



**Gemma Lluch Crespo**

**Star wars", una manera clásica de contar aventuras**

Índice

La aventura audiovisual  
Un análisis de Star Wars  
Un autor, mediador educativo  
La historia  
Personajes y actantes  
Las funciones de Propp y las leyes de Orlik  
El mundo posible  
Los tópicos de la historia de la literatura (y del cine)  
Epílogo  
Bibliografía de consulta

Universitat de València

Es curioso observar cómo a lo largo de la historia de la humanidad hemos ido ensayando diferentes formas de contar todo aquello que vivíamos; bien para distraer el tiempo dedicado al ocio, para conocer otros mundos, para

entender cómo funciona la naturaleza o para la ardua tarea de adentrarnos en los recovecos del alma y entender cómo y qué son las emociones. Eran historias dirigidas a un público analfabeto y mayoritariamente rural. A partir del XIX, estas y otras narraciones comparten público, lugares y momentos con otras cuando una parte del mismo público puede leer directamente (o escuchar lo que otros leen) historias publicadas por entregas en los periódicos más populares del momento. Un siglo más tarde, a principios del XX, hay que hacer sitio para otras aventuras que llegan de la mano de la radio, del cine y, más tarde, de la televisión.

Todas ellas comparten un mismo espacio, un mismo público y, lógicamente, unas maneras de contar aventuras similares. De modo que una parte importante de los seres humanos, a lo largo de su historia, ha ocupado su ocio o ha realizado su aprendizaje a través de historias aparentemente diferentes. Aunque, como veremos a lo largo de la conferencia, la diferencia fundamental se encuentra en los formatos.

Es curioso observar como, de la misma manera que ha pasado con las narraciones folklóricas (sobre todo con las maravillosas o cuentos de hadas), muchas de las historias escritas durante el siglo XIX se han convertido con el tiempo en los clásicos de la literatura juvenil. Pero también unas y otras han sido las narraciones de aventuras más adaptadas al cine. Aunque la adaptación de argumentos no ha sido la única relación entre ellas porque su influencia ha ido mucho más allá y de una manera más sutil. El cine de aventuras actual no sólo adapta argumentos sino que imita su estilo, es decir, la manera de contar, de crear y presentar al héroe o ese ritmo narrativo especial que tiene la narración oral y que mantiene y enriquece la narración del XIX que tan bien sabe atrapar entre sus cadencias al lector.

Las aventuras que atraviesan la historia de la humanidad, hablan de los hijos pequeños de familias desposeídas que deben abandonar a la familia para emprender viajes iniciáticos. Describen toda la gamma de las pasiones humanas: desde la venganza llevada a cabo por Edmundo Dantes, al amor que atraviesa siglos del conde Drácula, sin olvidar las aventuras de un niño huérfano a la búsqueda de un tesoro. Cuentan historias épicas en las que un habitante del pueblo más pequeño ayudado por un elfo, un humano y un enano debe salvar a la humanidad. Se inclinan por niños con gafas, aprendices de brujos, que solos se enfrentan al mal. O relatan una aventura mística en la que el dolor y el amor pueden arrastrar al héroe a Lado Oscuro de la Fuerza.

### La aventura audiovisual

En la actualidad, el libro ha dado paso a la pantalla, y la aventura aparece en forma de narración cinematográfica o televisiva dirigida al gran público, aunque sus principales consumidores sean los niños y los jóvenes.

Es el caso de las narraciones cinematográficas de George Lucas, autor de

uno de los tótems más populares de la cultura, de una de las franquicias más rentables de la industria del entretenimiento, fundador y propietario de la compañía de efectos especiales más importante, Industrial Light & Magic, que ha hecho posible grandes éxitos como Alien el 8.º pasajero, Blade Runner, Abyss, Jurassic Park o Independence Day. Aunque su trabajo más importante como director y guionista es Star Wars, la aventura épica de un personaje que se alarga seis entregas y un período de veintiocho años de creación.

### Un análisis de Star Wars

La aproximación a la película, la realizaremos desde el modelo que Vladimir Propp propuso para estudiar los cuentos maravillosos tradicionales y con el que fijó la identidad estructural de los relatos en las diversas culturas. Recordemos que se trata de un modelo deductivo establecido a partir de la observación de los motivos que aparecían constantemente en la antología de cuentos rusos de Afanassiev. Y lo completaremos revisando si Star Wars sigue algunas de las leyes épicas que Orlik observó que cumplen todas las narraciones orales.

Los datos del análisis nos mostrarán los débitos que esta manera de contar una aventura tiene con la historia de la literatura y cómo, de la misma manera que antes hizo Walt Disney, se recurre a maneras de narrar ensayadas durante siglos por la humanidad. En la actualidad, las nuevas narraciones audiovisuales traspasan el terreno de lo escrito pero, más allá de los efectos usados, propone una vieja aventura. Tal vez por eso el autor eligió la fórmula milenaria de «Hace muchos siglos en una galaxia muy lejana...».

La diferencia es que Star Wars bebe de historias concretas de la literatura europea, de la religión cristiana o budista o de la mitología, en definitiva, de tradiciones literarias o culturales concretas. Y las integra, las rehace e inventa una nueva historia que propone al mundo y es vista por el público de todo el planeta que la adopta como nueva fuente de referencia, de conocimiento y de valores. Como anécdota ilustrativa, las palabras de un director de cine que cuando, habla a los periodistas sobre Alejandro Magno y tiene que explicar quién es Aristóteles dice: «Estamos hablando de un joven al que su padre entrenó con el Obi-Wan Kenobi de su época, Aristóteles, [...]»<sup>2</sup>.

### Un autor, mediador educativo

En la actualidad, los niños y adolescentes son consumidores de productos mediáticos pero también, como ha ocurrido en cualquier época, son sujetos a los que hay que educar para integrarlos en una determinada sociedad, en una determinada escala de valores. Para Lucas los adolescentes del final del milenio son personas a las que hay que ayudar a renovar la fe en algo. Al final del milenio, la narración escrita en libro se transforma en una

historia contada en una película aunque las relaciones intertextuales más importantes las mantiene con historias, imágenes y temas gestados en la literatura.

En la narración de aventuras actual nos encontramos con un cambio de formato que afecta profundamente todo el circuito comunicativo. Por ejemplo, hablamos de una industria comunicativa: el uso de nuevas tecnologías, cada vez más sofisticadas, y la contratación de equipos de especialistas no sólo en iluminación o informática sino también en antropología, religiones, mitología, literatura o historia que han de ser los mejores en lo suyo, requiere de una fuerte inversión económica, que no sólo debe ser recuperada, sino que debe superarse para poder emprender nuevos proyectos más ambiciosos y, por tanto, más costosos.

Lógicamente, este cambio contextual va unido, a un cambio en los elementos de la comunicación. En el caso de la narración audiovisual ya no hablamos de un único autor (aunque todos ellos tomen forma en la figura de George Lucas) sino de un equipo de profesionales de áreas diferentes que proponen un producto determinado. Pero pensamos que el cambio es mucho más profundo porque podríamos afirmar que autor y mediador se unifican o se confunden. El equipo que crea la película, además de las funciones de autor, asume muchas de las competencias que la literatura infantil y juvenil asigna a los mediadores educativos porque la película reinventa y divulga lo que es bueno y adecuado para el público infantil y adolescente. Pero no sólo sobre los elementos discursivos de la historia, sino también sobre los valores que propone, el tipo de personajes, los mundos posibles propuestos, etc. Porque un éxito mundial como el que analizamos crea una corriente estética y unas formas de contar que otros autores imitarán. El éxito, y por tanto la aceptación masiva de una narración, crea un modelo que el público quiere volver a ver o a leer, lo que provoca una serie de narraciones similares. Es el mismo comportamiento que generan éxitos como *El señor de los anillos* o *Harry Potter*.

De hecho, si repasamos las funciones que los investigadores en literatura infantil y juvenil otorgan a los mediadores (Cerrillo 2002, Lluch 1998), el equipo autorial de *Star Wars* las cumple. Así, crean opinión, en el sentido que modelan el gusto del espectador; toman decisiones y difunden cuáles son las características que tendrá una narración; además, fabrican el producto (de hecho controlan desde la idea hasta el juguete que se venderá) y crean una manera de pensar y de entender, por ejemplo, el bien y el mal o la representación del demonio, como veremos después.

El otro elemento diferenciado de la comunicación es el tipo de lector que propone mayoritariamente la literatura infantil, en el caso que analizamos la película se dirige a un receptor unificado y global, niños y adolescentes de toda la tierra, aunque no deje fuera ningún tipo de público.

### La historia

La saga de *La guerra de las Galaxias* es sin duda uno de los principales tótems de la cultura popular. En 1977 se estrenó la primera película, *La*

guerra de las galaxias aunque correspondía a la cuarta entrega de la saga; las dos siguientes (que conformarían la trilogía central) se estrenaron en 1980 y en 1983. En 1986 la trilogía completa, en una versión mejorada técnicamente, se vuelve a proyectar en los cines simultáneamente y se anuncian nuevas entregas. Así, la parte inicial de la saga, formada por tres nuevas películas se estrenaría en 1999 la primera, en 2002 la segunda y la tercera y última parte en 2005. Posteriormente, Lucas anunciaba su renuncia a completar el proyecto con tres nuevas entregas, tal como diseñó inicialmente la narración.

Aunque cada una de las entregas tiene sentido en sí misma, completa su significado con el resto de las seis que forman la trama de la saga Star Wars. Siguiendo el orden de la narración (y no el de su estreno) la trama es la siguiente<sup>3</sup>.

### Personajes y actantes

Si entendemos por actante el rol funcional o el conjunto de funciones desarrolladas; y por personaje, el individuo de ficción que las desempeña específicamente en cada texto singular. Revisemos los personajes de Star Wars y las funciones que cumplen.

Lucas afirma<sup>4</sup> que uno de los atractivos de Star Wars es que satisface nuestras ambigüedades porque los buenos son buenos y los malos, malos; el color se usa para sugerir esta dicotomía maniquea. Por ejemplo, la estrella de la muerte y el imperio, los representantes del mal, se han coloreado de blanco, negro o gris sin matices y al emperador se le asigna el rojo porque es un color agresivo. O la espada láser azul o verde en los buenos y roja en los malos. Mientras los buenos representan la luz y la belleza.

Anakin Skywalker, y su lado oscuro Darth Vader, representa el héroe clásico. Fue concebido sin la aportación de un padre biológico, vivía con su madre en el planeta Tatooine como esclavo junto a su madre. El destino lo une al jedi Qui-Gon Jinn: cree ver en él al Mesías por una serie de detalles coincidentes con la profecía milenaria que sostiene que un día habrá de llegar un elegido para devolver el equilibrio a la galaxia. La presencia poderosa de La Fuerza que hay en él y la extraña concepción que originó su nacimiento convencer a Qui-Gon Jinn y se convierte en su maestro a pesar de las dudas del Consejo Jedi.

Darth Vader cumple las funciones del Falso Héroe porque intenta hacerse pasar por Anakin, aparentemente es el mismo personaje pero es medio máquina medio humano, respira a través de una máquina y representa la prisión de sentimientos negativos que esconde a Anakin.

Su dualidad está presente desde el inicio por su carácter arrogante o la rabia que hay en él, esta parte negativa de su personalidad se acentúa cuando su madre es asesinada por un grupo de moradores del desierto, la semilla que El Lado Oscuro ha ido sembrando (miedo, odio, ira y sufrimiento) brota y provoca que asesine a todo el poblado. Intenta buscar la paz en Padmé Amidala, se casan a escondidas pero de nuevo se aleja de

La Fuerza porque con esta unión ha violado los votos jedi. Aunque su salvación vendrá del amor que siente hacia Amidala: gracias a sus hijos Leia y Luke. Su viaje al lado oscuro de La Fuerza, le convierte en una máquina, en Darth Vader, buena representación de la ausencia de sentimientos. Es el personaje que aparece en todos los episodios.

Los personajes que ocupan la esfera de acción del héroe cuando Anakin es sepultado en Darth Vader son los mellizos que ha tenido con Amidala: Luke Skywalker y Leia Skywalker aunque es el primero quien gana el protagonismo y Leia ocupa la esfera del auxiliar. Ambos aparecen en las IV, V y VI entregas.

El agresor es Darth Sidius, la amenaza fantasma, que aparece en todos los episodios pero bajo la forma del senador o emperador Palpatine. Es miembro de la secta Sith y odia a los Jedi. Su discípulo Darth Maul aparece en el primer episodio pero muere en el combate contra Obi-Wan.

Los auxiliares mágicos, los jedi, están inspirados en los caballeros de la novela artúrica. Han hecho votos, son seleccionados de muy niños cuando un jedi cree descubrir en ellos aptitudes especiales y se someten a un duro entrenamiento aunque sólo unos pocos son los que llegan a convertirse en caballeros jedi y de ellos sólo 12 forman parte del Alto Consejo Jedi, una representación de los grandes cerebros que han demostrado su valía y su capacidad al servicio de la paz y la justicia. La Cámara del Consejo es un lugar para pensar y hablar abiertamente. Obtienen potencia de La Fuerza, un campo sutil de energía omnipresente que rodea todo lo vivo y que puede proporcionar poderes telequinéticos y visiones del futuro, del pasado o de los pensamientos de los demás. Además son negociadores y ayudan a encontrar respuestas a los conflictos. Cada jedi tiene su sable láser que utilizan en los combates para defenderse.

Los principales son Yoda (que aparece en todas las entregas) es el miembro de más edad del Alto Consejo Jedi, Qui-Gon Jinn (sólo aparece en la I, donde es asesinado) es el maestro de Obi-Wan y éste (aparece en todas) que por la promesa que hace a su maestro antes de morir se convierte a su vez en maestro de Anakin y, más tarde, de su hijo Luke.

Los ayudantes son, por una parte, los droides C-3PO que es un droide de protocolo diseñado por Anakin y heredado por sus hijos y R2-D2, astromecánico propiedad de la Casa Real de Naboo y que lo hereda Leia. Y, por otra, el humano Han Solo (IV, V, VI) y su acompañante Chewbacca (ambos presentes en las tres últimas películas).

Todos los personajes se definen por formar parte de una de las dos esferas de acción: de La Fuerza o de El Lado Oscuro, es decir, de los buenos o de los malos. Por tanto, se les define sobretudo por sus rasgos psicológicos. Si pertenecen a La Fuerza serán pacientes, cumplirán sus obligaciones con las personas que los ayudan y con los amigos, controlarán su destino y el equilibrio y la tranquilidad gobernarán sus vidas. Pero si son atraídos por el lado oscuro es la ira, la ambición, el ansia de poder y el miedo los sentimientos que los dominan.

Se acompañan de personajes secundarios que refuerzan su papel y que posibilitan los diálogos para especular sobre lo que ocurre, adelantar acontecimientos, explicar el pasado, etc. Así, aparecen el maestro y el discípulo (Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi, Obi-Wan Kenobi y Anakin

Skywalker primero y Luke Skywalker después, Yoda y Luke, Darth Sidius y Darth Maul, primero, y Darth Vader después) o la pareja de colegas donde uno lleva la acción (Leia, Luke o Han Solo) y los otros la secundan (los androides y Chewbacca) y funcionan como prolongación de los humanos. Anakin es el único personaje cuya manera de ser experimenta cambios y que se define por su complejidad y su capacidad de sorprender porque, por ejemplo, nadie espera que un jedi asesine niños y mujeres como él hace en un momento de dolor, esta profundidad aparente le aproxima mucho más a los personajes de las novelas de aventuras del XIX. Mientras que el resto de los personajes son similares a los que aparecen en las aventuras de tradición oral porque son estáticos y planos, es decir, vienen definidos por un rasgo que los categoriza y que no cambia.

Conocemos cada personaje por sus acciones pero en algún caso por lo que dicen o lo que perciben los otros. Por ejemplo, en el caso de Anakin sabemos de él por lo que cuenta su madre, por la profecía que relata Qui-Gon Jinn, por la cara de preocupación de Yoda cuando recibe percepciones de sus sentimientos o por las advertencias y reproches que le hace su maestro Obi-Wan Kenobi. Además hay multitud de rasgos que los definen desde la música diferente para cada bando, los colores que se les asignan o los espacios que habitan.

Las funciones de Propp y las leyes de Orlik

Propp parte del concepto clave de función y la define como un pequeño drama integrado por siete actantes donde se suceden treinta y una funciones mediatizadas por las relaciones de naturaleza causal y estética. Recordemos que cada función es un elemento nuclear del cuento, una de sus partes constitutivas. Por tanto, al tratar con una historia tan larga debemos de reducir a su esencia los hechos que acontecen y elegir sólo aquellos que consideramos fundamentales para su desarrollo. La narración maravillosa tradicional hace girar todas las acciones en torno al héroe, porque todo lo que acontece en un relato maravilloso le ocurre al héroe, el resto, no tiene demasiada importancia.

Ya hemos dicho que aunque en apariencia hay muchos héroes, sólo contamos propiamente con uno: Anakin Skywalker. Todo el relato gira en torno a él, aunque en algunas partes su protagonismo queda oculto y su función actancial la heredan sus hijos, Leia y Luke, o al inicio de la película, cuando él todavía no ha aparecido, su mujer Padmé Amidala.

Por tanto, para establecer las funciones, es decir, las partes constitutivas de lo que se narra en la historia constituida por las seis películas, si reducimos a la esencia los hechos que le acontecen al héroe, es decir, a Amidala, a Anakin y a Luke, el esquema resultante sería el siguiente:

Función VI. El agresor, Darth Sidius con la forma de Palpatine, primero senador y después emperador quiere a apoderarse del imperio. Engaño h

Función VII. Las víctimas, la reina Amidala y los jedi, se dejan engañar y a su pesar ayudan a su enemigo a convertirse en senador y emperador. Complicidad F

Función VIII. El agresor, de la mano de Darth Maul, mata a Qui-Gon Jinn y daña el imperio intentando dominar la galaxia. Fechoría A. Por otra parte el héroe Anakin Skywalker es encontrado y necesita formarse como Jedi. Carencia a

Función IX. Los jedi conocen La Fuerza que hay en Anakin después de la información que les da la madre y el propio niño, se decide que debe acompañar a Qui-Gon. Mediación, momento de transición B

Función X. Anakin acepta su posible condición de Jedi y decide acompañar a Qui-Gon. Principio de la acción contraria C

Función XI. El héroe se va de su casa, del planeta Tatooine y abandona a su madre. Partida &#8593;

Función XII y XIII. Anakin debe demostrar que es el héroe y sufre múltiples pruebas las dos más importantes son el amor a Amidala y la muerte de su madre y en las dos sucumbe y se ve arrastrado al lado oscuro porque se casa con Padmé Amidala y no cumple sus votos y se deja llevar por la ira asesinando al pueblo que mató a su madre. Primera función del donante

Función XIV. El objeto mágico pasa a disposición del héroe. En este caso La Fuerza es heredada por los hijos, sobretodo por Luke, que es un jedi y recibe la espada. Recepción del objeto mágico F

Función XV. Luke se desplaza del planeta donde vive y se une a los rebeldes por la intercesión de Obi-Wan Kenobi, el jedi maestro de su padre que ahora lo es de él. El héroe es llevado cerca del lugar donde se halla el objeto de su búsqueda. Desplazamiento G

Función XVI. Luke y los rebeldes se enfrentan a la estrella de la muerte y vencen. Combate H

Función XVIII. La estrella de la muerte es destruida y es la primera derrota importante del emperador. Victoria J

Función XIX. Aparentemente, la fechoría inicial es reparada pero el héroe, Anakin, todavía no es reparado ni el emperador destruido totalmente. Restitución K

Función XX. El héroe retorna a su formación con Yoda. Retorno &#8595;

Función XXI. Pero Luke es perseguido a través de Leia y Han Solo, su captura es una trampa para conseguirlo. Persecución Pr

Función XXIII. El héroe, Luke, llega de incógnito donde Han Solo está preso. Llegada de incógnito O

Función XXIV. Un falso héroe reivindica para sí pretensiones engañosas. Darth Vader pretende ser el padre de Luke e intenta atraerlo al lado oscuro. Es un falso héroe porque es una máquina una sombra de Anakin. Pretensiones engañosas L

Función XXV. Se propone al héroe una tarea difícil. La tarea es doble porque tanto Luke como Anakin deben vencer al lado oscuro: Darth Vader. Además, Luke debe aceptar a su padre, vencer su ira y su miedo y Anakin, salir del lado oscuro donde está inmerso, liberarse de su propio yo y de Sidius el emperador. Tarea difícil M

Función XXVI. Los dos héroes realizan las tareas. Tarea cumplida N

Función XXVII. Anakin resurge de Darth Vader y es recuperado por La Fuerza, además Luke y Leia lo aceptan como padre: el héroe es reconocido. Reconocimiento Q

Función XXVIII. El agresor, Darth Sidius es vencido. Descubrimiento Ex



Función XXIX. Anakin recibe de nuevo la forma de Jedi. Transfiguración T

Función XXX. Darth Sidius es destruido. Castigo U

Función XXXI. Dado los tiempos que vivimos no hay boda pero sí final feliz: la profecía se ha cumplido y La Fuerza es de nuevo restituida.

Matrimonio W

Pero además de seguir las pautas que Propp fijó que seguían todas las narraciones tradicionales maravillosas, el relato completo también sigue las principales leyes épicas que Orlik (1992: 41-53) observó que todos los relatos orales cumplen. Las principales leyes que sigue Star Wars son las siguientes.

Claridad en la narración, hay pocos personajes y acciones que ocurren simultáneamente. En los momentos en que los protagonistas se han separado se narran dos acciones de forma paralela pero diferenciando claramente las tramas.

Ley de la dualidad escénica, aunque una narración contenga muchos personajes sólo hay dos activos simultáneamente, en circunstancias particulares puede aparecer un tercero pero subordinado. Incluso en las escenas de una gran cantidad de personajes sólo hay dos activos, por ejemplo, en las escenas de lucha donde participan ejércitos y diferentes personajes, sólo son dos activos. Por ejemplo, los ejércitos funcionan como personaje colectivo, es decir, aunque son muchas las figuras que aparecen en escena sólo hay dos actantes en acción, sólo dos personajes que realizan una función: el combate. De hecho, la estética utilizada marca la diferencia claramente (el ejército del agresor uniformizado; el del héroe, diverso). Esta dualidad en las luchas queda más patente porque a menudo el plano general que muestra la gran batalla se alterna con planos que sólo nos muestran dos personajes luchando.

Ley de los mellizos, se asignan papeles de menor importancia a dos o más personajes que son los acompañantes (los androides o Chewbacca) como ya hemos comentado y también la Ley de la esquematización, porque el relato esquematiza los personajes y las acciones con características comunes.

Ley de la caracterización por la acción, los elementos descriptivos e introspectivos se subordinan a los narrativos. Incluso en los momentos que se describe la lucha interna de Anakin se hace a través de la acción, es decir, de aquellos hechos que motivan su dolor o tristeza.

Ley de la progresión ascendente, la repetición se acompaña por una progresión ascendente de la acción y no hay un final brusco sino una progresión de la calma a la acción. Esta progresión es doble ya que aparece en cada entrega, del inicio al final, y se mantiene a lo largo de toda la historia.

Ley de la unicidad, sólo hay una trama concentrada en el personaje principal y sigue una progresión cronológica lineal. El personaje es Anakin Skywalker e incluso cuando en la cuarta entrega pasa a la esfera de acción del agresor y son sus hijos los que ejercen de héroes, la trama continua concentrada en él.

Ley del contraste, cuando dos personajes aparecen al mismo tiempo, la narración establece un contraste entre ellos, a menudo también en la acción. Dado que los personajes representan uno, o a lo sumo dos rasgos que los definen el contraste es claro. Se establece un contraste entre el bien y el mal cuando aparecen. En el personaje de Anakin el contraste

que establece con los jedi al principio, a pesar de ser uno de ellos, se va acentuando a medida que avanza la historia. A medida que crece su arrogancia y su espíritu atormentado se acentúa el contraste con los jedi, lo alejan de ellos y lo acerca a los sith, de forma que el contraste que al inicio lo alejaban de los sith se reduce hasta integrarse en ellos. La integración se manifiesta con el cambio de nombre: Darth Vader. La misma ley de contraste se da en todos los personajes desde los secundarios hasta los principales.

Y como es habitual en la narración oral, en Star Wars la acción se sitúa en un contexto de lucha y paradójicamente se usan elementos conservadores y tradiciones ya que recurre continuamente a elementos comunes conocidos, como los sentimientos de los que hemos hablado o los temas, que son conocidos y aprendidos a través de la historia de la cultura y de la literatura popular.

#### El mundo posible

Toda la historia se sitúa en una galaxia muy lejana, lo que posibilita la creación de mundos alternativos al objetivo. En este caso, se trata de un mundo ficcional no verosímil, porque se crea uno cuya existencia sólo es posible en el ámbito mental, en el de la fantasía, y que corresponde a modelos cuyas reglas no son del mundo objetivo ni similares.

Pero como dice Lucas, aunque las reglas se pueden inventar una vez se inventa una, se atiene a ella. Pone el ejemplo de que en las primeras entregas había ruido en el espacio de las galaxias, una vez se estableció esta regla había que mantenerla en el resto de las entregas.

Una de las cosas que reconoce que quiere conseguir es un realismo impecable en un mundo fantástico y absolutamente irreal. Por ejemplo, cuando diseña la sociedad especial que hay bajo el agua, Otoh Gunga, y que aparece en Episodio I, se diseña la cultura completa desde cómo se rigen, en qué creen o cuál es su economía. La mayoría de estas cosas no aparecen en la película, pero Lucas dice que hay que pensar en ellas porque de otro modo lo que sucede parecería falso.

Ahora bien, muchas formas, espacios o maneras del mundo posible que propone le resultan al espectador muy cercanas, incluso conocidas, porque parten de un universo anterior con el que propone relaciones intertextuales claras, como veremos a continuación.

#### Los tópicos de la historia de la literatura (y del cine)

La narración propone una larga serie de relaciones intertextuales que se dirigen a un espectador planetario y, consecuentemente, crea una cultura planetaria. En la entrevista que venimos citando a lo largo del capítulo, el periodista le dice: «Darth Vader me recordó a Satanás y Lucifer en el paraíso perdido, me recordó al diablo del infierno de Dante, me refiero a

que ha logrado retratar la imagen del mal, del otro yo que tenemos en el fondo del inconsciente». Y Lucas le responde que tenían la intención de representar al diablo pero no sólo al diablo cristiano, querían iconos de otras religiones y de la mitología griega e hindú. Y a partir de todas ellas intentó diseñar su propio personaje. De manera que en su representación del mal puede sentirse identificado cualquier espectador del mundo.

En Star Wars se recrean (o se convocan) ante la mirada del espectador diferentes temas que están presentes: desde las leyendas clásicas, los mitos griegos o los romances medievales (sobre todo el ciclo del rey Arturo), desde el héroe caído y su redención final a través del amor, hasta la eterna lucha del bien contra el mal.

En las entregas I, II y III el eje central es más bíblico: el Ángel Caído, la transformación del niño Anakin Skywalker que pasa de ser el Elegido y protector del bien a convertirse, por celos y envidia, en líder de las fuerzas del mal. En los capítulos IV, V y VI.

sobre todo aparecen los leitmotiv de la mitología griega clásica y del amor cortés medieval: historia de los gemelos de linaje real separados de sus padres al nacer como Rómulo y Remo o como el rey Arturo (Luke Skywalker) entregado por Merlin (Obi-Wan Kenobi) a unos campesinos; el viaje iniciático del héroe físico y mental (de la ignorancia al conocimiento), la simbología de la espada como investidura y talismán protector.

Algunos críticos han dicho que es una película que habla de religión, en definitiva plantea un mundo posible de sentimientos y actitudes, habla del lado oscuro y el de la luz, de la codicia y de la compasión que está en nosotros y de cómo debemos buscar el equilibrio. «La codicia, el temor, la agresividad son el lado oscuro de La Fuerza que fluyen continuamente para unirse a cada uno de nosotros. Un jedi utiliza La Fuerza como fuente de sabiduría, para defenderse nunca para atacar», dice Yoda a Luke mientras le entrena.

Esta idea de la religiosidad de la película no es desmentida por Lucas, quien hace hincapié en como La Fuerza es similar a Dios, porque sale de la naturaleza, de cada uno de nosotros y en como lo que se narra puede relacionarse con cualquier religión. Lucas dice que ofrece una religión para los jóvenes: «Quería contar de una forma nueva las religiones que existen. Cuento una leyenda antigua de una forma nueva, sólo estoy cogiendo los mitos básicos y dándoles un enfoque nuevo para el planeta. Supongo que más para el final del milenio que para ningún sitio en concreto. Esto forma parte de la globalización del mundo en que vivimos. Las historias que yo cuento son comunes para todo el mundo».

## Epílogo

Hemos visto cómo Lucas, igual que otros autores similares, pueden usar la tecnología y su saber hacer para crear una cultura global y comercial, ya

que nace para ser consumida por el máximo de públicos posibles. Es capaz de transformar una aventura en una marca que transmite en el planeta desde la mitología más tradicional. Tal vez Lucas sea de los primeros en crear el producto de la primera cultura universal que ha existido en la historia de la humanidad.

Giroux (Steinberg y Kincheloe 2000: 68), analizando la producción Disney, dice que la apariencia de inocencia de sus películas no es más que una máscara promocional que disimula sus técnicas comerciales agresivas y su influencia al educar a los niños en las virtudes de convertirse en consumidores activos. Porque el mundo que proponen sus narraciones se basa sobre todo en la identificación de cultura infantil y consumo, y para conseguir esta identificación cuenta con la colaboración de las tiendas y el canal Disney, los parques temáticos, los Burger King o la Mattel Corporation. En el mismo libro, Steinberg y Kincheloe (2000: 21) alertan del poder que tienen estas empresas comerciales cuando crean la cultura infantil actual. Un poder que radica esencialmente en la capacidad que tienen para crear placer en los consumidores. «El poder de Disney, Mattel, Hasbro, Warner Brothers y McDonald's nunca es mayor que cuando produce placer entre los consumidores».

De la misma manera, Lucas crea una aventura épica que mueve sentimientos pseudorreligiosos relacionados con la salvación del hombre, con la lucha del bien y del mal, con los que pretende devolver la fe y las creencias sobre todo a las nuevas generaciones. Aparentemente, como Lucas afirma, se trataba de renovar las viejas historias y contárselas a los jóvenes. Pero el receptor se transforma en un lector de viejas y nuevas historias, un receptor de misticismo, de una única manera de entender el bien y el mal, a la vez que un posible comprador de cualquier producto que lleve la marca Star Wars.

Busquets (1998) otorga una serie de características a la cultura global que vemos claramente en Lucas: la aventura que propone es cosmopolita por vocación y planetaria por extensión, debido a su carácter homogeneizado, tiende a diluir las culturas locales y tradicionales de manera que se transforma en una amenaza contribuyendo a debilitar las débiles barreras que protegen las culturas locales, de clase, de carácter étnico o nacional. Hemos visto un ejemplo claro, parte de diferentes culturas para representar el mal, Darth Maul, y se propone un personaje con el que se identifican todos los espectadores, aunque de aquí unos años (de hecho ya ocurre) otro cineasta representará el mal a partir de Darth Maul.

Estos mecanismos sofisticados tienen como finalidad unificar los gustos porque buscan un mismo mercado: es más fácil crearlo para generar más beneficios. A partir de elementos elegidos de diferentes culturas inventa un nuevo referente cultural de manera que acaba imponiendo unos criterios únicos creados desde culturas diversas. Y lo hace utilizando las formas europeas más tradicionales de narrar aventuras.

#### Bibliografía de consulta

BUSQUET, Jordi (1998): El sublim i el vulgar. Els intel·lectuals i la

«cultura de masses». Barcelona: Proa.  
CERRILLO, Pedro, Elisa LARRAÑAGA y Santiago YUBERO (2002): Libros, lectores y mediadores. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.  
GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1996): Narrativa audiovisual. Madrid: Cátedra.  
LLUCH, Gemma (1998): El lector model en la narrativa per a infants i joves. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona.  
—— (2003): Análisis de narrativas infantiles y juveniles. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.  
OLRIK, Axel (1992): Principles for oral narrative research. Bloomington: Indiana University Press.  
PROPP, Vladimir (1972): Morfología del cuento. Madrid: Fundamentos.  
STEINBERG, Shirley R. y Joe L. KINCHELOE (comp.) (2000): Cultura infantil y multinacionales. Madrid: Morata.

2006 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

---

[Facilitado por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes](#)

Súmese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#) [www.biblioteca.org.ar](http://www.biblioteca.org.ar)

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](http://www.biblioteca.org.ar/comentario). [www.biblioteca.org.ar/comentario](http://www.biblioteca.org.ar/comentario)

