

Martita Salvo y el viaje de la heroína. Análisis diacrónico del personaje femenino en la historieta *El Eternauta* y su adaptación a las narrativas transmedia

Fernando Doural ⁽¹⁾

Resumen: La historieta de Oesterheld y Solano López contiene en su propia estructura el germen de la multiplicidad de lecturas, interpretaciones y transformaciones que la suceden. Y dentro de esas historias particularmente el arquetipo de la mujer, en especial el personaje Martita/Clara, la hija de uno de los protagonistas –Juan Salvo “El Eternauta”– merece estudiarse debido a los múltiples cambios respecto a su rol y accionar en el transcurso del tiempo entre su génesis en 1957 hasta la actualidad. Este artículo se propone como una oportunidad de análisis de caso desde donde discutir la actual naturaleza fragmentada y multiplataforma de la narrativa transmedia que puede enriquecer el desarrollo y la comprensión de este personaje femenino.

Palabras clave: Historieta - El Eternauta - Rol de la mujer - Narrativa transmedia - Argentina

[Resúmenes en inglés y en portugués en la página 56]

⁽¹⁾ Ver CV de Fernando Doural en la p. 57

Introducción

“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 en grupo, nunca el héroe individual.” (Oesterheld, 1957).

La historieta gráfica argentina *El Eternauta* se centra en una invasión alienígena que comienza en Buenos Aires con una misteriosa nevada tóxica que mata a gran parte de la población. Un grupo de supervivientes, liderados por Juan Salvo, debe unirse para luchar contra esta amenaza, encontrar a sus seres queridos y sobrevivir en una ciudad transformada por el peligro. La historia se narra desde la perspectiva de un hombre común que se convierte en héroe colectivo en una lucha de resistencia por la humanidad.

El cómic creado por Oesterheld y Solano López ha generado una militancia de verdaderos seguidores que elevan la obra y la resignifican como un clásico de la novela gráfica en castellano. En efecto, la expansión del contenido original en nuevas líneas narrativas desprendidas del relato original, la suma de diversas miradas manteniendo la coherencia del relato primitivo, el potenciamiento de la inmersión en nuevos elementos que se entrelazan al argumento y el desarrollo de los personajes con marcas de época que acompañan y modifican la historia lineal, son algunas muestras de cómo se ha expandido el universo canónico y nos sitúa en el terreno de las narrativas transmedia.

Hablar de narrativas transmedia es hacer referencia a aquellos relatos que superan la idea de multiplataforma, de producto enriquecido, de historia adaptada, de narración participativa. En este sentido, se está ante un nuevo sistema estético, narrativo y tecnológico personalizado, que ponen en contacto obras híbridas y accesibles desde diferentes puntos de la historia donde los usuarios pueden moverse libremente. (Irigaray, 2016, p. 293)

El Eternauta permite construir mundos narrativos paralelos en la historia en donde la ficción se interconecta con la realidad social del entorno en el que fue producido, generando marcas a nivel de sus condiciones de producción de cada una de las publicaciones. Asimismo, existe una fragmentación del relato principal a través de diferentes plataformas mediáticas disponibles, explorando diferentes universos creativos, ofreciendo una serialidad en sus diferentes versiones con diversos puntos de vista, acerca del Leitmotiv de la historieta citada que son complementarios, pero a la vez, excluyentes y hasta contradictorios al analizarlas en un corte diacrónico.

Nadie se salva solo

(...) un medio nunca está solo; es sólo un actor de un ecosistema complejo poblado por muchos otros medios que atraviesan diferentes fases de su ciclo vital. Del mismo modo, los medios no pueden analizarse de manera aislada: las características y evolución de un medio dependen en buena parte de las relaciones que establece con otros medios. La intermedialidad es un conjunto multidimensional de relaciones que pueden afectar los discursos de los medios, sus soportes materiales o las instituciones que orbitan a su alrededor. (Scolari, 2024, p. 276)

Para un análisis diacrónico del personaje de Martita/Clara (*Tabla 1*) se tomarán como fuentes principales las publicaciones gráficas de *El Eternauta* I, II y III y el registro audiovisual *El Eternauta* (2025), serie argentina de la plataforma Netflix.

Martita/Clara tiene una presencia distinta dependiendo el registro tomado para el análisis y desde la gráfica sostiene una clara evolución en la saga de la historieta.

Soporte	Nombre	Rol en la historia	Gravitación en la narrativa	Contexto mediático
El Eternauta I	Martita	Hija. Motor emocional de Juan Salvo	Pasiva (símbolo de esperanza)	Historia original
El Eternauta II	Martita	Objeto de manipulación alienígena: identidad fragmentada.	Ambigua: oscilación entre protagonista y víctima.	Secuela gráfica
El Eternauta III, IV, Netflix y otros	Marta / Clara	Adolescente que adquiere protagonismo.	Más activa y visible, dependiendo de la versión analizada.	Expansión transmedia. Serie, fandoms y otros medios

Tabla 1. Martita/Clara en el universo de *El Eternauta*. Fuente: elaboración propia.

Ella es la hija de Juan Salvo y en *El Eternauta I* es una pequeña niña cuya supervivencia constituye la principal motivación para Juan.

En cambio, en la reciente serie de Netflix Martita pasa a llamarse Clara ganando mayor visibilidad como personaje y una relativa autonomía narrativa. Esta resignificación enfatiza la transición de un rol más pasivo a uno proactivo propio de las tendencias contemporáneas en personajes femeninos jóvenes.

En *El Eternauta I*, la historieta original (1957-1959), la hija no es tanto un personaje, sino más bien el motivo narrativo primario que impulsa el inicio de la acción. En la segunda parte de la historieta, Martita/Clara sufre una reconfiguración como Humano-robot por los invasores (su memoria es borrada y se le asigna un “Mano” como padrino). Aquí, el personaje oscila entre la recuperación de su identidad y la alienación, funcionando como ejemplo del trauma identitario colectivo en contextos de represión y manipulación política en el que se inscribe históricamente el período en donde el autor escribe este guion. Su papel refleja allí, ya no solo el drama familiar, sino también la temática de la pérdida de memoria histórica y la alienación bajo sistemas opresivos.

En *El Eternauta III*, la evolución del personaje se bifurca al estar desvinculada de los autores originales: Oesterheld y Solano López. En esta tercera parte, Martita funciona simbólicamente como enlace entre la tradición y las nuevas lecturas de la historieta, expandiéndose en obras transmedia e intervenciones de los fandoms.

(...) no alcanza con solo ver una película, es necesario, para lograr una narrativa de carácter experiencial, debatir además con los foros, jugar videojuegos y leer cómics. La recepción de contenidos deja de ser pasiva para involucrarse en intercambios comunicativos a través del uso de modos alternativos de varios dispositivos polifuncionales. (Entel, 2024, p. 295)

De alguna manera, puede decirse que el personaje es rescatado y resignificado por el uso de estas nuevas narrativas que alcanzan a toda la obra original y sus secuelas. A partir de

aquí el universo de *El Eternauta* se expande y fragmenta. Y para comprenderlo será necesario recurrir a su propio axioma: nadie se salva solo, (re) interpretando la obra en una nueva clave de análisis, incluso por fuera del soporte gráfico inicial.

El Eternauta ofrece un mundo ficcional lo suficientemente rico que permite su expansión a través de múltiples medios, articulando precuelas, secuelas y derivados en radio, cine, internet, fanfictions y adaptaciones oficiales.

En el contexto de un sistema de medios completamente digitalizado en sus procesos de producción, circulación y consumo, las narrativas transmedia se extiende con facilidad y se configura como el tipo de relato que se construye en un entorno multiplataforma, con recursos interactivos que permiten la retroalimentación de los contenidos por parte de los usuarios, que se incorporan como contribuyentes en el desarrollo de la historia o en la construcción del mundo ficcional en el que se despliega.

La circulación de los contenidos mediáticos, entonces, “depende enormemente de la participación más activa de los consumidores” (Jenkins, 2008, p. 15) Y es en la “cultura de la convergencia” que los consumidores son “animados” a buscar nueva información y a establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos, por lo que se vuelve el entorno propicio para el desarrollo de las narrativas transmedia. (...) La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. (Entel, 2023, p. 237)

Martita, como personaje secundario en sus inicios, participa activamente de esta transformación ofrecida por las nuevas narrativas transmedia: su pasaje de Martita a Clara en la serie de Netflix subraya cómo los relatos centrales pueden ser alterados y resignificados sin necesidad de mantener su coherencia en su expansión a diferentes plataformas mediáticas y épocas.

El personaje muta –de niña a adolescente protagonista– en parte debido a las demandas participativas y prosumidoras del público transmediático que exige personajes más activos y reales. Alineados a los roles de género que ya se esbozan en la tercera parte de la historieta, el personaje crece y se convierte en uno de los protagonistas, aunque no en todos los soportes por igual.

Ahora Clara es apropiada, remixada y reelaborada por audiencias y creadores de distintas generaciones, cumpliendo parte de las claves de este tipo de narraciones: una cultura participativa en donde fans y productores intervienen, reinventan y expanden el personaje a través de nuevas plataformas, y en donde el relato adquiere así nuevos sentidos y relevancias.

El personaje de Martita/Clara ilustra, desde su primera versión y hasta las adaptaciones transmedia contemporáneas, la riqueza del universo narrativo de *El Eternauta* y su capacidad de resignificación según el momento histórico, mediático y social. Desde la niña pasiva y símbolo del futuro hasta la adolescente que comienza a tomar decisiones, el desarrollo de Martita/Clara cumple con los procesos descritos por Scolari (2005) y las claves enumeradas por Jenkins (2008) en donde es el consumidor –según las condiciones de producción y recepción contemporáneas– quien redefine su sentido y función como personaje,

asegurando la supervivencia y vigencia cultural del mito de *El Eternauta* y su mensaje. Estas variaciones revelan los mecanismos de negociación cultural entre autores, medios y públicos, donde el personaje deja de ser accesorio y pasa a ser catalizador narrativo y emocional de la saga. Siguiendo a Jenkins (2008) estos relatos son potencialmente significativos y sus personajes son apropiados, transformados y reactualizados por audiencias activas.

La territorialidad expandida (Irigaray, 2019) incorpora acciones en el espacio urbano a la vez que utilizan, exhiben, retoman, actualizan y (re) contextualizan los contenidos producidos para entornos virtuales con los cuales los participantes interactúan. “A la interacción digital se le añade una interacción territorial que consigue involucrar a los participantes en los nuevos ambientes innovadores cuyas potencialidades requieren reflexiones específicas.” (De Charras, 2024, p. 296)

La cultura participativa fomenta que personajes como Martita/Clara vivan múltiples vidas narrativas, cada una marcada por los cambios de época, formato y tecnología. El paso de Martita a Clara en los nuevos formatos de la historia original responde a esa lógica de “remix”, dando agencia y voz al personaje para que dialogue con nuevas sensibilidades.

Así, la mirada diacrónica permite ver cómo el personaje deja de ser un mero motivo argumental y se vuelve protagonista de nuevas historias, reforzando el potencial expansivo y resiliente de *El Eternauta* en escenarios transmedia.

¿Lo viejo, funciona?

No todos los relatos son potencialmente proclives a adaptarse a las narrativas transmedia. Podría argumentarse que la serie de relatos canónicos reunidos en la obra escrita conocida como La Biblia es uno de los primeros que, producto de su potencia literaria podrían considerarse con razón –debido a las distintas producciones a lo largo de los siglos– un relato original expandido en multiplicidad de nuevas narraciones transmedia. Es que la trasposición descrita no es algo nuevo, evidentemente, y a la luz de lo analizado continúa en la actualidad con gran vitalidad.

Scolari (2013) caracteriza a las narrativas transmedia como un fenómeno transversal, que recorre toda la industria de la cultura. En su definición, se trata de una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónicos, audiovisual, interactivo) y de los medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro). No se trata de una simple adaptación de un lenguaje a otro... se trata, más bien, de una estrategia que desarrolla un mundo narrativo que abarca diferentes medios y lenguajes. Así, las narrativas transmedia se caracterizan por su “dispersión textual” y encuentran su hilo conductor en la red de personajes y situaciones que conforman un mundo. (Entel, 2023, p. 239) En este último ejemplo de La Biblia, fuera de toda valoración de su contenido religioso, se aprecia muy claramente cómo los diferentes sistemas de significación: lo verbal, lo icónico, lo ceremonial, lo teatral y (más acá en el tiempo) lo audiovisual, lo interactivo y el pasaje (y no sólo desde su significado literal, ya que no es simplemente una adaptación sino una resignificación) al lenguaje de los medios masivos como el cine, el cómic, la televisión y

los videojuegos; amplía el mensaje original y lo adapta a la coyuntura social. En ese punto podemos decir que, también en el concepto de narrativas transmedia: lo viejo, funciona. Como refiere Scolari (2013), el concepto no está sólo en la galaxia semántica: mecanismos como los cross-media, las plataformas múltiples, los medios híbridos y las multimodalidades son parte de ella.

existe una búsqueda constante de nuevas metáforas, más amplias y esclarecedoras. (...) la metáfora del tubo (los medios como canales) dominó gran parte del Siglo XX... La llegada de nuevas metáforas –como los medios son una orquesta (Winkin, 1994) o los medios son ambientes (Postman, 1970)– fueron intentos de romper con esta visión lineal y simplista de la comunicación mediatizada. (Scolari, 2024, p. 376)

Esta capacidad de comunicar historias a través de diversos medios y plataformas a la vez se aceleró con el inicio del nuevo siglo, acompañado por el desarrollo tecnológico o también a consecuencia de este. Aunque el divulgador del término “transmedia”, Henry Jenkins, relativiza el poder del giro tecnológico en la ecuación: “creo que los medios son la variable menos importante. Para mí lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical... el hecho de ser diseñado (el relato original) para una cultura en red” (Jenkins, 2025)¹ Por su parte, la Prof. Grandío Pérez en conversaciones con Scolari (2013) ha sostenido: “Son las narrativas de ciencia ficción las más proclives a la generación de un universo transmedia debido a su esencia ontológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente. Ofrecen más posibilidades creativas que el género del drama o la comedia.”

- *El Eternauta*, incluido en el género ciencia ficción, presenta el siguiente universo narrativo (*Figura 1*):

- La historieta original (1957-1959). Publicada en la revista Hora Cero Semanal. Es la base de todo el universo.

- Reediciones, precuelas, secuelas, reversiones, derivaciones y otros relatos gráficos de la historieta. A lo largo de los años, ha habido numerosas reediciones y continuaciones, como “El Eternauta II” (1976) con Solano López y otras versiones posteriores con diferentes dibujantes y guionistas.

- Exposiciones y proyectos artísticos/ cinematográficos. Se han realizado exposiciones como “Huellas de una Invasión”, que recrean la historia como si hubiera ocurrido de verdad.

- Audios, música y radio. Durante 2024 y 2025 se produjeron innumerables Podcast sobre El Eternauta. El músico Santiago Motorizado y su Banda editaron dos canciones inspiradas en El Eternauta: “Magnetismo” (2012) y “Juan” (2015). En los 90s se produjeron adaptaciones radiofónicas (Gustavo Arias y Pacho Apóstolo).

- Fanzines, ediciones especiales, performances y uso político. La obra ha inspirado y ha sido parte de fanzines, ediciones conmemorativas, performances y creación de personajes para uso político como el “Néstor-nauta”.

- Serie de Netflix (2025). La adaptación para plataforma on demand más reciente y de gran alcance, dirigida por Bruno Stagnaro y protagonizada por Ricardo Darín, busca actualizar la historia a un contexto moderno.



Figura 1. Representación gráfica del universo expandido de *El Eternauta*.

El viaje de la heroína

Martita, como personaje secundario, sufre una transformación en su edad y en su participación en la transposición de la historieta al streaming en formato mainstream. Incluso su nombre cambia de Marta (Martita) a Clara. En *El Eternauta* de 1957/1959 se trata de una pequeña niña mientras que, en la serie de Netflix, ahora como Clara, se trata de una joven mujer; similar en su desarrollo al personaje de Martita en *El Eternauta* III, IV y sus derivaciones transmedia.

Un análisis de su figura a través del prisma del «viaje de la heroína» revela, en principio, una notable ausencia de la travesía arquetípica. Martita no emprende un viaje de autodescubrimiento y transformación; su papel es en la génesis el de un faro inmóvil, el motor que impulsa la lucha de otros, pero sin recorrer un camino propio de heroísmo activo. El concepto popularizado por Maureen Murdock (1990) describe un arco narrativo en el que un personaje femenino transita por etapas de separación de lo femenino, una odisea de pruebas en un mundo predominantemente masculino, una crisis de identidad y, finalmente, una reintegración y sanación de sus dualidades internas.

Este modelo contrasta con el «Viaje del héroe» tradicional y se enfoca en la búsqueda de una identidad femenina completa y auténtica. En la evolución descrita por las secuelas de la historieta original, se ha presentado a una Martita Salvo como líder de una nueva resistencia, sugiriendo una evolución de su rol pasivo a uno de liderazgo heroico. Su viaje de verdadera transformación como personaje comienza cuando el universo transmedia de *El Eternauta* se diversifica y fragmenta.

Siguiendo lo expuesto, la historieta original reservaba a Martita un rol pasivo y asociado a la motivación de Juan Salvo que es quien hace avanzar la narración. En cambio, en la segunda parte de la historieta, escrita casi 17 años después de la original, su rol cambia drásticamente al final de esta secuela. En la línea temporal dispuesta por su autor en 1976, ya reconvertido en militante Montonero en la clandestinidad, el sacrificio en el promontorio del pueblo de Las Cuevas resulta en la pérdida de todos sus habitantes; entre ellos la de la preadolescente Martita que es encontrada sin vida por su propio padre que hubo de sacrificar a su familia y a este grupo de la resistencia para evitar la exterminación total de la raza humana. En la tercera parte de la historieta gráfica de *El Eternauta*, en la que sólo tiene oportunidad de intervenir el dibujante original debido a la desaparición forzada del creador de la historieta, se desarrolla otra línea de tiempo en la cual Martita es una adolescente activa y militante combativa por la causa humana, aunque cuenta como padrino a un “mano” alienígena; de alguna manera dando a entender una apropiación de su identidad. En la controvertida tercera parte de la saga gráfica este personaje femenino abandona su rol simbólico y pasivo o de ofrenda al sacrificio humano para convertirse en una figura central y activa en la trama. Se une a la resistencia clandestina organizada por un envejecido y experimentado Favalli. Juntos, colaboran con el objetivo primordial de traer de regreso a Juan Salvo, quien se encuentra perdido en los pliegues del tiempo y el espacio.

Esta alianza entre Martita y Favalli redefine la dinámica de la resistencia. Ella no es solo la hija del héroe, sino una combatiente por derecho propio, que aporta una perspectiva y unas habilidades forjadas en un entorno completamente distinto al de los demás sobrevivientes. Su conocimiento, aunque fragmentario al principio, sobre la sociedad de los Manos y su funcionamiento interno, se convierte en un activo invaluable para la causa. Al asumir un rol proactivo, el personaje de Martita evoluciona.

En *El Eternauta: el mundo arrependido*, la cuarta parte de la saga, el rol argumental de Martita Salvo experimenta una profunda evolución, consolidándose como la conciencia crítica de la narrativa y el motor ideológico que cuestiona las decisiones de su padre, Juan Salvo. A diferencia de las entregas anteriores, donde fue símbolo del futuro a proteger o una combatiente activa, aquí Martita representa el legado ético de la resistencia original y la voz de la disidencia frente a un poder abrumador. La trama, escrita por Pablo Maiztegui e ilustrada por el dibujante original, Solano López, sitúa a los protagonistas en un nuevo escenario: un mundo donde los «Ellos» han sido derrocados, pero el poder ha sido asumido por los «Manos». Este nuevo orden, aunque aparentemente menos hostil, impone una paz opresiva y una asimilación cultural que anula la identidad humana. Es en este contexto de «Pax corrupta» donde el rol de Martita se vuelve fundamental. Es la voz de la disidencia, mientras Juan Salvo, cansado de la lucha eterna, se muestra pragmático y dispuesto a aceptar el dominio de los «Manos» a cambio de supervivencia, Martita se opone frontalmente.

Ella es quien denuncia que esta sumisión es una traición a los ideales por los que lucharon y murieron sus compañeros en la primera invasión. Representa la memoria histórica y la intransigencia ante la pérdida de la libertad y la dignidad, es el motor del conflicto ideológico. Su firmeza y convicción demuestran que la lucha no termina con la derrota de un enemigo, sino con la preservación de los valores que la iniciaron. Martita deja de ser, definitivamente, la hija del héroe para convertirse en una protagonista con sus propias motivaciones ideológicas.

Martita/Clara en la Galaxia Fandom

El fenómeno fandom constituye una parte esencial del universo expandido de *El Eternauta*, al aportar dinámicas propias que articulan y potencian su naturaleza transmedia. De esta historieta gráfica argentina derivan innumerables contribuciones de los fanáticos para enriquecer el relato original: sitios web y wikis, memes, cosplay, memorabilia e instalaciones, performances en ferias e intervenciones urbanas, reversiones gráficas, falsos documentales y tráilers, recreaciones con IA, tutoriales en video, posteos y comentarios en redes sociales, además de otras expresiones no registradas en este trabajo. La mayoría de estas manifestaciones fandom recrean el suceso de la nevada primitiva de la historieta original y, en particular, la figura enmascarada de su protagonista de 1957, Juan Salvo. Sin embargo, el espectro se amplía progresivamente hacia otros personajes, como su hija Martita/Clara, especialmente tras el giro dado al personaje femenino en la serie de Netflix² –cuya inspiración remite en parte al desarrollo de *El Eternauta III* (1981) en su evolución de una niña en la obra original a una mujer activa en el citado volumen.

A efectos de descripción y análisis sucinto, se examinan aquí expresiones de fan art –entendido como el arte creado por fanáticos a partir de obras originales de ficción populares– relacionadas con la historieta y, concretamente, con la figura de Martita/Clara como joven/adolescente.

Se distinguen las producciones «institucionales» realizadas por corporaciones audiovisuales o editoriales dueñas de los derechos (con fines publicitarios que emulan mecanismos narrativos de la galaxia fandom), de las producciones puramente realizadas por los fanáticos y de características no comerciales, que merecen plenamente rotularse con la denominación de fan art. Entre las primeras se pueden mencionar las instalaciones realizadas por la Plataforma Netflix para el lanzamiento de la serie audiovisual, que invita a apropiarse de ellas e interactuar con las mismas (Mikhail San Martino, 2025, publicación de Instagram).³ Así como también la producción a baja escala de objetos/memorabilia sobre la serie y sus personajes. Por contigüidad, cabe mencionar los concursos oficiales de cosplay en ferias dedicadas al fenómeno Comic Con, donde la temática de *El Eternauta* supuso una novedad tras el estreno de la primera temporada (Argentina ComicCon, 2025, publicación Facebook).⁴

De todos modos, el núcleo más fascinante del fenómeno colaborativo reside siempre en la práctica plena y auténtica del fan art, realizada artesanalmente por los propios fanáticos, y este caso no es excepción. A la práctica del cosplay y la realización profesional de falsos

documentales como *Huellas de una invasión* (2014, publicación de Youtube)⁵ se suma la producción casera de tráilers apócrifos, tales como *El Eternauta Fan Made2D* (2025, publicación de Tik Tok).⁶ También en esta galaxia abundan reversiones gráficas de la obra intervenidas con gráficos y animaciones generados por IA, junto a una profusión de tutoriales en video que generan densidad al universo expandido de *El Eternauta*.

Particular relieve merece la intervención urbana al estilo «marketing de guerrilla» durante la campaña callejera de la serie en 2025: en múltiples puntos de afiches estáticos de Netflix se colocaron anónimamente panfletos denunciando la desaparición forzada durante la última dictadura militar en argentina de los integrantes de la familia Oesterheld.⁷

Como se ha indicado, Martita/Clara integra esta galaxia fandom de manera aún incipiente en comparación con Juan Salvo, su padre, dejando huellas de su inclusión en comentarios, posteos en redes sociales y marcadores de noticias sobre sus nuevas características en la serie audiovisual y su marcada evolución argumental de una niña desvalida a una mujer activa.⁸

No obstante, un caso emblemático de fan art sobre Martita/Clara es la contribución de 2025 por estudiantes del Profesorado en Educación Secundaria en Lengua y Literatura (ISFD 809) de Esquel, Chubut: el Wixsite “Crónicas de una invasión”, con una sección dedicada a «la hija heroína» inspirada en Martita Salvo de “*El Eternauta: el regreso*” (2003)¹⁰, una de las tantas secuelas del universo expandido. Este sitio, centrado en *El Eternauta* y con referencias explícitas a las «nevadas mortales» originales, evidencia un claro intento de construir narrativas transmedia por parte de los fanáticos de la obra.

La sección analizada se inicia con una sinopsis del origen del personaje femenino, seguida de una descripción multimedia de sus nuevas dimensiones en un rol más activo y un breve análisis de su participación protagónica en *El Eternauta: el regreso*. Al pie, se incluye un Instagram ficticio como IG de Martita Salvo¹¹, con la finalidad declarada de «permitir que la comunidad lectora interactúe con el personaje como si fuera real, siguiendo sus pensamientos, recuerdos y acciones»; así, opera como «diario íntimo abierto, un documento post-apocalíptico, un nodo de resistencia digital». Aunque poco desarrollado, el perfil digital destaca por su tratamiento de imágenes y textos, que presentan al personaje como real desde la descripción de la bio: «Zona Sur - CABA ocupada. Sobreviviente de la nevada. Hij@ de Juan, hija de la Resistencia. #Memoria #Resistencia #ElRegreso». Las imágenes generadas con IA y los reels exhiben excelente calidad, encarnando con fidelidad el espíritu fan art puesto al servicio del personaje.

El mismo Wixsite incorpora dos apartados relevantes para el aporte fandom a Martita/Clara. La sección «La historia que todavía nos atraviesa» presenta un material didáctico hipermedial¹² en Genially: una línea de tiempo comparativa titulada *El Eternauta* y la historia real, que traza «una cronología paralela entre la invasión ficticia de la historieta y la invasión real del miedo en Argentina»; incluye un hito en 2006, «Los cuerpos borrados por el miedo», en donde se reconstruye con una sinopsis la lucha por los derechos de la mujer vinculada a la figura protagónica femenina de *El Eternauta*. Asimismo, la sección «Noticia Urgente» enlaza a un video de falso noticiero titulado *El Eternauta en Esquel*¹³, una producción independiente de las mismas fans responsables del sitio. En él se resalta el rol de la mujer en la trama del falso noticiero local mediante una animación en IA de

la figura de una joven Martita en la nevada mortal, seguida de una representación de una entrevista callejera a una mujer con idéntico propósito.

Todas estas creaciones reflejan la pretensión de las prácticas de fan art en generar nuevas narrativas transmedia, potenciando en este caso la agenda femenina en el contexto del análisis diacrónico de Martita/Clara y su constante evolución como personaje a través de las décadas.

Salgan al sol, ¡idiotas!¹⁴

Hay diversos motivos para inferir que en este caso existen probadas muestras de experiencias transmedia en este relato. Es sólo cuestión de observar y registrar por debajo de la superficie para acceder a producciones ligadas a fans de la saga.

Parece que el fenómeno reverdece en cada década y se reinterpreta en diversos nichos de consumo algo oculto.

Pediría como cientista social y ferviente fan-militante de la icónica historieta, a cuento de la letra de la canción de Billy Bond que aparece en la serie de Netflix: “Salgan al sol, ¡idiotas!”.

Tal vez, y posiblemente en unos pocos años, este universo se diversifique de una forma más veloz producto de las nuevas tecnologías de información y comunicación más accesibles y disponibles para el usuario. Y este proceso de expansión “de baja intensidad” gire debido a la tecnología disponible a uno de más alta intensidad, alcanzando con fuerza el desarrollo y transformación de personajes como Martita/Clara de una manera notablemente visible.

En menos de 10.000 días, el viejo sistema del broadcasting fue desplazado de su posición hegemónica por un nuevo paradigma basado en el networking mientras nuestros actores, desde los prosumidores hasta los streamers, multiplicaban exponencialmente la producción de contenidos. Nuevas estrategias narrativas colaborativas, como los relatos transmedia, surgieron en el mismo período. (Scolari, 2024, p. 19)

Observó un saldo con más deudas que avances y más preguntas que respuestas certeras acerca del fenómeno de las nuevas narrativas transmedia aplicado a este ejemplo.

Por un lado, las condiciones de producción dentro del género de ciencia ficción potencian la expansión del relato original, aunque no está claro que en las condiciones de recepción haya una verdadera apropiación que trascienda la adaptación, al menos en el caso del rol de la mujer en este ejemplo y particularmente del personaje de Martita/Clara.

Sin embargo, existen algo dispersas en el tiempo distintas marcas que alientan una atención particular y mayor profundidad en las investigaciones acerca del fenómeno en este caso concreto.

El personaje de Martita/Clara es un barómetro de época y de medios, es uno de los roles que más ha evolucionado y ha sido reinterpretado en cada nueva encarnación de *El Eternauta*. Su transformación refleja no solo las necesidades argumentales de cada secuela o adaptación, sino también los cambios en la sensibilidad social y el rol de los personajes femeninos en la ficción expresados a través de la expansión, fragmentación y potenciamiento de la historia a partir de las narrativas transmedia. Para entender el papel de Martita/Clara en las adaptaciones y nuevas extensiones del relato es crucial recordar su rol original. En la obra de Oesterheld y Solano López, Martita es el ancla emocional de Juan Salvo. No es un personaje activo en la resistencia, sino el símbolo del futuro, la inocencia y el hogar que se ha perdido y por el cual vale la pena luchar hasta el final. Mientras que definitivamente en *El Eternauta* Parte III, con guion de Alberto Ongaro, su rol sufre su primera gran transformación. Martita se convierte en una combatiente activa. En *El Eternauta: el mundo arrepentido*, con guion de Pablo Maiztegui, la evolución del personaje llega a su punto más alto. Martita se convierte en la conciencia ideológica y crítica de la saga. Es la heredera que llama de la rebelión. Ahora, si analizamos su recorrido transmedia, como en la adaptación seriada de Netflix, dirigida por Bruno Stagnaro, representa un nuevo cambio en el personaje, empezando por su nombre: Clara. Tiene en esta plataforma on demand un rol central y activo desde el inicio. Se la presenta como una joven con recursos, inteligente y parte integral del grupo de sobrevivientes. Este cambio es una respuesta directa a las sensibilidades contemporáneas. Su relación con Juan no será solo de padre protector a hija protegida, sino de dos personas que luchan juntas, se desafían y dependen mutuamente para sobrevivir en un plano de mayor igualdad.

Con respecto a otros discursos circulantes de la historia, en cine, radio y otros medios digitales se puede decir que se enfocaban más en un relato coral y menos centrado en la figura única del héroe. En las adaptaciones a formato de radioteatro tienden a ser muy fieles al material original por su naturaleza narrativa. Acerca de su interpretación en otras expresiones, en especial las generadas por los fans a través de podcast o fanzines su aporte al personaje es aún muy limitada con respecto a la expansión de su rol. El viaje de transformación de Martita a Clara es un reflejo de la propia inmortalidad de *El Eternauta*. Cada nueva versión y su diversidad de medios que hibridan la historia la reinterpretan para dialogar con su tiempo. Lo femenino –encarnado en Martita/Clara– pasó de ser un símbolo pasivo en los años 50 a una heroína de acción y luego una líder ideológica en las secuelas de la historieta original. Su personaje demuestra, a través de la evolución de las narrativas transmedia, que la forma en que una sociedad cuenta sus historias y a quién le da voz en ellas, está en constante cambio.

Notas

1. Renata Frade. (2025, 3 de marzo). Blog “Pop Junctions” de Henry Jenkins, entrevista al Dr. Carlos Scolari. <https://henryjenkins.org/blog/2025/3/2/from-transmedia-to-immersive-worlds-an-interview-with-dr-carlos-a-scolari>

2. Fandom. (2025). *Wiki sobre la serie de El Eternauta, sección Personajes*. https://eleternautaserie.fandom.com/es/wiki/Clara_Salvo
3. Mikhail San Martino. (2025, 8 de mayo). Instalaciones y objetos/memorabilia para el lanzamiento de la serie audiovisual de El Eternauta en Netflix [Publicación de Instagram] https://www.instagram.com/p/DJaNnbsR7qc/?igsh=aDRob3kxOWwzenpt&img_index=1
4. Argentina Comic Con. (2025, 7 de junio). Fanpage del grupo organizador de ferias y concursos cosplay en Buenos Aires. [Publicación de Facebook] <https://www.facebook.com/share/17xxcu8Jhn/>
5. *Nos productora audiovisual (2014)* Cortometraje “El Eternauta: Huellas de una invasión” de estilo found footage y falso documental. Estrenado para una muestra en el museo apócrifo de El Eternauta realizado en el megaparque temático de Tecnópolis, Argentina. [Publicación de Youtube] <https://youtu.be/xp-tKwQxeh8>
6. HorrorParty. (2025, 24 de abril). Trailer apócrifo producido bajo la técnica Fan made 2D. [Publicación de Tik Tok] <https://www.tiktok.com/@horrorparty/video/7496726058348088631>
7. *Miguel Rep.* (2025, 30 de abril). Posteo de fotografía callejera sobre la acción de “Marketing de guerrilla” en los afiches publicitarios de lanzamiento de la serie audiovisual de Netflix. [Publicación de X] <https://x.com/miguelrep/status/1917668216609919245>
8. r/argentina. (2025, marzo). Comentarios al posteo del usuario ElPibeDe_LentesRojos: “Sobre la serie del Eternauta” en un sitio web de marcadores sociales y agregador de noticias. [Publicación de Reddit] https://www.reddit.com/r/argentina/comments/1jt8x10/sobre_la_serie_del_eternauta/
9. <https://sites.google.com/view/proyectotransmedia-eleternauta/hija-hero%C3%ADna>
10. “*El Eternauta: El regreso*” (2003) es una historieta publicada en nueve partes. La historia sigue a Marta Salvo, quien sueña con su padre, Juan Salvo, y descubre que él ha sido adoptado por los Manos y vive en una ciudad de Buenos Aires donde la tecnología ha integrado la vida diaria. La historia se sitúa 40 años después de la invasión extraterrestre y explora temas de resistencia y verdad histórica.
11. https://www.instagram.com/martita_salvo3?igsh=MTRjdm80d3NtNHhzZg%3D%3D
12. <https://view.genially.com/685c7228381709c442b77f23/interactive-content-el-eternauta-y-la-historia-paralela>
13. <https://youtu.be/rJffEuxY6s?t=51>. Lo analizado se desarrolla en el video citado en el tramo que va desde los 51 segundos al minuto 01:45 segundos.
14. *Salgan al Sol* (1971). Autor: Javier Martínez. Intérprete: “Billy Bond y La Pesada” <https://www.youtube.com/watch?v=kWuEGS00-K0&t=4s>

Referencias bibliográficas

- De Charras, M., Irigaray, F., & otros. (2024). Narrativas transmedia. En *Vocabulario crítico de las Ciencias de la Comunicación*. Taurus.
- Entel, A., Samela, G., & otros. (2023). Narrativas transmedia. En *Diccionario de la Comunicación*. Fundación Walter Benjamin.

- Jenkins, H. (2008). *Covergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Jenkins, H. (2025, 3 de marzo). De lo transmedia a los mundos inmersivos: una entrevista con el Dr. Carlos A. Scolari sobre la evolución de los medios y el futuro de la narración de historias. Cruces Pop. <https://henryjenkins.org/blog/2025/3/2/from-transmedia-to-immersive-worlds-an-interview-with-dr-carlos-a-scolari>
- Oosterheld, H., & otros. (2025). *El Eternauta*. Planeta.
- Oosterheld, H., & otros. (2004). *El Eternauta II*. Biblioteca Clarín de la historieta.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Scolari, C. (2024). *Sobre la evolución de los medios: Emergencia, adaptación y supervivencia*. Ampersand.
- Scolari, C. (2020, 21 de febrero). “El Eternauta” en Netflix: de la historieta la narrativa transmedia. Hipermediaciones. <https://hipermediaciones.com/2020/02/21/el-eternauta-en-netflix/>

Abstract: The comic by Oosterheld and Solano López contains within its very structure the seeds of the multitude of readings, interpretations, and transformations that follow it. And within those stories, the archetype of women, especially the character Martita/Clara, the daughter of one of the protagonists –Juan Salvo “El Eternauta”– deserves to be studied due to multiple changes in her role and actions over time, from her creation in 1957 to the present day. This provides an opportunity for case analysis from which to discuss the fragmented and multiplatform nature of transmedia storytelling in modern times, which can both enrich the development and understanding of the female character.

Keywords: Comicbook - Eternauta - Womenrole - Transmedia storytelling- Argentina

Resumo: A história em quadrinhos de Oosterheld e Solano López contém em sua própria estrutura o germe da multiplicidade de leituras, interpretações e transformações que a sucedem. E dentro dessas histórias, particularmente o arquétipo da mulher, especialmente a personagem Martita/Clara, filha de um dos protagonistas –Juan Salvo “El Eternauta”– merece ser estudada devido às múltiplas mudanças em relação ao seu papel e ações ao longo do tempo, desde a sua gênese em 1957 até hoje em dia. Uma oportunidade de análise de caso a partir da qual se pode discutir a atual natureza fragmentada e multiplataforma da narrativa transmídia, que pode enriquecer o desenvolvimento e a compreensão da personagem feminina.

Palavras-chave: História em quadrinhos - Eternauta - Roldamulher - Narrativa transmídia - Argentina

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Fernando Doural. Licenciado en Ciencias de la comunicación social y Profesor para el nivel medio y superior en Ciencias de la Comunicación social (UBA). Diplomado Superior en Educación y Nuevas Tecnologías, Especialista en Educación y Nuevas Tecnologías (PENT-FLACSO). Maestrando en Educación y Tecnologías Digitales (UNRaf-UNER). Titular de las Cátedras de Comunicación Institucional y de Prácticas Profesionalizantes II –comunicación para instituciones y ONGs– (TCS-ICES).