

Transformaciones de la cotidianeidad en una aventura distópica

Transformations of everyday life into a dystopian adventure

GUSTAVO APREA - ORCID 0000-0001-9388-6960

(pág 139 - pág 146)

RESUMEN. *El Eternauta* es una serie audiovisual de la plataforma Netflix estrenada en 2025, con una audiencia amplia en varios países. El artículo indaga en que se construye la verosimilitud de la historia como articulación de las convenciones del género de ciencia ficción con representaciones de las relaciones entre los personajes que habitan un universo distópico, haciendo alusiones a la sociedad contemporánea. Parte de la credibilidad del relato se sustenta en cómo se llevan a cabo las acciones y las relaciones cotidianas en una situación catastrófica.

Palabras clave: narrativa audiovisual, semiótica, verosimilitud, ciencia ficción, cotidianidad

ABSTRACT. *El Eternauta* is a Netflix streaming series released in 2025 that has garnered a wide audience in several countries. This article explores how the story's verisimilitude is constructed by articulating science fiction conventions with representations of relationships between characters inhabiting a dystopian universe that alludes to contemporary society. Part of the narrative's credibility rests on how it handles everyday actions and relationships in a catastrophic situation.

Keywords: audiovisual narrative, semiotics, verisimilitude, science fiction, everyday life

GUSTAVO APREA es Doctor en Ciencias Sociales. Docente de posgrado en la Universidad Nacional de las Artes y en la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Autor de *Documental, testimonios y memorias* y *Cine y políticas en la Argentina*. E-mail: graprea@gmail.com

FECHA DE RECEPCIÓN: 20/03/2026 **FECHA DE APROBACIÓN:** 07/04/2026

1. EL ETernauta DE LA HISTORIETA A LAS PLATAFORMAS AUDIOVISUALES

A partir de 2025, se exhibe en Netflix la serie *El Eternauta*, dirigida por Bruno Stagnaro. Se trata de la transposición de una historieta argentina publicada en la revista *Hora cero* entre 1957 y 1959 con guion de Héctor Oesterheld y dibujos de Francisco Solano López. La obra de Stagnaro se presenta como la adaptación de la primera narración, publicada a fines de la década de 1950, por entregas semanales. A lo largo del tiempo, el personaje que da nombre a la historia apareció en distintas variantes de una saga que dio lugar a un conjunto de versiones literarias e historietísticas.

Hasta el momento, la serie es el producto de mayor repercusión entre los programas y films creados en Argentina para plataformas audiovisuales internacionales. Los efectos visuales, el reconocimiento internacional del actor protagonista y la fama de la novela gráfica, que circuló internacionalmente con el relato original, generaron una escala de producción que permitió a la productora un lanzamiento global con abundante promoción en muchos países: *El Eternauta* fue un suceso no solo en Argentina y Latinoamérica, sino también en distintos lugares del mundo no conectados con nuestra cultura.

En Argentina el anuncio de la serie generó múltiples expectativas. La versión de Stagnaro culmina varios intentos de cineastas locales que, desde la década de 1980, buscaron adaptar un relato popular que fue ganando prestigio y reconocimiento a lo largo de los años. El desarrollo de una aventura de ciencia ficción ambientada en Buenos Aires, con escenarios claramente reconocibles y personajes identificables con los ciudadanos comunes, potenció su atractivo.

La vida trágica del autor sumó un atractivo más al personaje de *El eternauta*. El creador de esta historia, que narra la resistencia de unos individuos frente a la invasión que destruye su cotidianeidad, fue secuestrado y asesinado por la dictadura militar en 1977. El escritor y sus cuatro hijas están desaparecidos, víctimas de la represión militar. La adscripción de Oesterheld y sus familiares al peronismo revolucionario de los Setenta provocó que los gobiernos peronistas del siglo XXI levantaran sus figuras y que tanto la obra como su autor adquirieran un heroísmo modélico.

Con base en estos antecedentes, se promocionó la serie de Netflix en Argentina. En las publicidades de la versión audiovisual se acentuó la figura de un héroe colectivo, contrapuesta al individualismo contemporáneo. Más de allá de la concreción efectiva de la promesa del lanzamiento, esta interpretación fue mayormente aceptada. En este sentido el presidente Milei y muchos de sus seguidores atacaron la historia por considerarla propaganda de los enemigos colectivistas de la libertad. Por el contrario, desde la oposición se la reivindicó como una lucha colectiva, asociándola con la figura del guionista desaparecido.

Junto con esta lectura se generó otra que discutía las posibilidades de adaptar con fidelidad la historieta creada por Oesterheld y Solano López en una nueva versión de un debate infinito que acompaña la vida de las transposiciones. Ambas discusiones —el problema del héroe colectivo y la fidelidad al texto original— llegan a oposiciones irreductibles, hablando más de quienes opinan que de la relación entre las versiones de *El eternauta*.

Dentro de los debates no quedan claros los criterios para la aprobación masiva de la serie aun en casos como los del público extranjero que desconoce o no le interesan

los condicionamientos que acabamos de presentar. Un asunto necesario para pensar la hipotética aceptación —expresada al menos en las redes— por parte de públicos amplios y diversos es cómo se construye la credibilidad de unos personajes y de un relato que combina los protocolos de un género discursivo fuerte¹, la aventura de ciencia ficción, con una representación que aborda los problemas del mundo contemporáneo.

2. SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE LA CREDIBILIDAD

Christian Metz (1972) afirma que la verosimilitud en el cine es producto de la tensión entre dos tipos de verosimilitud: el de género y el social. Por lo tanto, la credibilidad de un film se sostiene tanto en su trabajo con las convenciones propias del género en el que se inscribe como en el modo en que la sociedad por ciertos temas en un momento y en un lugar determinados.

En el personaje de Juan Salvo, protagonista de *El Eternauta*, se reconoce la figura del héroe, conectado con una tradición discursiva extensa que va desde los relatos mitológicos hasta las historietas de aventuras. Más allá de las formas épicas, la heroicidad de los personajes se manifiesta en múltiples géneros: novelas, narraciones históricas, crónicas periodísticas, etc. Sin embargo, la construcción del héroe no permanece inmutable. Cada época mantiene ciertos rasgos que lo definen e introduce otros que lo actualizan. Juan Salvo en la serie mantiene los elementos centrales de los héroes de los géneros épicos: puede realizar hazañas extraordinarias para el bien de una comunidad. Pero adquiere características propias de la contemporaneidad cultural: un hombre común arrastra un trauma —su participación previa en una guerra—, duda y, en principio, sus motivaciones personales no son producto de valores morales sino de la necesidad de encontrar a su hija. El rol tradicional de modelo que encarna virtudes valoradas por la sociedad pierde fuerza, pero se vuelve más creíble. Especialmente, en un momento en que dichas virtudes son poco compartidas por el conjunto.²

En este sentido, los cuestionamientos se plantean en torno a las virtudes de Juan Salvo y sus compañeros tales como la solidaridad o la capacidad de sacrificio. Para las lecturas gubernamentales, no son virtudes; para otras, no las cumplen verdaderamente; y para la mayoría del público, resultan satisfactorias.

Más allá del héroe tal como se inscribe en la tradición de los relatos de aventuras, el personaje de Juan Salvo se inscribe en un género narrativo particular: la ciencia ficción, que tiene una visión negativa del mundo. En él se muestra una realidad distanciada de la de los lectores y del autor, pero que, al mismo tiempo, la representa.

Para avanzar sobre la comprensión de la verosimilitud de *El Eternauta*, trabajaremos sobre lo que Metz (1972) considera “la forma del contenido” de los discursos audiovisuales. Es decir, cómo se representan los elementos conceptuales presentes en los textos analizados y cuáles son los límites de dichas representaciones. No pretendemos agotar las lecturas ni tendremos en cuenta aspectos fundamentales como la construcción de una narrativa específica, la puesta en cámara o los problemas de la transposición de un lenguaje a otro, pero avanzaremos en cómo los textos construyen los mundos en los que se desarrollan las historias.

2.1 VEROSÍMIL DE GÉNERO Y MUNDOS POSIBLES

El universo en el que se mueven los personajes de *El eternauta* es diferente del de los autores y de los espectadores, pero conserva aspectos reconocibles de su mundo cotidiano. En este sentido, la serie y la historieta se ubican dentro de lo que Rosemary Jackson (1986) denomina el modo fantástico, un tipo de narración que subvierte la estabilidad de lo real, pero no la elimina por completo. En lo fantástico dentro de un universo realista aparecen elementos que no pueden ser explicados por una lógica racional presentando situaciones sobrenaturales en el marco de un mundo real. Así, en *El Eternauta*, la invasión extraterrestre, la nevada letal o los insectos gigantes aparecen y los protagonistas deben enfrentarlos sin entender ni sus causas ni sus orígenes.

La historia de Oesterheld se ubica dentro de la creación de una ciencia ficción que desarrolló en su propia editorial —las revistas *Hora cero* y *Frontera*— y se prolongó a lo largo de su carrera con obras como: *Rolo, el marciano adoptivo* (1957—1958), *Sherlock Time* (1958—1959), nuevas versiones versión de *El eternauta* (1969 y 1976) o *La guerra de los Antartes* (1970 y 1974). Los guiones de Oesterheld abordan tópicos del género, como aventuras espaciales, invasiones extraterrestres o viajes en el tiempo, pero presentan personajes, lugares y costumbres de la cultura argentina, más específicamente de la de Buenos Aires. Por su parte, la publicidad de la serie señala su pertenencia al género de ciencia ficción, centrada en la figura del protagonista, con su traje improvisado, para enfrentar la nevada mortal al inicio de la historia.

El eternauta se inscribe en una variante de la ciencia ficción que, si bien tiene una historia previa significativa, se populariza luego de la Segunda Guerra Mundial: la apocalíptica. En esta variante se muestra una situación en la que los personajes se enfrentan a un destino trágico, el del fin de la humanidad. Sea este producto de una invasión extraterrestre - H.G. Wells en *La guerra de los mundos* (1898) —o como resultado de una catástrofe producida por la ciencia—, Soy leyenda (1954) de Robert Matheson. Aunque en el ámbito del cómic este tipo de historia todavía no tiene demasiada popularidad, en el cine proliferan películas que retoman la idea de la invasión, como *El día que paralizaron la tierra* (Robert Wise, 1951), o presentan monstruos producto de las explosiones atómicas, como *Godzilla* (Hishiro Honda, 1954). Su trama centra el enfrentamiento de los protagonistas contra una amenaza que culmina en la victoria de los seres humanos y en la recomposición del orden civilizatorio. Existe una tradición de lecturas que conciben la ciencia ficción apocalíptica como la expresión de un miedo social al poder de la tecnología y las armas nucleares en el marco de la Guerra Fría.³ *El Eternauta* de Oesterheld y Solano López introduce una variante novedosa en el final, ya que no culmina con una victoria explícita, sino que implica una posible repetición cíclica de la historia.

Aunque la adaptación de la serie conserva las líneas centrales de la trama original, más que narrar una situación apocalíptica, presenta Buenos Aires como un mundo distópico que se diferencia en la forma en que se construye el universo diegético. Si bien la narrativa apocalíptica y la distópica comparten la previsión de un futuro negativo, difieren significativamente en la manera en que se presenta dicho futuro.

La distopía de *El Eternauta* adopta un punto de vista distinto al de las fantasías basadas en las transformaciones tecnológicas. Se orienta hacia la descripción de sociedades cuyo funcionamiento constituye una amenaza para el modelo social desde el que se las concibe. Desde su origen el término estuvo relacionado con la teoría política. (Claes,

2017) Bajo esta denominación surgieron obras como *Un mundo feliz* (Aldous Huxley, 1932) o *1984* (George Orwell, 1948), que recrean la sociedad en la que fueron escritas, hipostasiando sus rasgos negativos. Gregory Claes (2017) sostiene que las propuestas distópicas, tanto literarias como políticas, surgen como respuesta a las transformaciones sociales conflictivas y expresan tanto la ansiedad como el miedo colectivo de una época. En este sentido, la serie profundiza en la descripción de las relaciones humanas en una situación crítica, sin certezas sobre una resolución favorable. Tan peligrosos como los invasores, pueden ser otros humanos que reaccionan con ferocidad ante la nueva situación como los vecinos del edificio donde vive la mujer de Salvo. El relato de Stagnaro agrega episodios, enfatiza climas de desconfianza y hace palpable la incertidumbre.

2.2. VEROSÍMIL SOCIAL: CÓMO SE VIVE EN LOS MUNDOS CREADOS

Más allá de la solvencia para la resolución técnica de componentes fantásticos como la nevada o los insectos gigantes, otro pilar de la credibilidad de la historia se relaciona con la construcción de los personajes como hombres comunes, con la presencia de espacios claramente identificables y con situaciones vinculadas a la vida cotidiana.

Roland Barthes (1968) plantea que las propuestas realistas se caracterizan por la búsqueda de un “efecto de realidad” en el que el mundo se muestra directamente al lector o al espectador aparentemente sin ningún tipo de mediación. En la historieta, el estilo gráfico de Solano López combina una tendencia al expresionismo —mundo sombrío, encuadres marcados— con construcciones más realistas en los personajes y en la reconstrucción de la ciudad. Esta idea se manifiesta gráficamente tanto en la descripción del hogar de Salvo como en el trabajo con los rostros expresivos de los personajes. En el relato no aparecen demasiados datos sobre la cotidianeidad previa a la invasión; solo se ve el partido de cartas que sirve de presentación de los personajes.

La modalidad de relato, la puesta en escena y la edición de la serie la inscriben con claridad dentro de la narrativa audiovisual clásica (Gaudrault y Jost, 1995) sosteniendo una enunciación transparente en la que la historia parece contarse a sí misma, sin mediaciones (Metz, 1991). Como producto inscripto en el entretenimiento, la serie cuenta una historia en la que los personajes persiguen objetivos claros, sus acciones siguen una lógica lineal y ningún elemento interviene para que se pierda la ilusión de realidad, aunque la historia se desarrolle en un mundo fantástico. Así, genera un modo de contacto poderoso y una conexión empática con los espectadores. La obra de Stagnaro refuerza el efecto de realidad mediante la presentación de elementos que anclan la narración a lugares concretos y reconocibles con facilidad. Más allá del modo de enunciación elegido, la serie potencia sus aspectos realistas, incluyendo una cantidad de personajes secundarios y situaciones en las que “gente común” resignifica las relaciones cotidianas en el marco del mundo extraordinario que surge tras la invasión.

Para encontrar los mecanismos de verosimilización de la realidad construida, Barthes (1968) señala ciertos detalles que parecen no desempeñar un rol preponderante en los relatos, pero constituyen el sostén de dicha construcción. En narraciones como las dos historias de *El eternauta*, el lugar donde se concentran los detalles que hacen creíble el mundo contado es el de los componentes de la vida cotidiana que cambian drásticamente con la invasión alienígena.

3. LA COTIDIANEIDAD EN UN MUNDO EXTRAORDINARIO

En la historieta la invasión es una amenaza externa. Resulta imparable hasta que Juan Salvo y su grupo se unen al ejército y logran una victoria parcial frente a los Ellos, restableciendo así cierto orden. Aun considerando que la adaptación audiovisual de la temporada exhibida solo muestra la primera parte de la historia, la situación narrada se presenta como un desquicio. Tal como plantea el personaje de Alfredo Favalli, el intelectual del grupo: “La brújula anda bien, lo que se rompió es el mundo”. Al inicio del relato de Oosterheld y Solano López, los seres humanos comunes representan una amenaza violenta, pero cuando se consolida una organización más institucional, ese peligro se diluye. Por el contrario, en la serie, Salvo y su grupo mantienen enfrentamientos permanentes o se alían con otros sobrevivientes que son personajes cotidianos como ellos. Teniendo en cuenta estas propuestas narrativas diferenciadas, un elemento central de la verosimilitud del relato se apoya en la caracterización de los personajes y en el modo en que se relacionan entre sí.

La construcción de los protagonistas en la historieta se basa en arquetipos claramente reconocibles más ligados al género de aventuras que a una intención realista: Favalli es el cerebro, Salvo y Franco son los valientes, Elena y Martita viven su rol femenino desde el hogar. Se sabe poco de su biografía y de su psicología. En la serie se produce una actualización y una mayor complejidad de los personajes de la aventura. Las mujeres del grupo protagónico tienen una vida independiente más allá del hogar, y la inmigrante venezolana Inga participa en el enfrentamiento armado. Aparecen nuevas figuras como Omar, el argentino que volvió al país, y Pablo, un chico discriminado. Herbert que, en la historieta muere al poco tiempo, sobrevive como personaje oscuro, por momentos inquietante. Con el avance del argumento, se multiplican los personajes secundarios que, aunque aparecen en grupos, se perfilan como individuos reconocibles con características propias. Tal es el caso de los refugiados en la parroquia: una monja, un grupo de boy scouts, marginados y un veterano de guerra destruido. Desde una perspectiva general, se puede afirmar que el conjunto de personajes de la serie tiene un grado de individualidad que les permite generar empatía en los espectadores y mantener la credibilidad del relato.

Más allá de la superioridad tecnológica de los invasores, en el nuevo mundo creado por la invasión desaparecen ciertos elementos importantes del universo cotidiano: no hay más dinero ni autoridades vinculadas a la sociedad civil. Es decir que se debilitan o desaparecen las posibles formas de negociación entre los sobrevivientes. En la historieta, la situación se percibe como una anomalía que quiebra el orden institucional. En la serie, las relaciones entre las personas son conflictivas desde antes de la catástrofe. Al comienzo se ven manifestaciones de usuarios que protestan por la falta de energía eléctrica; las disputas entre los vecinos del departamento de la mujer y la hija de Salvo son rípidas desde antes de la invasión; el personaje adolescente de Pablo fue objeto de bullying por parte de sus compañeros de colegio; los enfrentamientos con los sobrevivientes del barrio de Favalli vienen desde la crisis del año 2001. La agresión extraterrestre solo potencia una forma de relacionarse que ya es conflictiva y se basa en la desconfianza hacia los demás.

En la serie, otro componente interviene en la construcción de las relaciones entre los seres humanos. La gente no puede sobrevivir por sí sola, pero los grupos que se conforman son contingentes y heterogéneos. Los personajes no eligen pertenecer a ellos, se integran por necesidad precaria. Consecuentemente, surgen discrepancias internas signifi-

cativas más allá de la solidaridad que los une. Entonces, las relaciones con las instituciones son más complejas que en la historieta; los resistentes se apoyan en instituciones respetadas, como la familia o el ejército, lo que les otorga homogeneidad y orden. En la serie, los conjuntos de luchadores se caracterizan por la convivencia de personajes diferentes que se enfrentan tanto a la amenaza externa como a otros humanos antagónicos. De diferentes escalas: desde la conformación del grupo inicial de jugadores de truco y sus familias hasta la congregación de la parroquia o el encuentro multitudinario en el shopping. Sin embargo, no existen grandes colectivos estables como la nación, la clase, la religión o el partido. Se trata de agrupaciones de seres humanos que no tienen una identidad estable previa ni saben hasta cuando pueden durar. Las agrupaciones de sobrevivientes se originan y se sostienen por la existencia de las amenazas que las provocan: la invasión y los que compiten por la subsistencia.

En situaciones de cierta calma —como el shopping, donde los sobrevivientes están a salvo de la nevada— pueden apoderarse de lo que quieran y se comprometen a dejar las armas. Sin embargo, Favalli especula sobre posibles amenazas, mientras que Juan Salvo no puede superar la paranoia y siente que solo está viviendo una apariencia. La ilusión de un mundo armónico —el encuentro es una especie de fiesta— es una mentira que conspira contra la supervivencia.

4. LOS MIEDOS, LA EMPATÍA Y LA ILUSIÓN DE REALIDAD

Gran parte de la credibilidad de la serie se sustenta en la manera en que se presentan los personajes. Algunos rasgos del protagonista, Juan Salvo, se extienden a los personajes secundarios y los humanizan: son individuos débiles que se sobreponen a una situación que los supera y viven atravesados por sus propias contradicciones. No participan de la resistencia por convicción sino por necesidad. Al mismo tiempo, la individualidad de los participantes de los distintos grupos potencia la identificación de los espectadores con ellos reforzando la sensación de vivir una historia que podría suceder.

Otro aspecto que incide en la verosimilitud de la lectura contemporánea es el modo en que Juan Salvo construye la amenaza que puede acabar con la civilización. Se trata de un ataque global que aísla a los a todos los seres humanos, redefine la vida cotidiana y crea un aislamiento que despierta la desconfianza hacia los demás. En este sentido, al menos en Argentina, se ha señalado varias veces tanto antes (Núñez, 2020; Bergero, 2020) como después de la emisión de la serie (Tausk, 2025) la analogía con la epidemia de COVID 19. La comparación funciona tanto a nivel visual —paisajes urbanos deshabitados, protección física contra la amenaza— como por las experiencias evocadas que implica el aislamiento y un miedo que abarca tanto la potencia de lo desconocido como la cotidianeidad amenazante.

Al pánico generado por una situación pesadillesca se agrega la desazón por las transformaciones que se producen en unas relaciones humanas en las que el egoísmo, incluso la mezquindad, ocupan un lugar cada vez mayor. Una época en la que la sociedad se percibe a través de múltiples y individualizadas desigualdades da pie a los que François Dubet (2019) denomina pasiones tristes: la ira, el enojo o el resentimiento. El sentido común dominante cuestiona tanto las instituciones como la posibilidad de un destino común para la sociedad en su conjunto. Dentro de este marco, la perspectiva de la serie *El Eternauta*

adapta la consigna del héroe colectivo reclamada por Oesterheld en su interpretación de la situación contemporánea. El relato se construye sobre una tensión permanente entre la necesidad de solidaridad para sobrevivir y la tendencia al individualismo que atraviesa la sociedad. De esta manera, a través de una ficción distópica que se inscribe en el campo del entretenimiento, expresa los miedos sociales, genera una identificación potencial con las desventuras de los personajes y se presenta como un bálsamo frente a una realidad hostil.

NOTAS

¹Utilizamos el término género siguiendo a Oscar Steimberg (2013) quien considera que se trata de clasificaciones sociales que expresan horizontes de expectativas y dan cuenta de su emplazamiento en campos de desempeño semiótico.

²Sobre el quiebre de la imagen de los héroes que no encarnan solamente valores de modelos positivos se puede ver, entre otros, el análisis de François Jost (2015).

³Un trabajo señero en este tipo de interpretaciones es el de Susan Sontag (1996).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTHES, R. (1972). "El efecto de realidad". En Barthes et al.: *Lo verosímil*. Tiempo Contemporáneo.
- BERGERO, T. (2020). "Lecciones de El Eternauta en tiempos de pandemia". En *Question/Cuestión*. <https://doi.org/10.24215/16696581e297>
- CLAES, G. (2017). *Dystopia: A natural history: A study of modern despotism, its antecedents, and its literary diffractions*. Oxford University Press
- DUBET, F. (2019). *La época de las pasiones tristes*. Siglo XXI.
- GAUDREAU, Y A. JOST, F. (1996). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Ediciones Paidós. (Trabajo original publicado en 1990).
- JACKSON, R. (1986). *Fantasy: literatura y subversión*. Catálogo Editores.
- JOST, F. (2015). *Los nuevos malos. Cuando las series norteamericanas desplazan la línea del bien y del mal*. Librería.
- METZ, C. (1972). "El decir y lo dicho, ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil? En Barthes et al.: *Lo verosímil*. Tiempo Contemporáneo.
- (1991). *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film*. Klincksieck.
- NUÑEZ, J. (22 de abril de 2020). *De «El Eternauta» al mundo después del coronavirus*. ISEPCI <https://isepci.org.ar/904-2/>
- OESTERHELD, H. & SOLANO LÓPEZ, F. (2004). *El eternauta*. [novela gráfica]. Biblioteca Clarín de la historieta.
- SONTAG, S. (1996). "La imaginación del desastre". En Sontag, S: *Contra la interpretación*. (pp. 274 - 295). Alguafara.
- STEIMBERG, O. (2013). *Semióticas: Las semióticas de los géneros, de los estilos, de las transposiciones*. Eterna Cadencia.
- TAUSK, J. (21 de mayo 2025). "Nieves tóxicas. Del Eternauta COVID 19". Perfil. <https://www.perfil.com/noticias/opinion/nieves-toxicas-del-eternauta-al-covid-19.phtml>

