



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES

ANÁLISIS MORFOLÓGICO DEL FILM DE STAR WARS

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
P R E S E N T A
SERGIO SÁNCHEZ SÁNCHEZ
ASESORA: MTRA. FRANCISCA ROBLES



MÉXICO D.F. 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

DEDICADO

Para todas las personas que
directa o indirectamente
colaboraron en la realización
de esta investigación, aquellas a quienes
me resolvieron dudas
y siempre estuvieron presentes
para apoyarme, en especial.

PARA

*QUIEN ME DIO OJOS DE RAYOS X
Y ME ENSEÑÓ A VOLAR*

LO QUE HOY A EMPEZADO COMO
NOVELA DE CIENCIA FICCIÓN,
MAÑANA SERÁ TERMINADO
COMO REPORTAJE.

ARTHUR C. CLARKE

AGRADECIMIENTO

PARA LA MAESTRA FRANCISCA ROBLES

*POR SU APOYO EN LA REALIZACIÓN
DE LA TESIS, DESDE SU PLANEACIÓN,*

INVESTIGACIÓN Y

CONCLUSIÓN.

VIELE DANKE

Índice

Introducción.....	7
1. ANTECEDENTES DE LA CIENCIA- FICCIÓN.....	12
1.1 La Definición de Ciencia-Ficción.....	14
1.2 Los Pioneros en la Ciencia-Ficción.....	18
1.3 Los Temas en la Ciencia-Ficción.....	21
1.3.1 Los Extraterrestres y los Monstruos.....	22
1.3.2 Los Viajes.....	27
1.3.3 El Futuro.....	30
1.3.4 Los Robots.....	31
1.4 La Space Opera.....	33
1.5 El Cine de Ciencia-Ficción.....	34
2. LA MORFOLOGÍA DEL RELATO.....	39
2.1 La Estructura del Relato.....	39
2.1.1 Teóricos del Análisis Estructural del Relato.....	44
2.1.2 El relato de Tzvetan Todorov. Sentido e Interpretación.....	45
2.2 Las Funciones del Héroe, Oponente, Auxiliar y Donante.....	45
2.3 La Estructura del Relato Cinematográfico.....	48
2.3.1 Personajes, Acontecimientos y Transformaciones en el Relato Cinematográfico.....	54
2.3.2 El Personaje como Persona.....	55
2.3.3 El Personaje como Rol.....	56
2.3.4 El Personaje como Actante.....	57
2.4 La Sintagmática del Film por Christian Metz.....	60
2.5 El Narrador en el Cine.....	62
2.6 Inventario de Funciones y Esferas de Acción de los personajes de Vladimir Propp....	64
2.6.1 Funciones de Propp a utilizar en el análisis.....	70

3. EL UNIVERSO DE STAR WARS.....	73
3.1 Star Wars en el cine de Ciencia Ficción.....	73
3.1.1 Star Wars como Space Opera.....	74
3.1.2 La Tecnología.....	75
3.1.3 La vida en la galaxia.....	78
3.2 George Lucas, el director de Star Wars.....	78
3.3 Las historias de los Episodios de Star Wars.....	80
3.3.1 Star Wars. Episodio I The Phantom Menace (La amenaza fantasma).....	81
3.3.2 Star Wars. Episodio II Attack of the Clones (El ataque de los clones).....	84
3.3.3 Star Wars. Episodio III The Revenge of the Sith (La Venganza del Sith).....	88
3.3.4 Star Wars. Episodio IV A New Hope (Una nueva esperanza).....	88
3.3.5 Star Wars Episodio V The Empire Strikes Back (El Imperio Contraataca)....	91
3.3.6 Star Wars. Episodio VI The Return of the Jedi (El Retorno del Jedi).....	92
4. ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE STAR WARS.....	96
4.1 Perfiles de los personajes en Star Wars.....	96
4.1.1 El Héroe: Anakin y Luke Skywalker.....	97
4.1.2 El Agresor: El Emperador Palpatine.....	102
4.1.3 El Ayudante: Los Jedi y Han Solo.....	104
4.1.4 El Opositor: Los Sith al servicio del Emperador.....	105
4.1.5 El Donante: Obi-Wan Kenobi y Yoda.....	107
4.1.6 La Princesa: Amidala y Leia Organa.....	110
4.1.7 El Objeto Mágico: El Sable Láser.....	112
4.2 Funciones de los Episodios de la Saga de Star Wars.....	113
4.2.1 Episodio I The Phantom Menace.....	114
Situación inicial 114; Prohibición-Transgresión 115; Interrogatorio-Información 116; Engaño-Complicidad 117; Fechoría-Carencia 118; Principio de acción contraria-Partida 119; Primera función del donante-Reacción del héroe 120; Recepción del objeto mágico-Desplazamiento 121; Combate-Marca-Socorro 121; Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración 122; Combate-Victoria-Castigo 122; Reparación-Recompensa123.	
4.2.2 Episodio II The Attack of the Clones.....	124
Situación inicial 124; Fechoría-Carencia 125; Principio de acción contraria-Partida 125; Interrogatorio-Información 126; Engaño-Complicidad 126; Prohibición-Transgresión 127; Primera función del donante-Reacción del héroe 128; Recepción del objeto mágico-Desplazamiento 128; Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración 128; Combate-Socorro 129; Combate-Marca-Victoria-Castigo 130; Reparación-Recompensa 130.	
4.2.3 Episodio IV A New Hope.....	131
Situación inicial 131; Prohibición-Transgresión 132; Interrogatorio-Información 132; Engaño-Complicidad 133; Fechoría-Carencia 133; Principio de acción contraria-Partida 134; Primera función del donante-Reacción del héroe 134; Recepción del objeto mágico-	

Desplazamiento 135; Combate-Marca-Socorro 136; Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración 137; Combate-Victoria-Castigo 137; Reparación-Recompensa 138.

4.2.4 Episodio V The Empire Strikes Back.....139

Situación inicial 139; Prohibición-Transgresión 140; Interrogatorio-Información 141; Primera función del donante-Reacción del héroe 141; Recepción del objeto mágico-Desplazamiento 142; Engaño-Complicidad 142; Fechoría-Carencia 143; Principio de acción contraria-Partida 142; Combate-Marca-Socorro 144.

4.2.5 Episodio VI The Return of the Jedi.....145

Situación inicial 145; Prohibición-Transgresión 145; Interrogatorio-Información 146; Engaño-Complicidad 146; Fechoría-Carencia 147; Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración 147; Principio de acción contraria-Partida 148; Primera función del donante-Reacción del héroe 148; Recepción del objeto mágico-Desplazamiento 149; Combate-Marca-Socorro 149; Combate-Victoria-Castigo 150; Reparación-Recompensa 152.

Conclusiones.....153

Bibliografía.....159

Introducción

La morfología es definida por los especialistas como el estudio de las formas, utilizadas en principio en las ciencias naturales y en particular en el estudio de las plantas; a inicios del siglo XX el estructuralista ruso Vladimir Propp, la considero y aplicó la morfología para identificar la estructura de los cuentos.

Los especialistas piensan acerca de una misma fuente de donde proceden los cuentos; la razón es que en todas las civilizaciones de cualquier parte del mundo se manifiestan ciertas semejanzas; las cuales sirven para establecer la morfología de la que se conforman.

Mitología, leyenda y religión se abordan en los relatos, porque sus componentes simbólicos desde el punto de vista psicoanalista, son reflejo del inconsciente humano, al mismo tiempo, añaden el enfoque religioso y social; lo que permite comparar esquemáticamente la estructura para realizar el análisis y determinar la morfología.

Los cuentos míticos, leyendas y relatos de fantasía (cuentos maravillosos) atraen a las personas, porque en gran parte de la simbología utilizada existen elementos morfológicamente constantes, los cuales serán examinados en la presente investigación.

Con la ciencia-ficción, los cuentos recobran fuerza, como todo relato, se construye de hechos históricos, símbolos mitológicos y deseos para constituirse; así ofrecen no sólo a los lectores sino también a los espectadores del cine, las conjeturas futuristas de la civilización humana.

Star Wars o LA GUERRA DE LAS GALAXIAS -como se conoció en nuestro país- es pieza importante dentro de la cinematografía de ciencia-ficción; simultáneamente ocupa un lugar especial dentro del género de la *Space Opera*, porque el escenario, es el espacio exterior donde se desenvuelve la acción.

Si bien es cierto que el cine es llamado el séptimo arte, de igual manera cumple la función de brindar entretenimiento al público, porque relata historias de forma visual; lleva novelas literarias a las imágenes en movimiento y además sitúa al espectador en el papel

de algún protagonista e inclusive del antagonista, quienes llegan a poseer mucha importancia en la trama.

La acción del héroe aparece en todas las culturas mitológicas, con la función de reestablecer el orden alterado o de instaurar uno nuevo, sin embargo, antes debe atravesar ciertos obstáculos previsibles en su jornada, porque carecerían de interés dramático sino existiera la de su fracaso o de transformarse en el antagonista.

Diferentes civilizaciones en las más alejadas regiones del mundo, le atribuyen al héroe distintas facultades para resolver la situación, su camino no siempre es fácil, existen pruebas a superar para cumplir su misión; encontrarse con personajes que le servirán de guía y otros que se le opondrán. El inventario de funciones de Vladimir Propp explica el desarrollo de la intriga de los cuentos con base en relaciones de información entre personajes.

Pruebas, cruce de umbrales, encuentros con auxiliares, combates contra opositores, recepción de objetos que le sirven a su transfiguración (tanto física como mental), restauración del daño y recompensa. Son acciones realizadas por el héroe durante su jornada que de una u otra manera constituyen la base del desarrollo de la acción.

El relato cinematográfico de Star Wars, en sus seis episodios, expone el camino del héroe a través de diversas pruebas, combates y recompensas, por tal motivo la presente investigación aborda la cuestión de identificar la morfología que posee, colocando énfasis en la función del héroe, porque se trata de este personaje quien proporciona movimiento a la trama.

Star Wars es la obra del cineasta norteamericano *George Walton Lucas Jr*, quien nunca imaginó que su historia llegaría al éxito obtenido alrededor del mundo; la razón más aceptada es la combinación de los elementos arquetípicos, míticos, religiosos y científicos que la hacen reconocible a todo el público en cualquier región del planeta.

Por tal razón debe ser abordado para concluir cuáles son los elementos que George Lucas recurrió para crear el relato, aunque no falta el crítico que le disminuye crédito al declarar que se trata de una mezcla de todos los mitos culturales.

Quizá ése sea el mayor acierto de Star Wars, la combinación de fundamentos de diferentes culturas, pero que son conocidos de una u otra manera en todo el mundo, relatados dentro de la ciencia-ficción, no para contarnos la historia en otrora sino en un futuro ambiguo, sucedido hace mucho tiempo, a millones de años luz de distancia de nuestro planeta.

¿Cómo es posible contar la historia de un futuro ya pasado? En primer lugar, Lucas inicia sus films con el rotulo de: *A long time ago in a galaxy far, far away...* "Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...", sitúa al espectador en un tiempo enigmático, un pasado que se pinta como un futuro hipotético; comienza su relato de forma similar a los cuentos: "Hace mucho tiempo en una tierra de fantasía..., Hace muchos años cuando..., En cierto reino..., o Había una vez...".

La interpretación del relato sucedido en escenarios futuristas con diferentes civilizaciones y tecnología hasta ahora sólo imaginada produjo el éxito de Lucas, utilizar el cine de ciencia-ficción para relatar, no el pasado, ni siquiera nuestro planeta, es una galaxia muy lejana, con extraterrestres, tecnología nunca vista, vehículos, armas y demás elementos con las que todavía imagina el hombre.

Por tal motivo en la presente investigación se abordan cuatro capítulos, reflejados uno en el otro para comprender los aspectos de similitud que convergen en el relato con la firme intención de descubrir la morfología de cada episodio de la saga de *La guerra de las galaxias*.

El primer capítulo titulado: *Antecedentes de la Ciencia-Ficción*, tiene como propósito adentrar al lector en el surgimiento de este género, donde es imposible separar los aspectos de la mitología, leyendas, e inclusive hechos históricos combinados con la personalidad, carácter y psique de las culturas.

Se fijan pequeños núcleos, pues el sólo hecho de ofrecer al lector los antecedentes puede extenderse en muchas formas. Se señalan simplemente el surgimiento de la ciencia-ficción en la literatura y en el cine, se nombran además a los padres del género, quienes encontraron sus más grandes aventuras en los escenarios futuristas.

También se cuenta con la descripción de los elementos utilizados dentro de la ciencia-ficción para su construcción, los temas incluyen a los personajes que recurrentemente aparecen, se explica de dónde surgen y cuál ha sido su objetivo desde el inconsciente.

Por último se toma un breve espacio para describir el inicio del cine de la ciencia-ficción para después utilizar la información en el tercer capítulo, la investigación del relato de Star Wars como parte del género en la space opera.

El segundo capítulo titulado: *La Morfología del Relato*, explica las teorías y métodos utilizados para analizar el relato literario y cinematográfico; como base el estudio del formalista ruso Vladimir Propp en su obra "La morfología del cuento", porque se utilizan las funciones señaladas en su inventario para analizar a Star Wars.

Asimismo se abordan métodos para analizar el film, sin embargo, se aclara que la finalidad es analizar la función del héroe dentro del relato, para lo cual se usan las funciones propuestas en el inventario de Propp, y no así métodos para investigar el film, ni los personajes cinematográficos.

En el tercer capítulo: *El Universo de Star Wars*, tiene como objetivo, adentrar al lector en los aspectos que conforman a la saga de Lucas; contiene un pequeño resumen de los cinco episodios hasta ahora filmados y un poco de información del tercero (sexto en su filmación), además de iniciar con la descripción del relato como parte del cine de ciencia-ficción.

Se retoma lo descrito en el primer capítulo para explicar el por qué *Star Wars* está inscrito en el cine de ciencia-ficción, en el género de space opera, detallados los aspectos

generales por lo cual responde la idea del escenario futurista, pues utiliza las proyecciones, conjeturas de la ciencia y la tecnología en su estructura.

Además de contener un apartado en el donde se escribe una pequeña biografía de George Lucas y las motivaciones para hacer una de las más interesantes *space operas* de nuestro tiempo, incluidas las inspiraciones en otros directores y basadas en escritores del género de fantasía y de la ciencia-ficción.

El cuarto capítulo: *Análisis Morfológico de Star Wars*, es la intención del estudio, con las funciones de Vladimir Propp para describir la estructura, se señalan los elementos morfológicos que constituyen al relato.

Se principia por los personajes que intervienen en el relato, señalados por Propp en “La morfología del cuento”, y las esferas de acción, porque son los personajes quienes desarrollan las funciones; así pues, cada uno tiene su propia forma de aparecer en escena, mostrar sus cualidades y atribuciones.

En cada uno de los cinco episodios de la saga se apuntan las funciones encontradas; en algunos casos existe la posibilidad de omitirlas y en otros se altera su orden para dar un seguimiento lógico de la intriga; sin embargo será señalado al iniciar cada apartado del análisis para no confundir al lector.

La presente investigación mostrará los elementos y funciones de las que se conforma la saga de *Star Wars*, y con ello el lector comprenderá un poco más del estudio morfológico de los relatos, en especial el trabajo del director George Lucas.

1. ANTECEDENTES DE LA CIENCIA-FICCIÓN

Lo que hoy es considerado ciencia-ficción mañana podría ser una realidad tangible, razón suficiente para debatir ¿Existe límite para imaginar? ¿Cómo es capaz la mente humana de crear cosas nuevas cada día? Para estas interrogantes y muchas otras que surgen, la ciencia-ficción encuentra respuesta en la imaginación, lugar donde se inicia el proceso creativo al desencadenar ideas y proyectos; sueños y realidades; pesadillas e ilusión.

Literatura, cómics, cine, televisión e inclusive radio, son el campo de operación de la ciencia-ficción donde se expusieron improbables: inmersiones submarinas, volar por el cielo, viajes a la luna, crear vida, criaturas y monstruos. La humanidad avanza a pasos agigantados, cada adelanto abre posibilidades de ser superado, por ejemplo; el avión *Concord* rebasa la velocidad del sonido y la meta sigue puesta en alcanzar la velocidad de la luz, aunque las teorías de la física del siglo XX no ofrecen una posibilidad a ello o por lo menos una todavía no expuesta.

Produce curiosidad en donde los escritores buscan respuestas, la imaginación toma de lo fantástico posibles soluciones, ideas y postulados creíbles, lógicos, razonados; en una palabra verosímiles que por lo menos sugieran la exploración de posibilidades científicas.

Cuando se menciona Ciencia-Ficción ocurre un fenómeno muy curioso porque en ocasiones las personas no saben cómo definirlo con las palabras adecuadas, tienen una idea vaga, vienen de inmediato a la mente las ilustraciones de miles de volúmenes de libros, cine, televisión y radio; vehículos espaciales, ciudades futuristas donde hombres y mujeres conviven con seres de otros planetas.

Establecer cuándo surge el género es muy difícil. Algunos proponen sus orígenes desde Platón y los relatos de la *Atlántida*, otros más, consideran la *Epopéya de Gilgamesh* escrita por los sumerios aproximadamente 28000 a.C. en esa rama, sin embargo, hay que aclarar que se trata de relatos de mitología, fantasía y leyendas, los cuales produjeron narraciones fantásticas.

Ciertos autores manejan principalmente en sus relatos, recursos fuera de lo cotidiano, alejados de la realidad, es decir, la explicación tenía en aquel tiempo las cualidades de utilizar la imaginación y lo mágico; la narración de la Atlántida se cataloga dentro de la mitología, mientras la Epopeya de Gilgamesh, pertenece a la fantasía. Ambas no pueden ser entendidas ni descritas como ciencia-ficción pues utilizan elementos fuera de la lógica, en la que los dioses, magos, hechiceros y guerreros son los protagonistas.

El género fue señalado como una rama de la fantasía, después se confundió con las narraciones extraordinarias (aventuras), e incluso con las de terror u horror. Es a inicios del siglo XX cuando comenzó a ocupar su propio espacio en la literatura, el cómic, el radio, el cine y la televisión.

Lo fantástico, extraordinario y maravilloso son componentes mezclados, con base en la especulación científica, al mismo tiempo se palpa la fantasía donde todo o casi todo es posible, la diferencia es que no existe una explicación racional ni lógica.

Aborda varios temas, hipotéticos escenarios, se cree en la viabilidad que suceda en la posterioridad, las premisas se encuentran en la creación de novelas narrativas donde la ciencia y su avance se enlazan con las aventuras, héroes y villanos; mientras exploran los misterios de la mente, el mundo y la galaxia.

Los descubrimientos en el campo se convirtieron en reflexiones de posibles acontecimientos, sus repercusiones en el mundo, objetos, sujetos, acciones, ciencia y tecnología; mediante la imaginación se construyen los sueños más fantásticos, el hombre se señala a sí mismo como el centro de todo lo ocurrido en la ficción posible.

Es el sitio donde el hombre manifiesta todos los símbolos que le rodean, mitológicos, religiosos, eróticos y políticos del presente mientras los bosqueja en el porvenir teórico donde exhiben sus sueños inconscientes, fantasías, pesadillas, esperanzas y deseos.

1.1 La definición de Ciencia-Ficción

El término de ciencia-ficción no puede existir sin antes tener clara la definición de la ciencia, la tecnología y su impacto en la sociedad. Fue hasta la mitad del siglo XIX con la Revolución Industrial que trajo consigo los avances de la ciencia aplicados a la tecnología, gracias ello, los novelistas escribían sus relatos utilizando principios científicos para narrar la trama.

Los límites de la ficción son prácticamente imposibles de fijar, es como intentar establecer las fronteras que los seres humanos se establecen para vivir, es poco probable satisfacer la curiosidad del hombre por mucho tiempo, siempre busca exceder sus progresos, sobrepasar sus barreras mentales y naturales. Los viajes al fondo del mar y al espacio son ahora realidad, esas mismas situaciones que en el pasado fueron consideradas como simple ficción, absurdas e imposibles de realizar.

El *Oxford English Dictionary* define a la ciencia-ficción como: "Ficción imaginativa basada en postulados científicos descubiertos o especulativos, frecuentemente ubicado en el futuro o en otros planetas en el que se desenvuelven el viaje a través del espacio y del tiempo"¹. Este término encontró su uso común hasta 1920.

Jack Williamson, novelista, afirma: "*La ciencia-ficción maneja futuros hipotéticos. En pocas palabras, podríamos definirla como la explotación imaginativa de las posibilidades científicas.* Norman Spinrad insiste en ese contenido especulativo: *Todo lo escrito acerca de lo que podría ocurrir pero que no ocurre aún*"².

"Es a Hugo Gernsback a quien hay que atribuir la paternidad de este patrimonio. Gernsback dirigía un cierto número de revistas consagradas a la vulgarización científica, cuando pensó en 1927 lanzar otra nueva colección, pero de ficción esta vez, cuyos temas principales no eran más que la extrapolación de informaciones científicas o para-científicas. El término *Ciencia-Ficción* había nacido..."³.

¹ Roberts, Adam. *Science Fiction*, pág. 2

² Urrero, Guzmán. *El Cine de Ciencia-Ficción*, pág. II.

³ Gasca, Luis. *Imagen y Ciencia-Ficción*, pág. 3

Género encargado de distinguir el mundo en el que vivimos y otros en los cuales la imaginación, fantasía, lo imposible en nuestros días puede ocurrir, las historias se basan en premisas científicas, la mayoría de las ocasiones muestran la posibilidad del mañana, la capacidad creativa se activa cuando al hombre le produce inquietud un asunto, como ejemplo está la vida en otros planetas, la inteligencia artificial de las máquinas, los robots, la posibilidad de crear vida, entre muchas otras.

Su credibilidad se encuentra en el empleo de razonamientos, para manejar argumentos lógicos, aunque cabe mencionar que en ocasiones se encuentran limitados por los descubrimientos científicos de la época, los escritores especulan sobre lo que podría ocurrir, cómo sería visto, captado e interpretado.

Es nuestra bola de cristal donde la lógica y el raciocinio se vierten con la ficción para teorizar sobre el futuro. En el pasado la mitología, las leyendas y la religión describían la acción de la naturaleza que les rodeaba, irracionalmente pretendían explicar los motivos de dioses, demonios, brujas, hechiceros, quienes usaban la magia para sus designios.

La imaginación de las personas no surge de la nada, existe una razón por la cual las historias son narradas e interpretadas, algunas toman elementos míticos, religiosos e históricos, su mezcla produce narraciones extraordinarias, con similitudes a los relatos de diferentes partes del mundo.

Los arquetipos son un recurso constante en las narraciones, la lucha entre el bien y el mal, el héroe, el agresor, la princesa, el rescate, el enfrentamiento, las pruebas o tareas difíciles, el ayudante, el cruce del umbral, y así sucesivamente, se presentan en los mitos, las leyendas y las fábulas; los elementos antes señalados se aprecia a profundidad en capítulos siguientes, al analizar las funciones de los personajes y situaciones señaladas en la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp.

Los elementos antes mencionados, no se separan del todo de las narraciones de ciencia-ficción de nuestros días, mucho menos de los autores pioneros, quienes combinaron nociones míticas, religiosas y de las leyendas, para hacen atractivas sus historias, y no por ello salían del género científico.

Es cierto que el género encuentra su razón de ser en la idea de proyectarse en el futuro; los viajes interplanetarios, el desplazamiento en el tiempo o la idea de contacto con otras civilizaciones, conquistas y combates interestelares; al mismo tiempo se desarrollo una rama que explica el interior del ser humano, desde los rincones de su mente hasta las partes de su cuerpo.

Es importante señalar que lo denominado: *Ciencia Imaginaria*, *Fantaciencia* y la *Pseudo-Ciencia* no tiene nada que ver con la ciencia-ficción, aunque en parte toman como punto de partida la idea de producir y explicar con el razonamiento los relatos, muchas veces no pretenden ser reales ni proponer pautas por la posibilidad de utilizar a la ciencia.

¿En qué se diferencia la ciencia-ficción y la pseudo-ciencia o la fantasía? En primer lugar, en el método; segundo, en la estructura de conformar al relato. La exploración de la ficción y las situaciones de las personas es perceptible por las implicaciones de la ciencia racional; la *fantaciencia* y *pseudo-ciencia* pretenden hacer uso de ciencia, sin embargo, mezcla elementos de superstición y magia.

La ciencia imaginaria es utilizada para meras creaciones de historias o relatos que no profundizan en el campo de la ciencia como tal al abarcar teorías, leyes y aplicación de la tecnología para lograrlo; en cambio muestran aspectos que de algún modo dan un ligero acercamiento a la explicación racional pero sin uso explicativo de estos sucesos.

Se entiende por Ciencia como el cuerpo de observaciones y derivaciones, leyes establecidas por la experimentación en el mundo real; la *pseudo-ciencia* tiene poco menos de la racionalidad del discurso científico; la ciencia-ficción toma el discurso construido con principios lógicos y libre de contradicción; esto es racional más que emocional o intuitivo.

El vocablo de ciencia-ficción nació entre 1920 y 1927 (según se consulten las fuentes), no por ello su literatura inició en esas fechas; autores como Voltaire y Cyrano de Bergerac, fueron pioneros cuyas obras fueron catalogadas en el género de utopías, por no existir el término adecuado en su época.

Las novelas escritas al 100 por ciento de ciencia, no son ciencia-ficción, se le cataloga en el término de novela científica; es por ello que las historias que se basan en elementos especulativos, postulados científicos muy rigurosos no están exentas de contar con errores que el tiempo se encarga de mostrar.

La ciencia-ficción parte de la imaginación del ser humano, leyendas, mitos, arquetipos y demás elementos de la historia; junto con los avances científicos, tecnológicos, racionales y estructuralmente lógicos, se une a los sueños e inconsciente para formular imaginarios futuros utópicos o carentes de esperanza.

Es cierto que los escritores toman el futuro como el escenario en el que suceden la mayoría de los eventos, porque es posible enunciar las hipótesis hoy formuladas, y teorizar para comprobarlas. Resulta más fácil imaginar los avances de la tecnología y la ciencia a futuro, mientras tanto en nuestra época se realizan teorías, investigaciones y toda clase de experimentación para lograr el fin de hacerlas realidad.

Entonces surge el cuestionamiento ¿Es el futuro el tiempo en que se desarrollan las mayores aventuras de ciencia-ficción? La respuesta es un rotundo no; no es siempre el futuro el lugar donde suceden los relatos, como ejemplo, la novela *La guerra de los mundos* de H.G. Wells o *Cinco semanas en globo* de Jules Verne, muchas de sus historias se desarrollan en su época.

Las narraciones del género llevan al extremo la lógica y los hechos reales para situarlos ante el público, así impresionarlo y colocarlo en el rol de algún personaje de ficción.

El desplazamiento por el tiempo, la vida inteligente fuera de nuestro planeta, las invasiones, el futuro utópico, los monstruos, los científicos con sed de conquista y otros temas más con el paso de los años amplían sus posibilidades de narración; la tecnología y la ciencia ofrecen aspectos dignos de tomar en cuenta, hasta cierto punto resulta verdad aquello que la realidad supera a la ficción.

1.2 Los Pioneros en la Ciencia-Ficción

Para este apartado es relevante mencionar a autores pioneros en el género, sus ideas, descripciones y novelas pueden considerarse como visiones que todavía impresionan a sus lectores. En ello recae la importancia de profundizar en el asunto, de conocerlos más afondo.

A continuación, se aborda a los autores más destacados de la literatura de ciencia-ficción. Los también llamados padres del género, son hasta nuestros días de los más importantes, además son ejemplo para escritores y sus historias son tomadas para el cine, radio y televisión.

Los comúnmente identificados como los padres de la ciencia-ficción por antonomasia, son Jules Verne (1828-1905) y Herbert George Wells (1866-1946). Ambos escritores llevaron la anticipación científica durante los siglos XIX y XX hasta nuestros días y más allá. *20 mil leguas de viaje submarino*, *Viaje a la luna*; *La máquina del tiempo* y *La guerra de los mundos*, que marcaron el equilibrio entre la ilusión, la fantasía y la verosimilitud científica.

Pero anterior a Verne y Wells existió, "Francis Godwin, quien publicó *The Man in the Moon* (1638) en la que relataba una máquina voladora la cual utilizaba gas para viajar a la luna; años después Cyrano de Bergerac fue un poco más científico en su novela *A Voyage to the Moon*, seguido de *A Voyage to the Sun*, en las que describía una nave espacial propulsada por cohetes para llegar a la luna. Cyrano además tuvo una genial idea cuando propuso que la Tierra y los otros planetas giraban alrededor del sol, el centro del sistema solar"⁴.

Cyrano de Bergerac con fundamentos científicos, en su novela de ficción, pronunció la Ley de acerca de que la Tierra gira alrededor del Sol y no a la inversa, 16 años antes de que Galileo Galilei lo propusiera; sin embargo, el libro de Cyrano sería cuidadosamente editado antes de su publicación. Los nuevos postulados se manifiestan en épocas en las que los paradigmas solían ser dogmas quizá por ello eran censurados además que se podían ver afectados ciertos intereses.

⁴ Robinson, Frank M. *Science Fiction of the 20th Century an illustrated history*, pág. 17-18

Jules Verne escribió novelas de aventuras imaginarias, sin embargo podían ser verificadas, formulaba hipótesis para lograrlo, con base en las leyes científicas existentes de su tiempo; del mismo modo utilizó la mitología, ejemplo claro en *20 mil leguas de viaje submarino*, donde el capitán *Nemo* en el *Nautilus* busca el continente sumergido de la *Atlántida*.

"Con Verne nos hallamos en los antípodas de lo fantástico: todo es explicable, y nada es imposible en tanto la ciencia no lo haya prohibido"⁵. La predicción es superada por la ciencia, fuente de toda explicación, la ficción abre campos para analizar, gracias a los componentes proporcionados por la ciencia misma.

Verne, en *Viaje a la luna*, se anticipa a todos los viajes al espacio. El hombre no llegó a la superficie lunar disparado en una bala de cañón, no obstante, la explicación y el uso de la razón, dotaron al relato de los elementos necesarios para encontrar veracidad sin recurrir a la magia o a la fantasía.

Pero el verdadero nacimiento de la ciencia-ficción para las novelas de Verne surgió cuando publicó, *Cinco semanas en globo*, se sostuvo de lo existente en su época para escribir su relato que más tarde la realidad se encargó de superar.

Herbert George Wells fundó la anticipación científica con su libro *La máquina del tiempo* (1895), porque en él se menciona por primera vez la idea de desplazarse a través de la cuarta dimensión, el espacio-tiempo y alterar los eventos del pasado, presente o futuro.

"El antiguo viaje al futuro cambió de naturaleza: no solamente la posibilidad del viaje queda justificada mediante el recurso de una hipótesis científica contemporánea -la existencia de una cuarta dimensión que sería el tiempo-, sino también la visión del mundo futuro que se nos presenta"⁶.

⁵ Gattégno, Jean. *La Ciencia-Ficción*, pág. 13

⁶ *Ibidem*, pág. 14

El éxito de la novela donde el autor no utilizó ninguna tecnología conocida ni anterior ni hasta ahora existente, no obstante no perjudica en nada la ilusión de la posibilidad de algún día poder deslizarse por el tiempo, porque basado en hipótesis estrictas y postulados científicos racionales hizo y hace creer todavía que puede suceder, sin embargo es claramente ficticio.

Otro aspecto destacable de H.G. Wells fue la predicción de la invención de tanques terrestres y bombarderos aéreos, pero no anticipó la creación de las computadoras, herramienta diaria de nuestra época y no hace mucho que formaron parte de las novelas de ciencia-ficción.

"H.G. Wells también escribió una historia sobre la exploración lunar *The First Men in the Moon* (1901). En esta novela un científico inventa un metal que se resiste a la gravedad y construye una nave con ese material y dentro él y sus amigos flotan a la cara de la Tierra y eventualmente hacen su camino a la Luna. Verne no estaba impresionado y comentó sobre la novela de Wells:

Yo lo hice usando la física. Él inventó. Yo voy a la luna en una bala de cañón, disparada por un enorme cañón. Aquí está no es una invención. Él va a Marte en una aeronave que él construye con material el cual no obedece las leyes de la gravitación. *Ca c'est très joli* (todo eso está muy bien)... pero muéstreme ese metal. Déjenme producirlo. (Verne, quoted in Parrinder 1980:7)"⁷.

H.G. Wells fue el mayor y primer representante del género, su influencia encontró el más amplio espectro de temas a representar; invasión extraterrestre, viaje a través del tiempo, mutaciones biológicas, ciudades del futuro y anti-utopías, además escribió acerca de la teoría de la conspiración, en la cual el gobierno norteamericano tenía preparado un plan para controlar a la población.

La famosa obra de Wells, *La guerra de los mundos* (1898), narra a un personaje simple en un lugar ordinario que observa al primer alienígena proveniente de Marte. El acierto estuvo en la descripción de los invasores, una especie de moluscos con tentáculos de aspecto repulsivo que invaden la Tierra para conquistarla; las armas resultaban inútiles

⁷ Roberts, Adam. *Science Fiction*, pág. 60

en su contra; al final se termina con ellos gracias a una bacteria a la que su sistema inmunológico no puede combatir. En su novela añade el elemento sentimental para llevar su relato al público en general.

Otras de sus novelas fueron *La isla del Doctor Moreau* (1886), en donde el Dr. Moreau intenta crear su propia sociedad mezcla de animales con forma humana, de la misma manera utiliza elementos que la ciencia establece, no se trata de pases mágicos ni hechicería para lograr sus objetivos. *El hombre Invisible* (1897) es sin duda para Wells la obra de mayor influencia para impulsar el género de la ciencia-ficción y acercarlo a un mayor número de personas porque lo explica con teorías químicas además de la historia resultó atrayente para el público.

Después de Verne y Wells, son muchos los autores de ciencia-ficción, algunos de los más representativos son, son Arthur C. Clarke, Anne McCaffrey, Frank Herbert, Ray Bradbury, Ursula K. LeGuin e Isaac Asimov quien fue uno de los más racionalistas en el género con sus historias de robots, ciudades futuristas y viajes en todas sus modalidades.

La obra de Mary Shelley, *Frankenstein* (1818) merece una mención especial, en ella el Dr. Frankenstein busca crear vida a través de la muerte, sin pócimas mágicas, ni mucho menos con invocaciones fantasmales, sino a través de la ciencia, y el medio utilizado es la electricidad. Aunque por circunstancias de la época la novela fue designada como historia gótica, cuentos fantásticos e inclusive como ficción imaginativa.

Lo mismo ocurrió con novelas como: *La Utopía* de Thomas More (1516) *Somnium* de Kepler (1634), *Looking Backward* de Eduard Bellamy (1888), y *Cyrano de Bergerac Voyages to the Moon and Sun* (1656), quien no escribió novelas sino más bien panfletos, aunque se les reconoce ser pioneros en el género de la ciencia-ficción.

1.3 Los Temas en la Ciencia-Ficción

Existen temas recurrentes en la ciencia-ficción como ya se ha mencionado; los viajes espaciales, los extraterrestres, los invasores que llegan a la Tierra a conquistarla, los robots, mutaciones, el viaje en el tiempo y en la Tierra (interior y en las profundidades del

mar), los héroes, los villanos, el científico, los monstruos, la utopía y otros muchos argumentos más.

Dentro del género existen personajes y ambientaciones que otorgan a la historia los elementos fantásticos además que son la columna vertebral del relato. El futuro es el escenario donde ocurren la mayoría de los eventos, por esa razón se toman en cuenta primero a los personajes y en segundo al espacio en el que se desenvuelven.

La razón para hacerlo de tal manera es debido a que los personajes como monstruos, mutantes, robots, alienígenas y otros son los participantes, mientras el futuro y los viajes son la atmósfera en el que se lleva a cabo la acción.

1.3.1 Los Extraterrestres y Monstruos

Desde los inicios del género el conflicto entre los humanos y los denominados *entes* (tanto mutantes, monstruos y alienígenas) existe desde la forma física, el choque de las civilizaciones, los valores y las reacciones inherentes entre unos y otros al confrontarse. Los extraterrestres fueron manejados como invasores llegados a la Tierra para esclavizar a sus habitantes y explotar indiscriminadamente los recursos naturales.

Resurgen los viejos cuestionamientos ¿Existe vida en otros planetas? ¿Somos los únicos seres racionales en el universo? Es posible pensar entre las millones de estrellas en el espacio, por lo menos una contenga vida inteligente; algunas personas argumentan en broma: *Hay vida inteligente en el universo -a parte del ser humano- y la prueba es que no han hecho contacto con nosotros.*

Hasta el día de hoy no existen pruebas reales y tangibles que demuestren contacto; los autores relataron las posibles reacciones del hombre al encontrarse con un ser de otro planeta, por una parte está presente el miedo a las criaturas estelares, descritos en los relatos en su mayoría de naturaleza grotesca, y por otra parte, el contacto con seres de inteligencia menor o superior a la nuestra.

H.G. Wells describió la fisonomía de cómo se imaginó a los alienígenas, desagradables a la vista, una especie de moluscos gigantes, agresivos e invulnerables

a las armas del hombre. El conflicto entre civilizaciones diferentes, no es difícil de entender cuando hemos visto en nuestra propia historia luchas entre individuos, grupos, sociedades, etnias, razas y naciones existen discrepancia por el color de piel, ideología, cultura, política e intereses opuestos entre otros muchos factores.

Reflejos inconscientes producidos por nuestra propia mente son colocados en la imagen de los seres de otros planetas, no tenemos la más remota idea de cuál es el aspecto fisiológico, sin embargo, se le atribuye todo lo posible para identificarlo como el enemigo, esta representación surge como justificación de sus actos.

Los autores muestran los antagonismo entre los hombres, y utilizan a los alienígenas como pretexto para exponer el grado de intolerancia en todas sus formas existentes; pongamos como ejemplo cuando un extranjero llega a otra nación, su aspecto físico es diferente a los nativos, la percepción que tienen éstos del individuo sale de la normalidad cotidiana porque no encaja en las pautas de su sociedad.

"Los autores de ciencia-ficción explotan con tanta prodigiosidad el tema de las razas extraterrestres como instrumento de crítica contra los prejuicios cotidianos, aun en historias que no tienen relación directa con el problema racial"⁸.

Los extraterrestres son distintos y no concuerdan con lo establecido por los hombres, son perseguidos, el motivo es que salen de los parámetros de normalidad; el aspecto físico e inclusive intelectual es causante de odio e incompreensión por la simple diferencia existente.

"En primer término, su presencia parece distinta a llamar la atención del hombre sobre el hecho de que nuestras pautas de normalidad o perfección corporal no son en modo alguno absolutas, por lo que es posible que figuras de aspecto desconcertante o seres dotados de mentalidades muy distintas de la nuestra nos superen en inteligencia y nobleza. Ello implica una crítica al antropocentrismo, pero también al endiosamiento de determinados rasgos raciales o de determinados códigos de conducta. Ni el terráqueo

⁸ Gologorsky, Eduardo y Langer, Marie. *Ciencia-Ficción. Realidad y Psicoanálisis*, pág. 26

tiene derecho a la hegemonía cósmica, ni el ario, o el blanco, por ejemplo lo tiene a la hegemonía mundial"⁹.

Los mismos aspectos son vistos dado que el humano se ha hecho a sí mismo una figura de dios. Recordemos en la etapa mítica, las fuerzas de la naturaleza eran consideradas deidades; durante las leyendas los dioses eran animales y en el período religioso la figura del hombre se había tornado en dios, ya no era la naturaleza o los animales sino el hombre se colocó en el lugar más alto de los seres vivientes por la capacidad de razonar.

"...parece haber un odio al insecto y a la medusa que podría asociarse sin dificultad a algunos terrores ancestrales reforzados por una interpretación apocalíptica de la evolución; los tentáculos del pulpo remiten tanto a la hidra mitológica como a los cangrejos de mar sartrianos; el carácter extraordinariamente mixto de algunos de estos seres nos sitúa a un paso del proceso de creación de las quimeras y otros animales fabulosos"¹⁰.

En el enfrentamiento entre los hombres y extraterrestres, los últimos tienen en ocasiones poderes que sobrepasan la naturaleza humana como la telepatía, recurso manejado con frecuencia; poseen tecnología avanzada para la invasión, y en clara ventaja intelectual, lo que seguramente es un golpe al ego del hombre.

"De modo esquemático podemos decir que los extraterrestres invasores poseen siempre poderes superiores a sus enemigos, pero casi nunca al grado de aniquilar a la humanidad; mientras que aquéllos a los que el hombre descubren en su medio natural están generalmente menos avanzados que él. No resulta sorprendente encontrar de nuevo lo que afirmamos a propósito de los mundos ajenos: a los salvajes se les lleva un buen mensaje y, a la inversa, los civilizados vienen a traérnoslo de otro mundo"¹¹.

Existen características marcadas en los seres interplanetarios, por una parte son criaturas monstruosas, opuestas a nuestra percepción de belleza, y sí son diferentes en la

⁹ *Ibidem*, pág. 26

¹⁰ Gattégno, Jean. *La ciencia-ficción*, pág. 94

¹¹ *Ibidem*, pág. 97

forma física también lo podrían ser en valores, moral y en otros aspectos en los cuales el humano pretende regir.

A los alienígenas se les colocan valores y actitudes diametralmente opuestas a las humanas, sin embargo existen autores de la ciencia-ficción quienes les atribuyen virtudes. En ocasiones los seres de otros mundos son la mezcla de un hombre con un animal mientras su civilización puede ser más avanzada o estar situada por debajo de la humana.

"En este caso, la fealdad, la necedad y el salvajismo de los otros sólo sirva para hacer resaltar la belleza, la grandeza y la sabiduría del hombre...El hombre en sí, a su nivel, es belleza eterna entre la forma eterna de las cosas. Fue bueno haber sido hombre"¹².

La excepción fue escrita por Ray Bradbury, donde los extraterrestres tienen el aspecto físico más hermosos en comparación con los hombres, además poseen un sentido de valores más evolucionado, una ciencia de igual modo más allá del límite humano y tecnología incomparable.

Como sucede en las novelas, los escritores toman de la mitología y de las leyendas los aspectos que les interesan, en ocasiones no toman en cuenta que los seres de otros planetas pueden ser similares a los humanos, no obstante podemos hacer una excepción, *Superman (Kal El)* es el último habitante de *Kriptón*, llegó a la Tierra en su infancia, de apariencia humana común pero gracias al sol amarillo de nuestro sistema solar le hacen poseedor de habilidades sobrehumanas.

El personaje creado por Jerry Siegel y Joe Schuster no es el único que presenta aspecto físico atractivo Ray Bradbury describía a los marcianos en su novela, *Crónicas marcianas*, así:

"En los barcos azules y ligeros se erigían unas formas violetas, hombres enmascarados, hombres con la cara de plata, con ojos de estrella azules, orejas de oro

¹² Ibídem, pág. 102

esculpido, mejillas de estaño y labios engastados de rubíes, hombres con los brazos cruzados, hombres que lo seguían, marcianos"¹³.

Si embargo, los hombres también pueden ser criaturas monstruosas, no son sólo alienígenas los perseguidos, también lo son otros seres de nuestro planeta; los mutantes a causa de transformaciones genéticas ya sea como proceso evolutivo o experimentación son el blanco del desprecio, miedo e incomprensión.

El estereotipo de los mutantes, señala a seres extraños, que producen el rechazo por ser diferentes en apariencia física, en *La máquina del tiempo*, Wells describe un futuro donde la sociedad está dividida en dos clases los *Eloi* seres hermosos y los *Morlocks* que viven bajo la tierra cuyo aspecto físico es similar a una mutación genética, otro ejemplo se aprecia en la obra *Un mundo feliz*, las personas son creadas para diferentes actividades y son diferenciadas por su aspecto físico.

Wells imaginó a criaturas mitad hombre y bestia. La novela *The Island of Dr. Moreau*, narra como a través de experimentaciones, el Dr. Moreau altera genéticamente a animales para concebir un híbrido, en busca del ser perfecto, en este caso como en *Frankenstein* la creación se vuelve contra su creador.

La temática de la doble personalidad está identificada en la obra de Robert Louis Stevenson, *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, (1896). Su creación marcó uno de los más importantes monstruos de la ciencia-ficción. La novela hace patente la lucha interna del hombre con su naturaleza; el bien y el mal inmerso en el ser humano.

"Su transformación es más mental que física. Sólo busca en realidad al escudarse en Edward Hyde, el disfraz que le permita buscar los placeres que la moral burguesa le niega, y la máscara que le haga impune ante los ojos de la gente respetable... Lo que le pierde es, simplemente, su conciencia"¹⁴.

Además la ciencia-ficción literaria y cinematográfica han encontrado en numerosos animales, plantas, nubes, e incluso minerales a los monstruos más famosos. "Los

¹³ *Ibidem*, pág. 94

¹⁴ Gasca, Luis. *Cine y Ciencia-Ficción*, pág. 173

japoneses a través de la creación de *Inoshiro Honda*, *Gojira* (*Godzilla*); por otro lado plantas carnívoras han sido inventadas en la novela de *John Wyndham The Day of the Triffids*¹⁵.

Los temores llevan al hombre a colocar sus miedos en lo desconocido, los reflejan como en un espejo, en el cual se aprecian sus más íntimas inquietudes. Los monstruos, alienígenas y mutantes son personajes recurrentes en la ciencia-ficción.

1.3.2 Los Viajes

Por viaje puede entenderse desde los lugares más inexplorados de la mente humana, las zonas del planeta, el desplazamiento por el tiempo y lo que marca a la ciencia-ficción con un elemento que ha resultado el más recurrente, los viajes interestelares, donde el contacto con otros mundos, y las aventuras son el ingrediente para hacer atractivas las historias.

Un aspecto importante a considerar en los viajes interestelares, es la distancia entre un planeta y otro, luego hay que añadirle la posibilidad que albergue vida inteligente, otro aspecto a considerar es que se encontrarían a millones años luz de distancia con relación a nuestro planeta.

Verne y Wells recurrieron a los astros más cercanos a nuestro planeta para hacer el contacto lo más interesante y creíble; Verne tomó a los *selenitas* de la Luna, los cuales por la descripción del autor son parecidos a hormigas gigantes. Wells por su parte eligió a Marte como referencia de donde parten los visitantes a conquistar el mundo; lo mismo hace Bradbury en sus *Crónicas marcianas*, y otros autores que sitúan la vida dentro y fuera del Sistema Solar.

La ciencia-ficción encuentra una de sus mejores formas de anticipación a lo que podría suceder, la pregunta formulada por los hombres y en parte respondida ¿Puede el ser humano crear un vehículo que viaje a la velocidad de la luz?

¹⁵ *Ibídem*, pág. 205

En una posición muy crítica, con base en los postulados científicos de la Física de nuestros días, es imposible, pero en el terreno de la imaginación y lo fantástico es posible e incluso puede sobrepasar su velocidad, a su favor se tiene la anticipación de la tecnología, se produce todo tipo de innovaciones, en el terreno de la imaginación no existen límites.

Los vehículos espaciales son el medio para alcanzar dicha velocidad, es por ello que resultan de gran importancia. "En primera instancia, una nave espacial (*spaceship*) es simplemente un objeto por el cual se mueven los personajes alrededor del universo de la ciencia-ficción; un auto o un bote que nos traslada a un futuro... Al mismo tiempo en el nivel suburbano de la cultura simbólica, esas naves espaciales son una alta versión de los automóviles"¹⁶.

Pero no simplemente conforman el símbolo de un automóvil o la idea servir para trasladar a los personajes de un lugar a otro; los autores se encargaron de dotar a las naves espaciales al grado de importancia tal que llegan a formar parte de la personalidad de sus dueños o incluso considerados un personaje más, al mismo tiempo representan la combinación entre la humanidad y la tecnología.

Los viajes como se indicó líneas arriba también incluye el desplazamiento por el tiempo, Wells en *La máquina del tiempo*, actuó sobre éste, pero ¿Qué posibilidad existe de viajar en el tiempo? Ello implicaría la capacidad cambiar el pasado y como consecuencia el presente y al mismo tiempo la posibilidad de moldear el futuro.

"La prueba del poder humano sobre el tiempo consiste en ser capaz de modificarlo. No se trata de influir sobre él en el momento, si se puede decirse, en que nace; de hacer que el curso de las cosas se incline en cierta dirección y no en otra. Se trata de lograr que lo que es no haya sido...remontar el curso del tiempo, actuar sobre el pasado para que, en la larga pero rigurosa concatenación que une cada cosa a los demás, se produzca la falla decisiva que modificará el acontecimiento o la situación presente (o futura) que se ha elegido cambiar. El dominio del tiempo, el dominio del presente, requiere necesariamente el dominio del pasado"¹⁷.

¹⁶ Roberts, Adam. *Science Fiction*, pág. 151

¹⁷ Gattégno, Jean. *La Ciencia-Ficción*, págs. 109-110

El viaje en el tiempo es un argumento utilizado para narrar que el más leve cambio del pasado traería consecuencias de todo tipo para el futuro, cambiaría el presente porque toda intervención es vista como una cadena de acciones consecuentes que afectan directamente en el mundo y al hombre.

El tema de mundos paralelos es descrito como otra manera de desplazarse, ya sea por causas en las cuales se mezclan elementos de la naturaleza en un tiempo determinado al aparecer un portal o porque un individuo crea la tecnología capaz de abrir puertas o ventanas a otras realidades existentes.

"La existencia de un '*continuum* espacio-tiempo' es lo que justifica esa coexistencia de universos innumerables"¹⁸. Conlleva la posibilidad de escribir sobre aventuras donde se mezclan situaciones en la más variada gama de mundos a trasladarse.

Los viajes desde sus inicios tomaron elementos de su época, (volvemos a Cyrano de Bergerac) quien exponía su viaje a la Luna y al Sol en una nave espacial impulsada por cohetes; luego llegó Verne e hizo su viaje al espacio en una bala de cañón gigantesca, Wells por su parte utilizó un metal que desafiaba las leyes de la gravitación.

Otros propusieron en sus relatos, la mezcla de tecnología y mitología para ejecutar el viaje en el espacio-tiempo, recurren a los elementos a su alcance, los avances tecnológicos, la ciencia de su tiempo y sobretodo a la imaginación, con lo que se enriquece las posibilidades de predicción.

Algunos autores prefieren evitar situar en el espacio y en el tiempo sus historias, las referencias y la manera en que llegaron hasta allí no se explica, la lógica científica tampoco aparece mencionada en ese aspecto, pero no le resta validez de ciencia-ficción, el ejemplo es la *Dimensión Desconocida*, en donde los eventos no tienen explicación científica.

¹⁸ Ibídem, pág. 113

Ya que hemos visto a los participantes dentro del escenario de la ciencia-ficción, y sus posibles temáticas, ahora es tiempo de otorgar su lugar al espacio en el que se sitúan las aventuras: El Futuro.

1.3.3 El Futuro

Como se indicó, el escenario, el ambiente, la atmósfera en la que se desarrollan la mayoría de los eventos, es el Futuro. Es importante abordar el asunto para comprender su relevancia dentro de la ciencia-ficción.

El futuro se maneja de diferentes modos, primero; la utopía, donde los hombres llegan al más alto grado de evolución, las enfermedades, violencia y crímenes desaparecieron por completo; la felicidad es ante todo lo que prevalece en la sociedad, los avances científicos y tecnológicos sirvieron lograrlo y mantenerlo.

Por otro lado, también se presenta el futuro desesperanzador, los humanos encuentran en el uso de la tecnología su destino más oscuro, las máquinas, los robots, o las invasiones extraterrestres ponen en jaque a la humanidad hasta el punto de la casi extinción o sometimiento.

Las dos variables dependen mucho de la época en que fueron escritos. La explotación de futuros donde el avance científico puede llevar a dos caminos, por un lado la humanidad se ve amenazada por los alienígenas, los meteoros o algún otro desastre natural al grado de extinguir la vida del planeta por completo y en el otro caso la felicidad desbordante.

"Por un lado debemos diferenciar la ciencia-ficción utópica de Roger Bacon, Thomas Moro y Campanella de la utopía moderna. La primera época, correspondiente al Renacimiento, es alegre, optimista, marcada por el signo benévolo de lo insólito, de lo que verán nuestros abuelos, de la fábula... En oposición a esta utopía renacentista, se halla la utopía moderna de carácter marcadamente pesimista, incluso cuando utiliza la ironía para suavizar sus aristas... El futuro es tenebroso..."¹⁹.

¹⁹ Gasca, Luis. *Cine y Ciencia-Ficción*, pág. 226

Se menciona la posibilidad de un destino plagado de esperanzas o por el otro puede ser oscuro, mientras nos muestra que no siempre la tecnología y la ciencia llevan el progreso para beneficio del hombre. Los riesgos descritos para una sociedad deshumanizada, se revelan en los avances tecnológicos de una u otra forma, donde se moldean las acciones, mientras se añora con nostalgia el pasado.

Iván Efrémov contrapone sensatamente la añoranza del pasado con la fe en el futuro: "La naturaleza del hombre es tan compleja como su medio. Mientras tendemos siempre hacia adelante, nos entristecemos constantemente por el correr del tiempo, o más exactamente por la pérdida de las cosas bellas del pasado, cosas que están aureoladas por el recuerdo y que otrora engendraron leyendas acerca de edades de oro perdidas en los laberintos del tiempo. Los hombres no podían dejar de mirar hacia todo aquello que había sido bueno en el pasado, ni de anhelar su retorno, pues sólo los más lúcidos podían prever la inevitable aparición de algo mejor en el futuro. Y desde entonces ha persistido en la mente de los hombres una honda melancolía por lo que se ha ido, una añoranza nostálgica por lo que ha dejado de ser, una pena que se hace más penetrante al contemplar las ruinas y los monumentos antiguos de la historia pasada del hombre"²⁰.

Los posibles futuros afectan en términos psicoanalíticos en temores paranoicos y depresivos; el odio, los prejuicios e intolerancia nos hacen reflexionar acerca de la vida, en aquello que solía ser hermoso y agradable, el cual ha visto su fin con el constante y vertiginoso cambio.

1.3.4 Los Robots

Mucho se ha escrito de los androides, los robots, los cyborgs y demás máquinas, desde los serviciales hasta los conquistadores. Las creaciones muestran el lado frío de la tecnología, sin sentimientos, alejados del sentir humano o por el contrario ocupan el lugar del compañero en la aventura de los héroes.

Los robots, androides (también llamados droides), *cyborgs* y computadoras son producciones del hombre, en principio tendrían como objetivo simplificar los trabajos difíciles, sin embargo al ser en un sentido superior a sus inventores (más fuertes, rápidos,

²⁰ Goligorsky, Eduardo y Langer, Marie. *Ciencia-Ficción. Realidad y psicoanálisis*, pág. 64

e inclusive más inteligentes) se vuelven contra ellos, así se inicia la era dominada por las máquinas.

"Fue en la obra *Los Robots Universales de Rossum* -estrenada en 1921 en Praga- que su autor, el escritor checo Karel Capek introdujo la palabra robot en una obra cuyo tema central es la deshumanización del hombre en la civilización tecnológica. Vale la pena, por interés histórico, recordar que los robots de Capek no eran aparatos mecánicos autónomos, sino que eran creados por medios químicos"²¹.

Ahora utilizamos la palabra robot para designar a los andróides, creados para realizar los trabajos de los seres orgánicos. Una de las representaciones de los robots fue escrita por Isaac Asimov, quien además enunció las tres leyes de la robótica, en ellas se lee:

- a) Un robot no debe dañar a un ser humano, o permitir una acción que pueda dañarlo;
- b) Un robot debe obedecer las ordenes que se les dan por los seres humanos excepto cuando las ordenes entren en conflicto con la primera ley;
- c) Un robot debe proteger su propia existencia siempre y cuando su protección no tenga conflicto con la primera y segunda ley.²²

"La palabra *cyborg* proviene de los términos ingleses *cybernetic* y *organism* y es un robot con apariencia humana"²³.

En algunas otras ocasiones los robots son enviados del futuro para cumplir una misión en las que las leyes de Asimov no se aplican, en especial la primera, no hacer daño al ser humano; ejemplo, la película *Terminator* (1983); un andróide vuelve al pasado para eliminar al futuro líder de la resistencia humana en el conflicto entre el hombre y la máquina (también existe referencia a los viajes en el tiempo, para cambiar el futuro) por una parte el robot con la misión para asesinar y por otro el humano que pretende evitarlo.

²¹ *Un mundo que se enreda*, pág. 265

²² Roberts, Adams. *Science Fiction*, pág. 158

²³ Gasca, Luis. *Cine y Ciencia-Ficción*, pág. 225

"Es indudable que mientras el hombre común no vea la automatización y la tecnificación como factores determinantes de su dicha sino como fenómenos casi mágicos movidos por fuerzas independientes de su voluntad, el sentimiento de santificación estará acompañado por otro de miedo...En estos relatos la resistencia a los robots expresa la preocupación de los sindicatos por la aparición de esta mano de obra competitiva y los sentimientos hostiles que inspiran los robots como raza diferente, capaz de tomar en determinado momento las riendas del gobierno humano"²⁴.

La idea es clara, la razón por la cual los robots se revelan en contra de sus inventores se deba a la fuerza, razonamiento y otras aristas en las que se podría pensar, deducciones de la creación al percatarse de superar a su creador, con lo cual es necesario un levantamiento en el que el dominio del mundo estaría en los *circuitos* del robot.

Los ejemplos mencionados del enfrentamiento entre humanos y robots proporcionan la idea en algún momento hecha por los escritores, que la lógica y el ingenio del humano les brindan ventajas; los sentimientos, la creatividad, la imaginación -de la cual son carentes los andróides-, las sensaciones humanas consideradas como una debilidad resultan al final el elemento de la victoria.

La ciencia-ficción ha encontrado en el enfrentamiento contra robots lo mismo que con las invasiones extraterrestres porque en ambos casos, se refleja el miedo a lo desconocido; en primer lugar, el hombre hace gala de su superioridad como *ser pensante e imaginativo* (único con la capacidad de imaginar) y en la segunda como ser evolucionado que ocupa un lugar privilegiado en la creación y vida del universo.

1.4 La Space Opera

Dentro del género de ciencia ficción se encuentra la *Space Opera*, la cual toma elementos futuristas, donde el hombre maneja las posibilidades de aventuras en el espacio, viajes interplanetarios, contacto con seres alienígenas, civilizaciones galácticas, viajes a la velocidad luz, robots, andróides y especulaciones científicas en las que el futuro de la humanidad pudiera estar en contacto.

²⁴ Goligorsky, Eduardo y Langer, Marie. *Ciencia-Ficción, Realidad y Psicoanálisis*, pág. 67

El término fue acuñado por Wilson Tucker en 1941 con su obra *El año del Sol tranquilo*. La space opera mezcla componentes del relato de aventuras y acción mientras la ciencia-ficción describe las posibilidades de la humanidad y el avance de la tecnología;

El espacio galáctico es el escenario donde se desenvuelven las aventuras de viajeros -en la que en especial el hombre es el héroe- luchan en contra de un ser de otro mundo que muchas veces intenta conquistar un planeta o incluso la galaxia.

Los elementos utilizados en la space opera son, viajes en vehículos espaciales que viajan a la velocidad luz -hasta ahora ninguna teoría de la física ha explicado como puede nave alcanzar tal velocidad-, la imaginación proporciona a la ciencia postulados racionales, y con ellos explicar los viajes a la velocidad luz.

Quizá la más famosa space opera filmada de nuestro tiempo, fue estrenada en 1977, del director George Lucas, la saga de *Star Wars*. Relata la lucha del resto de la antigua República contra del Imperio, en la cual *Darth Vader* y *Luke Skywalker* (padre e hijo) se enfrentan, uno a favor del Emperador y el otro del lado de los Rebeldes.

En *Star Wars*, la nave de Han Solo, *The Millennium Falcon* (Halcón Milenario) supera la velocidad de la luz en 0.5, aunque en el film no se explica cómo se logró, se da por hecho que los transportes espaciales alcanzan dicha velocidad desde hace mucho tiempo.

Otro ejemplo de space opera es *Flash Gordon* o *Buck Rogers*, quien en su nave espacial luchan junto con sus amigos interplanetarios en contra de seres que intentan dominar la galaxia; en ambos casos el héroe es humano que muestra ser más inteligente, más valiente y creativo, en suma con mayores cualidades para ser líder de las demás razas.

1.5 El Cine de Ciencia-Ficción

El cine muestra lo real (en documentales) e imaginario (terror, horror, aventuras), aunque todo lo proyectado en el cine es ficción porque no se trata de la realidad misma;

las novelas e ideas de los escritores del género se han llevado a la pantalla grande, asimismo se encontró en la ciencia-ficción un ambiente idóneo para expresar los deseos del hombre.

Lo fantástico toma lo más significativo de las simbologías míticas, religiosas y sociales, donde los sueños con encuentros entre civilizaciones de otros mundos, posibles futuros, crear vida, desplazamientos en el tiempo han sido observados; sus participantes son variados, héroes, villanos, superhombres, monstruos, criaturas horribles y otras hermosas, el gran acierto consistió en hacer creer que en algún momento podría suceder lo presentado en la pantalla.

El siglo XX puede considerarse como el siglo de las maravillas; se descubrió la energía atómica o nuclear, la telefonía a distancia vía satélite, los periódicos escriben de descubrimientos y avances en la ciencia y la tecnología día a día.

A la mitad del siglo pasado el hombre caminó en la Luna, se enviaron sondas a planetas como Marte y a otros puntos del sistema solar; se tuvieron fotografías de las lunas de Júpiter y en nuestro entorno inmediato el uso de Internet es cada día más habitual. No se trata de magia ni fuimos ayudados por hechicería, brujería o por alguna deidad; lo produjo el hombre, primero imaginándolo para crearlo y luego llevarlo a la acción.

Especulamos en muchos aspectos como la posibilidad de vida, nos maravillamos por otras tantas, los transbordadores espaciales son reales, los científicos debaten la posibilidad de viajar en el tiempo, ideas que sonaban descabelladas ahora son estudiadas con detenimiento.

En el cine, considerado el séptimo arte, los descubrimientos también eran impactantes. El truco de sustitución en el cine, encontrado o creado por casualidad por el francés George Méliès, conocido como el *paso de manivela*; entendido como el inicio de los efectos especiales que caracterizan a las películas de ciencia-ficción y de allí hasta los más avanzados detalles por las computadoras.

"La ciencia-ficción como género cinematográfico se inicia dos años antes de morir el siglo XIX, de la mano del mago del cine fantástico George Méliès... ofrece en imágenes a los espectadores de la época sus más caros sueños: el viaje a la Luna, el descubrimiento de civilizaciones dormidas, la cibernética apoderándose del hombre, la invisibilidad y la transformación por medios científicos"²⁵.

El cine de ciencia-ficción encuentra su base en el cine fantástico, las historias de héroes enfrentándose con seres divinos, donde los acontecimientos eran explicados con la magia, todo era posible por cuestiones de fantasía en mundos de mitos y leyendas.

Las novelas de Jules Verne han sido tomadas para que el cine relate en imágenes las aventuras en las que el hombre viaja a la Luna y contacte a los selenitas o al centro de la Tierra para encontrarse con un mundo prehistórico.

Es la película filmada en 1912 por George Méliès, *A la conquista del polo*, donde aparece el primer ser mitad hombre y mitad bestia; a partir de entonces se tomaría como posibilidad que nuestro mundo albergara criaturas monstruosas en los lugares más recónditos.

El mar y el espacio también han sido explorados. Como ejemplo, *20 mil leguas de viaje submarino* y *Viaje a la Luna*, ambas de Verne; en la primera los mitos del mar se presentan en forma de calamar gigante que atrapa al *Nautilus*, y en las ruinas de la Atlántida encontradas por *Nemo*. En la segunda los selenitas, habitantes de la Luna son similares a hormigas gigantes.

"El cine estaba naciendo, la ciencia-ficción iba a dar una nueva dimensión a la literatura. Y tanto el cine como la novela de anticipación, planteaban ya las posibilidades de una manipulación política que pronto iba a tomar nuevas y dramáticas dimensiones"²⁶.

El cine maneja todos los temas de la ciencia-ficción escritos, los viajes interplanetarios, el desplazamiento en el tiempo, los invasores, universos paralelos, seres

²⁵ Gasca, Luis. *Cine y Ciencia-Ficción*, pág. 17-18

²⁶ *Ibíd.*, pág. 27

con sed de conquista, el otorgar vida a través de la ciencia, mutaciones biológicas y otros más.

Nos proporciona en imágenes lo que de algún modo la mente crea, la imaginación se desborda, no hay límites, además los adelantos y mejoras en los efectos especiales cada vez es mayor, la capacidad de asombro por parte del público en parte lo han propiciado.

Al inicio los *efectos especiales* como los disfraces, escenarios, trajes, utilería y movimientos de cámara eran precarios pero no por ello disminuía su valor como obra cinematográfica, es admirable que con la explotación de los recursos de la época las películas lograban ser lo suficientemente atractivas para el público de aquel entonces.

"Haría falta, en efecto programar a Méliès cuyas fantásticas *Voyage dans la Lune* y *A travers L' Impossible* tienen sin lugar a dudas más de ficción que de ciencia. Habría que citar, naturalmente, a Fritz Lang cuya *La Femme dans la Lune* constituye uno de los primeros intentos serios y documentados en la pantalla..., y su legendaria *Metropolis* es el antepasado de todas las ficciones políticas de la pantalla... La ilustración cinematográfica se multiplica entonces con seriales inspirados generalmente por héroes de cómics *Buck Rogers*, *Flash Gordon*, *Superman*, etc..., mientras que las películas de terror toman de nuevo para su provecho el tema de los sabios locos (*Frankenstein*, *Dr. X*, etc...) lo que no constituye en realidad, más que una de las formas más marginales de la ciencia-ficción..."²⁷.

La inspiración del cine de ciencia-ficción vino de dos viejos conocidos Jules Verne y H.G. Wells: "Inspirado en la novela de H.G. Wells *La guerra en el aire*, el realizador Walter Booth dirigió *The airship destroyer*, (1909), y continuó su periplo aéreo con *The aerocab and vacuum provider* (1909), *The aerial submarine* (1910) y *The aerial anarchist* (1911).

De las dos novelas de Jules Verne en las que aparece el Capitán Nemo, los hermanos Williamson rodaron para la compañía cinematográfica Universal, *20.000*

²⁷ Gasca, Luis. *Imagen y Ciencia-Ficción*, pág. 6

leagues under the sea (1916), todo un alarde de efectos especiales con la espectacularidad de fotografía subacuática...²⁸.

Con el primer capítulo concluido, se indica en la ciencia-ficción, los elementos de los cuales se conforma, en particular la *Space Opera*, y el principio del género en el cine. Servirán para comprender al tercer capítulo, titulado Universo *Star Wars*, en el que se aplican las terminologías explicadas.

²⁸ Urrero, Guzmán. *El Cine de Ciencia-Ficción*, pág. 8-9

2. LA MORFOLOGÍA DEL RELATO

En el presente capítulo, se analiza la estructura del relato, sus elementos constitutivos tanto del literario como del film, por ello en este apartado se indica de qué consta cada uno, al mismo tiempo se compara la visión de los autores teóricos y los métodos para realizar la investigación.

Se indican las 31 funciones propuestas por el autor ruso Vladimir Propp, en la *Morfología del cuento*, el inventario se encuentra al final del capítulo para señalar cuáles son utilizadas en el presente análisis. Además se complementan con otros métodos formulados por autores como Roland Barthes, Claude Bremond, A.J. Greimas y Tvetan Todorov, para ampliar la noción de la estructura del relato, las funciones y los personajes.

El cine es un medio audiovisual, es decir, combina las imágenes en movimiento, (la idea que los acontecimientos suceden o sucedieron) y el sonido. Para describir la estructura del film, se indica la denominada teoría del cine, asimismo de hacer referencia a su sintagmática propuesta por Christian Metz. Se aborda luego de explicar la estructura del relato, porque es un film el objeto a analizar en esta tesis.

El apartado para identificar al narrador en el cine (aunque no es tarea de esta investigación), sin embargo es relevante señalar quién narra las imágenes y sonido en el film. Por tal motivo se hace una pequeña aproximación a ese elemento constitutivo del relato cinematográfico.

2.1 La Estructura del Relato

Para entender lo que se analiza, es necesario primero, tomar en cuenta qué es el objeto a estudiar, segundo, se abordan los teóricos para mostrar el modo para proceder en la investigación. Para el apartado es básico entender la estructura del relato.

La obra literaria ofrece dos aspectos: es al mismo tiempo una historia y un discurso. Historia porque evoca una cierta realidad, acontecimientos, personajes, etc. Al mismo tiempo discurso porque existe alguien que nos relata la historia y otro que la

percibe, ya no son los acontecimientos en sí, es el modo en que el narrador nos lo da a conocer.

Basado en la Morfología del cuento de Vladimir Popp, partimos de los teóricos estructuralistas, quienes propusieron diferentes modelos para adentrarse en el relato, y dado que ya se mencionó la manera en la cual se conforma el relato cinematográfico, es momento de señalar de donde surgen las ideas de la morfología, donde las funciones parecen invariables.

Roland Barthes propone a la frase como la última parte de la que se constituyen los enunciados; se trata de una encadenación de frases lo que da sentido a las oraciones porque éstas son la partícula representada dentro del discurso; así pues Barthes describió al relato como una gran frase, conformado de otras que al mismo tiempo producen otros pequeños relatos.

En este sentido, se entiende que existen niveles para analizar la estructura del relato, los cuales como dijera Benveniste, distribuyen e integran. "Todorov, retomando la distinción de los formalistas rusos, propone trabajar sobre dos grandes niveles, ellos mismos subdivididos: la historia (argumento) que comprende una lógica de las acciones y una 'sintaxis' de los personajes, y el discurso que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato"²⁹.

De tal modo que podemos ver al relato definido por los niveles que posee, jerarquizados, seguidos uno por el otro, acciones, personajes, tiempos y modo. Proyectados en el relato para hacerlo entendible al lector; Barthes plantea describir los niveles del relato en: Funciones (Proop y Bremond); acciones (Greimas), y narración (Todorov).

Para llevar la legibilidad del relato mítico -explica Greimas-, al máximo nivel, es decir, que sea entendible para el lector debe tenerse en cuenta los tres niveles -propuestos por él- que estructuran al mismo para analizarlos e indicar sus respectivos enlaces, los cuales proceden de los elementos constitutivos.

²⁹ Barthes, Roland. "Introducción al análisis estructural del relato" en *Análisis estructural del relato*, pág. 11

Estos componentes son: a) el almacén; b) el código; y c) el mensaje. "El almacén, es un elemento invariante, es el status estructural del mito en tanto narración... 1) se puede decir que el conjunto de propiedades estructurales comunes a todos los mitos-relatos constituyen un modelo narrativo; 2) pero que este modelo debe dar cuenta a la vez: a) del mito considerado como unidad narrativa trans-enunciado y b) de la estructura del contenido que se manifiesta por medio de esta narración"³⁰.

El almacén parece encajar perfectamente con las funciones que explicaba Barthes, por un lado son unidades que correlacionan un antes con un después; posee una dimensión temporal como lo expone Greimas, por lo que la estructura lleva implícito las unidades ligadas de las que se compone.

Se infiere que el relato se conforma de subrelatos, los cuales proporcionan al mismo un todo significativo, con una estructura jerárquica del contenido, los pequeños relatos se unen para formar uno.

Greimas señala la existencia de elementos que se repiten o que se manifiestan en la estructura de todos los relatos (míticos); otra de las cualidades consiste en una secuencia inicial y una final, las cuales se encuentran en planos diferentes de *realidad* mítica diferentes del cuerpo del relato mismo.

El antes y el después se relacionan en los contenidos, los cuales son: afirmativo e invertido; lo que va a producir la relación de transformación en el relato. El almacén es el modelo narrativo constituido por las relaciones de antes después y afirmativo e invertido que dan como resultado el contenido de la narración.

El mensaje es entendido como la significación particular dentro de la ocurrencia del mito, a su vez se sitúa en dos isotopías lo cual produce dos lecturas diferentes, por una parte, a nivel discursivo y por la otra, en el nivel estructural.

En la primera isotopía narrativa, el relato está conformado por sucesión de acontecimientos producidos por actantes, por las acciones de los personajes en el

³⁰ Greimas, A.J. "Elementos para una teoría de la interpretación del relato mítico" en *Análisis estructural del relato*, pág.40

contexto del relato. La primera categoría se manifiesta lo individual contra lo colectivo, que permite al héroe realizar las acciones pertinentes para producir la inversión de la situación (antes/después).

La primera isotopía tiene que ver con el análisis de los signos "los actores y los acontecimientos narrativos lexemas (=morfemas en sentido americano), analizables en semas (=acepciones o 'sentido' de las palabras)"³¹.

Por otra parte el nivel de la estructura del contenido pertenece a la segunda isotopía que propone: "A las secuencias narrativas corresponden contenidos cuyas relaciones recíprocas son teóricamente conocidas, lo que se busca es la descripción de la equivalencia a establecer entre los lexemas y los enunciados constitutivos de las secuencias narrativas y las articulaciones estructurales de los contenidos"³².

Para aclarar el párrafo anterior se establece que el autor propone el análisis en la significación de las propiedades de los actantes y los acontecimientos con lo cual se explican las transformaciones e inversiones del contenido del relato.

El código procede de las investigaciones de Lévi-Strauss acerca de la estructura del mito. Para averiguar cuál es el código en el que se desarrolla el relato mítico; primero hay que establecer lo entendido por unidades narrativas.

1. Se puede tratar de elucidar la lectura de un mito-ocurrencia comparándolo con otros mitos o, de manera general, los cortes sintagmáticos del relato con otros cortes sintagmáticos;
2. Se puede correlacionar un determinado elemento narrativo con otros elementos comparables.

Además de las existentes correlaciones entre los elementos narrativos no idénticos, los cuales pertenecen a dos relatos diferentes y que llevan las transformaciones

³¹ Ibídem, pág. 42

³² Idem.

de uno y otro, tiene como resultado provocar transformaciones en cadena en toda la secuencia, lo que implica:

Relaciones necesarias entre elementos, delimitar los sintagmas narrativos por sus elementos constitutivos y encadenados; ya no sólo por sus correlaciones paradigmáticas sino por su función dentro de la unidad sintagmática, se reconocen tres tipos de sintagmas.

Los sintagmas de desempeño (las pruebas), los contractuales (establecimientos y rupturas de contratos) y los disyuncionales (partidas y retornos); estos se manifiestan en las funciones descritas por Propp, otras de Bremond y también de Greimas.

Ante lo anterior hay que identificar las delimitaciones y reconversiones de las unidades narrativas. Con la descripción obtendremos al comparar dos secuencias (una a interpretar) y otra (transformadora) dos fines diferentes:

1. La secuencia a interpretar parece situarse sobre la isotopía presunta del concepto del relato, la comparación permitirá determinar, dentro de la secuencia dada, los límites de los sintagmas narrativos.
2. Si la secuencia a interpretar parece invertida en relación con la isotopía propuesta, la comparación al confirmar la hipótesis permitirá proceder a la reconversión del sintagma narrativo reconocido y al restablecimiento de la isotopía general.

Esto nos lleva a situar los elementos narrativos del discurso en forma de lexemas; según sus características pueden ser a) propiedades gramaticales (actantes o predicados), b) propiedades narrativas (en función del rol desempeñado).

En suma, A.J. Greimas expresa, "La estructura actancial del modelo narrativo forma parte del armazón y los juegos de distribuciones de cúmulos y disyunciones de los roles forman parte del oficio del descriptor con anterioridad a la utilización del código"³³.

³³ Ibídem, pág.45

Entendemos el código constituido por categorías sémicas, donde las combinaciones explican en sememas los contenidos incorporados que se designan a los lexemas.

2.1.1 Teóricos del Análisis Estructural del Relato.

Los teóricos, señalaron múltiples formas para abordar la estructura narrativa, dentro de ella, el personaje, las acciones y las oposiciones entre personajes son la parte fundamental, lo mismo que las funciones, a continuación, se mencionan a estudiosos destacados en el campo del análisis estructural.

La teoría semántica se plantea un reto y éste se encuentra basado en las investigaciones de Levi-Strauss y su teoría para hacer legible al texto por el lector. Es bajo el uso de dicha teoría que A.J. Greimas se dispuso a explicar en que consiste la estructura del relato mítico como enunciados articulados, los cuales le dan sentido al mismo; el autor propone:

1. Lejos de limitarse a la interpretación de los enunciados, la teoría semántica que pretendiera explicar la lectura de los mitos, debería operar con secuencias de enunciados articulados en relatos.
2. Lejos de excluir toda referencia al contexto, la descripción de los mitos se ve llevada a utilizar las informaciones extratextuales sin las cuales el establecimiento de la isotopía sería imposible.
3. El sujeto parlante (el lector), finalmente, no puede ser considerado como la invariante de la comunicación mítica, pues ésta trasciende la categoría de consciente vs inconsciente. El objeto de la descripción se sitúa al nivel de la transmisión del texto-invariante, y no al nivel de la recepción, del lector-variable"³⁴.

Se obtiene como resultado, entender a fondo la función del contexto, es decir, el relato mítico se conforma de unidades ligadas que proporcionan al lector la idea en general.

³⁴ Ibídem, pág. 39

Para seguir con los estudios, se toma a Todorov para comprender el sentido e interpretación del relato.

2.1.2 El relato de Tzvetan Todorov. Sentido e Interpretación.

Todorov considera que el relato para entrar en contacto con el lector debe de cumplir con ciertos elementos, los cuales a continuación se enumeran.

"El sentido (o la función) de un elemento... es su posibilidad de entrar en correlación con otros elementos de esta obra y con la obra en su totalidad"³⁵. Los elementos tienen una función, no son puestos al azar pues quedarían fuera de la relación que se establecen entre el antes/después que explicaba Greimas pero los elementos no poseen un único sentido, pueden haber más.

La interpretación es lo que proporciona una persona, como la crítica de la época acerca de cualquier obra; ésta interpretación se modifica con el tiempo y con la personalidad e ideología del crítico. Es por ello que el sentido es la descripción de los elementos de la obra mientras la crítica proporciona la interpretación.

¿Cuál es el sentido de la obra? Se planteó Todorov, si la obra es la mayor unidad literaria; para dar respuesta es necesario situar a la obra dentro de un sistema superior, pues, no puede tener por sí misma una existencia independiente. Las obras literarias se relacionan unas con otras dependiendo del contexto y la época en que fueron creadas.

2.2 Las Funciones del Héroe, Oponente, Auxiliar y Donante.

El héroe tiene una función: Participar en el relato. Además su desenvolvimiento proporciona a la trama movimiento; la situación inicial proporciona información de cómo es el contexto antes y nos brinda las razones del por qué el héroe aparece.

En primer lugar, tenemos la unidad mínima, el átomo del relato, al que Propp bautizó como *función* y que otros autores también han manejado (Todorov, Barthes y

³⁵ Todorov, Tzvetan. "Las categorías del relato literario" en *Análisis estructural del relato*, pág. 162

Bremond); una función es una acción simple y según la cual se repite o aparece en muchos cuentos (alejamiento, traición, castigo, recompensa, etc.). Bremond y Barthes nombraron como *funciones* a lo que Propp llamó a los *motivos* de Tomachevski.

"Veselovski fue el primero en plantearse el problema del establecimiento de la más pequeña unidad narrativa, a la cual llamó *motivo* y que podía ser por ejemplo: *el dragón rapta a la hija del rey*. Propp criticó la concepción de Veselovski al afirmar que los motivos no eran unidades indescomponibles e introdujo su noción de función basándose en el criterio de la constancia y la variabilidad"³⁶.

Las funciones propuestas por Propp suman 31 y se agrupan en siete esferas de acción en las cuales se insertan a los personajes (héroe, donante, falso héroe, mandatario, princesa, agresor, etc.). Asimismo señala que las acciones son lo más importante, las funciones por su parte conforman al relato, mientras los personajes son secundarios, cuyas acciones pueden ser realizadas por otros y la intriga continúa con su desarrollo.

Las unidades dentro del relato denominadas funciones, correlacionan a otras más adelante en el mismo nivel u otro; le da valor y sentido, así sea lo más absurdo e inútil. "La función es, evidentemente, desde el punto de vista lingüístico, una unidad de contenido. Es lo que 'quiere decir' un enunciado lo que constituye en unidad formal y no la forma en qué está dicho"³⁷.

Las funciones proporcionan información con la cual el relato enlaza datos que sirven para entender el discurso narrativo; es la unidad que remite a un valor integrado en la historia.

Llevan dentro del relato correlatos, denotan intención en algún sentido, otra unidad que existe son los indicios, éstos también integran información del relato. "Funciones e indicios abarcan, pues otra distinción clásica: las funciones implican, los relata

³⁶ Puig, Luisa. *La estructura del relato y los conceptos de actante y función*, pág. 39

³⁷ Barthes, Roland. "Introducción al análisis estructural del relato" en *Análisis estructural del relato*, pág. 13

metonímicos, los indicios, los relata metafóricos; las primeras corresponden a una funcionalidad de hacer y las otras a una funcionalidad del ser"³⁸.

Las funciones son variadas, proporcionan al relato datos e informaciones de relevancia, mientras otras son puramente descriptivas, las *funciones cardinales* (o núcleos) llevan la continuación de un acto desde su inicio hasta su final, proponen una alternancia entre una y otra acción.

Por otro lado las funciones que completan la información se denominan *catálisis*, que no son otra cosa que incidencias, las cuales ocurren al estar en proceso un acto pero no lo alternan. Es por de decirlo un modo, simples descripciones.

Las funciones cardinales son encadenadas, consecutivas y consecuentes, forman la estructura del relato, se entiende que una acción provoca una respuesta. Aunque parecen las funciones de mayor relevancia por ser consecuentes, las catálisis son descansos, pero no inútiles, acelera, retarda, resume, anticipa e incluso despista.

"Una secuencia, (pequeño grupo de funciones) es una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación: la secuencia se inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solitario y se cierra cuando otro de sus términos ya no tiene consecuente"³⁹.

La secuencia fue descrita por el autor ruso: "Propp afirma que el cuento maravilloso es una sucesión de secuencias de funciones, que parten de un daño o de una falta obedecen a una serie de obligaciones que limitan el número de relatos posibles"⁴⁰.

Claude Bremond se basó en la tesis de Propp, pero criticó el orden de las funciones al afirmar que impide a una de éstas abrir la posibilidad de otra alternativa en sentido inverso. Aún cuando el héroe siempre triunfa, su victoria sería carente de interés dramático si no existiera la posibilidad de que fracasara. Así visto cada función produciría una alternativa para mejorar o degradar la situación, al mismo tiempo se limitaría a las futuras opciones, las cuales deben seguir una coherencia lógica.

³⁸ *Ibidem*, pág. 15

³⁹ *Ibidem*, pág. 20

⁴⁰ Puig, Luisa. *La estructura del relato y los conceptos de actante y función*, pág. 136

"La estructura del relato no constituye en consecuencia una cadena unilineal de términos con un orden invariable, sino que se trata de una yuxtaposición de secuencias; de una a la otra de estas secuencias, las funciones son independientes y cualquier función puede combinarse con cualquier otra; ahora bien, dicha libertad es relativa, ya que existen ciertas afinidades e incompatibilidades entre secuencias que hacen que algunas relaciones aparezcan como probables y otras como improbables"⁴¹.

Bremond señala la posibilidad de que una acción no tenga consecuente, es necesario que exista una virtualidad (el deseo de realizar algo); el pasaje al acto (realizar la acción) y por último el resultado (la consumación del acto); pero no implica que de esa conclusión se desprenda una derivación.

2.3 La Estructura del Relato Cinematográfico

Para iniciar es menester aclarar el objetivo del análisis, la estructura del relato de la saga de Star Wars en el cine, no así las técnicas externas con las que se viste y se realiza; de acuerdo con las hipótesis de Vladimir Propp y Claude Bremond: "Consideraban que la estructura de una historia era relativamente independiente de las técnicas que la arropaban, ya se trate de una novela, de una película o de una obra de teatro"⁴².

El análisis del film tiene como objetivo identificar su morfología y funcionamiento para entender su composición. Francesco Casetti en *Cómo analizar un film*, deja claro que no existe una teoría del cine; pero sí hay métodos de análisis para proceder en la investigación.

Para realizar la investigación, es necesario descomponer el film en sus partes para después reorganizarlo, mientras tanto ya habremos examinado la estructura del relato, según nuestro objetivo, los elementos que conforman la morfología.

En el film se puede analizar los episodios, las secuencias, los encuadres, las imágenes; es la manera deductiva, sin embargo lo que nos interesa aquí es la morfología

⁴¹ Ibídem, pág. 41

⁴² Gaudreault, André y Jost, Francois. *El relato cinematográfico*, pág. 13

de los personajes, en particular el héroe y su función dentro del relato, para brindar el desarrollo del mismo.

Para iniciar se hace notar que no se trata de una actividad nueva sino por el contrario existe desde prácticamente la creación o nacimiento del cine, con los cronistas de la época, quienes narraban los detalles; luego vinieron los críticos un poco más especializados en la cinematografía, lo que provocó la existencia del análisis en una forma más compleja.

Por otra parte, hay que dejar claro la inexistencia una teoría del cine, la cual se aplique a todos los films, sin embargo, se poseen modelos y métodos a emplear según el objetivo que el analista pretende desentrañar.

A lo que se ha llamado teoría del cine, es al análisis de su estructura. "El análisis estructural no es más que un punto de partida que pronto se desbordó por todas partes, pero que aún hoy en día desempeña el papel de una especie de mito director del análisis de film en general (aunque sólo sea por haber obligado a los analistas a utilizar, hablando de cine, conceptos y métodos de las llamadas ciencias humanas)"⁴³.

La razón por la cual el análisis del film se construyó con base en las ciencias humanas, es concerniente a distintas disciplinas como la sociología, el psicoanálisis y otras más de las cuales se tomaron teorías aplicadas e insertadas dentro del cine; motivo por el que se consideran las pautas de diferentes métodos, los cuales no son estáticos e inmutables sino por el contrario están abiertos a nuevos postulados.

"... no sólo no existe una teoría unificada del cine, sino tampoco ningún método universal de análisis de films"⁴⁴.

Podemos analizar dentro del film muchos aspectos como la imagen, el sonido, la historia, el discurso, el texto, los medios narratológicos y otros más. Aclarado está que la tesis se encamina a un aspecto dentro de la estructura del film, la función del héroe en el relato de Star Wars; por lo cual queda especificado el objetivo de la investigación.

⁴³ Aumont, J. y Marie, M. *Análisis del film*, pág. 12

⁴⁴ *Ibídem*, pág. 13

J. Aumont y M. Marie, autores del libro *Análisis del film*, señalaron que lo primero en hacer al procurar realizar un acercamiento al film es definir el objeto del análisis, elegir además el método más adecuado a nuestro fin (la morfología del relato y la función del héroe en concreto), no obstante surge la interrogante ¿Qué es lo que nos lleva a elegir o abordar un elemento del film?

"Esta elección debe estar determinada por criterios 'objetivables', en función de una pertinencia determinada (estética, sociológica, histórica, etc.). Por supuesto, esta neutralidad científica acaba siendo algo ilusorio, y detrás de cualquier 'elección de objeto', como detrás de cualquier relación amorosa, se esconde siempre predilecciones personales"⁴⁵.

Se debe establecer que a la denominada teoría del cine, no es otra cosa que la actividad de estudiosos que han observado ciertos fenómenos que se repiten en los films, pero se insiste de nueva cuenta, en la inexistencia de una teoría del cine.

"La teoría, el análisis de films es una manera de presentar, racionalizándolos, fenómenos observados en los films; como la teoría 'del cine', el análisis de films es una actividad ante todo descriptiva y no formativa, ni siquiera allí donde se hace, en ocasiones, más explicativa"⁴⁶.

Reiteramos que a la denominada teoría del cine, no es otra cosa que la actividad de estudiosos, de ciertos fenómenos observados, reiterados en los films, pero se vuelve a insistir en la falsedad de una única teoría del cine.

Los autores señalaron una serie de características que comparten el análisis y la teoría:

- Una y otra parten de lo fílmico, pero terminan a menudo constituyendo una reflexión más amplia sobre el fenómeno cinematográfico;

⁴⁵ *Ibidem*, pág. 22

⁴⁶ *Ídem*.

- Una y otra mantienen una ambigua relación con la estética, relación que casi siempre se niega o inhibe, aunque aparece sistemáticamente en la elección del objeto;
- Una y otra, en fin, han encontrado actualmente su sitio en la institución educativa y más concretamente en las universidades e institutos de investigación⁴⁷.

Los métodos varían según se trate del aspecto del film decidido a profundizar; por consiguiente la decisión y elección del método es independiente, es decir, cada análisis es singular, el analista construye su propio modelo, válido para el fragmento del film al que se explora.

El análisis de la morfología viene de las investigaciones de Claude Lévi-Strauss, en sentido de que el texto se conforma en su estructura del mismo modo que el lenguaje, tiene significado, el cual se refleja en los elementos encadenados que conforman el relato.

El análisis del film, se basa en la idea de que en éste todo significa, todos los códigos ya sean visuales o sonoros, incluidos los movimientos de la cámara, la composición de la imagen, hasta los elementos narrativos en los que se centra la tesis, y toma a teóricos como Barthes, Jakobson y Metz para identificarlos.

Los códigos en el film se encuentran con tres obstáculos los cuales son:

- Primero, hay que repetir que no todos los códigos son iguales en un sentido teórico (y aun menos en la práctica). La propia universalidad del concepto se convierte aquí en heterogeneidad: cuando se dice que se va a estudiar un film desde el punto de vista del código en realidad no se está diciendo nada, puesto que todo depende de los códigos que se escojan.
- En segundo lugar, un código no se presenta nunca en estado "puro", debido a una razón teórica esencial: si el texto fílmico es el lugar de la materialización del código, es también su lugar de constitución. Un film contribuye a crear un código, desde el momento en que lo aplica o utiliza. Así, pues, resulta muy difícil "aislar" un código concreto

⁴⁷ Ibídem, pág.23

- Finalmente, según el valor artístico intrínseco del film analizado la noción de códigos pierde más o menos pertinencia, puesto que los "grandes" films siempre se respetan más por sus valores de originalidad y de ruptura. De este modo, el análisis "códico" resulta siempre más adecuado para los films realizados en serie, para los films "medios" (una categoría que no resulta evidente ni siquiera en su propia existencia)⁴⁸.

Otra metodología de analizar el film es dividirlo o fragmentarlo en secuencias. Christian Metz, en la sintagmática del film, señaló la diferencia entre escena y secuencia, es decir, se entiende al film conformando de fragmentos textuales correlacionados unos con otros y el todo da como resultado el relato.

"Metz, afirma que el verdadero estudio del contenido de un film debe suponer necesariamente el estudio de la forma de su contenido, de lo contrario, no estaremos hablando del film, sino de distintos problemas generales que constituyen el punto de partida, los cuales no hay que confundir en modo alguno con su verdadero contenido, que en el fondo reside en el coeficiente de transformación que él mismo aplica a esos contenidos"⁴⁹.

Cuando se aplica el método de *Análisis del cuento maravillosos* realizado por Vladimir Propp en *Morfología del cuento* al film, es descalificado pues se considera que el relato cinematográfico no se somete a una estructura tan rígida como la propuesta por el autor; las funciones que conforman la intriga pueden o no estar presentes y en otro sentido que una función no sigue a otra.

El modelo propuesto por Propp se dice, no es el más adecuado para analizar el film, según J. Aumont y M. Marie, los autores afirmaron que es imposible utilizar dicho método sobre todo si se trata de aplicarlo a un medio como lo es el cine.

La razón para utilizar las funciones de Propp, está basada en la delimitación de las funciones de los personajes, se justifica su manejo por ser las acciones del héroe dentro

⁴⁸ *Ibidem*, pág. 106

⁴⁹ *Ibidem*, pág. 132

del relato, sumado a los personajes auxiliares, y antagonistas que intervienen para hacer de la tarea del protagonista el movimiento de la trama.

Para aclarar algunos aspectos del film, existen algunos relatos que pueden prolongarse y otros donde se edifican nuevos relatos o es la continuación del mismo (es el caso de *Star Wars*, el cual se compone de seis episodios); varios nos devuelven al punto de partida y otros más nos llevan en un espiral sin fin, algunos más se componen de continuaciones.

El relato cuenta con una doble temporalidad dado que por una parte narra de forma más o menos cronológica los sucesos, acontecimientos de los personajes; y el otro es el tiempo que el lector tarda en recorrer (tiempo lectura) o de visión para el espectador de cine.

"La narración es de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tiene lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos"⁵⁰.

Así pues, tenemos lo que sucede en el relato, los acontecimientos; acciones que producen que un personaje actúe de un modo, ya sea intencional o provocado, en un espacio determinado y sirve de contexto para el desenvolvimiento de la historia.

- Sucede algo: ocurren 'acontecimientos' (intencionales o accidentales, personales o colectivos, ricos en consecuencias o muertos en sí mismos, de larga duración o momentáneos, etc.).
- Le sucede a alguien o alguien hace que suceda: los acontecimientos se refieren a 'personajes' (héroes o víctimas, definidos o anónimos, humanos o no humanos, etc.), los cuales, por su cuenta, se sitúan en un 'ambiente' que lo acompaña o de alguna manera los completa (esta unión simbiótica de personaje y ambientes da origen a la categoría narratológica de los 'existentes').
- El suceso cambia poco a poco la situación: en el sucederse de los acontecimientos y de las acciones se registra una 'transformación', que se manifiesta como serie de

⁵⁰ Casetti, Francesco. *Cómo analizar un film*, pág. 172

rupturas con respecto a un estado precedente o bien como reintegración, siempre evolutiva, de un pasado renovado"⁵¹.

Descrito el modo en que se estructura el relato cinematográfico y los aspectos que intervienen en él, por una parte se hizo mención de sus generalidades, y se continúa con las formas en proceder en otros métodos propuestos para el análisis.

2.3.1 Personajes, Acontecimientos y Transformaciones en el Relato Cinematográfico

El siguiente apartado es la mención de los existentes, es decir, las figuras de las que se conforma el relato. Sirve de preámbulo para introducir a los personajes y sus diferentes visiones dentro del relato cinematográfico.

Los existentes (a quienes les suceden las cosas) son entendidos de dos tipos, por un lado los personajes y por otro el ambiente; ambos se presentan siempre en el relato, de igual manera en el film, puesto que sin ellos simplemente no existe ni uno ni otro.

Los existentes pueden ser humanos, animales, construcciones, objetos, y se subdividen en personajes y ambientes; por ejemplo en un documental la lluvia o un huracán puede ser el personaje e inclusive un objeto, esto obedece en quién o en qué se centre la atención.

Se les otorga cuidado según los tres criterios, el anagráfico, de relevancia y de focalización. El primero distingue al personaje del ambiente; el protagonista puede ser entendido como una persona o un factor ambiental; mientras el entorno es el fondo donde se llevan a cabo las acciones y tienen la peculiaridad de poseer nombre propio.

El segundo (de relevancia) se refiere al peso que asume en la narración, es decir, la cantidad de transformaciones y acciones llevadas a cabo, que se manifiesta de distintas formas:

⁵¹ Ibídem, pág. 173

"El 'hacer' (el verdadero actuar, el motor de la historia y el 'hacer hacer' (la manipulación, la influencia, el dominio, la interacción con los demás); el 'decir' (la palabra y la comunicación como actos dotados de una incidencia propia sobre las cosas) y el 'hacer decir' (la gestión de las redes de información, el hacer hablar de uno mismo); el 'mirar' (la mirada como presupuesto de la acción y como acción en sí misma) y el 'hacer mirar' (el mostrar y mostrarse)"⁵².

El criterio de focalización, es la atención centrada a los distintos elementos narrativos. En los filmes se presenta en los encuadres, los planos, ya sea en el protagonista o en el ambiente.

El ambiente se define: "...mediante el conjunto de todos los elementos que pueblan la trama y que actúan como su trasfondo... es lo que diseña y llena la escena... remite al 'entorno' en que actúan los personajes, al decorado y a la 'situación' en la que operan, a las coordenadas espaciotemporales que caracterizan su presencia"⁵³.

Lo que distingue al personaje como persona, es el hecho que toma en cuenta el carácter, la actitud y el perfil físico en el relato; lo mismo al momento en asignarle un nombre propio con lo cual se le proporciona una personalidad psíquica.

Los acontecimientos en una historia le ocurren siempre a alguien, en este caso le sucede a un personaje el cual es el eje de la acción narrativa. El personaje puede tomarse en sus tres variantes: *persona, rol y actante*.

2.3.2 El Personaje como Persona

Primero, como persona porque se asume con un perfil intelectual, emotivo y actitudinal; así como de una gama propia de comportamientos, reacciones, gestos. Lo cual nos lleva por sus peculiaridades a considerarlo real como unidad psicológica; de él se desprende:

⁵² Ídem.

⁵³ Ibídem, pág. 176

- Personaje plano y personaje redondo: simple y unidimensional el primero; complejo y variado el segundo;
- Personaje lineal y personaje contrastado: uniforme y bien calibrado el primero; inestable y contradictorio el segundo;
- Personaje estático y personaje dinámico: estable y constante el primero; en constante evolución el segundo.

Se observa en su conformación su modo de ser; a lo cual se suma su manera de actuar; el personaje como persona se basa en una serie de oposiciones: viejo/joven; bueno/malo; fuerte/débil; con lo cual se descubre su identidad, carácter y actitud que lo hacen único.

Así ya es entendido la primera parte de cómo se conforma al personaje como persona, una unidad única con personalidad propia que lo hace diferente a otros más.

2.3.3 El Personaje como Rol.

Luego de describir, al personaje como persona, es tiempo de indicar su segundo modo, como: Rol. Para entender el personaje como rol, se le toma en cuenta como un elemento, el cual proporciona movimiento a la narración, aunque es extenso el tema, únicamente se toma lo más destacado de los roles cinematográficos.

"Más que los matices de su personalidad, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo"⁵⁴.

Así entendido el rol, las acciones del personaje proporcionan movimiento a la narración. También en el relato cinematográfico se establecen por una serie de oposiciones:

⁵⁴ Ibídem, pág. 179

- Personaje activo y personaje pasivo: el personaje que se sitúa como fuente directa de la acción, y que opera, en primera persona; el segundo es un personaje objeto de las iniciativas de otros.
- Personaje influenciador y personaje autónomo: dentro de los personajes activos hay los que se dedican a provocar acciones sucesivas, y otros que operan directamente, sin causas y sin mediaciones; el primero es un personaje que 'hace hacer' a los demás, encontrando en ellos sus ejecutores; el segundo es un personaje que 'hace', proponiéndose como causa y razón de su actuación.
- Personaje protagonista y personaje antagonista: ambos son fuertes de 'hacer hacer' como del 'hacer'; pero según dos lógicas contrapuestas y fundamentalmente incompatibles; el primero sostiene la orientación del relato, mientras que el segundo manifiesta la posibilidad de una orientación exactamente inversa.

En sus roles cinematográficos se manifiestan las oposiciones en caracteres y acciones; el personaje actúa y define su rol a partir de las funciones que lleva a cabo según su clasificación.

2.3.4 El Personaje como Actante.

Parte de la idea formulada por A.J. Greimas, quien consideraba al personaje en los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades. "Un actante, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que ésta avance. El actante, pues, es por un lado una 'posición' en el diseño global del producto, y por otro un 'operador' que lleva a cabo ciertas dinámicas"⁵⁵.

Se presentan las relaciones de Sujeto/Objeto; el primero, se mueve por el deseo hacia el objeto; mientras éste es el punto de influencia de la acción a la que mueve (objeto instrumento u objeto final).

⁵⁵ Ibídem, pág. 183

Destinador contra destinatario; el primero es la fuente, el punto de origen del objeto y el segundo es quien recibe el éste y obtiene sus beneficios. Adyuvante contra oponente; el primero ayuda al sujeto en las pruebas que debe superar para conseguir el objeto; el segundo, por el contrario, se dedica a impedirlo. Entre tanto los personajes se relacionan por tres tipos generales: deseo, comunicación y participación.

La matriz actancial de Greimas, es un sistema conformado por seis tipos de actores: héroe, el objeto, el destinador, destinatario, adyuvante y oponente; al igual que Claude Bremond, indica que cada personaje puede ser el agente héroe en ciertas secuencias de la que es participe.

Las dos subdivisiones de las cuales se conforman los existentes; ambiente y personajes; por otro lado en ellos existen también divisiones que los identifican y muestran tres vertientes en las que aparecen comúnmente en el film. Los acontecimientos son las acciones de los personajes dentro del relato cinematográfico de las cuales también pueden ser definidas de tres modos:

Como comportamiento, es una actuación atribuible a una fuente concreta y precisa en circunstancias determinadas; actividad de alguien aunque puede ser voluntario o involuntario; consciente o inconsciente; individual o colectivo; transitivo o intransitivo, singular o plural; único o repetitivo.

La función, no es sólo un suceso sino como ocurrencia singular de una clase de acontecimiento general. Son acciones que los personajes cumplen en el relato, es decir, conforman el hilo y armazón de la narración.

Finalmente como acto, enunciado de estado de hacer, manda, competencia, performance, sanción, es la manera en que siguen y se correlacionan las acciones y éstas se siguen unas a otras como consecuencia de una acción inicial.

Las transformaciones parten de los acontecimientos, éstos producen un giro en la trama, ya sea para mejorar o empeorar; la situación es modificada por el proceso de transformación, las cuales pueden ser como cambios, de necesidad, de sucesión, proceso y como variaciones estructurales.

Puede tratarse de transformaciones del personaje o la situación, que van de lo interior a lo exterior, como cambios de actitud, de ser, de hacer; otros se presentan como resultado de otras acciones, son evoluciones de antes/después. En las transformaciones intervienen los aliados y los agresores, quienes aunque secundarios producen cambios y transformaciones.

Los personajes no eran considerados sino como aquellos quienes llevaban las acciones, sin embargo al pasar el tiempo se conformó en un ser aún sin realizar acto alguno por lo cual dejó de estar subordinado a la acción.

A partir de Propp, el personaje no deja de plantear el análisis estructural del relato el mismo problema: por una parte, los personajes (constituyen un plano de descripción necesario, fuera del cual las pequeñas acciones narradas dejan de ser inteligibles, no existe en el mundo un solo relato sin personajes o al menos sin agentes). Para este autor los personajes podían ser diferentes y cambiar de cuento en cuento pero realizan las mismas funciones; se trata de las partes que constituyen al relato.

Definido como un participante que efectúa acciones, cuando existen dos personajes opuestos, se enfrentan dos perspectivas, cada personaje, incluso secundario, es el héroe de su propia secuencia, explica Claude Bremond.

Mientras para Todorov, los personajes los sitúa en la estructura del relato con las tres relaciones, dos clases: de derivación cuando se trata de dar cuenta de otras relaciones y de acción cuando se describe la transformación de estas relaciones a lo largo de la historia.

A.J. Greimas, clasifica a los personajes del relato, no por lo que son sino por lo que hacen (actantes) en la medida que participan por ello su estructura está sometida en parejas (Sujeto/Objeto; Donante/Destinatario; Ayudante/Opositor). En su matriz actancial establece un sistema de actantes, el héroe, el objeto del deseo, destinador, destinatario, adyuvante y oponente.

La definición del personaje se realiza a partir de sus acciones, las cuales son clasificadas, los autores manejan puntos similares desde los cuales se pueden analizarlos. El personaje ha sido estudiado por las relaciones que establece con otros para conformar una situación.

2.4 La Sintagmática del Film por Christian Metz.

Christian Metz hizo referencia a seis planos, tipos autónomos que conforman el film; cinco son sintagmas, unidades constituidas por varios planos; el sexto se compone por segmentos y se le designa como plano autónomo.

La *escena* nos muestra una acción que por sí misma posee un significado "Los hiatos espaciales o temporales dentro de la escena son hiatos de cámara, no hiatos diegéticos"⁵⁶. Se trata de una unidad que ya tiene una significación, no tan compleja como la secuencia, es como un fragmento de la realidad o algo similar a observar una escena de una representación teatral.

Se conforma por varios planos parciales que describen una realidad mostrada como si sucediera en el instante mismo, el significante es fragmentario pero el significado se presenta y se siente como unitario.

La *secuencia*. Es más compleja porque muestra varias acciones relacionadas, "se desarrolla en varios lugares y salta los movimientos inútiles"⁵⁷. Aquí, de modo más complejo se entrelaza los elementos significantes en el film, mientras que los inservibles son saltados por carecer de importancia en el desenvolvimiento de la trama.

El *sintagma alternante*, también denominado montaje paralelo o alternado. Este sintagma nos muestra dos sucesos paralelos en la historia, es decir, eventos que ocurren de manera simultánea y son proyectados al espectador al mismo tiempo; se divide en tres subtipos: montaje alternativo, montaje alternado y montaje paralelo.

⁵⁶ Metz, Christian. *Análisis estructural del relato*, pág. 156

⁵⁷ Ídem.

El primero de estos tres subtipos es, el plano de la denotación temporal, la cámara toma un momento preciso e inmediatamente da la respuesta del otro lado; el montaje alternado es descrito como la simultaneidad diegética, acciones y eventos que ocurren al mismo tiempo. Metz ejemplifica con el perseguido y perseguidores donde la cámara alterna de uno a otro. El montaje paralelo no tiene que ver con la concepción temporal del film sino con los simbolismos paralelos.

El *sintagma frecuentativo*, agrupa acciones particulares. Se asocian imágenes y se proyectan al espectador; su función es sintetizar información de acontecimientos en la historia, como lo que ocurre en un lugar y en momentos diferentes, el ejemplo son los *flash back* y *flash forwards*. De igual manera, se dividen en tres tipos diferentes: *frecuentativos*, *semi frecuentativo* y *el sintagma seriado*.

El primero, toma imágenes para crear una sincronía y conformar una síntesis de acontecimientos; el segundo, se trata de una sincronía cuyo avance es lento pero evolutivo; el tercero, consiste en una sucesión de breves evocaciones de un mismo suceso, del cual se puede tomar una conceptualización.

El *sintagma descriptivo*, no siempre se trata de sucesiones temporales, son entendidas como existencias espaciales entre hechos presentados, dos cosas en el mismo espacio sobre acciones, no sólo personas. También nos muestra el punto de vista de alguno de los personajes o acciones que no pueden ser encontradas en una línea temporal dentro de la historia. El sintagma descriptivo es el único que no entra en la categoría de temporalidad.

El *plano autónomo*, es el plano secuencia que se conforma de imágenes insertas, una escena en una sola toma; imágenes no diegéticas explicativas. Se aplican al film cuatro subtipos de inserciones de imágenes: las no diegéticas, las subjetivas, las diegéticas y reales, pero desplazadas y las inserciones explicativas.

Las no diégeticas son metáforas puras; las subjetivas se componen de recuerdos, sueños, premoniciones. Las diegéticas y reales, se toman del film y se insertan dentro de otro sintagma; las inserciones explicativas, resaltan los momentos o acontecimientos de importancia dentro de una escena específica.

La visión de Metz, nos sitúa en el campo de la descripción y análisis del film, por escenas, encuadres, es decir, en sintagmas; su visión nos ofrece fragmentar el objeto, para comprender su estructura en que opera y por otra parte entender el mensaje enviado

2.5 El Narrador en el Cine

El objeto de análisis es el film, por lo que hay que preguntarse el modo en que pasa el relato del modo verbal al audiovisual ¿Quién lo narra? ¿Cómo se relata? Cuando hay una narración oral, el narrador es identificado claramente porque está presente; en el relato escrito, el narrador aparece al momento de la lectura mediado por un libro u otro medio escrito, entonces surge el cuestionamiento ¿Cómo aparece el narrador en el cine?

Esta tesis no aborda el asunto de identificar al narrador dentro del relato cinematográfico de Star Wars, pero considera necesario señalar la forma en que aparece aunque sea sólo de modo superficial. Nos abocaremos a la narratología temática porque según ésta hace cuenta de las acciones, las funciones, relaciones entre los actantes y demás las cuales son la razón de ser del presente análisis. "Las acciones de los personajes sean relatados por las imágenes y los sonidos de la película, en lugar de por las palabras de la novela..."⁵⁸.

Albert Laffay define al relato por oposición al mundo:

1. Contrariamente al mundo, que no tiene comienzo ni fin, el relato se ordena según un riguroso determinismo.
2. Todo relato cinematográfico tiene una trama lógica, es una especie de "discurso".
3. Es ordenado por un mostrador de imágenes, un "gran imaginador".
4. El cine narra y a la vez representa, contrariamente al mundo, que simplemente es⁵⁹.

⁵⁸ Gaudreault, André y Jost, Francois. *El relato cinematográfico*, pág. 20

⁵⁹ *Ibidem*, pág. 22

El narrador es un elemento que por tradición se encuentra en todos los relatos y en el relato cinematográfico Laffay lo denominó el 'gran imaginador'. Es como la mimesis (imitación) de Platón en las representaciones teatrales con las cuales el gran imaginador recrea la escena. A este narrador se le ha denominado de modo diferente: narrador invisible (Ropars-Wuilleumier, 1972), el enunciador (Casetti, 1983, y Gardies 1988), el narrador implícito (Jost, 1988), o al meganarrador (Gaudreault, 1988).

En el relato, el narrador aparece ya sea con palabras o sonidos, en cambio en el cine, éste aparece como el gran imaginador, guía lo que habremos de ver, no se muestra como una persona (aunque puede tratarse de un personaje) pero indica y dirige la atención del espectador de tal suerte que podemos decir que el narrador se hace presente en el cine a través de las imágenes.

¿Cómo narra el gran imaginador? Remitámonos al lenguaje oral en el que se necesita enunciar para relatar; en el escrito es más fácil identificarlo porque puede tratarse del protagonista o un narrador omnisciente o fuera del texto. Benveniste distingue entre historia y discurso, la primera, narra sus acontecimientos por sí misma; la segunda es un modo de enunciación que supone un locutor y un auditorio.

"El narrador fundamental, responsable de la comunicación de un relato fílmico podría asimilarse a una instancia que, manipulando las diversas materias de la expresión fílmica, las ordenaría, organizaría el suministro y regularía su juego para transmitir al espectador las diversas informaciones narrativas"⁶⁰.

En la saga de Star Wars, no se trata de un personaje el que narra la historia, sin embargo, sí se encuentra este gran imaginador, que ordena las imágenes para mostrarlas y proyectarlas a través de la pantalla, como si se tratase de lo que sucede dentro de sus pensamientos.

⁶⁰ Ibídem, pág. 63

2.6 Inventario de Funciones y Esferas de Acción de los personajes de Vladimir Propp.

Prologo que define la Situación Inicial (no se trata todavía de una función), se presentan los personajes, entre ellos el protagonista; nos proporciona información del contexto en el que se habrá de desenvolver el relato; su símbolo es *i*.

- I. UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA SE ALEJA DE LA CASA (definición: alejamiento; símbolo: *a*). Las más habituales son para trabajar, ir a la guerra, otro asunto, también la muerte de los padres es la razón forzada para el alejamiento.
- II. RECAE SOBRE EL PROTAGONISTA UNA PROHIBICIÓN (definición prohibición; símbolo: *p*), se supone que es lo siguiente al alejamiento pero el orden puede variar. La forma inversa de la prohibición es la proposición o la orden que es el modo en que aparece la prohibición.
- III. SE TRANSGREDE LA PROHIBICIÓN (definición transgresión; símbolo: *t*), aquí ingresa un nuevo personaje, el malo de la historia, pretende causar daño y turbar la paz en el orden establecido. El agresor se incorpora a la trama.
- IV. EL AGRESOR INTENTA OBTENER NOTICIAS (definición: interrogatorio; símbolo: *d*), descubrir lo que oculta un personaje, también puede suceder que las preguntas sean planteadas por la víctima al agresor, y en otras el interrogatorio es hecho por personas interpuestas.
- V. EL AGRESOR RECIBE INFORMACIONES SOBRE SU VÍCTIMA (definición: información; símbolo: *n*), a la pregunta planteada recibe respuesta, puede ser representado por un diálogo, en ocasiones la información que el agresor obtiene es por una imprudencia.
- VI. EL AGRESOR INTENTA ENGAÑAR A SU VÍCTIMA PARA APODERARSE DE ELLA O DE SUS BIENES (definición: engaño; símbolo: *e*), el agresor toma un aspecto distinto, puede transformarse y tomar medios engañosos o violentos.

VII. LA VÍCTIMA SE DEJA ENGAÑAR Y AYUDA ASÍ A SU ENEMIGO A SU PESAR (definición: complicidad; símbolo: c). El protagonista se deja convencer por su agresor, las proposiciones engañosas son aceptadas y ejecutadas mientras que las prohibiciones son transgredidas.

VIII. EL AGRESOR DAÑA A UNO DE LOS MIEMBROS DE LA FAMILIA O LE CAUSA PERJUICIOS (definición: fechoría; símbolo: X), es esta función la que produce el movimiento en el relato; las anteriores funciones son la preparación del cuento. El agresor rapta, roba, destruye, inflige daños corporales, ordena, mata, encarcela, amenaza, declara la guerra, etc.

a Algo le falta a uno de los miembros de la familia; uno de los miembros de la familia tiene deseos de poseer algo (definición: carencia; símbolo: x). Esta función forma parte de la anterior. En ella se hace notar la carencia, se tiene la necesidad de poseerlo, no todos los cuentos empiezan, necesariamente, por una fechoría o por la carencia que acabamos de describir.

IX. SE DIVULGA LA NOTICIA DE LA FECHORÍA O DE LA CARENCIA, SE DIRIGE AL HÉROE CON UNA PREGUNTA O UNA ORDEN, SE LE LLAMA O SE LE HACE PARTIR (definición: mediación, momento de transición; símbolo: Y). El héroe hace presencia en la historia, existen héroes protagonistas buscadores y otro es el héroe víctima; el sentido es hacer partir el héroe.

X. EL HÉROE-BUSCADOR ACEPTA O DECIDE ACTUAR (definición: principio de la acción contraria; símbolo: W). El héroe sale a la búsqueda; los que están embrujados, muertos o expulsados carecen de éste elemento, no tienen voluntad de liberarse.

XI. EL HÉROE SE VA DE SU CASA (definición: partida; símbolo:↑). Hay que explicar que si hay un rapto y el héroe sale a la búsqueda, entonces hay dos personajes que se alejan de casa. También surge la figura del proveedor al que se denomina donante.

- XII. EL HÉROE SUFRE UNA PRUEBA, UN CUESTIONARIO, UN ATAQUE, ETCÉTERA, QUE LE PREPARAN PARA LA RECEPCIÓN DE UN OBJETO O DE UN AUXILIAR MÁGICO (definición: primera función del donante; símbolo: *D*). El donante pone a prueba al héroe; muchas veces las preguntas son una prueba enmascarada, también el realizar un servicio y otras peticiones; el combate es una forma de prueba, por ejemplo un ser hostil lo ataca y luchan, el héroe debe ganar para pasar la prueba.
- XIII. EL HÉROE REACCIONA ANTE LAS ACCIONES DEL FUTURO DONANTE (definición: reacción del héroe; símbolo: *H*). El héroe puede o no superar la prueba, hace o no el servicio o cualquier otra prueba como vencer en el combate.
- XIV. EL OBJETO MÁGICO PASA A DISPOSICIÓN DEL HÉROE (definición: recepción del objeto mágico; símbolo: *Z*). Estos pueden ser animales, objetos de los que surgen auxiliares, otros con propiedades mágicas, cualidades para transformarse. El objeto puede ser fabricado o caer en las manos del héroe por casualidad, incluso puede ser que diferentes personajes se pongan a disposición del héroe.
- XV. EL HÉROE ES TRANSPORTADO, CONDUCIDO O LLEVADO CERCA DEL LUGAR DONDE SE HALLA EL OBJETO DE SU BÚSQUEDA (definición: desplazamiento; símbolo: *R*). El héroe se desplaza por el aire, tierra o agua, se le indica el camino, es conducido, utiliza medios de comunicación inmóviles.
- XVI. EL HÉROE Y SU AGRESOR SE ENFRENTAN EN UN COMBATE (definición: combate; símbolo: *L*). No es lo mismo el combate contra el agresor que contra el donante hostil; el combate puede ser cuerpo contra cuerpo, una competición u alguna otra forma.
- XVII. EL HÉROE RECIBE UNA MARCA (definición: marca; símbolo: *M*). Es marcado en su cuerpo o recibe una herida durante la batalla o alguna otra.
- XVIII. EL AGRESOR ES VENCIDO (definición: victoria; símbolo: *V*). Es vencido en un combate, en la competición, muere sin un combate, o es expulsado inmediatamente.

- XIX. LA FECHORÍA INICIAL ES REPARADA O LA CARENCIA COLMADA (definición: reparación; símbolo: *E*). Dicha función forma pareja con la fechoría o la carencia del momento en que se trenza la intriga; en este punto el cuento alcanza su culminación. El objeto de la búsqueda es conseguido ya sea por la astucia del protagonista, por engaño o por medio de un objeto mágico.
- XX. HÉROE REGRESA (definición: la vuelta; símbolo: ↓). El regreso ocurre enseguida aunque en algunas ocasiones toma la forma de huida.
- XXI. EL HÉROE ES PERSEGUIDO (definición: persecución; símbolo: *P*). El persecutor sigue al héroe, en ocasiones se transforma para atraer al protagonista en el camino donde ha de pasar, luego intenta hacerle daño y matarlo.
- XXII. EL HÉROE ES AUXILIADO (definición: socorro; símbolo: *S*). Es rescatado o huye mientras coloca obstáculos en el camino de su perseguidor, se oculta para no ser descubierto, utiliza todo tipo de métodos (mágicos) para evitar confrontarse con el perseguidor.
- XXIII. EL HÉROE LLEGA DE INCÓGNITO A SU CASA O A OTRA COMARCA (definición: llegada de incógnito; símbolo: *o*). Puede ser de dos posibilidades; se detiene en la casa de alguien más y de allí hasta llegar a su casa o llega al palacio de un rey extranjero y aprende un oficio para luego volver a su hogar.
- XXIV. EL FALSO HÉROE REIVINDICA PARA SÍ PRETENSIONES ENGAÑOSAS (definición: pretensiones engañosas; símbolo: *F*). Si el héroe regresa a casa, son los hermanos los que proclaman esas pretensiones; se hacen pasar por los conquistadores.
- XXV. SE PROPONE AL HÉROE UNA TAREA DIFÍCIL (definición: tarea difícil; símbolo: *T*). Se le encomienda una tarea difícil al margen de la circunstancia, como de comer o beber, adivinanza, de elección, del fuego; fuerza, astucia, valor, de paciencia, traer o fabricar, etc.

- XXVI. LA TAREA ES REALIZADA (definición: tarea cumplida; símbolo: *C*). La forma corresponde con gran precisión a las formas de las pruebas. En otros casos las tareas se resuelven antes de ser encomendadas.
- XXVII. EL HÉROE ES RECONOCIDO (definición: reconocimiento; símbolo: *l*). Es gracias a la marca o estigma recibido o al objeto que se le ha entregado, también por realizar una tarea e incluso cuando es por parte de la familia el reconocimiento por haberse alejado.
- XXVIII. EL FALSO HÉROE O EL AGRESOR, EL MALVADO, QUEDA DESENMASCARADO (definición: descubrimiento; símbolo: *Ds*). Esta función se encuentra unida a la anterior, el agresor se delata y existen otras formas en las que se desenmascara ante los demás.
- XXIX. EL HÉROE RECIBE UNA NUEVA APARIENCIA (definición: transfiguración; símbolo: *Tr*). Gracias a la intervención mágica de un auxiliar, cambia de atuendos, de forma de pensar, su humor, no se trata de ningún cambio en el aspecto sino una transformación aparente.
- XXX. EL FALSO HÉROE O EL AGRESOR ES CASTIGADO (definición: castigo; símbolo: *Ca*). El castigo aparece en cualquiera de sus formas, pero en algunas otras se muestra la benevolencia y se le perdona, sin embargo en la mayoría de los relatos perece.
- XXXI. EL HÉROE SE CASA Y ASCIENDE AL TRONO (definición: matrimonio; símbolo: *M*). Recibe mujer y reino al mismo tiempo, cuando surge la carencia (como de una mujer por ejemplo) otras veces se casa pero como su esposa no es princesa no se convierte en rey.

También Propp distingue siete esferas de acción en las que se agrupan las funciones en las cuales son los personajes los que llevan a cabo éstas por sus motivaciones lo que permite el desarrollo de la intriga.

Para el análisis de los films de la saga de Star Wars, no se recurrirá a las 31 funciones propuestas por Vladimir Propp, en cambio se tomarán algunas en las que se desenvuelve el héroe, pues es éste es el objetivo del análisis así como su relación con otros personajes. Las funciones se agruparan en pares y tríadas para dar mayor agilidad a la lectura.

Las siete esferas de acción se toman en cuenta para realizar el análisis y de esa forma seguir las funciones del héroe en Star Wars; pero de igual manera hay que mencionar que se integrarán nuevos personajes que Propp no contempló los cuales realizan acciones para cumplir con determinada función.

Las funciones seleccionadas no aparecerán en un orden específico en todas las ocasiones pero no por ello se perderá coherencia lógica, de la misma forma algunas funciones no aparecerán en una que otra secuencia, tampoco exhibirán a los personajes de las esferas de acción (héroe, agresor, donante, auxiliar, objeto).

1. La esfera de acción del agresor (o del malvado) que comprende: la fechoría (A), el combate y las otras formas de lucha contra el héroe (h), y la persecución (Pr).
2. La esfera de acción del donante (o proveedor) que incluye: la preparación de la transmisión del objeto mágico (D), y el paso del objeto a disposición del héroe (F).
3. La esfera del auxiliar que incluye. El desplazamiento del héroe en el espacio (R), la reparación de la fechoría o de la carencia (E), el socorro durante la persecución (S), la transfiguración del héroe (Tr).
4. La esfera de acción de la princesa (del personaje buscado) y de su padre, que incluye: la petición de realizar tareas difíciles (T), la imposición de una marca (M), el descubrimiento del falso héroe (Ds), el reconocimiento del héroe verdadero (I), el castigo del segundo agresor (Ca) y el matrimonio (N). la distinción entre las funciones de la princesa y las de su padre no puede ser muy precisa. El padre por lo general es quien propone las tareas difíciles; esta acción puede tener su origen en una actitud hostil con respecto al pretendiente. Además, suele ser él quien castiga o manda castigar al falso héroe.

5. La esfera de acción del mandatario, que sólo incluye el envío del héroe (momento de transición B).
6. La esfera de acción del héroe, que incluye: la partida para efectuar la búsqueda (W), la reacción ante las exigencias del donante (H), el matrimonio (N). La primera función (W) caracteriza al héroe-buscador, y el héroe-víctima rellena otras.
7. La esfera de acción del falso-héroe que comprende también la partida para efectuar la búsqueda (W), la reacción ante las exigencias del donante, siempre negativa (H_{neg.}) y, en tanto que función, especifica las pretensiones engañosas.

2.6.1 Funciones de Propp a utilizar en el Análisis

El método para el análisis es identificar la situación inicial, la cual no conforma una función como tal; luego la función (agrupada), el personaje participante realizador, el desarrollo de la acción y una conclusión que de igual modo que la situación inicial proporciona información para la coherencia de la trama.

- Situación inicial; *i*. Presenta cómo es la circunstancia antes de que ocurra la agresión u otro que modifica la situación.
- Prohibición-Transgresión; *p-t*. Una es consecutiva a la otra y son éstas donde ingresa el personaje agresor.
- Interrogatorio-Información; *d-n*. Donde el agresor intenta obtener noticias ya sea de la víctima o de las acciones del héroe y las obtiene.
- Engaño-Complicidad; *e-c*. El agresor pretende engañar para realizar un fin, mientras el héroe puede ser engañado o hacer creer que lo ha sido para conocer las verdaderas intenciones de su contraparte.
- Fechoria-Carencia; *X-x*. Forman parte de la transición, la necesidad de poseer algo, se inicia el movimiento del relato, lo que abre paso a la entrada en acción el héroe.

- Principio de acción contraria-Partida; *W-↑*. El héroe toma parte en la acción, y sale en búsqueda del objeto o la princesa.
- Primera función del Donante-Reacción del héroe; *D-H*. En éste par aparece el donante para poner a prueba el héroe, éste toma una reacción de superar o no la prueba;
- Recepción del objeto mágico-Desplazamiento; *Z-R*. Al obtener la victoria el objeto mágico pasa a sus manos lo que le proporciona cualidades para transformarse; y es conducido al objeto de su búsqueda.
- Combate-Marca-Socorro; *L-M-S*. Existe el enfrentamiento, el héroe puede o no obtener la victoria o ser parcial, recibe una marca en su cuerpo o una herida; luego es rescatado o huye para ocultarse.
- Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración; *T-C-Tr*. Se le impone una tarea difícil al margen de la circunstancia, la cumple; sufre cambios ya sea en su vestimenta, carácter o mentalidad.
- Combate-Victoria-Castigo; *L-V-Ca*. Se enfrenta de nuevo con el agresor o con otro; esta vez gana de manera definitiva, se castiga al agresor la mayoría de las veces con la muerte.
- Reparación-Recompensa; *E-N*. Se repara la falta o la carencia es colmada y por último se otorga la recompensa o el matrimonio que cierra el desenlace.

En total suman 25 funciones, de las cuales se repetirá la XVI (combate). Hay que destacar lo más importante en este análisis, la función desempeñada por el héroe, aunque también se hace mención de otros personajes y sus roles de acuerdo con otros teóricos del análisis estructural del relato y de la cinematografía para complementar el estudio.

También es necesario aclarar que el orden de las funciones será alterado en ciertos momentos para entender el relato, en otros se suprimirá una o varias funciones,

pero se indicará al principio del análisis, de igual manera hay que recordar que se trata de un film y en su estructura puede variar, no así la morfología del relato.

3. EL UNIVERSO DE STAR WARS

El Universo de Star Wars no sólo comprende los seis episodios filmados que constituyen la saga. Existen además otras bifurcaciones que explican la situación antes de la República Galáctica, los conflictos entre los Jedi y los Sith; personajes, planetas y mucho más.

El llamado *Universo Expandido* lleva al relato a su antes y después. No finaliza en el sexto episodio, asimismo la historia se proyecta a los sucesos después de la caída del Emperador Palpatine, la lucha por restaurar la Antigua República y los restos del Imperio.

Comics, libros, novelas gráficas, películas y otros elementos más conforman el Universo Expandido. Sin embargo en la presente investigación se abordan únicamente aspectos de los cinco episodios filmados hasta ahora; se describe al héroe, sus ayudantes, el agresor y los opositores del protagonista, los cuales forman parte del relato de Star Wars.

Para finalizar el tercer capítulo, se explican las razones por la cual pertenece el film dentro del cine de ciencia-ficción y en el género de la space opera, y por último una pequeña biografía de George Lucas, el creador de la saga.

3.1 Star Wars en el cine de Ciencia-Ficción

Inscrita en el cine de ciencia-ficción y no en el *western* como algunos críticos intentaron clasificarla en su aparición, *Star Wars* combina los elementos que conforman a la *Space Opera*, el motivo por el que fue considerada como una película del oeste espacial, se debió a que algunos personajes los confundían en sus roles.

Por una parte a Han Solo se le identificaba como un vaquero espacial más que como contrabandista interestelar, por su atuendo, camisa, chaleco, pantalón, pistola colgada de su lado derecho, el modo de desenfundarla y de disparar, lo hacían ver como un personaje del viejo oeste.

“Cuando La guerra de las galaxias (Star Wars, 1977) arrasó en todos los cines de América, muchos espectadores reconocieron en su estructura una configuración épica propia del western. De hecho algunos críticos llegaron a decir que La guerra de las galaxias era un western”⁶¹.

Es cierto que la estructura de un film puede contener algunas partes que se pueden insertar dentro de uno y otro género cinematográfico, sin embargo debe tomarse en cuenta el total del producto. El ejemplo del cual se tomar a Star Wars como western, es la escena en el bar de *Mos Eisley*, donde los forasteros encuentran problemas al buscar a una persona u obtener información. Así sucede con Luke y Obi-Wan; toda la ambientación del lugar lo hace parecer como una cantina del viejo oeste transportada al futuro, la misma en esencia.

“Lucas no oculta su fascinación por títulos como *¡Hágase la oscuridad!* (1950), de Fritz Leiber, novela en la que aparecen unas espadas de rayos semejantes a las espadas láser de los Jedi, o *La legión del espacio* (1947), de Jack Williamson”⁶².

3.1.1 Star Wars como Space Opera

El término de *Space Opera* es utilizado dentro del cine de ciencia-ficción, donde las aventuras son desarrolladas en el escenario espacial. El contacto con otros mundos, distintas formas de vida y ciudades del futuro encuentran lugar en las historias.

La mayoría de las veces, la space opera suceden en el futuro, cuando los avances científicos proporcionan respuestas para hacer al hombre viajar a través de inmensas distancias entre los distintos puntos de la galaxia, encontrar formas de vida en planetas alejados y obtener ayuda o enfrentarse con robots, androides o cyborgs.

Como se mencionó en el primer capítulo, el término de space opera es utilizado por primera vez por Wilson Tucker en 1941. Star Wars se encuentra dentro de este subgénero cinematográfico; la razón es muy simple, se desarrolla en el espacio exterior,

⁶¹ Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*, pág. 323

⁶² Urrero, Guzmán. *El cine de Ciencia -Ficción*. 152-153

el héroe tiene una gran cantidad de aventuras para lograr su fin, además que recibe ayuda de distintos personajes entre ellos, seres interplanetarios y robots.

En la obra de George Lucas es de destacar, que al inicio de ésta, se traslada no al futuro sino al pasado, al iniciar con *Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...*, nos sitúa en un tiempo ambiguo, dice que los eventos sucedieron hace mucho tiempo atrás y a millones de años luz de nuestro planeta.

Es el pasado el tiempo en el cual se sitúa la acción de los personajes y sus funciones, sin embargo las ciudades, planetas, naves espaciales, vehículos, seres interestelares, armas y demás, no tienen nada que ver con nuestra época actual ni mucho menos con nuestro pasado; siendo que la ciencia-ficción muestra futuros hipotéticos.

Las aventuras dentro de este género, evocan a las de *Flash Gordon* o *Buck Rogers*, con la convivencia entre las diferentes formas de vida de los planetas, las más variadas formas, colores y estructuras fisiológicas revelan a los seres. De ellos se desprenden los personajes (ningún terrestre), algunos de figura humana, otros de pequeños osos como lo ewoks o sapos gigantes como Jabba The Hutt.

La tecnología juega un papel importante en el desarrollo de la historia, vehículos voladores, naves interestelares que viajan a la velocidad de la luz con armamento capaz de destruir un planeta entero, androides y otros más serán explicados en el siguiente apartado, todo ello con la intención de ofrecer argumentos por los cuales Star Wars es una space opera.

3.1.2 La Tecnología

La tecnología en Star Wars; son las conjeturas esperadas, la posibilidad de producir vehículos voladores, viajes interestelares en tiempos relativamente cortos, alcanzar la velocidad luz, crear armamento como las pistolas láser o los sables de luz; los robots sirven de interpretes o realizan tareas en las cuales los humanos u otras criaturas no pueden cumplir; igualmente manejan elementos que la ciencia está todavía en proceso de desarrollar.

El uso de la tecnología es distinguido, todos los seres de la galaxia están acostumbrados a los viajes a la velocidad luz, el contacto entre individuos de diversos planetas es una actividad común; a excepción de los ewoks quienes no parecen acostumbrados a la alta tecnología pues ellos viven en chozas y creen en la magia.

Las naves para trasladarse dentro de un lugar a otro o de planeta a planeta son variadas; van desde los simples transportes hasta las empleadas para combate con armas láser para eliminar a sus oponentes. El transporte en Coruscant se realiza por el aire, en el film se observa a muchos de ellos ir y venir; diseñados con una burbuja para proteger a las personas en el interior en caso de posibles accidentes.

Otros de los vehículos, los *Podracers* como el de Anakin, del Episodio I *The Phantom Menace*; está construido con los restos de otras naves, dos turbinas y una cabina de control, diseñado para la carrera de *Boonta Eve* en el desierto de *Tatooine*.

Las naves de la Alianza Rebelde y del Imperio son una muestra de la más alta tecnología. Comencemos por la flota rebelde; entre sus naves se encuentran los *X-Wing* (el preferido por Luke Skywalker), que contaba con un robot en serie como copiloto; las armas son cuatro cañones láser y dos torpedos de protones. Además existían el *Y-Wing*, un poco más lento y sin tanto armamento, además del *A* y *B-Wing*.

Millennium Falcon (Halcón Milenario) es la nave del capitán Han Solo, ganada a Lando Calrissian en una apuesta, juega un papel importante en el ataque y destrucción de *The Death Star* (la Estrella de la Muerte). Aunque el Halcón Milenario fue calificado como chatarra por Luke al verla en el hangar del puerto de *Mos Eisley*; las modificaciones hechas por Solo y Chewbacca, la acondicionaron para alcanzar y superar la velocidad de la luz. Sirvió además para el rescate de Leia Organa de la estación espacial imperial.

En contraparte el Imperio también contaba con una poderosa flota de ataque; entre ellas: *Imperial Star Destroyer* (Destrucción Estelares Imperiales), *TIE Fighters* y para el ataque en tierra estaban los blindados *AT-AT*.

Los Destrucción Estelares Imperiales son naves de 1.6 kilómetros de largo, armados de turbo láser, cañones de iones, escudos. En su interior se mantenían *TIE*

Fighters, éstos por su parte, estaban diseñados para el combate uno a uno contra las naves rebeldes; rápidos y maniobrables, producidos en serie sin capacidad de viajes a grandes distancias.

Diseñados todavía por la vieja República, los *TIE* fueron producidos tiempo después por el Imperio, entre la variedad de modelos se incluyen los *TIE IN*, *RC*, *FC*, *GT*, *Interceptor* y *Bomber*. Por supuesto *The Death Star* servía de base para un gran número de *TIE Fighters*.

Los androides también son importantes. George Lucas los dota de personalidad propia y hasta cierto punto de una comicidad. C-3PO (See Treepio) Y R2-D2 (Artoo Detoo), son el más claro ejemplo; esta pareja de robots siempre discuten; el primero es un robot de protocolo creado por Anakin y por coincidencias del destino pasa a ser propiedad de Leia y luego de Luke.

R2-D2 es un pequeño robot cilíndrico especialista en ingresar a los ordenadores de las computadoras, además de poder pilotear una nave y reparar otras. Ambos forman parte de la Alianza Rebelde y ayudan a Luke, Han y Leia en las acciones contra el Imperio.

El recurso de los robots es recurrente ya sea como intérpretes en los lenguajes, reparaciones, localizaciones u algunas otras actividades o servicio en específico. En los cinco episodios hasta ahora filmados aparecen distintos robots en el desempeño de distintas funciones y actividades. El androide 2-1b, se encarga del servicio médico, algunos otros forman parte de la milicia, éstos son los droides de batalla en los primeros episodios.

El cyborg, no es precisamente un robot porque se conforma de vida y partes de un androide. Darth Vader es un claro ejemplo, su cuerpo fue reconstruido con implantes cibernéticos; un respirador, y otras partes de su estructura anatómica, después del enfrentamiento con Obi-wan.

El contacto con seres de otras partes de la galaxia es de lo más común, los viajes interestelares lo han hecho posible (por lo menos en la saga de Star Wars). La República

Galáctica está conformada por representantes de casi todas las especies inteligentes de la galaxia.

3.1.3 La vida en la Galaxia

Los seres son muy variados, desde humanos hasta otros como reptiles, osos e incluso criaturas monstruosas como el *Wampa* del planeta Hoth; *el Rancor*, la mascota de Jabba. En contraparte de otras muy cómicas y curiosas como los ewoks. La variedad de vida en la galaxia es un aspecto que no se le escapó a Lucas, cada planeta o casi todos a los que se hace referencia están habitados.

En ocasiones un planeta cuenta con más de una especie inteligente, los habitantes de *Naboo* son parecidos a los humanos; cohabitan con los *gungans*, quienes viven en las profundidades del mar. *Coruscant* es la capital galáctica, donde distintas formas de vida conviven en la sede del Senado. El mismo Concilio Jedi está integrado por varios seres de distintos planetas y formas.

Los Sith también varían en especie, *Palpatine* es de apariencia humana, pero su discípulo *Darth Maul* es un *iridoniano* del planeta *Iridonia*. Anakin quien se transforma en *Darth Vader* es del planeta *Tatooine*, y así sucede con otros muchos personajes.

Los ewoks son una especie de osos cubiertos de pelo menores a un metro de altura. El copiloto de Solo es el wookiee Chewbacca, parecido a un simio de dos metros de gran pelaje.

3.2 George Lucas, el Director de Star Wars.

George Walton Lucas Jr. Nació el 14 de mayo de 1944, poco sobresaliente en la escuela, se dedicó al estudio del cine con lo cual llegaría a convertirse en una de las personas que ha dejado su huella en la mente de millones de personas con la saga de Star Wars.

Lucas creció con los cómics de *Flash Gordon* y *Buck Rogers*; y después de su accidente automovilístico en 1962, comenzó a leer libros de J.R.R. Tolkien y Joseph

Cambell (el especialista en los temas mitológicos y del héroe), los cuales probablemente despertaron su imaginación, para que él pronto se convirtiera en uno de los creadores de su propia epopeya de ciencia-ficción.

Estudió cine en la Universidad de Southern California, tenía como influencia cinematográfica al director japonés Akira Kurosawa, además de la ciencia-ficción. Realizó varios cortometrajes entre ellos *THX-1138: 4EB*, con éste obtuvo el premio en el Festival Nacional de Estudiantes de cine 1967-1968; un par de años después en 1971, con la colaboración de Francis Ford Coppola se convirtió en su primer largometraje.

“Flash Gordon no es la única fuente proveniente del cine de la cual Lucas tomó ideas. Otra sería La Fortaleza Oculta de Akira Kurosawa. Las similitudes entre algunos personajes, escenas y líneas argumentales son evidentes... El otro detalle, es que Ralph McQuarrie, se basó en las armaduras samurai para diseñar lo que terminaría siendo Darth Vader”⁶³.

El primer fracaso comercial de Lucas, lo llevó a decidir a filmar películas que obtuvieran aceptación entre el público; divertidas y entretenidas, de lo contrario sólo sería programado en cinematecas y dirigido a un selecto grupo.

Su segundo largometraje se trató de *American Graffiti* (1973), con ella obtuvo el Globo de Oro, el premio del New York Film Critics, y el de Nacional Society of Films Critics, además de cinco nominaciones al Oscar de la Academia.

Sin embargo, cuando Lucas mostró la película antes de su estreno a varios colegas directores, a nadie le gustó y pronosticaron un fracaso, únicamente Steven Spielberg, amigo de la escuela de Lucas dijo lo contrario.

El verdadero golpe de suerte la obtuvo cuatro años más tarde con *Star Wars*; la cual escribió y dirigió; rompió record de taquilla, lo que tanto anhelaba. Después se centró en escribir, *The Empire Strikes Back* (1981) y *The Return of Jedi* (1983).

⁶³ <http://www.alianzadelsur.org.ar/origenes.html>

25 años después vería la luz el primer episodio de la saga, *The Phantom Menace* (1999), *The Clone Attack* (2002), y se espera el del tercer episodio *The Revenge of the Sith*, programada para mayo del 2005.

“Ciertamente que la ambición original de Lucas –crear una mitología moderna a partir de los grandes arquetipos- era loable e incluso admirable. Pero tal ambición no tardó en desembocar sobretodo en la bobería, el maniqueísmo simplista, el pintoresquismo fácil, el humor tontorrón (ese penoso robot razonador), sin hablar de la apología (pese a ciertas apariencias) de la violencia y de los valores morales más conservadores”⁶⁴.

3.3 Las Historias de los Episodios de Star Wars

La saga de La guerra de las galaxias se compone de seis episodios, además del Universo Expandido que narra el antes/después de las historias cinematográficas. A continuación se describen los sucesos de los cinco episodios hasta ahora filmados y parte del próximo a estrenarse.

El lector que no conoce totalmente la conformación de la historia de cada episodio, encontrará la descripción de cada una, a excepción del tercer episodio (el cual todavía se encuentra en proceso de filmación y su estreno está planeada para el 2005), sin embargo se señalan ciertos aspectos generales que ocurrirá, porque ya se conoce el inicio y el final de la saga.

A continuación se esboza de manera general, sin entrar en muchos detalles el modo en el que se conforma el relato, se señalan los personajes participantes, quienes intervienen en el desarrollo de la trama.

De la misma manera se ofrece información extra acerca de los fims, para brindar al lector datos atractivos, como la fecha de estreno, el presupuesto con el que contó la segunda parte (*The Empire Strikes Back*) y otros más.

Por otra parte no se menciona a los actores que dieron vida a los personajes porque ello significaría alejarse del objeto central de la investigación, caer en lo vago y sin

⁶⁴ *Diccionario de directores*, pág. 736

relevancia; tampoco se menciona nada acerca de los efectos especiales ni otras técnicas con las que se arropó a las cintas.

3.3.1 Star Wars. Episodio I The Phantom Menace (La Amenaza Fantasma)

Estrenada en México el 2 de julio de 1999. El inicio de la cinta nos presenta el escenario; el planeta *Naboo* en una complicada situación derivada por las rutas comerciales de la Federación de Comercio, dirigida por el virrey Nute Gunray. La discusión de las tasas aplicables a las rutas comerciales de los sistemas estelares exteriores ocasionó conflictos en la República.

La Federación de Comercio bloqueó Naboo para que la reina *Amidala* firmara un tratado de paz y con ello hacer legal el establecimiento militar para controlar el planeta. Por su parte el Supremo Canciller de la República, *Valorum*, envió un par de caballeros *Jedi* para agilizar las negociaciones.

El maestro *Jedi*, *Qui-Gon Jinn* y su *padawan* (discípulo) *Obi-Wan Kenobi*. Los *neimoidianos* (alienígenas que dirigían el bloqueo) al enterarse de la llegada de los Jedi para ponerse al tanto de la situación y levantar el bloqueo; intentan eliminarlos por ordenes de un *Lord Sith* llamado *Darth Sidious*.

Los Jedi escapan al planeta, mientras una flota de androides lo invade. Allí, Qui-Gon salva la vida a un *Gungano* (habitante del planeta Naboo) llamado *Jar Jar Binks*, quien los lleva hasta la ciudad de *Otoh Gunga*, y ante presencia de su dirigente llamado *Boss Nass*.

Éste les proporciona un vehículo para que los Jedi se dirijan a la ciudad y ante la presencia de la reina Amidala para protegerla de la invasión. También obtienen la ayuda de Jar Jar Binks, quien queda en deuda con Qui-Gon por haberlo salvado.

Encuentran a la reina y escapan antes de que sean capturados por los el ejército invasor, junto con unos guardias como *Panaka*, (guardia personal de la reina) y otras servidoras, la nave resulta dañada por un disparo, por lo cual no pueden llegar hasta

Coruscant (planeta, sede del Senado de la Republica, además del Alto Consejo Jedi), para que la reina exponga la situación que aqueja a su planeta.

Para salvaguardar a la reina, aterrizan en un planeta en el cual, la Republica no tiene jurisdicción; *Tatooine* (lugar donde se reúnen criminales, traficantes y contrabandistas de toda la galaxia). Descienden en una parte alejada de la ciudad de *Mos Espa*; Qui-Gon, Jar Jar Binks, *Padmé* (sirviente de Amidala) y R2-D2, salen a conseguir el generador que necesita la nave.

En la ciudad encuentran a un niño de nueve años, hijo de *Shmi Skywalker*, de nombre *Anakin*; son esclavos de *Watto*. Qui-Gon siente una afinidad muy grande de la *Fuerza* en el infante, por lo que intenta averiguar quién fue su padre, a lo que Shmi responde que no lo tuvo.

Anakin muestra sus habilidades mecánicas a Qui-Gon, un androide de protocolo C-3PO, y un *Podracer* para la carrera de la ciudad que el mismo construyó. El maestro Jedi consigue a través de una muestra de sangre obtenida por un *comlink* (mecanismo para detectar el nivel de la Fuerza en el individuo), el grado de *miniclorianos* (materia de la que se conforma la vida y está en contacto directo con la Fuerza), mayor al mismísimo maestro Yoda.

Qui-Gon pretende llevar consigo a Anakin para presentarlo ante el Consejo Jedi e iniciar su entrenamiento como Jedi. Para lograrlo apuesta la libertad del joven en la carrera de *Podracers*, de la misma forma intenta conseguir la de Shmi pero no la obtiene. Watto acepta porque cree que el favorito de la carrera, *Sebulba* ganará.

Para sorpresa de Watto Anakin es el ganador, aunque en principio no quiere pagar su apuesta termina por acceder, Qui-Gon obtiene la pieza faltante para reiniciar su viaje a *Coruscant*. De regreso a la nave, en el desierto son atacados por un extraño personaje, un Sith, *Darth Maul* enviado por *Darth Sidious* para matar a Amidala y a los caballeros Jedi; en el combate Qui-Gon Jinn logra escapar en el momento preciso.

Ya en la nave Qui-Gon y Obi-Wan discuten acerca de la identidad del agresor; Skywalker es presentado a Kenobi, ahora se dirigen a *Coruscant*, son recibidos por el

senador Palpatine. Amidala se prepara para comparecer ante el Senado Galáctico, conversan y el senador le hace ver los vicios burocráticos del Senado, por lo cual la reina ante los senadores pide un voto de confianza para el Canciller Valorum (relevarlo de su cargo).

Ante el Alto Consejo Jedi, Anakin Skywalker es cuestionado, *Mace Windu* (Maestro Jedi), consulta a Qui-Gon acerca del niño y si cree que es de quien habla la profecía, destinado a dar balance a la Fuerza. El maestro Yoda siente en él un futuro incierto, dudas y miedo por lo que cree que podría seguir el Lado Oscuro de la Fuerza, además ya es muy grande para iniciar el entrenamiento Jedi, sin embargo Qui-Gon se empeña en entrenar al joven Skywalker aún cuando el Consejo no lo aprueba.

El senador Palpatine asume la dirección del Senado Galáctico, nombrado Supremo Canciller de la Republica, Amidala regresa a Naboo para combatir a los invasores, puesto que no quiere dejar solo a su pueblo, además su función en Coruscant ha terminado.

Llegan a Naboo y se reúne con los Gungano, Amidala pide ayuda al jefe Boss Nass, luego de revelarle que se hizo pasar por Padmé y que *Sabé* tomó el lugar de la reina; ambos acuerdan combatir contra el ejército de droides invasor.

Los neimoidianos, dirigidos por Nute Gunray, se encuentran en el palacio de la ciudad, allá se dirigen mientras se preparan para el combate, en el hangar se enfrentan los caballeros Jedi y el Sith. Anakin sube a una nave, la enciende y se lanza al espacio donde se libra otra batalla para eliminar la señal que controla a los droides. El combate en el campo abierto lo proporcionan los Gungano contra la milicia de droides; la guardia de la reina entra al palacio y captura al virrey de la Federación de Comercio.

Darth Maul lucha contra ambos Jedi, vence y mata a Qui-Gon ante los ojos de Obi-Wan, éste enfurecido parte en dos al Sith; antes de morir Qui-Gon pide a su padawan entrenar a Anakin. Skywalker por su parte muestra el buen piloto que es, entra en la nave invasora, dispara y sale antes de que estalle por completo; gracias a esta acción, el ejército queda desactivado.

En el funeral de incineración de Qui-Gon, discuten los maestros Jedi, Mace Windu y Yoda, acerca de la identidad de Darth Maul, y sí se trataba del aprendiz o del maestro, al final se realiza una celebración por la liberación del planeta, de igual forma por la alianza entre los Gungano y los habitantes de Naboo.

3.3.2 Star Wars. Episodio II Attack of the Clones (El Ataque de los Clones)

El 11 de mayo se estrenó en Estados Unidos de Norteamérica, el segundo episodio de la guerra de las galaxias, *El Ataque de los Clones* superó al Episodio I *La amenaza Fantasma* en todos los aspectos, señalaban los críticos especializados en cine.

“Virtualmente todo lo que salió mal en Episodio I ha sido arreglado, o al menos mejorado” escribió el presidente de críticos de cine de Daily Variety, Todd MacCarthy. “El diario London Evening Standard abrió sus críticas al proclamar: ‘George Lucas ha recuperado su fuerza’, en referencia a la energía cósmica omnipresente de la cual los héroes y villanos de la guerra de las galaxias obtienen sus poderes”⁶⁵.

Muchos sistemas han optado por separarse de la República Galáctica y unirse a los separatistas bajo el mando del *conde Dooku*, un antiguo caballero Jedi. La senadora Amidala, ex reina de Naboo, regresa al Senado Galáctico para la votación de crear un ejército de la República.

Pero es víctima de un atentado por parte de un agresor desconocido cuando llega a Coruscant, sale ilesa porque viajaba en otra nave. Se cree que el atentado fue hecho por los mineros de las lunas de Naboo, sin embargo, Amidala piensa se trató de los separatistas de Dooku. Aún así, el Supremo Canciller, Palpatine pide a los caballeros Jedi la protejan hasta la votación.

A cargo de la seguridad de la senadora están Obi-Wan Kenobi y su joven padawan, Anakin Skywalker; a los tres les da gusto verse luego de diez años de su último encuentro. En un punto de la ciudad el agresor dialoga con alguien más, que le da una

⁶⁵ Milenio Diario. Lunes 13 de mayo 2002, Hey!, pág. 6 y 7.

especie de insectos mortíferos para acabar con Amidala; uno de los vehículos enviados por *Zam* (el agresor) introduce los insectos por la ventada de la habitación en de la ex reina, pero Anakin siente la presencia del peligro y la salva.

Tras una persecución por la ciudad, ambos Jedi logran hacer aterrizar la nave de *Zam* para acorralarla en un club nocturno, separados para buscarla, Kenobi, toma una bebida en la barra, le corta el brazo al agresor con el sable láser cuando le intentaba disparar por la espalda; salen con *Zam* a la calle e intentan obtener información de quién la envió, pero un mercenario a lo lejos dispara un dardo y la mata.

Kenobi y Skywalker, hablan de lo ocurrido ante el Concilio Jedi. A Obi-Wan le ordenan ir tras la pista de ese mercenario y averiguar de quién se trata y para quién trabaja. Por su parte Anakin tiene su primera misión, cuidar de la seguridad de Amidala. Ambos salen de Coruscant sin que nadie lo sepa, rumbo a Naboo.

Obi-Wan le pide a su padawan no hacer nada sin antes consultárselo. Mientras tanto el maestro Kenobi se dirige con *Dex*, quien le da información del dardo utilizado, éste fue diseñado por los clonadores del planeta *Kamino*; pero en los archivos Jedi no se encuentra nada de información, ni la ubicación del planeta. Kenobi visita a Yoda y le pregunta a los jóvenes qué pudo haber sucedido, uno responde que alguien debió haberlo borrado.

Anakin y Amidala llegan a Naboo, y hablan de la posibilidad de guerra, si se crea un ejército para la República, existe el riesgo que los separatistas pidan ayuda a la Federación de Comercio. Mientras Kenobi llega a Kamino, (planeta donde abunda el agua y siempre llueve). *Taun We*, habitante del lugar lo recibe y le dice que desde hace tiempo lo esperan. Se entrevista con el Primer Ministro, *Lama Su*, quien le revela que tienen listas las primeras 200 mil unidades de la armada ordenada para la República y otro millón en proceso.

Obi-Wan pregunta quién ordenó su creación, Lama Su responde que se trató del maestro Jedi, *Sifo Dyas*, no obstante Kenobi le dice que él murió hace más de diez años. Pide ver al mercenario *Jango Fett*, de quien se clonó al ejército. Taun We, hace los arreglos para ir a la habitación, donde también se encuentra otro clon de Jango, llamado

Boba, el caballero Jedi pregunta al mercenario si ha viajado últimamente en Coruscant y cuándo conoció a Sifo Dyas; Fett responde que no conoce al Jedi, que a él lo contrató un hombre llamado *Tyranus* en una luna de *Bogden*.

Anakin habla con Amidala, en la zona de los lagos de Naboo y le revela el amor que siente, pero lo rechaza por su responsabilidad en la política. Obi-Wan envía un mensaje al Concilio de lo que ha encontrado, la armada ordenada por Sifo Dyas y el desconocimiento de los maestros Jedi de tal hecho. Le piden a Kenobi capturar a Fett para interrogarlo; se realiza un combate entre el Jedi y el mercenario, quien escapa pero antes le coloca un localizador en su nave para seguirlo.

En Naboo, Anakin tiene nuevamente la misma pesadilla sobre su madre, lo comenta con Amidala y deciden ir a buscarla a Tatooine; allí encuentran a Watto, quien les dice que la vendió a *Cliegg Lars*, se casó y obtuvo su libertad. Cuando lo va a buscar éste le cuenta a Anakin que Shmi fue secuestrada por los moradores de las arenas (*Tusken Riders*) desde hace un mes y no tienen esperanzas de encontrarla con vida. Anakin sale en su búsqueda, la encuentra agonizante en el campamento de los moradores, y muere en sus brazos; furioso sale y mata todos los Tusken. El maestro Yoda en Coruscant siente la furia, dolor y sufrimiento del joven Jedi.

Obi-Wan sigue a Fett hasta el planeta *Geonosis*, a una base de la Federación de Comercio. Y descubre la construcción del ejército de droides, en la cual están involucrados, el Gremio de Comerciantes, la Federación de Comercio, Techno Unión, el Clan Bancario y el conde Dooku con planes de someter a la República.

Kenobi envía un mensaje pero es capturado, el recado es visto por Anakin en Tatooine y retransmitido al Concilio Jedi en Coruscant; Amidala decide ir a salvar a maestro Jedi, acompañada por Anakin, R2-D2 y C-3PO. En la capital galáctica ante la circunstancia en la que se encuentran, Jar Jar Binks, en representación de la senadora Amidala, propone otorgarle poderes especiales al Supremo Canciller; Palpatine acepta y promete renunciar a ellos cuando termine la crisis, su primera acción es crear una armada para proteger a la República de los separatistas.

El conde Dooku interroga a Obi-Wan, le pide unirse a él en la lucha contra el Sith que controla a la República, pero el Jedi se niega a unirsele; contesta Dooku a Kenobi que es una lástima porque si su maestro, (Qui-Gon Jinn), y discípulo de Dooku, siguiera vivo se le uniría. Anakin y Amidala llegan a Geonosis pero son capturados por los droides.

Antes de entrar a la arena de Geonosis, Amidala le confiesa su amor a Anakin. Ingresan a la arena y son colgados junto a Kenobi, tres monstruos son liberados para acabar con ellos, pero con su astucia logran liberarse y salvarse, ante esto entran droides para terminarlos, entonces detrás de los dirigentes separatistas aparece el maestro Mace Windu con otros caballeros Jedi.

Comienza la batalla, Mace Windu corta la cabeza a Fett, mientras los otros caballeros Jedi luchan en contra de los droides; el virrey de la Federación de Comercio escapa, Dooku guarda el diseño de un arma, la cual es la Death Star (Estrella de la Muerte), cuando parece que los Jedi van a perder debido al número en su contra, aparece el maestro Yoda con el ejército de clones para combatir.

Dooku escapa, tras él van Obi-Wan y Anakin, en una plataforma de lanzamiento se enfrentan con el antiguo caballero Jedi. Anakin lo ataca primero pero su adversario usa la Fuerza para dejarlo fuera de combate, a Kenobi también lo vence y a punto de matarlo se levanta Anakin para salvar a su maestro; sin embargo Dooku le corta el brazo derecho. Aparece Yoda para combatir con su antiguo padawan en el que siente el Lado Oscuro; se enfrentan en un duelo con los sables láser, Dooku distrae a su antiguo maestro y escapa.

El conde Dooku llega a Coruscant y entrega los planos de la Estrella de la Muerte a Darth Sidious, éste llama a Dooku, *Lord Tyranus*, las guerras clónicas han comenzado. En la capital Galáctica, Yoda, Mace Windu y Kenobi hablan de la victoria gracias al ejército de clones, sin embargo el maestro Yoda duda que se trate de una victoria. Se observa a las naves y al ejército de la República dentro de Coruscant al mando del Supremo Canciller, Palpatine.

En Naboo, cuando Anakin tiene la misión de acompañar a Amidala de vuelta a su hogar se ve a éstos en una especie de boda, cuyos únicos testigos son los droides R2-D2 y C-3PO.

3.3.3 Star Wars. Episodio III The Revenge of the Sith (La Venganza del Sith)

En mayo de 2005 está planeada la exhibición del tercer episodio (sexto en filmarse) de la guerra de las galaxias, con el título de The Revenge of the Sith (La Venganza del Sith). En la que se despejarán los misterios de la transfiguración de Anakin Skywalker en Darte Vader.

Como se sabe por la información, en la primera trilogía de Star Wars, Anakin se enfrenta a su maestro Obi-Wan y queda gravemente herido. En 1977 supimos que Darte Vader era un lord Sith pero nada sabíamos que significa ese titulo, y pronto se resolverán todos los cuestionamientos.

La cinta contará con los procesos digitales de la tecnología AMD64, utilizados por JAK Films, la compañía productora del Episodio II, en la cual se contienen técnicas de movimientos y modelado en 3D, iluminación, sombra, texturización, composición e interpretación.

Es de esperarse una nueva gama de personajes nuevos, y otros ya conocidos desde la primera trilogía.

3.3.4 Star Wars. Episodio IV A New Hope (Una Nueva Esperanza)

El primer episodio filmado en 1977, pero el cuarto en el orden de la historia. Inicia con la detención y el aborde de las nave de la *princesa Leia* por parte de las tropas del Imperio dirigido por *Darth Vader*, porque poseen ciertos planos de un arma desarrollada por el Imperio.

El primer titulo contiene todos los elementos que volvieron todo un fenómeno Star Wars. Quizá como el mismo George Lucas dijo en una ocasión, no se debe tanto a los efectos especiales sino más bien a las conexiones mitológicas de la cultura universal.

La princesa es capturada pero antes graba un mensaje de auxilio en R2-D2 y lo envía junto C-3PO en una cápsula de escape al planeta Tatooine; en el lugar caen y son capturados por los *Jawas*, luego vendidos a *Owens Lars*, tío de *Luke Skywalker*, éste al limpiar al androide descubre el información enviada por la Leia, dirigida a *Obi-Wan Kenobi*. Sin embargo, Luke sólo conoce a un tal Ben Kenobi, un ermitaño que vive en el desierto.

R2-D2 escapa en busca de Kenobi, Luke y C-3PO salen tras el robot, al encontrarlo son atacados por los moradores de las arenas, pero éstos son alejados por la intervención de Obi-Wan Kenobi. Le explica a Luke que él es a quien buscan, pero después de retirarse de la vida de caballero Jedi cambió su nombre por Ben, asimismo le cuenta que el padre de Skywalker fue su amigo, Anakin quien combatió junto a él en las *Guerras Clónicas*, pero que murió a causa de Darth Vader.

Ven el mensaje que tiene R2-D2, se trata de una imagen holográfica de la princesa Leia Organa, el robot tiene en su interior los planos de una poderosa arma del Imperio y deben ser llevados al planeta *Alderaan*, entregados al rey y a la Alianza Rebelde. Obi-Wan le da a Luke el sable de luz que perteneció a Anakin, además le pide que viaje con él. Luke se rehúsa porque prometió no dejar la granja, no obstante al volver descubre que sus tíos fueron asesinados por las tropas imperiales.

En la ciudad de Mos Eisley, encuentran a Chewbacca (un Wookiee y copiloto del Halcón Milenario) que los lleva hasta *Han Solo* un contrabandista de diferentes mercancías y hablan del trato para llevarlos hasta Alderaan, aceptan; Han habla con Jabba The Hutt y le promete pagarle después de la entrega que tiene que hacer. Obi-Wan, Luke R2-D2 Y C-3PO se dirigen al hangar y ven la nave The Millennium Falcon (Halcón Milenario). Los Stormtroopers que buscan a los androides atacan el hangar y tienen que huir rápidamente, después de esquivar a un Imperial Star Destroyer, alcanzan la velocidad luz y escapan.

Darth Vader interroga a Leia; el gobernador imperial, *Moff Tarkin* ordena a la flota dirigirse rumbo a Alderaan, se vuelve a cuestionar a la princesa dónde está la base rebelde y para que no ataquen al planeta da una ubicación falsa, sin embargo, Tarkin utilizan la Death Star y destruye Alderaan.

En *The Millennium Falcon* Obi-Wan entrena a Luke a guiarse en el camino de la Fuerza. Kenobi siente la alteración en ésta por la destrucción de Alderaan. Al llegar a las coordenadas donde se supone debería estar su destino, sólo encuentran asteroides. Ven un TIE-Fighter (nave de combate imperial) dirigirse a lo que piensan es una luna, para su sorpresa es una estación espacial, la Death Star, son capturados por el campo de atracción; los tripulantes se esconden en los compartimiento donde el capitán Solo ocultaba el contrabando.

Las tropas imperiales no los encuentran, Luke y Han consiguen quitarle los uniformes y disfrazarse de guardias, se dirigen al cuarto de control, R2-D2 les da la ubicación del control de atracción además que les indica que Leia está a bordo. Luke y Han van a rescatarla y Kenobi a desactivar el campo de atracción.

Encuentran y liberan a Leia, sin embargo son descubiertos, luchan y luego de pasar por diversos peligros llegan hasta donde se encuentra su nave, esperan por Kenobi, pero Darth Vader lo intercepta y combate con él; Luke ve morir a su mentor sin poder hacer algo para salvarlo. Con el campo desactivado huyen y se dirigen a la base rebelde en el planeta *Yavin 4*.

Ya en la base, analizan los planos obtenidos, descubren el punto débil de la Estrella de la Muerte, necesitan de alguien que comande la ofensiva y Luke se proponen. El héroe vuela en un X-Wing. En el espacio se libra la batalla; los X-Wing y los TIE-Fighters son los encargados unos de atacar y otros de proteger; el mismo Darth Vader toma parte del combate pero no impide que Luke Skywalker con ayuda de la Fuerza y del capitán Han Solo, realice un disparo que da en el blanco y destruya parcialmente a la estación imperial.

Los rebeldes festejan la destrucción de la Estrella de la Muerte, Chewbacca, Han y Luke reciben reconocimiento por parte de los líderes rebeldes, a manos de la princesa Leia.

3.3.5 Star Wars. Episodio V The Empire Strikes Back (El Imperio Contraataca)

El episodio V, filmado en 1980 contó con un presupuesto de 30 millones de dólares, mayor que su antecesora, gracias al éxito de *Star Wars, A New Hope*. Lo cual permitió que poseyera mayor atractivo en los efectos especiales, el diseño de las naves y en todos los demás componentes visuales.

Con la destrucción de la Death Star, la Alianza Rebelde se reúne en el planeta congelado *Hoth*, una sonda del Imperio encuentra forma de vida y Vader considera es el lugar donde podría encontrarse escondido Luke, quien al hacer un reconocimiento por el lugar es atacado por una criatura de la nieve llamada *wampa*, escapa pero no muy lejos debido a las heridas y al intenso frío, cae; escucha la voz de Obi-Wan, decirle que debe ir a *Dagobah* para encontrar al maestro *Yoda* y continuar el entrenamiento Jedi.

Han rescata a Luke, después el capitán del Millennium Falcon pretendía irse pero el repentino ataque del Imperio lo obliga a salir con Leia, Chewbacca y C-3PO, el hiperimpulsor de la nave de Solo no funciona y tienen que ocultarse en un asteroide. Por su parte Luke se dirige a Dagobah acompañado de R2-D2. Al llegar encuentra a una criatura pequeña, verde y anciana; con un modo muy particular de articular las oraciones, le dice a Luke que Yoda vive allí pero lo llevará ante él después. Luego de varias preguntas y molestarlo (un modo de prueba) para saber si es posible entrenarlo, Yoda se revela pero teme que con Luke suceda lo mismo que con su padre, Anakin quien siguió el camino oscuro de la Fuerza.

La intervención de Obi-Wan convence a Yoda para iniciar el entrenamiento de Luke. Mientras tanto Han, Leia, Chewbacca, y C-3PO van a la Ciudad de las Nubes en el planeta de *Bespin* seguidos por el caza recompensas Boba Fett. *Lando Calrissian* es el encargado de la ciudad pero entrega a Han Solo y compañía a Darth Vader porque negoció primero y le prometió que dejaría la ciudad sin daño a cambio de los rebeldes, el capitán Solo es entregado a Fett, contratado por Jabba The Hutt.

Luke desarrolla un poco más sus habilidades en la Fuerza, percibe el peligro que corren sus amigos por ello decide interrumpir su entrenamiento, aún cuando Yoda le dice que no debe hacerlo, que debe terminar su preparación, su objetivo es enfrentarse a Darth Vader y después derrocar al Emperador. Sin embargo Luke se va, pero promete volver.

Darth Vader somete al procedimiento de congelamiento en carbonita a Han Solo y lo entrega a Boba Fett, quien lo transporta en su nave hasta el palacio de Jabba en Tatooine. Leia, Chewbacca y los androides son liberados por Lando Calrissian y escapan en el Millennium Falcon, La llegada de Luke es para enfrentarse a Vader; la inexperiencia de Luke lo hace fácil de vencer en combate, pierde la mano derecha, en ese instante Vader le revela que él es su padre, y le pide que se una al Lado Oscuro para que sean ellos, quienes gobiernen la galaxia.

Luke prefiere sacrificarse a unirse al Lado Oscuro; se deja caer y apenas se salva en uno de los conductos de la ciudad, cuelga de una antena, llama a Leia telepáticamente, y vuelve por él, lo rescatan y se alejan. En una nave rebelde, un robot injerta una mano de mecánica a Luke, es muy similar a la de carne y hueso; hasta parece tener sensaciones.

3.3.6 Star Wars. Episodio VI The Return of the Jedi (El Retorno del Jedi)

Estrenada en E.E.U.U. en 1983, la tercera parte de la trilogía de *La guerra de las galaxias*, se encargó de cerrar la trama. Skywalker se transfigura en un caballero Jedi, y listo para enfrentarse a Darth Vader; por otro lado, la parte romántica se revela entre Han y Leia.

El Imperio ha comenzado la construcción de la segunda Death Star, mejor dicho, su reconstrucción; se intensifican los ataques contra de la Alianza Rebelde. Una nave llega a la estación espacial, inserta el código de seguridad, allí viaja Darth Vader para dar noticias de la llegada del Emperador para supervisar personalmente los avances de la restauración.

En Tatooine R2-D2 y C-3PO se dirigen al palacio de Jabba The Hutt a entregar un mensaje de parte de Luke dirigido a Jabba para liberar a Han Solo. Un caza recompensas llamado, *Boushh* (que en realidad es Leia disfrazada) entra en el lugar con Chewbacca como prisionero para cobrar la recompensa por el wookiee.

Cuando parece que todos duermen en el palacio, Boushh se acerca a la pared donde se encuentra Solo congelado en carbonita, lo baja y lo libera, se quita la máscara y Leia se dejar ver. En ese momento se levanta la cortina que cubría a Jabba y los descubre, encierra a Han en una celda con Chewbacca y a Leia la encadena a su lado como mascota.

Luke llega, usa la Fuerza para persuadir al sirviente del Hutt y entrar, Jabba en cambio es muy fuerte y no funcionan las técnicas Jedi con él. Luke cae en una trampa con el monstruo llamado *Rancor*, pero Skywalker lo mata al dejarle caer la puerta en la cabeza; Luke, Han y Chewbacca son condenados a morir devorados por *Sarlacc*, que vive en el gran hoyo de *Carkoon* en el desierto de Tatooine.

Parten a las dunas del desierto, viajan con ellos varios seres del palacio de Jabba, además los droides R2-D2, C-3PO y Leia, asimismo Boba Fett en la nave con los prisioneros está Lando Calrissian; Luke le dice al Hutt que es su última oportunidad para rendirse, da una señal a R2-D2, le envía su sable láser, se inicia el combate, liberan a Han y Chewbacca con la ayuda de Lando.

Leia pasa la cadena alrededor de su captor y lo mata. Después Luke parte a Dagobah. Mientras tanto en la Death Star se presenta por primera vez en persona el Emperador, Vader se arrodilla ante él para recibirlo y le dice que pronto Luke irá en su búsqueda.

En Dagobah, Luke encuentra débil y enfermo a su maestro, le pregunta acerca de su padre, Yoda le responde que debe enfrentarse y vencer a Vader para concluir su entrenamiento y convertirse en un Jedi, pero no debe subestimar los poderes del Emperador o de lo contrario podría seguir el camino del Lado Oscuro como lo hizo su padre. El maestro Jedi muere y desaparece.

Obi-Wan se le presenta a Luke, le cuenta la historia de su padre, la manera en que lo conoció, lo entrenó y su cambio al Lado Oscuro. El héroe se niega a matar a su padre, Kenobi le habla de la otra persona que se puede enfrentar a Vader, su hermana gemela, Skywalker deduce que se trata de Leia.

La Alianza Rebelde planea ingresar a la luna forestal de Endor y desactivar el escudo que protege a la segunda Estrella de la Muerte para atacarla y destruirla; Han, Leia, Chewbacca y por último Luke se ofrecen para la misión, Solo le pide a Lando pilotear el Halcón Milenario para la ofensiva.

Ingresan a Endor en una nave con un código imperial, sin embargo Luke y Vader sienten su mutua presencia. En el bosque se enfrentan a una patrulla de Stormtroopers. Leia se separa y se encuentra a uno de los habitantes del planeta, un *ewok*, que la lleva a su aldea en la copa de los árboles; mientras los demás son atrapados y capturados por otros ewoks, los preparan para cocinarlos pero al ver a C-3PO creen que se trata de un dios y así se salvan.

El androide les narra a los ewoks las aventuras que han pasado en la lucha de los rebeldes contra el Imperio, así se hacen de aliados para atacar la base que custodia el escudo. Luke sale de la choza y habla con Leia; le explica que debe irse a encontrar con Vader, le revela que se trata de su padre y ella su hermana, y si falla, ella debe continuar con la lucha, pero considera que todavía hay bondad en su padre y que no lo entregará al Emperador.

Luke llega ante Darth Vader, se decepciona del modo de recibirlo, cree que en verdad la humanidad de su padre ha muerto. Mientras tanto los rebeldes en el espacio esperan la destrucción del escudo para iniciar el ataque a la estación espacial.

Luke es llevado ante el Emperador, quien le pide que se una a ellos; Palpatine está enterado del ataque planeado por los rebeldes y le pide que observe la batalla porque todo ha resultado como lo esperaba.

Los rebeldes llegan hasta la estación espacial, sin embargo no han desactivado el escudo, así que tiene que combatir contra las fuerzas imperiales, en contra de los TIE

Fighters y los Destruidores Imperiales. Al ver la trampa en que cayeron los rebeldes, Luke se altera, el Emperador le dice que deje fluir el odio y la ira en su ser, y se entregue al Lado Oscuro.

Toma su sable e intenta atacar al Emperador pero Vader lo impide, se desata el enfrentamiento entre padre e hijo. Luke se niega a combatir, Vader le dice que la única manera de salvarse es unirse a ellos en el Lado Oscuro, en los pensamientos de su hijo, Vader descubre la existencia de su hermana y si no es él quien se les una, será Leia.

Para proteger a Leia, se despierta la ira en Luke, combate contra su padre, le gana, corta la mano derecha con la cual sostenía su sable (como lo hiciera Vader con Luke en Bespin); el Emperador lo insta a acabar con él y ocupar el lugar de su padre, sin embargo Skywalker se niega, tira su sable y asegura que jamás se unirá al Lado Oscuro.

El Emperador enfurecido ataca a Luke quien pide el auxilio a su padre, al ver el sufrimiento de su hijo, toma por la espalda al Emperador y lo lanza por el reactor de la estación espacial; queda gravemente herido por el ataque que recibió del Emperador y del Lado Oscuro de la Fuerza.

El escudo es destruido por Han, Leia, Chewbacca con ayuda de los ewoks, el Millenium Falcon ingresa a la estación, dispara al reactor para crear una reacción en cadena para destruir a la Death Star. Antes de su destrucción, Luke arrastra a su padre hasta la plataforma de despegue, Vader le pide que le quite la máscara para verlo con sus ojos por primera y última vez, así sucede y muere.

Más tarde Luke incinera en el bosque de Endor el traje negro de su padre, mientras los rebeldes festejan la caída del Imperio; luces y fuegos artificiales se aprecian en varios planetas de la galaxia. En Coruscant derriban la estatua del Emperador.

Luke vuelve a la aldea ewok para celebrar con sus amigos, voltea la mirada y observa a su antiguo maestro Obi-Wan Kenobi, Yoda y a su padre, Anakin que ha vuelto al lado Luminoso de la Fuerza.

4. ANÁLISIS MORFOLÓGICO DE STAR WARS

El análisis de la morfología de Star Wars se realiza con la metodología señalada anteriormente en el capítulo 2. *La Morfología del Relato*. Se utilizan las funciones de Propp agrupadas en pares o triadas según el caso, aplicadas a lo identificado en los filmes.

Por tal motivo no es necesario repetir una vez más cuales se aplican, porque el análisis pretende demostrar si el método de Propp todavía sigue vigente aplicado a relatos cinematográficos, en particular a la función del héroe.

Este capítulo inicia con la identificación de los personajes de la saga de Star Wars, y su caracterización con los personajes propuestos por Propp, cabe recordar, que muchos teóricos señalan múltiples personajes, otros sólo cuatro (como el caso de Greimas), sin embargo, éstos son definidos por las funciones que realizan.

Aclarado el punto, y definidos los personajes según su función a partir del inventario y esferas de funciones del autor ruso, al análisis se le suman descripciones y atributos encontrados en la mitología de todas civilizaciones.

La intención es demostrar que los personajes señalados por Propp y los identificados en el relato de La guerra de las galaxias, son recurrentes y aparecen tanto en la mitología, leyendas y relatos de ciencia-ficción.

Después del análisis de los personajes, se continúa con la morfología del relato de Star Wars, utilizando las funciones de Propp con énfasis al héroe, aunque no se olvidan a los demás ya que forman parte de la trama y de una u otra forma encuentran relación con el protagonista.

4.1 Perfiles de los personajes en Star Wars

La saga de Star Wars muestra una gama inmensa en seres vivos, además de androides, robots; criaturas y monstruos de las más variadas formas y sistemas de la

galaxia. En el siguiente apartado sólo se hace referencia a los personajes principales de la historia; los mismos que aparecen en el relato: el héroe, agresor, donante, ayudante, opositor y el objeto mágico.

Son quienes cumplen con las funciones y se ubican en las esferas de acción de Vladimir Propp; se indica su perfil, la información más relevante acerca de su carácter y su rol, como es mencionado en la estructura del relato cinematográfico, además de la participación de éstos para el desarrollo de la trama.

Se indica su importancia desde el primer episodio, algunos de ellos sufren transformaciones, por lo cual el rol desarrollado dentro del relato cambia; tal es el caso de Anakin Skywalker, quien pasa de héroe a agresor y oponente; de caballero Jedi pasa al Lado Oscuro de la Fuerza y se transfigura en un Sith, en Lord Darth Vader al servicio del Emperador.

El agresor, también se transforma a través del relato, como lo dice Propp se disfraza para obtener información; primero como el senador Palpatine, luego Darth Sidious y por último se muestra como el Emperador. Su rol dentro del relato es el mismo, el agresor, quien desestabiliza el orden y turba la paz, coloca obstáculos al héroe para que no alcance su éxito, y a la inversa para que sea él quien lo consiga.

4.1.1 El Héroe: Anakin y Luke Skywalker

El mito del héroe está formulado de tal manera que abarca las más elementales y básicas pruebas (al parecer irrealizables) pero en la saga de *La guerra de las galaxias* transcurre en un escenario totalmente nuevo, a millones de años luz de la Tierra y en otrora.

El presente apartado señala los elementos constitutivos de la personalidad del héroe en el relato, su historia, carácter y acciones que lo llevan a transfigurarse. Además de las conexiones mitológicas de que se conforma. Se inicia con los dos héroes identificados en la saga: Anakin y Luke Skywalker.

Anakin Skywalker, a sus nueve años vive con su madre Shmi Skywalker en la ciudad de Mos Espa; en el desierto de Tatooine, poseedor del nivel más alto de minicloriano, incluso mayor que el de cualquier maestro Jedi. Qui-Gon Jinn lo presenta ante el Consejo Jedi, porque considera es de quien habla la profecía, aquel quien dará balance a la Fuerza. Anakin no tiene padre, es decir, fue engendrado por la Fuerza misma. Después de discutirlo con el Consejo Qui-Gon decide tomar al niño como padawan (discípulo Jedi).

El héroe sigue una línea de acciones que lo llevan a cumplir con su destino, el de regenerar la vida. La misión de Anakin según la profecía, es volver a dar balance a la Fuerza.

En primer lugar tenemos que Anakin es hijo de Shmi Skywalker, sin padre, fue procreado por la Fuerza misma; el hecho de un embarazo virgen surge de los relatos de las más variadas culturas y mitologías.

“Las imágenes del nacimiento virginal abundan en los cuentos populares tanto como en el mito... cada uno de ellos es uno de los motivos principales de la vida típica del héroe: nacimiento de una virgen, búsqueda del padre, pruebas, reconciliación con el padre...”⁶⁶.

En el relato de Star Wars sucede lo mismo que en los mitos; el nacimiento del héroe de una madre virgen, lo que significa que su destino es diferente al de cualquier otro hombre. Esta necesidad de diferenciar al héroe de los demás aparece en muchos relatos, como por ejemplo, el nacimiento de Cristo.

“Al día siguiente, mientras se encontraba María junto a la fuente, llenando el cántaro de agua, se le apareció el ángel de Dios y le dijo: Dichosa eres María, porque has preparado al Señor una habitación en tu seno. He aquí que una luz del cielo vendrá para morar en ti y por tu medio iluminará a todo el mundo”⁶⁷.

⁶⁶ Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*, pág. 280

⁶⁷ El evangelio de Mateo, citado en *El héroe de las mil caras*, pág. 277

Para reforzar lo anterior se puede comparar con la siguiente cita: “El budha descendió del cielo al vientre de su madre en la forma de un elefante blanco como la leche. La diosa azteca Coatlicue (la de la falda de serpiente) fue seducida por un dios que tenía la forma de una bola de plumas. Los capítulos de las Metamorfosis de Ovidio abundan en escenas de ninfas perseguidas por los dioses en diversos disfraces: Zeus fue un toro, un cisne, una lluvia de oro. Cualquier hoja que se tragara accidentalmente, una nuez o el soplo de la brisa podía fertilizar el vientre propicio. La fuerza procreadora está en todas partes. Y de acuerdo con el capricho o destino del momento, un héroe salvador o un demonio aniquilador del mundo puede ser concebido; nunca se sabe”⁶⁸.

Diez años después de la batalla de Naboo, Anakin ha iniciado su entrenamiento Jedi con Obi-Wan Kenobi, comienzan a notarse la relación entre la ahora senadora Amidala y el joven padawan. Skywalker desarrolla extraordinarias habilidades en la Fuerza, su objetivo es convertirse en el mejor maestro Jedi que ha existido, sin embargo se muestra arrogante durante la historia al ver que sus destrezas son mejores que las de su maestro.

Anakin Skywalker sigue el mismo camino que cualquier otro héroe de la mitología; el llamado a la aventura, el ayudante, donador o el proveedor señala el camino, ofrece al héroe la ayuda necesaria para realizar su jornada; además del talismán o del objeto mágico que sirve para vencer al antagonista, le sirve a su transformación; la unión mística con la princesa o la ex reina y por último su destino final.

Durante la transformación de la República al Imperio; Anakin comenzó a caer en el Lado Oscuro; en el enfrentamiento con Obi-Wan; queda gravemente herido, por lo que partes de su cuerpo fueron remplazadas por piezas cibernéticas, dotado de una armadura negra, Skywalker deja todo residuo de humanidad y se convierte en un Lord Sith; en Darth Vader, el servidor del Emperador Palpatine, quien se encarga de eliminar a la orden de los Jedi.

Luke Skywalker, es el hijo del caballero Jedi, Anakin y la senadora de la República, Amidala. Nace durante el caos de la República al Imperio. Luke y su hermana gemela

⁶⁸ Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*, pág. 280

Leia fueron secretamente alejados y ocultados de su padre así como del Emperador. Luke se crió con sus tíos Beru y Owen Lars en el desierto de Tatooine.

La vida de Luke cambió cuando compró a los jawas un par de androides, R2-D2 y C-3PO, como consecuencia conoció a Obi-Wan Kenobi, quien le revela que es hijo de un Jedi y le entrega el sable de luz de Anakin. Las fuerzas imperiales asesinan a Beru y Owen, y decide acompañar a Kenobi rumbo a Alderaan para entregar los planos del arma imperial a la Alianza Rebelde. En el puerto de Mos Eisley conoce al que se convertirá en su amigo y pieza importante de los rebeldes, Han Solo y su copiloto, Chewbacca.

La jornada de Luke Skywalker a través del relato, es la misma que la seguida por su padre, y de otros héroes. Se lanza a la aventura al recibir el llamado (al principio lo rechaza). “A menudo en la vida actual y no poco frecuentemente en los mitos y cuentos populares, encontramos el triste caso de la llamada que no se responde; porque siempre es posible volver el oído a otros intereses. La llamada no atendida convierte la aventura en una negativa”⁶⁹.

Sin embargo, gracias a la intervención del mentor (del donante, del guía, o el nombre que se le quiera dar) el héroe acepta el llamado y sale a la aventura. En su destino están escritas sus acciones. Así comienza su jornada mientras con su avance se le revela su verdadera identidad.

Luke Skywalker dentro del relato de Star Wars, sigue el llamado a la aventura, entregada por los heraldos en forma de androides, R2-D2 y C-3PO, el mensaje es un holograma de la princesa Leia. Se presenta al héroe la ayuda del donante, el camino señalado lo coloca en la puerta del umbral para cumplir las pruebas necesarias para transfigurarse y enfrentarse a su destino.

“Con las personificaciones de su destino para guiarlo y ayudarlo, el héroe avanza en su aventura hasta que llegue al ‘guardian del umbral’ a la entrada de la zona de la fuerza magnificada. Tales custodios protegen al mundo en las cuatro direcciones, también

⁶⁹ Ibídem, pág. 61

de arriba abajo, irguiéndose en los límites de la esfera actual del héroe, u horizonte vital. Detrás de ellos está la oscuridad, lo desconocido y el peligro”⁷⁰.

Al cruzar el umbral (tareas difíciles de Propp), el héroe encuentra además de personajes auxiliares, a otros quienes se oponen a sus acciones; al mismo tiempo se le revela más del inconsciente, su personalidad e historia. También debe sacrificarse, regresar, descender al inframundo, reconciliarse con el padre y obtener la victoria final con la cual concluye su jornada de aventuras.

Luke eventualmente acepta las comisiones dentro de la milicia rebelde y asume el rango de comandante; en la base rebelde de Hoth, sirve a las fuerzas opositoras del congelado planeta. Mientras una patrulla imperial lo persigue cae y es herido por una criatura del hielo llamada wampa; usa su creciente manejo de la Fuerza para escapar y después ser rescatado por Han Solo.

La reconciliación entre el padre y el hijo es un elemento apreciable en diferentes mitologías, como ejemplo está el viaje de *Aeneas* al inframundo, guiado por *Persefone* para ver a su padre *Anchases*; otro es el reencuentro entre el rey *Arturo* y su hijo ilegítimo, *Galahad*.

Antes de darse la reconciliación de padre e hijo, en la saga de Star Wars, Luke debe probar que está a la par en fuerza y carácter con su padre. En el duelo final de sables láser, Vader se da cuenta que los poderes de su hijo han llegado a ser tan grandes como los propios.

“El problema del héroe que va a encontrar al padre es abrir su alma a tal grado y haciendo caso omiso del terror, que adquiera la madurez para entender cómo las enfermizas y enloquecidas tragedias de este vasto mundo sin escrúpulos adquiere plena validez en la majestad del Ser. El héroe trasciende la vida y su peculiar punto ciego, y por un momento se eleva hasta tener la visión de la fuente. Contempla la cara del padre, comprende y los dos se reconcilian”⁷¹.

⁷⁰ *Ibidem*, pág. 77

⁷¹ *Ibidem*, pág. 137

“El remover la máscara de Vader es simbólico a dejar el Lado Oscuro de la Fuerza. Luke ya no tiene miedo de su padre y ahora puede verlo como una persona. En sus últimos momentos antes de morir, Vader ve con sus propios ojos a Luke, no a través de su máscara. Ha vuelto al lado de lo bueno y se muestra así, al final, abre su corazón al amor por su hijo. Luke se siente ahora uno con su padre”⁷².

En Endor, Luke enciende la armadura negra de su padre en un funeral de fuego. Según la mitología la escandinava y en otras muchas religiones se tiene la creencia que el fuego purifica el alma.

4.1.2 El Agresor: El Emperador Palpatine

Dentro del Universo de Star Wars, no sólo están los caballeros Jedi, en contraparte se encuentran los Lord Sith, quienes controlan el Lado Oscuro de la Fuerza; se suponían extintos desde hacia más de 2500 años. Se creía que provenían del planeta *Korriban*, donde aprendieron grandes capacidades para dominar la Fuerza.

De la orden Sith aparece Darth Sidious, misterioso y enigmático personaje, encargado de llevar a la República hasta el Imperio. Maestro del Lado Oscuro, fue el senador del planeta Naboo en principio, pasó a ser Supremo Canciller del Senado Galáctico y por último el Emperador.

Palpatine mostró ambición por controlar la galaxia. Su primer objetivo lo logró lo al ser electo Canciller con la promesa de brindar orden y justicia dentro de la República, pero ésta continuó en caos, los separatistas atacaban con la intención de disolverla. En segundo lugar consiguió la autorización de crear una armada de clones para proteger la Republica.

Obtuvo facultades especiales para controlar la galaxia sin el Senado, prometió volver a instaurarlo cuando estuviera solucionado el conflicto, cosa que no realizó, en cambio hizo la armada más grande en la historia e instauró el Imperio Galáctico.

⁷² West, David. *The power of myth*, pág. 24

Los caballeros Jedi fueron perseguidos y casi exterminados por su discípulo Anakin Skywalker, quien se convirtió en Lord Darth Vader.

Darth Sidious organizó el bloqueo e invasión a Naboo, dictaba las órdenes a los neimoidianos, nunca de forma directa sino a través de un holograma; desde las sombras mantenía y dirigía sus planes; ordenó matar a los Jedi, los embajadores enviados a resolver el conflicto, nadie sabía de su identidad ni existencia.

Sus discípulos: Darth Maul, muerto por Obi-Wan Kenobi en Naboo; Count Dooku, quien adoptó el nombre de Darth Tyrannus y Anakin Skywalker, al que llevó al Lado Oscuro para eliminar a los Jedi.

Aún cuando se les creía extintos, los Sith, son la contraparte de los Jedi; la orden practicante de las artes del Lado Oscuro de la Fuerza. Palpatine o más específico, Darth Sidious, en la apariencia del senador, realizó actos dirigidos por la ambición de controlar la galaxia, provocó la caída de la República Galáctica y la aparición del Imperio.

Sus actos se realizaron a través de su influencia y cargo en el Senado, además de contar con sus aprendices Sith, Darth Maul, Darth Tyrannus, y Anakin Skywalker, seducido por el Lado Oscuro, tomó la identidad de Lord Darth Vader.

Darth Sidious mantiene su presencia e identidad en secreto, únicamente aparece por conducto de un holograma, otras más en presencia de sus discípulos, nadie más ha tenido contacto directo con él, por ello en los dos primeros episodios, los caballeros Jedi desconocen su existencia, hasta proclamarse emperador y después enfrentarse a Luke Skywalker.

El objetivo de los Sith es descubrirse ante los Jedi para combatir nuevamente; en una conversación entre Darth Sidious y Maul se revela la intención de tomar venganza de sus adversarios. Palpatine tiene interés particular en controlar la galaxia a través de cualquier medio. Una vez como Supremo Canciller, introdujo un nuevo orden, el Imperio autoproclamándose Emperador. Los opositores fueron perseguidos y asesinados, los que escaparon e iniciaron la Alianza Rebelde para restaurar la antigua República.

No sé sabe con exactitud cuando Palpatine comenzó a usar el Lado Oscuro. Se oponía a los Jedi, pero lo superaban en número, sin embargo logró convertir a uno de ellos en Sith, Anakin fue comisionado para eliminar a los guardianes de la paz en la República.

El Imperio continuó en expansión, nuevos planetas y sistemas fueron capturados y esclavizados. Eventualmente comenzaron a instaurarse en la galaxia grandes sectores de control, los encargados eran designados por Palpatine. Para someter totalmente la galaxia se construyó una poderosa arma capaz de destruir planetas, la llamada Death Star.

Palpatine sintió riesgo de perder lo conseguido a causa de la aparición de un joven Jedi. El hijo de Skywalker. Vader propuso llevarlo al Lado Oscuro, idea que el Emperador secundó. Luke se opuso al Sith, quien intentó eliminarlo pero Vader cuando advirtió el sufrimiento de su hijo vuelve al Lado Luminoso de la Fuerza, tomó por la espalda al Emperador y lo lanzó al rector de la Estrella de la Muerte. Por su manejo del Lado Oscuro podría pensarse que no murió sino que formó parte de la Fuerza.

4.1.3 Los Ayudante: Los Jedi y Han Solo

En la saga de Star Wars, cada episodio se conforma de muchos personajes, los cuales de una u otra manera ayudan o se oponen a la jornada del héroe. A continuación se menciona sólo de aquellos más cercanos y cuyas funciones son determinantes en la acción. Para iniciar se tomó a los caballeros Jedi como agentes auxiliares, pues se encargan de entrenar y guiar al protagonista a la victoria, de la misma forma se mencionan a personajes como Han Solo, Chewbacca y Lando Calrissian, además del objeto mágico: el sable láser.

Han Solo, Chewbacca, R2-D2 y C-3PO. Son parte de los personajes encargados de ayudar al héroe, algunos más que otros pero es fácil detectar en los primeros tres episodios de la saga a los Jedi como los ayudantes del héroe y en los siguientes son personajes como Han Solo, su copiloto, Chewbacca, R2-D2 y C-3PO, auxilian a Luke.

Han Solo es un contrabandista contratado por Obi-Wan y Luke para ser trasladados a Alderaan, pero un giro del destino lo convierte en un comandante de la Alianza Rebelde. A través de la galaxia con el Millennium Falcon y su acompañante Chewbacca, cubren los encargos de sus clientes, entre ellos Jabba The Hutt, quien puso precio a la cabeza de Solo, por perder su carga y no pagarla. Después de rescatar a la princesa Leia de la Death Star, el choque de sus personalidades provoca un enamoramiento entre ambos. Ya en la base rebelde de Yavin 4, el capitán Solo dirige el ataque en contra de la estación espacial del Imperio.

Solo forma parte importante en el desarrollo de los eventos contra el Imperio, con su captura y congelación en carbonita por Vader, su rescate por parte de Luke del palacio de Jabba, hasta la batalla de Endor, en la cual consigue eliminar el escudo que protege a la segunda Death Star.

C-3PO y R2-D2, son un par de robots, el primero es un androide de protocolo creado y armado por Anakin en Tatooine, después de distintos dueños pasó a servir a la princesa Leia y por último a Luke. R2-D2, es un robot de serie, cilíndrico, especialista en manejar y reparar naves espaciales, lo mismo que para conseguir información de la base de datos de cualquier computadora. Ambos aparecen en hasta ahora los cinco episodios filmados y todo parece indicar que también en el tercer episodio (sexto en filmarse).

4.1.4 El Opositor: Los Sith al servicio del Emperador

Entre los opositores además del agresor, se encuentra la figura de sus sirvientes. Los Sith encargados de obstaculizar al héroe, al mismo tiempo tienen una particular función, pues son quienes llevan a la acción los deseos del Emperador o el agresor.

Por otra parte el agresor también se apoya de personajes que obstaculizan al héroe. El senador Palpatine hasta convertirse en el Emperador utiliza a varios de sus discípulos, Sith, encargados de realizar los actos de su maestro, Darth Sidious.

Como ya se ha mencionado el conflicto entre ambos lados de la Fuerza tiene varios miles de años, los Jedi creyeron haber eliminado a la orden que profesa el Lado

Oscuro, pero se equivocaron, pues aparece primero Darth Sidious, quien en la forma del senador Palpatine se convierte en el Emperador.

Darth Maul es el discípulo de Sidious; manifiesta su existencia en la invasión a Naboo, tras seguir a la reina Amidala hasta Tatooine, Maul atacó a Qui-Gon. Luego de tanto tiempo los caballeros Jedi no estaban en condiciones de combatir a un Sith mucho menos a uno que manejaba un sable de doble luz.

Como todos los Sith, Maul obtenía su fuerza del Lado Oscuro, de apariencia humana, su rostro era una máscara de tatuajes rojo y negro, de la cabeza sin cabello surgían pequeños cuernos, sus ojos y dientes eran de color amarillo, lo cual le hacía ver como un demonio.

“La diabólica apariencia de Maul, retoma la ancestral imagen del demonio con cuernos. Esta imagen del demonio data del delirio europeo del siglo XVII”⁷³.

Count Dooku es otro de los sirvientes de Sidious; se trata de un maestro Jedi, ex discípulo de Yoda, al ver los vicios en los que cayó la República pretende hacer cambios, toma el control y dirige a los separatistas, poco después se rinde al Lado Oscuro y toma como maestro a Sidious, al mismo tiempo cambia su nombre por Darth Tyranus.

Su aspecto es de un hombre de edad adulta, con cabello y barba blanca. Por otra parte conoce las técnicas de los demás maestros Jedi y otras habilidades del Lado Oscuro.

Anakin Skywalker se recuperó de las mortales heridas provocadas luego de ser derrotado por su maestro en el combate. Partes de su cuerpo fueron remplazadas por implantes metálicos y circuitos para que pudiera respirar; para continuar con vida utiliza una armadura negra; se transformó en un cyborg y fue conocido desde entonces como Lord Darth Vader.

⁷³ *Ibidem*, pág. 47

La soberbia y ambición de Anakin por controlar más a la Fuerza. Al conocer a Palpatine le contó de las maravillas y del poder que podía alcanzar al controlar el Lado Oscuro y Skywalker tomó a Sidious como maestro.

Llegó a ser el más leal de los sirvientes del Emperador y su mano derecha; fue el responsable del casi aniquilamiento de los caballeros Jedi a excepción de Obi-Wan Kenobi y Yoda. Tras surgir la Alianza Rebelde, Vader se encargó de investigar en dónde se encontraba la base secreta de los rebeldes para destruirla, así fue como capturó a la princesa Leia Organa.

De nueva cuenta tuvo la oportunidad de enfrentarse a su maestro Obi-Wan, en la Death Star, el combate a duelo de los sables de luz en el que Vader obtuvo la victoria. En el ataque lanzado por los rebeldes a la estación espacial del Imperio, sale a combatir en un *TIE Fighter*, sin embargo no es suficiente para evitar la destrucción del arma imperial.

Tres años después dirigió el ataque al planeta congelado de Hoth para destruir la base rebelde. El Emperador pide a Vader atrapar al “hijo de Skywalker”. Capturó a los amigos de Luke en la ciudad de las nubes en Bespin. Se enfrenta a Luke, lo vence y le revela que él es su padre. Le pide aceptar al Emperador como maestro y se une al Lado Oscuro para después él sea quien derrote a Palpatine y gobiernen juntos la galaxia como padre e hijo.

Palpatine reasigna a Vader al mando de la flota imperial y lo instala en la segunda Estrella de la Muerte, en el encuentro final el Emperador hace que Luke saque toda la ira que tiene y se enfrente con Vader al que vence.

4.1.5 El Donante: Obi-Wan Kenobi y Yoda

El Alto Consejo Jedi tiene su sede en el planeta Coruscant, lugar de entrenamiento y estudio, integrado por doce de los más importantes maestros Jedi. Los candidatos a caballeros Jedi son identificados desde su temprana infancia, cada maestro puede entrenar a un padawan a la vez hasta alcanzar el primer rango, caballero Jedi, luego le sigue el de maestro.

Qui-Gon Jinn es el primer maestro Jedi en descubrir la importancia de Anakin Skywalker; además lo lleva hasta el Concilio para presentarlo y decidir que él lo entrene. Qui-Gon podía formar parte del Concilio pero prefirió seguir dedicado al entrenamiento de sus discípulos; el último fue Obi-Wan Kenobi.

Al llegar a Coruscant, Qui-Gon presenta a Anakin ante el Concilio. Su futuro no es claro, dice Yoda; también considera a Skywalker demasiado viejo para iniciarlo en el entrenamiento. Ante tal respuesta el maestro Jedi no cede ante su convicción de que Anakin está destinado a la grandeza.

En Naboo, Qui-Gon y Obi-Wan se enfrentan a Darth Maul; juntos los Jedi atacaron al Sith pero en el progreso de la batalla, el maestro y su aprendiz se separaron. Maul tomó esa ventaja y asesinó a Qui-Gon. Kenobi se enfrentó a su oponente, lo eliminó pero nada pudo hacer por salvar a su mentor. En su agonía Qui-Gon pide a su discípulo se encargue de entrenar a Anakin.

Obi-Wan Kenobi; fue el padawan de Qui-Gon Jinn, luego de pasar por las mismas situaciones de su maestro y de vengar su muerte, Kenobi centró toda su atención en el entrenamiento de Skywalker; por más de una década se encargó de guiar a Anakin por el camino de los caballeros Jedi, con el tiempo reconoce en su discípulo fortalezas y debilidades. En su carácter es más racional en comparación con su maestro; trata siempre de impartir sus lecciones con la paciencia de su mentor. Los progresos obtenidos en el entrenamiento, Obi-Wan se da cuenta de la peligrosa arrogancia de su joven discípulo.

Años después se encargó de ocultar a los hijos de Skywalker; a Luke lo dejó en Tatooine con Owen y Beru Lars, mientras que Leia fue adoptada por el rey de Alderaan, Bail Organa. Obi-Wan se retiró al desierto y cambió su nombre por Ben Kenobi. Cuando aparecen los androides con el mensaje de la princesa Leia Organa, Kenobi le reveló la verdad a Skywalker.

Cuando son capturados por la Death Star, y al rescatar a Leia, Obi-Wan se enfrentó a Darth Vader pero antes que éste lo mate, Kenobi se vuelve uno con la Fuerza y su cuerpo desaparece.

“El héroe es frecuentemente inesperado de su destino, pero incluso cuando lo descubre, trata de rehusarse a las dificultades de la búsqueda, hasta que el guía sabio le muestra su camino. Obi-Wan Kenobi lleva a cabo su rol para Luke, lo entrena como Jedi y le da el místico conocimiento de la Fuerza que él necesitará en su aventura. El camino adelante contiene muchos obstáculos en las pruebas del héroe, en habilidades y valor, pero con la ayuda de Obi-Wan, Luke toma el reto”⁷⁴.

El papel del donante (en cualquiera que sea su definición), forma parte de la aventura del héroe, porque manifiesta el camino a seguir, además de prepararlo para las dificultades, su guía es necesaria para el héroe.

“Para aquellos que no han rechazado la llamada, el primer encuentro de la jornada del héroe es con una figura protectora (a menudo una viejecita o anciano), que proporciona al aventurero amuletos contra las fuerzas del dragón que debe aniquilar”⁷⁵.

Obi-Wan, encaja perfectamente en la descripción, asimismo al encontrarse con el Luke, como en muchos otros mitos, el héroe pierde a su guía antes de completar su búsqueda y el entrenamiento. Aún cuando Kenobi desaparece y no tiene presencia física, el maestro Jedi ayuda en los momentos cruciales a su joven aprendiz.

Por otra parte existe el maestro Jedi Yoda, con más de 900 años de vida, la Fuerza en él es muy poderosa a pesar de su aspecto pequeño, anciano y verde. En los días de la República era un respetable miembro del Alto Concilio Jedi y podría decirse que el más poderoso de los maestros Jedi.

Siente los disturbios en la Fuerza, y las amenazas que circundan a la galaxia. Su antiguo discípulo Count Dooku ha formado una fuerza militar de droides para separar a la República; razón por la cual se tiene que enfrentar con su antiguo padawan, (quien asume el nombre de Darth Tyranus), cuando ni Obi-Wan, mucho menos Anakin pueden contra su adversario.

⁷⁴ *Ibidem*, pág. 11

⁷⁵ Campbell, Joseph. *El héroe de las mil caras*, pág. 70

Aunque la primera victoria de las Guerras Clónicas es para la República, Yoda es muy viejo para combatir en cada batalla, por otra parte el Lado Oscuro comienza a manifestarse cada vez más poderoso. En una de sus meditaciones el maestro siente un traumático evento que marcará el destino de Anakin y de la galaxia misma.

Yoda nada puede hacer mientras ve el colapso de la República ante sus ojos. El Imperio toma el control; Skywalker se transforma en Darth Vader y para evitar ser asesinado se oculta en un planeta desconocido, en el pantanoso y boscoso Dagobah, donde espera pacientemente una nueva esperanza.

Tres años después de la batalla de Yavin 4, aparece esa esperanza, guiado por una visión de su mentor Obi-Wan, Luke llega a Dagobah y encuentra a una pequeña criatura cómica que le promete llevarlo ante Yoda (sin saber que se trata de él), le hace algunas pruebas al héroe, mismas que falla.

Poco después, se revela como el maestro Jedi e inicia la instrucción de Luke; primero le enseña a mover objetos telepáticamente con el uso de la Fuerza ante un incrédulo Skywalker. Éste tiene que partir para recatar a sus amigos capturados por Vader, pero promete volver para terminar con el entrenamiento.

“No es raro que el ayudante sobrenatural tenga forma masculina. En el reino de las hadas puede ser algún pequeño habitante del bosque, algún hechicero, ermitaño, pastor o herrero que aparece para dar al héroe los amuletos y el consejo que requiere”⁷⁶.

4.1.6 La Princesa: Amidala y Leia Organa

En la saga aparece una reina (Amidala) y su hija una princesa (Leia Organa) también se señala su función dentro del relato. Por último se hace mención de la importancia y significado del objeto mágico, identificado como el sable láser.

En Star Wars se encuentran la reina Amidala y su hija, la princesa Leia Organa. La primera deja su cargo para asumir el rol de senadora representante de su planeta; la

⁷⁶ *Ibidem*, pág. 73

segunda tiempo después también ocupa el mismo cargo de su madre además de formar parte de la Alianza Rebelde.

Amidala fue electa como reina de Naboo a la edad de 14 años. En la invasión de la Federación de Comercio, los caballeros Jedi se encargaron de protegerla hasta llevarla a Coruscant para exponer la ilegal ocupación de su planeta. En su escala por Tatooine se disfraza como una de sus sirvientes (Padmé) y Sabé (otra de sus sirvientes) toma su lugar para despistar y proteger a la reina.

Una década después convertida en la senadora, representante de su planeta en el Senado Galáctico, durante la crisis del movimiento separatista y la inestabilidad de la República, expone una resolución de paz para el conflicto, mientras otros senadores proponen la instauración de una fuerza militar para proteger a la República. Amidala considera que la creación de la milicia traerá inevitablemente hostilidades de los separatistas.

Skywalker acompaña a la senadora a Naboo para ocultarla hasta la votación en el Senado. En el lago del lugar recuerdan la amistad interrumpida por poco más de diez años, comienzan a enamorarse, pero es un amor prohibido para ambos. Anakin no puede tener una relación por el código Jedi y Amidala necesita concentrar toda su atención en su carrera política.

Amidala acompaña a Anakin en búsqueda de Shmi a Tatooine y después viajan a rescatar a Obi-Wan, quien fue capturado al investigar en *Geonosis*. Se enfrentan en la batalla entre las tropas de clones de la República y el ejército de droides de los separatistas. Al concluir la lucha, Anakin acompaña a Amidala al mismo lago donde comenzó a surgir su amor. De su relación nacen dos niños gemelos, Luke Skywalker y Leia Organa.

Alejada de su hogar desde muy temprana edad por Obi-Wan Kenobi, Leia Organa fue adoptada por Bail Organa rey de Alderaan. Secretamente ocultada para evitar que Anakin convertido en Darth Vader se enterara de su existencia.

Recibió la mejor educación del planeta, con el paso de los años llegó a ser una fuerte líder política, formó parte de los miembros más jóvenes del Senado Imperial hasta que fue disuelto por el Emperador, allí buscó reformas las cuales nunca sucedieron y pronto comenzó a trabajar para la Alianza Rebelde.

En sus misiones diplomáticas utilizaba su inmunidad para tener acceso a áreas restringidas. Su nave consular fue interceptada por la flota imperial al mando de Darth Vader; Leia poseía los planos robados de una poderosa arma del Imperio, la información la colocó en R2-D2 y junto a C-3PO los envió a buscar a Obi-Wan, para que él se encargara de entregarlos a los rebeldes en Alderaan.

Fue capturada e interrogada por el Imperio para revelar la base secreta de los rebeldes; al ser amenazada con destruir a Alderaan dio una ubicación falsa. Es rescatada por Luke y Han, y llevada a Yavin 4 para planear el ataque a la Death Star. Leia y Han tiempo después se enamoran. En la ciudad de las nubes de Bespin, Solo es capturado, congelado en carbonita y llevado por el caza recompensas Boba Fett ante Jabba The Hutt. La princesa intenta rescatarlo pero también es descubierta, capturada y encadenada hasta que aparece Skywalker y los libera.

En la luna forestal de Endor se hace amiga de los ewoks, éstos ayudan a los rebeldes a eliminar a las fuerzas imperiales; Luke le revela a Leia que son hermanos y su padre es Darth Vader. Al final festeja con Solo la caída del Imperio.

4.1.7 El Objeto Mágico: El Sable Láser

La reina y la princesa son personajes importantes dentro del relato, ocupan un lugar especial y son de importancia por las funciones que desarrollan. Dentro de las esferas de acción están ligadas al héroe, ahora se continúa con el objeto mágico.

La espada ha sido un objeto que forma parte de la embestidura de los héroes míticos. George Lucas retomó el sable para Star Wars y constituir el objeto mágico que ayuda al héroe en su transformación y jornada.

Entre las espadas más conocidas en los mitos, se encuentra la del germano *Sigfrido*, llamada *Balmung* con la cual mató al dragón *Fafnir*, después el arma fue destruida por *Odín*. Otra de las más famosas es *Excalibur* que perteneció al *rey Arturo*, la obtuvo al sacarla de una roca, después fue entregada en custodia a la dama del lago.

La espada de luz, el sable láser de los Jedi es el objeto mágico, como lo es el martillo del dios del trueno germano, *Thor*; o el relámpago del dios griego *Zeus*. El sable láser, en el simbolismo representa al trueno, se equipara con la iconografía budista y significa la fuerza espiritual del estado de Buda.

“En las figuras de los dioses que han venido de la antigua Mesopotamia (Sumeria, Acadia, Babilonia y Asiría) el trueno, en la misma forma que el vjra es un elemento conspicuo; de ellos lo heredó Zeus...”⁷⁷.

“En la mitología el sabio guía frecuentemente da al héroe un talismán mágico o un amuleto para protegerlo y asistirlo o la elección del sendero. La idea de una espada mágica aparece en muchas leyendas, es un poderoso símbolo que da al portador el derecho de cambiar de autoridad; Obi-Wan da a Luke el sable láser de su padre”⁷⁸.

4.2 Funciones de los Episodios de la Saga de Star Wars

Luego de estudiar y describir la constitución de los personajes, su función desempeñada dentro del relato. A continuación se presenta el análisis de los episodios que conforman la saga; cada uno de ellos indica las funciones encontradas, en las que el héroe sigue el camino de su jornada.

Cada episodio fue analizado según las funciones encontradas, por tal motivo unas pueden aparecer y otras no, en algunos casos se han alterado el orden de las funciones para que el lector comprenda la trama, ya que es así como se identificó la forma en que se desenvuelve.

⁷⁷ *Ibidem*, pág. 86

⁷⁸ West, David. *The power of myth*, pág. 12

Al inicio del análisis de los episodios se señala la manera en la que se modificó el orden; por otra parte cuando se siguió con la linealidad no se aclara por la razón de continuar la función una tras otra.

Así se inicia el análisis episodio por episodio a excepción del tercero porque no se ha concluido su filmación todavía.

4.2.1 Episodio I The Phantom Menace

- **Situación inicial (*i*)**

La situación inicial como se explicó no se trata de una función como tal, es el preámbulo que nos sitúa en escena, da contexto e información para entender la trama expuesta. Aparecen los personajes y su función determina sus acciones dentro del relato.

El contexto hace referencia al bloqueo por parte de la Federación de Comercio, dirigido por el virrey, Nute Gunray, al planeta de Naboo para negociar las rutas comerciales, además sirve de pretexto para invadir al planeta y controlarlo; lo cual conlleva a la reina Amidala a ceder poder en el Senado Galáctico y los invasores aprovechen para realizar cualquier tipo de acción a su favor.

Los personajes presentes son, los caballeros Jedi, enviados por el Supremo Canciller Valorum, para servir como mediadores en el conflicto y levantar el bloqueo, pero no hay negociaciones, son atacados por los droides de Nute Gunray, bajo las órdenes de otro personaje, que se revela más adelante.

Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn, al ser atacados por los droides y otros a los que no pueden vencer por superioridad numérica, escapan a la plataforma de lanzamiento, se esconden en una nave con las cuales se emprende la invasión a Naboo.

Presentados los protagonistas del relato entre ellos, Amidala (reina), Obi-Wan Kenobi y Qui-Gon Jinn (ayudantes). Además los personajes a quienes les dicta órdenes para realizar sus actos como; Nute Gunray y el ejército de droides, que sirven a las órdenes del agresor (Darth Sidious).

Definida y expuesta la situación inicial, continuamos con la primera función del inventario de Propp en la *Morfología del cuento*.

- **Prohibición-Transgresión (p-t)**

Se supone es lo siguiente a la primera función. El Alejamiento, pero su posición puede variar. La prohibición aparece de dos formas, como proposición u orden. En este episodio, aparece en forma de orden (p^2); procedente de Darth Sidious a los nemoianos, para obligar a la reina a firmar el tratado, y conseguir la legalidad del bloqueo.

La prohibición se observa en el film en modo de orden; obligar a la reina de Naboo a firmar el tratado. Por tal motivo se forzó al alejamiento de Amidala escapa, a la capital de la República Galáctica, sin embargo el daño causado en el generador de la nave no le permite ir muy lejos.

En la transgresión (t), aparece un nuevo personaje, encargado de hacer daño, alterar la paz y el orden establecido, es decir, el agresor se incorpora a la trama para desestabilizar la situación.

Darth Sidious, intenta cambiar lo establecido. Conversa a través de un holograma con los nemoianos y presenta a su discípulo Darth Maul, comisionado para llevar a cabo las acciones para obtener el objetivo de vengarse de los Jedi.

Sin embargo, este objetivo no se manifiesta directamente, con el avanzar de la trama se revela el deseo principal, controlar el Senado Galáctico y cambiar la República por otro tipo de orden. Darth Sidious es el personaje que conspira e idea tomar el mando. Recurre a otros personajes, sus sirvientes (entran también en la categoría de agresores), Maul aparece en la función de la transgresión, se enfrenta y combate con los Jedi (auxiliares del héroe).

- **Interrogatorio-Información (d-n)**

Se intenta obtener información a través de preguntas y en otros casos aparece en forma de diálogo (el más frecuente en los film) para conocer qué oculta un personaje, porque se encuentran frente a frente, uno con el otro y obtienen así la información.

En el primer episodio, el asunto es obtener información del paradero de Amidala. Los nemoianos explican a Sidious la huida de la reina con rumbo desconocido, pero le ocultan que los Jedi la acompañan; entonces el Sith presenta a Darth Maul (incorporación del agresor a la trama) para llevar a cabo la búsqueda a través de la galaxia.

La función de interrogación se simboliza con (d^3), porque existen personajes interpuestos para la obtención de la información. Por otra parte la respuesta se obtiene con la representación (n), porque provocan contestaciones correspondientes a la interrogación, es decir, una imprudencia facilita su ubicación; la razón a continuación se explica.

Son enviados mensajes por parte de los rehenes del planeta a la nave real, pero Qui-Gon pide a Amidala no responderlos, porque si lo hiciera detectarían su ubicación y la prioridad es llegar a Coruscant para exponer el asunto de la invasión ante el Senado.

La información se puede obtener de diversas maneras, entre ellas, los mensajes enviados, igualmente, cuando Maul sigue su rastro hasta Tatooine, envía sondas para encontrar el área de la ciudad donde está la reina.

¿Por qué se trata de una función de interrogatorio? La razón es que la víctima (Amidala) al escapar de Naboo con el generador dañado; tiene que ocultarse en Tatooine, controlado por los Hutts (gángster de la galaxia) fuera de la localización de la República y de su jurisdicción. Por lo tanto el agresor recurre al interrogatorio para la búsqueda.

- **Engaño-Complicidad (e-c)**

Cuando se encuentran en Tatooine reciben varias comunicaciones, en las que aparece uno de los miembros de la corte de Amidala suplicando responda los mensajes y regrese a Naboo; se pretende que al responder revelen su ubicación.

Los mensajes recibidos en forma de holograma mencionan la situación de los habitantes, su padecimiento y de igual modo del problema que sufren; le piden a Amidala contactarse inmediatamente. De hacerlo, al ser enviada la respuesta por parte de la reina su señal sería captada y averiguarían su localización.

Los Jedi, observan la transmisión con el guardia de seguridad de la reina, advierten que se trata de un engaño; en realidad forzaron al individuo a enviarlo para encontrarla, le dejan claro que es mejor ignorar el mensaje, conseguir las refacciones necesarias para la reparación de la nave y partir rumbo a su destino.

La función de engaño se representa con (e'), porque el antagonista cambia de apariencia, su aspecto físico es diferente, lo cual permite engañar a su víctima.

La complicidad (c') se expresa por la razón de que la víctima se deja convencer por las proposiciones del antagonista. En primer lugar, manifestada como una acción encaminada a conocer si es verdad todos los sucesos relatados en el mensaje, en este sentido se habla de la complicidad por parte de Amidala (disfrazada de Padmé) al revisar nuevamente el mensaje y así dar su ubicación al agresor, con lo cual ya no están seguros, sin embargo no lo saben.

Se habla de la complicidad cuando se trata de engañar al héroe, para revelar secretos al agresor y éste piensa que los puede utilizar, cuando en realidad el primero es quien engaña y el antagonista lo ayuda al revelarles los planes y acciones a seguir. El héroe entonces actúa para evitarlo. Se trata de la manera invertida del *Engaño-Complicidad*, sin embargo como se explicó no se trata de este caso.

Existe otro *Engaño-Complicidad*. Cuando Amidala llega a Coruscant y se entrevista con Palpatine, mientras conversan, el senador la intenta convencer de los vicios

burocráticos en los cuales se ha sumido la República; le dice que la mejor manera de actuar es dar un voto de confianza para remover de su cargo al Canciller Valorum y que su lugar sea ocupado por alguien más.

Palpatine convence a Amidala para que en su oportunidad de hablar ante el Senado Galáctico, y la negativa de proceder inmediatamente en el asunto de la invasión, pide una votación para remover a Valorum de su cargo, y el más próximo a ocupar el puesto de Supremo Canciller de la República es Palpatine.

- **Fechoría-Carencia (X-x)**

Las funciones anteriores imprimen movimiento al relato, son la preparación de lo que habrá de suceder al surgir el daño. La fechoría es definida como iniciadora de la acción. La transición se coloca en el sentido que Darth Sidious (el agresor) a través de sus aliados afectan a la población de Naboo con la invasión, luego amenazan con hacerle daño para hacer volver a la reina.

El agresor ordena la invasión a Naboo, razón por la cual la reina huye rumbo a Coruscant. Sin embargo al escapar su nave es dañada por las armas de las estaciones espaciales que entablan el sitio e invasión al planeta. Se representa como (X^{13}), ordena a sus sirvientes atrapar y obligar a la reina a firmar el tratado.

La carencia en el relato es específica (x^4), por el daño al generador de la nave, la reina y los Jedi son obligados a refugiarse en un planeta fuera de la jurisdicción de la República para no ser localizados, mientras reparan la nave y se dirigen a su destino. Aterrizan en las afueras de la ciudad de Mos Eisley, Ja Jar Binks, Qui-Gon Jinn, R2-D2 y la reina Amidala (disfrazada de Padmé), parten a conseguir las refacciones.

Qui-Gon discute con Watto, el dueño de un taller, el único que tiene el generador que necesita su nave para despegar. Sin embargo no cuentan con la forma de pagar por la pieza, los créditos de la República no tienen aceptación, Tatoine está controlado por mercenarios y contrabandistas.

El Jedi intenta persuadir a Watto por todas las formas de aceptar los créditos de sin conseguirlo e intenta convencerlo con la Fuerza y ni así lo logra; Watto le dice que sólo dinero y si no lo tiene que se vaya. En la tienda Amidala conoce a un niño, esclavo de Watto, Anakin Skywalker.

- **Principio de acción contraria-Partida (W-↑)**

El pequeño niño llamado Anakin Skywalker, encontrado por Qui-Gon, Padmé, R2-D2 y Jar Jar Binks, les ayuda a conseguir el generador faltante para continuar su viaje. Se trata desde luego que al saber de la carencia de los extranjeros, les propone ayudarlos (W).

En las funciones descritas por Propp, es el ingreso del héroe en la trama, luego del momento de transición, es la mediación; participa para ayudarlos en su camino, realiza lo posible para satisfacer la carencia de los desconocidos. Anakin les cuenta de la posibilidad de ayudarlos con la carrera de Podracers -especie de carrera de naves muy veloces- de *Boonta Eve*, en la cual ya antes ha participado; el premio puede utilizarse para comprar el generador que hace falta.

A Qui-Gon le sorprende la inusual alteración de la Fuerza en el niño; mientras tanto le ayudan a reparar su podracar y conseguir el dinero para entrar en la carrera; le apuesta a Watto su nave a cambio de la libertad del infante. Anakin puede ingresar a la carrera, además al ganar obtendrá su libertad.

La carrera de podracar siempre ha sido ganada por Sebulba, quien sabotea el vehículo de Anakin, sin embargo éste gana la carrera, con el premio, satisface la carencia inmediata, el generador es comprado y Skywalker es libre.

La partida se presenta cuando Qui-Gon le dice a Anakin que es libre y será presentado ante el Alto Concilio Jedi para iniciar su entrenamiento. Anakin deja de ser esclavo y puede salir del planeta, pero su felicidad se ve empañada al enterarse que su madre, Shmi no es libre, se despide de su androide construido C-3PO; en la puerta de su casa abraza a su madre, le promete volver y liberarla (↑).

En el camino a la nave aparece Darth Maul, quien llegó al planeta, intercepta a los viajeros e inicia una batalla en el desierto con Qui-Gon; Obi Wan despega la nave, su maestro salta y escapa. No saben la identidad del agresor pero es notable su dominio en el manejo de la Fuerza, un poco más tranquilos Anakin y Obi-Wan son presentados.

- **Primera función del donante-Reacción del héroe (D-H)**

La primera función del donante tiene que ver con la prueba a la cual el héroe es sometido, es claro que Anakin es el protagonista en el relato, y es además quien se encamina a las pruebas y reacciones.

Luego de escapar de Darth Maul en Tatooine, los viajeros se dirigen a Coruscant, son recibidos por el senador Palpatine, quien ya habló con el Supremo Canciller Valorum de la situación de Naboo, Amidala parte con ellos. Qui-Gon Jinn pretende ir inmediatamente ante el Concilio Jedi para hablar del agresor y presentar a Anakin Skywalker como de quien traerá balance a la Fuerza.

En esta función el héroe, es decir, Anakin es llevado ante el Concilio, integrado por los maestros Jedi con los conocimientos y habilidades más avanzadas. Realizan pruebas a Skywalker para determinar si se trata de quien cuenta la profecía.

Yoda lo interroga directamente (D^2), y descubre en los pensamientos del niño el miedo, el camino al Lado Oscuro de la Fuerza. Otras de las pruebas consisten descubrir y adivinar las imágenes presentadas, acierta en todas ellas. Sin embargo los cuestionamientos del maestro Jedi dejan dudas, deciden no entrenarlo y se justifica por la edad de Anakin, además de la incertidumbre de su futuro.

La reacción del héroe es en principio haber superado las pruebas, descubrir las imágenes y responder a los cuestionamientos (H^2), no obstante al enterarse que no será aceptado se entristece; en el instante en que los maestros Jedi comunican su decisión, Qui-Gon interviene y toma a Anakin como padawan para entrenarlo con o sin el consentimiento del Concilio.

- **Recepción del objeto mágico-Desplazamiento (Z-R)**

Así tenemos al objeto mágico, Qui-Gon Jinn, se pone a disposición de Anakin para entrenarlo y con ello ayudar en su transformación, el Jedi del que cuenta la profecía (Z^0). Porque uno o varios personajes se puede poner a disposición del héroe y ocupar el lugar del objeto mágico para ayudar en la transfiguración del héroe.

El desplazamiento se efectúa luego del nombramiento de Palpatine como nuevo canciller. Amidala decide volver a Naboo y no esperar más, enfrentarse a los invasores con el respaldo de Palpatine. Con ella viajan ambos Jedi, Obi-Wan y Qui-Gon Jinn, además de Anakin, los caballeros Jedi tienen como objetivo, descubrir la identidad del agresor en Tatooine. El viaje es a través del espacio en la nave de Amidala, equiparado como el desplazamiento por los aires (R^1).

- **Combate-Marca-Socorro (L-M-S)**

Al llegar se reúnen con los gungans, habitantes del mar de Naboo, se alían para combatir a los invasores, trazan el plan de ataque en contra del ejército de droides, los ocupantes del palacio y la flota situada en la órbita del planeta. El combate del héroe es lucha en campo abierto (L^1), es decir, Anakin se encuentra resguardado en una nave por órdenes de Qui Gon, mientras se enfrentan al agresor, Darth Maul.

Aunque no se trata del héroe dicho como tal, los dos Jedi se encargan de combatir, mientras Anakin vuela hacia el espacio para enfrentarse a la flota de la Federación de Comercio y destruir la señal que controla al ejército de droides.

La función XVII expone que el héroe recibe una marca, ya sea en su cuerpo o una herida durante el combate o de cualquier otro tipo. En el film no aparece ninguna marca o un señalamiento que lo indique, pero se aprecia una marca como es en las prendas de ropa (M^2).

El socorro se interpreta como el héroe llevado por los aires (S^1). La ayuda proporcionada por R2-D2, acompañante de Anakin. El vehículo está programado en piloto

automático, el robot ayuda a desactivarlo y Skywalker dispara al reactor para destruir la estación espacial e interrumpir la señal de mando a los droides.

Por otra parte estas tres funciones también se pueden encasillar a los dos Jedi mientras se enfrentan con Darth Maul, pero no se trata del héroe; es Anakin, por ello es que sólo se centra la atención en la acción desarrollada por él.

- **Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración (*T-C-Tr*)**

En estas tres funciones se debe completamente al personaje del héroe; una tarea difícil encomendada (*T*); en este caso es una elección, así se cumplen la tareas; se hace con precisión en todas sus formas tal y como fue encomendada, produce un cambio en el héroe, ya sea en la vestimenta, apariencia física o mental.

¿Por qué es una elección? La razón es que Anakin recibe una orden por parte de Qui-Gon, quedarse resguardado en la nave, toma la decisión de ayudarlos sin salir del vehículo, lo enciende, destruye a los androides que los atacan y así se cumplen ambas funciones; la tarea difícil es cumplida (*C*), además les ayuda y sale bien librado.

La transfiguración de la que se habla es más mental y no es observada de manera directa en el modo de actuar de Anakin, sin embargo es percibida por los demás pilotos, además, al final del film, Anakin se encuentra vestido con ropa de un discípulo Jedi (*Tr³*).

- **Combate-Victoria-Castigo (*L-V-Ca*)**

Las tres funciones dada su importancia en el relato y en el desenvolvimiento del mismo, son mejor explicadas en los auxiliares y el agresor; pues en ellos existe mayor acción y son quienes castigan al antagonista.

El combate se desarrolla en la sala del reactor de la ciudad; lucha en terreno descubierto (*L¹*). Qui-Gon Jinn y Obi-Wan Kenobi se enfrentan a Maul; a duelo de sables láser, el de Darth Maul es un arma doble, con la cual se enfrenta a ambos Jedi.

Darth Maul separa al maestro del discípulo; hiere de muerte a Qui-Gon; al no poder hacer nada por ayudar a su maestro, Kenobi ataca con furia al Sith, pierde concentración, el agresor le lleva ventaja y lo deja colgando de una salida, usa la Fuerza para atraer el sable de su maestro, salta y parte en dos a Maul, quien cae.

La victoria es definitiva en el campo abierto (V^1). El agresor, Darth Maul es derrotado, con ello se cumple la función señalada, el castigo es morir por las acciones realizadas, además de haber matado a Qui-Gon. Explicado en la función número XXX del inventario de Propp: el castigo (Ca) aparece en cualquiera de sus formas, el agresor en la mayoría de los casos perece.

- **Reparación-Recompensa ($E-N$)**

Con la captura de Nute Gunray, virrey de la Federación de Comercio, la desactivación del ejército invasor y la destrucción de parte de la flota estelar, se da por terminada la fechoría, la invasión a Naboo, parte de ello es gracias a la astucia de Amidala porque engaña y captura al nemoiano.

La reparación se trata del final de la fechoría inicial, es decir, el bloqueo impuesto de manera ilegal y la invasión. Liberación del planeta vuelve a estar en manos de sus legítimos gobernantes y el orden vuelve a ser establecido (E^{10}). También es gracias a los gungans, los Jedi y a Anakin quienes lucharon en conjunto aunque en diferentes escenarios para lograr un mismo fin, restaurar la situación.

La recompensa, no se trata de un matrimonio como comúnmente terminan los relatos, en los que el héroe se casa con la princesa y asciende al trono. Aunque hay una reina y un héroe, en el Episodio I de Star Wars no se culmina con una boda (N^2), sino con un gran festejo el que incluye a las dos razas que habitan el planeta de Naboo, los gungano y los naboo.

Los gungano entran en la ciudad entre aplausos y festejos, Amidala y varios caballeros Jedi (entre ellos Anakin con traje de padawan), esperan al jefe Otho Gunga en su llegada a palacio, la reina da una esfera de luz, la cual se interpreta como la victoria y la alianza entre ambas civilizaciones.

El héroe, es decir, Anakin no se convierte en rey, aunque la recompensa está presente y no hay necesidad de una boda para satisfacer la función, porque el agradecimiento por la ayuda es suficiente en esta situación.

El esquema del primer Episodio I *The Phantom Menace*, es el siguiente:

$$i p^2 t d^3 n^2 e^1 c^1 X^{13} x^4 W \uparrow D^2 H^2 Z^9 R^1 L^1 M^2 S^1 T C Tr^3 L^1 V^1 Ca E^{10} N^0$$

4.2.2 Episodio II The Attack of the Clones

A continuación se altera el orden de las funciones del inventario de Propp para ajustar la trama y el desarrollo del film; con ello no se pierde coherencia en la apreciación de la morfología. Hay que recordar que por tratarse de un film su estructura cambia, es la razón para adecuar las funciones a la trama y al análisis.

Se presentan las funciones de la siguiente manera: Fechoría-Carencia; Principio de acción contraria-Partida; Interrogatorio-Información; Engaño-Complicidad; Prohibición-Transgresión; Primera función del donante-Reacción del héroe; Recepción del objeto mágico-Desplazamiento; Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración; Combate-Socorro; Combate- Marca-Victoria-Castigo; Reparación-Recompensa.

Así se detectó se cumplen las funciones del inventario, según el orden lineal de la trama, y como a continuación quedó mostrado en el análisis de la morfología del relato de Star Wars.

- **Situación inicial (i)**

Muchos sistemas tienden por la opción de abandonar la República junto a los separatistas bajo el liderazgo del conde Dooku. Los caballeros Jedi intentan mantener el orden y la paz en la galaxia. La senadora Amidala, ex reina de Naboo, se dirige al Senado Galáctico para votar acerca de la decisión de formar un ejército para ayudar a los Jedi.

Una nave se acerca al planeta y capital de la República, Coruscant, custodiada por otras tres de menor tamaño.

- **Fechoría-Carencia (X-x)**

Aparece el agresor para causar perjuicio en contra de la víctima, apoyado de otros personajes para realizar sus acciones. En el Episodio II, encontramos a uno de estos auxiliares del agresor (no indicados por Propp) pero su presencia existe en el film y en el relato.

Cuando el vehículo de la senadora llega a Coruscant, es atacado y destruido por un enviado del agresor ordenado para asesinar(X^{13}); no resulta lastimada Amidala, porque viaja de incógnito en una de las naves que la acompaña, pero muere *Cordé*, quien ocupaba su lugar para despistar.

A la situación surge la carencia específica, proteger a la senadora (x^4). El Supremo Canciller, Palpatine en reunión con miembros del Concilio Jedi, pide al maestro Yoda que algunos de sus caballeros resguarden a Amidala hasta el día de la votación; son asignados a la misión: Obi-Wan Kenobi y su padawan, Anakin Skywalker.

Por la noche, el auxiliar del agresor se encuentra con quien la contrató, un mercenario de nombre Jango Fett; le entrega una especie de insectos venenosos para matar a Amidala. *Zam* es el nombre de este auxiliar del agresor, que envía los insectos en una sonda y los introduce en la habitación de la senadora, pero Anakin interviene y los detiene. Kenobi sale tras la sonda y queda colgado a ella, hasta que Skywalker lo rescata en su vehículo.

- **Principio de acción contraria-Partida (W-↑)**

El héroe, y su auxiliar, están presentes en la fechoría, siguen la sonda, que los guía directo a Zam, que escapa en su vehículo, pero Anakin y Obi-Wan la persiguen. Intenta huir por la ciudad pero dañan su nave y la obligan a aterrizar. Zam se oculta en una especie de club nocturno, mientras la buscan; pretende acercarse por la espalda a

Kenobi y cuando está a corta distancia, a punto de dispararle, el Jedi con su sable láser le corta el brazo.

Por la seguridad de Amidala, el Concilio Jedi encarga a Anakin su primera misión, proteger a la senadora hasta descubrir quién o quiénes son responsables del ataque (*W*). Por su parte, Kenobi viaja a Kamino para averiguar el origen del mercenario que mató a Zam, descubrir su identidad y los motivos que le llevaron a actuar en contra de la senadora.

Amidala y Anakin parten en secreto rumbo a Naboo, allí deciden refugiarse en la región de los lagos, un lugar seguro (\uparrow). Mientras, Kenobi se dirige a Kamino a encontrarse con los clonadores.

- **Interrogatorio-Información (*d-n*)**

Al capturar a Zam, intentan interrogarla (*d²*), para descubrir la identidad del personaje que la contrató, pero antes de que pueda contestar cualquiera de las preguntas, un dardo disparado a distancia por Jango Fett la mata.

Obi-Wan Kenobi busca en los archivos de los Jedi y no encuentra nada acerca de del dardo ni de a que civilización pertenece. Entonces, se dirige con un alienígena que atiende un restaurante, Dex con quien a manera de diálogo responde los cuestionamientos del Jedi, le revela que se trata de un arma hecha por los clonadores del planeta Kamino; la información es transmitida directamente (*n¹*).

La información la posee el caballero Jedi, parte al Concilio para explicar la situación, encontrar la ubicación del planeta Kamino en los registros, pero no lo encuentra. Habla con Yoda acerca de la situación, la respuesta la da un niño que inicia su entrenamiento, el planeta no está en los archivos porque alguien lo borró de ellos.

- **Engaño-Complicidad (*e-c*)**

Obi-Wan llega a Kamino -planeta donde abunda el agua y parece que siempre llueve-, es recibido por un clonador, le dice que desde hace tiempo esperan su llegada,

persuadido (e^1), lo lleva ante el primer ministro Lama Su, éste le cuenta de la armada de clones para la República, tienen listas 200 mil unidades y otro millón en proceso.

Obi-Wan se sorprende al escuchar por quien fue hecho el pedido, el maestro Jedi, *Sifo Dyas*; que tiene diez años de muerto. El Jedi pide ver al mercenario, Jango Fett de quien se clonó a la armada.

Kenobi y Jango dialogan; le pregunta quién lo contrató, el mercenario responde que fue *Lord Tyranus* y no el Jedi Sifo Dyas. Le cuestiona además que si ha estado últimamente en Coruscant, a lo que responde que es posible, Obi-Wan parece dejarse convencer (c^1).

Kenobi envía un mensaje al Concilio para comunicar del ejército para la República, pedido sin autorización, y la sospecha de que Jango Fett es el mercenario a quien buscan. Le piden capturarlo, llevarlo a Coruscant para interrogarlo; vuelve para atraparlo, advierte que está por irse del lugar, luchan, sin embargo, Jango y Boba escapan, pero antes coloca un rastreador en la nave.

Una acción más, posiblemente considerada como un engaño y que trae repercusiones en la trama, es el diálogo entre el Supremo Canciller y otros senadores acerca del asunto de la crisis que abrumba a la República; Jar Jar Binks escucha la posibilidad de brindarle facultades especiales a Palpatine para actuar. Y así sucede, en la votación del Senado Galáctico, Binks (en representación de Amidala) propone proveerle ese poder.

- **Prohibición-Transgresión ($p-t$)**

Anakin debe de cumplir su misión, mantener en un lugar secreto de Naboo a Amidala, la prohibición aparece como una orden hecha por el maestro Obi-Wan a su discípulo, no realizar ninguna actividad fuera de lo común sin antes consultárselo (p^2).

Queda claro que esta prohibición aparece en forma de orden. La cual es transgredida por el héroe, no sólo no le consulta a su maestro sus acciones, sino que implica en ellas a la senadora, a quien debe proteger (t).

- **Primera función del donante-Reacción del héroe (D-H)**

En el Episodio II, parece que no hay o por lo menos no se manifiesta un donante directamente, porque los elementos que sirven para la transformación del héroe ya están dados, el maestro Obi-Wan, le enseña el camino de la Fuerza en su entrenamiento. Pero puede entenderse que la función se trata de una petición, la de salvaguardar a la senadora (D^7).

No existe una prueba que deba superar, como sea recordar el juramento Jedi hecho. Le está prohibido enamorarse. Se indica en este episodio que no hay un donante que otorgue un objeto mágico al héroe para ayudarlo a su transformación. Sin embargo puede verse en el film, a Kenobi devolver el sable láser a Anakin, luego de que lo perdiera en la persecución en Coruscant (H^7).

- **Recepción del objeto mágico-Desplazamiento (Z-R)**

Los objetos con los cuales cuenta el héroe para su transformación ya le fueron otorgados por transmisión directa (Z^1). Se deduce que en el análisis presente la transmisión directa se asocia con el inventario de Propp.

El desplazamiento, en el sueño de Anakin acerca del sufrimiento de su madre, lo lleva a trasladarse a Tatooine a través del espacio exterior (R^1), encuentra a su antiguo amo, Watto, le pregunta por Shmi y le contesta que la vendió, se casó y ella obtuvo su libertad.

- **Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración (T-C-Tr)**

La tarea difícil encomendada a Anakin, es rescatar a su madre, Shmi; secuestrada desde hace más de un mes fue por los moradores de las arenas (Tusken Raiders). La tarea se presenta al margen, además sirve para la transfiguración en la actitud del héroe (T).

Se encuentra con Cliegg Lars (esposo de Shmi), le describe la situación del secuestro de su madre; Anakin decide ir en su búsqueda, deja a Amidala con los Lars, mientras investiga dónde está la ubicación del campamento de los Tusken.

Encuentra el campamento, entra en una choza, su madre está atada, la suelta, la sujeta entre sus brazos, ella dice unas palabras a su hijo y muere en sus brazos. Anakin sale enfurecido y mata a los Tusken.

La tarea difícil fue cumplida, encontró a su madre, aunque no fue suficiente para salvarla (C). En el desierto, cerca del campamento de los Lars, la sepulta y después confiesa a Amidala que mató a los moradores de las arenas sin importarle que fueran mujeres o niños. La transfiguración se muestra racionalizada, en el carácter del héroe, ahora se dejó llevar por su ira, furia y sufrimiento (Tr^A).

- **Combate-Socorro (L-S)**

En Tatooine recibe la transmisión de su maestro Obi-Wan, capturado en Geonosis al seguir a Jango. Anakin se traslada al lugar para salvarlo, acompañado de Amidala, R2-D2 y C-3PO. Llegan pero son atrapados y condenados a morir en la arena del lugar, el combate en campo abierto entre unos monstruos y los tres personajes (L¹), se liberan y ganan, sin embargo, Dooku ordena a los droides acabarlos.

Cuando ingresan los droides, a su auxilio, aparecen los caballeros Jedi dirigidos por el maestro Mace Windu, combaten en contra del agresor que resulta ser el conde Dooku, sin embargo escapa para poner a salvo los planos de la futura arma *The Death Star*.

Los caballeros Jedi tienen desventaja numérica para rescatar a los tres prisioneros, el ejército de droides de los separatistas los rodea, entonces en su auxilio aparece el maestro Yoda con el ejército de clones al servicio de la República. El escapa héroe a un atentado contra su vida (S⁹).

- **Combate-Marca-Victoria-Castigo (L-M-V-Ca)**

El siguiente combate a campo abierto, cuando Dooku escapa a una plataforma de despegue para entregar los planos Sidious, se enfrentan el héroe, y dos auxiliares (L^1). Se descubre que Dooku se unió al Lado Oscuro.

En el combate, hábilmente Dooku deja fuera de combate a Kenobi, mientras a Anakin le corta el brazo derecho; marca en el cuerpo (M^1), entonces se enfrenta a su antiguo maestro, Yoda, quien vuelve a socorrer al héroe, ya que todavía no se encuentra en su capacidad de enfrentar a un agresor de la talla de Dooku.

Yoda y Dooku resultan muy diestros en el manejo de la Fuerza, pero lo que definirá la victoria en ese combate es su pericia en el manejo del sable láser, sin embargo Dooku distrae a Yoda para escapar ($V_{neg.}$).

En el combate entre el agresor y el héroe, se mostró que la función del socorro aparece en tres ocasiones: en la arena por parte de los Jedi, en el campo de batalla por el ejército de los clones y después por Yoda ante el agresor.

La marca recibida por el héroe, es la pérdida de su brazo derecho, es visible la huella corporal; la victoria está dada en la derrota del ejército de droides en Geonosis por parte de la armada de la República. Aunque Yoda no cree que se trate de un éxito total. No existe un castigo para el agresor ($Ca_{neg.}$).

- **Reparación-Recompensa (E-R)**

Se descubrió la verdadera identidad de los agresores (E^2) -gracias a la intervención de varios personajes a la vez-, aunque no de quien está al mando Darth Sidious, que todavía opera desde las sombras. Se revela la existencia del ejército de clones y se le utiliza a favor de la República, aunque falta descubrir quién ordenó su construcción.

La recompensa está de vuelta a Naboo. Anakin acompaña a Amidala, allí se observa una ceremonia entre ambos personajes; el héroe con su mano robótica sujeta la de la senadora y se dan un beso; los únicos testigos son los androides R2-D2 y C-3PO.

La boda entre el héroe y la ex reina de Naboo es la recompensa en este segundo episodio (N^*).

El esquema del Episodio II The Attack of the Clones, resultó así:

$$i X^{13} x^4 W \uparrow d^2 n^1 e^1 c^1 p^2 t D^7 H^7 Z^1 R^1 T C Tr^4 L^1 S^9 L^1 M^1 V_{neg.} E^2 N^*$$

4.2.3 Episodio IV A New Hope

- **Situación inicial (i)**

La circunstancia es explicada; los planos de la más poderosa arma construida en la galaxia por el Imperio Galáctico fueron robados por la Alianza Rebelde con la intención de conocer su poder de destrucción y encontrar una forma de anularla. En el crucero estelar viaja la princesa, Leia Organa, hija adoptiva del rey del planeta Alderaan, Bail Organa.

Lleva en custodia los planos del arma imperial, sin embargo, su nave es atacada por un Imperial Destroyer, los *Stormtroopers* (antiguo ejército de la República) ingresan a la nave y capturan a sus tripulantes. Darth Vader (quien es Anakin Skywalker transfigurado) aborda el crucero; la princesa es buscada en el interior: mientras tanto ella inserta un mensaje en R2-D2 quien junto con C-3PO abordan una cápsula para escapar.

Leia es capturada y pide una explicación a Vader por la detención, ya que ella es una embajadora del Senado Imperial Galáctico en misión diplomática y puede viajar por la galaxia, poco le importan a Vader, quien la hace prisionera, en tanto los androides viajan en una misión secreta.

- **Prohibición-Transgresión (*p-t*)**

Aterrizan los androides en Tatooine, son capturados y vendidos a Owen Lars, conocen a Luke Skywalker, sobrino de Lars. La prohibición surge en el momento en que Luke les comenta durante la comida a sus tíos, su intención de ingresar a la academia de pilotos; le piden se quede una temporada más en la granja para ayudarlo, en una especie de orden o invitación; contesta que así ha sido temporada tras temporada, sin embargo acepta. La proposición es el modo en que aparece la prohibición (*p²*).

La transgresión se supone aparece el agresor, surge en la situación inicial, Darth Vader (*t*). Ordena enviar una tropa en busca de los androides. Luke al limpiar a R2-D2 ve proyectado una parte del mensaje de la princesa. Por la noche Luke se entera que el robot escapó y va en su búsqueda al desierto acompañado de C-3PO, se aleja de la casa, (función del inventario). Los Stormtroopers siguen la pista de los androides, matan a los jawas, también a Beru y Owen Lars, tíos de Luke.

Darth Vader, es el agresor en este episodio, el antagonista de la historia que pretende causar daño y alterar el orden. Con su incorporación a la trama lo siguiente es someter a interrogatorio a la princesa para que revele la ubicación de la base rebelde y saber qué hizo con los planos del arma imperial.

- **Interrogatorio-Información (*d-n*)**

Ambas funciones aparecen en la estación espacial imperial, *The Death Star*, con el interrogatorio se intenta que revele qué hizo con los planos y en dónde se encuentra la base rebelde, una máquina es la encargada de realizar parte del interrogatorio (*d³*), personajes interpuestos.

Al inicio se hace el interrogatorio cara a cara entre Vader y Leia, la manera más común de obtener información (diálogo), pero no se obtiene nada, por lo cual se inicia uno nuevo, ahora con otros métodos, la máquina de esa forma es la encargada de conseguir la respuesta directa (*n¹*).

- **Engaño-Complicidad (e-c)**

Leia es llevada al centro de mando de la estación espacial, el almirante de la estación la vuelve a interrogar, frente a Alderaan, le pregunta la localización de la base rebelde o de lo contrario usaran el poder de destrucción de la Death Star en el planeta; procedimientos violentos (e³).

La princesa Organa desconoce el poder de destrucción del arma, y para que no destruyan Alderaan da una ubicación falsa de la base, con la intención de alejarlos lo más posible.

En este caso tanto el almirante como Leia, se intentan engañar uno al otro; el primero da la orden de destruir el planeta luego de la revelación de la princesa. La complicidad de Leia es a causa de que conoce las intenciones de las fuerzas imperiales, por ello da una ubicación falsa, su error es confiar en que al hacerlo se alejarán de Alderaan, lo cual no sucede; se trata de una reacción automática a los procedimientos violentos (c³).

- **Fechoría-Carencia (X-x)**

En primer lugar tenemos la fechoría en modo de raptó de la princesa (X¹). Y no confundir con las acciones que de ella proceden como que las tropas imperiales van tras la huella de los andróides, matan a los jawas y en consecuencia a los tíos de Luke; (explicado en las funciones, el daño a los miembros de la familia es considerado una fechoría), la muerte de éstos produce el alejamiento por parte del héroe.

El movimiento y transición se mueve al momento que no existe nada que le impida a Luke partir con Obi-Wan rumbo a Alderaan y satisfacer la carencia (la entrega de los planos).

La carencia se muestra en el sentido de una necesidad específica (x⁴), es decir, el mensaje entregado a Kenobi por R2-D2, Leia le pide llevar los planos de The Death Star a su padre, el rey de Alderaan y éste a su vez entregarlos a la Alianza Rebelde.

- **Principio de acción contraria-Partida (*W*-↑)**

La primera función, el principio de acción contraria, Luke conoce de la necesidad específica de Kenobi por llevar los planos de la estación espacial para entregarlos a Bail Organa, rey de Alderaan, por lo tanto, el héroe, es decir, Skywalker decide emprender la acción, acepta la proposición de Obi-Wan para acompañarlo e iniciar el entrenamiento Jedi (*W*).

La partida, explicada líneas arriba, es entregar los planos, sin embargo desconocen la captura de Leia; el camino de Luke obedece más a la proposición de Kenobi y su intención de salir de Tatooine (↑).

Aparece el proveedor, algo similar a la ayuda ofrecida por el donante, aunque para especificar en mayor medida su función, se trata de un auxiliar, quien ayuda al héroe en su partida. Este proveedor es nada más ni nada menos que el piloto de Millennium Falcon, Han Solo y su copiloto, Chewbacca.

- **Primera función del donante-Reacción del héroe (*D*-*H*)**

Para explicar la función del donante hay que retroceder un poco en el relato; su ajuste no implica alteraciones en las funciones antes indicadas, tampoco que el eje de la narración se vea alterado. Luke busca a R2-D2, que escapa en su misión por entregar el mensaje a Kenobi, cuando lo alcanza, en el desierto son atacados por los llamados Tusken Riders (moradores de las arenas), aparece el donante, los aleja y rescata al héroe.

Kenobi se presenta, recibe el mensaje de la princesa proyectado en forma de holograma por R2-D2, también le cuenta a Luke la historia de su padre, Anakin Skywalker, caballero Jedi muerto por Darth Vader.

Obi-Wan le hace una petición a Luke, (entendida como una prueba dentro de la función del donante). El donante pone a prueba al héroe; muchas veces las preguntas son una prueba enmascarada, también el realizar un servicio y otras peticiones. Kenobi pide que lo acompañe a Alderaan e inicie el entrenamiento Jedi (*D*⁷).

Luke en principio rechaza el ofrecimiento porque prometió a sus tíos quedarse; la proposición de Kenobi no es aceptada (negación al llamado de la aventura de Campbell), sin embargo cambia de parecer cuando descubre que sus tíos fueron asesinados por las tropas imperiales, en consecuencia ya no es necesario cumplir su promesa (H^7).

- **Recepción del objeto mágico-Desplazamiento (Z-R)**

Cuando Kenobi le habla a Luke de su padre (Anakin Skywalker), a quién conoció y entrenó como padawan, le entrega el sable de luz que una vez le perteneciera; el objeto pasa directamente al héroe (Z^1). ¿Por qué es el sable el objeto mágico? Por la razón que es el arma de todo caballero Jedi, además del instrumento con las cualidades que lleva a Luke a descubrir el camino de la Fuerza y le otórgale cualidades en su transfiguración. Esta por demás decir que no se trata de magia, sino de un objeto fabricado, el sable de luz, nada de magia ni poderes sobrenaturales intervienen en él.

Luke no tuvo que pasar una prueba para recibir el sable láser (el objeto mágico), se entiende como una herencia que el objeto del padre pasa al hijo, o quizá parte de la preparación para el camino del héroe.

El desplazamiento ocurre cuando ya no hay nada que le impida a Luke partir de Tatooine, acompañar a Kenobi junto con los androides y dirigirse al puerto espacial de Mos Eisley. En la cantina del lugar Obi-Wan dialoga con Chewbacca, quien los lleva con Han Solo, capitán del Millennium Falcon.

Han Solo acepta la paga por el viaje, el desplazamiento es por el hiperespacio a la velocidad de la luz en el vehículo espacial; equiparado con un caballo volador o alfombra mágica de los cuentos (R^1). Luke comienza su entrenamiento Jedi y su viaje lo lleva a percibir más allá de sus cinco sentidos; a fluir a través de la Fuerza como le enseña su maestro, Obi-Wan Kenobi.

- **Combate-Marca-Socorro ($L-M-S$)**

En el espacio y ante su sorpresa, al llegar a las coordenadas donde debería estar Alderaan, no lo encuentran, sólo sus restos; siguen a un caza imperial a lo que parece una luna; pero se trata de la estación espacial del Imperio, The Death Star.

La nave por la fuerza gravitacional, para salvarse y evitar su captura se esconden en los compartimentos secretos del vehículo. Para escapar de la atracción gravitacional deben desconectar los reactores de energía, R2-D2 descubre que en la estación se encuentra prisionera Leia; Luke convence a Han de rescatarla prometiéndole una gran recompensa y la liberan no sin escapar de ciertas dificultades.

El combate no es directamente entre el héroe y el agresor; es el donante, Obi-Wan y Darth Vader. Kenobi desactiva el reactor, al volver a la plataforma de despegue se encuentra frente a Vader, su antiguo discípulo ahora convertido en Sith al servicio del Emperador; la lucha es a campo abierto (L^1).

El primer combate, no es el héroe quien lo efectúa por no estar preparado para ello, Luke lo único que puede hacer, es observar el enfrentamiento, con nada logra ayudarlo porque detrás de él, Han y Leia los siguen una tropa de Stormtroopers. De tal modo que Skywalker sólo ve como su maestro es vencido.

La marca recibida por Luke es en el sentido emocional, el ver quizá no morir sino desaparecer a su maestro, le deja una clara huella afectiva. Aunque las funciones hacen referencia a las marcas dejadas de forma visible en el cuerpo del héroe se entiende que éstas también se manifiestan en la psique, el carácter y el comportamiento (M^1).

El socorro, es la huida del héroe. Skywalker no está preparado para enfrentarse en combate contra Vader, porque no ha terminado su entrenamiento Jedi, su única opción es la de escapar ahora que el reactor fue desactivado, la nave puede despegar y alejarse. Utilizan la velocidad luz como método para evitar confrontarse con las fuerzas imperiales (S^1).

- **Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración (T-C-Tr)**

Al escapar, la princesa Leia conduce a Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, C-3PO y R2-D2 a la base rebelde en Yavin 4, para entregar los planos de The Death Star a los líderes de la resistencia, asimismo planear el ataque para su destrucción.

El plan es preparado con la información almacenada en R2-D2, sólo una nave monoplaza puede encargarse de acertar un disparo directo al reactor térmico para iniciar la destrucción en cadena dentro de la estación espacial.

La tarea difícil no le es encomendada directamente a Luke, simplemente Leia pide voluntarios para el ataque, la solicitud es aceptada por Skywalker (*T*). Mientras que Han Solo, luego de cobrar su recompensa sale del planeta porque considera la ofensiva un suicidio.

La tarea difícil puede tratarse de una decisión, astucia o de valor. En primer lugar encontramos la elección de Luke para unirse a la Alianza Rebelde; luego la astucia como piloto de una nave monoplaza (*X-Wing*), y valor, porque en el combate se enfrenta a numerosos enemigos.

Las fuerzas de la Alianza Rebelde se dirigen a la Death Star. Luke escucha la voz de Kenobi quien le dice que sienta la Fuerza para guiarlo. Entablan el ataque. La tarea es cumplida cuando Luke (auxiliado por Han Solo, quien le da tiempo y espacio para realizar el disparo y con la Fuerza) da en el blanco, la estación imperial comienza a estallar (*C*).

El cambio se aprecia en la actitud de Luke, es visiblemente más seguro, se desenvuelve de manera correcta como piloto, además se aprecia que ahora pertenece a la Alianza Rebelde, se transfigura en su vestimenta y actitud (*Tr³*).

- **Combate-Victoria-Castigo (L-V-Ca)**

En el ataque a la Death Star aparece Darth Vader tripulando un TIE Fighter, para combatir a los rebeldes en el espacio. Luke está en la batalla y ambos son buenos pilotos. Vader elimina fácilmente a sus oponentes, mientras Luke está concentrado en acercarse

a la estación y disparar, por tal razón no se percata de la aparición de Vader detrás de él (L^1).

Luke utiliza la Fuerza para efectuar el disparo, detrás de él lo sigue Vader, dispuesto a destruirlo, en ese momento reaparece Han Solo y saca de órbita la nave del enemigo.

Se obtiene la victoria en el campo abierto (V^1); hasta ese momento Vader no recibe un castigo directo en su persona, pero se entiende que se trata de un castigo aunque no de forma total ni directa ($Ca_{neg.}$). Porque aparece en cualquiera de sus formas; además por su trascendencia en el relato, Vader no puede morir en este episodio.

- **Reparación-Recompensa ($E-N$)**

La reparación de la fechoría inicial se satisface, en primera instancia con la liberación de Leia de su cautiverio por parte del Imperio (E^{10}). Gracias a Luke y Han, se alcanza la culminación porque los planos del arma imperial fueron entregados a Kenobi y luego a los rebeldes.

La Death Star es causante de forma indirecta de la muerte de los tíos de Luke, con lo cual se puede entender que con su destrucción también se satisface la fechoría cometida por órdenes del agresor.

La recompensa está presente en la ceremonia realizada en Yavin 4, donde la princesa Leia, comandantes de la Alianza Rebelde, junto a sus integrantes celebran la destrucción de la estación imperial. Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca son recibidos y distinguidos como héroes por su participación, la cual fue definitiva para la victoria.

No existe boda entre el héroe y la princesa, ni mucho menos concluye con la ascensión al trono por parte del héroe, pero se cumple la función de la recompensa con la celebración (N^9).

La morfología del Episodio IV A New Hope es:

$$i p^2 t d^1 n^1 e^3 c^3 X^1 x^4 W \uparrow D^7 H^7 Z^1 R^1 L^1 M^1 S^1 T C Tr^3 L^1 V^1 Ca_{neg.} E^{10} N^2$$

4.2.4 Episodio V The Empire Strikes Back

El siguiente orden de funciones se altera para comprender el análisis de la estructura del film de la mejor manera; no por ello se pierde sentido ni coherencia, cabe recordar que la historia no es lineal ni sigue un orden cronológico y varios elementos en el relato se entrelazan.

Primero se toman las funciones de la Situación inicial hasta el Interrogatorio- Información; para después continuar con: la Primera función del donante-la Reacción del héroe; Recepción del objeto mágico-Desplazamiento; Engaño-Complicidad; Fechoría-Carencia y Principio de acción contraria-Partida.

La decisión de ajustar las funciones se debe a que se adecuan a la linealidad del film para seguir un orden lógico, seguir el desarrollo de la intriga y su desenlace.

- **Situación inicial (i)**

La circunstancia previa cuenta que luego de la parcial destrucción de la estación espacial, el Imperio comenzó la construcción de la segunda Death Star y con ello pretende ampliar su poder mortífero y al mismo tiempo protegerla de ataques similares que causaron el desastre de la primera.

El Imperio reúne sus fuerzas y armamento, para encontrar y destruir a los últimos restos de la Alianza Rebelde, quienes se encuentran dispersos por toda la galaxia; no impidiendo a la armada imperial intentar conseguir su ubicación de la nueva base secreta.

Darth Vader ordena enviar sondas a todas partes de la galaxia con la intención de hallar el sitio donde se ocultan los rebeldes. Éstos se encuentran en el congelado planeta de Hoth, un punto alejado de la galaxia, en el que el Imperio no se había tomado la

molestia de buscar, además, Vader coloca especial interés en encontrar a Luke Skywalker.

- **Prohibición-Transgresión (*p-t*)**

En uno de las constantes patrullajes en Hoth; Luke y Han ven un caer objeto; es tiempo de regresar porque la tormenta de nieve ha comenzado a ser más fuerte. Se identifica como una prohibición, ya no hay tiempo de ir a ver que fue lo que cayó y deben regresar, así lo hace Han, pero el héroe quebranta la prohibición. Luke se dirige a la zona en la cual vio caer el cuerpo (*p²*).

La transgresión ocurre inmediatamente, pues Luke le dice a Han que va detrás de él, cuando en verdad lo que hace es ir a verificar qué fue el objeto que cayó, una sonda enviada por el Imperio para averiguar el sitio donde se oculta la base rebelde. Al acercarse Luke al explorador, ésta envía las imágenes captadas lo que ocasiona que las fuerzas imperiales se dirijan para allá (*t*).

Skywalker es atacado por un wampa (un monstruo de las nieves) lo lleva a su cueva listo para comerlo; mientras tanto, en la base rebelde, Leia le pregunta a Han por Luke, él no sabe en dónde se encuentra. El héroe al despertar se ve colgado y utiliza su sable para liberarse, atacar a su captor, sale de la cueva, pero a causa del frío y de las heridas cae en la nieve.

Han Solo desobedece todas las ordenes de esperar a que termine la tormenta y sale en busca de Luke, quien se encuentra herido, en ese momentos, el héroe parece oír a Obi-Wan que le pide dirigirse al planeta Dagobah para encontrar a Yoda y terminar su entrenamiento Jedi. El auxiliar encuentra casi congelado al héroe, pero lo salva y regresan a la base para colocarlo en recuperación.

El imperio lanza sus fuerzas al ataque, los rebeldes tienen que evacuar ante su nula capacidad de enfrentarse a ellos, Luke parte a Dagobah con R2-D2. Vader al mando de los Snowtrooper ingresan a la base e intentan detener The Millennium Falcon; en la que viajan Han Solo, Leia, Chewbacca y C-3PO, que se ocultan entre los asteroides hasta que pasa el peligro.

- **Interrogatorio-Información (*d-n*)**

Por primera vez aparece el agresor como tal, aunque es en forma de holograma, el Emperador desea obtener noticias de las acciones del héroe, y ordena evitar que se convierta en Jedi. Vader de rodillas ante su maestro le hace ver lo valioso que podría ser si Skywalker se uniera al Lado Oscuro. El interrogatorio se realiza entre personajes interpuestos (*d³*).

Indicado en el inventario, dos de los personajes agresores realizan el interrogatorio (diálogo). El Emperador cuestiona a Vader (quien es el que lleva los deseos de Palpatine a la acción). La información obtenida no satisface al Emperador (*n³*); ordena a Vader impedir que Luke se convierta en un Jedi, porque lo considera un riesgo para sus planes de conquista, y del control de la galaxia.

- **Primera función del donante-Reacción del héroe (*D-H*)**

Luke parte de Hoth acompañado de R2-D2 en su X-Wing a Dagobah, planeta boscoso en donde su nave aterriza en uno de sus pantanos; encuentra a un ser pequeño, verde y anciano que hurga en su equipaje, quien le promete llevarlo ante Yoda.

La primera prueba del donante es entendida como la espera (paciencia) por encontrar al *guerrero Yoda (D¹)*; pero Luke es muy impaciente, detectado inmediatamente por Yoda; el héroe falla su primera prueba, al descubrir que este elfo es el guerrero que busca (*H¹*).

Yoda en diálogo con Obi-Wan, discuten del odio e imprudencia en Luke. Kenobi convence al maestro Jedi de iniciar el entrenamiento y comienzan con lo mental y lo físico, además de percibir y fluir en la Fuerza.

La siguiente prueba es una conversación acerca de la Fuerza y su Lado Oscuro, Luke pregunta a dónde lleva un sendero (en el bosque) y lo señala; Yoda le contesta que existe odio y miedo, en ese lugar está el Lado Oscuro. Skywalker atraviesa el camino (cruce del umbral de Cambell), ante él aparecer Vader, se enfrentan en un combate con

los sables de luz; el héroe vence al cortarle la cabeza, sin embargo su sorpresa es mayor al descubrir debajo de la máscara su propio rostro.

El entrenamiento continúa, puede usar la Fuerza para la telequinesis, pero su concentración no es suficiente y fracasa en sus intentos. La reacción del héroe es frustración por no dominar la Fuerza, su preparación la considera difícil y que las peticiones solicitadas por Yoda son imposibles de realizar. Al observar la poca disposición y la nula paciencia en su padawan, Yoda usa la Fuerza para sacar el X-Wing del pantano y pide irse a Skywalker.

- **Recepción del objeto mágico-Desplazamiento ($Z-R$)**

Después del fracaso del héroe ante las pruebas del donante ($Z_{neg.}$), sólo la intervención del antiguo donante (Obi-Wan) es necesaria para continuar con la instrucción; de tal modo que la recepción del objeto mágico (el entrenamiento) y aprender a manejar la Fuerza, le sirve al héroe para convertirse en Jedi.

El desplazamiento de Luke es en su interior, como parte de su entrenamiento busca en sí mismo la paz y el balance para utilizar la Fuerza y al mismo tiempo controlar su odio, ira e imprudencia para no caer en el Lado Oscuro; se le aclara el camino que debe seguir (R^4).

- **Engaño-Complicidad ($e-c$)**

Aparece Darth Vader en un Imperial Destroyer, ordena a varios cazas recompensas capturar a Han, Leia, Chewbacca y por supuesto también a Luke. The Millennium Falcon que había permanecido escondido y sin reparar su hiperpropulsor, esperan a que la flota imperial se descuide y se dirigen a la Ciudad en las Nubes de Bespin, sin embargo no se percatan que Boba Fett los sigue.

La Ciudad en las Nubes está a cargo de Lando Calrissian, un viejo amigo de Han y Chewbacca, todo parece ir bien hasta el momento en que C-3PO desaparece, lo encuentran despedazado en una bodega y lo lleva a la habitación con Han y Leia. Poco después entra Lando y los invita al comedor, (lo que no saben es que Vader está allí,

llegó primero e hizo un trato con Calrissian), los medios de persuasión son el procedimiento para lograr el engaño (e^1_3).

La complicidad de Lando es por la razón de no perder el control de la ciudad, además, Vader prometió no instalar tropas imperiales la persuasión es aceptada (c^1). Sin embargo al ver los cambios hechos en el acuerdo, Calrissian decide disimular ante Vader para luego liberar a los prisioneros (Leia, Chewbacca y C-3PO). La complicidad primero está en el convenio con las fuerzas imperiales y el engaño a sus amigos.

- **Fechoría-Carencia (X-x)**

La fechoría de Vader daña tanto a Leia, C-3PO y a Han Solo (a quien congela en carbonita para saber si Skywalker puede sobrevivir al proceso para llevarlo ante el Emperador), mientras son rehenes para atraer a Luke a su rescate.

Cumple con todas las manifestaciones de fechoría daña (aunque no de manera directa a C-3PO), encarcela a Leia, Chewbacca, congela a Han y lo entrega a Boba Fett; amenaza a Lando con quitarle el control de la ciudad; de modo concreto, toma prisioneros ($X^1_6^{15}$).

La carencia es racionalizada, expuesta en recuperar a sus amigos, salvarlos, existe la necesidad de acudir en su ayuda, el héroe sabe que se trata de una trampa, pero su deber es auxiliar a sus compañeros (x^5).

- **Principio de acción contraria-Partida (W-↑)**

Mientras continúa con su entrenamiento Luke tiene un presentimiento del peligro en que se encuentran sus amigos, decide ir en su ayuda aunque eso signifique dejar inconcluso el adiestramiento. Yoda le insiste en quedarse y concluirlo para ser un Jedi (su principal objetivo es derrotar a Darth Vader), es la última esperanza para enfrentarlo. Luke pide a su maestro ver en el futuro y decirle si sus amigos se encontrarán a salvo, le contesta lo borroso y la poca claridad en su futuro, el héroe decide emprender la acción (W).

Yoda ve partir a Luke en su X-Wing junto con R2-D2 (\uparrow); al lado del elfo se encuentra Kenobi, conversan acerca de que si Luke falla en su enfrentamiento con Vader o se une al Lado Oscuro, se habrán perdido todas sus esperanzas por acabar con el Imperio, pero Obi-Wan responde que aún existe otra esperanza.

- **Combate-Marca-Socorro (L-M-S)**

Al llegar a la Ciudad en las Nubes de Bespin, todo está preparado en la cámara de congelación para que Luke caiga y sea congelado en carbonita. Sin embargo, el héroe escapa y comienza un combate en contra del agresor.

Vader con el Lado Oscuro y su habilidad para manejar el sable láser tiene ventaja sobre el joven padawan, lo vence muy rápido (L^1); el agresor le pide que libere su ira, odio y acepte el Lado Oscuro o de lo contrario lo destruirá, al mismo tiempo le pide acepte al Emperador como maestro y sea él quien concluya su entrenamiento para llevar orden a la galaxia.

Durante el combate, el agresor corta la mano derecha del héroe, cae su sable, así Skywalker recibe una marca del combate en el cuerpo (M^1), le hace falta la mano derecha con la cual esgrimía su arma. Vader le habla a Luke de su padre, de su intención de destruir al Emperador, su destino de gobernar la galaxia como padre e hijo, le revela que es su padre. Luke prefiere saltar que unirse a él y al Lado Oscuro, cae por un ducto y cuelga en las afueras de la ciudad, telepáticamente pide auxilio a Leia.

La función del socorro sucede cuando Luke se encuentra derrotado después de la lucha contra Vader, Leia recibe la llamada de auxilio, con la ayuda de Lando, vuelven para rescatar a Skywalker (S^1), se alejan e intentan activar el hiperpropulsor que falla, R2-D2 lo repara y huyen de Bespin.

El film carece de Tarea Difícil (T), Tarea Cumplida (C), de otro Combate (L), no existe victoria para el héroe (V), ni castigo para el agresor (Ca); no se repara el daño hecho a la base rebelde, tampoco se salva a Han Solo del caza recompensas y mucho menos existe una recompensa (N).

El Episodio V, por otra parte si contiene la Transfiguración del héroe (*Tr*); a Luke se le injerta una mano mecánica, la cual parece real; el cambio y la marca del combate están presentes en su cuerpo. Por otro lado, Lando y Chewbacca parten en busca de Han, mientras Luke y Leia los ven partir desde una nave de los rebeldes.

Indicado por Casetti, existen films que prolongan su trama, tal es el caso del episodio V de la saga de *La guerra de las galaxias*.

La morfología del Episodio V The Empire Strikes Back es:

$$i p^2 t d^3 n^3 D^1 H^1 Z_{neg.} R^4 e^1 c^1 X_6^{15} x^5 W \uparrow L^1 M^1 S^1$$

4.2.5 Episodio VI The Return of the Jedi

- **Situación inicial (*i*)**

El Imperio comenzó la construcción de la segunda Death Star cerca de la luna forestal de Endor, ahora la cubre un escudo de seguridad para evitar repetir errores. Vader se presenta en la estación espacial para dar noticias de la llegada del Emperador para supervisar personalmente los avances en la reparación y su entrada en funcionamiento.

En Tatooine caminan R2-D2 y C-3PO rumbo al palacio de Jabba The Hutt, llevan un mensaje de su amo, Luke Skywalker.

- **Prohibición-Transgresión (*p-t*)**

La prohibición en el episodio IV de la saga se muestra en forma de orden por parte de Luke, en forma de holograma proyectado por R2-D2 dirigido a Jabba para liberar inmediatamente a Han Solo, de lo contrario se enfrentará a un caballero Jedi (el héroe transfigurado desde la apariencia física hasta la vestimenta) y en señal de buena fe le obsequia los androides (*p²*).

La transgresión es inmediata, la orden no es aceptada (prohibición) y se burla del mensaje de Luke. Jabba hace saber a los demás presentes en su palacio que no perderá el trofeo que cuelga de su pared, Han Solo congelado en carbonita (*t*).

- **Interrogatorio-Información (*d-n*)**

No existe en este episodio un interrogatorio, tampoco se identifica un diálogo, el cual pueda interpretarse como la manera en que se obtiene la información de las acciones del héroe. Sin embargo, más adelante en el film existe el diálogo entre el Emperador y Vader acerca de la manera en la cual se ha preparado el encuentro con Skywalker, son personas interpuestas con lo que se obtienen las respuestas (*d³*).

Vader está al tanto de las acciones de Luke y de su intención de ir a encontrarse con el Emperador, por tal motivo espera a que sea el mismo Skywalker, quien sea el que se dirija a su encuentro, el héroe mismo será el encargado de revelarse (*n¹*).

- **Engaño-Complicidad (*e-c*)**

En el palacio de Jabba ingresa Boushh, un caza recompensas con Chewbacca capturado, para entregarlo y cobrar su recompensa; Lando Calrissian se encuentra también en el lugar pero está disfrazado. Intenta cobrar más por el wookiee pero acaba por aceptar lo que le ofrecen.

Por la noche cuando parece que todos duermen, Boushh se acerca a la pared y libera a Han Solo, se quita el casco y es Leia, cambia de aspecto (*e¹*), quien fue en su rescate, sin embargo, la cortina se levanta y son descubiertos.

Por la manera en que son atrapados, es de suponerse que Jabba conocía el plan y se deja convencer (*c¹*), de alguna manera estaba enterado de las pretensiones de Leia, porque la dejó seguir hasta liberar a Solo, al hacerlo la descubrió y capturó.

En esta función no es el héroe ni los auxiliares, quienes intentan engañar al agresor; es Jabba (el obstaculizador de las acciones del héroe) el cómplice del engaño hasta descubrir el objetivo de Leia.

- **Fechoría-Carencia (X-x)**

La fechoría de Jabba es encarcelar a Chewbacca con Han Solo y somete a Leia como un adorno junto a su trono, una mascota encadenada (X^{15} y 10). En primer lugar porque retiene prisioneros y después los ordena arrojar al mar de dunas. El daño causado es la privación; el secuestro puede equipararse al rapto del dragón del que habla Propp en los cuentos, es Jabba y la cueva su palacio de Tatooine, allí está la princesa, Leia y los amigos, auxiliares del héroe.

La carencia, en su forma racionalizada es la captura de Solo por el Hutt (x^5), Luke busca liberarlo porque es su amigo, además uno de sus auxiliares; por otra parte tenemos que ellos son necesarios para la causa rebelde contra el Imperio. Se presenta la oportunidad para que el héroe se haga presente en la historia. Es la fechoría y la carencia lo que proporciona el movimiento del relato.

- **Tarea difícil-Tarea cumplida-Transfiguración (T-C-Tr)**

La tarea difícil, se impone al margen de la circunstancia, el objetivo del héroe es acabar con el agresor y terminar con el Imperio para restablecer el orden alterado (situación antes-después), debe liberar a los auxiliares que fueron capturados por un personaje que obstaculiza las acciones del héroe, Jabba The Hutt (T).

Luke se dirige al palacio de Jabba, accede, somete a los guardias gamorreanos con su dominio de la Fuerza, del mismo modo, convence al consejero para que lo lleve ante su amo. Skywalker vuelve a pedir al Hutt la liberación de sus amigos o de lo contrario se enfrentará a un caballero Jedi; intenta usar la Fuerza para persuadirlo pero no funciona.

Jabba hace caer en una trampa a Luke, en la cual está su mascota el Rancor (un monstruo gigante) pero lo vence (sin utilizar el objeto mágico, el sable) dejando caer la

puerta sobre la cabeza del animal. Han y Luke son llevados ante Jabba y son condenados a morir en el mar de las dunas de Tatooine. En la nave de Jabba está Leia, R2-D2 y C-3PO; en otra de las naves permanece Lando Calrissian disfrazado.

En las dunas, Luke advierte a Jabba que es la última oportunidad para rendirse y liberarlos, Skywalker hace una señal a R2-D2 y le envía su sable láser; Lando lo ayuda, en el alboroto, Leia pasa la cadena que la aprisiona a alrededor de su captor y lo mata.

La tarea es cumplida, Han Solo, Chewbacca y Leia son rescatados de Jabba (C). La transfiguración es directa con la intervención del auxiliar mágico (sable láser), su apariencia y carácter cambiaron, más seguro en su comportamiento, maneja con destreza la Fuerza, su vestimenta es el atuendo de un caballero Jedi, además su pericia con el sable láser es mejor (*Tr³*).

- **Principio de acción contraria-Partida (W-↑)**

Ahora que sus amigos se encuentran en libertad, la Alianza Rebelde prepara iniciar una ofensiva en contra de la segunda Death Star. Por su parte, Luke decide volver con el maestro Yoda porque interrumpió su entrenamiento como caballero Jedi y prometió volver para concluirlo pero con las circunstancias no lo había pudo cumplir (*W*).

Parte de Tatooine a Dagobah para concluirlo con su maestro, al igual que en su primer viaje al planeta, lo acompaña R2-D2 (↑).

- **Primera función del donante-Reacción del héroe (D-H)**

Al llegar a Dagobah Luke encuentra a su maestro en su casa, el interior de un árbol, está enfermo, débil y cansado; Lo ayuda a acostarse en la cama, ya no hay más pruebas por parte del donante, ahora sólo hay una conversación entre el maestro y el discípulo; -interroga y saluda- (*D²*).

Luke quiere saber la historia de su padre, y si es verdad lo dicho por Vader de que se trata de él, que no murió. Yoda intenta evadir el tema y le dice que sólo le falta enfrentarse y vencer a Vader en combate para concluir su entrenamiento (petición de un

moribundo) (*D³*), no subestimar el poder del Emperador ni del Lado Oscuro o seguirá el camino de su padre.

Yoda desaparece para volverse uno con la Fuerza. Luke sale del interior del árbol y se le presenta Obi-Wan. Le cuenta la historia de cómo conoció a su padre, Anakin Skywalker, estupendo piloto, además de su transformación al Lado Oscuro, conjuntamente le revela que por ese motivo fue ocultada su existencia del Emperador y de su padre, así como la de su hermana gemela, Leia.

La reacción de Luke es en principio negarse a la petición de sus maestros, se niega a Vader, al conocer la verdad, que es su padre es en principio no enfrentarse contra él porque no puede matar a su padre, del otro de quien le habló Yoda, si es que acaso fallaba era su hermana gemela (*H³*).

- **Recepción del objeto mágico-Desplazamiento (*Z-R*)**

Por parte de los donantes, el maestro Yoda y Obi-Wan a Luke que le sirve a su transfiguración y sus futuras acciones, es conocer la verdad acerca de su origen y de su padre (Darth Vader). Asimismo de la construcción de un nuevo sable láser, objeto mágico es fabricado (*Z³*); el anterior lo perdió en el combate en Bespin.

El héroe se desplaza por el espacio en su X-wing, a través de la galaxia para llegar en primera a la ubicación de la flota rebelde para después ir en encuentro de su padre y el Emperador (*R¹*).

- **Combate-Marca-Socorro (*L-M-S*)**

El combate fue planeado para ingresar en un transbordador imperial a la luna forestal de Endor y desactivar el campo de seguridad que cubre a la segunda Death Star. El capitán Han Solo se ofrece para llevar la misión a cabo, se le une Leia y Chewbacca, además de Luke, quien llega de Dagobah. Se trata de una lucha en campo abierto (*L¹*).

Entran al planeta aunque padre e hijo sienten mutuamente sus presencias, aun así Vader permite ingresar a la nave a Endor, más adelante se descubre que el Emperador conoce los planes de los rebeldes y por ello deja seguir sus acciones tal y como lo desea.

En Endor, Leia se encuentra con un ewok que le ayuda a escapar de las tropas imperiales, la lleva a su aldea; mientras Luke, Han, Chewbacca, R2-D2, C-3PO son capturados por estas criaturas y llevados a las copas de los árboles. Más adelante los ewoks serán auxiliares de los rebeldes para combatir en contra los Stormtroopers para desactivar el escudo que cubre a la estación espacial.

Por la noche, antes del ataque, Luke le cuenta a Leia de Vader, además le revela que si falla, ella debe continuar la lucha contra el Emperador, porque está en la familia. Se rendirá a Vader como lo planeó el Emperador, pero confía que su padre no lo entregará y que todavía conserva algo de bondad en su ser.

El héroe ya no recibe más marcas en su cuerpo, mas en su vestimenta negra se advierte un guante del mismo color (M^2), no es auxiliado por otros personajes, no huye para alejarse ($S_{neg.}$), ahora sólo espera para el combate final (el último umbral).

- **Combate-Victoria-Castigo (L-V-Ca)**

Luke es llevado frente al agresor, el Emperador le dice que todo ocurre como lo planeó, sabe del intento de los rebeldes por destruir el escudo y del ataque a la estación espacial. Le pide observar como se desarrollan los eventos y ver morir los últimos restos de la Alianza Rebelde.

Skywalker se siente impotente al no poder auxiliar a sus compañeros ni tener una forma de advertirles de la trampa; Palpatine le pide dejar fluir el odio y la ira a través de su ser, que tome su sable, lo ataque y se una al Lado Oscuro. Luke lo duda pero ante las circunstancias esgrime su sable, intenta atacar al Emperador pero Vader interviene y lo detiene.

Luke piensa que su padre no lo matará porque todavía siente algo del antiguo Anakin Skywalker. Sin embargo, le dice que se una al Lado Oscuro o de lo contrario lo

eliminará. Vader descubre en los pensamientos de su hijo la existencia de su hermana gemela, si él no se une al Imperio entonces, Leia lo hará.

Para evitarlo, Luke deja correr su ira para detener a Vader y salvar a su hermana de un enfrentamiento con su padre. Luke ataca (*L'*) con furia y lo vence (*V'*), corta la mano derecha (robótica) y pierde su sable. El Emperador insta a Luke a acabar con su padre y ocupar su lugar, pero no lo hace y tira su arma (el objeto mágico).

El Emperador lo ataca con el poder del Lado Oscuro; Luke pide auxilio a su padre, (entendida como la función de socorro), en la que el héroe es ayudado, pero no por uno de los auxiliares sino por el agresor.

Darth Vader al observar el sufrimiento de su hijo, toma por la espalda al Emperador, quien dirige su ataque en contra de su discípulo, pero Vader lo lanza hacia el reactor y lo destruye. Sin embargo, queda muy gravemente herido por la embestida de Palpatine.

En Endor, los rebeldes auxiliados por los ewoks ingresan a la base imperial y desactivan el escudo que cubría a la segunda Death Star; mientras, en el espacio, el ataque a cargo de Lando Calrissian en el Millennium Falcon, logra entrar hasta el eje de la estación espacial y disparar para destruirla.

El castigo al Emperador Palpatine es la muerte al ser lanzado por el reactor por su antiguo discípulo, Darth Vader; también se trata de un agresor que obtiene la benevolencia del héroe y le perdona la vida, aunque por las heridas provocadas, le queda poco tiempo de vida (*Ca*).

Luke arrastra a su padre hasta la plataforma de lanzamiento antes de que la estación estalle; Vader pide a su hijo quitarle la máscara para verlo por primera y última vez con sus ojos.

La victoria la obtiene el héroe al vencer al agresor, Palpatine, y salvar a su padre del Lado Oscuro y regresarlo al Lado Luminoso. Para la Alianza Rebelde, la destrucción completa de la segunda Death Star constituye la victoria.

- **Reparación-Recompensa (E-N)**

La falta o carencia principal es reparada, el Imperio ha terminado con la muerte del Emperador (E^2), varios personajes intervienen simultáneamente, los diferentes sistemas celebran. En Coruscant, la antigua capital de la República Galáctica y sede del Senado, se observa la estatua del Emperador que es derribada por los habitantes.

Después de todo, Anakin Skywalker elimina al Emperador (al agresor), es el héroe, y con ello cumple la antigua profecía de ser el destinado para dar el balance a la Fuerza.

La recompensa es vencer al Imperio (N^0), la Alianza Rebelde celebra en Endor, donde Leia y Han Solo se declaran su amor (princesa y auxiliar), lo que deja abierta la posibilidad de un matrimonio, pero no un reinado ni ascensión al trono porque Han no es el héroe.

A su llegada a Endor, Luke quema en un funeral el traje de su padre. Se dirige a la aldea ewok, saluda a sus amigos y ve en una parte a su padre, Anakin acompañado de Yoda y su antiguo maestro Obi-Wan, por lo cual, el héroe ha llevado de nueva cuenta a su padre al Lado Luminoso de la Fuerza.

La morfología del sexto episodio de la saga, The Return of the Jedi es:

$$i p^2 t d^3 n^1 e^1 c^1 X_{10}^{15} X^5 T C Tr^3 W \uparrow D_3^2 H^3 Z^2 R^1 L^1 M^1 S_{neg}. L^1 V^1 Ca E^2 N^0$$

Conclusiones

El análisis encontró los puntos planteados desde sus objetivos, demostró como línea principal de la tesis, las acciones desarrolladas por el héroe a través del relato con base en la morfología del cuento del formalista ruso, Vladimir Propp, que puede ser aplicada a los films, en concreto a la saga de Star Wars

Quedaron expuestas las bases mitológicas utilizadas por George Lucas para conformar la saga de *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS*, hasta los cinco episodios filmados; por tal motivo, es de suponerse que no se presentarán alteraciones en el tercer episodio, todavía en proceso de filmación, porque ya conocemos el principio y el final del relato.

Se muestra al lector las conclusiones capítulo por capítulo para exponer los elementos analizados, otros excluidos durante la investigación; por una parte Star Wars a inscrita en el cine de ciencia-ficción, en el género de la space opera, el escenario futurista que utiliza recursos arquetípicos en su estructura.

El primer capítulo: *Antecedentes de la Ciencia-Ficción*; se indicaron los elementos que conforman a la ciencia-ficción, dentro de la literatura, radio, televisión y cine; con énfasis en este último medio ya que fue un film el objeto analizado, y así se proporcionó la información suficiente para describir la saga de Star Wars dentro del género.

Como todos los cuentos fantásticos e historias maravillosas, los relatos de ciencia-ficción relatan las aventuras de un héroe; aquel a quien le suceden ciertos eventos o provoca que ocurran. Es el protagonista como Anakin y Luke Skywalker en Star Wars; sus acciones proporcionan el desarrollo de la intriga y proveen movimiento al relato.

El protagonista en primer lugar, efectúa las acciones con la intención de restablecer el orden alterado, (situación antes-después), que parte de una falta, carencia o fechoría provocada por un agresor. La circunstancia puede ser alterada por uno o varios agresores que turban la paz y el orden establecido.

Dentro del cine de cine de ciencia-ficción y en el caso particular de Star Wars, manejan la posibilidad de conjeturas científicas propuestas y de otros postulados todavía

no demostrados, como la vida extraterrestre, la idea del contacto con civilizaciones interestelares y los viajes a la velocidad de la luz por el espacio; sin embargo, la imaginación de Lucas hizo posible situarlos dentro de un espacio-tiempo indeterminado, en una galaxia muy, muy lejana y sin saber si se trata el futuro o pasado.

No hay necesidad de comprobar hipótesis o teorías para producir en el espectador la idea de que sucedió, sucede o existe la posibilidad de que ocurran las hipótesis científicas manejadas. Las teorías científicas combinadas con los elementos mitológicos, históricos y demás producen en la mente la sensación de su credibilidad.

El primer y tercer capítulo están estrechamente relacionados, porque con el primero se tomaron los elementos para estructurar al tercero, y con ello comprobar que *Star Wars*, se encuentra inscrito en el cine de ciencia-ficción, aún algunos de los críticos la catalogaron como un *western*; mas por lo encontrado en la investigación se argumentó que es una *space opera*.

Por otra parte, también se señaló en el primer capítulo, la importancia de los simbolismos, leyendas e historias combinadas para crear relatos fantásticos siempre y cuando se utilice el razonamiento científico para conformar la base de la ciencia-ficción.

Asimismo se expuso que los seres extraños que atemorizan al hombre (alienígenas, monstruos, robots, mutantes, etc.), fueron tomados de antiguos temores; los hombres mitad bestias provienen, por ejemplo, de la mitología griega; lo mismo que los monstruos marinos, los dragones, moluscos, plantas, serpientes y demás.

Está claro que el inconsciente transforma lo desconocido en reflejo de temores y odios, por tal motivo su manifestación se presenta continuamente en diversas civilizaciones, en diferente o en la misma época, aún cuando se encuentran geográficamente distantes.

La primera conclusión es que dentro de la ciencia-ficción se encuentran simbolismos míticos de otras culturas expresadas en los relatos de diversos autores del género; desde el miedo a lo desconocido, el contacto con civilizaciones interestelares, tecnología, robots, racismo, entre otras muchas temáticas.

En segundo capítulo: *La Morfología del relato*; expuso a los teóricos del análisis estructural tanto del relato literario como el cinematográfico, con la intención de proporcionar al lector las diferentes posturas, visiones y metodologías estructuralistas para abordar el análisis de Star Wars.

Por ser la acción del héroe en *LA GUERRA DE LAS GALAXIAS* la intención del estudio, el modelo indicado fue el inventario de funciones de Propp, a lo cual se eligieron las más adecuadas y relacionadas con el personaje principal para analizar sus acciones y su desenvolvimiento en el relato.

También se abordaron aspectos de los que se conforman los personajes del relato cinematográfico, los cuales fueron señalados en el segundo capítulo, para permitir utilizarlos en el análisis e indicar detalles de los que consisten.

El apartado de la *Sintagmática del Film de Christian Metz*, sirve para aclarar la razón por la que algunas funciones fueron alteradas en su orden y por qué otras fueron suprimidas u omitidas, porque como lo menciona el autor, hay que descomponer al film en sus partes para reorganizarlo, con el propósito de identificar los elementos de los que se estructura.

El relato cinematográfico está unido por hiatos y sintagmas que suprimen información, otros hacen más lenta o rápida la trama, dependiendo de la relevancia del suceso, por lo cual muchas funciones fueron suprimidas, ya que por ser Star Wars un relato conformado por seis episodios, a su vez se conforman por sí mismos en un relato que no utilizan todas las funciones del inventario de Propp.

La importancia radica en el hecho de haber realizado el análisis morfológico de la función del héroe, e identificar a los personajes que le acompañan y le obstaculizan su jornada, desde la fechoría inicial hasta ser restituida, la carencia colmada y la recompensa.

Asimismo se encontró que no existe una teoría para analizar un film, y por lo tanto el método empleado (el inventario de funciones de Propp), es válido para los episodios de

la saga, y destacar las acciones del protagonista y los personajes que conforman la estructura del relato.

El relato cinematográfico por su parte, indicó los aspectos y métodos que el analista puede abordar en el film, según su objetivo. En la presente investigación se trató de las acciones del héroe y su desenvolvimiento en la intriga.

El tercer capítulo: *El Universo de Star Wars*; mostró los elementos constitutivos de la saga, de cada uno de los cinco episodios filmados, hasta describir su lugar en el cine de ciencia-ficción.

Para finalizar este apartado de conclusiones, se describe lo encontrado en el cuarto capítulo: *Análisis Morfológico de Star Wars*; con ello se da fin a la investigación; lo hallado ofrece las siguientes conclusiones.

La idea del héroe que parte para acabar con la fechoría, surge en diferentes culturas, pero antes de reparar el daño, debe realizar cierto tipo de tareas para evitar fracasar, dichas pruebas le permiten transfigurarse, adquirir conocimiento y habilidades necesarias para su confrontación final con el antagonista.

La presencia de símbolos míticos en la saga quedó prácticamente abordada, desde el nacimiento del héroe de una virgen, visto en el Episodio I *The Phantom Menace*; porque esa forma de alumbramiento aparece en diferentes culturas, como en la religión cristiana, la budista y otras más.

El nacimiento de Cristo de María (una virgen) es el indicio de que se espera algo grande, pues lo distingue de todos los demás individuos; aspecto identificado con otras culturas como la africana, china, japonesa, e inclusive la mexicana; el nacimiento del héroe de una virgen.

Se señaló al oponente; personaje que intenta conquistar la galaxia, equiparado a los científicos dementes en las historias de ciencia-ficción. Se trata del agresor a vencer por parte del héroe para rescatar a la princesa y reestablecer el orden alterado, en el último enfrentamiento según los cuentos maravillosos y los relatos míticos.

Luke se dirigió a The Death Star (la Estrella de la Muerte) para finalmente enfrentarse al Emperador y a Darth Vader. Lo que se entiende como el viaje al inframundo que efectúan los protagonistas, como el viaje del héroe mitológico Hércules para rescatar a Persefone y enfrentarse al dios Hades.

La conclusión está puesta en el sentido de los recursos mitológicos utilizados por George Lucas para conformar el relato de Star Wars, reconocidos por todas las culturas, lo que sin duda sirvió para estructurar el relato.

En primer lugar tenemos que la morfología y la función del héroe en particular se encuentran señaladas en el inventario de funciones de Propp, modelo utilizado para analizar el relato y así abordar la investigación para descubrir la morfología.

Las acciones del héroe aparece marcada en las 25 funciones elegidas para realizar la investigación; el primer episodio *The Phantom Menace* y el cuarto *A New Hope*, y el sexto *The Empire Strikes Back*; resultaron ser los episodios con mayor número de funciones sin alterar para el desarrollo de la trama.

En estos episodios aparecen desde la situación inicial hasta el castigo al agresor y la recompensa. Los combates, el cumplimiento de la tarea difícil, la ayuda por parte del donante, la recepción del objeto mágico, la marca, transfiguración, y demás. Con lo cual queda demostrado que cada episodio conforma un relato independiente, y al unirse conforma un gran relato, con una misma línea.

Los episodios *The Attack of the Clones* y *The Empire Strikes Back* resultaron ser más difíciles de analizar; en primer lugar porque como lo menciona Metz, las secuencias en el cine dejan los detalles sin sentido para saltar a los importantes; en estos episodios hubo un mayor número de exclusiones y omisiones para analizar el relato.

El Episodio II *The Attack of the Clones*, es el episodio con una boda como recompensa para el héroe, aunque no existe el ascenso al trono, porque se trata de una ex reina. La ceremonia nupcial entre Anakin y Amidala, es el resultado después de la fechoría inicial y la continuación del primer episodio.

El quinto episodio de la saga, *The Empire Strikes Back*, el análisis probó que es el relato con la mayor número de omisiones de las funciones, pues no existe un combate final entre el héroe y el agresor, ni castigo, mucho menos recompensa; sin embargo hace especial énfasis en las pruebas que debe realizar el héroe para su transfiguración; la imagen del primer y segundo donante resultan importantes para la transfiguración y recepción del objeto mágico.

A conclusión final, se debe aclarar que el cine es un medio audiovisual y que muchos aspectos pueden ser estudiados de manera diferente a los relatos literarios, lo cual ocasiona exclusión de funciones, razón por la que algunas funciones fueron omitidas.

Sin embargo, la mayoría de las funciones utilizadas en la presente investigación se cumplieron, por lo que se concluye que todavía se encuentra en uso el inventario del estructuralista ruso, Propp.

Para finalizar se expresa que la existencia de modelos modernos para analizar un film y su estructura, deja claro que los precursores formalistas rusos todavía tienen vigencia en las investigaciones morfológicas, porque de ellos partieron para desarrollar los métodos de análisis y estudios propuestos por otros analistas contemporáneos.

Bibliografía

Roberts, Adam. Science Fiction. United States 2001, 204 pp.

Altman, Rick. Los géneros cinematográficos. Paidós Comunicación, Argentina 200, 236 pp.

Barthes, Roland, et al. Análisis estructural del relato. Ed. Coyoacán 1999, 245 pp.

Berinstáin Helena. Análisis estructural del relato literario. México, UNAM, 1982 200 pp.

Campbell, Joseph. El héroe de las mil caras. FCE México 1999, 356 pp.

Casetti, Francesco. Como analizar un film. Barcelona, Paidós, 1991, 278 pp.

Diccionario de Directores. 50 años de cine norteamericano. Ediciones Akal, España 1997, 564 pp.

Eco, Humberto. Como se hace una tesis. Técnicas y procedimientos de investigación, estudio y escritura. Ed. Gedisa, España 2000, 233 pp.

Gadreault, Andre y Jost, Francois. El relato cinematográfico. Barcelona, Paidós, 1995, 176 pp.

Galipeau, Steven A. The journey of Luke Skywalker. An analysis of modern myth and symbol. United States 1995, 285 pp.

Gasca, Luis. Cine y Ciencia-Ficción. Editorial Planeta, España 1975, 255 pp.

---. Imagen y Ciencia-Ficción. Ed. Festival Internacional de Cine, San Sebastián 1966, 197 pp.

Gattégno, Jean. La Ciencia-Ficción. Fondo de Cultura Económica, México 1985, 243 pp.

Goligorsky, Eduardo y Lagner, Marie. Ciencia-Ficción Realidad y Psicoanálisis. Paidós, Argentina 1969, 213 pp.

Urrero Guzmán. El cine de Ciencia-Ficción, Royal, Barcelona 1994, 258 pp.

Hanson, Michael and Kay, Max. Star Wars, The new myth. United States. 2001

Henderson, Mary. The magic of the myth. 1997

John, David. The power of myth. D.K. United States, 2000, 48 pp.

Krippendorff, Klaus. Metodología del análisis de contenido. Ed. Paidós Comunicación, México 1999, 279 pp.

Méletinski, E. El estudio estructural y tipológico del cuento. Ed. Fundamentos, España 1987,

Propp, Vladimir. Morfología del cuento. Ed. Colofón, México 1999, 214 pp.

Puig, Luisa. La estructura del relato y los conceptos de actante y función. UNAM México 1978, 114 pp.

Robinson, Frank M. Science Fiction of the 20th Century an illustrated History, United States 2000, 255 pp.

Walker, Melissa. Cómo escribir trabajos de investigación. Ed. Gedisa, España 2000, 473 pp.

Filmografía

Star Wars, The Phantom Menace. Director, George Lucas. 20 Century Fox, 1999

Star Wars, The Attack of the Clones. Director, George Lucas. 20 Century Fox, 2002

Star Wars, A new Hope. Director, George Lucas. 20 Century Fox, 1978

Star Wars, The Empire Strikes Back. Director, Irvin Kershner. 20 Century Fox, 1982

Star Wars, The Return of the Jedi. Director, Richard Marquand. 20 Century Fox, 1984

Páginas Web

Sitio oficial de Star Wars

<http://www.starwars.com>

<http://www.starwars.com/databank/character/luceskywalker/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/palpatine/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/darthsidious/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/darthmaul/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/bobafett/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/jangofett/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/yoda/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/countdooku/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/obiwankenobi/index.html>, 04/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/leiaorganasolo/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/hansolo/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/chewbaca/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/landocalrissian/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/darthvader/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/amidala/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/jabbathehutt/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/macewindu/index.html>, 16/11/03

<http://www.starwars.com/databank/character/quigonjinn/index.html>, 22/11/03

<http://www.starwars.com/databank/organization/thejediorder/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/organization/galaticrepublic/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/organization/theempire/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/organization/rebelalliance/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/organization/stormtroopers/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/organization/snowtroopers/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/organization/clonetroopers/index.html>, 22/11/03
<http://www.starwars.com/databank/starship/imperialstardestroyer/index.html>, 05/12/03
<http://www.starwars.com/databank/starship/millenniumfalcon/index.html>, 05/12/03
<http://www.starwars.com/databank/technology/lightsaber/index.html>, 05/12/03
<http://www.starwars.com/databank/technology/sithlightsaber/index.html>, 05/12/03
<http://www.starwars.com/databank/technology/darthvaderssuit/index.html>, 05/12/03
<http://www.starwars.com/databank/droid/r2d2/index.html>, 05/12/03
<http://www.starwars.com/databank/droid/c3po/index.html>, 05/12/03

<http://www.theforce.net/episode2/storyline/> , 10 de octubre de 2003

<http://www.laguerradelasgalaxias.com/tierramedia.asp?CategoryId=567&Articled=1495>
, 21 de octubre de 2003

<http://usuarios.lycos.es/juancato/starwars/starwars.htm> , 27 de octubre de 2003

“La guerra de las galaxias”

<http://www.geocities.com/didlopez2001/cinestar.htm>, 21/01/04

http://www.geocities.com/didlopez2001/cinestar_2.htm, 21/01/04

http://www.geocities.com/didlopez2001/cinestar_3.htm, 21/01/04

El cinematógrafo, Ciencia-Ficción a la lata; Directores de películas de Ciencia-Ficción
George Lucas por Elías Poveda

<http://www.geocities.com/didlopez2001/cflatalucas.htm>, 01/02/04

“La guerra de las galaxias” (Star Wars)

por Guillermo Ravaschino

http://www.cineismo.com/criticas/guerra_de_las_galaxias%2c_la.htm, 12/03/04

“El Imperio Contraataca” (The Empire Strikes Back)

por Guillermo Ravaschino

<http://www.cineismo.com/criticas/imperio%20contraataca,%20el.htm>, 12/03/04

“Regreso del Jedi” (Return Of The Jedi)

por Guillermo Ravaschino

<http://www.cineismo.com/criticas/regreso%20del%20jedi,%20el.htm>, 12/03/04

“George Lucas”

<http://www.alianzadelsur.org.ar/origenes.html>, 30/04/04

<http://www.cinextremo.com/especial6.html> , 30/04/04