



CONTINUM

Un viaje por el universo narrativo de
'El Eternauta'

TOMÁS BERGERO TRPIN

CONTINUM

Un viaje por el universo narrativo de
'El Eternauta'

TOMÁS BERGERO TRPIN

~~AGRADECIMIENTOS~~

Esta tesis no hubiera sido posible sin el cariño de las personas con las que comparto la vida. Por ello, agradezco a **Beter**, que me contagió su pasión por el periodismo y me asesoró detrás de escena; a **mi vieja** que siempre está; a **Alvaro**, por enseñarme a cultivar proyectos; a **Lucas y Veka** por bancarme todos los días; al **Núcleo Duro** y a los **amigos** de siempre.



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN SOCIAL

TESIS DE GRADO

Continum.

Un viaje por el universo narrativo de “El Eternauta”

AUTOR

BERGERO TRPIN, Tomás

DIRECTOR

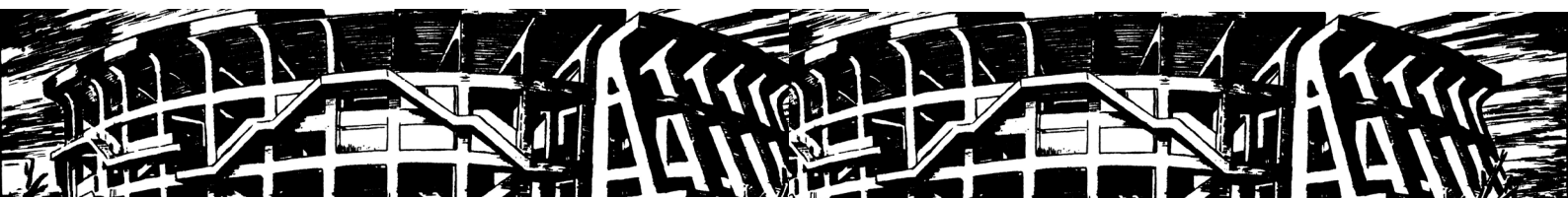
LIUZZI, Álvaro

DISEÑO GRÁFICO

FIORINCINO, María Emilia

DISEÑO MULTIMEDIA

GÓMEZ, Ignacio



PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Introducción

Objetivos

Metodología

- Mundo transmedia
- Expansiones narrativas y mediáticas
- Perspectiva de análisis

Estado del arte

PARTE I: MARCO TEÓRICO

- 1.1) La era de la convergencia
- 1.2) Narrativas
- 1.3) La galaxia semántica de las formas narrativas emergentes
- 1.4) Narrativas Transmedia
 - 1.4.1) Mundos transmediáticos
 - 1.4.2) Adaptación vs. transmediación
 - 1.4.3) Principios de las narrativas transmediáticas
 - 1.4.4) Algunos ejemplos de narrativas transmedia
 - 1.4.5) Hacia una arqueología del transmedia

PARTE II: LA GÉNESIS DEL MUNDO TRANSMEDIA DE “EL ETERNAUTA”

- 2.1) Contexto: la nevada mortal
- 2.2) La historia
- 2.3) Una historieta de ciencia ¿ficción?
- 2.4) Definición del mundo transmedia de “El Eternauta”

PARTE III: EXPANSIONES NARRATIVAS

- 3.1) Las historietas
- 3.2) Conclusiones preliminares: tras los pasos del Eternauta

PARTE IV: EXPANSIONES MEDIÁTICAS

- 4.1) El Eternauta en otros medios
- 4.2) Apropiación política de la figura del Eternauta
- 4.3) Conclusiones preliminares: la “promesa transmedia” y las expansiones posibles

PARTE V: CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACIÓN

REFERENCIAS

Glosario

Bibliografía





*PLANTEAMIENTO
DE LA INVESTIGACIÓN*

Introducción

La historieta primigenia “El Eternauta”, creada por el guionista Héctor Germán Oesterheld y el dibujante Francisco Solano López entre 1957 y 1959, es considerada una de las obras de ciencia ficción más importante de la literatura argentina. Más allá de destacarse por haber adaptado un tema clásico de la ciencia ficción a nuestro país, el gran aporte de estos artistas consistió en elaborar un modelo de literatura de aventuras propio en plena edad dorada de la historieta argentina, que transgrede muchos de los estereotipos propios de los cómics foráneos (Sasturain; 1995: 121-122).

Por éstas y otras razones, como las condiciones sociohistóricas de producción, las connotaciones políticas de la obra y su impronta literaria, esta historieta ha sido objeto de múltiples lecturas, interpretaciones y análisis por parte de la academia. Se han estudiado las huellas de producción y reconocimiento, las estrategias narratológicas empleadas por Oesterheld, diversas representaciones y construcciones sociales en torno a la obra, las características de la historieta como medio y la inscripción de la obra dentro de la tradición de la historieta argentina, entre otros aspectos¹.

En la etapa de investigación de esta tesis, nos centraremos en el mundo ficcional de la obra, que será abordado desde la perspectiva de las narrativas transmedia. Consideramos que “El Eternauta” es más que una historieta, pues lo que Oesterheld y Solano López crearon fue un mundo ficcional o transmedial lo suficientemente rico a partir del cual se ha generado un repertorio de historias de ficción y personajes en diversas formas mediáticas (Klastrup y Pajares; 2004: 1). Este complejo sistema de contenidos, compuesto por el argumento, que involucra unos personajes con determinada ética y códigos de comportamiento, y que se desarrolla en un contexto espacio-temporal concreto, tiene la coherencia y consistencia suficiente para permitir la extensión de la narrativa más allá de la historia original.

Es por ello que en la investigación de carácter exploratorio analizaremos tanto los elementos que definen este mundo transmedial como las expansiones narrativas y mediáticas más significativas realizadas desde 1957 a la fecha: las precuelas, secuelas y el desarrollo de historias de otros personajes en formato de historieta y a través de otros medios, como la radio e internet; la apropiación que hacen diferentes grupos de la figura del Eternauta y las comunidades que discuten e interpretan la obra; las adaptaciones, instalaciones, sitios web y otras narrativas de diversos autores que circulan en diversas formas mediáticas.

Como se desprende de la enumeración realizada, las expansiones del mundo de “El Eternauta” no se confinaron sólo a la historieta como forma artística, medio y soporte, sino que los lectores-fans y diversos artistas tomaron los elementos de la obra y los hicieron circular a través de diferentes medios. El concepto de transmedia será emplea-

¹ Ejemplos extraídos de Google Académico (<https://scholar.google.com.ar/>), Academia (www.academia.edu/) y SEDICI (<http://sedici.unlp.edu.ar/>).

do para dar cuenta del movimiento de sentidos a través de los medios y del complejo entramado cultural que involucra la interacción de lectores devenidos en productores y una obra, en este caso literaria.

A través de este proceso se busca reconocer las dimensiones transmediáticas de “El Eternauta” e identificar de qué modo circulan los contenidos, que han pasado de una historieta impresa en una revista (monomedio) a formar parte de diversos niveles de nuestra cultura.

Resta agregar que la investigación se inscribe dentro de un proyecto más abarcador que hemos dado en llamar **Continum**. Es por ello que esta tesis consta de dos instancias complementarias: por un lado, una serie de posteos realizados en una plataforma de publicación (<https://medium.com/continum-transmedia>), en los que se da cuenta del proceso de realización de la presente tesis. Por el otro, una producción -realizada a partir de la investigación- en la que se sistematizan las características del mundo transmedial del Eternauta y se agregan diversas capas de sentido.

Esta instancia de producción incluye una plataforma web (www.continum.com.ar) con diversos recursos contextualizadores, mashups y remixes de expansiones mediáticas producidas por los fans de la obra, y una experiencia narrativa que consiste en la recreación de un fragmento de la historieta en tiempo real utilizando las redes sociales.

Los invitamos a navegar el universo narrativo del Eternauta por cualquiera de sus puntos de entrada: la investigación que se desarrolla a continuación, los posteos en Medium, la página web del Proyecto o el usuario de Twitter @JuanSalvoAR.

Objetivos

Objetivo General

- Analizar el mundo ficcional de “El Eternauta” en función de sus dimensiones transmediáticas.

Objetivos específicos

- Describir el mundo ficcional de “El Eternauta”.
- Analizar las expansiones narrativas y mediáticas del mundo ficcional de “El Eternauta”.
- Expandir el mundo ficcional a través de nuevas producciones basadas en la obra original, empleando diversos medios, lenguajes y plataformas.

Metodología

Como se desprende de la Introducción, la presente investigación tiene dos objetos de análisis: por un lado, lo que denominamos la obra primigenia u originaria “El Eternauta”, aquella guionada por Héctor Germán Oesterheld, que cuenta con los dibujos de Francisco Solano López y fue publicada en la revista Hora Cero Semanal entre los años 1957 y 1959. Por el otro, las obras derivadas de aquella primera historieta. De esta manera, se busca poder describir las dimensiones del mundo transmedial de “El Eternauta”.

A continuación expondremos la propuesta metodológica que hemos elaborado para el abordaje del mundo transmedia de El Eternauta, que incluye tanto la obra original como las expansiones narrativas y mediáticas².

Mundo transmedia

Las expertas en videojuegos de la IT University de Copenhagen, Lisbeth Klastrup y Susana Pajares Tosca, establecen que los mundos transmediales son “sistemas abstractos de contenido” que tienen un número de características distintivas, a las que denominan “worldness”, que son compartidas por la audiencia y el diseñador del universo (2004: 1). Esa idea de mundo o ese conjunto de características que lo conforman, según entendemos, es creado en el primer producto cultural y puede ser alimentado por otras expansiones, tales como las películas, cómics, música, videojuegos, *webs*, etc. “El punto es que al encontrarse con una de estas actualizaciones, el constructo imaginario del mundo es evocado en la imaginación de los participantes y cada simple acto gana un significado más abarcador”³ (Ibidem).

De aquí se desprende el porqué de nuestra primera elección: nos centraremos en la historia primigenia “El Eternauta” porque en ella Oesterheld y Solano López definieron el mundo narrativo. Ahora bien, ¿Cuáles son las características del worldness?. Para Klastrup y Pajares los mundos transmediáticos dependen de tres componentes para su comprensión e incorporación en estructuras narrativas:

². Vale aclarar que esta herramienta fue presentada a modo de ponencia en la mesa de trabajo “Producción, circulación y consumo de nuevos medios” de las I Jornadas de Comunicación Digital de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata (Bergero; 2015).

³. “The point is that by encountering one of the world’s actualizations (for example an amusement park ride in which participants have to shoot arrows at cardboard orcs), the imaginary construct of the world is evoked in the participant’s imagination, and each simple act gains a much wider meaning” (traducción propia).

Mythos: es el establecimiento de los conflictos y batallas, que incluye a los personajes, las historias y rumores sobre las tradiciones y criaturas propias del mundo. Es el conocimiento esencial para interactuar e interpretar los eventos que ocurren en el mundo (Ibidem:4).

Topos: es el establecimiento del mundo en un determinado periodo histórico y una detallada geografía. Las autoras aclaran que la relación espacio temporal de una actualización del mundo puede cambiar, pero generalmente se mantiene inmutable. Sin embargo, algunas actualizaciones tienen lugar antes o después del “tiempo cero” con el objeto de no interferir con el mythos (Ibidem).

Ethos: es la ética implícita o explícita del mundo y los códigos de comportamiento (moral) que los personajes deben seguir. Cómo se comportan los buenos y los malos, y qué comportamiento puede ser aceptado como parte del personaje o rechazado como fuera del mismo en ese mundo. Es el conocimiento indispensable para saber cómo comportarse en el mundo (Ibidem).

A través de la definición de estos tres componentes para el caso de “El Eternauta”, lograremos identificar las características del *worldness* para luego poder rastrear su evocación y coherencia en producciones o narrativas derivadas de la obra original.

Expansiones narrativas y mediáticas

El segundo objeto de análisis, que en realidad es plural, consiste en las expansiones o actualizaciones de ese mundo. En un libro clave para entender la arqueología transmedia, Carlos Scolari, Paolo Bertetti y Matthew Freeman se preguntan de qué clase de expansión hablamos cuando nos referimos a expansiones transmedia, e identifican dos tipos de expansiones posibles: la mediática (*media expansion*) aquella en la que la narrativa se expande de un medio a otro, y la narrativa (*narrative expansion*) aquella que ocurre en el mismo medio e incorpora nuevos personajes y/o eventos. (Scolari et al; 2014: 17)

Siguiendo esta caracterización, por un lado analizaremos las expansiones narrativas, es decir, aquellas precuelas, secuelas y otras historias derivadas de la obra original. Por el otro, abordaremos las expansiones mediáticas, es decir, las narrativas que se extienden a través de medios y plataformas distintas a la original. Aquí entra en escena el concepto de transmedia, que será empleado para analizar el movimiento de textos y sentidos a través de los medios.

En este proceso encontraremos expansiones oficiales o canónicas y otras no oficiales que pertenecen al *fandom*. Consideraremos canónicas todas las producciones realizadas por los autores originales de “El Eternauta” -Héctor Germán Oesterheld y

Francisco Solano López- de forma conjunta o por separado; y no oficiales aquellas que hayan sido creadas por los artistas y fans. Además, identificaremos a modo informativo -no analítico- aquellas producciones que cuentan con la debida autorización para el uso de la marca⁴.

En una primera instancia del desarrollo de las herramientas metodológicas, pensamos qué criterios podríamos utilizar para seleccionar un número razonable de producciones de entre las innumerables expansiones mediáticas que es posible reconocer en el campo cultural. Con tan sólo *googlear* “El Eternauta” nos encontramos con más de 800 mil resultados, hay *webzines*⁵, obras en *fanfiction.net*, radioteatros, música tributo, obras de teatro, instalaciones, *stenciles* en el subte y en las calles, apropiaciones como la del “Nestornauta”, *merchandising* y más. “El Eternauta” es un verdadero mundo transmedia en el cual los fans han jugado un rol muy importante debido a que pocos elementos del mismo forman parte de la franquicia. De más está decir que si bien el mismo no fue diseñado como una producción transmedia en los términos que lo entiende Jenkins y otros, se ha transmedializado mediante procesos de producción social de sentidos.

¿Cómo seleccionar las producciones atendiendo el concepto de transmedia?. La respuesta más sencilla -x cantidad de producciones por medio- no es la correcta debido a la inespecificidad del término “medios”. Para Henry Jenkins, por ejemplo, la narrativa transmedia involucra a una historia que “se despliega a través de múltiples plataformas mediáticas” y pone como ejemplos la televisión, las novelas y los *comics* (2008: 101), es decir que se está refiriendo a la comunicación que se desarrolla a través de múltiples canales de distribución.

Al respecto, Christy Dena sostiene que “términos tales como plataformas, canales y medios de distribución usualmente se refieren a medios tales como la televisión, la computadora, el gramófono, el teléfono, un celular e incluso Internet. Pero como Ryan nota, *media* significa diferentes cosas para diferentes campos de investigación y prácticas”⁶ (2009: 56).

Este planteo nos obliga a definir qué entendemos por *media* -medio de comunicación- para poder encuadrar nuestra investigación en los estudios de las narrativas transmedia. La concepción de Jenkins, así planteada, nos resulta muy restrictiva pues en el ecosistema mediático actual muchas producciones culturales se desarrollan dentro de un mismo canal de distribución: Internet.

Para desatar este nudo epistemológico, Scolari et al. optan por referirse al transmedia como un fenómeno en el cual se expande la narrativa “a través de diferentes

⁴. Respecto a esto, vale agregar que tras haber sido desestimada la acción de reivindicación de la misma promovida por los herederos de Oesterheld y por Solano López contra Ediciones Record en primera y segunda instancia, la Procuradora Fiscal ante la Corte Suprema, Irma Adriana García Netto, dictaminó en marzo de 2015 que los herederos del guionista son los legítimos titulares de los derechos de autor sobre El Eternauta.

⁵. El término corresponde a *web magazine*, es decir, una revista electrónica o publicada en la web. En el caso del *webzine* “Continuum 4” (http://www.portalcomic.com/columnas/continuum4/continuum4_menu.html), de Mariano Chinelli, se asocia el concepto a los fanzines -revistas para fanáticos- de impronta popular.

⁶. “Terms such as platforms and channel and delivery media usually refer to media such as a television, computer, gramophone, telephone, mobile phone and even the Internet. But as Ryan notes, media means different things to different fields of inquiry and practice” (Traducción propia).

medios (ej. cine, televisión, cómics, libros, etc.) y otras plataformas (*blogs*, foros, *wikis*, redes sociales, etc.)”⁷ (2014: 15). Adoptando esta perspectiva podemos resignificar las diversas definiciones de transmedia que desarrollaremos en el marco teórico y adquirir una visión más amplia del fenómeno.

Siguiendo estas propuestas, nos referiremos con el concepto “medios” a las formas tecnológicas de distribución y con el de “plataformas” o “soportes” a los entornos virtuales de interacción como las redes sociales, *wikis*, *blogs*, canales *online*, *webs*, etc. Como reflexiona Álvaro Liuzzi, Internet es un “meta-medio”, un sistema de comunicación que alberga innumerables medios y formas de narrar (2014).

Retomando el planteo anterior, decidimos tomar como segundo objeto de análisis tantas expansiones narrativas y mediáticas como sea necesario para dar cabal cuenta de la dimensión del mundo transmedial de “El Eternauta”. En cada caso analizaremos:

- **El medio y la plataforma de distribución:** si la narrativa se expande a través de la radio, televisión, instalaciones físicas, cine, discos, revistas, libros, o Internet y, en este último caso, en qué plataforma se presenta: redes sociales (*Twitter*, *Facebook*, *Youtube*, *Bandcamp*, entre otras), *wikis*, foros, *blogs*, sitios *web*, y otras.
- **Los elementos del mundo transmedia evocados:** analizaremos la recurrencia del ethos, mythos y topos, los elementos que nos permiten dar cuenta de que se trata de una obra vinculada al mundo transmedia de “El Eternauta”.
- **La autoría:** si se trata de expansiones oficiales (canon) o generadas por usuarios (*fandom*).

Este proceso que nos permitirá reconocer las dimensiones transmedia de “El Eternauta” identificando de qué manera los relatos se expanden a través de diversos medios y plataformas, parte de la concepción de las narrativas transmedia como un fenómeno interdisciplinario, por lo cual emplearemos conceptos y desarrollos teóricos propios del campo de la comunicación, la semiótica y la narratología. Vale aclarar también que en el marco teórico retomaremos autores que resumen debates o conversaciones del campo teórico, tales como Carlos Scolari o Christy Dena.

⁷ “(...) many contemporary works are characterised by expanding their narrative through different media (e.g. film, television, comics, books, etc) and other platforms (blogs, forums, wikis, social networks, etc.)” (Traducción propia).

Perspectiva de análisis

Para analizar las dimensiones transmediáticas de “El Eternauta”, debemos insertarnos en una matriz teórica que nos permita encuadrar los procesos de producción social de sentidos en el contexto en que estamos insertos. Para ello, adoptamos la perspectiva de Carlos Scolari, quien, ante el reconocimiento de los desafíos que se le presentan a las teorías e investigaciones de comunicación de masas en el siglo XXI -convergencia, formas reticulares e interactivas de comunicación, poderes económicos, transformación de las audiencias y transformaciones sociales, digitalización y redes- aboga por la transdisciplinariedad y considera a la comunicación como un campo centrífugo, que tiende a expandirse y a abrir nuevas conversaciones (Aidar Prado; 2003: en Scolari; 2008).

Siguiendo a Bourdieu entendemos a las teorías como “un conjunto de conversaciones científicas sobre un tema determinado” (1999 en Scolari; 2008) y, desde la perspectiva semiológica-narrativa propuesta por Scolari, nos insertamos en el campo que escogen la mayor parte de los profesionales que abordan las narrativas transmediáticas: la ecología de los medios. Desde la perspectiva del *media ecology*, la comunicación es entendida como un conjunto de intercambios, hibridaciones y mediaciones dentro de un entorno donde confluyen tecnologías, discursos y culturas (Scolari; 2008: 26). La metáfora del “ecosistema”, justamente, permite aprehender a los medios como “especies” que conviven, compiten y evolucionan (Scolari; 2010: 23), en oposición al paradigma de la revolución digital que en los ‘90 planteaba que los nuevos medios iban a desplazar a los viejos (Jenkins; 2008: 16).

Para describir el ecosistema mediático actual hoy se utiliza el término “convergencia”. A grandes rasgos, es una palabra que describe cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en la circulación de los medios en nuestra cultura. Según Jenkins, en términos generales la convergencia mediática designa una situación en la que coexisten múltiples sistemas mediáticos y en la que los contenidos discurren con fluidez a través de ellos (Ibidem: 276).



“La convergencia representa un cambio de paradigma: el paso de los contenidos específicos de un medio a los contenidos que fluyen por múltiples canales mediáticos, a la creciente interdependencia de los sistemas de comunicación, a los múltiples modos de acceder a los contenidos mediáticos, y a relaciones cada vez más complejas entre los medios corporativos de arriba abajo y la cultura participativa de abajo arriba” (ibidem: 241).

Autores como Jenkins consideran que entre los cambios que se producen a partir de la digitalización de la información y la interconexión en red, se han modificado las formas tradicionales de creación de contenidos, y que las las narrativas transmediáticas son la forma narrativa de la era de la convergencia (Ibidem: 31). De procesos enfocados en un solo medio y lenguaje, se ha avanzado en la construcción de una estructura convergente donde las narrativas fluyen a través de múltiples plataformas y medios.

Sin embargo, desde una perspectiva arqueológica es posible entender que el transmedia no es un fenómeno que dependa de las condiciones actuales de los medios, la industria y la convergencia tecnológica. “Si consideramos las narrativas transmedia como una experiencia caracterizada por la expansión de la narrativa a través de diferentes medios y, en muchos casos, por la participación de los usuarios en esa expansión, entonces podemos decir que no es un nuevo fenómeno”⁸ afirma Scolari et al. (2014: 19).



“Si en los años ochenta la impronta de los cambios era social, hoy aparenta ser tecnológica. Puro espejismo. Si algo nos ha enseñado la comunicología latinoamericana es que tecnología, cultura y sociedad van de la mano” (Scolari; 2008: 14)

Siguiendo a Jesús Martín Barbero, años antes Scolari nos hablaba de “las nuevas mediaciones”: hipermediaciones es el término que escoge para abordar los “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Ibidem: 113). El concepto no hace referencia a una mayor cantidad de medios y sujetos sino “a la trama de reenvíos, hibridaciones y contaminaciones que la tecnología digital, al reducir todas las textualidades a una masa de bits, permite articular dentro del ecosistema mediático” (Ibidem: 114). Lo que permite indagar son las configuraciones que exceden los medios tradicionales.

En este sentido, resulta importante atender a Scolari porque es un autor que retoma la tradición de los estudios culturales latinoamericanos y los inserta en el siglo XXI combinándolos con la ecología de los medios.

⁸. “But if we consider transmedia storytelling as an experience characterised by the expansion of the narrative through different media and, in many cases, by the participation of the users in that expansion, then we could say that this is not a new phenomenon” (Traducción propia).

Estado del arte

Como desarrollaremos en el marco teórico, el *transmedia storytelling* es un objeto de estudio interdisciplinario que puede ser abordado desde diferentes campos de investigación: ciencias como la narratología, la semiótica y la comunicación convergen en el estudio de este fenómeno que, además de requerir un estudio integral, puede ser entendido de dos maneras. En este sentido, podemos concebir las narrativas transmedia como la forma narrativa de la era de la convergencia, tal como lo hace Henry Jenkins (2003), o bien, entender que ciertas características, prácticas y estrategias que se consideran constitutivas de esta forma de narrar historias preceden al ecosistema mediático contemporáneo y pueden rastrearse en relatos canónicos del pasado (Scolari et al.; 2014).

A fin de elaborar el presente estado del arte, analizaremos desarrollos teóricos que vinculen las historietas o cómics y las narrativas transmedia. Desde la primera perspectiva planteada, encontramos escritos en los que se analizan cuáles son las características de los cómics que los hacen ideales para ser utilizados en proyectos y franquicias transmedia. Entre ellos, se destaca el libro *“Comics for Film, Games, and Animation: Using Comics to Construct Your Transmedia Storyworld”* publicado en 2012 por Tyler Weaver. El autor combina la teoría transmedia con la historia del cómic americano, centrándose principalmente alrededor de la evolución del superhéroe como el género dominante de la escena contemporánea de producción de cómics. Además, avanza en el análisis de una serie de productos y franquicias transmedia, incluyendo algunas que representan un movimiento del cómic a otros medios (como Batman), otras que representan el movimiento de franquicias mediáticas a los cómics (como Halo o Star Trek), otras que representan el intento de otros medios por crear su propio superhéroe (Los Increíbles), y finalmente, algunas experiencias en las que se ha intentado crear una narrativa integrada a través de cómics y otros medios, como en el caso de La fuente de la vida (Jenkins; 2013b).

En el mismo sentido, Eric Rutgrink se pregunta desde el título de un trabajo de 2013 por qué las historietas son ideales para ser usadas en las narrativas transmedia, y para ello analiza las características distintivas de este medio. A grandes rasgos plantea que:

- Debido a que los cómics reducen la imaginación a la iconografía visual, y la literatura a una selección de textos, su potencial expansivo es mayor que el de otros medios narrativos (Rutgrink; 2013: 8).
- La reducción de detalles y la incorporación de espacios entre las viñetas (invita a la imaginación del lector) lo hacen un medio cool (desde la perspectiva de Marshall McLuhan), un medio que demanda de la participación para funcionar. Esa demanda, provee oportunidades para las narrativas transmedia (ibidem).
- A esto agrega las ventajas económicas y la potencialidad para albergar mundos ficcionales y ser utilizado en el despliegue de los mismos (ibidem).

Según entiende, la historieta es “un medio de transmisión multi-expresivo e intertextual - un medio complejo que mezcla iconografía, información recibida y percibida con ilusión de sonido en un modo espaciotemporal irrestricto”⁹ (ibidem: 1).

Ahora bien, desde la otra perspectiva, el mayor aporte es el que realiza Scolari et al. (2014) al introducir el concepto de *transmedia archaeology*. Los autores ofrecen tres ejemplos de lo que denominan una arqueología transmedia, entendida como la construcción transmedia de mundos ficcionales que preceden la identificación y conceptualización que realizó Jenkins en 2003 de una práctica que se asume propia de fines del siglo XX (Ibidem: 6).

En este sentido, el planteo principal es que el transmedia no es un fenómeno que dependa de las condiciones actuales de los medios, la industria y la convergencia tecnológica y que tampoco está ligado exclusivamente a los Estados Unidos. Justamente, si tenemos en cuenta las dos principales características de las narrativas transmedia -que el mundo ficcional se despliega a través de diferentes medios y que los consumidores devenidos en productores asumen un rol activo en el proceso de expansión- es posible entender el *transmedia storytelling* como un fenómeno que antecede a la era de la convergencia.

A través del estudio de los casos de “Conan el Bárbaro”, “Superman” y “El Eternauta”, los autores sugieren que todas las ficciones populares (*pulp fictions*) de los años dorados expandieron sus universos narrativos a través de cuatro factores -implicación y expansión narrativa, serialidad, y los vínculos retroactivos para la creación de mundos (Ibidem: 10)- que son parte de la fabricación de las narrativas transmedia en el contexto contemporáneo. “Por ende podemos inferir que cierto núcleo característico de lo que entendemos como un fenómeno mediático contemporáneo puede haber funcionado bajo circunstancias diferentes en diferentes periodos históricos”¹⁰ (Ibidem; 25).

En resumen, ésta es la línea en la que debemos centrar nuestra investigación a fin de abordar el universo narrativo del Eternauta y sus dimensiones transmedia. Si bien resulta difícil encontrar trabajos que aborden producciones mediáticas desde la perspectiva del *transmedia archaeology*, debido a que el desarrollo conceptual es reciente, gracias a una recomendación de Carlos Scolari¹¹ hemos llegado a la Sección Especial de la edición 2014 del *International Journal of Communication*, titulada *Transmedia Critical: Empirical Investigations into Multiplatform and Collaborative Storytelling*, en la que se afronta los tres grandes núcleos problemáticos generados por las narrativas transmedia: la producción, la textualidad y el consumo (Scolari; 2014b).

En la introducción a la edición especial, Scolari e Ibrus (2014) plantean lo siguiente:

⁹. “It is a multi-expressive and textually layered conduit – a complex medium mixing iconography, received and perceived information with illusions of sound in an unrestricted spatiotemporal mode” (Traducción propia).

¹⁰. Thus we can infer that certain core characteristics of what we understand as a generally contemporary media phenomenon can be seen to have worked under different circumstances in different historical periods (...)” (Traducción propia).

¹¹. Realizada a través de un comentario en Facebook el 28 de abril de 2015. Ver: <https://goo.gl/mw6UtA>.

“Nuestros análisis de las prácticas transmedia deberían dar un nuevo paso para alejarse del reconocimiento general e inespecífico del empoderamiento de los consumidores individuales y de las nuevas posibilidades creativas y económicas de la industria mediática, que avance sobre el análisis de las circunstancias históricas y sociales que posibilitan o limitan nuevas prácticas, relaciones, marcos, y formas específicas. Necesitamos reinterpretar el transmedia como una consecuencia importante y como una fuente de complejidades culturales y sociales contemporáneas -no sólo como nuevas formas textuales, instituciones mediáticas o prácticas, sino también como nuevas formas de escasez, desigualdad, y luchas de poder. Esto quiere decir que es necesario estar muy interiorizado acerca de todas las manifestaciones sociales del poder que han condicionado la emergencia de prácticas transmedia y acerca de las nuevas formas de dominación que estas prácticas pueden haber habilitado”¹² (Ibidem: 3).

Como vemos, el planteo de los autores apunta a rastrear aquellas prácticas que escapan a las lógicas de la industria mediática e incorpora al debate las relaciones de poder presentes en todas las instituciones e interacciones. Además de este escrito, en la edición especial que mencionamos hemos encontrado al menos tres papers que alimentarán la presente tesis:

- “*Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone*” (Scolari; 2014).
- “*Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling*” (Freeman; 2014).
- “*Toward a Typology of Transmedia Characters*” (Bertetti; 2014).

El incipiente desarrollo teórico del *transmedia archaeology* nos brinda la posibilidad de explorar el mundo ficcional de una historieta como “El Eternauta” y aportar a la comprensión de la dimensión transmediática del mismo. Respecto al estudio de la gran obra literaria argentina, resta agregar que Scolari et al. describe el contexto en el cual Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López crearon esta historieta y da un puntapié inicial en el análisis del mundo ficcional. Reconoce una expansión oficial limitada que resume como una “promesa transmedia” (2014: 75) y aborda la apropiación política del protagonista, el pasaje del Eternauta al Nestornauta, que a su entender confirma la “ilimitada capacidad de los usuarios para resignificar, remixar y producir nuevo contenido creativo”¹³ (Ibidem: 89).

¹². “Our analyses of transmedia practices should take a new step away from the general and unspecific acknowledgment of the empowerment of individual consumers and of the new creative and economic possibilities for the media industries and toward the analyses of historical and social circumstances that either enable or limit specific new practices, relationships, settings, and forms. We need to reinterpret transmedia as an important outcome and as a source of contemporary cultural and social complexities—not only as new forms of cultural texts and media institutions or practices but also as new forms of scarcity, inequality, and power struggles. That is, it is necessary to become explicitly concerned about all the manifestations of social power that have conditioned the emergence of transmedia practices and about the new forms of dominance that these practices may have enabled” (Traducción propia).

¹³. “[the transition from the Eternauta to the Nestornauta confirms once more] the unlimited capacity of users for resignifying, remixing and producing new creative contents” (Traducción propia).



ALLÍ QUEDÓ
AMIGO POLSK
INMÓVIL, UN
PO... EN

**PARTE I
MARCO TEÓRICO**

DIEZ MINUTO
DESDE CUAN
JUGÁBAMOS
TRUCO...



ALLÍ VIVE RAMÍREZ, UN EM-
PLEADO DEL FERRO... RIL.

SE HABRÁN
CIÉN...NO SE
CUENTA

1.1 La era de la convergencia

|| Bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediáticos interactúan de maneras impredecibles [...]

(Jenkins; 2008: 257)

En su libro *Convergence Culture*, Henry Jenkins plantea que el politólogo del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), Ithiel de Sola Pool, puede ser considerado como “el profeta de la convergencia mediática” (2008: 21). Según describía en los ‘80, “un proceso llamado ‘convergencia de modos’ está difuminando las líneas entre los medios” (De Sola Pool; 1983 en Jenkins; 2008: 21) tanto en las comunicaciones entre dos puntos (correo, teléfono y telégrafo) como en las comunicaciones de masas (prensa, radio y televisión). Lo que entonces observaba es que “un solo medio físico (ya se trate de cables o de ondas) puede transmitir servicios que en el pasado se proveían por medios separados. Inversamente, un servicio provisto en el pasado por un medio determinado (ya sea la radio, la televisión, la prensa o la telefonía) hoy puede ofrecerse por varios medios físicos diferentes” (Ibidem).

Lo que invita a pensar este catedrático es que la convergencia tiene dos caras: una que involucra contenidos consumidos a través de diversos medios, y otra que refiere al aglutinamiento de múltiples funciones mediáticas en los mismos aparatos tecnológicos.

Henry Jenkins lleva el planteo más allá y sugiere que la convergencia no tiene lugar en los aparatos mediáticos, sino que es un proceso que se produce “en el cerebro de los consumidores” (2008: 15) mediante sus interacciones sociales con otros. “Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana” (Ibidem).

Salvando las distancias, este movimiento es similar al que va “de los medios a las mediaciones” (Martín-Barbero; 1991), pero lo que busca, en verdad, es describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales del ecosistema mediático actual. Para ello, pone en diálogo tres conceptos que emplearemos en esta tesis: convergencia mediática, cultura participativa e inteligencia colectiva.

Su línea argumentativa podría ser resumida de la siguiente manera: a partir de la digitalización y el desarrollo de Internet, los contenidos fluyen a través de múltiples plataformas mediáticas y su circulación depende en gran medida de la participación activa de los consumidores. La convergencia anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos, representando no un proceso tecnológico sino un cambio cultural. El término **cultu-**

ra participativa, según Jenkins, “contrasta con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo” (Jenkins; 2008: 15).

Ahora bien, este consumo activo y dinámico “se ha convertido en un proceso colectivo” (Ibidem), y a eso refiere Jenkins al emplear el concepto **inteligencia colectiva** del filósofo de las ciberculturas, Pierre Levy. “Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia” (Ibidem).

Volviendo al planteo inicial, podría hablarse de una **convergencia mediática o de contenidos**, vinculada a los procesos de consumo, y una **convergencia tecnológica**, que no sólo se asocia a la “falacia de la caja negra” (Ibidem: 25) -según la cual todos los aparatos convergerían en un aparato central- sino también a la concentración de los medios y la tan mentada “democratización” de las tecnologías¹⁴.

En un artículo reciente, Martín Becerra plantea que “la reflexión sobre los usos y consumos sociales de la cultura resume siempre una teoría sobre el rol de las tecnologías (industriales, digitales) y su vínculo con la sociedad” (2015). Los teóricos de la comunicación contemporáneos que abordan las tecnologías suelen distinguir entre los **inventos técnicos**, que se desarrollan dentro de una sociedad, y el **conocimiento** necesario para su utilización y las **prácticas culturales** de las cuales son objeto. Raymond Williams, por ejemplo, considera que “una tecnología es, en primer lugar, el marco de conocimientos necesarios para el desarrollo de dichas habilidades y aplicaciones y, en segundo lugar, un marco de conocimientos y condiciones para la utilización y aplicación prácticas de una serie de ingenios” (1992: 184). Una concepción que está en sintonía con lo que plantea Lisa Gitelman, quien ofrece un modelo de medios que funciona en dos niveles: “en el primero un medio es una tecnología que posibilita la comunicación; en el segundo, un medio es un conjunto de ‘protocolos’ asociados o prácticas sociales y culturales que se han desarrollado en torno a dicha tecnología. Los sistemas de distribución son única y exclusivamente tecnologías; los medios son también sistemas culturales” (2006, en Jenkins; 2008: 25).

A fin de cuentas, retomando el planteamiento de Becerra, Jenkins, de Sola Pool y otros, la convergencia no es meramente tecnológica.

En este sentido, nos parece pertinente emplear el concepto convergencia en plural -“**convergencias**”- tal como lo hacen Rost y Bergero en una publicación que analiza la labor periodística en el contexto actual para, a partir de una actitud proactiva, dar cuenta de las oportunidades y la forma en que se está reinventando la profesión, en lugar de describirlo como una “crisis” con diversas dimensiones: institucionales, tecnológica, económica, etc. Los investigadores plantean que convergencia “es una

¹⁴ Martín Becerra sostiene que “en América Latina la fractura socioeconómica, que es estructural, define el marco de accesos y circulación de bienes y servicios de la cultura” (2015). Es decir que debemos atender las singularidades de la región a la hora de hacer un análisis en el marco de la convergencia y la ecología mediática.

palabra con varios sentidos, cada uno de los cuales parece dar respuesta a diferentes aspectos de esta crisis. Más allá de las opiniones a favor o en contra de ciertos tipos de confluencia, es el modelo emergente aunque no implica un único camino” (2012: 10).

En sintonía con Salaverría, analizan diversas dimensiones de la convergencia: empresarial, tecnológica, profesional y comunicativa. Su repaso nos servirá para dar cuenta del ecosistema mediático en el cual nos encontramos insertos.

La **dimensión empresarial** alude al proceso de diversificación mediática causado principalmente por la irrupción de Internet, “que ha obligado a revisar los modelos de articulación de los medios en el seno de los grupos de comunicación” (Salaverría; 2003: 1). Rost y Bergero agregan que “la convergencia busca ensamblar diferentes tipos de medios guiados por un único control central, para concentrar una producción informativa de calidad y adaptada a las exigencias de estas audiencias participativas” (2012:10).

En la **dimensión tecnológica** al desarrollo de la “red de redes” se le suma la tecnología digital, que ha propiciado nuevas formas de hacer y difundir información y productos culturales (Salaverría; 2003: 1).

La **dimensión profesional** de la convergencia en el ámbito que nos compete -la comunicación- ha producido cambios profundos en la figura del comunicador. Salaverría habla de las exigencias de instantaneidad y el conocimiento de múltiples lenguajes y plantea que la figura del “periodista multimedia” admite al menos dos interpretaciones: el periodista multitarea y el periodista multiplataforma (Ibidem: 2).

Por último, respecto a la **dimensión comunicativa**, “la convergencia multimedia ha abierto nuevas posibilidades a los lenguajes periodísticos. Hasta la llegada de Internet, no existía ninguna plataforma que permitiera difundir mensajes informativos en los que se combinaran códigos textuales y audiovisuales, y con los que, además, el usuario pudiera interactuar” (Ibidem: 3).



1.2 Narrativas

Como hemos analizado en el apartado anterior, la convergencia es un proceso complejo que cuenta con diversas dimensiones que han modificado el ecosistema mediático en el que nos desenvolvemos. Hablamos de nuevos medios, culturas participativas, inteligencia colectiva, prosumidores, modelos de negocio descentralizados, y más. A continuación vamos a profundizar en una dimensión clave para nosotros, los comunicadores, que es nada más y nada menos que la de las narrativas, la que respecta a las formas en las cuales contamos historias.

En este sentido, Jenkins dice que las narrativas transmediáticas son las formas narrativas de la era de la convergencia pues, las mismas, representan un cambio de paradigma respecto a las formas tradicionales de creación de contenidos. De procesos enfocados en un solo medio y lenguaje, se ha avanzado en la construcción de una estructura convergente donde las narrativas fluyen a través de múltiples plataformas y medios.

Ahora bien, al introducir el debate en torno a las narrativas transmediáticas muchos autores entre los que se encuentran Costa y Piñeiro (2012) y Carlos Scolari (2013), coinciden en analizar qué son las narrativas, partiendo del hecho de que el hombre, como ser social, siempre tuvo la necesidad de contar historias.

Scolari parte de los estudios en el campo de la evolución, que ponen de relieve la importancia de la narrativa en la vida del Homo Sapiens, entendiendo que las competencias narrativas pueden haber sido una de las ventajas competitivas que permitieron la supervivencia de nuestra especie. "Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano" (Ibidem: 16-17).

Tal como explicó Álvaro Liuzzi (2014) en su presentación "Web docs, el género documental interactivo y las narrativas transmedia, los casos 'Proyecto Walsh', 'Malvinas/30 y '#Voto83'" en el marco del evento Mediamorfosis, los seres humanos siempre contamos historias. Desde hace miles de años lo hacemos de manera oral, a través de la música, las danzas, la dramaturgia y las imágenes plasmadas en cuevas. Luego se desarrollaron las primeras formas de escritura, el teatro se configuró como institución y en el siglo XV Gutenberg masificó un invento que venía de oriente y la cultura comenzó "mediatizarse" (Martín-Barbero; 1987), a plasmarse y circular masivamente en papel. Pasamos así de las gacetas a la prensa y las agencias de información. Posteriormente, se desarrollaron un sinnúmero de medios de comunicación: el telégrafo, primero por señales y luego eléctrico, el cine, la radio, la televisión y llegamos a nuestros días, en los que el ecosistema mediático se ve atravesado por el desarrollo de Internet y la tecnología digital.

Carlos Scolari plantea que "más que Homo sapiens somos Homo fabulators" (2013: 17). Vivimos rodeados de relatos: consumimos aquellos producidos por los medios de comunicación que versan sobre nuestra actualidad, son parte de nuestra cultura y nos

conectan con nuestro pasado, pues la historia misma es un relato, forman parte de nuestra identidad y son una forma de evasión en la que traspolamos el mundo real por otros ficticios a través de diversos medios (libros, películas, series, canciones, etc.). En cuanto a nuestra profesión, dicen Costa y Piñeiro “más o menos hábiles narradores o contadores de historias y, al tiempo también, ávidos receptores (espectadores/ lectores/ oyentes) de las mismas. Las historias nos permiten (re)crear otras realidades, sumergirnos en ellas y vivirlas. Somos seres hambrientos de historias” (2012: 104).

Pero, además, las narraciones son una de las formas a través de las cuales damos sentido al mundo que nos rodea, pues “nos permiten conectar hechos en una secuencia lógica de causa y efecto, así como establecer un inicio y un fin en esa cadena de acontecimientos” (Ibidem: 103). Jerome Brunner sostiene que hay dos formas de dar sentido al mundo: “una manera lógico-formal, basada en argumentos, y otra narrativa, fundada en los relatos” (Brunner en Scolari, 2013: 17).

A continuación, citamos el punteo que realiza Costa y Piñeiro a partir de los postulados de Metz, quien identifica cinco características que nos permiten definir un relato:

- Tiene un comienzo y un final, lo que genera la sensación de “clausura”;
- Se trata de una secuencia doblemente temporal, la del acontecimiento narrado y la del acto enunciativo en sí mismo;
- Esto implica, entonces, que la narración es un discurso, y en esa medida remite necesariamente a un sujeto de la enunciación;
- A pesar de que pueda ser basado en una historia real, el relato no es la historia en sí, por lo que siempre “irrealizará” el hecho narrado;
- Un relato muestra un conjunto de acontecimientos, y éstos son sus unidades fundamentales.

(Metz; 2002 en Costa y Piñeiro; 2012: 103)

Tal como decíamos en un principio, a partir del desarrollo, uso y apropiación de las tecnologías de la información y las comunicaciones por parte de la sociedad, hemos ido modificando y ampliando las formas en que narramos. “El desarrollo de Internet y de la llamada Web participativa hace que las nuevas narrativas busquen una mayor implicación de usuarios y audiencias. Universalidad e implicación parecen haberse convertido en las claves de las tendencias actuales en el arte de contar historias. Lo más intrínseco a nuestra genética -a nuestra humanidad, a nuestro ser se alía con lo recién llegado proveniente del desarrollo tecnológico- nuevas plataformas, nuevas pantallas y nuestro deseo de inmersión” (Ibidem: 105).

A continuación, vamos a introducirnos en la galaxia de las nuevas formas narrativas potenciadas por los desarrollos tecnológicos de las últimas décadas.

1.3 La galaxia semántica de las formas narrativas emergentes

En un reciente libro que versa sobre las narrativas transmedia y está dirigido a productores y público en general, Carlos Scolari plantea que éste concepto no está solo, sino que viene acompañado de otros términos relacionados, como *crossmedia*, multimedia, *hipermedia*, multiplataforma, mundos transmediales, multimodalidad, etc., que forman parte de la misma “galaxia semántica” (2013: 25).

Según entiende, cada uno de estos conceptos ilumina alguna dimensión de las narrativas transmedia, pues lo que tratan de nombrar es una misma experiencia: “una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas” (Ibidem).

Álvaro Liuzzi (2015) sostiene que el concepto de narrativas transmediáticas es una evolución de al menos dos términos que lo precedieron: Multimedia y *Crossmedia*.

“Hablamos de **Multimedia** cuando la misma historia se narra en diferentes soportes, ya sea por yuxtaposición o integración, manteniéndose dentro de los marcos limitantes del clásico sitio Web”¹⁵ (Ibidem). En este sentido, Costa y Piñeiro refieren al multimedia, “como aquella integración carente de fisuras de diferentes tipos de datos textuales, imagéticos, sonoros en un único entorno digital de información” (Feldman; 1994 en Costa y Piñeiro; 2012: 106).

Según los usuarios/escritores de *Wikipedia*, podemos considerar una variable del multimedia al que denominan **multimedia interactiva**¹⁶ “cuando el usuario tiene libre control sobre la presentación de los contenidos, acerca de qué es lo que desea ver y cuándo; a diferencia de una presentación lineal, en la que es forzado a visualizar contenido en un orden predeterminado”. Es decir que, a diferencia de las narrativas lineales permite la intervención del lector o espectador devenido en usuario. “El relato interactivo se configura como aquel que estructura la información en lexias interconectadas por medio de links que proponen diversos itinerarios de lectura y requieren la participación del usuario, dando lugar a un relato multilineal o multisequencial” agregan Costa y Piñeiro (2012: 106).

Ahora bien, éstas definiciones de multimedia nos remiten al concepto de *hipermedia*, desarrollado por Carlos Scolari (2008) en un libro que guía la presente tesis: “Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva”. Este autor discute que el multimedia sea interactivo, pues considera que si bien se puede acceder de manera aleatoria al soporte físico, es esencialmente lineal. En su concepción, la hi-

¹⁵ El subrayado nos pertenece, no así las mayúsculas.

¹⁶ Referencia: <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>. Consulta realizada el 3 de agosto de 2015.

permedialidad es la característica de los medios que otorga esa capacidad al usuario. Veamos su definición:



“Podemos definir a la hipermedialidad como la suma de hipertexto más multimedia. La dimensión interactiva está presente en el mismo concepto de hipertexto -para navegar hay que interactuar- y la digitalización, como ya indicamos, es una propiedad transversal y basilar de las nuevas formas de comunicación” (Scolari; 2008: 113)

Retomando las mediaciones de Martín-Barbero plantea que “al hablar de hipermediaciones no nos referimos tanto a un producto o un medio sino a procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (Ibidem) como explicamos con anterioridad.

Si nos adentramos en la galaxia semántica de las narraciones y los medios, otro concepto que sale a la luz es el del relato **multiplataforma**, que según Costa y Piñeiro es “la forma más básica de narrativa multimedia. Consiste en la narración de la misma historia en diferentes medios o soportes, adaptándose al lenguaje-forma (Báñez, 1978) de cada uno de ellos. En este sentido, el concepto multiplataforma se encuentra de algún modo vinculado al de adaptación” (2012: 110). Es decir que se trataría de un mismo relato narrado en diferentes medios. Si bien traemos este concepto a colación debido a su uso y difusión, tenemos algunas reservas y consideraciones respecto a los procesos semióticos involucrados en la “adaptación”, que analizaremos posteriormente de la mano de Christy Dena (2009) y Henry Jenkins (2008).

Volviendo al planteo de Liuzzi, hablamos de **Crossmedia** “cuando la historia se lleva hacia distintos soportes que solo tienen sentido si se consumen en su totalidad, es decir, el relato cruza plataformas pero no se extiende” (2015). El experto en medios digitales Jak Boumans, aporta a la definición de este concepto al plantear que el mismo se define a partir de cuatro criterios:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas.
- Es una producción integrada.
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema/historia/objetivo/mensaje, dependiendo del tipo de proyecto.

(Bourmans en Scolari; 2013: 25)

En este contexto evolutivo, según palabras de Álvaro Liuzzi, “las **Narrativas Transmedia** agregan la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia. Es decir, aprovechan lo mejor de cada plataforma para expandirse y generar una experiencia mucho más completa que se logra cuando los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo”¹⁷ (2015).

Multimedia

One story, many forms, one channel.

Crossmedia or multi-platform

One story, many channels.

Transmedia

One story world, many stories, forms, channels.

(Extraído de Fahy; 2015)

Antes de adentrarnos en ese concepto, nos gustaría mencionar otra estrella de esta galaxia. Según Rodríguez Pérez (2015) un concepto similar al de *transmedia storytelling* era utilizado en la década de los '90 para hacer referencia a los productos mediáticos industriales que jugaban con la intertextualidad de sus contenidos: ***transmedia intertextuality***, acuñado por la académica Marsha Kinder de la Universidad de *Southern California* en 1991. Por su parte, Geoffrey Long ha rastreado otros antecedentes como *media mix*, *screen bleed*, *cross-sited narratives* y *transfiction* (2007: 16-18).

A continuación, dedicaremos un apartado especial al desarrollo del concepto de narrativas transmedia, desde su génesis (Jenkins, 2003) hasta las últimas aportaciones que ha recibido por parte del campo teórico y de la industria cultural: Jenkins (2007, 2008, 2009, 2011, 2013, 2014), Long (2007), Dena (2009), Pratten (2011), Hayes (2011), Igarza (2012), Scolari (2012, 2013), Scolari et al (2014), Liuzzi (2015).

¹⁷ El subrayado nos pertenece, no así las mayúsculas.



1.4 Narrativas transmedia

La pregunta que nos convoca en este capítulo es ¿Qué es transmedia?. Si tuviéramos que analizar la etimología de la palabra llegaríamos a una definición muy sencilla: trans-media, es el equivalente a “a través de los medios”. Es decir que al emplear ese término nos referimos a historias que son narradas a través de diversos medios, lo cual implica la utilización de distintos lenguajes y el consumo en diferentes plataformas. Sin embargo, los teóricos y productores que han desarrollado el concepto le han dado más especificidad para distinguirlo de otros similares.

Continuemos por su génesis. El concepto **transmedia storytelling** (narrativa transmedia) fue acuñado por Henry Jenkins, quien lo empleó por primera vez en un artículo de la revista *Technology Review* del *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) en enero del año 2003 para describir “el movimiento de contenidos a través de los medios” y una lógica de producción de contenido y gestión de las franquicias propia de la industria cultural norteamericana que respondía a la exigencia de entretenimiento por parte de las audiencias. En *Hollywood* se preguntaban cómo desarrollar contenidos que circulen a través de los medios de manera colaborativa, para lo cual una serie de términos, como transmedia y multiplataforma, parecían representar el futuro del entretenimiento (Jenkins; 2003).

El actual profesor de comunicación, periodismo y artes cinematográficas de la Universidad de *Southern California* se refería entonces a experiencias narrativas que se despliegan a través de diversos medios, donde cada uno de ellos cuenta un fragmento de la historia, y los usuarios participan activamente en la construcción del universo narrativo (Ibidem).



“En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor, de suerte que una historia puede presentarse en una película y difundirse a través de la televisión, las novelas y los comics, y su mundo puede explorarse y experimentarse a través de un videojuego. Cada entrada a la franquicia ha de ser lo suficientemente independiente como para permitir su consumo autónomo, de forma que no sea preciso haber visto la película para disfrutar el videojuego y viceversa”¹⁸ (Ibidem).

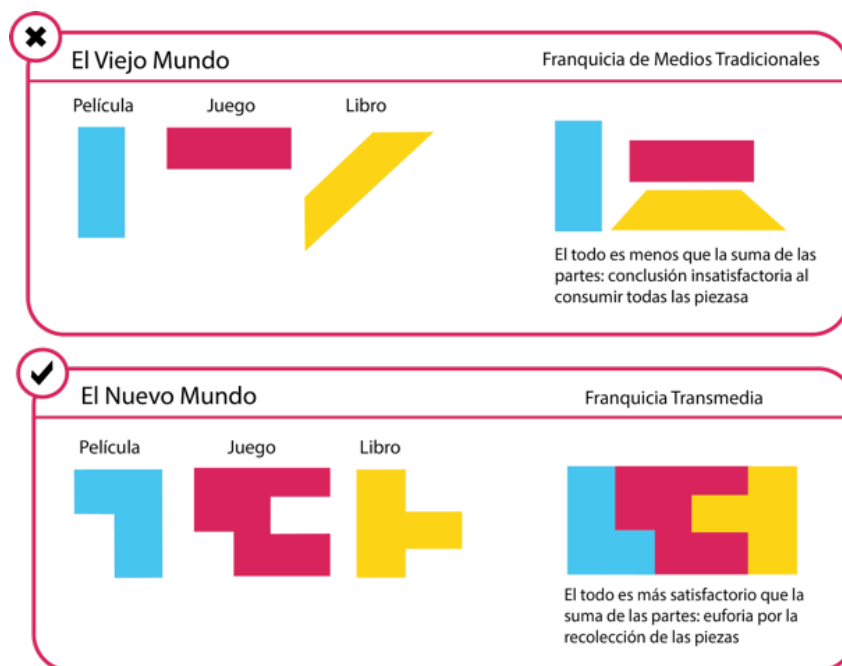
Como lo resume Scolari, en pocas palabras nos referimos a “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (2013: 26).

¹⁸. “In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best-so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don’t need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa” (Traducción propia).

Quizás la forma más sencilla de entender el transmedia sea a través de la metáfora o la analogía de la orquesta sinfónica propuesta por Álvaro Liuzzi. “En ella, cada instrumento puede catalogarse como un medio que desarrolla un fragmento de la obra, una melodía, que puede ser apreciada de forma individual con toda lógica pero cobra mayor sentido si se contempla de forma coordinada con los demás instrumentos que la componen” (2015).

Retomando el planteo de Liuzzi que presentamos en el apartado anterior, según el cual el concepto *transmedia storytelling* es una evolución de los términos Multimedia y *Crossmedia*, resta agregar que “las Narrativas Transmedia agregan la extensión y fragmentación del relato hipertextual, y sobre todo la interactividad con la audiencia” (Ibidem). En este tipo de narrativas, se aprovechan las potencialidades de las plataformas para expandir la narrativa y los consumidores devenidos en usuarios forman su propia experiencia según el grado de participación que adquieran en la construcción del universo narrativo.

Según Geoffrey Long, la terminología de Jenkins es la más apropiada para nombrar el fenómeno que estamos estudiando debido a la utilización que hace del prefijo “trans”, en oposición a “cross”. “Cuando discutimos una forma en la que se espera que las audiencias sigan una narrativa a través de distintas formas mediáticas, un sentido de transportación es evocado, en la misma línea lingüística que trasatlántico o transcontinental”¹⁹ (2007: 19).



Autoría: Robert Pratten @robpratten
Traducción: Belén Santa-Olalla @belen_santa

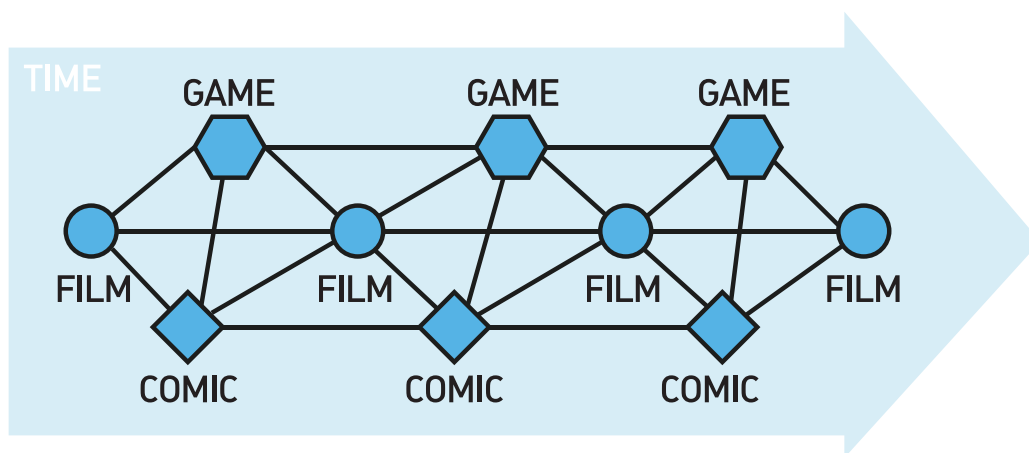
(Extraído de Pratten; 2011²⁰)

¹⁹. “When discussing a form where audiences are expected to follow a narrative across media forms, a sense of transportation is evoked, along the same linguistic lines as transatlantic or transcontinental” (Traducción propia).

²⁰. Traducción: Belén Santa-Olalla.

Avanzando hacia la estructura, Robert Pratten explica que en las narrativas transmedia el acoplamiento entre los medios aumenta la comprensión, el disfrute y el afecto de la historia por parte de la audiencia. Para lograr esto, la realización de la historia en cada medio debe ser satisfactoria en sí misma, mientras que el disfrute de todos los medios debe ser mayor que la suma de las partes (2011: 1). Como vemos en el gráfico, en las franquicias tradicionales, el todo es menos que la suma de las partes pues la audiencia no llega a una conclusión superadora al consumir todas las formas mediáticas. En cambio, en el caso de las franquicias transmedia, el todo es más satisfactorio que la suma de las partes porque el hecho de recolectar todas las piezas genera una euforia superadora.

Otro autor que nos ayuda a entender las narrativas transmedia es Long, quien en su tesis "*Transmedia Storytelling Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*" grafica la definición propuesta por Jenkins:



(Extraído de Long; 2007)

La misma, ha sido reelaborada por Andrés Felipe Gallego en el blog *Narrativas Transmediáticas* para dar cabal cuenta de la relación entre los distintos medios:



(Extraído de Gallego; 2011)

Como vemos en el gráfico, a pesar de que cada componente puede ser experimentado individualmente, los mismos se mantienen interrelacionados a lo largo de una historia transmedia. Teóricamente, un miembro de la audiencia, dice Long, puede consumir sólo el juego, las películas o los comics, pero las conexiones que existen entre ellos significan que experimentando las otras formas mediáticas se puede mejorar la experiencia (Long; 2007: 15-16).

Dadas sus características constitutivas, los relatos transmediáticos encuentran condiciones ideales de proliferación en sociedades marcadas por la cultura de la convergencia (Liuzzi: 2015) aunque, como veremos, tal vez podemos encontrar dimensiones transmediáticas en historias previas al siglo XXI.

“Enfrentémoslo [decía Jenkins en 2003] hemos entrado en la era de la convergencia mediática que hace que el flujo de contenido a través de múltiples canales mediáticos sea prácticamente inevitable”²¹ (2003). Posteriormente, en su libro “*Convergence Culture*”, el autor profundizó sobre esta idea, afirmando que la narración transmediática se refiere a una “nueva estética” que ha surgido en respuesta a la convergencia de los medios, que plantea nuevas exigencias a los consumidores y depende de la participación activa de las comunidades de conocimientos (Jenkins; 2008: 31).


Este proceso no es impulsado por las grandes compañías mediáticas, según su concepción, sino por los niños, por el público que creció consumiendo y disfrutando *Pokémon* a través de diversos medios y que reclama el mismo tipo de experiencia al ver una serie o una película a medida que crece. “Pokémon se despliega a través de juegos, programas de televisión, películas, y libros, sin que sea privilegiado ningún medio sobre el otro”²² (Jenkins, 2003) pues cada producto es un punto de entrada a la franquicia, vista como una totalidad. Estos jóvenes consumidores se han vuelto “cazadores y recolectores” de información, dice Jenkins, les gusta sumergirse en las historias, reconstruir el pasado de los personajes y conectarlos con otros textos dentro de la misma franquicia (Ibidem).

Como ya dijimos, el recorrido a través de los distintos medios genera una experiencia más profunda que motiva el consumo. A la vez, afirma Jenkins, los diferentes medios atraen a distintos nichos de mercado. Justamente, una buena franquicia transmediática trabaja para atraer múltiples públicos introduciendo los contenidos de una manera algo distinta en los diferentes medios (Ibidem). Vale aclarar que en el presente marco teórico no profundizaremos en aspectos sobre los que avanza Jenkins, principalmente en su libro “*Convergence Culture*”, como ser las lógicas de co-creación, el modelo de negocio de las franquicias, la oposición entre la lógica económica y visión artística, las licencias, etc. debido a que se aparta de nuestro objeto de estudio y de nuestra realidad misma, pues en Argentina no hay una industria de la producción transmedia como la que encabeza Jeff Gomez en *Hollywood*.

Otro argentino que aborda las narrativas transmedia (aparte de Carlos Scolari y Álvaro Liuzzi) es el docente e investigador en comunicación, tecnologías y educación, Roberto Igarza, quien en su libro “Acerca de la narrativa transmediática en la era de la ubicuidad” define la narración transmedia de la siguiente manera:

²¹. “Let’s face it: we have entered an era of media convergence that makes the flow of content across multiple media channels almost inevitable” (Traducción propia).

²². “[By design,] Pokemon unfolds across games, television programs, films, and books, with no media privileged over any other” (Traducción propia).




“Consiste en recrear la relación de la trama con las subtramas a priori ocultas (latentes) mediante una combinación dinámica de articulaciones y bifurcaciones de escenas y biografías, utilizando estéticas y tecnologías diversas, que multiplican las remisiones internas y externas a la obra y facilitan la pluralidad de representaciones desde perspectivas diferentes, incluso mediante diversos géneros y formatos, cuyo resultado surge de una secuencia imprevisible de experiencias (intervenciones) individuales y colectivas que corrompen la genética de los contenidos produciendo transformaciones en las condiciones de acceso, recepción y participación, más allá incluso de lo previsto por los autores” (Igarza; 2012).

Igarza se centra en la estructura narrativa y la apropiación tanto individual como colectiva que “corrompe”, modifica, altera los contenidos tal como fueron producidos. Además, introduce dos elementos que según Long componen el relato en las narrativas transmedia: la **capacidad negativa**, o “el arte de construir brechas estratégicas para evocar un sentido de incertidumbre, misterio, o duda en la audiencia”; y las **pistas de migración**, o “el uso de señales visibles al interior de un texto que conducen a contenidos presentes en otros canales” (Long; 2007: 53-61).

De acuerdo a los fines introductorios que tiene este capítulo, consideramos que con lo presentado hasta el momento basta para abordar un concepto central vinculado a las narrativas ficcionales: el de **mundo ficcional o transmediático**, y el debate sobre si una adaptación puede o no ser considerado como una práctica transmedia. Luego volveremos sobre la caracterización de éstas narrativas.

Antes, sin embargo, nos gustaría retomar una reflexión que Henry Jenkins presentó en un posteo de su blog *Confessions of an Aca-Fan* de 2011, titulado “*Transmedia 202: Further Reflections*”, en el que plantea que no existe ninguna fórmula transmediática:



“Transmedia se refiere a una serie de elecciones que se hacen acerca de cuál es el mejor enfoque para contar una historia particular a un público concreto en un contexto determinado conforme a los recursos disponibles a unos productores concretos. Cuanto más expandamos la definición, más rico será el abanico de opciones que tendremos disponibles. Esto no significa que debamos expandir lo transmediático hasta el punto en que cualquier cosa pueda valer, sino que necesitamos una definición lo suficientemente sofisticada para tratar con todo tipo de ejemplos totalmente diferentes. Lo que quiero excluir de esta definición son los proyectos ‘típicos’ que no están explorando el potencial expandido de lo transmediático, sino que están simplemente adhiriéndose la etiqueta transmedia en las mismas prácticas de franquiciamiento que llevamos viendo durante décadas” (Jenkins; 2014).



1.4.1 Mundos transmediáticos

No podemos avanzar sin antes desarrollar un concepto que presenta variaciones según los y las autoras que lo abordan: Henry Jenkins (2003, 2006) y Christy Dena (2009) se refieren a los “mundos ficcionales”, mientras que las expertas en videojuegos de la IT University de Copenhagen, Lisbeth Klastруп y Susana Pajares Tosca (2004), abordan lo que denominan “mundos transmediáticos”.

En las múltiples definiciones de narrativas transmedia que hemos brindado y desarrollado, la idea de los mundos ficcionales es recurrente. En su libro *Convergence Culture*, Jenkins plantea que “la narración transmediática es el arte de crear mundos” (2008: 31). Citando a un guionista, explica que en la industria antes se contaba una historia, luego se creaba un personaje que podía sostener múltiples historias y hoy se crean mundos para sostener múltiples historias y personajes a través de múltiples medios.

Ya lo decía en 2003 cuando afirmaba que muchos autores, desde William Faulkner hasta J.R.R. Tolkien, entendieron su arte en términos de *world-creation* (creación de mundos) y desarrollaron ambientes que podían soportar una gran variedad de personajes diferentes (Jenkins; 2003). En 2006, además, Jenkins analizará el mundo de *The Matrix*, creado por los hermanos Wachowski y el de *Star Wars*, de George Lucas, entre otros.

Estos mundos no pueden explorarse por completo ni agotarse en una sola obra, ¡Y ni siquiera en un único medio!. Exceden la novela, la película e incluso la franquicia, dice Jenkins, pues las especulaciones y elaboraciones de los fans expanden asimismo el mundo en diversas direcciones (2008: 119). De aquí se desprenden dos conceptos que nos serán de utilidad en el desarrollo posterior de la investigación: podemos decir que existe un mundo o narrativa **canónica**, elaborada y expandida por los creadores de la obra y un mundo o dominio que pertenece a los fans que extienden el universo de una manera que algunos llamarán apócrifa, nos referimos al **fandom**.

Es interesante la perspectiva del consumidor desarrollada por Jenkins, quien dice que para experimentar plenamente cualquier mundo de ficción, “los consumidores deben asumir el papel de **cazadores y recolectores**, persiguiendo fragmentos de la historia a través de los canales mediáticos, intercambiando impresiones con los demás mediante grupos de discusión virtual, y colaborando para garantizar que todo aquel que invierta tiempo y esfuerzo logre una experiencia de entretenimiento más rica” (Ibidem: 31).

En este sentido, las narrativas transmediáticas son la forma de entretenimiento para la era de la cultura participativa y la inteligencia colectiva. Janet Murray plantea que los medios digitales poseen cierta “**capacidad enciclopédica**” que conduce a nuevas formas narrativas, a medida que el público busca información que trasciende los límites de la historia individual. Los narradores y los lectores comienzan a crear “**recursos contextualizadores**” que “permiten al espectador entender los densos espacios

psicológicos y culturales representados por los relatos modernos sin desorientarse”, para guiarse en un mundo cuya frontera, quizás, sea la imaginación de cada uno de los consumidores/participantes (Murray; 1999 en Jenkins; 2008: 121).

Quizás nos sirva también retomar la definición de **obra de culto** que brinda Umberto Eco en *“Casabianca: Cult Movies and Intertextual Collage”*. El escritor y filósofo italiano plantea que para ser de culto, la obra debe llegar a nosotros como un “mundo completamente equipado, de suerte que sus fans puedan nombrar personajes y episodios como si fueran aspectos del mundo sectario y privado”²³ (Eco; 1986: 3). Además, ha de ser “enciclopédica” y contener un repertorio de informaciones que puedan ser enseñadas, practicadas y dominadas por los consumidores devotos. Es decir que la obra debe proporcionar todos los recursos para que los consumidores puedan emplearlos en la construcción de sus propias fantasías: “Para transformar una obra en un objeto de culto [afirma Eco], hay que ser capaz de romperla, dislocarla, desquiciarla para poder recordar sólo partes de ella, al margen de su relación original con el todo”²⁴ (Ibidem: 4).

En la misma línea podemos encasillar la concepción de Christy Dena quién se pregunta por aquello que une diversas historias y juegos, y llega a la conclusión de que lo que se comparte es el ambiente y los personajes. “El término mundo ficcional es utilizado para dar cuenta de la suma de todo el contenido y las proyecciones expresivas (todas las composiciones) que son construidas y adhieren a la misma lógica interna”²⁵ (2009: 23).

A pesar de hacer mención a “todas las composiciones”, el desarrollo teórico de Dena no contempla el fanfiction, sino que se centra en las formas oficiales de producción cultural, es decir, en el “contenido que tiene un rol en la definición y creación de un mundo ficcional”²⁶ (Ibidem: 233). Sin embargo, al preguntarse “¿Dónde reside un mundo ficcional?”, su respuesta es: “en la mente de los lectores”. Plantea que lo que ocurre es un proceso mental desencadenado por los mundos, imágenes, sonidos y demás elementos; un proceso de construcción y reconstrucción del mundo ficcional en la mente de las personas (Ibidem: 22). Claramente, ésto último lo toma de Klastrup Y Pajares, veamos qué nos dicen estas autoras:

Los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenido a través de los cuales un repertorio de historias ficcionales y personajes pueden ser actualizados o derivados a través de una variedad de formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmediático es que la audiencia y el diseñador comparten una imagen mental del “worldness” (un número de características que distinguen a este universo)²⁷ (Klastrup y Pajares; 2004: 1).

²³. “It must provide a completely furnished world, so that its fans can quote characters and episodes as if they were part of the beliefs of a sect, a private world of their own (...)” (Traducción propia).

²⁴. “[I think that] in order to transform a work into a cult object one must be able to unhinge it, to break it up or take it apart so that one then may remember only parts of it, regardless of their original relationship to the whole” (Traducción propia).

²⁵. “[In summary,] the term fictional world is employed to denote the sum of all the content and expressive planes (all compositions) that are constructed to adhere to the same internal logic” (Traducción propia).

²⁶. “[That is,] individuals that contribute content that has a role in defining the fictional world for all” (Traducción propia).

²⁷. “Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe)” (Traducción propia).

En su definición, un mundo transmediático es más que una historia específica, sin embargo, plantean que usualmente sus propiedades son comunicadas a través del *storytelling*, es decir, a través de la narración. Esa idea de mundo o ese conjunto de características que lo conforman (*worldness*) es creado en el primer producto cultural y puede ser alimentado por otras expansiones, tales como las películas, comics, música, videojuegos, webs, etc. “El punto es que al encontrarse con una de estas actualizaciones [léase expansiones] el constructo imaginario del mundo es evocado en la imaginación de los participantes, y cada simple acto gana un significado más abarcador”²⁸ (Ibidem).

Plantean, además, que el éxito de un mundo transmediático “depende del modo en que la comunidad interpretativa ha recibido el objeto original y se ha interesado en expandir su mundo, ya sea consumiendo objetos relacionados en diferentes medios o bien creando sus propios objetos dentro del mundo transmediático”²⁹ (Ibidem).

En su investigación “*Transmedial Worlds-Rethinking Cyberworld Design*” rastrean desarrollos conceptuales similares al propio y dan cuenta de sus influencias teóricas. En ese proceso recuperan a Jenkins (2003) y toman distancia: “La diferencia es que él se focaliza en la narrativa de una historia a través de diferentes medios [recordemos que habla de historias introducidas en una película, expandidas en una novela y exploradas a través de un juego], y nuestro concepto de mundo transmediático es sobre las propiedades abstractas que se hacen culto a través de diferentes manifestaciones”³⁰ (Ibidem: 2).

Al respecto, nos permitimos hacer una aclaración: Klastруп y Pajares escribieron el ensayo sobre el cual estamos trabajando en 2004, un año después de que Jenkins acuñara el término *transmedia storytelling*, es decir que el mismo aún no había sido muy desarrollado. En un artículo titulado “*The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*”, Jenkins dice: “Debemos aclarar que la narrativa representa simplemente un tipo de lógica transmedia que está modelando el reino del entretenimiento contemporáneo. Deberíamos identificar un rango de otros tipos -incluyendo *branding*, espectáculos, performance, juegos, y quizás otros- que pueden operar tanto de manera independiente como combinada en cualquier experiencia de entretenimiento”³¹ (2009). Es decir que, si bien se basa en las narrativas, reconoce la necesidad de identificar otras formas de transmedialidad, aspecto afín, quizás, al planteo de Klastруп y Pajares que trasciende la materialidad narrativa.

Estas autoras, a fin de cuentas, consideran a los mundos transmediales como una imagen mental cuya estructura narrativa está conformada por tres elementos -el *mythos*, *ethos* y *topos*- que fueron desarrollados en la metodología de esta tesis. Su propuesta

²⁸. “The point is that by encountering one of the world’s actualizations (for example an amusement park ride in which participants have to shoot arrows at cardboard orcs), the imaginary construct of the world is evoked in the participant’s imagination, and each simple act gains a much wider meaning” (traducción propia).

²⁹. “Its success depends on the way that the interpretive community (Fish [6]) has received the originating object (novel, film, game etc) and has been interested in expanding its world by either consuming related objects in different media or even creating their own objects within the transmedial world (...)” (Traducción propia).

³⁰. “The difference is that he focuses on the concrete telling of one story through different media, and our transmedial world concept is about the abstract properties that cut across the different manifestations” (Traducción propia).

³¹. “We should be clear that narrative represents simply one kind of transmedia logic which is shaping the contemporary entertainment realm. We might identify a range of others - including branding, spectacle, performance, games, perhaps others - which can operate either independently or may be combined within any given entertainment experience” (Traducción propia).

consiste en abordar estos mundos como tales, no como “textos” o cualquier otro sistema de signos, sino como constructos imaginarios compartidos por la audiencia de culto con un interés en el universo. Según entienden, además, estos mundos son “**transdiscursivos**”, porque generan múltiples trabajos, y “**transistémicos**”, porque generan mundos que pueden ser actualizados en múltiples sistemas de signos.

1.4.2 Adaptación vs. transmediación

Jenkins es claro al afirmar que no considera la adaptación como parte de las narrativas transmediáticas: “básicamente, la adaptación toma la historia en un medio y la cuenta de nuevo en otro. Una extensión busca añadir algo a la historia ya existente al trasladarla de un medio a otro” (2011). Para él y Long la adaptación no es una práctica transmedia porque se trata de la representación de una historia existente y no de la expansión del mundo ficcional.

“Para mucho de nosotros, una simple adaptación puede ser ‘transmedia’ pero no es ‘transmedia storytelling’ porque simplemente está re-presentando una historia existente, antes que expandiendo y alimentando el mundo ficcional”³² (Jenkins; 2009).

“Renarrar una historia en diferentes medios es adaptación, mientras que la utilización de múltiples medios para elaborar una misma historia, es transmediación”³³. (Long; 2007: 22).

Para Dena, el argumento de la expansión vs. adaptación es exclusivo de lo que ella denomina *intercompositional transmedia phenomena* (fenómenos transmedia intercomposicionales), es decir, sólo un problema de los proyectos que involucran múltiples composiciones. Según explica, muchos autores definen el fenómeno transmedia de acuerdo al producto final de la expansión, excluyendo la adaptación (2009: 147).

“La premisa detrás del argumento de que estas adaptaciones son ‘redundantes’ es que cualquier repetición de una historia no agrega valor a la experiencia o el proceso de creación de sentidos”³⁴ (Ibidem). Dena coincide con Long y Jenkins en que no todas las continuaciones de un mundo ficcional a través de distintos medios es un fenómeno significativo, pero en su exposición se centra en el hecho de que estos autores dicen que las adaptaciones son automáticamente “redundantes” (Ibidem: 148).

Para ello, parte de considerar que el término adaptación puede describir una relación estructural entre contenido en diferentes plataformas mediáticas, mientras que redundancia describe la función de (el efecto o el rol que tiene) el contenido en diferentes plataformas mediáticas. La fusión de relaciones estructurales y funcionales en el argumento de la redundancia oculta el hecho de que una forma puede tener múltiples funciones y roles en el proceso de interpretación (Ibidem: 148-149).

³². “For many of us, a simple adaptation may be “transmedia” but it is not ‘transmedia storytelling’ because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world” (Traducción propia).

³³. “Retelling a story in a different media type is adaptation, while using multiple media types to craft a single story is transmediation” (Traducción propia).

³⁴. “The premise of this adaptations-are-redundant argument is that any repeating of a story adds no value to the experience or meaning-making process” (Traducción propia).

Tanto la imitación, la parodia, el remix y otras formas artísticas y de expresión son maneras de proveer adaptaciones y experiencias de los mismos núcleos narrativos, pero no reemplazan las narraciones originales haciéndolas redundantes (Ibidem: 149).

Es importante hacer notar, dice Dena, que “la adaptación es un proceso” y quien adapta (sea una persona diferente al creador original o la misma persona) realiza decisiones con connotaciones semióticas. La adaptación “siempre incluye la interpretación y creación de algo nuevo”³⁵ (Ibidem: 152). Esto mismo es reconocido por Long, quien dice que “cada vez que una historia es adaptada en un medio diferente, es una reinterpretación”³⁶ (2007: 22) pero sin embargo discute que “la narrativa general puede ser reconocida como la misma en los dos medios”³⁷ (Ibidem: 23).

El planteo de Dena nos invita a concebir de manera diferente la adaptación. Lejos de verlo como un proceso lineal, en el que hay una composición central que es adaptada en otros medios, “es la esencia de una historia, juego o evento que es expresado y accedido a través de diferentes medios y formas artísticas. Esto razona con el espíritu del transmedia, en el que cada medio es visto como una expresión del mundo ficcional”³⁸ (2009: 158).

En su artículo “*Transmedia 202*”, publicado en 2011, Jenkins toma nota de los argumentos de Christy Dena respecto a la transformación de las narrativas en el proceso de transmediación y concluye: “Quizá sea mejor pensar en la adaptación y la extensión como parte de un continuo en el que los dos polos son tan solo posibilidades teóricas y en donde la mayor parte de la acción tiene lugar en algún punto intermedio” (Jenkins; 2014).

³⁵. It is also important to note that adaptation is a process. An adapter (whether a different person than the original creator or the same person) makes semiotically meaningful decisions. Hutcheon explains how adaptation always involves “interpreting and creating something new” (Hutcheon 2006, 20)” (Traducción propia).

³⁶. “ (...) every time a story is adapted into a different media form, it’s a reinterpretation” (Traducción propia).

³⁷. “ (...) the general narrative thread is recognizable as the same in both media” (Traducción propia).

³⁸. “ (...) it is the essence of a single story, game or event that is expressed and accessed through different media, through different artforms. This resonates with the spirit of transmedia, in which each medium is seen as an equally viable expression of a fictional world” (Traducción propia).

1.4.3 Principios de las narrativas transmediáticas

Como mencionamos anteriormente, luego de aquel primer artículo de 2003 que introducía el concepto de narrativas transmedia, que fue profundizado en el libro *“Convergence Culture”* de 2006, Jenkins volvió sobre sus formulaciones teóricas en su afán por buscar las claves de y construir las formas de entretenimiento del futuro.

En 2009 escribió un artículo titulado *“The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”*, en el que parte de la siguiente definición de transmedia como “principio operativo” para luego plantear lo que denomina los “7 principios de la narrativa transmedia”:

“La narrativa transmediática representa un proceso en el que los elementos integrales de una obra de ficción se esparcen sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. Lo ideal es que cada medio proporcione su propia contribución original al desarrollo de la historia”³⁹ (Jenkins; 2009).

Ahora bien, una narrativa transmediática involucra siete principios que pueden aplicarse en el desarrollo del relato y que representan un momento de interacción del público con los textos disponibles en las múltiples plataformas empleadas para su distribución:

Propagación vs. profundidad (spreadability vs. drillability)

Jenkins define la **propagación** como “la capacidad del público de comprometerse activamente en la circulación del contenido mediático a través de las redes sociales”⁴⁰ (Ibidem). Durante este proceso se aumenta el valor económico y el impacto cultural de un medio gracias a las audiencias que comparten información al interior de las comunidades a las que pertenecen.

Como se deduce de la definición de narrativas transmedia citada anteriormente -y como profundizaremos en el segundo principio-, en este punto de su desarrollo teórico Jenkins está pensando el transmedia en tanto “experiencia de entretenimiento unificada y coordinada” (Ibidem), es decir, orquestada no por los fans, sino por lo que Christy Dena llamaría “practitioners”, los facultativos a cargo de la producción (Dena; 2009: i).

³⁹. “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story” (Traducción propia).

⁴⁰. “Spreadability referred to the capacity of the public to engage actively in the circulation of media content through social networks and in the process expand its economic value and cultural worth” (Traducción propia).

Por otro lado, la **profundidad**, es entendida como complejidad del mundo narrativo “que invita al usuario-fan a indagar, a bucear, a tratar de reunir todas esas pistas que le permitirán tener una visión total de la historia, un conocimiento global de la misma” en palabras de Galán Ugartemendía (2012: 6). Para Mittel la profundidad involucra a las comunidades de fanáticos en un modo de búsqueda forense que los invita a explorar más allá de la superficie de la historia cavando en sus detalles para entender su complejidad. En sintonía con Jenkins, su recompensa es lograr un conocimiento total del mundo en el que tienen lugar los distintos eventos y acciones que representan el desarrollo del relato (2009 en Gallego Aguilar; 2012: 17).

Continuidad vs. multiplicidad (continuity vs. multiplicity)

Como decíamos anteriormente, en 2009 Jenkins está pensando en el transmedia como una experiencia unificada. En este sentido, la **continuidad** contribuye con la apreciación de la coherencia y verosimilitud de un determinado mundo ficcional, pues está relacionado principalmente con el canon. Gallego Aguilar explica que es una condición necesaria para construir narrativas robustas y tiene que ver con el control de la propiedad intelectual por parte de la industria creativa para publicar información con el rótulo de creación oficial (2011: 18).

La **multiplicidad**, por el contrario, está vinculada a las interpretaciones y contribuciones de terceros, pues permite a los fans realizar sus propias producciones a partir de un mundo ficcional y contenidos existentes. La multiplicidad “es la posibilidad de acceder a versiones alternativas de los personajes o universos paralelos de las historias, como recompensa al conocimiento que se tiene sobre el material original”⁴¹ (Jenkins; 2009). Desde ésta perspectiva, los usuarios encuentran placer “recreando nuevas alternativas de una historia al representar los personajes y eventos desde nuevas perspectivas, los creadores de historietas confían en ellos para que resuelvan no sólo como encajan las piezas sino también cuál versión de la historia funciona a nivel general”⁴² (Ibidem).

Según Galán, este aspecto guarda relación con la teoría del remix y con la reproductibilidad técnica de la obra de arte propuesta por Benjamin. Los fans atravesados por la cultura de la convergencia utilizan las herramientas digitales que tienen a mano para mezclar, reproducir y crear nuevas producciones culturales (2012: 6).

Este principio resulta de sumo interés para el análisis que realizaremos posteriormente pues, “el concepto de multiplicidad allana el camino para pensar el fanfiction y otras formas de expresiones populares como parte de la misma lógica transmedia”⁴³ (Jenkins; 2009).

⁴¹. “(...) the possibility of alternative versions of the characters or parallel universe versions of the stories – as an alternative set of rewards for our mastery over the source material” (Traducción propia).

⁴². “Multiplicity allows fans to take pleasure in alternative retellings, seeing the characters and events from fresh perspectives, and comics publishers trust their fans to sort out not only how the pieces fit together but also which version of the story any given work fits within” (Traducción propia).

⁴³. “The concept of multiplicity paves the way for us to think about fan fiction and other forms of grassroots expression as part of the same transmedia logic” (Traducción propia).

Ahora bien, en 2011, Jenkins ve con ojos críticos a quienes ponen un gran énfasis en la continuidad, “asumiendo que las narraciones transmediáticas requieren un alto nivel de coordinación y control creativo y que todas las piezas tiene que estar cohesionadas en una narrativa o mundo consistentes” (Jenkins; 2014). Plantea que ésta es una práctica muy difícil de llevar a cabo “y resulta difícil para los fans contribuir directamente al desarrollo de una narración que pone un gran énfasis en la continuidad” (Ibidem). Lo que le preocupa, al fin de cuentas, es que las narrativas se vuelvan tan rígidas que tenga que haber algún árbitro de lo que se considera canónico.

Cuando las producciones se centran en la multiplicidad, en cambio, se deja abierto un espacio para que veamos “medios producidos por los fans como parte de un proceso transmediático mayor, incluso si entonces queremos intentar aclarar cómo diferentes elementos se marcan como canónicos o alternativas de los fans” (Jenkins; 2014).

Inmersión vs. extracción (immersion vs. extractability)

Estos dos conceptos se refieren al modo en que percibimos nuestra relación entre la ficción transmedia y nuestras experiencias diarias.

En la **inmersión** el consumidor ingresa al interior del mundo ficcional de una historia, como en un juego de rol o un parque temático. Por el contrario, en la **extracción** el fan toma ciertos aspectos de la historia y los introduce en los espacios y aspectos de su vida cotidiana, tal como lo hacen los cosplayers que se visten con la ropa de sus personajes animé preferidos.

Construcción de mundos (worldbuilding)

Un mundo ofrece la oportunidad de contar con una plataforma en la que se involucran diversos personajes y situaciones para ser desplegados en cada uno de los medios de una narrativa transmediática. Este concepto, sobre el cual ya ahondamos en el capítulo 1.4.1, está vinculado a los principios de inmersión y extracción, ya que ambos representan formas en que los consumidores se relacionan con los mundos representados en las narrativas.

A la vez, se vincula con el concepto de profundidad. Tal como explica Jenkins en el posteo “Transmedia 101”, de 2007, “este proceso de **creación de mundos** fomenta un impulso enciclopédico tanto en los lectores como en los escritores. Se nos incita a dominar lo que pueda ser sabido sobre un mundo que está en continua expansión más allá de nuestro alcance” (Jenkins; 2013).

Serialidad (seriality)

Con **serialidad**, Jenkins se refiere al recurso de contar historias por fragmentos, lo cual permite introducir tensiones y conflictos que generen expectativas en la audiencia, al tiempo que posibilita la extensión en el tiempo de la narrativa y el desarrollo de subtramas o personajes secundarios. Así mismo plantea que podemos pensar las narrativas transmedia como una versión hiperbólica de la serialidad, en la que los fragmentos de sentido e información han sido dispersados a través de múltiples medios.

En el post “Transmedia 202”, Jenkins planteó que “la serialidad implicaría el desarrollo de una historia a través del tiempo, normalmente a través de un proceso de despedazamiento (crear pedazos significativos de la historia) y dispersión (dividir la historia en entregas interconectadas)” (Jenkins; 2014). En esta entrada de su blog, se muestra “perturbado” por los escritores que reducen el concepto transmedia a la idea de múltiples plataformas mediáticas sin ahondar en las relaciones lógicas entre dichas extensiones mediáticas. He aquí una pista que seguiremos en el desarrollo de dos conceptos: intertextualidad radical y multimodalidad.

Subjetividad (subjectivity)

Muchas veces, las extensiones transmedia se centran en dimensiones no exploradas de los mundos ficcionales. La **subjetividad** parte del interés de las audiencias por explorar estos detalles ocultos. De esta manera, se logra ampliar la línea de tiempo de la historia a partir de relatos alternativos que se relacionan con el material ya publicado y hacer visibles las experiencias y perspectivas de los personajes secundarios.

Si lo vinculamos con el principio de multiplicidad, que contempla la participación de los fans en la extensión de los mundos ficticios, podemos retomar el artículo de 2007, “Transmedia 101”, en el que Jenkins ya se había referido a la subjetividad, al afirmar que la “ambición enciclopédica” de los textos transmediáticos normalmente resulta en lo que puede ser visto como “lagunas o excesos en el desarrollo de la historia”: es decir, “introducen tramas potenciales que no se pueden contar por completo o detalles adicionales que apuntan a más de lo que se puede revelar”. Entendido de esta forma, las audiencias tienen elementos para especular y expandir el mundo ficcional a través de obras no autorizadas (Jenkins; 2013).

Ejecución (performance)

En su libro “*Convergence Culture*”, Jenkins introduce dos conceptos para referirse a la relación entre las audiencias y las narrativas transmedia: por un lado, dice que éste tipo de narrativas son un **atractor cultural** que reúne a una comunidad de gente que comparte intereses en común y, vinculado a ello, funcionan a modo de **activadores culturales** dándole a dicha comunidad algo para hacer (Lévy; 1997 en Jenkins 2008: 101). Un texto transmediático no se limita a dispersar información, sino que “proporciona una serie de

roles y metas que los lectores pueden asumir mientras recrean aspectos de la historia a lo largo de su vida diaria” (Jenkins 2013).

Las historias, justamente, deben invitar a la participación y la creación de comunidades dispuestas a invertir parte de su tiempo en resolver aspectos que no están explícitos en la franquicia. Esto implica lograr que a partir de elementos de la ficción se congreguen personas para aplicar cambios en su vida cotidiana desde la lúdica o como respuesta a un activismo, según explica Gallego Aguilar (2011: 21).

En este marco se ubica el planteo de Jenkins (2007) sobre los consumidores que se convierten en cazadores y recolectores que se mueven a lo largo de las distintas narraciones, intentando hilar entre sí un todo coherente a partir de la información dispersa. Aspecto, sin duda, vinculado a la profundidad del mundo ficcional.



En el post sobre el cual hemos trabajado, Jenkins aclara que su lista no es exhaustiva, dándonos la libertad de completarla. A continuación aprovecharemos el contexto y los debates planteados para sumar algunas características propias de las narrativas transmedia:

Puntos de entrada

La definición “original” de Jenkins hacía referencia a historias que se presentan en una película, se difunden a través de la televisión, las novelas y los cómics, apuntando a que cada entrada a la franquicia debía ser independiente, de forma que no debiera ser preciso haber visto la película para disfrutar con el videojuego y viceversa (Jenkins; 2008: 101). En este sentido, analizaremos brevemente aquello que Jenkins denomina los “puntos de entrada” a una determinada franquicia, o bien, a un particular mundo ficcional. En su análisis, esta característica parece estar más ligada al modelo de negocio de la industria cultural que a una forma estética o una determinada función narrativa.

“Las narraciones transmediáticas pueden expandir el mercado potencial de una propiedad a base de crear diferentes puntos de entrada para distintos segmentos de la audiencia” (Jenkins; 2014). Es decir que éste recurso, por así llamarlo, tiene por fin atraer distintos públicos con preferencias sobre diferentes medios: los jóvenes preferirán los videojuegos, los adultos los *films*, un segmento los cómics y otros los libros, por ejemplo.

“El modelo transmedia basado en Hollywood asume una historia contada o un mundo explorado a través no solo simplemente de múltiples medios, sino también de múltiples textos, que se pueden vender al público separadamente y que representan múltiples puntos de contacto con la marca” (Ibidem). En este punto, Jenkins aclara que en su definición “no importa si el texto forma una sola narración o múltiples historias situadas en el mismo mundo, ya que, en la práctica, la mayoría de las narraciones transmediáticas incluyen múltiples líneas argumentales que se pueden dispersar de distintas formas a través de las distintas entregas” (Ibidem).

Independencia narrativa y comprensión aditiva

Tal como lo expresa Jenkins, en la forma “ideal” de la narrativa transmedia, “cada episodio individual debe ser accesible a través de sus propios términos al mismo tiempo que realiza una contribución original al sistema narrativo como un todo” (Ibidem). De ésta cita se desprenden dos conceptos: por un lado el de **independencia narrativa**, una suerte de condición propuesta por Jenkins según la cual cada producción destinada a un medio particular debe poder ser accedida de manera individual y tener sentido completo. Es decir que, en el caso de *The Matrix* por ejemplo, no debería ser necesario haber visto la película para disfrutar del videojuego, ni haber leído el cómic para entender los cortos animé.

El otro concepto que se desprende de la cita es el de **comprensión aditiva**, acuñado por el diseñador de videojuegos Neil Young para referirse a la forma en que cada nuevo texto añade una nueva pieza de información que nos fuerza a revisar nuestra comprensión de la ficción en sí. Su ejemplo era el corte hecho por el director de *Blade Runner*, donde la adición de un breve segmento que muestra a Deckard descubriendo un unicornio de papel invitaba a los espectadores a preguntarse si este personaje podría ser un replicante; escena que altera la percepción final de la película. El reto para nosotros, dice Young, “estriba en cómo introducimos el unicomia de papel, cómo ofrecemos esa información que te hace ver las películas con otros ojos” (Young; 2003 en Jenkins; 2008: 127-128).

El dilema a la hora de la producción es lograr el equilibrio entre crear historias que tengan sentido para el espectador primerizo y añadir elementos que mejoren la experiencia de aquellos que estén leyendo a través de distintos medios.

Intertextualidad radical y multimodalidad

Jenkins emplea el término **intertextualidad radical** para referirse al “movimiento entre textos o a través de estructuras textuales dentro del mismo medio” (Jenkins; 2014). Un ejemplo de ello serían los universos DC y Marvel que crean docenas de títulos que se ven como interrelacionados, pues los personajes, las tramas y algunos sucesos atraviesan a todos ellos.

Ahora bien, cuando un mundo con intertextualidad radical se extiende a otros medios, Jenkins emplea el término **multimodalidad**. Las historias, entonces, adoptan modalida-

des diferentes según el medio en el que se expandan porque requieren distintas formas de representación (Ibidem).

Para Jenkins, una franquicia puede ser multimodal (una historia que se desarrolla a través de distintos medios y adopta modalidades diferentes) sin ser transmediática. A la vez, una obra necesita combinar intertextualidad radical y multimodalidad con el propósito de tener una comprensión aditiva para ser una historia transmediática. Como vemos, no alcanza con distribuir una historia a través de distintos medios para ser calificada como transmediática por Jenkins.

Interactividad y participación

En este eje, claramente vinculado a los principios de ejecución y multiplicidad propuestos por Jenkins (2009), queremos enfatizar la participación del público en el desarrollo de la propiedad transmediática. Para este autor, “la **interactividad** tiene que ver con las propiedades de la tecnología y la **participación** tiene que ver con las propiedades de la cultura” (Jenkins; 2014) si bien en la práctica ambos pueden aparecer en el mismo texto.

Según su ejemplo, un juego de ordenador enfatiza la interactividad y, por tanto, experiencias de entretenimiento preprogramadas. A su vez, la cultura fan tiene altos índices de participación, ya que los fans toman los recursos ofrecidos por un texto y los empujan en todo tipo de direcciones que no son ni preprogramadas ni autorizadas por los productores (Ibidem).

Ahora bien, Carlos Scolari propone distintas maneras de entender la interactividad, de las cuales escogeremos la que asocia las propiedades de la tecnología al proceso de recepción de los contenidos. Según el investigador, la interactividad es una de las características que define las nuevas formas de comunicación, junto con la digitalización, reticularidad, hipertextualidad y multimedialidad. A diferencia de los medios tradicionales, ahora es posible detectar una “relación transformativa entre el usuario del medio y el mismo medio. La capacidad de transformar su flujo y la forma de presentar sus contenidos está codificada dentro de los nuevos medios. Esta relación transformativa es básica para entender la diferencia entre ‘activo’ e ‘interactivo’” (Marshall; 2004 en Scolari; 2008: 97).

“Por un lado estaríamos en presencia de sistemas de comunicación que aumentan la interconexión entre usuarios y las posibilidades de modificar/controlar la forma cultural (*exchange e interplay*); por otro, los nuevos medios crean entornos inmersivos donde el sujeto forma parte de un sistema mayor” (Ibidem).

Lo que configura esta característica de los medios digitales es un nuevo tipo de usuario que se convierte en un productor textual y es definido como **prosumidor**, una combinación entre el productor y el consumidor. Para Scolari esto representa “una ruptura de las categorías que fundaban el proceso cultural (...) Al participar en el control de los contenidos, el usuario de los medios interactivos termina por convertirse en parte de ese

contenido" (Ibidem).

Desde la perspectiva de Jenkins (2014), podemos imaginar un abanico de diferentes relaciones que los fans puedan tener con la propiedad transmediática:

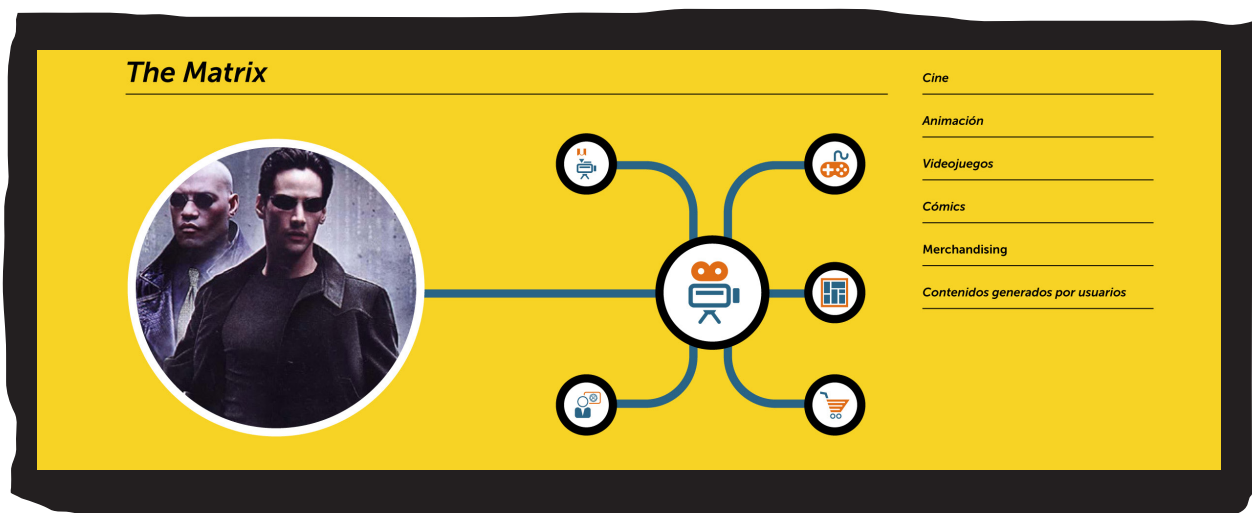
- Prácticas de caza y recolección de piezas de información dispersas para otorgar sentido al mundo como totalidad.
- A través de los juegos, participando del mundo en "modo" virtual.
- Distintos tipos de representaciones de los fans, que van desde el fanfiction hasta el cosplay, que son más participativas y menos dependientes de las decisiones de los productores transmediáticos.

Para finalizar, nos quedamos con una de las conclusiones presentadas por Jenkins en una reciente entrevista realizada por Carlos Scolari. Al ser consultado sobre las tendencias de la producción transmedia, el gurú del entretenimiento responde, entre otras cosas, que "el transmedia lo crea la gente que busca y reconstruye piezas de información" otorgándole un rol principal a esos cazadores y recolectores de datos (Scolari; 2013: 35).

1.4.4 Algunos ejemplos de narrativas transmedia

Tanto Henry Jenkins (2008) como Geoffrey Long (2007) consideran que la franquicia que gira en torno a la película de ciencia ficción de 1999, **The Matrix**, puede ser considerada uno de los casos más ambiciosos del tipo de narrativa que estamos analizando. Según Long, la creación de *merchandising* y productos derivados de elementos mediáticos exitosos no es nada nuevo, y la creación de *spinoffs* a partir de historias populares es una práctica familiar en la industria del entretenimiento. Lo que los hermanos Wachowski hicieron fue algo más complejo: analizaron los tipos de producciones que usualmente se diseminan en las franquicias exitosas y trazaron un plan en el que utilizaron esos componentes adicionales para desarrollar su historia primaria, que fue plasmada en la primera película. Incorporando estos medios "secundarios" en su mapa mental, cada componente adicional en la franquicia de Matrix -como los comics, los cortos audiovisuales anime y los videojuegos- realizó una contribución a la historia entendida como un todo, convirtiéndose en algo más valorable para la audiencia y proveyendo múltiples puntos de entrada a la franquicia (Long; 2007: 14).

Tal como explica Henry Jenkins en "*Convergence Culture*", "ninguna franquicia cinematográfica ha sido tan exigente con sus consumidores (...), *The Matrix* es un entretenimiento para la era de la convergencia mediática que integra múltiples textos, para crear una narración de tales dimensiones que no puede confinarse a un único medio" (Jenkins; 2008: 100).



(Extraído de Scolari; 2013: 36)

A continuación vamos a dejar de lado por un momento los clásicos ejemplos desarrollados por Jenkins y otros autores principalmente norteamericanos para mostrar qué está sucediendo en la región, pues en Argentina también hay producciones transmedia.

Luego de dos experiencias en el campo de los documentales multimedia, el Documental

Blogs y Periodismo (2007) y el Documental Redacciones OnLine (2009), durante el año 2009 un egresado de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la UNLP, Álvaro Liuzzi, comenzó una búsqueda por nuevas formas narrativas que dio origen a “**Proyecto Walsh**” (2010) y continuó con “Malvinas 30” (2012).

Basado en la obra “Operación Masacre”, de Rodolfo Walsh (1957), el primer experimento narrativo se presentaba como “un homenaje a su obra a través de su obra” (Liuzzi; 2015), realizada a partir de una particular pregunta: “¿Qué hubiese sucedido si para la investigación de Operación Masacre, Rodolfo Walsh hubiese tenido a su alcance las herramientas digitales de publicación que poseemos hoy los periodistas?” (Ibidem).

“En lugar de contar la historia como lo haría un medio tradicional -un programa de televisión, un programa de radio o un documental en cine-, las nuevas tecnologías me permitían ahora recrear la historia, y lo que era mejor, recrearla en primera persona, volviendo a Walsh a la vida y en tiempo real. Como si esa historia estuviese sucediendo en el presente” (Liuzzi; 2015b)



(Sitio Web de Proyecto Walsh: <http://proyectowalsh.com.ar/>)

Así, Liuzzi reconstruyó la investigación en tiempo real pero 56 años más tarde a través de un relato descentralizado que se expandió a diversas plataformas, incluyendo trailers audiovisuales, remixes con obras derivadas, infografías y visualizaciones, líneas de tiempo, galerías de imágenes, entrevistas, mapas para recorrer la zona de los fusilamientos y los distintos pasos de su investigación, entre otras producciones. Además, durante algo más de 12 meses la cuenta @RodolfoWalsh, en Twitter, “dio vida” al es-

critor publicando citas textuales de Operación Masacre e interactuando día a día con los usuarios interesados en su investigación.

“Era un proyecto vivo que podía seguirse, y debía seguirse, minuto a minuto en todas las pantallas y en todos los dispositivos (...) Entendí que además de un Proyecto, lo que había aplicado era un nuevo código narrativo, un código narrativo que era capaz de contar la historia argentina en primera persona y en tiempo real, pero sobre todo, era capaz de enmarcar proyectos futuros capaces de narrar hechos históricos de nuestro país de una manera diferente” (Ibidem).

Así, en 2012 fue lanzado otro experimento (o experiencia) que, al igual que Proyecto Walsh, tenía el eje puesto en la variable temporal: **“Malvinas/30”** se estructuró como una producción transmedia y en tiempo real, “un espacio de memoria digital a 3 décadas del conflicto bélico en las Islas del Atlántico Sur entre Argentina e Inglaterra” (Liuzzi; 2015). Con este proyecto, Liuzzi avanzó en lo que hoy denomina *“transmedia historytelling”* (en lugar de *“storytelling”*), pues se trató de un documental cuyo relato se extendió a través de distintas plataformas digitales, permitiéndole al usuario re-vivir los acontecimientos de la Guerra de Malvinas tal como sucedieron durante el año 1982.



[Sitio Web de Malvinas/30: <http://www.malvinastreinta.com.ar/>]

A partir de archivos históricos se realizaron diversas producciones que permitieron entender el universo narrativo planteado por el proyecto. Las mismas incluyeron el material audiovisual en tiempo real en Twitter, el archivo periodístico y fotográfico publicado en *Facebook* y *Google Plus*, infografías interactivas, entrevistas a ex-combatientes, transmisiones en vivo, estrategias de participación en redes, entrevistas geolocalizadas, recopilación de comunicados oficiales y otras producciones. Como parte de la propuesta interactiva, un usuario de Twitter (@SoldadoM30) que encarnaba a un joven de 19 años en el campo de batalla, narró las alternativas del conflicto desde su perspectiva.

Un aspecto a destacar respecto a estos dos proyectos es que son de carácter independiente y fueron autofinanciados. A diferencia de los ejemplos propuestos por Jenkins y otros, en Argentina no encontramos grandes productoras de contenidos de ficción transmedia que trabajen en torno a franquicias y empleen estrategias de co-creación, salvo los casos de Zamba, que forma parte del canal Pakapaka, y las producciones que vinculan la serie Los Creadores con Creápolis y Aula365. Tanto Proyecto Walsh como Malvinas/30 no recibieron apoyo monetario de ninguna institución privada ni pública. En una entrevista realizada por Carlos Scolari, Álvaro Liuzzi reflexionó acerca del tema: “Quizás la falta de financiación pueda verse como un obstáculo, yo siempre prefiero tomarla como una ventaja para realizar proyectos sin límites editoriales, temporales o estéticos en los que apostar al mediano y largo plazo se convierte en una metodología de trabajo” (Liuzzi; 2013).

Otra interesante propuesta es “**Tras los pasos de El Hombre Bestia | Documental transmedia**” la primera producción de este tipo de la Universidad Nacional de Rosario, que fue dirigida por Fernando Irigaray. Este documental tiene como obra troncal el documental homónimo, el cual reconstruye la realización del primer film de género fantástico argentino “El Hombre Bestia” (1934), dirigido por el rosarino Camilo Zaccaría Soprani.



(Sitio Web de Tras los pasos de El Hombre Bestia: <http://elhombrebestia.com.ar/>)

A partir de allí, el equipo de producción planteó el desarrollo de una trama, sincronizando medios que van desde un documental para televisión, websodios, despliegue en redes sociales y microblogging, juego en línea, crónicas periodísticas para diarios papel y medios digitales, hasta la intervención urbana territorial, con acciones participativas y lúdicas (UNR; 2013).



1.4.5 Hacia una arqueología del transmedia

Es posible encontrar antecedentes históricos para lo transmediático que anteceden a las redes computarizadas y el entretenimiento interactivo. No me preocupa la novedad de lo transmediático. El empujón actual de ello ha emergido gracias a los cambios en las prácticas de producción (moldeadas por la concentración mediática, en algunos casos) o prácticas de recepción (la emergencia de la Web 2.0 y los medios sociales), pero también procede de la emergencia de una nueva comprensión estética de cómo funcionan los textos populares (moldeados en parte por el alzamiento de los geeks y fans a posiciones de poder en las industrias del entretenimiento).

(Jenkins; 2014)

En las definiciones que hemos abordado las narrativas transmedia se presentan en el contexto de la “era de la convergencia”, pues la digitalización de la información junto a la expansión de Internet y las tecnologías de la comunicación son las que hacen posibles las nuevas formas de entretenimiento: los videojuegos multijugador en línea, la realidad aumentada, los sitios web, etc.

Sin embargo, varios autores, entre ellos Henry Jenkins, nos invitan a pensar las narrativas transmedia en el mundo analógico o, al menos, el reconocimiento de éste tipo de narrativas en los relatos canónicos del pasado.

En tiempos de convergencia, dice Jenkins, emergen nuevas estructuras “que crean complejidad ampliando el espectro de posibilidades narrativas, en lugar de seguir una sola senda con un principio, un medio y un final” (Jenkins; 2008: 124). Ahora bien, esto es algo que ya conocemos, ¿Cuántos de nosotros crecimos leyendo ediciones de “Elige tu propia aventura” o hemos soñado con las historias de amor y soledad de “Rayuela” en orden aleatorio?. Sí, las narrativas transmedia son por naturaleza intertextuales, pero hay otro aspecto en el que debemos focalizarnos.

Volviendo al planteo, Jenkins afirma que “la narración transmediática no es completamente novedosa” y cita como ejemplo la “historia de Jesús” y “La Odisea”, el poema épico griego atribuido a Homero. En su trabajo de fin de grado para la Universidad Rey Juan Carlos, “Los orígenes del transmedia storytelling. Las narrativas transmedia antes del siglo XXI”, Rodríguez Pérez se aboca a justificar la aseveración que da título a su trabajo. Plantea que “la Biblia, así como otros relatos, tiene sus relatos canónicos que conforman su tronco principal: una narración textual, que se alimentó durante cientos de años de expresiones visuales (iconografías, pintura), esculturas, iglesias y catedrales, contenidos performáticos (misa, origen del teatro), musicales, entre otros, girando alrededor de una historia universal y con múltiples puntos de entrada” (2014: 30). Ahora bien, ese “tronco principal” también ha ido incorporando contribuciones de los usuarios, como los relatos de apariciones, las santificaciones, milagros, etc.

En este sentido, Long afirma que “la Biblia siempre ha sido una franquicia transmedia”, pero que dicha concepción se balancea en el precipicio del subjetivismo. “Hay una diferencia entre el modo en que una persona elige experimentar una narrativa y el modo en que dicha narrativa ha sido diseñada para ser experimentada”. Lo que aborda, en verdad, es la diferencia entre la adaptación y la transmediación, por ello continúa diciendo que si el génesis sólo puede experimentarse a través de los vitrales y el éxodo a través de un sermón, la Biblia sería objetivamente una franquicia transmedia. Si, en cambio, el mismo “texto” -digamos mensaje, digamos sentidos- puede ser accedido a través de un escrito, un vitral o un sermón, pues entonces se trata de adaptaciones para el autor (Long; 2007: 24-25).

Lo que sostienen estos y otros autores es una “visión en retrospectiva más amplia, alejada de las limitaciones tecnológicas y teóricas de nuestra era” (Rodríguez; 2014: 27), una visión “según la cual la transmisión de las historias a través de distintos medios sería una condición indispensable del transmedia y, por tanto, todos aquellos textos aparecidos al margen de la evolución digital no podrían ser etiquetados como transmedia” (Ibidem). A nuestro entender, a esto mismo hace referencia Jenkins al afirmar que tanto “la historia de Jesús” como “La Odisea” no aparecían ligadas a un libro, por ejemplo, sino que se encontraban en en múltiples niveles de la cultura (Jenkins, 2008: 124).

Como se reseñó en el estado del arte, en un libro titulado “*Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*” Carlos Scolari, Paolo Bertetti y Matthew Freeman presentan casos de estudio de mundos ficcionales construidos en novelas populares o comics, que demuestran la importancia de lo que denominan “*transmedia pulp fiction*”, como precursor o progenitor de los vastos universos narrativos que vemos hoy en día. (Scolari et al; 2014: 8)

Según los autores, las ficciones populares estaban caracterizadas por cuatro atributos narratológicos -implicación y expansión narrativa, serialidad y vinculación retroactiva para la construcción de mundos- que son parte de la elaboración de las narrativas transmedia en la actualidad. “Por ende podemos inferir que cierto núcleo característico de lo que entendemos como un fenómeno mediático contemporáneo puede haber funcionado bajo circunstancias diferentes en diferentes periodos históricos” (Ibidem: 25). Veamos en qué consisten las estrategias por las cuales se expandían los mundos ficcionales de las novelas populares y los comics.

A partir de Steirer, los autores retoman dos estrategias: la **implicación narrativa** (*narrative implication*), por un lado, está vinculada al principio de la subjetividad (Jenkins; 2009) y consiste en explorar aspectos que no fueron desarrollados en una edición. Nos referimos a historias ocultas o adicionales, eventos y personajes que se extienden a modo de historias de fondo o backstories (Steirer; 2011 en Scolari et al.; 2014: 21).

Por otro lado, la **expansión narrativa** (*narrative expansion*) refiere a la expansión de una determinada narrativa más allá de los confines de un texto, usualmente de una manera en la que los personajes principales, las historias y la trama originales son preservadas y se desarrollan con el correr del tiempo incorporando nuevos elementos. Justamente, la narrativa tiene forma de “peldaños escalonados” para preservar y prolongar el en-

tretenimiento de los lectores (Steirer; 2011 en Scolari et al.; 2014: 22). Jenkins se referirá a esto mismo a través del concepto de continuidad (Jenkins; 2009), pero desde una visión que privilegia el control de la franquicia.

El tercer atributo narratológico es la **serialidad**, que de acuerdo a Ben Singer sirve para “extender la experiencia del texto a través de la división, con la venta del producto mediático en capítulos, ofreciendo una historia general que continúa de episodio a episodio” (Singer; 1990 en Scolari et al.; 2014: 23). Este aspecto concuerda con el principio de serialidad propuesto por Jenkins (2009), según el cual las historias son contadas por fragmentos, lo que permite introducir tensiones y conflictos que generen expectativas en la audiencia, a la par que posibilita la extensión en el tiempo de la narrativa y el desarrollo de subtramas o personajes secundarios.

Este aspecto, como indica Scolari et al., es propio de las ficciones populares y de las historietas, en particular. Como veremos más adelante, prácticamente todas las producciones en ese formato que analizaremos han sido lanzadas en fascículos semanales o mensuales y luego editadas a modo de libro. Sin ir más lejos, la historieta primigenia de “El Eternauta” fue publicada en el país en capítulos semanales entre el 4 de septiembre de 1957 y el 9 de septiembre de 1959. Al leer los fascículos originales o la edición vintage de Doedytores que incluye las fechas de cada viñeta, es posible apreciar que los altibajos de la trama y algunas redundancias en el guión responden a la periodicidad de su publicación.

Otro recurso narratológico, que ya hemos abordado, es el de la **construcción de mundos** (*worldbuilding*). Vinculado a este principio se encuentra lo que Mark K.P Wolf definió como **vinculación retroactiva** (*retroactive linkage*), estrategia por la cual se utilizan diversos elementos -como un personaje, un lugar, etc.-, para vincular dos o más mundos ficcionales creados de manera independiente (Wolf; 2012 en Scolari et al; 2014: 24). Según el autor, este recurso común entre las ficciones populares muchas veces tiene fines comerciales, pues busca incorporar dentro de una franquicia exitosa textos que no tuvieron demasiada relevancia.



LLEGAMOS A MENOS DE UNA CUADRA.

LLEGAMOS A MENOS DE UNA CUADRA.

SIGUE SIN VERSE
NINGÚN CASCARUDO...

SIGUE SIN VERSE
NINGÚN CASCARUDO...

NO HA
DARSE
ABE

NO HA
DARSE

PARTE II
LA GENESIS DEL MUNDO
TRANSMEDIA DE "EL ETERNAUTA"



2.1 Contexto: la nevada mortal

El 16 de junio de 1956 se oscureció el cielo de Buenos Aires. Lo que cayó no fue lluvia, y menos aún nieve, sino bombas. 9.500 kg de bombas y miles de balas. Tres meses más tarde, la llamada “Revolución Libertadora” derrocó al presidente Juan Domingo Perón. En su lugar asumió el general Eduardo Lonardi, que lideraba el sector nacionalista-católico, quien luego fue depuesto por el representante del grupo liberal-conservador: el general Pedro Eugenio Aramburu.

Entre las primeras medidas adoptadas por el gobierno de facto se encontraba la disolución del Congreso, la derogación de la reforma constitucional de 1949 -y su reemplazo por el texto de 1853- y la proscripción del Partido Justicialista. Así comenzó la persecución de los militantes y simpatizantes del peronismo que se mantendría por 18 años. Esto dio origen a una de las experiencias de organización política más significativas de la historia argentina, que se conoció como la “Resistencia Peronista”.

Más allá de la referencia a la lucha contra los militares que usurparon el poder, en las viñetas de “El Eternauta” podemos identificar otras huellas de las condiciones socio-históricas de producción, como las posturas críticas hacia el progreso tecnológico y científico, la carrera armamentista de la Guerra Fría y la promoción de un modelo político y social policlasista, semejante al del presidente Arturo Frondizi (1958-1962), que se vislumbra en la manera en la que Oesterheld sitúa a los protagonistas de la escena inicial como procedentes de diversas clases sociales (Fernández; 2008: 58).

A la par de los cambios políticos, se venía desarrollando un proceso artístico sin precedentes en la región: durante la Segunda Guerra Mundial numerosos artistas extranjeros llegaron a Argentina escapando del horror de la guerra. Tal como indica Scolari et al., había muchos escritores y dibujantes importantes italianos viviendo en el país al mismo tiempo, como Mario Faustini, Hugo Pratt, Ivo Pavone y Dino Battaglia, que conformaron lo que se conoció como “El grupo de Venecia”, al cual se sumaron los argentinos Alberto Breccia, Francisco Solano López y Héctor Germán Oesterheld (2014: 68).

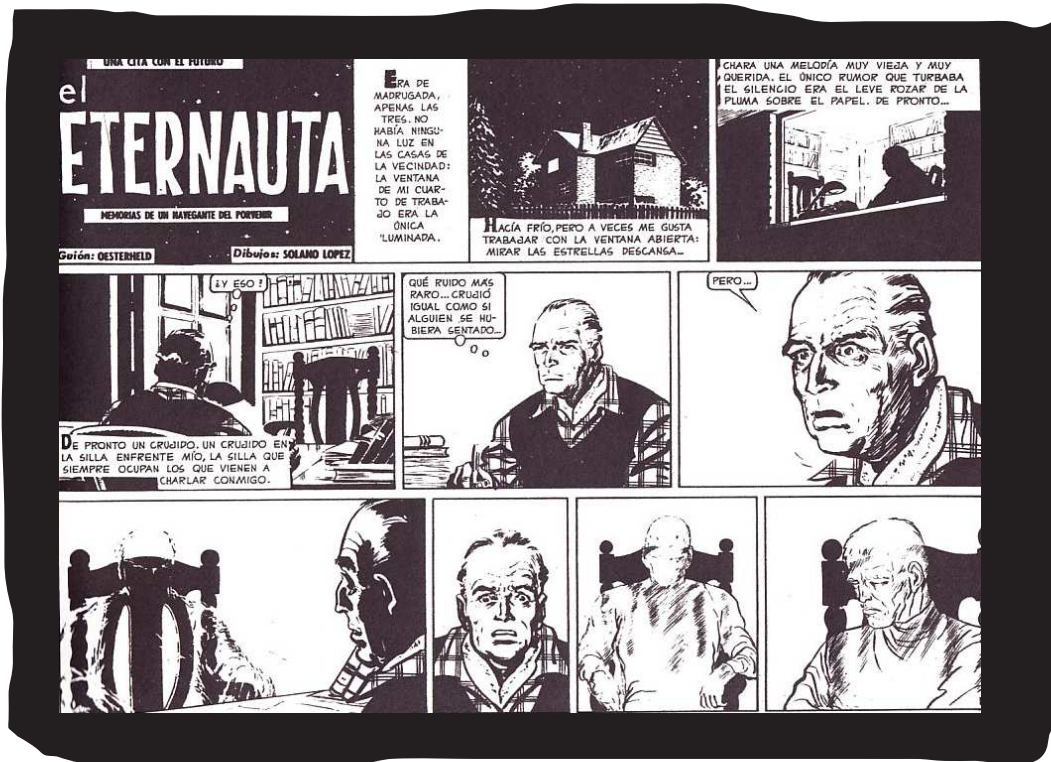
Estos artistas aportaron su cuota de textos y dibujos para el desarrollo de lo que sería la época de oro de la historieta argentina⁴⁴, que según Juan Sasturain tiene su apogeo entre mediados de los '40 y comienzos de los '60, aunque presenta formas “válidas” que se remontan veinte años más atrás. En ese lapso de dos décadas, delimitadas por el escritor y crítico literario, pueden señalarse una serie de “hitos”: “Patoruzú, Rico Tipo, Patoruzito, las revistas de Abril -sobre todo Misterix- y luego las de Editorial Frontera: Hora Cero y Frontera con sus distintas formas” (1995: 51).

⁴⁴. Vale aclarar que Juan Sasturain define la “historieta argentina” como un género narrativo que se encuadra dentro de del campo mayor de las llamadas literaturas marginales, que a la vez incorpora elementos propios de la cultura y la circunstancia argentina (48-56)

En 1956 Germán y su hermano Jorge Oesterheld crearon la Editorial Frontera y a través de ella publicaron dos revistas: Frontera (1957) y Hora Cero (1957). Las publicaciones fueron tan exitosas que en los años siguientes nuevas publicaciones satélite le siguieron: Hora Cero Semanal, Hora Cero Extra y Frontera Extra, en la que se publicaron muchas de las más importantes historietas argentinas, cuyo escritor principal era Oesterheld (ibidem: 69).

Esto quiere decir que para cuando se produjo el golpe de estado, Argentina atravesaba la época dorada de la historieta, que había hecho furor entre las décadas del '30 y '50 en Estados Unidos.

El 4 de septiembre de 1957 las primeras viñetas de un comic llamado "El Eternauta" salieron a la luz en la revista Hora Cero Semanal.



(Extraído de Oesterheld; 2012: 7)

2.2 La Historia

“El Eternauta” es una historieta que narra una invasión extraterrestre que tiene epicentro en Buenos Aires y las peripecias de un grupo de ciudadanos que intentan sobrevivir, en primera instancia, y combatir la invasión para proteger la especie humana de los terribles “Ellos”.

Como se puede ver en las primeras viñetas, quien comienza narrando la historia es el propio Germán Oesterheld, que se utiliza a sí mismo como personaje en un ejercicio de metaficción. Una fría madrugada de 1959, el guionista se encontraba trabajando en su estudio cuando de pronto una figura comenzó a corporizarse frente a sus ojos. Se trataba de el “Eternauta”, un hombre condenado a viajar por el tiempo en busca de su familia. De allí en más, Oesterheld reproduce la historia que le contó el navegante de la eternidad.

El relato del Eternauta comienza una noche de invierno en su casa de Vicente López. Él era entonces Juan Salvo y se encontraba junto a su esposa Elena, su hija Martita y sus amigos Favalli, Herbert y Polsky, cuando se desencadena la mentada invasión, que comienza con una nevada fosforescente que cubre las calles de la ciudad y resulta ser mortal.



(Ibidem: 14)

Sin perder un segundo, el grupo se organiza para sobrevivir: aíslan la casa de los copos letales, confeccionan trajes y salen a la calle para abastecerse de comida y conseguir armas. Favalli sabía lo que sucedería: “Al no haber autoridades ni policía, muy pronto se implantaría entre los poquísimos sobrevivientes la ley de la jungla. Sobrevivir sería cuestión de matar o morir” (Ibidem: 37).

Poco tiempo después, Salvo y sus amigos se unen al grupo de resistencia comandado por oficiales del ejército para enfrentarse a la verdadera invasión extraterrestres. El ejército avanza reclutando sobrevivientes, y en el camino hacia el lugar donde creen que está el epicentro de la invasión, se desarrollan una serie de batallas: la primera tiene lugar en la avenida General Paz, en donde combaten contra los "cascarudos", unos insectos gigantes capaces de operar una tecnología de gran poder destructivo a la que llaman "lanzarayos". Al examinar los cadáveres, Favalli encuentra que tienen unos aparatos metálicos insertos en la nuca y deduce que se trata de "teledirectores" con los cuales otros seres dirigen sus acciones.

Posteriormente, el ejército toma la cancha de River Plate -el Monumental- y lo utiliza como base de operaciones y resistencia. Allí se desarrollan varios enfrentamientos contra los cascarudos, derriban una cosmonave y luego una nube que les causa alucinaciones que llevan a los humanos a matarse entre sí. Posteriormente, Juan y Franco -un tornero de gran valentía que ganará protagonismo con el correr de la historieta- se aventuran hacia el centro para averiguar más sobre los verdaderos invasores. Así llegan hasta el Pabellón de Orquesta, en Belgrano, donde encuentran a un extraterrestre de aspecto humanoide cuyas manos poseen muchos dedos con los que acciona una gran máquina que les permite conducir la invasión sobre la Tierra, transmitiendo órdenes a los cascarudos, "gurbos" y "hombres-robot", prisioneros a quienes se les ha insertado un teledirector.

Juan y Franco son capturados por este ser llamado "Mano" pero logran escapar, destruyen la base del extraterrestre y lo toman como prisionero. Al interrogarlo descubren que no hay maldad en él, sino que es controlado a través de una "glándula del terror" que ha sido injertada por sus amos y que lo envenena en cuanto siente miedo. Moribundo, el Mano les cuenta que en verdad es víctima de los "Ellos": "el odio cósmico", seres impíos que esclavizan a otras especies para usarlas como fuerza de choque en su plan de conquista del Universo.

De esta manera descubren que los Ellos son los verdaderos invasores y que han enviado a especies ya colonizadas a conquistar la Tierra. Luego de ésta peripecia, el ejército avanza hacia el centro, diezmado por un nuevo ataque de alucinaciones y lanzarrayos, se topa con otra fuerza de choque: los gurbos, enormes bestias que derriban todo a su paso. Sólo Juan, Favalli y Franco logran escapar de este ataque y se dirigen a la Plaza del Congreso, la base de operaciones de los Ellos. El grupo desactiva una cúpula que protegía la zona y, de regreso a la casa de Juan, ven como Buenos Aires es destruida por una bomba atómica.

Tras reencontrarse con Elena y Martita, Juan y los sobrevivientes parten en un camión rumbo a un área libre de nevada en Pergamino creada por el supuesto "Comité Unido de Emergencia del Hemisferio Norte", que en realidad era una trampa tejida por los invasores para atraer a todos los sobrevivientes y convertirlos en hombres-robots. El final de esta historia es desesperante, la tierra ha sido arrasada y, salvo Juan y su familia, todos los humanos han sido capturados. En un intento por escapar, los tres sobrevivientes se suben a una "cosmo esfera", Salvo intenta accionar la nave pero activa una máquina del tiempo que los lanza en distintas direcciones fuera del espacio y del tiempo terrestres. De esta manera es como llega solo a "Continuum 4", donde se encuentra con otros sobrevivientes no humanos de los invasores.

El final de la historia narrada por el personaje de Oesterheld es otro. El Eternauta concluye su relato y le dice: "Mucho, mucho tiempo me llevó la búsqueda (...) asistí a acontecimientos fabulosos hasta que el azar de los 'continuum' me trajo aquí, a este sillón" (Ibidem: 372). El escritor indaga acerca de la fecha en que ocurrió la invasión, se trata de 1963 y ellos están a mediados de 1959. Mientras éste piensa en que quizás exista alguna forma de evitar la catástrofe, el Eternauta se da cuenta de que puede reencontrarse con su familia, corre pese a las advertencias de Oesterheld y al introducirse a ese plano de tiempo y espacio terrestre, se incorpora a la realidad, vuelve a ser Juan Salvo y olvida lo que ha sido. Es deber del escritor, de allí en más, difundir la historia y advertir a la humanidad acerca de lo que tal vez pudiera suceder: "¿Será posible?".



(Ibidem: 375)

Podría decirse que allí se cierra la narrativa circular. Si bien tiene una trama tradicional -exposición, acción de elevación, clímax, acción de caída y resolución-, la historia termina en donde comenzó. Entendemos que esto, sumado a la idea de que es posible viajar en el tiempo, posibilita el desarrollo de narrativas derivadas que se expanden en múltiples direcciones, lo que en la industria del entretenimiento llaman secuelas y Jenkins (2009) llamará serialidad. Justamente, éste es el recurso que utiliza el propio Oesterheld para comenzar a escribir la segunda parte de la historia. Ya hablaremos al respecto.



2.3 Una historieta de ciencia ¿ficción?

Como se podrá comprobar tras haber leído el resumen que precede a estas líneas -que contiene los elementos imprescindibles para comprender el mundo ficcional de la obra-, Oesterheld invoca los elementos fundamentales -para no decir clásicos- de la ciencia ficción. Tal como lo explican Fraser y Méndez, se oyen los ecos de obras consideradas como esenciales tanto desde la perspectiva de la ciencia ficción entendida como género literario -como “*The Time Machine*” (1895) y “*The War of the Worlds*” (1898) de H.G. Wells (1866-1946)- como dentro de la gran tradición de la literatura fantástica argentina -los cuentos de Borges y Bioy Casares en particular- (Fraser y Méndez; 2012: 58).

Otra gran influencia del mundillo de la ciencia ficción es -tal vez- “*The Puppet Master*”, la novela de Robert A. Heinlein publicada en 1951 que narra una invasión de extraterrestres que se prenden a la espalda de los humanos y toman el control de sus cuerpos como si fueran marionetas. A estas obras podríamos sumarle la novela de aventuras “*Robinson Crusoe*”, publicada por Daniel Defoe en 1719, que narra de manera autobiográfica las vicisitudes que vive un náufrago inglés que pasa 28 años en una remota isla tropical.

“Siempre me fascinó la idea del Robinson Crusoe. Me lo regalaron siendo muy chico, debo haberlo leído más de veinte veces. El Eternauta, inicialmente, fue mi versión del Robinson. La soledad del hombre, rodeado, preso, no ya por el mar sino por la muerte. Tampoco el hombre solo de Robinson, sino el hombre con familia, con amigos. Por eso la partida de truco, por eso la pequeña familia que duerme en el chalet de Vicente López, ajena a la invasión que se viene. Ese fue el planteo. Lo demás... lo demás creció solo, como crece sola, creemos, la vida de cada día” (Oesterheld⁴⁵).

Invasiones extraterrestres, viajes en el tiempo y el espacio, el aislamiento y la supervivencia... Quizás el éxito de “*El Eternauta*” se deba a la capacidad de Oesterheld por adaptar un tema clásico de la ciencia ficción a la región -¡Una invasión extraterrestre en Buenos Aires!- y por la cercanía que genera la apelación a lugares emblemáticos de la Capital Federal, marcas argentinas, regionalismos y el hecho de que los protagonistas sean personas como el propio lector. Esto sin intenciones de desestimar la maravillosa trama, las estrategias narrativas y las escenas creadas por Solano López.

Avanzando en un análisis de la cuestión, Juan Sasturain (1995) plantea que la aventura “tiene un aparente domicilio propio donde habitan los héroes voladores, los detectives privados, los matadores veloces de disparo certero. Un espacio donde son verosímiles, pueden volar, disparar, investigar sin escándalos del lector/espectador (...) la aventura tiene un domicilio NATURAL que es, en realidad, convencional, producto de la presión ideológica del imperialismo cultural”. En este sentido, el aporte de Oesterheld, según

⁴⁵. Referencia: <https://goo.gl/ZJzXRj>.

el crítico, consiste en haber propuesto un “cambio de domicilio” de la Aventura que no consistió solamente en trasladar la acción a la Argentina y aplicar nuestros regionalismos: “La dependencia cultural -y Oesterheld lo intuyó- se hace sentir también en la restricción que sufre, el dependiente, en el manejo de lo imaginario posible (...) Nuestra -saludable- gauchesca y el -desarrolladísimo- costumbrismo son dos respuestas ejemplares en ese sentido, pero al mismo tiempo marcan las limitaciones de lo imaginario aventurero, lo VEROSÍMIL ARGENTINO^{46 47}” (Sasturain; 1995: 121-122).

Oesterheld elaboró un modelo de la aventura original, propio y alternativo al norteamericano que es resultado, como el otro, de un caudal de obra acumulada por el autor y reconocido por los lectores consecuentes.



“Hay una manera Oesterheld que ya está por entonces en el aire que respira la aventura argentina. Y no se trata del imperativo voluntarista de HACER UNA HISTORIETA NACIONAL sino la consecuencia, el punto de llegada de un proceso interno, estructural, que remueve el sentido mismo de cada elemento: la circunstancia argentina se convierte en materia AVENTURABLE porque hay otros valores en juego, el héroe es otro, el enemigo -ese motor inmóvil, aristotélico- no es más un estereotipo”⁴⁸ (Ibidem: 123).

Para continuar, retomemos este último elemento. Si bien en “El Eternauta” el enemigo es el mal, podemos identificar cierto desdibujamiento del antagonismo con el bien. Las diferentes especies extraterrestres contra las que se enfrentan los humanos -cascarudos, manos y gurbos- son en realidad víctimas de una especie colonizadora: los Ellos. Tal como reflexiona Scolari et al., Oesterheld recupera uno de los principios básicos de las historias de terror: el monstruo más temido es aquel al que nunca vemos (2014: 72).

Al indagar el papel del espacio en El Eternauta, Fraser y Méndez plantean que por un lado las referencias visuales a los espacios concretos de Buenos Aires atestiguan la importancia de la adaptación de la ciencia ficción a un nuevo contexto argentino y que, por el otro, “evocan la formación e importancia de una conciencia urbana generalizada y por ende contextualizan el concepto de la revolución moderna como una revolución urbana” (2012: 60).

El juego que plantea Oesterheld respecto al tiempo es mucho más complejo. El guionista apela a un relato enmarcado (Ibidem) en el que el mismo narrador se incorpora como personaje. Allí, el Eternauta es introducido como un “navegante del tiempo”, un elemento propio de la tradición del género de la ciencia ficción. Este relato reaparece de vez en cuando generando cambios abruptos entre dos tiempos que se concilian dentro de una misma trama: de la acción en primera persona a el estudio de Oesterheld. Como hemos visto, al final de la obra esos dos tiempos se fusionan dentro de la trama.

Dado que el Eternauta y Oesterheld se encuentran en 1959 y la invasión sucederá en

⁴⁶. Tal como lo explicita en otro artículo que conforma el libro “El Domicilio de la Aventura”, “El equívoco entre VERACIDAD -adecuación a la realidad exterior al texto- y VEROSIMILITUD -coherencia interna entre los elementos que componen la ficción- está en el eje de la cuestión. Pareciera, entonces, que la necesidad de veracidad se impone para la aventura argentina como un corsé de hierro que estrecha el campo de lo posible verosímil (...)” (Sasturain; 1995: 58).

⁴⁷. El resaltado corresponde al autor.

⁴⁸. El resaltado corresponde al autor.

1963, la trama deja abierto el hecho de que falta tiempo para evitar lo que va a suceder, y en este sentido es que la historieta en cierto sentido recupera una concepción del tiempo lineal, pues el futuro no está predestinado. “¿Será posible?” (Oesterheld; 2012: 375)

Más allá de los elementos propios de la ficción que son recurrentes en “El Eternauta”, Oesterheld introdujo la figura del héroe colectivo, que se distancia de los cómics tradicionales que están centrados en un superhéroe.

“El héroe verdadero de El Eternauta es un héroe colectivo, un grupo humano. Refleja así, aunque sin intención previa, mi sentir íntimo: el único héroe válido es el héroe en grupo, nunca el héroe individual, el héroe solo” (Oesterheld⁴⁹)

Desde el comienzo de la historia, los autores nos muestran a un grupo de personas con características y habilidades particulares que emplearán en su debido momento para resistir y combatir la invasión. Juan Salvo, a quien percibimos como el protagonista, no es un héroe en sí mismo, pues no cuenta con superpoderes ni armas especiales, sino que simplemente tiene el valor y la capacidad para organizar a sus pares y dar batalla a los extraterrestres. Devenido en el Eternauta sí tendrá la capacidad -o la desgracia- de viajar a través del tiempo y el espacio, pero eso ya forma parte de las continuaciones de la historia originaria.

Como se desprende de la contextualización inicial, desde el campo de la comunicación social entendemos que todas las producciones culturales se dan en un contexto determinado y son producto, en parte, de la coyuntura política, económica y social de cada tiempo. Estas marcas sociohistóricas de producción -entre las cuales hemos nombrado el golpe de estado del '55, el gobierno de Frondizi, la Segunda Guerra Mundial, y pronto haremos referencia a la militancia de Oesterheld en la agrupación político-militar Montoneros- pueden rastrearse en el devenir de las viñetas de “El Eternauta”.

Dado que se trata de una obra de ciencia ficción, es interesante reconocer la dimensión real de la ficción. Desde una mirada narratológica, Christy Dena plantea que no todas las ficciones son completamente ficción: “Las mismas pueden referir a situaciones de la vida real e incluso tener objetos cotidianos, locaciones y gente participando como sí misma dentro del reino de la ficción”⁵⁰ (2009: 19). Para abordar esto, retoma a Marie-Laure Ryan quien propone que en lugar de abordar las producciones a través de la dicotomía de ficción y no ficción, lo hagamos a través de la doctrina de la panficcionalidad que permite un acercamiento a los textos como ficción basados en condiciones reales y en un mundo de referencia (Ryan; 1997 en Dena; 2009: 19).

Desde esta perspectiva, un texto ficcional no sería un mundo imaginado, sino un mundo construido, tal como lo explicita Dolézel (1998 en Dena; 2009: 20). Nuestra realidad existe a priori e independientemente de la actividad textual y los textos imaginativos son

⁴⁹. Referencia: https://es.wikipedia.org/wiki/El_Eternauta. Consulta realizada el 3 de agosto de 2015.

⁵⁰. “They may refer to real life situations and even have some real life objects, locations and people participate as themselves within the fictional realm” (Traducción propia).

representaciones del mundo actual. Justamente, para Oesterheld, la ciencia ficción era un vehículo para decir otras cosas. Al ser consultado por Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno sobre su género predilecto, el guionista expresó:

“(...) La ciencia ficción también me atrae. Se puede decir muchas cosas, se puede metaforizar, aludir a lo de todos los días poéticamente. Es la pura imaginación” (Oesterheld en Trillo y Saccomanno; 1980).

2.4 Definición del mundo transmedia de “El Eternauta”

“El Eternauta” es sólo una de las tantas historietas que tiene por protagonista al viajero de la eternidad, que además de figurar en diversas narraciones que abordaremos pronto, aparece a modo de graffiti en las paredes de las ciudades, impreso en las remeras de los jóvenes, es mencionado en canciones, protagoniza cortos caseros y animaciones amateurs, es reinterpretado como figura política y más. A nuestro entender, éstas y otras producciones culturales forman parte de un mismo mundo transmedia, que también hemos llamado mundo ficcional o narrativo.

Ahora bien, tal como lo hace Christy Dena, nos preguntamos: ¿Dónde está ese mundo ficcional? ¿Reside en las palabras, imágenes y sonidos o tal vez en las páginas, pantallas, plataformas y lienzos?, ¿Es material o reside en la mente de los lectores, audiencia y jugadores? (Dena; 2009: 22). Como se desprende del marco teórico, optamos por la definición de Klastруп y Pajares:

Los mundos transmediales son sistemas abstractos de contenido a través de los cuales un repertorio de historias ficcionales y personajes pueden ser actualizados o derivados a través de una variedad de formas mediáticas. Lo que caracteriza a un mundo transmediático es que la audiencia y el diseñador comparten una imagen mental del “worldness” (un número de características que distinguen a este universo)⁵¹ (Klastруп y Pajares; 2004: 1).

Esa idea de mundo o ese conjunto de características que lo conforman (*worldness*) es creado en el primer producto cultural y puede ser alimentado por otras expansiones narrativas, tales como las películas, cómics, música, videojuegos, *webs*, etc. Tal como se estableció en la metodología, a continuación vamos a definir las características del mundo transmedia de “El Eternauta”, que están plasmadas en la historieta originaria escrita por Héctor Germán Oesterheld y dibujada por Francisco Solano López, que fue publicada en la revista Hora Cero Semanal entre 1957 y 1959:

Mythos: el conflicto principal que encontramos en “El Eternauta” es entre los invasores extraterrestres y los residentes humanos de la Tierra. En un principio los protagonistas de esta historia -el grupo de resistencia conformado por Juan Salvo, su hija Martita, su esposa Elena y sus amigos Favalli, Polsky y Herbert- creen que quienes comandan la invasión son los Mano, unos seres con muchos dedos que utilizan máquinas para dirigir diversos ataques como los perpetrados a través de la nevada mortal, la nube que produce alucinaciones, los cascarudos, los gurbos y los hombres-robots teledirigidos. Sin embargo, posteriormente descubren que los Mano son víctimas de los Ellos, unos seres

⁵¹. “Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe)” (Traducción propia).

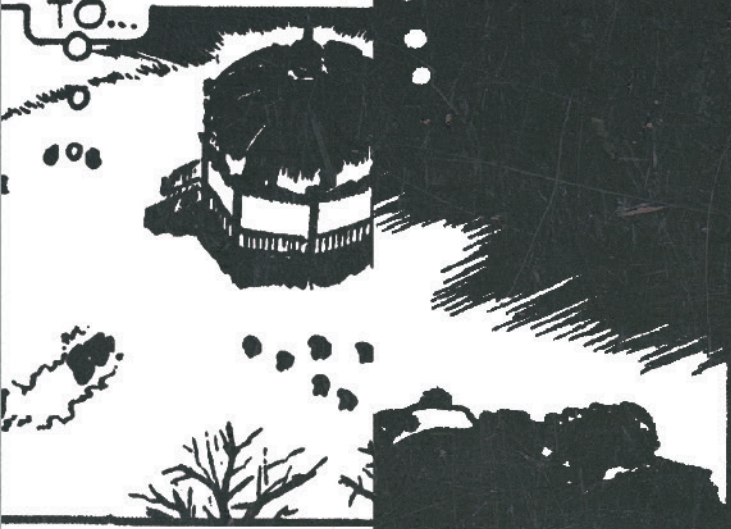
que nunca vemos y que esclavizan a otras especies para usarlas como soldados en su plan de conquista del Universo.

Topos: la historia narrada en *El Eternauta* transcurre en un escenario normal: la Buenos Aires de 1963. Parte de la historia se desarrolla en el barrio porteño de Vicente López y hay múltiples referencias a lugares emblemáticos de Buenos Aires: la Avenida General Paz, el estadio de River Plate, las barrancas de Belgrano, Plaza Italia, Plaza Congreso, etc. Sin embargo, lo que propone la historieta es justamente alterar el topos, o la relación espacio temporal. Al activar la máquina del tiempo de la Cosmonave, Juan Salvo es enviado a otra dimensión (Continuum 4) y, según explica, viaja por el espacio y el tiempo a través del azar de los continuum buscando a su familia. Así es como el Eternauta llega al estudio de Oesterheld. En este sentido, podemos decir que hay dos tiempos que se concilian en una misma trama: el de Oesterheld y el Eternauta en su estudio, que corresponde a la escena inicial y final; y las vicisitudes de la invasión narradas en primera persona.

Ethos: la nevada mortal que azota la ciudad de Buenos Aires pone en evidencia una especie de doble naturaleza de los humanos. Por un lado, la falta de autoridad implanta entre los sobrevivientes la ley de la selva en la que la supervivencia se reduce a matar o morir. Por el otro, encontramos la experiencia colectiva y solidaria del grupo de resistencia protagonistas y el ejército, que se organizan para sobrevivir y combatir la invasión. En los enfrentamientos, cada una de las personas está dispuesta a dar la vida para defender la especie humana. Esta ética choca, además, con la mentalidad colonialista e invasora de los Ellos, que pretenden conquistar todo el universo. Además, al descubrir que los extraterrestres son en realidad víctimas de los Ellos, se desdibuja el antagonismo entre el bien y el mal.

Estos son los elementos evocados en la imaginación de los lectores o participantes cada vez que se encuentran con nuevas actualizaciones del mundo transmedia del Eternauta. La visión integral de este mundo la tendremos una vez analizadas las expansiones narrativas y mediáticas (Scolari et al.; 2014: 17) que adhieran a la misma lógica interna (Dena; 2009: 23), pues los mundos son transdiscursivos, porque generan múltiples trabajos, y transistémicos, porque pueden ser actualizados en múltiples sistemas de signos (Klastrup y Pajares; 2009: 4).

DE CALMARTE, BRE-ROBOT
ES INÚTIL DESESTROG...UNA
...DE TODOS MC PERRO
A ESTÁS PERDIDADO...
SI HUBIERAS MUE
TO...



TRADO...UNA SIMPLE MAQUI-
NA! PERO CALMATE, JUAN...
YA NADA PUEDES HACER ...



ESPEG
NADA
MIEN-



PARTE III EXPANSIONES NARRATIVAS

CURIOSO, PERO
QUE TODO ESTÁ
SIENTO TRANQU
CLAVE EL APAF
ESTARÉ MUERT
QUE LOS GUS
EL CUERPO O C
CASI TODO MA



Como hemos visto, en el libro “*Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*” Scolari et al. plantea que es posible identificar dos tipos de expansión de un determinado mundo ficcional: la **mediática** (*media expansion*) aquella en la que la narrativa se expande de un medio a otro, y la **narrativa** (*narrative expansion*) aquella que ocurre en el mismo medio e incorpora nuevos personajes y/o eventos. (Scolari et al.; 2014: 17)

A continuación analizaremos todas las expansiones narrativas, es decir, aquellas precuelas, secuelas y otras historias derivadas de la obra primigenia que forman parte tanto del canon como del *fandom*. Consideraremos canónicas todas las producciones realizadas por los autores originales de “El Eternauta” -Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López- de forma conjunta o por separado, que son aceptadas por los fans como parte legítima del mundo ficcional; y no oficiales aquellas que hayan sido creadas por otros artistas. En esta instancia no hablaremos de *fanfiction* porque no han trascendido producciones amateur en formato de historieta⁵².

A modo de resumen presentamos una línea del tiempo que da cuenta del mundo narrativo en formato de historieta de El Eternauta:

Año	Título	Guionista	Ilustrador
1957	El Eternauta (Hora Cero Semanal)	Hector Germán Oesterheld	Francisco Solano López
1958	El Eternauta (Hora Cero Extra)	Hector Germán Oesterheld	Francisco Solano López
1969	El Eternauta (Gente)	Hector Germán Oesterheld	Alberto Breccia
1976	El Eternauta II	Hector Germán Oesterheld	Francisco Solano López
1983	El Eternauta: Tercera Parte	Alberto Ongaro	Oswal, Mario Morhain y Carlos Meglia
1997	El Eternauta: El Mundo Arrepentido	Pablo Maiztegui	Francisco Solano López
1999	El Eternauta: Odio Cósmico	Pablo Muñoz y Ricardo Barreiro	Walther Taborda y Gabriel Rearte
2003	El Eternauta: El Regreso	Pablo Maiztegui	Francisco Solano López
2006	El Eternauta. El regreso: La búsqueda de Elena	Pablo Maiztegui	Francisco Solano López
2007	El Eternauta: El atajo. La batalla de la Biblioteca Nacional	Juan Sasturain	Francisco Solano López
2010	El Eternauta: El perro llamador y otras historias	Sergio Kern	Francisco Solano López, Salvador Sanz, Cristian Mallea y Enrique Santana
2010	El Eternauta. El regreso: El fin del mundo	Pablo Maiztegui	Francisco Solano López

⁵². En el próximo capítulo se profundizará respecto a la condición amateur del fanfiction.

Al análisis de estas expansiones narrativas realizadas en formato de historieta sumaremos la versión novelada de "El Eternauta" que emprendió Oesterheld (1962) y quedó inconclusa, y un cuento que puede ser considerado una precuela de la obra en cuestión (Oesterheld; 1965). Si bien estas expansiones deben ser consideradas mediáticas, en los términos de Scolari et al. (2014: 17), consideramos que su abordaje en esta instancia ayudará a comprender la búsqueda de Oesterheld por seguir alimentando de aventuras a su personaje más famoso.

3.1 Las historietas

El Eternauta (1958)

Guión: Héctor Germán Oesterheld

Dibujos: Francisco Solano López

Tal como explica Mariano Chinelli (2003), el éxito que estaba logrando la Editorial Frontera a partir de las ventas de "El Eternauta" y sus otras historietas, animó a los hermanos Oesterheld a largar en entregas bimestrales las ediciones "Extra" de sus dos publicaciones mensuales: Frontera y Hora Cero. Así fue que en el mes de abril de 1958 se publicó el primer número de la "Hora Cero Extra", que contó con un episodio unitario de "El Eternauta", el único que se publicó fuera del suplemento Hora Cero Semanal.

Como en tantas otras escenas de "El Eternauta", en este episodio el viajero de la eternidad se encuentra frente al guionista de historietas en su estudio cuando de pronto interrumpe su relato para contarle cómo vivieron Elena y Martita su ausencia cuando él y Favalli se sumaron al ejército y marcharon rumbo al centro para combatir al enemigo. La historia en cuestión narra una vicisitud a la que se enfrentan las mujeres al dejar ingresar a su hogar a un hombre que supuestamente venía escapando de los extraterrestres y que resulta estar loco.

Este episodio suelto que no interfiere en la continuidad de la historia, tiene la peculiaridad de no tener al Eternauta como protagonista, que oficia de narrador, sino a Elena y Martita. Podría decirse, en este sentido, que se trata del desarrollo de una historia alternativa, un recurso muy utilizado por los fans para expandir los mundos ficcionales. La inclusión de esta historia o no en la historia principal no afecta de ningún modo la continuidad ni el devenir del relato que se extendería hasta mediados de 1959.

Otra característica de este episodio, tal como explica Chinelli, es que nunca fue incluido en las habituales recopilaciones de Ediciones Record, ni en las de Clarín, con lo cual "se convirtió en una de esas historias alternativas casi inéditas" (Ibidem).

El Eternauta (1962)

Escritor: Héctor Germán Oesterheld

Tras la quiebra de Editorial Frontera, en 1961 Héctor Germán Oesterheld crea una revista para Editorial Ramírez y la titula "El Eternauta", para aprovechar el éxito de su personaje más famoso. Al año siguiente, el guionista decide utilizar al viajero del tiempo como vehículo para el relato de dos sucesos históricos. Así fue que a partir del cuarto número de la revista Juan Salvo se corporiza ante el guionista como en la memorable escena de la historieta primigenia y le narra su experiencia en Pompeya, primero, y luego en Hiroshima.

En estos dos episodios lo que no se mantiene es el topos, pues la condición de viajero del tiempo y del espacio del Eternauta hace que esta dimensión se trastoque continuamente. Así es que nuestro personaje presencia sin intervenir el lanzamiento de la bomba atómica y la destrucción de Pompeya por la erupción del volcán Vesubio, en dos historias que no alteran la trama originaria de la historieta de 1957.

A partir del sexto número, de abril de 1962, Oesterheld modifica el argumento y El Eternauta retoma lo que había sucedido después de haber llegado al Continuum 4. Con la ayuda del Mano que lo recibe, el viajero de la eternidad se lanza en un viaje por el tiempo y el espacio en busca de su familia y llega al Tigre. Allí se reencuentra con Favalli, entran en contacto con las tropas del Capitán Timer y se suceden una serie de enfrentamientos. Ahora es el Norte el que comienza a organizar una resistencia, Nueva York es destruida y los protagonistas son tomados como prisioneros. Posteriormente se desarrolla una secuencia que tiene al espacio exterior como escenario de un nuevo marco de guerra, que no será concluida.

Los capítulos fueron ilustrados⁵³ por los dibujantes Schiaffino, Lobo, Fahrner, Muñoz, Duráñona, Spadari y otros, y se extendieron hasta el número 15, cuando la revista dejó de publicarse, quedando la novela inconclusa.

Reflexionando en torno a la trama, Juan Sasturain dice que un cambio evidente es “su inorganicidad, el aire arrebatado de su concepción. La historia salta sin transición de un clima a otro, de una circunstancia a otra. Quema etapas, modifica los ritmos sobre la marcha, pasa de las pormenores a las elipsis y suele plantear situaciones que apenas quedan en eso, sin desarrollarse en todas sus posibilidades. Como si fuera un borrador apresuradamente difundido en el que están, embrionariamente planteadas, las líneas de un relato que se va pensando a sí mismo mientras crece” (Sasturain; 1995: 3). A esto podríamos agregar que en las continuaciones posteriores de la historieta “El Eternauta”, Oesterheld no retomará ninguno de los elementos de esta trama.

Más allá de esto, el escritor considera que “El Eternauta” es “una auténtica novela dibujada” y que “la versión novelada de su historia ha quedado como la frustración de un proyecto nunca realizado” (Ibidem: 2). Nos consta que así como Oesterheld, otros hombres de letras, entre ellos Daniel Croci -o Barbieri, según su seudónimo de escritor- también lo han intentado.



Pablo Croci
@pmcroci



Siguiendo

@tomasbergero mi viejo intentó una versión novelada de El Eternauta, mandame DM y te sumo info y materiales ;-)

⁵³. Vale aclarar que no se trata de narraciones en formato historieta, sino en prosa. Los dibujos tenían fines ilustrativos y ocupaban un lugar secundario.

Una Muerte (1965)

Escritor: Héctor Germán Oesterheld

A mediados de los '60, Héctor Germán Oesterheld fundó HGO Ediciones y lanzó Géminis, una revista de ciencia ficción que tuvo una vida muy exigua pese a la calidad de los textos que recopilaba. En el segundo (¡y último!) número de agosto de 1965, Oesterheld publicó un cuento de su autoría: "Una Muerte". Este relato sugiere la presencia de extraterrestres Manos en nuestro planeta antes de que cayera la nevada mortal (Chinelli; 2006).

El narrador llega a una casa apartada en las afueras de un pueblo ribereño en busca de Jon, un amigo que había muerto tres días atrás. Allí encuentra al "pajarero", un hombre que le relata la secuencia por la cual vió a su amigo morir. Éstas son algunas de las pistas que nos da este sujeto:

"—Ahora que lo pienso —se rascó la cabeza—, quizás debí decírselo a la policía. Pero cuando sucedió no me pareció necesario. No hubieran comprendido nada; usted me entiende".

"—Aunque creo saber por qué me eligió a mí, al "Churrinche", el loco Churrinche", el pajarero... Él sabía que yo era el único en todo el pueblo que lo dejaría morir tranquilo y sin preguntas. De tanto andar con animales uno termina por amigarse, por entender a todo lo vivo, venga de donde venga...".

"—[...] al llegar a la puerta se apoyó en el marco, y recién entonces me di cuenta al verle la mano, tan verde y con los siete dedos."

"— No tienes idea, pajarero, cómo tus pájaros se parecen a los sicalos nuestros... Son tan iguales...".

[Oesterheld en Sasturain; 1995: 97-100]

Estas citas nos confirman que Jon (el muerto) era un ser de otro planeta, de aspecto verde y con siete dedos. La descripción de la forma en que muere, a su vez, se asemeja a como lo hace el Mano de "El Eternauta II" (1976). Antes de morir, ambos piden un pájaro, lo toman entre sus manos y lo comparan con un ave nativa de su respectivo planeta: los "sicalos". A esto, podemos sumar una cita del narrador que comprueba que él también es un Mano y, por si queda alguna duda, una ilustración de Breccia que acompañó el cuento:

"Me tendió la mano.
Vacilé un momento, le tendí la mía.
Sonrió al sentir la presión de los siete dedos. Me dio una palmada en el hombro, me acompañó hasta la puerta.
Bajé los escalones, me fui por el juncal.
Ya había estrellas. Pero no, el Gelo no se veía. Demasiado distante".

[Oesterheld en Sasturain; 1995: 100]

Si concluimos que “Una Muerte” versa sobre la muerte de un Mano en la Tierra, podemos incluirlo en el mundo ficcional de El Eternauta. Pero si además tenemos en cuenta que en ningún momento se menciona la nevada mortal, los Gurbos, Cascarudos, Ellos y ningún otro elemento del Mythos de ese mundo, podemos afirmar que estamos frente a una precuela de la historia originaria. Tal como sucede con los otros cuentos que analizamos, se trata de una historia derivada que no altera la trama de la historieta, sino que suma elementos al mundo.

El Eternauta (1969)

Guión: Héctor Germán Oesterheld

Dibujos: Alberto Breccia

Tras los intentos fallidos por crear una versión novelada de “El Eternauta”, Oesterheld fue convocado en 1969 por la revista Gente para reeditar -o deberíamos decir reescribir- la historia del viajero del tiempo. Dos fueron los principales cambios introducidos: “La radicalización ideológica del guionista -que ‘releyó’ políticamente su propia historia- y los geniales arrebatos expresionistas del dibujante -demasiado oscuro, sombrío y audaz para un medio conservador en todos los sentidos-” (Sasturain; 1995: 2) que asustaron a los editores de la revista, quienes los obligaron a terminar apresuradamente la historieta.

Tal como afirman Guillermo Saccomanno y Carlos Trillo, “El Eternauta de Oesterheld y Breccia es una obra de arte maldita. Es un relato lúcido, que arranca lenta y puntillosamente el trazado de una metáfora: la invasión” (Sacomanno en Cascioli; 1982: 11). Pero, ¿desde dónde se legitima el cese de la historieta? se preguntan estos autores. “Desde la forma, como era de esperar. Los dibujos de Breccia, arguye, son ininteligibles, casi vanos florilegios. No hay una sola referencia al argumento, al fondo que se corresponde con estas formas” (ibidem). Sin embargo, nosotros sabemos que forma y contenido son indisolubles⁵⁴.

Antes de ir por la historieta, debemos advertir que la Argentina del ‘69 era completamente diferente a la del ‘57. Si bien el peronismo seguía proscrito, la antinomia capitalismo-comunismo en el marco de la guerra fría se derramaba en todo el mundo y la sociedad aclamaba por la revolución que había triunfado en Cuba y por el retorno de Perón. El Ché, otro antihéroe argentino, se había convertido en una bandera de las insurrecciones populares como el Cordobazo y el Rosariazo, y faltaba poco para que las expresiones más radicales de la izquierda y la resistencia peronista emergieran. Nos referimos a las organizaciones armadas como el ERP y Montoneros, agrupación de la que participará el propio Oesterheld.

Podríamos decir que los elementos centrales del *worldness* se mantienen, pero se introducen algunas modificaciones en el mythos: el conflicto principal sigue siendo la invasión, aunque en esta re-versión los personajes la identifican de entrada como tal y luego descubren que las potencias mundiales han negociado su protección con los

⁵⁴. Y acaso podría analizarse también desde la ecología mediática: “El medio es el mensaje” reza la famosa frase de Mc. Luhan.

extraterrestres mediante la entrega de América del Sur. A diferencia de la historieta de 1957-1959, no existe la ayuda militar de los países más poderosos hacia los sobrevivientes, ni se produce el ataque con bombas atómicas. También podemos identificar una leve variación respecto a los personajes, pues Pablo, el chico que Juan Salvo rescata de la ferretería, es reemplazado por una bella mujer llamada Susana, que enamora a Favalli, Herbert y al propio Juan Salvo.

La ética y patrones de comportamiento de los personajes son los mismos, pero nos gustaría realizar una reflexión en torno al topos. Si bien el espacio y el juego entre las dos temporalidades se mantienen, creemos que a la hora de la lectura la imagen de Buenos Aires se ve transfigurada por la combinación del argumento duro y veloz, sin espacios de distensión alguno, y las imágenes experimentales de Breccia que reemplazan el estilo costumbrista de Solano López. Estos elementos crean una atmósfera opresiva, sombría y terrorífica que en cierto sentido modifica la imagen mental del espacio de los lectores.

“Imaginamos que la experimentación puede ser perturbadora, aún cuando ocurra en el arte, para gente que teme que algo se modifique, que algo cambie, que alguien se dé cuenta y perciba. Esa gente, tal vez, prefiere como alternativa el quietismo, la espera de una nevada mortal que significará, entre otras pavadas, que los invasores nos ejecuten” (ibidem).



[Extraído de Oesterheld; 1982: 35]

El Eternauta II (1976)

Guión: Héctor Germán Oesterheld

Dibujos: Francisco Solano López

Tal como afirma Fernando Ariel García en la introducción de *El Eternauta II* de Doedytores, “a un nuevo ciclo histórico, entonces, le correspondió un nuevo Eternauta” (García en Oesterheld; 2012: 3). Muchas cosas pasaron entre la última viñeta de 1959 y la primera de 1976, encargada por Ediciones Record. Como dijimos, el mundo se debatía entre dos sistemas político-ideológicos totalmente opuestos y en los '70 en el subcontinente latinoamericano ya se extendían las organizaciones políticas armadas como el Ejército Revolucionario del Pueblo y Montoneros, ante el fracaso de la vía democrática, que tenía el ocaso del socialismo en Chile de la mano de Salvador Allende como antecedente.

A la par, la extrema derecha se organizaba con la Doctrina de la Seguridad Nacional y el Plan Cóndor como banderas. En Argentina los sectores más reaccionarios enquistados en el débil gobierno que quedó a cargo de la segunda esposa de Perón tras su muerte, Estela Martínez de Perón, creó una organización parapolicial conocida como la AAA -Alianza Anticomunista Argentina- para aniquilar los movimientos político-militares peronistas y de izquierda. Posteriormente, el 24 de marzo de 1976 los comandantes en jefe de las tres fuerzas armadas llevaron adelante el autodenominado Proceso de Reorganización Nacional, una dictadura cívico militar que se proponía hacer retroceder los avances económico-sociales de la clase trabajadora, junto con su larga tradición de lucha y, principalmente, clausurar un modelo de acumulación centrado en la estrategia de industrialización por sustitución de importaciones. Es decir, clausurar un ciclo político-económico y a sus protagonistas.

García sostiene que en este marco el nuevo Eternauta estará enfocado hacia la causa revolucionaria de los pueblos. “Ambos [el Eternauta del '57 y el del '76] buscan operar sobre la realidad circundante y se asumen como vehículos de cambio político, pero en donde el primero se mostró universal, el segundo se asumió militante. Porque entre 1959 y 1976, Juan Salvo había dado un paso decisivo y sin vuelta atrás. De la política pasó a la política partidaria. De la metáfora al panfleto. De la resistencia a la resistencia armada”. (Ibidem).

En diciembre de 1976, Oesterheld retomó las aventuras de Juan Salvo, publicadas en la revista *Skorpio*, respondiendo al interrogante que había cerrado la primera parte: “¿Será posible?”. La respuesta no sólo será afirmativa, sino que lo que vendría sería peor...



[Extraído de Oesterheld; 2012: 6]

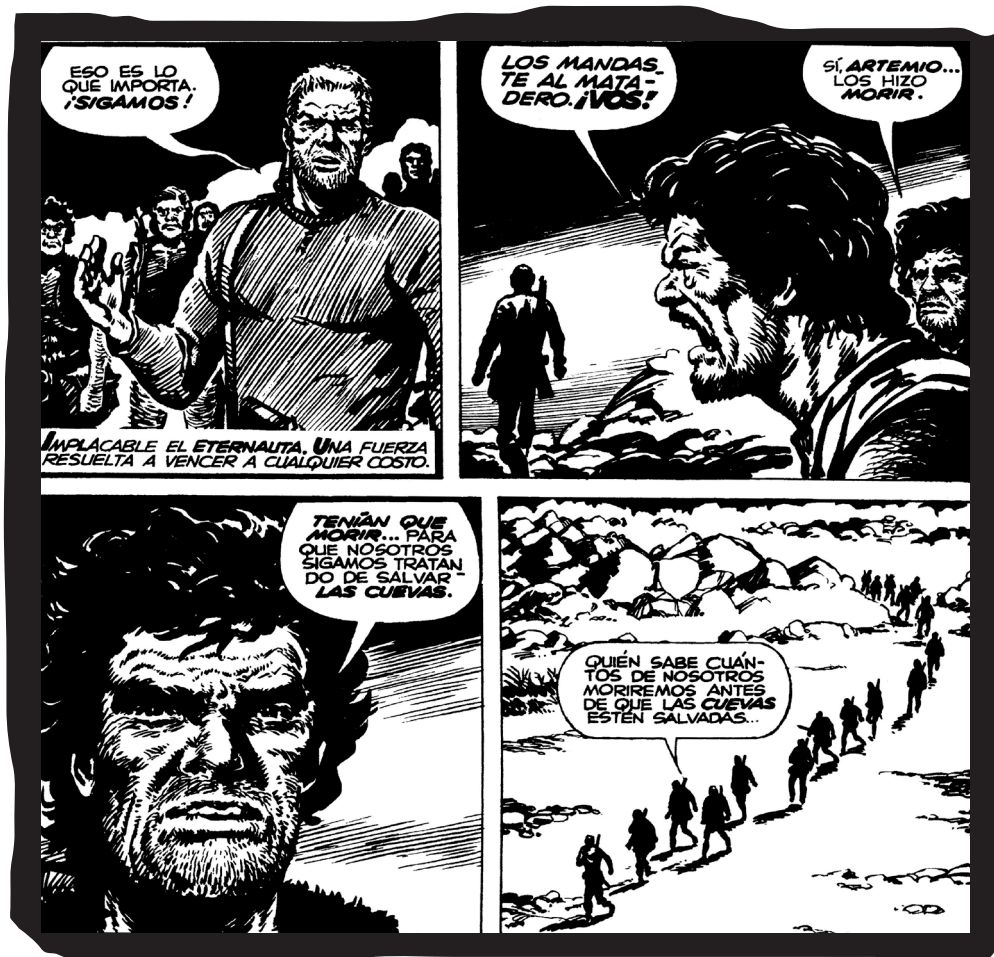
Juan Salvo, su familia y el propio Oesterheld -que se incorpora como un personaje más activo-, han sido transportados a la Buenos Aires del siglo XXIII, una ciudad arrasada por la explosiones nucleares del final de la primera parte de la saga. En este sentido, podemos afirmar que el topos es completamente diferente: los personajes se encuentran en un futuro apocalíptico y hay nuevos espacios en los que se desarrolla la trama, como las cuevas donde resiste un pueblo que supuestamente desciende de los hombres-robots, el fuerte del Ello que Juan Salvo se obstina en tomar -como si de una metáfora del poder se tratara- sin importar cuántas vidas cueste y el promontorio donde mueren Elena y Martita.

El mythos también difiere, aunque el conflicto principal -el enfrentamiento entre hombres y extraterrestres- se conserva. En esta ciudad arrasada, los protagonistas encuentran a un grupo de humanos sobrevivientes, que conoceremos como el "Pueblo de las Cuevas", dominados por un poderoso Ello al cual deben rendirle tributos. Así se incorporan varios personajes, entre ellos Biguá, un valiente joven que nos recuerda a Franco -el tornero de la primera parte- y Don Matías, el líder del Pueblo. Además, se incorporarán nuevos enemigos, como los "zarpos" -seres asexuados creados en laboratorio por los Ellos que son fuerza de choque controlada por los Mano- y se devela información sobre los misteriosos Ellos. Avanzada la historieta, un Mano capturado les revela que sólo hay dos de estos seres y que uno de ellos traicionó al otro transportando a Juan Salvo a través del tiempo para que lidere al Pueblo de las cuevas, por lo cual fue eliminado.

El Eternauta, entonces, organizará al pueblo y liderará una lucha para liberar a las Cuevas del invasor. Para ello, impulsa una estrategia de desarrollo tecnológico-bélico y de tácticas guerrilleras, que parecen huellas textuales de su militancia. En este proceso descubriremos una alteración radical del ethos, pues este personaje ahora es portador de una vocación de mando autoritaria y verticalista, que en nada se asemeja al héroe colectivo.

"Las reglas cambiaron. Ya nada es lo mismo. El reformato psicológico y la redistribución de los roles afectó a todos los personajes involucrados en la trama de El Eternauta II, volviendo irreconocibles hasta a los propios invasores. Los Manos aparecen como ejecutores conscientes de la maldad en un grado superior al que los obligaría la glándula del terror. Al mismo tiempo, un Ello perderá la vida por colaborar con la Resistencia. Por su parte, Germán cargará la mochila humana y sensible de los luchadores que se ven sobrepasados por el peso histórico del momento que les toca protagonizar" (García en Oesterheld; 2012: 4).

El Eternauta, dotado de habilidades sobrehumanas, tiene ahora un deber militante, se impone como líder absoluto y no duda en llevar a la fracción más débil del Pueblo de las Cuevas a la muerte con tal de tomar el fuerte para vencer a los Ellos.



[Extraído de Oesterheld; 2012: 158]

La batalla final se desarrollará en dos frentes: las cuevas y el promontorio. Juan y Germán deciden ir al primer lugar para salvar a los jóvenes y las mujeres, vencen y luego llegan tarde al acantilado a los pies del mar donde estaban Elena y Martita. El Eternauta decidió salvar al pueblo, a los representantes de un futuro posible, aunque esa decisión lo llevara a perder nuevamente a su familia.

A pesar de la tragedia, “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” (Fernández y Gago; 2011: 60).

Retomando brevemente el análisis del topos, vemos que la historieta nuevamente concluye con un giro espacio-temporal: tras la victoria, Oesterheld escucha a los alegres habitantes del Pueblo de las Cuevas cantar una canción y la letra lo transporta a una plaza de Buenos Aires llena de vida. Mira un diario, descubre que está en 1976, y se encuentra con su amigo Juan Salvo.

El Eternauta: Tercera parte (1983)

Guión: Alberto Ongaro

Dibujos: Oswal, Mario Morhain y Carlos Meglia

Podemos considerar a “El Eternauta: Tercera parte” como la primera gran continuación no oficial de la historia originaria de “El Eternauta”, es decir, aquella que no estuvo guionada por Oesterheld ni contó con los dibujos de Solano López, aunque se dice que éste último formó parte del proyecto original, abandonándolo rápidamente (Chinelli; 2003b). Esta historieta, fue producida principalmente para el mercado italiano, donde la revista L’ Eternauta tuvo una vida prolifera hasta fines de los ‘80. Vale destacar que se publicó en 1983, año en que finalizó la dictadura cívico-militar en la que fue secuestrado Héctor Germán Oesterheld.

Ongaro, el guionista, apela al mismo recurso de Oesterheld para comenzar a contar su historia, pues ésta se inicia donde termina la anterior, es decir, “El Eternauta II”. Después de luchar junto al Pueblo de las Cuevas, Germán y Juan Salvo aparecen en el continuum donde sucedió la invasión, y se muestra cómo la humanidad se repone del ataque de los Ellos.



(Extraído de Ongaro; 1983: 2)

En esta historieta presentada a modo de continuación o secuela, se refuerza la alteración del topos. El Eternauta logra focalizar un portal dimensional, a través del cual ve vivas a Elena y Martita, que habían muerto en el promontorio sobre el final de la segunda parte. Con la ayuda de Germán atraviesan el portal y llegan a una ciudad de Buenos Aires alternativa en la que encuentran a las versiones de su esposa e hija que no son tales. Pero también encontrarán a otro Juan y a otro Germán.

Si bien la búsqueda de Elena y Martita toma relevancia en la trama, el tópico de la invasión sigue presente como elemento constitutivo del mythos: en esta secuela deben resistir los embates de un grupo de rebeldes del futuro, los "Mefistos". Juan utilizará sus poderes telepáticos armas y mucha astucia para restablecer la paz en esta sociedad, hasta descubrir que detrás de los Mefistos están los "Cóndores", que fueron creados por un Mano.

El Eternauta: El mundo arrepentido (1997)

Guión: Pablo Maiztegui

Dibujos: Francisco Solano López

Tras la muerte de Héctor Germán Oesterheld, el dibujante original de "El Eternauta" creó una serie de historietas que tenían como protagonista al viajero de la eternidad, conocidas como Universo Eternauta, de la cual "El Mundo Arrepentido" es su primera parte. Esta historia, que fue publicada por primera vez en la revista Nueva, omite las otras secuelas y transcurre entre la explosión del cronomaster de la cosmonave del final de la primera historieta y el arribo del Eternauta a la casa de Germán. Como en otras historietas, el protagonista aparece en la tierra de manera fortuita en uno de sus viajes interdimensionales y confronta con unos seres marcianos llamados "Sornim".

El Eternauta: Odio Cósmico (1999)

Guión: Pablo Muñoz y Ricardo Barreiro

Dibujos: Walther Taborda y Gabriel Rearte

Se trata de la segunda parte de la serie Universo Eternauta, una nueva historia alternativa de la cual se llegaron a publicar tan sólo tres números debido al fallecimiento del guionista Ricardo Barreiro. La principal particularidad de su trama es que el Eternauta es un héroe de historietas que está internado en un hospital psiquiátrico y anuncia 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.

Según Fernández y Gago, la autorreferencialidad respecto del Universo eternáutico se manifiesta en varios elementos de la obra como ser “la nevada mortal y el uso de gu-taperchas 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” (2011: 62).

El Eternauta: El Regreso (2003)

Guión: Pablo Maiztegui

Dibujos: Francisco Solano López

“El Regreso” es la primera parte de una sub-serie, del mismo nombre, que emprendieron Francisco Solano López y Pablo Maiztegui. Esta historia está conectada con el final de la historieta primigenia y transcurre en una Buenos Aires derrotada que es gobernada por humanos vasallos de los Manos, que lavan el cerebro e implantan memorias falsas en los seres terrestres. El único que ha logrado recuperar su memoria es Favalli, quien liderará un movimiento subversivo clandestino y restaurará los recuerdos a Martita, 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 (Fernández y Gago; 2011: 60-61).

El Eternauta: El Regreso. La búsqueda de Elena (2006)

Guión: Pablo Maiztegui

Dibujos: Francisco Solano López

“La búsqueda de Elena” es la continuación de la sub-serie El Regreso, en la cual la invasión de los Ellos ha sido reformateada por los colonizadores, que se muestran como amigos y salvadores de la Patria. En este capítulo se revela la intención de diseñar una sociedad sin rebeliones ni conflictos, manipulada por gestores humanos en beneficio de los Manos y los Ellos. Nuevamente se mezclarán dos tramas: la resistencia a la invasión, por un lado, y la búsqueda de su familia, en este caso de Elena, por el otro.

El Eternauta: El atajo. La batalla de la Biblioteca Nacional (2007)

Guión: Juan Sasturain

Dibujos: Francisco Solano López

Es una pequeña historieta que fue publicada en unos libros que regalaba la Biblioteca Nacional de Buenos Aires al celebrarse el 50 aniversario de la aparición de "El Eternauta" y el 30 aniversario de la desaparición de Oesterheld. Los autores la presentan como un episodio "desconocido" que narra un suceso que se produce tras derrotar al Mano en el subterráneo y deshacerse de la muchacha-robot que habían empleado los Ellos como señuelo. Buscando el corazón de la invasión, los protagonistas toman un atajo temporal que los lleva al futuro, donde son apresados por un Mano.

El Eternauta: El perro llamador y otras historias (2010)

Guión: Sergio Kern

Dibujos: Francisco Solano López, Salvador Sanz, Cristian Mallea y Enrique Santana

El libro editado en 2010 cuenta con tres historias derivadas. La primera, que da nombre a la compilación, es la tercera y última entrega de la serie Universo Eternauta y consta de cuatro capítulos guionados por Sergio Kern, cada uno dibujado por un ilustrador diferente. Según reseñan Fernández y Gago, la historia comienza con la aparición de Juan Salvo en un mundo árido y hostil habitado sólo por niños que se comunican mediante un melódico murmullo y son dominados por un ser misterioso, "El Perro Llamador", contra el cual se enfrentarán (2011: 62-63).

La segunda historia, ambientada en el seno de la trama de la historieta primigenia, narra un encuentro entre el Eternauta y otro personaje de historietas, Gilgamesh⁵⁵, a quien convence de no intervenir en la lucha a favor de los humanos, pues modificar el pasado conllevaría el riesgo de que en el futuro pueda acontecer una situación similar a la del "El Eternauta II".

Por último, "La balada de los gurbos", con guión de Mauro Mantella y dibujos de Enrique Alcatena y Ariel Rodríguez Miguera, puede ser considerada una precuela, pues narra la conquista del planeta de los Gurbos a cargo de los Ellos, previa a la invasión al planeta Tierra.


El Eternauta, el regreso: El fin del mundo (2010)

Guión: Pablo Maiztegui

Dibujos: Francisco Solano López

La última edición de la sub-serie El Regreso es también la última labor historietística de Solano López vinculada al Eternauta. En ella, ya nadie recuerda la invasión de Buenos Aires y los invasores son vistos como amistosos alienígenas que operaron durante todo este tiempo como desinteresados benefactores de la humanidad. Sin embargo, Favalli, uno de los elementos más importantes de la vieja Resistencia, reúne a un grupo de jóvenes que conoce la trama oculta y que, desde la clandestinidad, busca desarticular la farsa que incluye un grupo de oportunistas empresarios colaboracionistas locales. En medio de esto, el Eternauta regresa para reencontrarse con Elena y Martita y deberá detener a otra raza extraterrestre que amenaza a los Ellos: los "Visitantes".

⁵⁵ Personaje creado por Luciano Olivera



Enfrentamientos y viajes interdimensionales de por medio, la resistencia logrará derrotar a los Ellos y serán restituidos a la Tierra por los Visitantes. Liberados de la esclavitud, se dedicarán a recomponer la sociedad sobre nuevas bases, recuperando y reelaborando la memoria de lo vivido.



3.2 Conclusiones preliminares: tras los pasos del Eternauta

A partir de las reseñas y comentarios sobre las obras en formato de historieta, cuento y novela, podemos identificar distintas estrategias empleadas por los guionistas a través de las cuales se ha expandido el mundo narrativo de "El Eternauta":

Secuelas: tal como sucede en el paso de la historieta primigenia hacia "El Eternauta II" y de ésta a la tercera parte -por más de que no sea oficial-, las sucesivas historias comienzan donde terminaron las anteriores, a modo de continuaciones. Esto significa que se toma como referencia y base el mundo ficcional que las antecede y se crean nuevas historias respetando algunos elementos del worldness, como los personajes principales y el conflicto central, y modificando otros.

Podría decirse que además de las tres partes nombradas anteriormente, la serie Universo Eternauta y la sub-serie El Regreso no sólo toman como base el mundo ficcional de "El Eternauta", sino que luego establecen su propia línea de continuidad.

Precuelas: el recurso inverso al anterior consiste en el desarrollo de historias previas a los acontecimientos que se suscitan en la primera viñeta de "El Eternauta" de 1957. Tal es el caso del cuento "Una muerte", escrito por Oesterheld, o "La balada de los gurbos" en la que Mauro Mantella describe la conquista del planeta de los Gurbos a cargo de los Ellos.

Desarrollo de historias derivadas: otro recurso consiste en el desarrollo de historias que en ningún caso alteran la trama principal de "El Eternauta" aunque forman parte del mismo universo ficcional. Estas narrativas derivadas se presentan en dos formas:

- Por un lado encontramos a aquellas que se insertan en algún tramo de la obra primigenia, tal como lo hacen Sasturain y Solano López al desarrollar la historia del atajo temporal de la Biblioteca Nacional. Además, es dable señalar que no siempre tienen como protagonista al Eternauta, ejemplo de ello es el episodio unitario de Hora Semanal Extra que relata las vivencias de Elena y Martita durante la ausencia de Juan Salvo.
- Por el otro, podemos identificar aquellas narraciones en las que los autores se valen de la condición de viajero del tiempo y el espacio del Eternauta para desarrollar historias que transcurren en cualquier lugar, tanto en el pasado como en el futuro. En esta línea encontramos las narraciones de Hiroshima y Pompeya, entre otras.

Las estrategias que hemos identificado corresponden a la estructura narrativa de las expansiones, es decir, a la forma en la que se organizan los elementos que componen el mundo transmedial de "El Eternauta". En este sentido, resulta interesante hacer notar que la historia primigenia presenta una estructura circular -al modo de "La Odisea", por ejemplo- en la cual la historia termina donde comenzó. Este recurso es sumamente

interesante, pues nos introduce en una dimensión no lineal del tiempo y así como otras historias circulares -pienso en los cuentos de hadas, como "Jack y las habichuelas mágicas"- proponen la transición de un mundo real a un mundo imaginario. Así, "El Eternauta" nos invita a viajar en el tiempo y el espacio y participar de aventuras en diferentes continums.

En este punto podemos permitirnos una pequeña digresión para retomar un aspecto que fue presentado en la introducción del análisis de las expansiones narrativas de la historieta que tenemos por objeto. Allí planteamos que existen obras canónicas u oficiales y obras pertenecientes al dominio de los fans, o no oficiales. La ficción de fans, fanfic o fanfiction se refiere a las historias que realizan en forma amateur y sin fines de lucro los fans y seguidores de un universo particular. Tal como observan Fernández y Gago, en la saga de "El Eternauta" hay casos que pueden entenderse como fanfiction, aunque no se trate de obras amateur, como por ejemplo "El Perro Llamador". No obstante, tal categorización es problemática para historietas como "El Eternauta: tercera 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 que fue considerada apócrifa, pero no necesariamente de un fanfic, como tampoco todo fanfic es sinónimo de amateur (2011: 59). Por nuestra parte, en el análisis que antecede estas líneas hemos optado por considerar a estas obras como "no oficiales".

Para concluir nuestro análisis, vamos a retomar los postulados de Klastrop y Pajares para ver qué sucede con los tres elementos que conforman los mundos transmediales en el caso del Eternauta:

Mythos: en líneas generales la invasión y la lucha por la supervivencia de la especie humana se mantienen como los conflictos principales, pero a medida que se desarrollan nuevas historias cobra relevancia otro eje articulador: la búsqueda incansable que el Eternauta emprende para reencontrarse con su familia. Más allá de la incorporación y sustracción de algunos personajes, los protagonistas humanos -Juan Salvo, Germán, Favalli, Elena y Martita- y los enemigos principales -Ellos, Manos, Gurbos y Cascarudos- son recurrentes. Resta agregar que la historia de la invasión de Buenos Aires es una referencia prácticamente ineludible en todas las expansiones analizadas.

Topos: la dimensión espacio-temporal sin duda alguna es la que mayores alteraciones sufre, dada la condición de viajero del tiempo y el espacio del Eternauta. Salvo algunas de las historias derivadas que se desprenden de la historieta primigenia, ninguna de las narraciones sucede en un mismo lugar. Así, encontramos al Eternauta en la Buenos Aires de 1963, en la de 1959 y hasta en el siglo XXIII; lo hallamos en el Tigre, en Iroshima y en Pompeya; e incluso en otros continums.

Ethos: tanto la lógica de los mundos como la ética de los personajes y las relaciones de fuerza se mantienen, aunque merecería un análisis particular la obra "El Eternauta II", en la cual Oesterheld altera los códigos de comportamiento de Juan Salvo, a raíz de su experiencia militante en Montoneros, tal como hemos sugerido.



SOLANO
LOPEZ

ASIÓN. "CASCARUDOS", "MANOS", "GURBOS", EMBA-
ES, DE ALLÍ IBAN SALIENDO PARA FORMAR LAS
ABSURDOS, ESTIRABAN A LA NOCHE ANTENAS
RES CAMBIANTES SE APAGABAN Y ENCENDIAN.
MONUMENTO A "LOS DOS CONGRESOS", RESPLAN-
PULA QUE SE EXPANDÍA Y SE CONTRAÍA RÍTMICA-
VACIÓN. ALLÍ DENTRO ESTABAN LOS ELLOS, SIN DUDA.

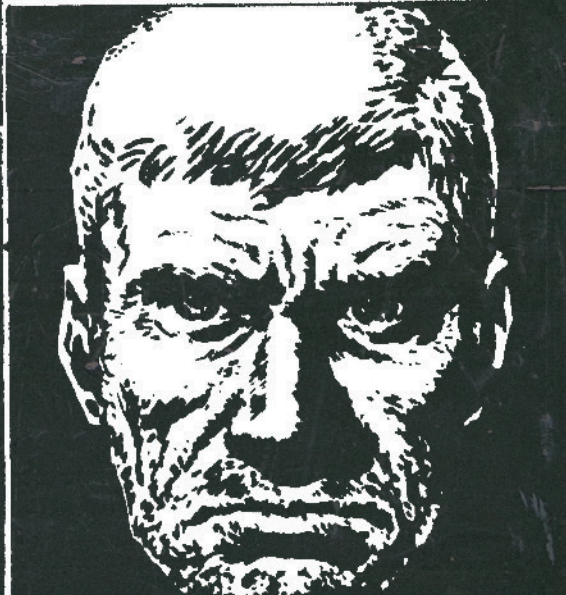


PARTE IV EXPANSIONES MEDIÁTICAS



SOLANO
LOPEZ

ASIÓN. "CASCARUDOS", "MANOS", "GURBOS", EMBA-
ES, DE ALLÍ IBAN SALIENDO PARA FORMAR LAS
ABSURDOS, ESTIRABAN A LA NOCHE ANTENAS
RES CAMBIANTES SE APAGABAN Y ENCENDIAN.
MONUMENTO A "LOS DOS CONGRESOS", RESPLAN-
PULA QUE SE EXPANDÍA Y SE CONTRAÍA RÍTMICA-
VACIÓN. ALLÍ DENTRO ESTABAN LOS ELLOS, SIN DUDA.



4.1 El Eternauta en otros medios

Desde la perspectiva de la arqueología transmedia, que fue sintetizada en la metodología y el marco teórico de esta tesis, en este capítulo abordaremos aquellas expansiones del mundo transmedia de “El Eternauta” que tienen lugar en medios distintos al original, es decir, la historieta publicada en revistas.

Para ello, debemos partir de considerar las narrativas transmedia como una experiencia caracterizada por la expansión de la narrativa a través de diferentes medios y plataformas y por la participación de los usuarios en esa expansión (Scolari et al.; 2014: 19).

Si miramos más allá de las historietas que acabamos de reseñar, podremos ver que el Eternauta es un elemento de la cultura argentina, un verdadero ícono que representa una serie de valores como la resistencia y el sacrificio. Esta figura creada por Oesterheld y Solano López ha movilizó a lectores, fans y artistas a crear producciones en diferentes lenguajes, medios y plataformas que en ocasiones expanden el mundo ficcional y en otras simplemente funcionan a modo de puntos de entrada a la obra u homenajes en distintos formatos.

Como explicitamos en el análisis de las expansiones narrativas, la primera expansión mediática tal vez sea la **versión novelada de “El Eternauta”** redactada por Oesterheld entre 1962 y 1963 y, en caso de considerarlo parte del universo, el cuento **“Una Muerte”**, de 1965. Ambos son textos narrativos que cuentan con pequeñas ilustraciones de distintos dibujantes, como Chiaffino, Lobo, Fahrner, Muñoz, Durañona, Spadari y otros.

También podemos encontrar expansiones en prosa publicadas en la web. El sitio **fanfiction.net** es el espacio virtual que mejor se presta para distribuir y acceder a obras derivadas de un mundo ficcional y en el caso de “El Eternauta” encontramos tres interesantes narraciones: “El Eternauta: universo de locos”⁵⁶ y “El Eternauta: el planeta de los simios”⁵⁷, escritas por Federico H. Bravo, en las que se proponen nuevas aventuras para el viajero de la eternidad; y “Finn, el eternauta”⁵⁸ en el que el usuario Celburu ocupa el lugar de Oesterheld y narra en primera persona su encuentro con el Eternauta una noche que se encontraba navegando por Internet.

El primer intento por adaptar “El Eternauta” a otro lenguaje data de 1968, cuando el estudio Gil y Bertolini –dedicado a la publicidad y el cine animados–, se propuso realizar una **serie de televisión** que contaba con el visto bueno de Héctor Germán Oesterheld, quien incluso aparecería como personaje. “Sólo 24 minutos de animación rotoscópica llegaron a filmarse, con un piloto que ni siquiera se terminó debido a la falta de apoyo económico” explica Migue Fernández en el blog Cinescondite (2013).

⁵⁶ Referencia: <https://www.fanfiction.net/s/8971698/1/El-Eternauta-Universo-de-Locos>.

⁵⁷ Referencia: <https://www.fanfiction.net/s/8968263/1/El-Eternauta-El-Planeta-de-los-Simios>.

⁵⁸ Referencia: <https://www.fanfiction.net/s/10365565/1/Finn-El-Eternauta>.

Desde el retorno a la democracia se realizaron múltiples intentos por llevar al Eternauta a la **pantalla grande**, pero todos fracasaron. Retomando la explicación de Fernández, los proyectos de Adolfo Aristarain o Fernando "Pino" Solanas en la década del '80, "muertos antes de nacer por las dificultades técnicas y altos costos que un film de ciencia ficción periférico representarían, fueron hechos a un lado durante la década del '90 por la familia Oesterheld" que batallaba contra la Editorial Récord (Ibidem). Tras un extenso juicio, los herederos de Alfredo Scutti fueron condenados a pagar en el año 2000 un millón de dólares en concepto de resarcimiento, para lo cual se declararon insolventes.

A partir de allí, el productor italiano Andrea Marotti entró en escena y llevó el proyecto audiovisual a Cannes. El interés percibido y la dimensión del proyecto lo llevaron a buscar una compañía local dispuesta a co-producir. Finalmente fue Oscar Kramer, de K&S Films, quien adquirió los derechos para la concreción del film. Los productores barajaban los nombres de una serie de directores como Gustavo Mosquera, Israel Adrián Caetano, Damián Szifrón, el fallecido Fabián Bielinsky e incluso el propio Juan José Campanella, aunque finalmente se lo encargaron a Lucrecia Martel. "Las críticas del público en torno a la mera consideración de la realizadora de La Ciénaga como candidata, no se hicieron esperar" (Ibidem).

Como explica Fernández, "fue la entrega del borrador del guión lo que signó la suerte del vínculo de Lucrecia Martel con Juan Salvo, con el resultado que esperaban los principales críticos de su elección para el cargo: su boceto era una película de autor sobre El Eternauta, no la transposición que se esperaba que hiciera. Apenas 15 meses después de la repercusión que generaba su nombramiento como directora, en agosto del 2009 llegaba la noticia de su alejamiento, el primer eslabón dentro de una cadena de acontecimientos que llevaron a que 'la película esté a la deriva', como este sostiene" (Ibidem). El fallecimiento de Oscar Kramer en abril del 2010 puso un freno definitivo al accionar de su productora, que desde entonces no ha tenido ningún avance concreto en torno a la adaptación.

En el terreno **audiovisual** podemos encontrar otras producciones, como el Corto Institucional del 12º festival de cine BAFICI (2010), "Nieves del Tiempo"⁵⁹, dirigido por Enrique Piñeyro, en el que aparece el Eternauta. Además existen decenas de cortometrajes y animaciones realizadas por profesionales y amateurs, entre los que se destacan el proyecto de fan film "Nevada", que cuenta con un sitio web⁶⁰, difusión en redes sociales y un trailer⁶¹; un corto animado⁶² realizado por el estudio Shango y dirigido por Nicolás Duce y otro en el que un grupo de actores representa el principio de la historietita⁶³. Además, Mariano Chinelli (s.f) ha escrito sobre "L'eternaute", un webfilm hecho en 1999 a modo de animación en flash por la sociedad de artistas y programadores galos, Analogiks-Indians, que lamentablemente ya no está disponible en la Web⁶⁴. En entrevista, Fred Fauquette, uno de los realizadores del film, explicó lo siguiente:

⁵⁹ Referencia: <https://vimeo.com/12834435>.

⁶⁰ Referencia: <http://nevadabaires.blogspot.com.ar/>.

⁶¹ Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=vwc1G0pUv1w>.

⁶² Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=KPv5jhx1DX8>.

⁶³ Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=9UtVzB-Z2f0>.

⁶⁴ Referencia: <http://www.analogiks-indians.com/>.

“Se hizo con el programa Flash 4, y la meta era poner las tiras de la historieta en una pequeña película de Flash, siempre respetando el espíritu del dibujo. También pensábamos que habría que desarrollar el lado político del guión: La argentina durante los 70’, el dictador como el extraterrestre, la participación norteamericana en esta parte oscura de historia... Se suponía que haríamos la parte restante de la historia (la animación concluye en la Batalla de La General Paz), pero el editor no tenía dinero para hacerlo (él nunca nos pagó tampoco por la primera parte)”. (Fauquette en Chinelli; s.f)



(Extraído de Portalcomic.com)

Retomando la progresión histórica, en 1989 un grupo de profesionales de la **radio** coordinados por Gustavo Arias y Patricio Apóstolo transformaron “El Eternauta” en un radioteatro de 15 episodios que nunca pudo salir al aire por problemas con los derechos de autor (Apóstolo s.f). Recién en 2010 se pudo escuchar en el aire de Radio Provincia de Buenos Aires una adaptación radial de la obra dirigida por Martín Martinic Magan que contó con 22 episodios y se llamó “El Eternauta: Vestigios del Futuro”. Una de las principales características es que se trasladó la acción a la ciudad de La Plata en el año 2012, y el nombre de las especies invasoras fue reemplazado por el de los militares que secuestraron a Oesterheld en 1978.

Además de la emisión radial, se realizaron dos escuchas colectivas del radioteatro: una al lanzar el proyecto y otra al culminarlo. Esta última entrega se enriqueció con una entrevista abierta a Francisco Solano López y Juan Sasturain.



[Extraído de la Fan Page “El Eternauta Radioteatro”⁶⁵]

En el mismo año de su emisión, el radioteatro fue galardonado con los premios “Construyendo Ciudadanía en Radio y TV” (AFSCA) y “Martín Fierro Federal 2010” (APTRA) en la categoría “Radio: Interés General”. Además, fragmentos de este radioteatro fueron utilizados por la productora española Frida para la realización del documental “La mujer de El Eternauta”, sobre la vida y lucha de Elsa Oesterheld (El Eternauta; s.f) .

En 1997 Jorge Morhain escribió la primera **adaptación teatral** “El viajero de la eternidad” que amalgamaba la versión original de 1957-1959 y la de 1969, pero no fue presentada en escena (Morhain; s.f). Sin embargo, la adaptación obtuvo el tercer puesto en el Concurso Enrique Santos Discípulo de la Dirección de Bibliotecas del Gobierno de la Provincia de Buenos Aires y fue publicada por Ediciones Corregidor en el libro “Teatro 2001 – Concurso ‘Enrique Santos Discípulo 2001’”.

Recién en 2003 la compañía teatral Morena Cantero JRS presentó una nueva adaptación guionada por Martín Vega y dirigida por Matías Liva; y en 2007 el grupo Carne de Cañón hizo lo propio con su trabajo “Zona Liberada”.

Cuando algunos entusiastas recién comenzaban a incursionar en el mundo de la World Wide Web, Gustavo Javier Codias (1999) publicó el primer **sitio web** en homenaje a la obra de “El Eternauta”: <http://www.eternauta.com/>, que aún está vigente para su consulta. Allí no se expande la narrativa, pero se presentan una serie de recursos contextualizadores, en decir de Jenkins (2008: 121), que incluye un resumen de la historia, los autores de las sucesivas sagas, novedades vinculadas a la obra, y más.

⁶⁵ Referencia: <https://www.facebook.com/pages/El-Eternauta-Radio-Teatro/261960219564?fref=ts>.

Este modelo de sitio homenaje fue replicado por Mariano Chinelli, autor que ha sido objeto de múltiples consultas por nuestra parte, quien en 2003 comenzó con las actualizaciones de su "webzine" -un mix entre el clásico formato fanzine común entre los fans de una obra, y la web como soporte- "Continum 4"⁶⁶. En este sitio Chinelli da cuenta de la vasta expansión del mundo ficcional de "El Eternauta" recopilando y reseñando diversas producciones derivadas de la historieta homónima. Esta misma persona ha realizado una tarea similar en otro portal titulado "Archivo Histórico Héctor Germán Oesterheld"⁶⁷.

En el terreno de la **música**, la obra más acabada es un disco homenaje al Eternauta titulado "Los Ellos", que fue producido en 2011 para el lanzamiento de un sello discográfico llamado "Concepto Cero". El disco cuenta con temas musicales de 17 bandas de la ciudad de La Plata y el aporte de diversos artistas gráficos que diseñaron ilustraciones que pueden colocarse como portadas intercambiables en el *packaging*. Además, una de las tapas incluye un código QR que visto a través de una cámara web desde el sitio del Proyecto68 muestra al Eternauta bajo la nevada mortal; se realizaron diversos recitales y se estrenó un documental con el *making off*.

Existen otras producciones en este mismo lenguaje que merecen ser mencionadas: recientemente el líder de la banda platense Él Mató a un Policía Motorizado, Santiago Motorizado, editó un tema llamado "El Eternauta (Héctor Oesterheld)"⁶⁹ en el marco de "Literatura que suena", un evento del Encuentro de la palabra que se realizó en 2015 en Tecnópolis. Anteriormente, otros artistas han incursionado en temas referidos al viajero del tiempo, como la banda Apertura (1986) y Daniel Melingo (1995) quien también realizó un disco homenaje titulado "H2O".

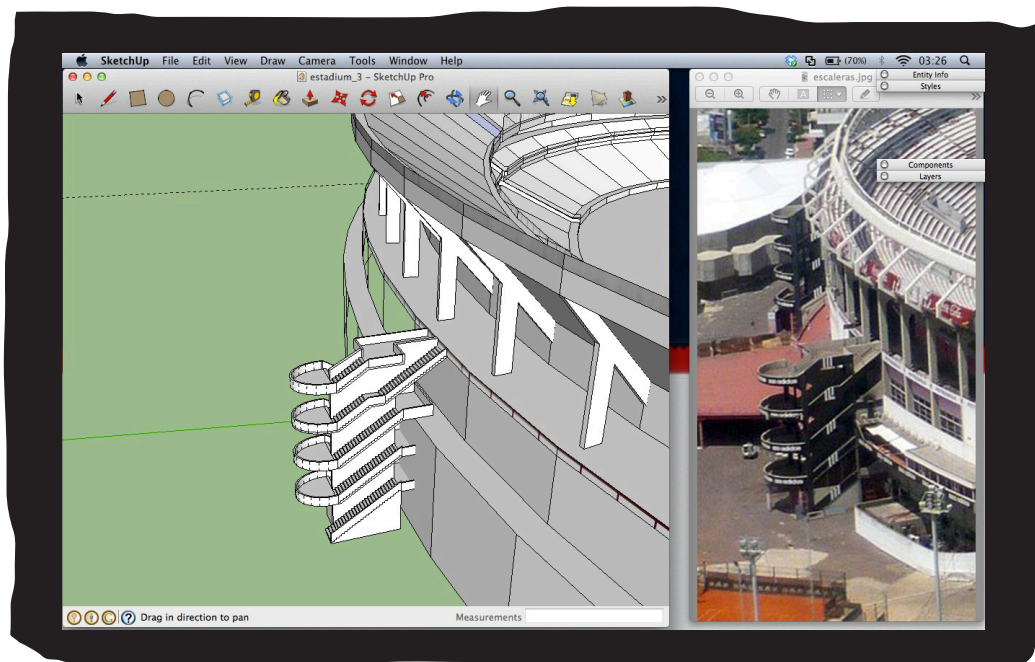
En la lista de producciones que no llegaron a realizarse, debemos sumar el **videojuego** del Eternauta, una iniciativa de Ciro Mendoza y el equipo Dev Labs que generó muchas expectativas en las redes sociales -principalmente en Taringa! donde fue gestado- entre las comunidades de fans. Al enterarse, el nieto de Oesterheld se comunicó con el grupo de programadores que estaba trabajando en el proyecto y les prohibió que el videojuego salga a la luz debido a la vigencia de los derechos intelectuales y de uso: "Tienen expresamente prohibido hacer público el videogame", les comunicó Martín Oesterheld, y los instó a "terminar con el asunto de inmediato", pese a que pretendían distribuir libremente el juego sin obtener rédito económico (Dalmagro; 2012).

⁶⁶ Referencia: http://www.portalcomic.com/columnas/continum4/continum4_menu.html.

⁶⁷ Referencia: <http://archivohgo.blogspot.com.ar/>.

⁶⁸ Referencia: www.losellos.com.

⁶⁹ Referencia: <http://literaturaque-suena.bandcamp.com/track/el-eternauta-h-ctor-oesterheld>.

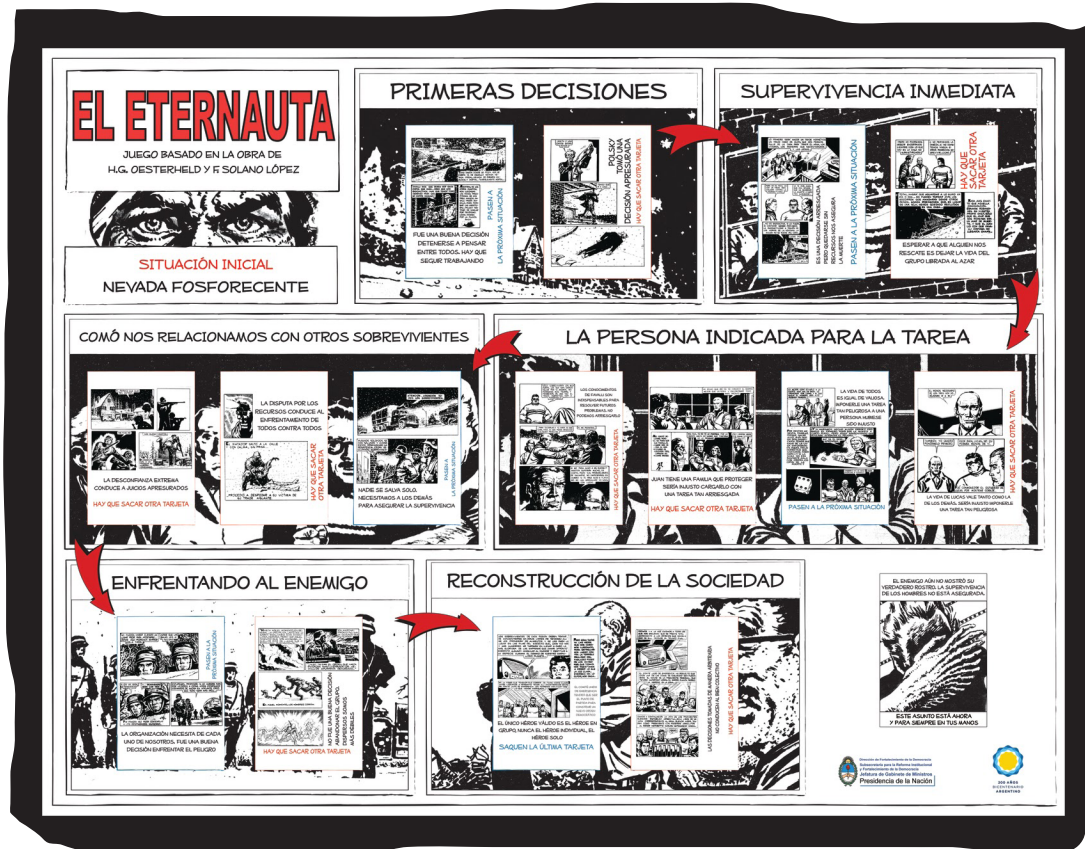


En declaraciones para el Canal Once de Paraná⁷⁰, Ciro Mendoza hizo alusión al trabajo colaborativo, mostró capturas del juego y se pronunció respecto a la modalidad, dando cuenta de su voluntad de expandir el mundo esternautiano: “En el videojuego nosotros queríamos hacer un juego del estilo rol psicológico que se centrara en los aspectos del Eternauta que por ahí no estaban explotados en la historieta de forma gráfica”.

Si bien los fans no hemos podido jugar al videojuego, como parte del Programa “El Héroe Colectivo” la Dirección de Fortalecimiento de la Democracia, dependiente de la Subsecretaría de Reforma Institucional y Fortalecimiento de la Democracia de la Jefatura de Gabinete de Ministros de la Nación, diseñó y llevó a diversas escuelas y comedores barriales un juego de mesa basado en la historieta con el objetivo de generar conciencia acerca de la importancia del esfuerzo colectivo para trabajar la formación ciudadana y la participación cívica⁷¹.

⁷⁰ Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=gJnYxdA5Yrg>.

⁷¹ Referencia: <https://www.scribd.com/fullscreen/103992921>.



Además de los talleres realizados, en 2013 se montó un tablero en Tecnópolis, en el marco de Comicópolis, promovido como el Primer Encuentro Internacional de la Historieta. Para esa ocasión, el Eternauta protagonizó la publicidad vial del evento, de la folletería y del póster de regalo y fue la cara del programa “Sumergite en la lectura”, que la Comisión Nacional de Bibliotecas Populares llevó al conurbano con debates sobre la historieta (Roffo; 2014).

En ese mismo plano, en 2014 se llevó a cabo la instalación “Huellas de la Invasión”⁷² en Tecnópolis a partir de la idea de Martín Oesterheld y bajo la dirección de Martín Grossman, que también se pudo ver en el marco del Encuentro de la Palabra y en la edición de 2015 de la megamuestra. Se trata de una reconstrucción museística en la cual se exhiben los supuestos rastros de la invasión alienígena que sufrió Buenos Aires en 1963. Esta original propuesta que apela a la imaginación de los visitantes, logra sumergir a las personas en el mundo del Eternauta a través de objetos que van desde los trajes para protegerse de la nevada mortal, hasta la mano de uno de los invasores con múltiples dedos; hay videos en los que se documentaliza y se recuperan filmaciones perdidas⁷³, sonidos, fotografías de época y en algunas visitas se proponía un acertijo que debía ser resuelto de manera colaborativa entre los visitantes.

Previamente, la muestra 50/30⁷⁴ realizada en 2007 para conmemorar el doble aniversario de los 50 años de la primer publicación de “El Eternauta” y los 30 años de la desaparición de Héctor Germán Oesterheld, reunió a lectores y fans de esta historieta.

⁷² Referencia: <http://tecnopolis.ar/2014/stands/huellas-de-la-invasion>.

⁷³ Referencia: <https://www.youtube.com/watch?v=vupoflND2DY>.

⁷⁴ Referencia: <http://muestra50-30.blogspot.com.ar/>.

El evento sirvió para difundir la obra, se expuso material de colección y se realizaron dos convocatorias: una destinada a los nuevos dibujantes de historietas, que pudieron difundir y exponer sus trabajos; y otra que reunió a artistas profesionales que fueron invitados a recrear portadas imaginarias de la revista Hora Cero Semanal.

Hablando de convocatorias, es destacable la iniciativa colectiva del “Grupo de dibujantes. Homenaje a El eternauta”⁷⁵ que se está gestando en Facebook. Desde un grupo en esa red social proponen juntar más de mil dibujantes y pintores para que cada uno dibuje una tira de la historieta con su propio estilo y así confeccionar una edición colectiva de la obra. A continuación presentamos la página 261 sin maquetar, que cuenta con las ilustraciones de Katharina Röser, Ilki Kocer y Carmen José Quintanilla, para que puedan apreciarse los diferentes estilos gráficos que tendrá el producto final.



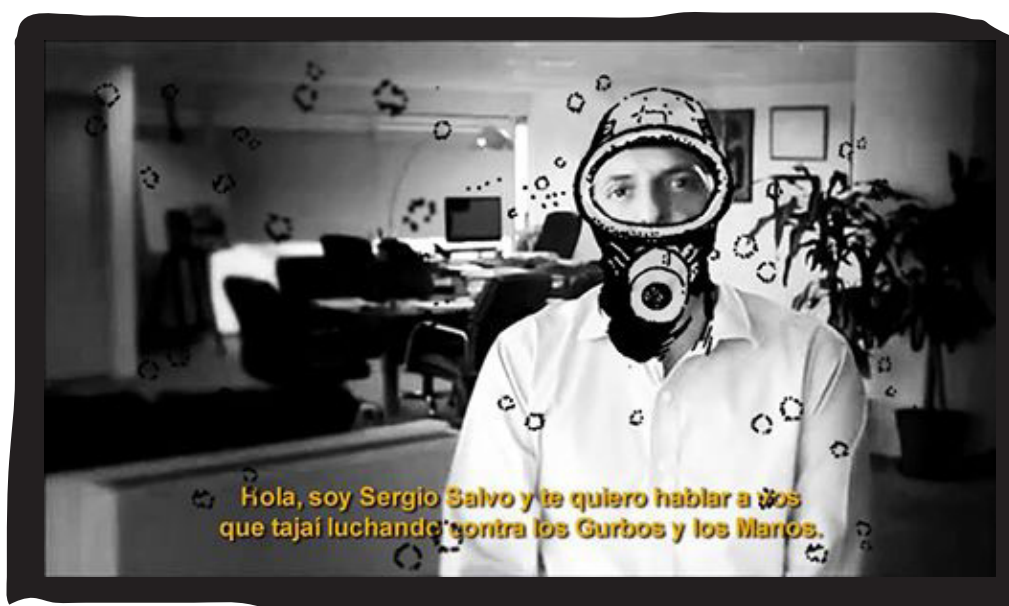
(Extraído del “Grupo de dibujantes. Homenaje a El eternauta”)

Otros medios a los cuales se ha llevado la narrativa son los periódicos gráficos y portales digitales, en los cuales se han publicado numerosas infografías que resumen la trama de la historieta, identifican a los personajes centrales, analizan las condiciones socio históricas de producción y brindan otros recursos contextualizadores como mapas y croquis. Por otro lado, también se han utilizado las paredes de las ciudades o los espacios públicos en general. Más allá de las innumerables expresiones anónimas, existen algunas pintadas identificables como la de la Estación de Subte Uruguay perteneciente a la Línea B -lugar en el que se desarrolla una de las escenas de la historieta primigenia del Eternauta-, o bien, la estatua del Eternauta que está en el Paseo de la Historieta.

⁷⁵. Referencia: <https://www.facebook.com/pages/Grupo-de-dibujantes-Homenaje-a-El-eternauta/811655432198541?fref=nf>.

y en la radio, sitios web en homenaje al Eternauta, temas musicales y discos con una proyección más abarcadora, estatuas, murales, *merchandising* y hasta una instalación que permite experimentar el mundo del viajero de la eternidad.

Estas producciones han sido escogidas, entre otros aspectos, debido a la difusión que han tenido y a las posibilidades de identificar su autoría. Con esto último queremos decir que existen otros elementos, muchos de ellos anónimos o realizados colectivamente, que son más difíciles de caracterizar. Entre ellos enumeramos a modo de ejemplo los murales y stencils plasmados en las paredes de todo el país, las remeras serigrafiadas, los foros de debate y discusión en torno a la obra de Oesterheld, los memes, modelos tridimensionales⁷⁷ y otras imágenes que circulan por Internet, y más. En este sentido, el fenómeno más relevante a analizar, a causa de su masividad y el aporte narrativo, es la apropiación de la figura del Eternauta por parte de la militancia kirchnerista.



⁷⁷ Referencia: <http://kaosmos.com.ar/3dpers.html>.

4.2 Apropiación política de la figura del Eternauta

En septiembre de 2010 las calles de Buenos Aires estaban empapeladas con afiches que convocaban a un gran acto que reuniría a las juventudes kirchneristas en el estadio Luna Park el día 14 de ese mes. En la campaña de promoción de ese evento político partidario, cuyo eslogan era “Néstor le habla a la juventud, la juventud le habla a Néstor”, fueron lanzados tres tipos de afiches: uno con la estética pop de Andy Warhol, utilizando como motivo el rostro de Néstor Kirchner; otro que apelaba a la imaginería peronista tradicional, con el rostro de quien sería el orador en blanco y negro y un zócalo con la bandera argentina; y un tercero que incluía la mítica imagen del Eternauta con el rostro del ex mandatario, que luego fue bautizada por algunos medios de comunicación como “Eternéstor” ó “Nestornauta” (Fernández y Gago; 2011b: 8).



El Nestornauta consiste en la figura del Eternauta, con su característico traje aislante de gutapercha, pero que en lugar del rostro de Juan Salvo tiene el de Néstor Kirchner. Un detalle no menor es que esta nueva figura no carga un rifle de su hombro como lo hacía el personaje dibujado por Solano López en la primera parte de la historieta.

A partir de allí, el remix de Néstor Kirchner y el Eternauta se diseminó en las paredes, fue plasmado en carteles y remeras, así como en imágenes que circulaban por la Web. Esto se masificó un mes después debido a la sorpresiva muerte del ex mandatario, el 27 de octubre de 2010. Ese mismo día en la Pirámide de Mayo se desplegó un largo cartel con la figura del Nestornauta y la leyenda “Bancando a Cristina”.

A modo de paréntesis vale aclarar que la imagen del Eternauta se ha tornado un ícono cultural y político, que a lo largo de distintas etapas de la historia argentina ha sido vinculado a ciertos contextos sociopolíticos. En el análisis de Fernández y Gago se destaca que la apropiación de la militancia kirchnerista se alimenta de un relato preexistente

muy fuerte en los grupos de izquierdas de los años noventa, un relato que se construye sobre un Oesterheld militante y desaparecido y que se afianza iconográficamente tras la crisis del 2001 mediante pintadas y stencils del Eternauta con el rostro de Héctor Germán Oesterheld, acompañada de la leyenda “Resiste” (2011b: 9). A esto podemos sumarle el uso de la imagen original como símbolo de la militancia del Frente Popular Darío Santillán. Sea como fuere, el propio Oesterheld fue el primero en utilizar sus historietas como una herramienta militante.

En este sentido, Scolari et al. observa una red intertextual o una cadena semiológica que comienza con el personaje original del Eternauta de los ‘50 y ‘60, sigue con el rostro de Oesterheld en el 2011 (Oesternauta) y se expande con esta nueva versión que tiene a Néstor Kirchner por objeto (2014: 80).

Como no podía ser de otra manera, esta particular apropiación de la figura del Eternauta generó múltiples debates y fue objeto de controversias. A continuación reproduciremos algunas citas que dan cuenta de los análisis y opiniones encontradas tanto en el ámbito académico como en el político y el mediático.

En un artículo de Osvaldo Aguirre para el diario La Capital, el investigador en comunicación social por la Universidad Nacional de Rosario, **Lautaro Cossia**, sostuvo que “todo armado político, consolidado o emergente, se nutre de símbolos que pretenden ser la marca de una identidad que los vincule con ciertas tradiciones de lucha, corrientes de pensamiento o valores sociales. Por lo tanto, hubo y seguirá habiendo apropiaciones y reapropiaciones simbólicas” (Cossia en Aguirre; 2012).

En el mismo sentido, la historiadora del arte y curadora **Andrea Giunta** parte de entender que continuamente “se retoman imágenes cargadas de un prestigio previo como forma de apropiarse de su poder, para darles una nueva vida”, y aclara que que no siempre coincide con el sentido que aquella imagen original haya tenido. Respecto al caso puntual que aquí abordamos, sostuvo que en el Nestornauta “se funden ambas imágenes a fin de construir una base heroica para Kirchner” (Giunta en Roffo; 2014).

Desde una visión crítica a esta idea del héroe, el reconocido escritor **Guillermo Saccomanno** sostuvo: “Que un creador de literatura popular hubiera pensado el heroísmo como construcción colectiva y ahora lo pudiera ver corporizado en un presidente -más allá de sus méritos, de sus conquistas-, pensé, era no haber comprendido nada. Porque si algo encarnaba ‘El Eternauta’ como serie era precisamente la destrucción del héroe en su concepción individual y romántica” (Saccomanno en Guzante; 2015).

Por su parte, la historiadora y especialista en la iconografía del primer peronismo, **Marcela Gené**, planteó que un movimiento político necesita un elenco de imágenes que lo identifique y que en este caso “hay una recuperación de El Eternauta por la figura de Oesterheld, un intelectual desaparecido por la dictadura: eso cobra relevancia para un gobierno que hace de los Derechos Humanos una bandera y atrae a la juventud, para quien Kirchner queda congelado en ‘El Nestornauta’ cuando su muerte sorprende a los chicos de 17 o 18 años” (Gené en Roffo; 2014).

En cuanto a los aspectos históricos y políticos que se retoman, la coautora del libro “La historieta argentina. Una historia”, **Judith Gociol**, habla de una reivindicación de la ideología de lo nacional y lo popular, presente en Oesterheld, por parte de La Campora (Gociol

en Aguirre; 2012). A esto, **Cossia** suma que la figura del ex presidente carga de cierto sentido a la historieta: “no es difícil imaginar que allí intenta conjugarse el legado trágico de la historia reciente, las biografías militantes de sus protagonistas, la política de derechos humanos que permitió que se juzgue y condene a los asesinos de Oesterheld, la épica de una lucha que hoy vendría a encarnar el kirchnerismo” (Cossia en Aguirre; 2012).

Al analizar las formas de apropiación y uso de la historieta como herramienta de mitificación política, **Fernández y Gago** señalan que el Eternauta fue objeto de una doble apropiación: antes de la muerte del ex presidente, el mensaje se orientaba a “igualarlo como héroe de la resistencia al ‘invasor’, a ‘los intereses mercantilistas’, ‘oligárquicos’, ‘monopólicos’, ‘anti-populares’”, constructos propios de la lógica del antagonismo del movimiento peronista (2011b: 10). Tras la muerte de Kirchner, se dio un proceso de resignificación de la imagen y de las ideas de resistencia y sacrificio desde el Eternauta, a través de la cual se sostiene que dio la vida por un proyecto político y por la patria. Asimismo, señalan los autores, “este proceso mitificador fortalece una asociación entre el kirchnerismo y el peronismo de izquierdas de los años setenta” (Ibidem).

Más allá de las interpretaciones políticas a favor y en contra, estamos frente a un fenómeno en el que se funde al personaje de un producto cultural de carácter popular -como lo fue la historieta del Eternauta- con la figura de un político, en un proceso que implica retomar los valores que el personaje representa -la resistencia y lucha contra el invasor, el sacrificio por una causa, el colectivismo y la revolución- y traspolar los ideales de la militancia peronista setentista a la política contemporánea del kirchnerismo.

Como podemos ver, la historieta es portadora de un discurso político y es susceptible de constituirse en una herramienta comunicacional que disputa sentidos retomando valores sociales (Ibidem: 4). El secretario de redacción de la revista Fierro, Lautaro Ortíz, sostiene que “por primera vez un sector político propone y pone en funcionamiento una lectura de la historia a partir de un arte que es esencialmente popular como la historieta” (Ortiz en Aguirre; 2012), que en este caso particular ha sido objeto de “esas relecturas contextualizadas en tiempo y lugar”, en decir de Mariano Chinelli (2010).

Desde su capítulo destinado al Eternauta, Scolari et al. aporta que los discursos políticos “no sólo recuperan la historia: también se re-apropian de los mundos ficcionales narrativos”⁷⁸, pues las ficciones ofrecen una serie de ambientes, personajes e historias que son útiles para el desarrollo de discursos políticos. Además, considera que las narrativas transmedia y los contenidos generados por usuarios proponen un nuevo modelo de activismo que infiere el poder emocional de las historias que le importan al público popular (Scolari et al.; 2014: 83).

⁷⁸. “Political discourses do not only recover history: they also re-appropriate narrative fictional worlds” (Traducción propia).



4.3 Conclusiones preliminares: la “promesa transmedia” y las expansiones posibles

En el capítulo “*El Eternauta: Transmedia Expansions, Political Resistance and Popular Appropriations of a Human Hero*”, Scolari et al. (2014) analiza las historietas guionadas por Oesterheld que están vinculadas a su personaje más famoso y luego se adentra en la caracterización de las expansiones transmedia bajo el subtítulo “El Eternauta y la Promesa Transmedia”⁷⁹. Lo que allí plantea, como puede entenderse, es que hubo muchos intentos de extender la narrativa hacia otros medios que fracasaron. Tal es el caso de la animación para televisión, la película destinada al cine -que tal vez sea uno de los elementos más importantes de las producciones transmedia contemporáneas-, un primer intento de radioteatro y una primera adaptación teatral, así como el proyecto de videojuego, otro elemento clave para el transmedia en la era de la convergencia.

¿Cuáles fueron los obstáculos? Principalmente dos: por un lado, las dificultades económicas y operativas en épocas difíciles de la Argentina, como lo fue el período de la recuperación de la democracia. Por el otro, los derechos de propiedad intelectual. La disputa en torno a los derechos de autor de la historia y del personaje fueron motivo de disputas desde la quiebra de Editorial Frontera tras la publicación de la historieta originaria de “El Eternauta”. Entonces, Oesterheld se vio obligado a vender los derechos de los diversos personajes a sus acreedores, entre ellos a un grupo de imprenteros de apellido Seijas, y éstos fueron adquiridos en 1975 por Alfredo Scutti, editor de Ediciones Record. Al año siguiente se relanzó “El Eternauta” y se decidió lanzar la segunda parte de la historieta.

En 1977, durante la última dictadura cívico-militar, Oesterheld fue secuestrado y Solano López se exilió en España. Allí fue cuando comenzaron las complicaciones legales:

“Creo que esto empezó con un malentendido. Cuando yo me fui a España en el '77, le dije a Elsa que no tenía interés en seguir trabajando con El Eternauta, porque había estado rodeado de circunstancias muy dramáticas y muy traumáticas como para que yo siguiera en contacto con el personaje, a pesar de que había interés en filmar una película y demás. Yo le dije a Elsa «Si vos podés sacar algún provecho de este material, que sé que te hace falta, quedás en libertad de hacerlo». Yo no le dije que le regalaba los derechos y quizás ese sea el origen de la confusión, porque yo no hablé en términos jurídicos” (Solano en Accorsi; 1995).

Por derecho propio y en carácter de administradora de los bienes sucesorios de su esposo, Elsa Sánchez de Oesterheld suscribió un contrato en 1982 por medio del cual cedió los derechos de autor sobre la obra *El Eternauta I y II* en favor de Ediciones Récord a cambio de 400 millones de pesos argentinos, que resultó perjudicial para los nietos del guionista y para el propio Solano López. Sin embargo, en 1988 inició un proceso a

⁷⁹. “*El Eternauta and the Transmedia Promise*”.

fin de que se declarase la nulidad del contrato de cesión de derechos suscrito al advertir que “al momento de firmarlo se encontraba en un estado de confusión y de precariedad económica a raíz de la desaparición de su esposo y sus cuatro hijas”, según se desprende del dictamen⁸⁰.

Tras un fallo favorable de Primera Instancia (1994)⁸¹ y la confirmación por parte de la Cámara Nacional de Apelaciones en lo Civil (1996)⁸², el 16 de marzo de 2015 la Procuradora Fiscal ante la Corte Suprema, Irma Adriana García Netto, dictaminó que los herederos de Oesterheld tienen los derechos de autor sobre la historieta “El Eternauta”.

Vale aclarar que tras el fallo de Segunda Instancia, Sánchez y Solano López celebraron un contrato de edición con El Club del Cómic a fin de publicar la obra “El Eternauta: El mundo arrepentido”. En consecuencia, Ediciones Record inició un proceso de mediación contra El Club del Cómic para que cesase en el uso de la marca “El Eternauta”, lo cual llevó a los propietarios a iniciar un proceso legal con el objetivo de reivindicarla.

Más allá de este conflicto legal que sigue irresuelto pues aún resta que la Corte Suprema de Justicia resuelva si hace lugar al dictamen, por el momento los herederos de Oesterheld y Solano López tienen derecho a impedir que tanto el título como la imagen del personaje principal de la obra de su creación sean utilizados por un tercero sin su consentimiento para distinguir productos o servicios comerciales (Ibidem).

Lo que queremos plantear es que así como sucedió con la serie, el videojuego y el primer radioteatro que no pudo emitirse, los derechos de autor restringen o coartan la libre creación de obras derivadas. Según la Ley 11.723 de Propiedad Intelectual⁸³ que rige en todo el territorio nacional, la propiedad corresponde a los autores durante su vida y a los herederos hasta setenta años seguidos a su muerte. Hasta entonces, todo aquel que quiera publicar, reeditar, representar, exponer al público, copiar, traducir, adaptar, parodiar, e incluso reproducir parcialmente, deberá contar con la debida autorización.

Claro está que esta lógica que en la mayoría de los casos beneficia más a las editoriales que a los autores (Zanoni; 2015), es contraria a los protocolos de los lectores y fans que forman parte de la “cultura participativa” propia de la era de la convergencia. Según explica Jenkins, las respuestas de las industrias mediáticas a las expresiones de la cultura popular viran entre los prohibicionistas y los colaboracionistas, entre aquellos que optan por restringir e iniciar medidas legales contra quienes utilizan una marca o figura sin contrato, y los que aprovechan las posibilidades que brinda la Web para promocionar su contenido. Así, la participación de los fans puede ser vista como un valor y como una amenaza a la vez (Jenkins; 2008: 139-140). Esto forma parte del nuevo ecosistema mediático.


Estamos viendo que la expansión del lapso de vida, digamos, de los derechos de autor y la dismi-

⁸⁰ Argentina. Procuración General de la Nación (16 de marzo de 2015). “Sánchez de Oesterheld, Elsa Sara y otros el Ediciones Record SA s/ nulidad de marca”.

⁸¹ El 28 de noviembre de 1994 el Juzgado Nacional de Primera Instancia en lo Civil n° 95 hizo lugar a la demanda de Elsa Sánchez de Oesterheld y decretó la nulidad de la cesión de derechos de autor (fs. 175/177).

⁸² El 4 de diciembre de 1996 la Sala M de la Cámara Nacional de Apelaciones en lo Civil confirmó la sentencia del juez de grado (fs. 178/180 vta.).

⁸³ Ley 11723 de Propiedad Intelectual. Boletín Oficial de la República Argentina, Buenos Aires, Argentina, 30 de septiembre de 1933.



nución del *'fair use'* está teniendo efectos devastadores en la actualidad. Cada vez más gente está expandiendo su capacidad de comunicación, ganando mayor acceso a los medios de producción y circulación cultural, más que nunca antes, y al hacerlo, quieren hacer lo que ha hecho cualquier otro artista o narrador: meterle mano a los materiales culturales que los rodean. Pero estas leyes han puesto cercas alrededor de las mitologías compartidas, en formas que no van a seguir siendo sostenibles en esta era de capacidades creativas expandidas y repartidas. Y entonces estamos viendo luchas crecientes por los términos de nuestra participación dentro de la cultura (Jenkins en Jáuregui; 2013)

Esto nos sirve para entender una idea que desarrollaremos más adelante: cuando hablemos de las “expansiones posibles” del mundo del Eternauta, debemos tener en cuenta que las posibilidades de creación de obras derivadas está condicionada por la legislación vigente, que en algunos casos choca con las lógicas de consumo y producción de los lectores y fans. También hay casos, como el del Nestornauta, en el que los propietarios de los derechos sobre la obra y la marca deciden no iniciar acciones legales.

A los obstáculos que acabamos de analizar, debemos sumarle el hecho de que no existieron expansiones transmedia significativas ideadas por Oesterheld y Solano López, salvo un cuento y varios episodios de lo que pretendía ser una versión novelada del Eternauta; y la instalación de Tecnópolis, si consideramos como canónicas las producciones realizadas por quienes poseen los derechos de autor sobre la obra. En este sentido, una de las conclusiones preliminares que aquí se presenta es que en el caso del Eternauta y desde la perspectiva de Jenkins (2009) y Long (2007) no hay *transmedia storytelling*, sino expansiones transmedia y adaptaciones, debido a que no existe un contenido determinado para cada medio. Desde una visión arqueológica, en cambio, sí estaríamos frente a una narrativa transmedia en tanto la narrativa se expande a través de diversos medios y cuenta con la participación de los prosumidores (Scolari et al.; 2014).

Si cruzamos las expansiones mediáticas que hemos analizado con aquellos principios de las narrativas transmedia (Jenkins; 2009), podremos ver que en el mundo del Eternauta hay un amplio espacio -aquel que escapa a la regulación de la propiedad intelectual- para las contribuciones de los lectores y fans que realizan sus propias producciones a partir de los contenidos existentes. Podemos afirmar, entonces, que prima el principio de la multiplicidad por sobre la continuidad, debido a que prácticamente no existen expansiones mediáticas oficiales ni un control estricto sobre la franquicia, que ni siquiera es entendida como lo hace la industria del entretenimiento en la que está pensando Jenkins.

Desde nuestra perspectiva, podemos afirmar que aparte de expandir el mundo transmedial, los aficionados crean distintos puntos de entrada que permiten que las personas ingresen al universo narrativo a través de diferentes medios y lenguajes. Claro está que estos puntos de entrada no están ideados desde la perspectiva comercial que propone Jenkins según la cual las narrativas en diversos medios estarían dirigidas a distintos segmentos de la audiencia, sino que responde a necesidades expresivas y a las lógicas de la cultura fan.

Como es posible apreciar, el Eternauta y su historia tienen un gran potencial para ser expandidos en diversos medios, como la televisión, el cine, las consolas de juegos e Internet. De acuerdo a nuestras posibilidades de trabajo, en la instancia de producción de la presente tesis sistematizamos las principales características del mundo transmedial del Eternauta, que fueron plasmadas en la presente investigación, y desarrollamos una experiencia narrativa que consiste en la recreación de un fragmento de la historieta en tiempo real utilizando las redes sociales.

A partir de la historieta y las producciones derivadas de la misma, elaboramos una **plataforma web** disponible bajo el dominio www.continum.com.ar en la que se presentan diversos recursos contextualizadores, mashups y remixes de expansiones mediáticas producidas por los fans. A continuación presentamos un listado con los diversos recursos que se encuentran en el sitio web del Proyecto:

- Trailer audiovisual** realizado a partir de fragmentos de diversas recreaciones de escenas de la historia del Eternauta, falsos avances y animaciones que han hecho los fans de la obra.
- Representación gráfica de la estructura circular** de la historia original.
- Fichas** con los datos de los personajes principales y los invasores extraterrestres que figuran en la historieta primigenia.
- Mapeo** de los lugares en los cuales transcurren las distintas escenas de “El Eternauta”.
- Línea del tiempo con las expansiones narrativas** en formato de historieta del mundo transmedial del Eternauta.
- Registro de las diferentes **expansiones mediáticas** abordadas en la investigación.
- Timeline del usuario @JuanSalvoAR** en el que se realiza la recreación de la escena inicial de la historieta en tiempo real.
- Posteos** que dan cuenta del proceso que culmina con la presente tesis de grado, disponibles en <https://medium.com/continum-transmedia>.

En paralelo, utilizamos la red social de microblogging Twitter para **recrear un fragmento de la historia original narrando los hechos en primera persona a través del usuario @JuanSalvoAR** (<https://twitter.com/JuanSalvoAR>). Además se utilizarán otras redes como Soundcloud para distribuir las recreaciones de los anuncios radiales que figuran en la obra original e Instagram para incluir fotografías en la narración. De esta manera se busca generar una experiencia de consumo de la obra y de ingreso al mundo transmedial del Eternauta distinta a la lectura tradicional de la historieta.



Guión: R. G. OSTERHELD

Dibujos: SOLANO LOPEZ

El ETERNAUTA

RESUMEN: Juan con Elena y su hija Martita, librados a su propio esfuerzo, se adueñan del extraño vehículo abandonado por el invasor. El Eternauta en un intento de ponerlo en marcha, tantea los misteriosos comandos, cuando...



UNA LUZ CRUDÍSIMA ME ENCEGLIÓ. CERRÉ LOS OJOS, PERO EL RESPLANDOR ME LOS SIGUIÓ ABRAGANDO.



LA CÚPULA TODA PARECIÓ MOVVERSE...

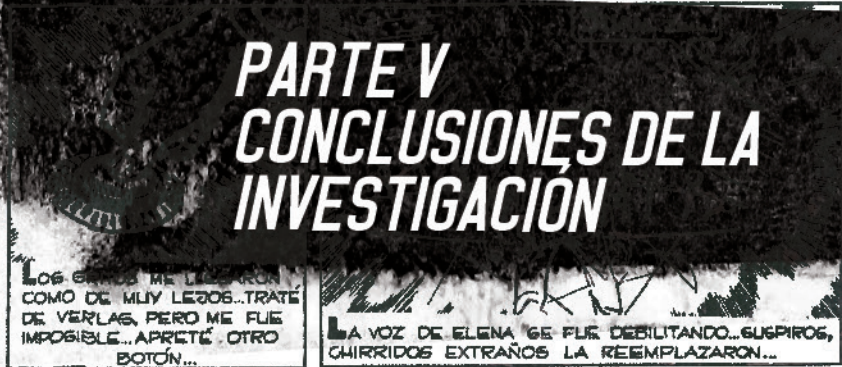


APRETÉ OTRA PALANCA... O LO QUE ME PARECIÓ OTRA PALANCA.



¡JUAN! ¡SOCORRO!

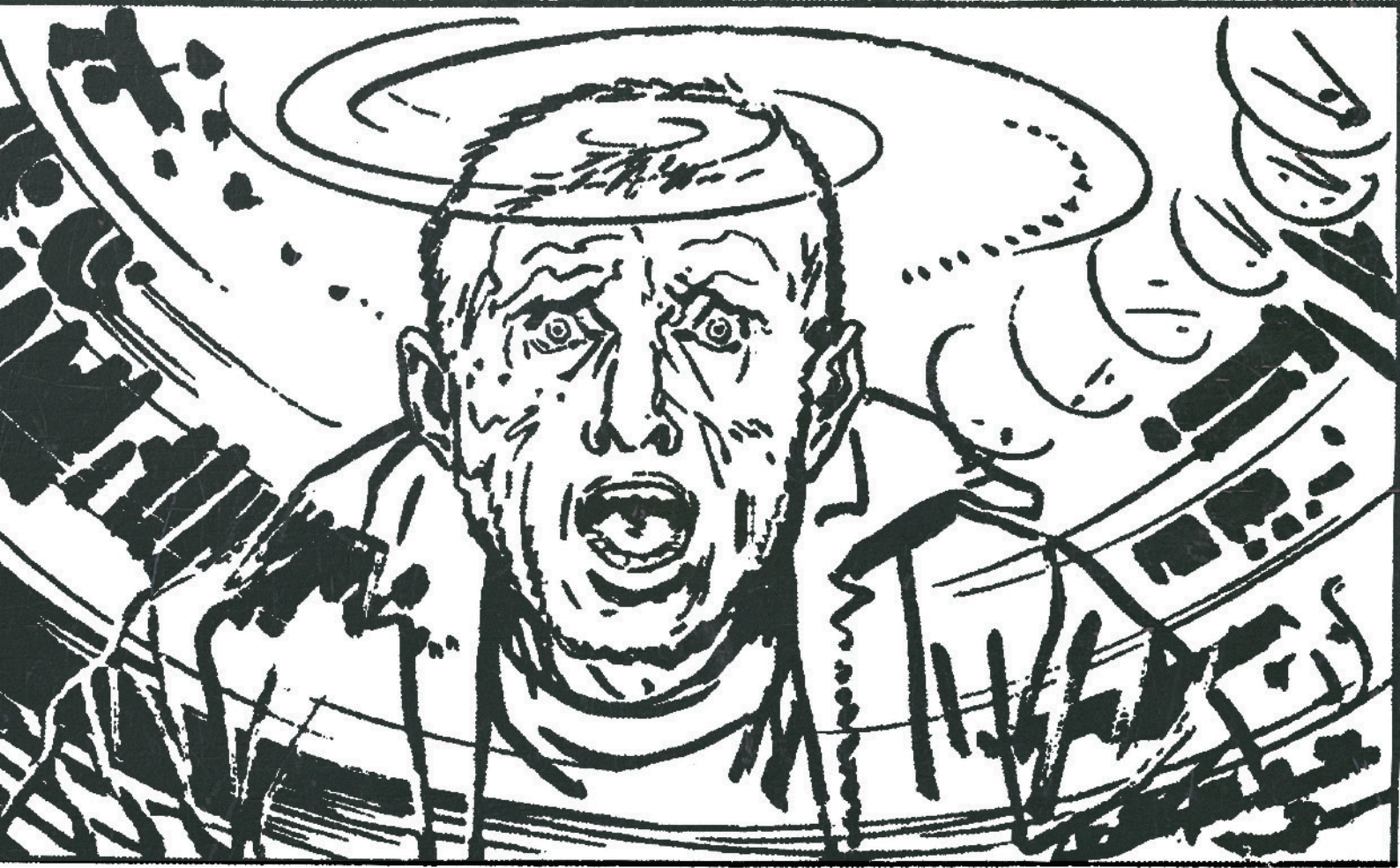
¡PAPA!



PARTE V CONCLUSIONES DE LA INVESTIGACION

LOS COMANDOS ME LLEGARON COMO DE MUY LEJOS... TRATÉ DE VERLOS, PERO ME FUE IMPOSIBLE... APRETÉ OTRO BOTÓN...

LA VOZ DE ELENA SE FUE DEBILITANDO... SUSPIROS, GHIRRIDOS EXTRAÑOS LA REEMPLAZARON...



Debido al carácter exploratorio de la presente tesis, en esta instancia nos detendremos para proponer una serie de conclusiones que surgen del cruce de la teoría con nuestros objetos de estudio. En este sentido, entendemos que el primer aspecto que debemos destacar es que "El Eternauta" es más que una historieta, es un mundo ficcional que fue creado por Héctor Germán Oesterheld y Francisco Solano López como una historieta, y con el paso del tiempo ha sido alimentado por múltiples artistas (guionistas y dibujantes), fans y lectores, que lo dotaron de una dimensión tal que, pese a ser difícil de abarcar en su totalidad, hemos intentado caracterizar en las páginas precedentes.

Como vimos en el capítulo 1.4.1 ese mundo trasciende a la historieta porque es un constructo imaginario con una lógica y una mitología particular. Ese sistema abstracto de contenido es compartido tanto por los productores del mundo como por los lectores, y sus rasgos distintivos son evocados en la mente de quienes lo conocen cada vez que se topan con un stencil del viajero de la eternidad, leen alguna de las continuaciones o ven una viñeta de este clásico de la literatura argentina.

En el nuevo ecosistema mediático, cualquiera de esos lectores puede convertirse en un productor y crear nuevas obras en base a los sentidos del mundo ficcional, en casos expandiendo y en otros simplemente adaptando o recreando la narrativa en otro medios. En este sentido, las reseñas y el trabajo arqueológico que hemos realizado para identificar las huellas del Eternauta en diversos medios y plataformas dan cuenta de una realidad: el mundo ficcional del Eternauta se expande, crece, es alimentado de historias y de referencias en distintos medios.

El cómo lo hemos visto en los capítulos destinados a las expansiones narrativas y las mediáticas. Por un lado, tanto Oesterheld como Solano López se han encargado de crear nuevas aventuras para el viajero de la eternidad, juntos o por separado, sumando el aporte de otros artistas. Sus historietas conforman el canon de este mundo ficcional -las extensiones oficiales- que está sujeto a ciertas reglas de coherencia interna. Así, en el pasaje de la primera parte del Eternauta a la segunda -ambas guionadas por Oesterheld- se respetan prácticamente todos los elementos del *worldness*, modificando sustancialmente el topos, por la condición de viajero del tiempo del Eternauta, y sumando nuevos personajes y aventuras. Lo mismo sucede con la serie Universo Eternauta y la sub-serie El Regreso, que estuvieron a cargo de Solano López, en las que no sólo toman como base el mundo ficcional de "El Eternauta", sino que luego establecen su propia línea de continuidad.

Además de los autores originales, otros guionistas y dibujantes han publicado historietas vinculadas al Eternauta: Ongaro, Oswal, Morhain, Meglia, Muñoz, Barreiro, Taborda, Rearte son algunos de los que hemos podido identificar. Como se aclaró en su momento, no consideramos estas obras como *fanfiction* debido a que se trata de profesionales, no de amateurs. Desde la perspectiva de Jenkins, son canónicas las producciones que la comunidad de fans acepta como parte legítima de la franquicia mediática. Nosotros optamos por decir que los textos de estos artistas forman parte del universo del Eternauta, porque se adecúan a la lógica y coherencia interna del mismo, aunque no son oficiales.

Para desarrollar las expansiones narrativas -en formato de historieta- los autores se han valido de una serie de estrategias que se consideran constitutivas del *transmedia*

storytelling, entendido como la forma narrativa de la era de la convergencia. Como se indicó en el Capítulo 4.3, algunas de las historietas del mundo del Eternauta se presentan a modo de secuelas (El Eternauta I, II y III; así como la serie Universo Eternauta y la sub-serie El Regreso); existen precuelas en las que se narran acontecimientos que anteceden los sucesos de la historieta primigenia; y se han desarrollado historias derivadas o *spin-offs*, la mayoría de ellas aprovechando la capacidad -o desgracia- del personaje principal de viajar a través del tiempo y el espacio.

Respecto a esto último, vale destacar el hecho de que un aspecto central de la historia guionada por Oesterheld -la condición de viajero del tiempo del Eternauta- es el que permite que sea posible para los lectores y productores situar al protagonista en cualquier tiempo y lugar apelando a su imaginación. Así nacieron muchas historias, como los relatos de Hiroshima y Pompeya. Pero además de este aspecto, la estructura circular de la narrativa abre la posibilidad a nuevos caminos. La no linealidad del relato permite a los lectores viajar en el tiempo tal como lo hace el Eternauta; y viajar eternamente, pues las posibilidades imaginativas y creativas son infinitas.

De esta manera comprobamos que “El Eternauta” presenta los atributos narratológicos de las ficciones populares del siglo XX identificados por Scolari et al. Sobre algunos de ellos ya nos hemos expedido, como la construcción de mundos (*worldbuilding*), las expansiones narrativas y la implicación narrativa que consiste en la exploración aspectos que no fueron desarrollados en una edición y que abordamos como el desarrollo de historias derivadas. Resta hacer mención a la serialidad, recurso a través del cual las historias son narradas en fragmentos, lo cual permite introducir tensión en la trama, generar expectativa y extender la vida del producto mediático.

Prácticamente todas las producciones en formato de historieta que hemos abordado han sido lanzadas en fascículos semanales o mensuales y luego editadas a modo de libro. Sin ir más lejos, la historieta primigenia de “El Eternauta” fue publicada en el país en capítulos semanales entre el 4 de septiembre de 1957 y el 9 de septiembre de 1959. Al leer los fascículos originales o la edición vintage de Doedytores que incluye las fechas de cada viñeta, es posible apreciar que los altibajos de la trama y algunas redundancias en el guión responden a la periodicidad de su publicación.

A continuación avanzaremos sobre el otro objeto de estudio: las expansiones mediáticas. Tras un exhaustivo trabajo de investigación, en el Capítulo 4 hemos dado cuenta de una serie de expansiones del mundo ficcional del Eternauta que cumplen con dos características: fueron desarrolladas en medios distintos al original y puede adjudicársele autoría. Esto último se debe a que no es posible abordar todas las referencias a un mundo ficcional, teniendo en cuenta que desde un dibujo a un mural del Eternauta pueden ser considerados prácticas de producción y apropiación de sentidos vinculadas a un universo narrativo.

Narraciones, cortos audiovisuales y trailers que circulan en plataformas de video, obras de teatro presentadas en el escenario y en la radio, sitios web en homenaje al Eternauta, temas musicales y discos con una proyección más abarcadora, estatuas, murales, *merchandising* y hasta una instalación que permite experimentar el mundo del viajero de la eternidad, forman parte del mundo transmedial del Eternauta. Pero se trata de un mundo muy particular debido a que fueron los fans y artistas aficionados a la obra quienes, de manera casi exclusiva, llevaron la narrativa más allá de las historietas.

Salvo un cuento y varios episodios de lo que pretendía ser una versión novelada del Eternauta, no existieron expansiones transmedia significativas ideadas por Oesterheld y Solano López. Fueron los lectores devenidos en productores quienes pusieron en práctica los procesos semióticos a través de los cuales se ha llevado la historia a otros medios. En este punto, consideramos que existen pocas expansiones, en el sentido de dotar de historias y personajes a un mundo, pero muchas adaptaciones.

Si nos corremos de la perspectiva de Jenkins y Long, para quienes las adaptaciones son redundantes, podemos considerar que tanto la imitación, la parodia, el remix y otras formas artísticas y de expresión son maneras de proveer adaptaciones y experiencias de los mismos núcleos narrativos, que no reemplazan las narraciones originales haciéndolas redundantes. Así, en sintonía con Dena entendemos que “la adaptación es un proceso” y quien adapta (sea una persona diferente al creador original o la misma persona) realiza decisiones con connotaciones semióticas. La adaptación “siempre incluye la interpretación y creación de algo nuevo” (2009: 152), no se trata de un proceso lineal.

Desde nuestra perspectiva, lo que los lectores-fans del Eternauta han creado son innumerables puntos de entrada a un extenso mundo ficcional. Esto hace que hoy no se acceda al mismo exclusivamente a través de la historieta. Si consideramos que un radioescucha pudo haber llegado al Eternauta a través del radioteatro de Martín Martín Magan, un lector de diarios a partir de una infografía, un militante kirchnerista porque le causó curiosidad la identificación del ex presidente con ese famoso personaje de historietas y un chico porque lo fascinó el museo de Tecnópolis, entonces podemos entender que lo que productores y fans han creado son distintos caminos de lectura y expectación que permiten llegar a distintos niveles de un mismo mundo ficcional.

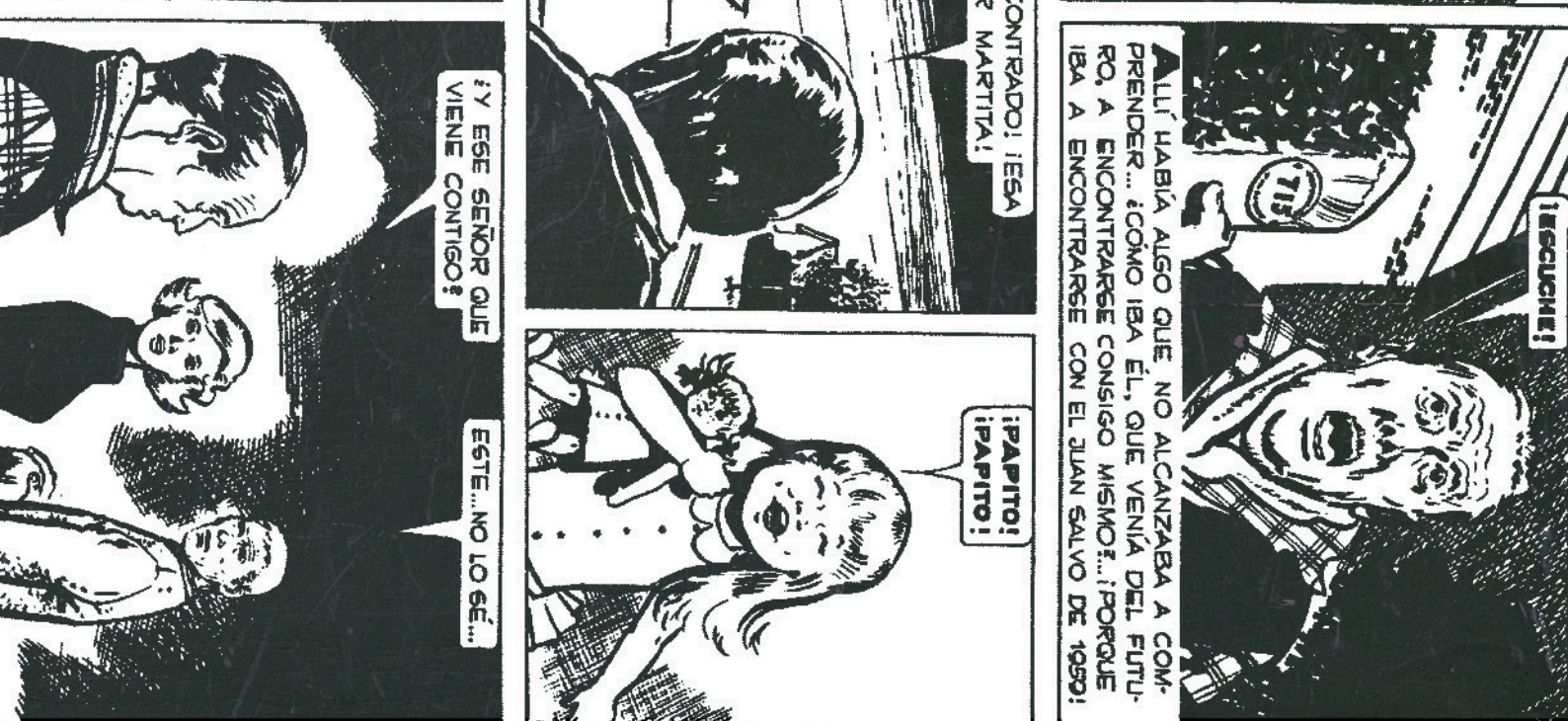
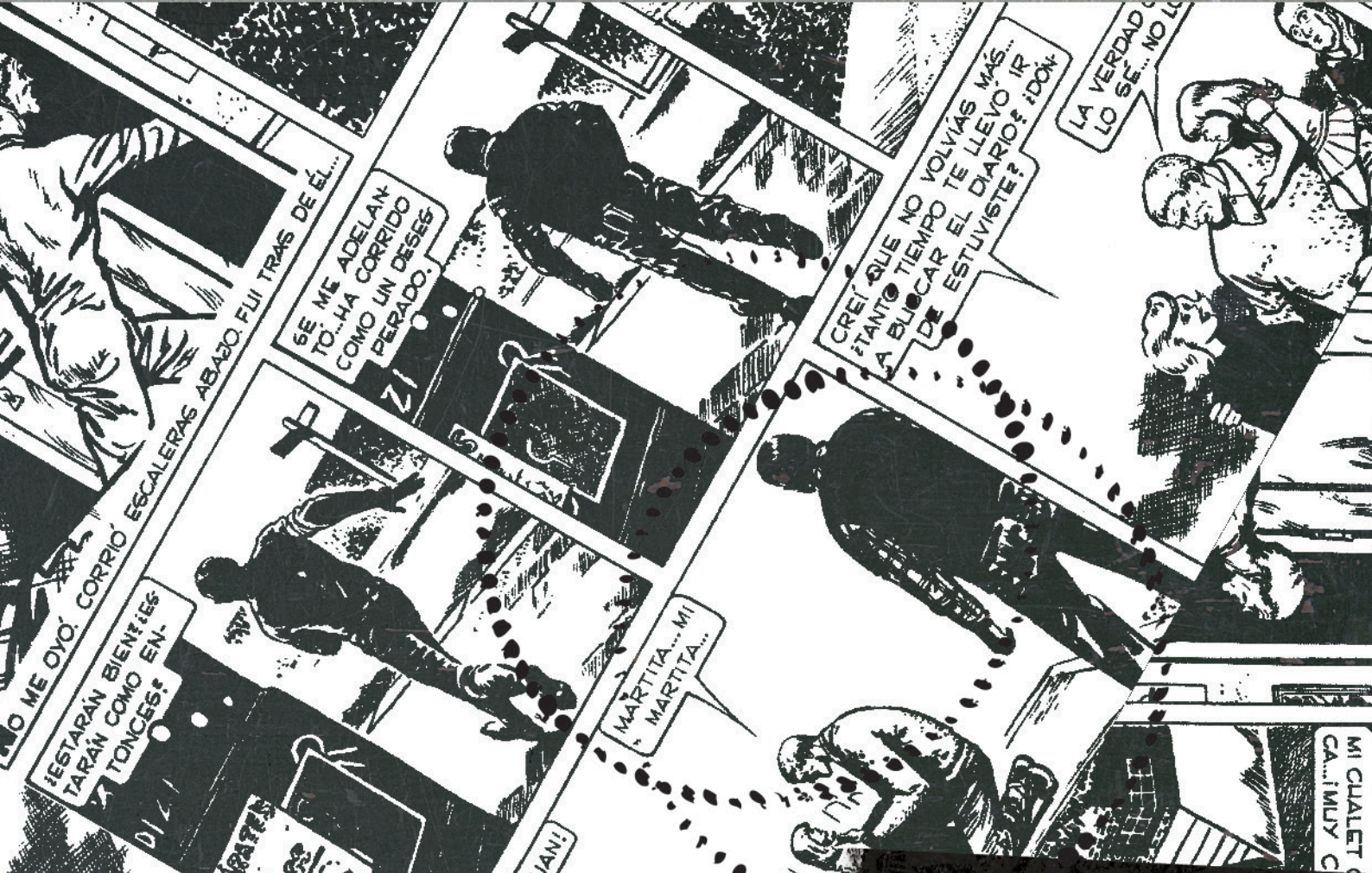
Una de las conclusiones preliminares que presentamos es que desde la perspectiva de Jenkins (2009) y Long (2007), en el caso del Eternauta no habría *transmedia storytelling* debido a que no existe un contenido determinado para cada medio y una dirección central de la franquicia transmedia para crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada, entre otros aspectos. Desde una visión arqueológica, en cambio, sí estaríamos frente a una narrativa transmedia en tanto se presentan las dos características principales de esta forma de contar historias: la narrativa se expande a través de diversos medios y los prosumidores participan de dicha expansión (Scolari et al.; 2014).

En este sentido es que Scolari et al. consideran que el transmedia no es un fenómeno nuevo, e introduce el concepto *transmedia pulp fiction* para dar cuenta de los cómics como los precursores de los vastos universos transmedia de hoy en día (Ibidem: 9). El Eternauta es mucho más que una historieta: guionistas, dibujantes, fans y lectores devenidos en productores han confeccionado un mundo en el que se ponen en juego diferentes procesos de producción social de sentido que pueden leerse bajo la luz del concepto de transmedia.

Se trata de procesos complejos que trascienden el ámbito literario y, en el caso del Eternauta, debido a su trama y las condiciones socio-históricas de producción de la historieta, el constructo imaginario del mundo rápidamente se ha infiltrado en el campo de la política. Así vimos de qué manera el rostro que yace debajo del traje de gutapercha puede cambiar según el contexto histórico y los actores que se apropien del personaje. Primero fue Juan Salvo quien lo vistió, luego el mismo Oesterheld y en tiempos recientes Néstor Kirchner, lo cual demuestra dos cosas: por un lado que el Eternauta es un

ícono político y cultural y, por el otro, que la historieta es portadora de un discurso político y es susceptible de constituirse en una herramienta comunicacional que disputa sentidos retomando valores sociales como la resistencia y la solidaridad.

Pese a su complejidad, consideramos que a través de la herramienta metodológica elaborada, hemos logrado realizar un primer reconocimiento de la dimensión transmedia del mundo ficcional del Eternauta, identificando y analizando algunas producciones e interacciones que se producen en el campo de la cultura.



REFERENCIAS



¡ALLÍ HABÍA ALGO QUE NO ALCANZABA A COM-
PRENDER... ¡COMO IBA EL, QUE VENIA DEL FUTU-
RO, A ENCONTRARME CONIGO MISMO?... ¡PORQUE
IBA A ENCONTRARSE CON EL JUAN SALVO DE 1959!



¡PAPITO!
¡PAPITO!



¡LOS HA ENCONTRADO! ¡ESA
DEBE SER MARTITA!



¡Y ESE SEÑOR QUE
VIENE CONTIGO?



¡LAS MAS...
LLEVO IR...
MARIAS... ¿DON-...?



LA VERDAD QUE NO
LO SE... NO LO SE...



¡ESTARAN BIEN...
ESTARAN BIEN...
ESTARAN BIEN...



¡NO ME OYO...
CORRIO...
ESCALERAS
ABAJO... FUI
TRAS DE EL...



SE ME ADELANTO...
HA CORRIDO
COMO UN DESEG...
PERADO...



CREI... QUE NO
VOLVIAS MAS...
¡TANTO TIEMPO
TE LLEVO IR...
A BLOCAR EL
DIARIO... ¿DE
ESTUVISTE?...
DON?



LA VERDAD...
LO SE... NO LO SE...



MI CUALET...
CA... ¡MUY C...

Glosario

Canon: es el universo narrativo oficial, compuesto por todas las expansiones transmedia. En el contexto de la ficción, el canon se refiere a aquellas historias que se adecúan a la lógica y coherencia interna de un determinado universo ficcional y que por tanto se consideran “oficiales”. Henry Jenkins considera canónico “el grupo de textos que la comunidad de fans acepta como parte legítima de la franquicia mediática y, por ende, ‘vinculante’ en sus especulaciones y elaboraciones” (2008: 274).

Convergencia: es una palabra que describe cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en la circulación de los medios en nuestra cultura. Según Jenkins, en términos generales la convergencia mediática designa una situación en la que coexisten múltiples sistemas mediáticos y en la que los contenidos discurren con fluidez a través de ellos (2008: 276).

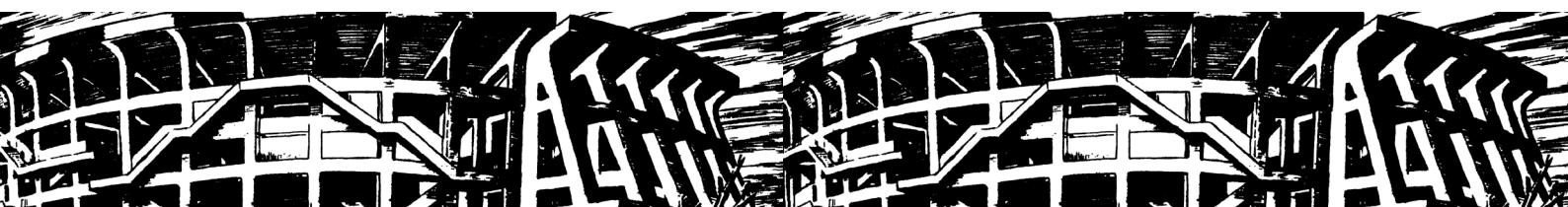
Crossmedia: una historia narrada a través de diferentes medios que sólo tiene sentido para el consumidor si se experimenta en su totalidad; o bien, la entrega de un mismo contenido a través de distintos sistemas de distribución o canales mediáticos.

Fanfiction, fanfic o ficción de los fans: se refiere a las historias que realizan en forma amateur y sin fines de lucro los fans y seguidores de un universo particular.

Fandom: es la contracción de *fanatic kingdom* (Reino Fan), un término usado para referirse a una subcultura compuesta de fans o aficionados que sienten una empatía con otras personas que comparten un mismo interés.

Fanzine: revista no profesional editada por fans para los fans de un determinado tema, que suele tener un coste simbólico destinado a pagar los gastos de impresión. Actualmente los fans optan por escribir en blogs y algunos usan la denominación webzine en honor al clásico formato.

Hipermediaciones: según Carlos Scolari son los “procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí” (2008: 113).



Mashup: video en el que se combinan imágenes de múltiples fuentes audiovisuales preexistentes con el fin de crear una historia unificada.

Multimedia: una historia narrada a través de diferentes plataformas digitales y lenguajes que convergen en un mismo medio.

Mundo transmedia: es un sistema abstracto de contenido a través de los cuales un repertorio de historias ficticias y personajes pueden ser actualizados o derivados a través de una variedad de formas mediáticas (Klastrup y Pajares; 2004: 1).

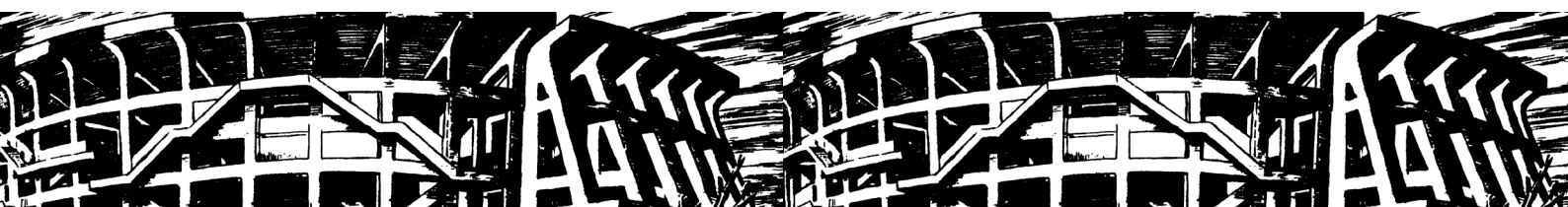
Narrativa Transmedia: es un tipo de relato donde el mundo ficcional se despliega a través de diferentes medios y plataformas, y en el cual una parte de los consumidores, devenidos en productores, asume un rol activo en el proceso de expansión y construcción.

Precuela: es una historia que narra los acontecimientos que se producen antes del relato inicial de una obra y puede o no centrarse en la misma trama que la obra de la que se derivan.

Prosumidor: es un acrónimo formado por la hibridación de las palabras productor y consumidor, que se utiliza para describir la unión entre las funciones tradicionales propias de estos roles.

Secuela: cualquier historieta, novela, película u obra de ficción producida después de otra obra completa, que se desarrolla en un mismo universo ficcional pero en un tiempo posterior.

Spin-off o derivado: en el caso de las historietas y la televisión, un spin-off es una historia cuyo protagonista proviene de una serie de ficción anterior sin que exista necesariamente rasgos de continuidad con la serie de origen.



Bibliografía

Accorsi, A. (Ed.) (1995). Comiqueando #12. *Comiqueando Press*, Buenos Aires, Argentina.

Aguirre, O. (2012). Los mitos de la historieta argentina. Artículo publicado en La Capital. 9 de septiembre de 2012. Disponible en: <http://goo.gl/bwxaeN>. Consulta realizada el 17/07/2015.

Apóstolo, P. (s.f). El radioteatro de "El Eternauta". Artículo publicado en *Portalcomic*. Disponible en: <http://goo.gl/erW2HS>. Consulta realizada el 8/05/2015.

Barreiro, R. y otros (1999). *El Eternauta: Odio Cósmico*. Ediciones Record, Buenos Aires, Argentina.

Becerra, M. (2015). Cultura y comunicación: la revolución digital con final abierto. Artículo publicado en *Revista Fibra*, N° 4. Disponible en: <http://goo.gl/OYz2Hc>. Consulta realizada el 12/07/2015.

Bergero, T. (2015). El mundo transmedial de "El Eternauta". Expansiones oficiales y fanfiction. Ponencia publicada en las I Jornadas de Comunicación Digital de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Plata. La Plata, Buenos Aires, Argentina.

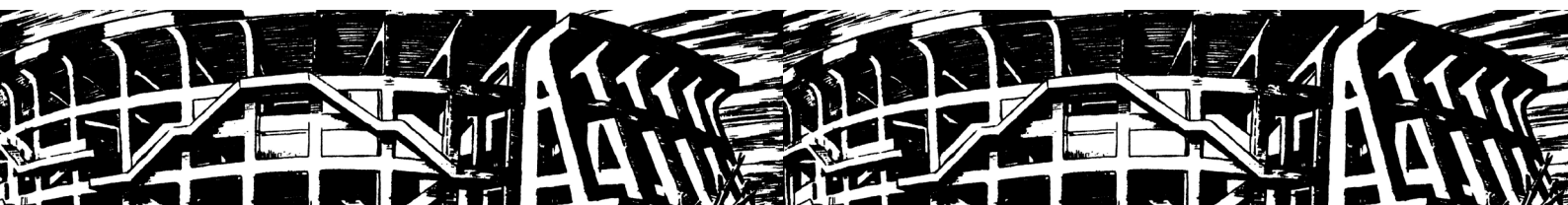
Berone, L. (2011). Cybersix, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina. Artículo publicado en *Revista Digilenguas* N° 10. Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Disponible en: <http://goo.gl/9oZ5eD>. Consulta realizada el 3/03/2015.

Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication* 8, 2344-2361.

Cascioli, A. (Ed.) (1982). EL ETERNAUTA por Oesterheld/Breccia. Los Libros de Humor N° 3. Ediciones de la Urraca, Buenos Aires, Argentina.

Chinelli, M. (s.f) El webfilm "L'ETERNAUTE". Artículo publicado en Portalcomic. Disponible en <http://goo.gl/08wWUI>. Consulta realizada el 22/06/2015.

Chinelli, M. (2003). Las historias alternativas (primera parte). Artículo publicado en Portalcomic. Disponible en: <http://goo.gl/v82Ygl>. Consulta realizada el 22/06/2015.



Chinelli, M. (2003b). Mano a mano con Solano López (segunda parte). Artículo publicado en *Portalcomic*. Disponible en <http://goo.gl/SXY2XI>. Consulta realizada el 22/06/2015.

Chinelli, M. (2010). Simbología e iconografía del eternauta. Artículo publicado en Archivo Histórico Héctor Germán Oesterheld. Disponible en: <http://goo.gl/TAzBzQ>. Consulta realizada el 22/06/2015.

Chinelli, M. (2006). Una muerte. La precuela del Eternauta. Artículo publicado en *Portalcomic*. Disponible en: <http://goo.gl/4OhOYu>. Consulta realizada el 22/06/2015.

Costa, C. y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, cross-media y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). ICONO 14. *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*. Volumen 10. Madrid, España.

Dalmagro, L. (2012). Derechos de autor, en debate por videojuego de El Eternauta. Artículo publicado en *El Diario*. 5 de Agosto de 2012. Disponible en: <http://goo.gl/n5orMm>. Consulta realizada el 28/06/2015.

Dena, C. (2009). Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments. Tesis doctoral en filosofía por la Escuela de Letras, Arte y Medios de la Universidad de Sydney, Australia.

Eco, U. (1986). Casabianca: Cult Movies and Intertextual Collage. En *Travels in Hyperreality*. Harcourt Brace, Nueva York, Estados Unidos.

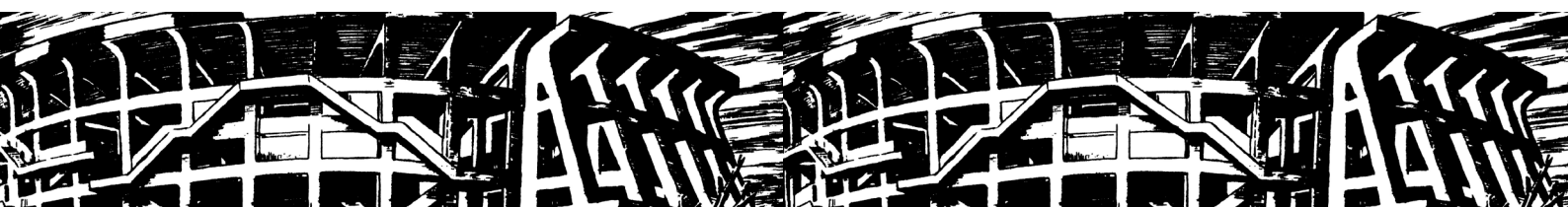
Fahy, B. (2015). Strand and deliver: Amie Mills on the rise of transmedia storytelling. Artículo publicado en *Stop Press*. Disponible en: <http://goo.gl/AHDF69>. Consulta realizada el 2/04/2015.

Fernández, L y Gago S. (2011). La saga "El eternauta" modelos de sociedad y transformaciones de su discurso. Artículo publicado en *Revista Digilenguas* N° 10. Facultad de Lenguas, Universidad Nacional de Córdoba. Disponible en: <http://goo.gl/9oZ5eD>. Consulta realizada el 3/03/2015.

Fernández, L y Gago S. (2011b). El Eternauta: apropiaciones, usos y construcciones de mitos en la política posdictatorial argentina. Ponencia publicada en las VI Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Argentina. Disponible en: <http://goo.gl/6u8f8q>.

Fernández, M. (2013). El Eternauta no tiene quien lo filme (parte I). Artículo publicado en *Cinescondite*. Disponible en: <http://goo.gl/jnnp1T>. Consulta realizada el 17/07/2015.

Fraser, B y Méndez, C. (2012). Espacio, tiempo, ciudad: La representación de Buenos



Aires en *El Eternauta* (1957-1959) de Héctor Germán Oesterheld. Artículo publicado en la *Revista Iberoamericana*, Vol. LXXVIII, Núms. 238-239. Universidad de Pittsburgh, Estados Unidos.

Freeman, M. (2014). Advertising the Yellow Brick Road: Historicizing the Industrial Emergence of Transmedia Storytelling. *International Journal of Communication* 8, 2362-2381.

Galán, J. (2012). Transmedialidad. Lección publicada en *Portal de la Comunicación*. Disponible en: <http://goo.gl/LhT3Br>. Consulta realizada el 2/03/2015.

Gallego, A. (2011). *Diseño de narrativas transmediáticas*. Universidad de Caldas, Colombia.

Granata, D. (2010). Anatomía de una Campaña Digital (o algo así). Disponible en: <http://goo.gl/sY9TxT>. Consulta realizada el 2/03/2015.

Guzante, M. (2015). Saccomanno: un faro hacia el realismo. Artículo publicado en *Los Andes Diario*. 20 de junio de 2015. Disponible en: <http://goo.gl/3G81G2>. Consulta realizada el 30/06/2015.

Hayes, G. (2011). *How to Write a Transmedia Production Bible. A Template for Multi-platform Producers*. Screen Australia.

Igarza, R. (2012). Acerca de la narrativa transmediática en la era de la ubicuidad. San Justo, Mineo.

Igarza, R. (2008). *Nuevos medios: estrategias de convergencia*. La Crujía, Buenos Aires, Argentina.

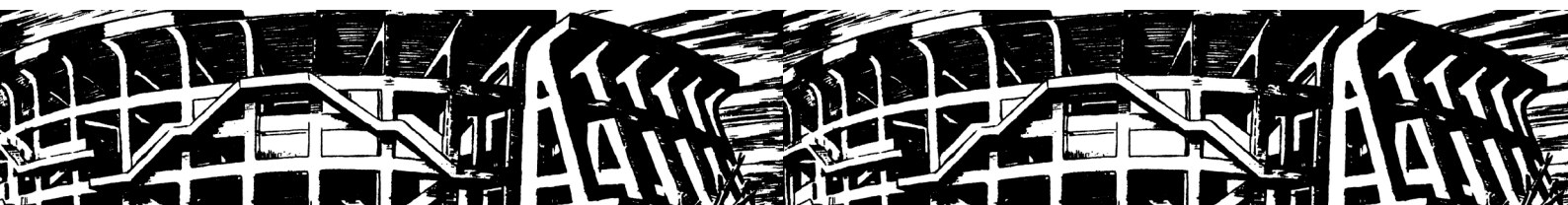
Irigaray, F. y Lovato A. (Eds.) (2014). *Hacia una comunicación transmedia*. UNR Editora, Rosario, Santa Fe, Argentina.

Jáuregui, D. (2013). La batalla por las historias. Artículo publicado en *En Órbita*. Disponible en: <http://www.enorbita.tv/jenkins>. Consulta realizada el 18/07/2015.

Jenkins, H. (2003). Transmedia Storytelling. Artículo publicado en *Technology Review* (MIT). Disponible en: <http://goo.gl/vpcSN>. Consulta realizada el 3/03/2015.

Jenkins, H. (2007). Transmedia Storytelling 101. Artículo publicado en *Confessions of an Aca Fan*. Disponible en: <http://goo.gl/EHdGjX>. Consulta realizada el 7/03/2015.

Jenkins, H. (2008): *Convergence culture. La cultura de la convergencia en los medios de comunicación*. Edición original de 2006. Paidós, Barcelona, España.



Jenkins, H. (2008b). 'What is Remix Culture?: An Interview with Total Recut's Owen Gallagher (Part One). Disponible en: <http://goo.gl/dj0PTS>. Consulta realizada el 2/03/2015.

Jenkins, H. (2009). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. Artículo publicado en *Futures of Entertainment*. Disponible en: <http://goo.gl/JD612G>. Consulta realizada el 4/03/2015.

Jenkins, H. (2013). Transmedia 101 and Other Posts En Español. Artículo publicado en *Confessions of an Aca Fan*. Disponible en: <http://goo.gl/9eXiMy>. Consulta realizada el 16/03/2015.

Jenkins, H. (2013b). What Transmedia Producers Should Know About Comics: An Interview with Tyler Weaver (Part One). Artículo publicado en *Confessions of an Aca-Fan*. Disponible en: <http://goo.gl/hlOJZg>. Consultado el 2/03/2015.

Jenkins, H. (2014). Transmedia 202: Reflexiones adicionales. Artículo publicado en *Confessions of an Aca Fan*. Publicado originalmente en 2011 en lengua inglesa. Disponible en: <http://goo.gl/upJhzT>. Consulta realizada el 14/03/2015.

Kern, S y Solano López, F. y otros (2010). El Eternauta: El perro llamador y otras historias. Doedytores, Buenos Aires, Argentina.

Klastrup, L. y Pajares Tosca, S. (2004). Transmedial Worlds - Rethinking Cyberworld Design. 2004 International Conference on Cyberworlds. ISBN: 0-7695-2140-1. IEEE Computer Society Washington, DC, USA.

Liuzzi, Á. (2013). Entrevista con Carlos Scolari sobre su nuevo libro: Narrativas Transmedia. Artículo publicado en Segundo Plano. Disponible en: <http://goo.gl/wT0QIJ>. Consulta realizada el 4/08/2015.

Liuzzi, Á. (2014). Web docs, el género documental interactivo y las narrativas transmedia, los casos "Proyecto Walsh", "Malvinas/30" y "#Voto83". Presentación en el congreso Mediamorfosis 2014, Buenos Aires, Argentina.

Liuzzi, Á. (2015). El Documental Interactivo en la Era Transmedia: De Géneros Híbridos y Nuevos Códigos Narrativos. Disponible en: <http://goo.gl/b6Mfwf>. Consulta realizada el 8/03/2015.

Liuzzi, Á. (2015b). Historias del pasado, experiencias del presente. Charla presentada en TEDx Río de La Plata 2015. Disponible en: <http://goo.gl/NjaSZ3>. Consulta realizada el 4/08/2015.

Lovato, A. y otros (2013). Documental transmedia: Tras los pasos de El Hombre Bes



tia. Artículo publicado en el sitio web de la Universidad Nacional de Rosario. 26 de agosto de 2013. Disponible en <http://goo.gl/6aepUR>. Consultado el 14/03/2015.

Maiztegui, P. y Solano López, F. (1997). *El Eternauta: El mundo arrepentido*. El Club del Comic, Buenos Aires, Argentina.

Maiztegui, P. y Solano López, F. (2003). *El Eternauta. El Regreso*. Solano Ediciones, Buenos Aires, Argentina.

Maiztegui, P. y Solano López, F. (2006). *El Eternauta: El Regreso. La búsqueda de Elena*. Solano Ediciones, Buenos Aires, Argentina.

Maiztegui, P. y Solano López, F. (2010). *El Eternauta: El Regreso. El fin del mundo*. Solano Ediciones, Buenos Aires, Argentina.

Martín-Barbero, J. (1987). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España.

Morhain, J. (s.f). *El viajero de la eternidad (ó El Eternauta en el teatro)*. Artículo publicado en Portalcomic. Disponible en: <http://goo.gl/erW2HS>. Consulta realizada el 25/06/2015.

Oesterheld, H. y Solano López, F. (1958). *El Eternauta*. Revista Hora Cero Extra, Editorial Frontera, Buenos Aires, Argentina.

Oesterheld, H. y Solano López, F. (2012). *El Eternauta II*. Doedytores, Buenos Aires, Argentina.

Oesterheld, H. y Solano López, F. (2012). *El Eternauta*. Edición Vintage. Doedytores, Buenos Aires, Argentina.

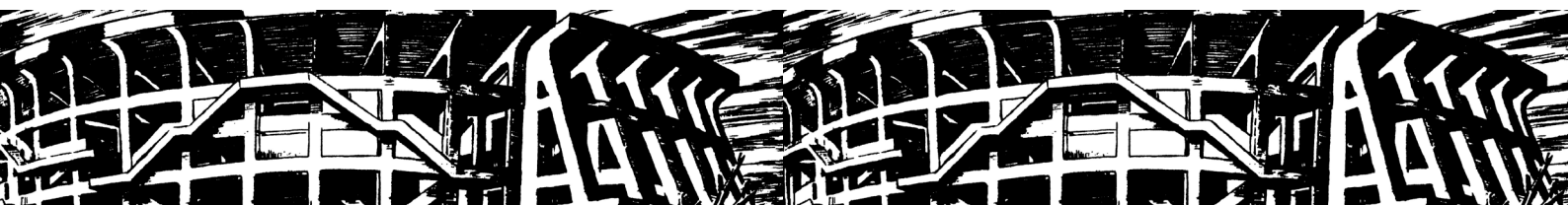
Oesterheld, H. (1997). *El Eternauta y otras historias de ciencia ficción*. Ediciones Colihue, Buenos Aires, Argentina.

Oesterheld, H. (1997). *El Eternauta y otras historias de ciencia ficción*. Ediciones Colihue, Buenos Aires, Argentina.

Oesterheld, H. y Breccia, A. (1982). *El Eternauta*. En *Los libros de Humor N° 3*, Ediciones de la Urraca, Buenos Aires, Argentina.

Ongaro, A. y otros (1983). *El Eternauta. Tercera parte*. Ediciones Record, Buenos Aires, Argentina.

Roffo, J. (2014). *El héroe será llamado a la lucha*. Artículo publicado en Revista Ñ. Dispo



nible en: <http://goo.gl/iMBPRu>. Consulta realizada el 16/07/2015.

Rost, A. y Bergero, F. (comp.) (2012). *Periodismo en contexto de convergencias*. Publifadecs, Gral. Roca, Río Negro, Argentina.

Rutgrink, E. (2013). Why are comic strips ideal for use in Transmedia Storytelling. Disponible en: <https://goo.gl/E9Gnwd>.

Salaverría, R. (2003). ¿Hacia dónde se dirige la convergencia de medios?. Universidad de Navarra. Documento 0411-01. Disponible en: <http://goo.gl/eR8dKw>.

Sasturain, J. y Solano López, F. (2007). El Eternauta: El atajo. La batalla de la Biblioteca Nacional. Revista Fierro, N° 10, Buenos Aires, Argentina.

Sasturain, J. (Ed.) (1995). *El Eternauta y otros cuentos de ciencia ficción*. Ediciones Colihue, Buenos Aires, Argentina.

Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Gedisa, Barcelona, España.

Scolari, C. (2010). Ecología de los medios. Mapa de un nicho teórico. *Quaderns del CAC* 34, vol. XIII.

Scolari, C. (2011). Transmedia storytelling: más allá de la ficción. Artículo publicado en el blog Hipermediaciones. Disponible en: <http://goo.gl/GP9bZQ>. Consulta realizada el 5/03/2015.

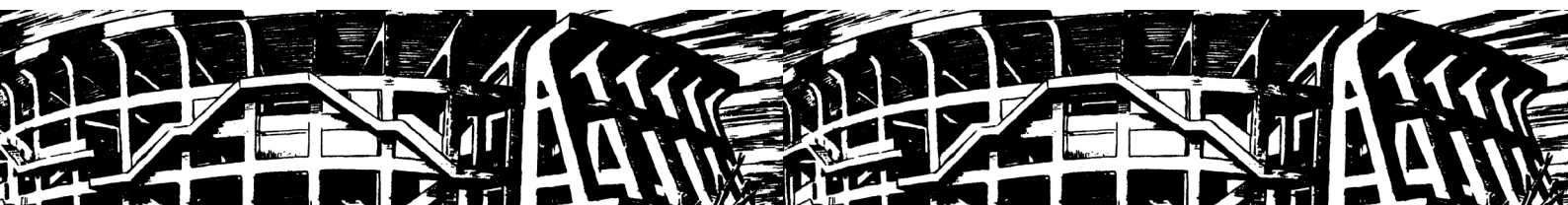
Scolari, C. (2012). Más allá de la ficción: el documental transmedia. Artículo publicado en Hipermediaciones. Disponible en: <http://goo.gl/iwiDL6>. Consulta realizada el 8/04/2015.

Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia, cuando todos los medios cuentan*. Deusto, Barcelona, España.

Scolari, C. (2014). Don Quixote of La Mancha: Transmedia Storytelling in the Grey Zone. *International Journal of Communication* 8, 2382-2405.

Scolari, C. (2014b). "Transmedia Critical" en el *International Journal of communication*. Artículo publicado en el blog Hipermediaciones. Disponible en: <http://goo.gl/Gyd4lj>. Consulta realizada el 8/07/2015.

Scolari, C., Bertetti, P. y Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Palgrave Pivot, England.



Scolari, C. e Ibrus, I. (2014). Transmedia Critical: Empirical Investigations into Multiplatform and Collaborative Storytelling. *International Journal of Communication* 8, 2191–2200.

Strate, L. (1999). Understanding MEA. En *Medias Res* 1. Extraído de Media Ecology Association. Disponible en: <http://goo.gl/RC3J6Z>. Consulta realizada el 8/07/2015..

Trillo, C. (1980). Carlos Trillo y Guillermo Saccomano entrevistan a Héctor G. Oesterheld. Artículo reproducido en *Zona Negativa*. Disponible en: <http://goo.gl/vgOG4X>. Consulta realizada el 10/05/2015.

Williams, R. (1992). *Historia de la comunicación*. Bosch casa editorial, Barcelona, España.

Zanoni, L. (2015). ¿Por qué un libro gratis?. Artículo publicado en Medium. Disponible en: <https://goo.gl/Y0Zhtp>. Consulta realizada el 8/07/2015.



Las ilustraciones empleadas en esta tesis con fines académicos pertenecen a los autores debidamente citados y tienen sobre ellas todos los derechos.

Esta obra está licenciada bajo la Licencia Creative Commons Atribución-CompartirIgual 4.0 Internacional que permite copiar, distribuir, exhibir y ejecutar la obra, hacer obras derivadas y hacer usos comerciales de la misma, bajo las condiciones de atribuir el crédito correspondiente al autor y compartir las obras derivadas resultantes bajo esta misma licencia.

Para ver una copia de esta licencia, visita <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



