionados por Sergio Kern y cada uno dibujado por un ilustrador diferente –Salvador Sanz, Cristian Mallea, Enrique Santana y el creador de la historieta, Solano López. La historia comienza con la aparición de Juan Salvo en un territorio habitado sólo por niños que se comunican mediante un melódico murmullo. Ellos son



dominados por un ser misterioso, “El Perro Llamador”, quien cada tanto los sustrae mediante una llamada desde un sitio subterráneo. Algunos niños serán rescatados y llevados a la superficie por el Eternauta. Allí, se encontrarán con un nuevo enemigo: el “viento”. Los niños enfrentan al mismo a través de su canto, al igual que un pájaro, llamado “soñador incinerado”, que ha visto y sobrevivido la invasión y la destrucción del lugar. Él se sacrificará para salvar al Eternauta y a los niños de los ataques del “viento”. Éstos luego podrán vivir en la superficie, libres del “Perro Llamador”. Esta publicación cuenta con dos relatos adicionales. El primero, *El día en que Gilgamesh y El Eternauta se encontraron* (guión de Tony Torres y dibujos de Sergio Mulko), cuenta un encuentro entre los dos míticos personajes de historietas, uno inmortal y el otro viajero de la eternidad, que han podido subsistir al paso del tiempo. La historia está ambientada en la época de la invasión extraterrestre en Buenos Aires de la primigenia historieta. Juan Salvo exige y convence a Gilgamesh de no intervenir en la lucha a favor de los humanos, pues modificar el pasado conlleva el riesgo de que en el futuro pueda acontecer una situación similar a la del *El Eternauta II*. En este relato, Salvo se calza el traje de defensor o protector de los débiles, abusados u oprimidos, sin llegar a asumir un rol de superhéroe. La segunda historia se llama *La balada de los gurbos*, con guión de Mauro Mantella y dibujos de Enrique Alcatena y Ariel Rodríguez Miguera. Narra la conquista del planeta de los Gurbos a cargo de los Ellos, representada como algo previo a la invasión al planeta Tierra disparadora del relato original de El Eternauta. Luego de ser dominados y utilizados para otras campañas de conquista por diferentes partes del universo –incluida la Tierra–, los Gurbos se vengarán del Mano que ejecutó la destrucción de su planeta bajo las órdenes de los Ellos.

Observamos que la saga El Eternauta, en su Saga Madre, muestra una paulatina radicalización del héroe-rebelde, en clara concordancia con la situación política y social de la época en la que es producida. Es notorio el incremento de metáforas y alusiones a las formas de vigilancia y dominación por parte de los poderosos, elemento propio de la Ciencia Ficción más tradicional que adquiere una estridente significación en el público de los años sesenta y setenta, y especialmente, durante la posdictadura argentina, bajo la sombra de Oesterheld desaparecido. Precisamente este hecho dramático de la realidad, afecta considerablemente el objeto de las sagas posdictatoriales de *El Eternauta*: todas ellas buscan delinear una mirada crítica sobre lo coyuntural, ya sea la historia reciente (los mecanismos represivos de la Dictadura, las desapariciones, la tortura) o presente (la crítica al neoliberalismo durante los años noventa, al poder desmesurado de las multinacionales). Otro factor común en toda la saga es la búsqueda de cierto “costumbrismo” o bien, una identificación a los usos y costumbres del lector argentino mediante el uso de modismos o el estilo de la vestimenta, por poner sólo dos ejemplos. Estas historias recurren a la autorreferencialidad respecto del universo “eternáutico”, como puede claramente observarse en *El Perro Llamador* en la postura de Salvo frente a Gilgamesh (que alude a *El Eternauta II*) o en *La Balada de los gurbos*. De esta manera, establecen referencias obligadas a la “Saga Madre” para que sea posible completar el sentido de estos relatos.

Las subsagas posdictatoriales conviven, entonces, con diferentes políticas que apuntan a la “recuperación” de la Memoria reciente o a su ocultamiento falsamente “conciliador”. Durante los años ochenta, con los Juicios a las Juntas como hecho clave del reclamo por las muertes y desapariciones durante 1976-1983; durante los años noventa, con las leyes de Obediencia debida y Punto Final, como avances del “olvido”; y, desde 2003 a la fecha, con una revitalización del discurso sobre los DDHH, los nuevos juicios a represores en todo el país, hechos también asumidos como banderas por parte del Estado (importante aclarar que tal operación se realiza bajo el aval de los herederos de Oesterheld



y de Solano López). No obstante, se opera una apropiación de la carga simbólica crítica de la saga *El Eternauta* que trasciende la política estatal para vincularse con un discurso político partidario, específicamente de la rama juvenil del kirchnerismo: La Cmpora. Brevemente, diremos que existe una finalidad diferente del uso de la imagen de El Eternauta antes de la muerte de Nstor Kirchner y a posteriori, siendo en ste ltimo caso muy explcita la bsqueda de paralelismos con la idea de sacrificio heroica entre el personaje, el escritor y el poltico, en una operacin claramente emptica hacia la joven militancia.

Una relectura muy diferente encontramos en el caso del grupo *Eternautas*, ms centrada en miembros fans, que propone una recuperacin documental, es decir, un aporte al corpus sobre *El Eternauta*, cuya produccin de sentido sobre la obra eternutica post Oesterheld tiene una exigua existencia en el foro, centrndose principalmente en las lecturas de la primera y la segunda parte de la Saga Madre.

El uso simblico denominado popularmente “Eternstor”, reconstruye un relato que combina las cotidianidades Positiva y la Negativa (CP y CN), pues, por un lado, recurre a la tradicin de un peronismo histrico y mtico (el paraso terrenal que naci el 17 de octubre); y, por otro lado, busca construir un lder rebelde y resistente ante los poderes fcticos, que lidera al pueblo hacia la liberacin. Se pueden comparar con la *II parte* de *El Eternauta* y con la subsaga *El Regreso*, algunos elementos rescatados de ese discurso, como la restauracin de un orden perdido y la construccin bastante unilateral del antagonista en forma de Neoliberalismo, ambos recursos que se inscriben dentro de la CP. Asimismo, el discurso muestra su concepcin cclica en el aspecto de que “siempre hay un enemigo interno y externo del cual hay que defenderse, entonces llega el peronismo a asumir un rol de resistencia”, segn Federico Reggiani

lo que est diciendo ese uso del smbolo, es que an desde el Estado y an despus de muchos aos de gobierno, el kirchnerismo o el peronismo piensa que es posible y deseable describir su accin como “resistencia” [...] creo que si alguien tiene “derecho” a usar ese personaje, por tradicin y por relaciones personales, es el kirchnerismo. Lo que ms me interesaba es leer en la decisin de usar el personaje un modo de autocomprenderse por parte del kirchnerismo. (REGGIANI, 2011,s/n)

Un detalle en la representacin que es slo una muestra de los desplazamientos de sentido en los usos contemporneos de la imagen de El Eternauta, es la eliminacin en la mayora de los afiches oficiales, o bien el reemplazo, de la escopeta original del personaje de la Saga Madre (especialmente, el traje de gutapercha corresponde a la I parte, no a la II parte, en la que viste ropa de caza). Nuestro anlisis es, a grandes rasgos, que esta apropiacin se alimenta de un relato preexistente muy fuerte en los grupos de izquierdas de los aos noventa, un relato que se construye sobre un Oesterheld militante y desaparecido y que se afianza iconogrficamente tras la crisis del 2001 mediante el arte callejero (pintadas y estnciles).



Bibliografía

- BARTHES, R. (1999). *Mitologías*. México: Siglo XXI.
- BOURDIEU, P. (1987). *Cosas Dichas*. Barcelona: Gedisa.
- (1995). *Las Reglas del Arte: Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama.
- CHARTIER, R. (2002). *El mundo como representación*. Barcelona: Gedisa.
- KRESS, G. & VAN LEEUWEN, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Nueva York: Routledge.
- MARTÍN BARBERO, J. (1987). *De los Medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México: Gustavo Gili.
- RICHARD, N. (2007). *Fracturas de la memoria. Arte y pensamiento crítico*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- RICOEUR, P. (2005). *Sobre la traducción*. Buenos Aires: Paidós.
- ROIG, A. (1984). *Narrativa y Cotidianidad. La obra de Vladimir Propp a la luz de un cuento ecuatoriano*. Quito: Belén.
- SIGAL, S. & VERÓN, E. (2008). *Perón o muerte. Los fundamentos discursivos del fenómeno peronista*. Buenos Aires: Eudeba.
- VAN DIJK, Teun (1995). "Discourse semantics and ideology", en *Discourse & Society*. Londres: (s/r)
- VÁZQUEZ, Laura (2010). *El Oficio de las Viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires: Paidós.